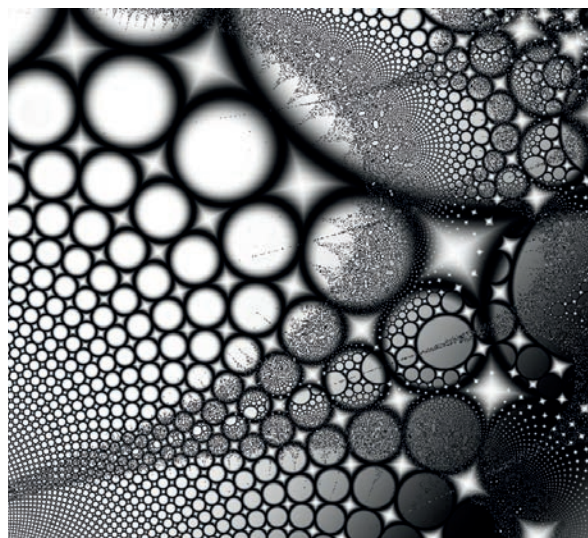




Ministero Istruzione Università e Ricerca Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Informatica per la grafica

Ricevimento: da definire

e-mail: danilodanisi@fecooonde.eu

Programma della materia

Obiettivo del corso di Informatica per la grafica, che affianca tecnicamente il corso di Progettazione Grafica I, è quello di fornire allo studente le conoscenze tecniche e teoriche, specifiche e necessarie per concludere con successo le progettazioni grafiche realizzate attraverso i principali software, dalle prime fasi dell'ideazione creativa, fino al processo di resa finale e di output per la stampa e per il multimedia,

La finalità del corso è quella di entrare nel dettaglio della progettazione grafica digitale attraverso **un'analisi specifica delle peculiarità e delle funzionalità avanzate** dei software professionali: verranno quindi affrontate nel dettaglio molte delle caratteristiche estese della *Adobe Creative Suite*, in particolar modo per quanto riguarda la pubblicazione multimediale e cartacea, senza tralasciare ove possibile e necessario, accenni di alfabetizzazione sul web-design e sulle tecniche basilari di motiongraphic.

Parallelamente verrà posto un considerevole approfondimento sulle peculiarità specifiche del *formato PDF* che si rivela oggi come lo standard qualitativo di riferimento, sia per la visualizzazione in anteprima dei documenti sia per la loro pubblicazione e resa esecutiva in formato tipografico, non tralasciandone le nuove potenzialità interattive e multimediali.

Verranno affrontati temi specifici riferiti alla resa di stampa dei definitivi, insegnati alcuni "trucchi del mestiere", viste nel dettaglio alcune problematiche tecniche come il trapping, l'abbondanza, il flattening, la separazione, la gestione del colore per la stampa etc...

Dal **punto di vista laboratoriale** durante il semestre saranno costantemente presentati agli studenti una serie di utili case-studies e progetti di riferimento didattico: verranno effettuate continue esercitazioni pratiche e di controllo, da risolvere in aula attraverso l'ausilio del docente e tramite le conoscenze acquisite progressivamente durante le lezioni: in alcuni casi si tratterà di esercizi squisitamente didattici, in altri casi potranno essere portate in aula committenze realistiche, interne o esterne all'Istituto: l'obiettivo sarà quello di risolvere al meglio progettualmente e creativamente i briefs proposti, tenendo conto che "progress di lavoro", la sua ottimizzazione e tempistica di progettazione, sono elementi ugualmente fondamentali del "fare progettuale".

Alcune esercitazioni verranno affrontate singolarmente, altre potranno richiedere la formazione di due o più teams di lavoro.

A seconda del numero di ore disponibili e del tempo necessario a finalizzare i progetti in aula, **sarà possibile a richiesta degli studenti, affrontare anche taluni argomenti avanzati di specifico interesse, come ad esempio tipologie di modellazione utilizzate nei software 3D, tecniche principali di animazione e di post-effettistica, animazione vettoriale, tecniche di pittura digitale, approfondimento sulla software-art.**

Visto il successo delle passate esperienze, potranno essere organizzate mostre ed eventi a tema, ai quali verrà chiesto allo studente di partecipare sia creativamente con la presentazione di propri lavori originali, sia di coordinare alcune fasi comuni del lavoro di pre-progettazione. Non si escluderà la possibilità di invitare esperti e/o operatori del settore a presentare le proprie personali esperienze di successo, attivando seminari e workshop estemporanei, e/o di utilizzare alcune ore di lezione per visitare luoghi utili dal punto di vista didattico (tipografie, factories, mostre, gallerie etc...)

Durante l'anno verranno fornite ulteriori indicazioni bibliografiche specifiche, il cui studio in alcuni casi si rileverà fondamentale **ai fini dell'esame:** quest'ultimo verrà effettuato secondo diversi parametri di analisi qualitativa e quantitativa del lavoro svolto durante l'anno e verterà principalmente **in una prova pratica in aula di risoluzione progettuale, attraverso relativo brief creativo, di un elaborato grafico che includa anche tutti gli standard esecutivi/tecnici di pubblicazione.**

Bibliografia:

- 1) - Gavin Ambrose/Paul Harris, **Fondamenti di Grafica** (seconda edizione aggiornata), 2011, Logos Ed.
- 2) Dispense digitali fornite dal docente
- 3) Dispense presso Copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/a, Bologna

Si consiglia la presa visione dei seguenti testi:

- David Bann, **La stampa oggi. Tecniche, materiali, processi.** Logos Ed., 2007
- Yolanda Zappaterra, **Professione: grafico editoriale**, 2008, Logos ed.

Profilo Professionale:

Laureato al DAMS in Arti visive e Diplomato all'Accademia di Belle Arti in Pittura con trattazioni riguardanti le sinestesie multimediali, si occupa da sempre sia a livello teorico che produttivo, del rapporto tra musica, immagine, tecnologie e design.

Ha avuto esperienze di programmazione, computer graphic e sound-design, curando grafica e colonne sonore di videogiochi e prodotti multimediali 8/16-bit della Demoscene europea.

Dopo aver conseguito un master in illustrazione ad aerografo presso la ILAS di Napoli, si trasferisce a Bologna ove frequenta il DAMS, l'Accademia e negli anni recenti, il Conservatorio di Bologna (corso di Musica Elettronica).

E' dal 1998 che comincia ad occuparsi professionalmente di graphic design, spaziando dall'underground verso l'istituzionale. Nel 2000 fonda il duo creativo underground Blanka y Negro, specializzato nella produzione di manifesti e grafica a tendenza pop-funzionalista disegnando manifesti anche per: Paolo Fresu, Uri Caine, Zeena Parkins, Wu-Ming, Oliver Lake, Han Bennink, Antonello Salis, Collettivo Bassesfere/Fabrizio Puglisi e molti altri. Dopo una segnalazione vincente al festival Iceberg 2003, comincia a lavorare come art presso alcune agenzie pubblicitarie/comunicazione tra cui Jack Blutharsky (Bologna), DireFareCreare (Modena), QxMedia (Bologna/Londra), WePromo (Bologna/Napoli).

Nel 2003 fa nascere fecooonde, studio in proprio di progettazione creativa.

Dal 2004 iniziano le docenze presso le Accademie di Belle Arti di Bologna e Ravenna per i corsi legati alla progettazione grafica ed alle applicazioni digitali, alternando progetti didattici legati ad istituti o enti privati emiliani, tra i quali: Fondazione Aldini Valeriani, Istituto Salesiani, Ladis, Cerform.

Ha organizzato, curato e partecipato come artista, curatore o designer ad alcune esposizioni, alcune tra queste: "Iceberg - giovani artisti Bologna" (2003, Bologna), "Via Zamboni V.R." (2004, Bologna), "GDD1.0" (2005, Bologna), "Typecon" (2008, Buffalo, USA), "L'isola che non c'è" (2008, Sant'Antioco), Fare Digitale (Accademia di Belle Arti di Bologna), Exit Strategy 1,2,3,4 (Bologna), Entrance Strategy (Buffalo, USA), Un Chilo e 1/2 di grafica fresca (Bologna) ed altre.

Nel Gennaio 2013 organizza *Synaesthetic Modules*, evento sinestetico-multimediale per ArteFiera 2013 e contenitore di incontri tematici sulle nuove tecnologie digitali visivo-musicali. Nel 2013/2014 il ciclo di incontri "Circonfereze", legati alla progettazione visiva. Nel Gennaio 2015, "Synaesthetic Source #1", installazione sinestetica multimediale dove lo spettatore attraverso una comune tastiera musicale Midi, può interagire sinestheticamente con le proiezioni visive mappate sul Pozzo del Terribilia (cortile dell'Accademia). Il progetto vede la collaborazione degli studenti di musica elettronica del conservatorio di Bologna. Ha curato nel tempo l'immagine di varie mostre ed eventi legati all'Accademia di Belle Arti di Bologna.

Attualmente dedica gran parte del tempo all'insegnamento ed alla ricerca di nuove estetiche progettuali.

Ad oggi è parte del gruppo Concrete Bologna Elettroacustica, non avendo mai abbandonato l'interesse per la composizione musicale elettronica. "Tuttavia, cari amici miei, preferisco di gran lunga il jazz..."

