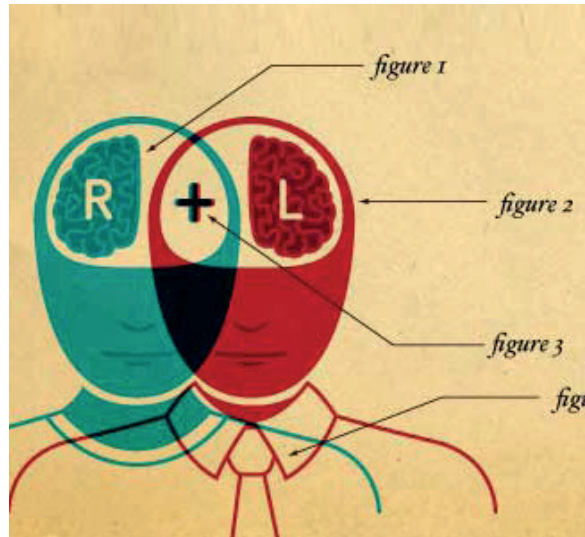
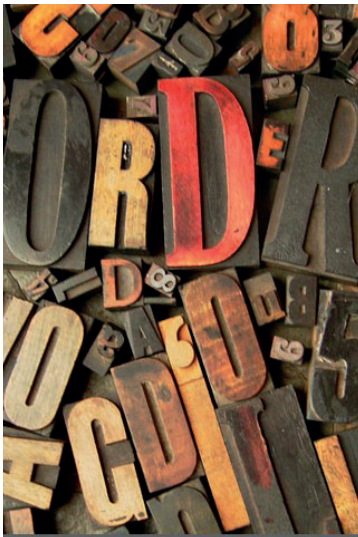




Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Progettazione Grafica I

Ricevimento: da definire

e-mail: danilodanisi@fecooonde.eu

Programma della materia

Durante un importante percorso didattico che seguirà lo studente dal primo al terzo anno e che intenderà formarne lo sviluppo e la crescita come designer/progettista, il corso del primo anno di Progettazione Grafica, materia principale dell'intero corso di Design Grafico, introdurrà i nuovi iscritti alle problematiche ed alle tematiche di base del graphic design non solo attraverso uno sguardo sulle nozioni basilari generali della materia, ma concentrando lo studio e l'analisi su due degli elementi principali che ne costituiscono le fondamenta: il carattere tipografico ed il logotipo, inteso questo secondo le tre sottovarianti di monogramma, pittogramma, logogramma. Seguiranno poi approfondimenti sulle basi dell'impaginazione e su tutte quelle nozioni che costituiscono le fondamenta della materia.

■ **Il carattere tipografico**, in primo luogo, risulta l'elemento fondante ed archetipico della tipografia e più in generale del concetto stesso di progettazione grafica: unità grammaticale di base per qualsiasi approccio visivo si voglia dare alla comunicazione, il carattere necessiterà di uno studio e di una conoscenza approfondita, non solo dal punto di vista formale e "grammaticale", ma anche dal punto di vista tecnico, storico e culturale. A questo fine, le lezioni saranno suddivise in due tipologie di momenti fondamentali e talvolta congruenti: da un lato l'approccio storico alla conoscenza dei caratteri, con excursus sui principali momenti della storia del disegno tipografico; dall'altro lato l'analisi visiva delle caratteristiche formali e delle differenti tipologie di carattere, secondo una casistica che purtroppo raramente ha trovato un'accordo teorico ultimo. Un'analisi continua permetterà al futuro progettista di smalzarsi nella comprensione dei concetti base della progettazione grafica legata al carattere, apprendendo prima le regole del "buon design" per avere la possibilità successivamente di rompere le regole, e scoprire ciò che si cela sotto lo stravolgimento creativo inteso come possibile pratica comunicativa.

■ Una medesima linea didattica, verrà posta nei confronti del **logo**. Verranno presi in analisi una casistica molto vasta di esempi e di case studies, non ultimi marchi storizzati (*IBM, Apple, Olivetti, Montedison, Alitalia*) e contemporanei verranno scomposti nei differenti momenti di ideazione e di successivo/i restyling ed analizzati con il supporto anche di testi critici, in modo che lo studente possa comprendere nel suo percorso quali elementi trasformano una semplice immagine in un potenziale "attrattore di identità visiva". Verrà chiesto costantemente agli studenti di scontrarsi/incontrarsi con la pratica del disegno del logo, inteso come campo di allenamento

essenziale per la comprensione del concetto stesso di forma ed identità. A questo scopo, lo studio del carattere e del logo, verranno supportati a livello laboratoriale da software ad hoc, essenziali anche ad introdurre la differenziazioni di base tra le diverse tipologie di approcci grafici digital-aided.

Infine, come normale integrazione del primo anno di corso, verranno introdotti agli studenti gli **elementi base** che costituiscono il "linguaggio" della progettazione, nozioni varie e fondamentali come pattern, colore, spazio e composizione, teoria della Gestalt, immagine, classificazione stilistica delle forme e degli stili, scuole e tendenze o nozioni tecniche di base come interlinea, kerning, spaziatura, punteggiatura, codice colore, pieno/vuoto etc... Verranno effettuate continue esercitazioni in aula e potranno essere fornite ulteriori dispense, riferimenti bibliografici ed indirizzi web.

L'esame finale consisterà nella creazione da parte dello studente di un progetto grafico coerente con le nozioni apprese a lezione, nella costruzione di un piccolo portfolio personale e nello studio dei testi di riferimento.

Bibliografia:

- 1) Twemlow Alice, **Grafica Perché**, 2006 - Logos
- 2) Riccardo Falcinelli, **Critica portatile al Visual Design**, 2014 - Einaudi
- 3) Dispense digitali fornite dal docente
- 4) Dispense presso Copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/a, Bologna

Sono vivamente consigliati lo studio e la presa visione di alcuni tra i seguenti testi di riferimento:

- Gavin Ambrose/Paul Harris, **Fondamenti di Grafica** (seconda edizione aggiornata), 2011, Logos Ed.
- Maeda John, **Le leggi della semplicità**, 2006 - Bruno Mondadori
- Walter Benjamin, **l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica**
- Steven Heller e Mirko Ilic', **Anatomia della Grafica**, Logos Ed.
- Wilson Harvey, **1000 Soluzioni Grafiche**, Logos Ed.
- Wilson Harvey/Loewy, **1000 caratteri tipografici**, Logos Ed.
- Floch Jean-Marie, **Identità visive. Costruire l'identità a partire dai segni**, 2002, Franco Angeli
- Yolanda Zappaterra, **Professione: grafico editoriale**, 2008, Logos ed.
- Samara Timothy, **Elementi di grafica. Forma visiva e comunicazione**, 2008, Logos ed.
- Rudolph Arnheim, **Arte e Percezione Visiva**, Mondadori Ed.
- Daniele Baroni e Maurizio Vitta, **Storia del design grafico**, Longanesi Ed.
- Bruno Munari, **artista e designer**
- Daniele Baroni, **Il Manuale del design grafico**, Longanesi Ed.
- R.Klanten - M.Mischler - N.Bourquin, **LosLogos (1), a selected logo collection**, Die Gestalten Verlag
- Bruno Munari, **Design e Comunicazione visiva**, Laterza
- Michele Spera, **Abecedario del grafico**, Gangemi 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..."

Data: 1/09/2017

Firma:

