



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Progettazione Grafica 1

Ricevimento: da definire

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

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 del corso di Design Grafico Ababo, 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, nonché sperimentazioni creative di processi di design innovativi, sia a livello di ricerca che produttivo.

■ **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 viva 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 storicizzati (*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 Perchè**, 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:

Nato a Napoli e trasferitosi a Bologna nel 1992, si laurea al **DAMS Arti visive** e si diploma in **pittura** presso l'**Accademia di Belle Arti di Bologna**, con trattazioni riguardanti le sinestresie multimediali ed interattive. Il proprio campo preferito di indagine, sia a livello teorico che produttivo, è stato sempre quello del rapporto tra musica, immagine, tecnologie e graphic design.

Già negli anni giovanili comincia con esperienze di programmazione, computer graphic e sound-design, curando grafica e soundtracks di videogiochi e prodotti multimediali 8/16-bit della **Demoscene europea** entrando a far parte di alcune crew internazionali di coders tra cui **Abyss group, I.O.D. e Genius Art** e collaborando alla produzione di prodotti come *Total Parody, Audiowave collections, X-Tazy* ed altri. Dopo aver conseguito un master in illustrazione ad aerografo presso la **ILAS** di Napoli, si trasferisce a Bologna ove frequenta il DAMS, e l'Accademia di Belle Arti. Dal 1998 comincia ad occuparsi professionalmente di graphic design, muovendo i primi passi nella cultura bolognese underground. Nel 2000 fonda il duo creativo **Blanka y Negro**, specializzato nella produzione di manifesti e grafica a tendenza pop-funzionalista. Alcuni tra i lavori di poster design di quel tempo sono stati realizzati per artisti della scena jazz internazionale, tra cui: *Collettivo Bassesfere, Fabrizio Puglisi, Paolo Fresu, Uri Caine, Zeena Parkins, Oliver Lake, Han Bennink, Antonello Salis* ed altri. Dopo una segnalazione vincente al **Festival Iceberg 2003**, lavora come art presso alcune agenzie di comunicazione ed enti istituzionali tra cui: **Jack Blutharsky** (Bologna), **DireFareCreare** (Modena), **QxMedia** (Bologna/Londra), **Cassero** (Bologna), **WePromo** (Bologna/Napoli).

Nel 2003 fonda **fecoondo.eu**, studio in proprio di processi creativi. Dal 2004 inizia la carriera come **docente** presso l'**Accademia di Belle Arti di Bologna** in vari corsi legati alla progettazione grafica ed alle applicazioni digitali. Successivamente insegnerà nelle Aba di Ravenna, Verona, Napoli ed in enti di formazione professionale tra cui: *Ladis, Fondazione Aldini Valeriani, Istituto Salesiani, Cerform, Ant*. E attualmente **coordinatore** del corso di design grafico Ababo e consulente grafico della comunicazione istituzionale.

Ha organizzato, curato e partecipato come artista, curatore o designer a varie esposizioni, tra cui: *"Iceberg - giovani artisti Bologna"* (2003, Bologna), *"Via Zamboni V.R."* (2004, Bologna), *"GDD1.0"* (2005, Bologna), *"Typecon"* (2008, Buffalo, USA), *"Lisola che non c'è"* (2008, Sant'Antioco), *Fare Digitale* (2006, Accademia di Belle Arti di Bologna), *Exit Strategy 1,2,3,4* (dal 2006, Bologna), *Entrance Strategy* (2006, Buffalo, USA), *Un Chilo e 1/2 di grafica fresca* (2007, Bologna), *Segnali di guerra* (2016, Trento) ed altre. Dopo molti eventi espositivi e culturali organizzati in Accademia, nel Gennaio 2013 progetta **Synaesthetic Modules** evento sinestetico-multimediale per ArtWhiteNight 2013 in collaborazione con *Apparati Effimeri e Concrete Acusmatica Bologna*, successivamente contenitore ulteriore 10 incontri tematici sulle nuove tecnologie digitali e sinestetiche. L'evento **Synaesthetic Modules** apre ed inaugura di fatto l'Accademia di Belle Arti di Bologna dal 2013 ad un nuovo ciclo di aperture annuali in occasione delle successive *ArtWhiteNights* bolognesi legate ad **ArteFiera**. Ulteriori workshop e cicli di incontri legati alla progettazione grafica ed alla cultura digitale, nonchè progetti didattici di rilevanza risultano tra gli altri: **Circonference** (2013/2014) ciclo di 12 incontri legati alla progettazione visiva ospitante studi locali di progettisti tra cui, *Aiap Bologna, Chialab, Ldb, Kitchen, Un'Altro Studio, Anonima Impresori* ed altri. **Synaesthetic Source #1** (2015) installazione sinestetica multimediale in collaborazione con l'artista *Mikkel Garro*, dove gli spettatori attraverso una tastiera musicale Midi interagiscono sinestheticamente con proiezioni visive di mapping architettonico sul Pozzo del Terribile del cortile dell'Accademia. Il progetto vede tra l'altro la collaborazione congiunta degli studenti di musica elettronica del **Conservatorio G.B. Martini di Bologna** insieme a quelli dell'Accademia di Belle Arti di Bologna, in un'ottica di rinnovato rapporto collaborativo tra le due istituzioni. **8TT8** (2016), ciclo di 8 incontri sul graphic design, in collaborazione col prof. Carlo Branzaglia, ospitante professionisti nazionali ed internazionali, tra cui *Gianni Sinni, Martin Romeo, Elio Carni, James Clough, Lorella Pierdicca, Mirko Pajè* ed altri. **Poster for the City** progetto di poster design istituzionale per il Comune di Bologna, selezionato ed esposto al **PNA design di Firenze** nel recente Settembre 2018. **Workshop annuali di interactive interface ed interaction design** con i professionisti *Martin Romeo, Michele di Pasquale, Mikkel Garro*. Esposizione al **Water Design** (2015) e **Salone del Mobile di Milano**, con la collaborazione del prof. Egidio Lomi. Ciclo di incontri Ababo **Panopticon** (2017), in collaborazione con i proff. Mario Rivelli e Simone Pellegrini.

Ugola, installazione multimediale interattiva per ArtWhiteNight2018, realizzata insieme agli studenti del corso di Progettazione Grafica 1.

Nella propria formazione recente, si segnalano un'iscrizione al **Corso di Musica Elettronica** del conservatorio G.B. Martini di Bologna, un workshop in **Arduino**, ed un recente attestato in **Videogame design**. Dedicata attualmente gran parte del tempo all'insegnamento, alla sperimentazione musicale ed alla ricerca di nuove pratiche e processi di ricerca estetica e progettuale.

Data: 1/10/2019

Firma: