

GRAPHIC DESIGN

PORTFOLIO.

BY MATTEO FARISELLI

D-FAULT.



D-FAULT.

AMBIENCE SYNTH.



D-FAULT is a wearable synthetiser that **translate** in real time **environmental** parameters in **audio** signals. This project was born as graduation thesis and aims to explore the relationship between environment and sonic perception, employing the interaction between users and their surroundings as a medium.

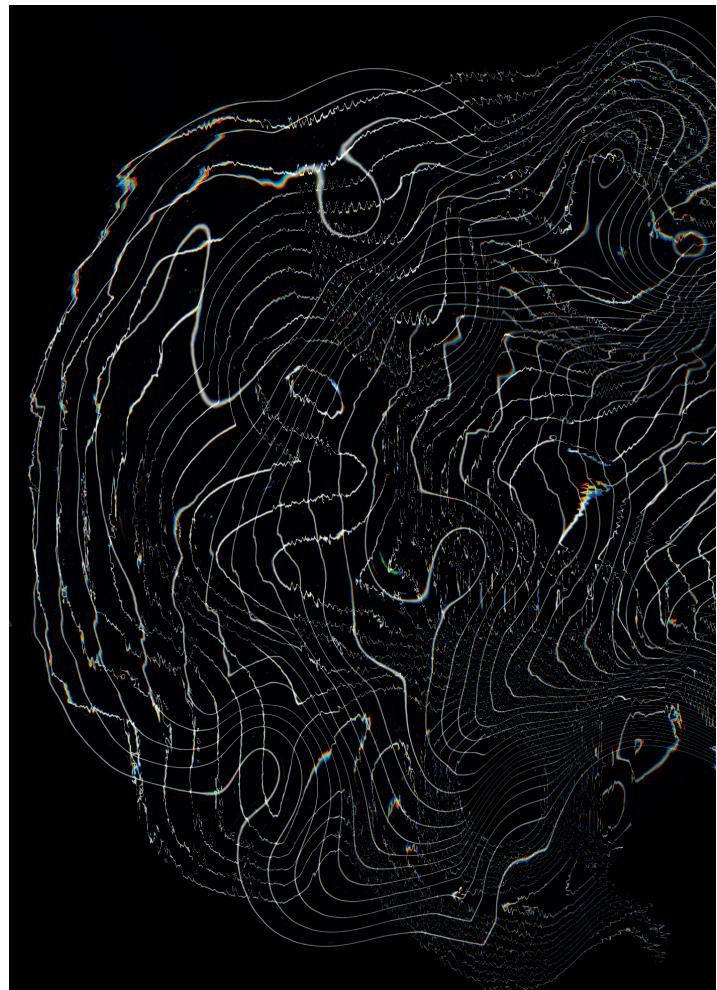
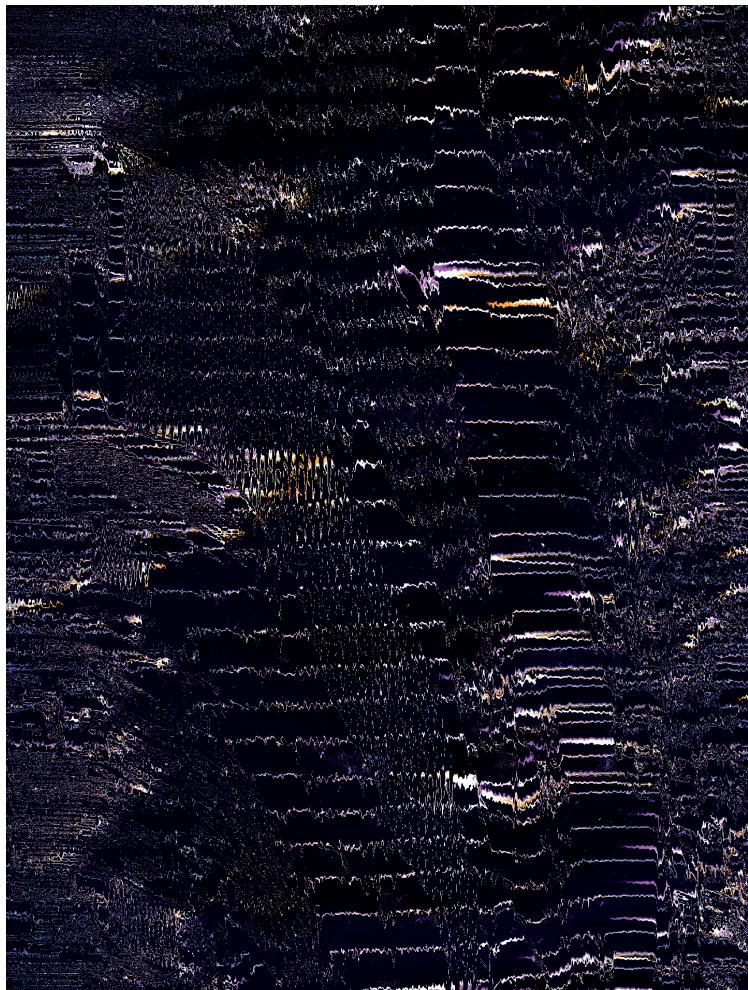
Indeed, the visual material developed for D-Fault explores how images can be altered to question how our perception of reality can be changed.

Through distortion, fragmentation and controlled interference, the graphics investigate how a familiar visual reference can shift, becoming unstable or ambiguous.



This visual research mirrors the logic of the D-Fault device itself: just as the environmental parameters are transformed into sound, the image is subjected to subtle disruptions that affect how it is read and understood. The goal is not to represent data, but to reflect a perceptual condition — a reality that is continuously filtered, bent and reinterpreted.

Those graphics propose distortion not as an error, but as a tool to represent how our perception can be reshaped.



**1.3 SONIFICAZIONE E
INTERACTION
(RELAZIONE AMBIENTE-SUONO)**

Un elemento fondamentale di questa ricerca riguarda il concetto di sonificazione, ossia la pratica che consente di tradurre dati o parametri non acustici in eventi sonori percepibili allo scopo di facilitare l'interpretazione e l'impercettibile di esplorare in maniera sonora fenomeni invisibili o altamente impercettibili, trova larga applicazione nel campo scientifico, ma sta acquisendo in ambito scientifico e tecnologico, ma sta acquisendo in ambito scientifico e tecnologico, una sempre maggiore rilevanza anche nel campo artistico e musicale.

Un semplice trasformazione di dati numerici in suoni ci rappresenta un potente mezzo comunicativo per interpretare e comprendere i fenomeni complessi attraverso il senso dell'udito. Studi recenti evidenziano come l'impiego di tecniche di sonificazione possa particolarmente essere

appresentazione di grandi insiemi di dati, rendendo comprensibili strutture e pattern che sarebbero difficili da percepire attraverso grafici o altre forme di visualizzazione tradizionali. Inoltre la sonificazione ha dimostrato la sua validità nell'aumentare l'accessibilità per persone con disabilità visiva, offrendo loro modalità alternative di esplorazione e interazione con i dati e con gli ambienti circostanti.

Un ambito particolarmente interessante all'interno di questa tesi per l'applicazione della sonificazione è quello **ambientale**, in cui vengono impiegati sensori per misurare parametri fisici come temperatura, umidità, pressione, luminosità e movimento degli oggetti nello spazio. Questi dati, una volta raccolti, vengono trasformati in suoni dinamici e interattivi, che si evolvono in tempo reale in base ai cambiamenti ambientali rilevati. Un esempio significativo di questo approccio è rappresentato dalla creazione di installazioni sonore o ambienti virtuali interattivi, in cui lo spazio stesso diviene un vero e proprio strumento musicale. In tali installazioni, il suono reagisce dinamicamente all'interazione delle persone e alle variazioni delle condizioni ambientali, generando esperienze immersive e profondamente sensoriali.

Questa tecnica, che permette di esplorare in maniera sonora fenomeni invisibili o altamente impercettibili, trova larga applicazione soprattutto nel **ambito scientifico e tecnologico**, ma sta acquisendo progressivamente rilevanza anche nel campo artistico e musicale.

Parallelamente, esistono immediate della sonificazione, come ad esempio nelle **strutture ospedaliere**. In questi ambienti, il **feedback acustico** rivestono un ruolo cruciale per il monitoraggio continuo delle condizioni vitali dei pazienti. La sonificazione in ambito medico, infatti, consente agli operatori sanitari di percepire le variazioni del battito cardiaco, della pressione sanguigna e dei parametri respiratori attraverso segnali sonori intuitivi, consentendo così una risposta immediata e tempestiva in caso di emergenza.

Una caratteristica distintiva della sonificazione è la sua capacità di creare una relazione diretta tra ambiente e percezione sonora. Il suono generato non è più semplicemente il risultato di una decisione estetica o musicale, ma emerge direttamente dalla struttura stessa dei dati ambientali, trasformando radicalmente il modo in cui percepiamo e interagiamo con l'ambiente circostante. Tale approccio non è dettato univocamente dalla **musica sperimentale**, già storia della **musica sperimentale**, già negli anni Sessanta, compositori pionieri come Alvin Lucier e John Cage (fig.14 e 15) avevano iniziato a sperimentare l'uso degli ambienti stessi, utilizzando microfoni, sensori e altri strumenti tecnologici per catturare e portare alla luce fenomeni sonori normalmente inaudibili.

14 ALVIN LUCIER

15 JOHN CAGE

DATA
RESEARCH &
VISUALIZATION.

WHAT.ER.

1

TAPPERTA

Il Tappeto "Tapperta" è un tessuto di cotone e poliestere che offre la luminosità di un lampo illuminando così il resto della stanza. Il suo design è ispirato alla luce solare quando viene esposta al sole. I suoi colori sono nati per essere trasformati in una colonna sonora per i propri sentimenti.

PROGETTO DI DESIGN

È stato ideato da Massimo Vignelli, un designer italiano che ha lavorato per molti anni per la compagnia di arredamento di un marchio leader dell'industria del tessile.

CARATTERISTICHE

Sono state utilizzate diverse tecniche per creare questo effetto di luce solare, come la tessitura a maglia e la lavorazione a mano.

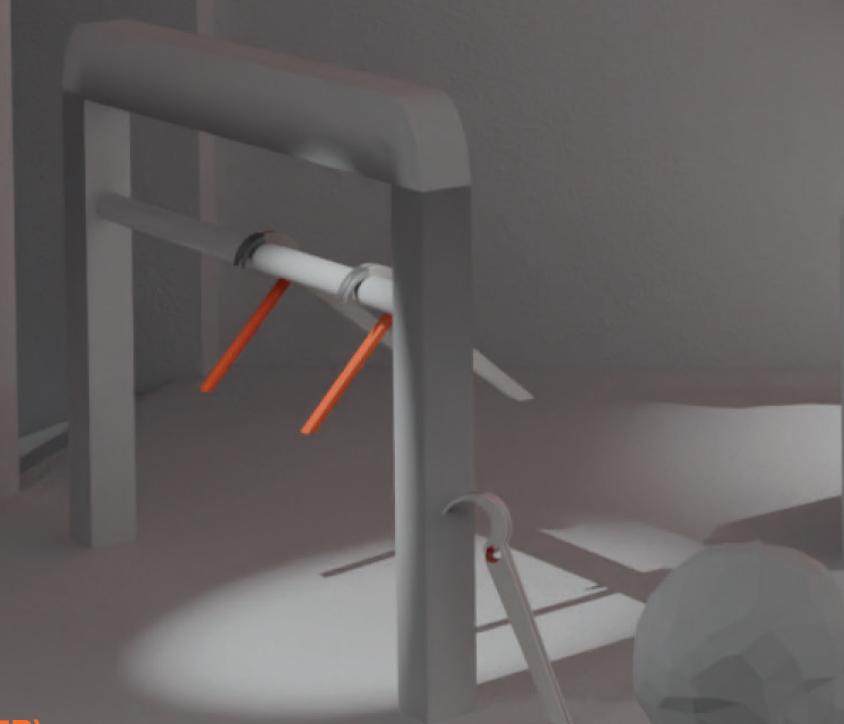
COLLEZIONE DI CARPET

Per avere informazioni dettagliate su questa collezione, visitate il sito [www.tapperta.com](#).

DISPONIBILITÀ

Per ordini e informazioni, contattateci al numero +39 02 0000 0000.

Larghezza: 100 cm
Lunghezza: 30 cm



IS LEFT.

ARCÆLOGICO

Il Pouf "Arcælogico" è un complemento d'arredo ideato per garantire sicurezza e praticità in caso di alluvione. Progettato per l'utilizzo in ambienti interni come camere o salotti, questo pouf offre una soluzione versatile che unisce comfort e funzionalità.

* STRUTTURA MODULARE:

Composto da due moduli sovrapposti collegati tramite fibbie robuste che permettono un facile aggancio e sgancio.

* MODULO SUPERIORE:

Una volta sganciato, si trasforma in un salvagente, ideale per situazioni di emergenza.

* MODULO INFERIORE:

Incluse un cuscino di foam morbido e impermeabile per una seduta confortevole. Questo modulo può essere aperto per rivelare un contenitore interno, perfetto per riporre oggetti personali o kit di emergenza.

* GALLEGGIANTE:

Progettato per galleggiare, offrendo un supporto sicuro in caso di alluvione.

* Altezza: 70 cm

* Larghezza: 100 cm

* Profondità: 100 cm



THE

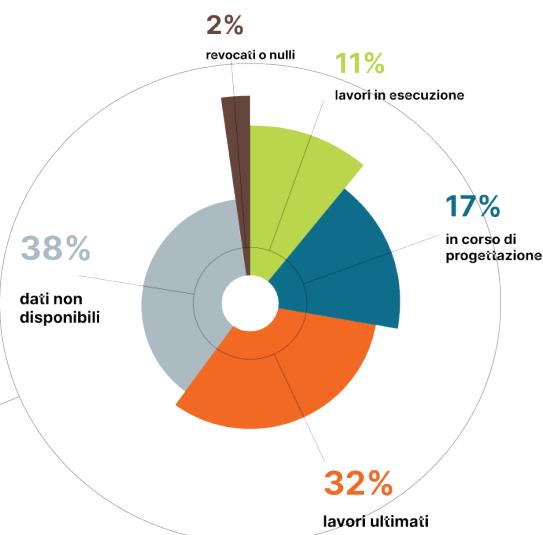
What(er) is left is an **installation** located in Emilia Romagna, focusing on the **Po River**, which is often subject to flooding, causing significant damage to the surrounding areas.

The concept of the project is to raise awareness, especially among a target audience aged 14-26, through critical and focused communication.

The project started with **data research**, followed by its **representation** both graphically and spatially, in terms of the exhibition setup.

During the project, I mainly worked on this

25.101
INTERVENTI FINANZIATI
(1999-2023)



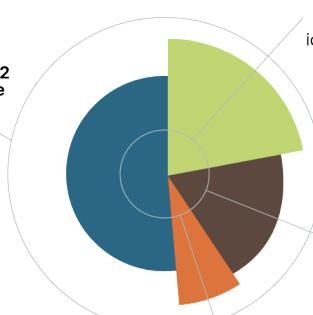
Fonte: indagine ANCE su dati ANAC

650 km
di lunghezza del fiume Po



di argini di Po all'interno di comuni catalogati in classe 3 di rischio sismico

82.800 km²
di area distrettuale del fiume Po



di aree a pericolosità idraulica a media frequenza

di aree a pericolosità idraulica a bassa frequenza

di aree a pericolosità idraulica ad alta frequenza

EURO STANZIATI DAL MINISTERO DELL'AMBIENTE IN 20 ANNI

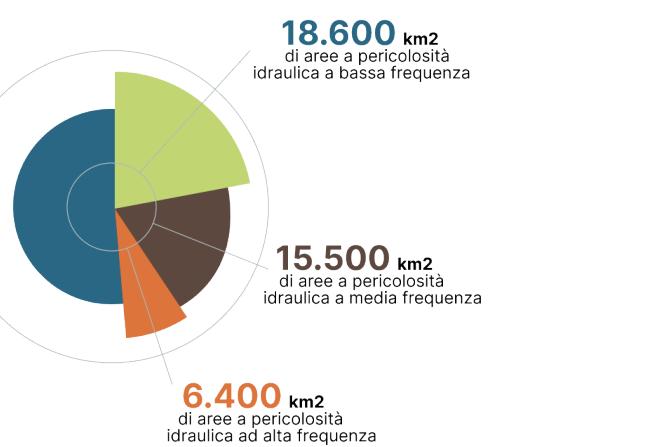
EURO NECESSARI PER FAR FRONTE AL DISSESTO IDROGEOLOGICO

Circa 7 miliardi

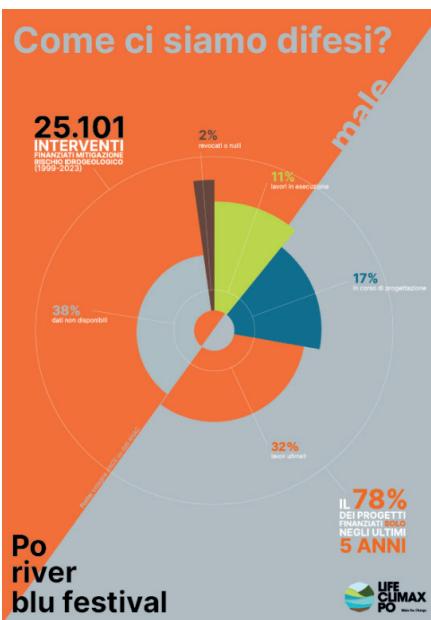
26
MILIARDI

900.00
frane censite nelle banche dati degli Stati europei

600.000
frane sono italiane



RESEARCH.



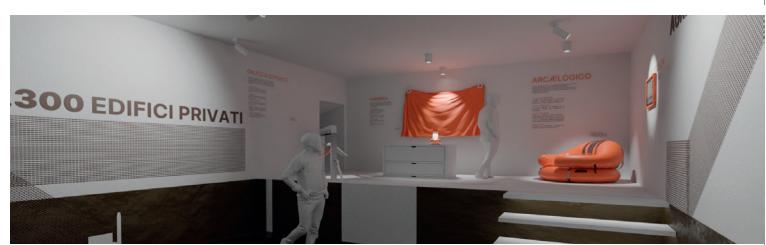
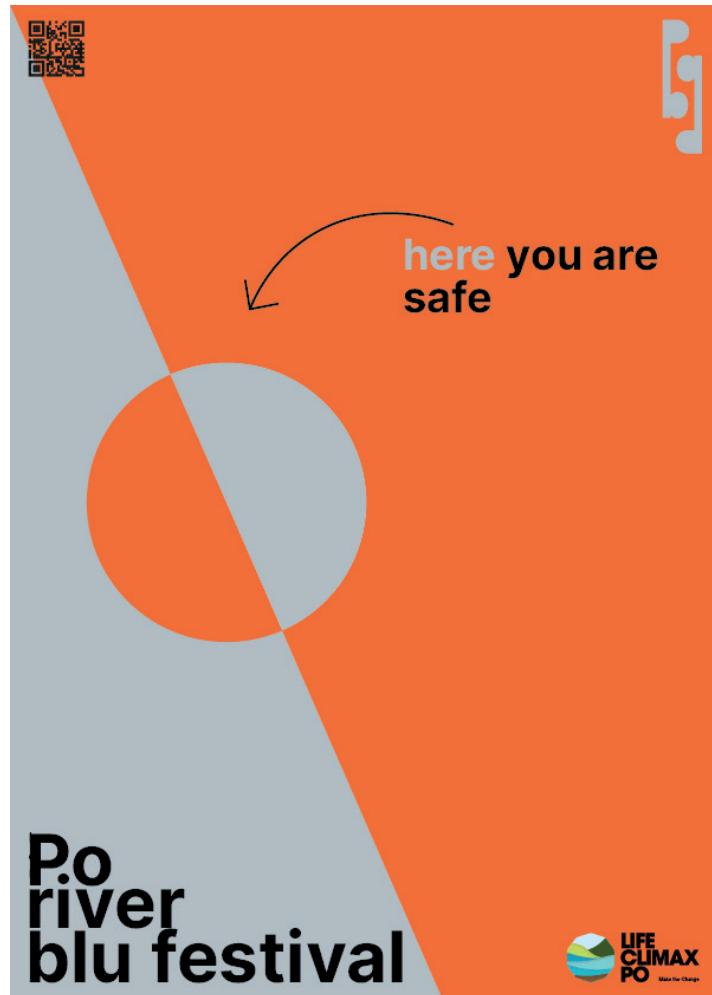
Here you can see, **above**, the **installation** with the data written on the walls, while on the **left** and **below** the **data** are displayed on **posters**.



From the initial research, **What(er) is left** evolved into an **exhibition** aiming to provoke reflection on the devastating impact of floods on people's lives, and on the **transformative potential** of **everyday objects** as survival

tools, through the lens of **survival design**.

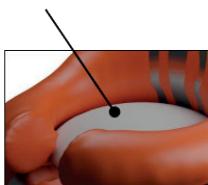
After gathering the data, we first **collaborated** with the **graphic team** to find the right direction for communicating both the project and the data effectively.



Finally, the **installation** was **developed**. Inside the exhibition space, visitors can explore and interact with a series of **objects** designed to be **multipurpose** in critical situations.



cuscino in foam



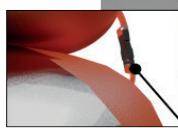
maniglie



gruccia + piede di porco



fibbie



nastro catarifrangente



base galleggiante

torcia portatile



(a manovella/wireless)

coperta termica



tappeto

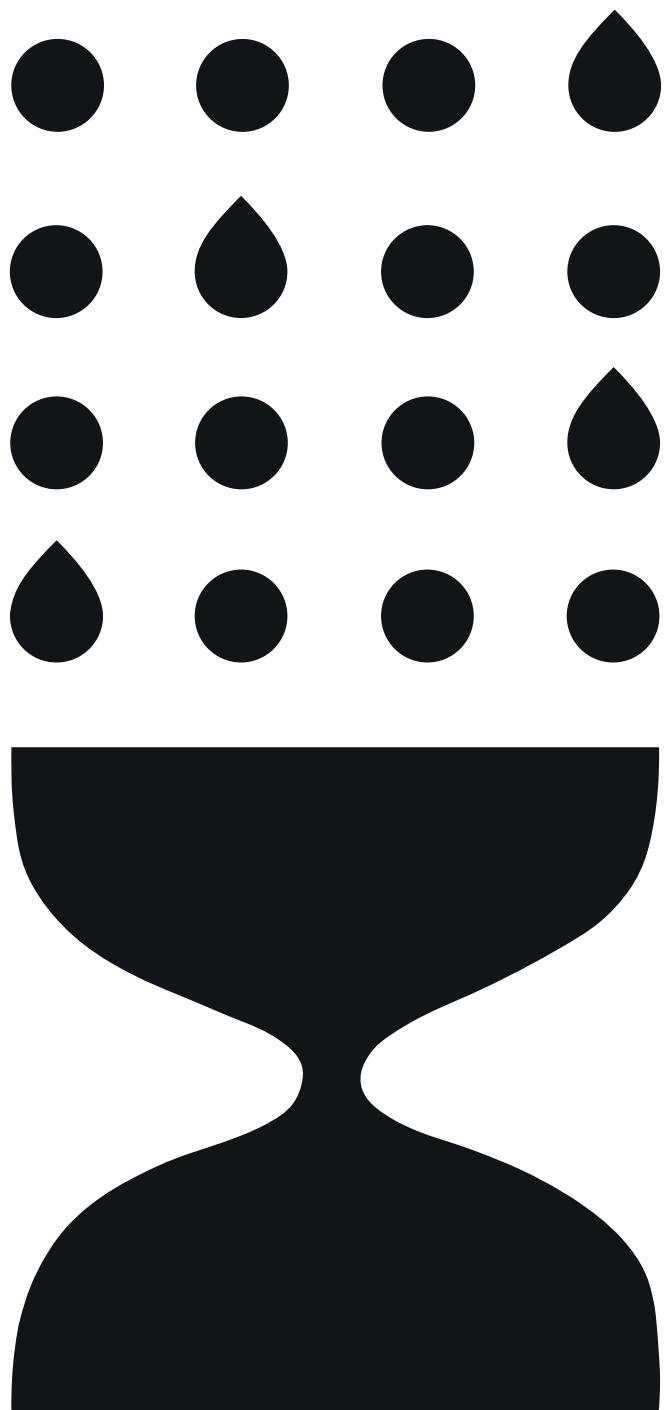
LA STORIA È.

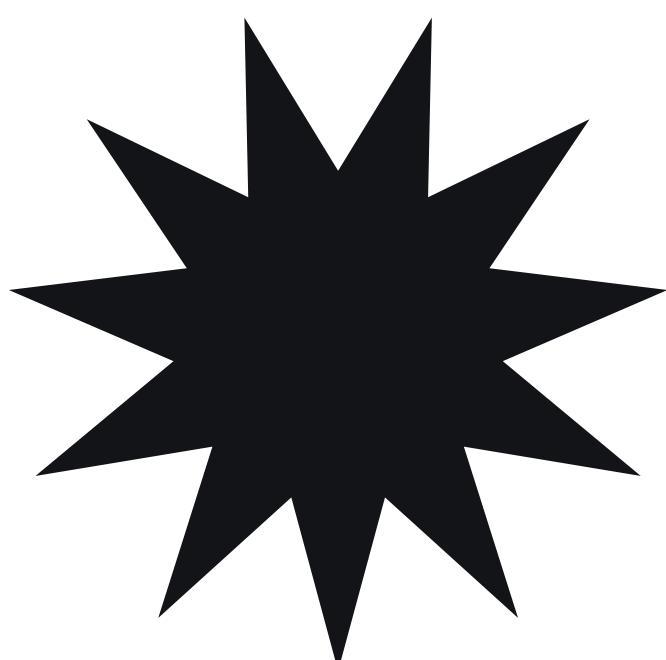
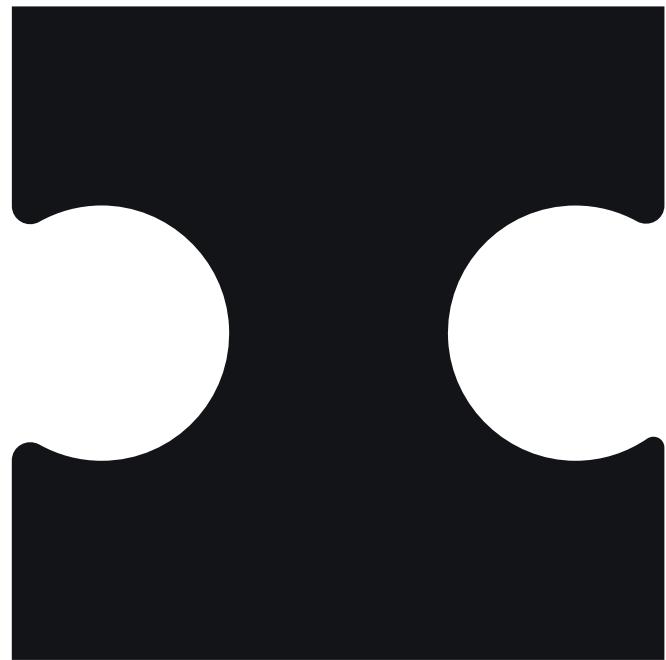
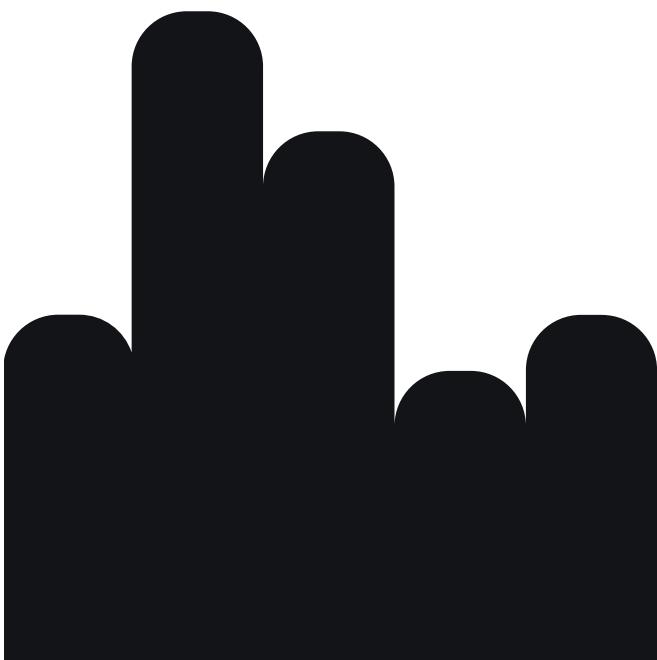
ADV
CAMPAIGN.

FONDAZIONE
GRAMSCI

26/02/2023.

LA STORIA È.





C O M M U

B/N



#0a4f6d



#e00e54



#f3eada



La Storia è was created as an advertising campaign for the **Fondazione Gramsci Emilia-Romagna**, aimed at promoting key values such as the preservation of historical archives and 20th-century culture in Italy.

While **designing** the visual **identity**, we focused on what emerged from our research. In trying to define what History is, we developed **nine concepts**, each representing a **different point of view**, visually expressed **through icons**. We gave these concepts equal importance, enclosing them in a square to convey solidity, stability, and unity.



N I C A T I O N.





For the **posters**, we created a series of nine, matching the number of icons. To **represent** the **archival** work of the **Foundation**, we **included** within them the **original poster** by Mayor

Giuseppe Dozza, dated April 21,
1945, announcing the **liberation of**
Bologna.

The posters are presented in two different formats:



Zine/poster.



FLUSSO

Sostienici!

Devolviti il **5x1000** a Fondazione Gramsci, sostieni con un piccolo gesto la diffusione della **cultura storica**. Contribui a costruire l'abitudine al pensiero critico e alla lettura della complessità del reale.



VIEWS

La Fondazione

Fondazione Gramsci Emilia Onlus è un'organizzazione senza scopo di lucro, che si pone l'obiettivo di essere un luogo di confronto e di approfondimento libero e aperto nella realtà regionale di cui fa parte. Disponiamo di una ricca **biblioteca**, che viene costantemente ampliata, e di un **archivio** contenente atti e documenti storici prodotti da organizzazioni, associazioni e personalità protagoniste della sinistra italiana del Novecento e non solo.



OF



Flusso

Ogni movimento della storia è condizionato da una serie di altri eventi che si trascinano come un'enorme corrente attraverso il tempo. Abbiamo voluto rappresentare questo aspetto con l'icona di Flusso, che definisce il vorticoso iter temporale di ciò che accadde, di ciò che accade ora e di quello che accadrà in futuro. Teniamo traccia e cataloghiamo gli elementi di questo movimento inesorabile nel nostro archivio.

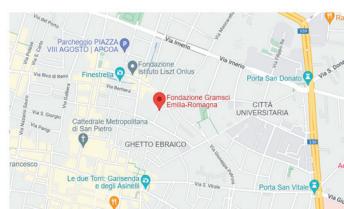
INTERNET

Fondazione Gramsci vi aspetta!

051 231 377
051 223 102

Dal Lunedì al Venerdì
9:30 - 18:00

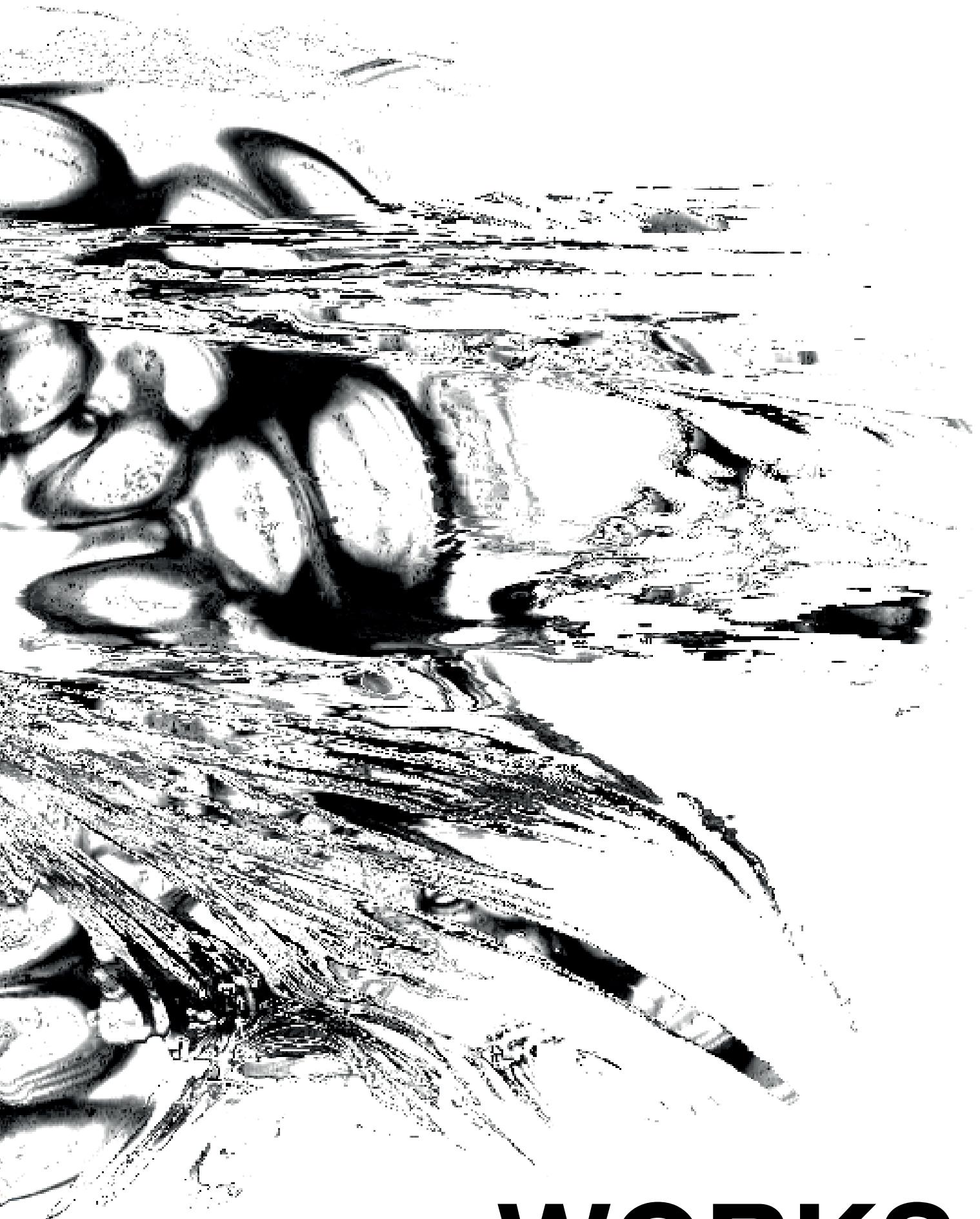
info@iger.org



WEBSITE.

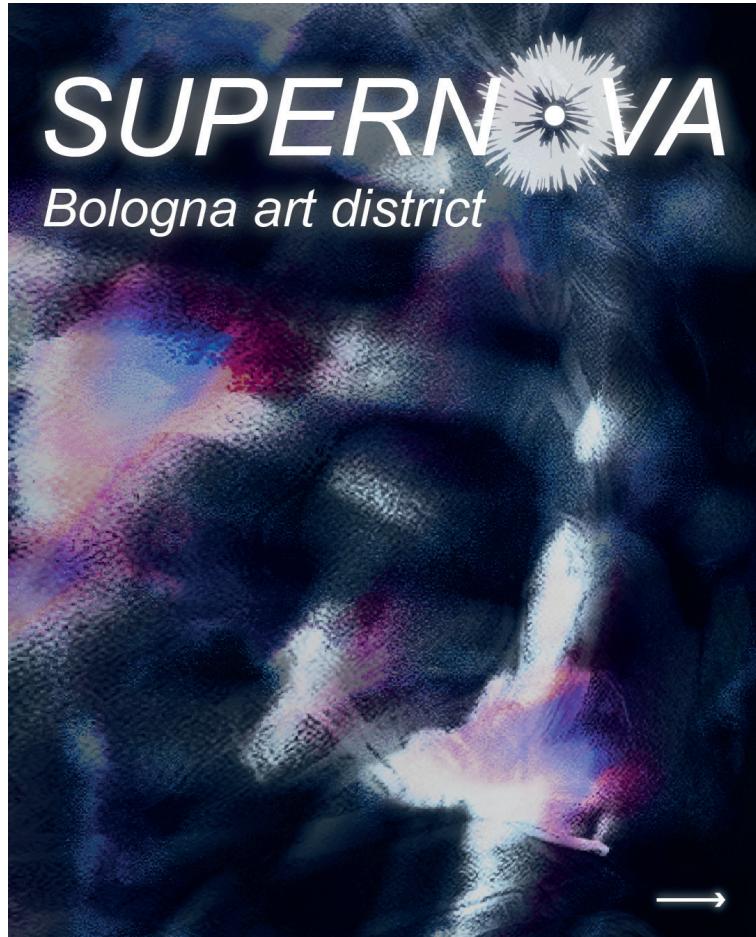
OTHER.





WORKS.

SUPERNova.



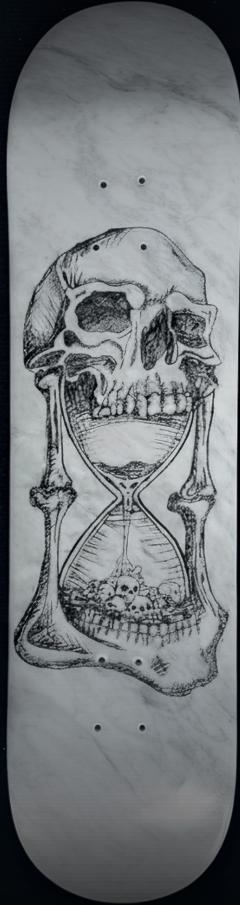
Supernova is the name of the **art district** in the Saragozza neighborhood of **Bologna**.

The district was created with the aim of hosting a series of **event days** dedicated to the world of contemporary art.

The **name** was chosen to reflect the idea of **separate** artistic **units** born from a **shared** cultural **vision** – hence, “Supernova”. The **social media campaign** to promote the district was designed with the same concept in mind, representing an “explosion” of distinct yet interconnected elements.



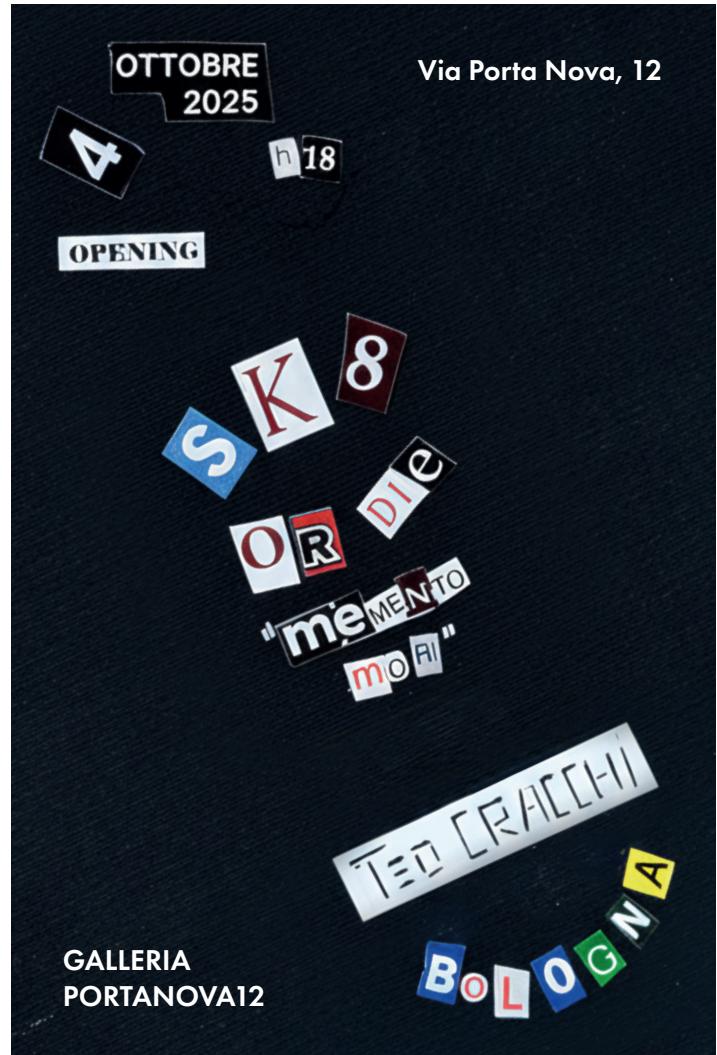
"SK8 OR TEO DIE" CRACCHI



Inaugurazione
4 Oct - h 18
Open every day
h 17 - 21
closed on Monday

PORTANOVA 12 GALLERY

Postcard and poster created for the exhibition
'sk8 or die', featuring works by Teo Cracchi and
curated by Galleria **Portanova 12**.



A L B C O V



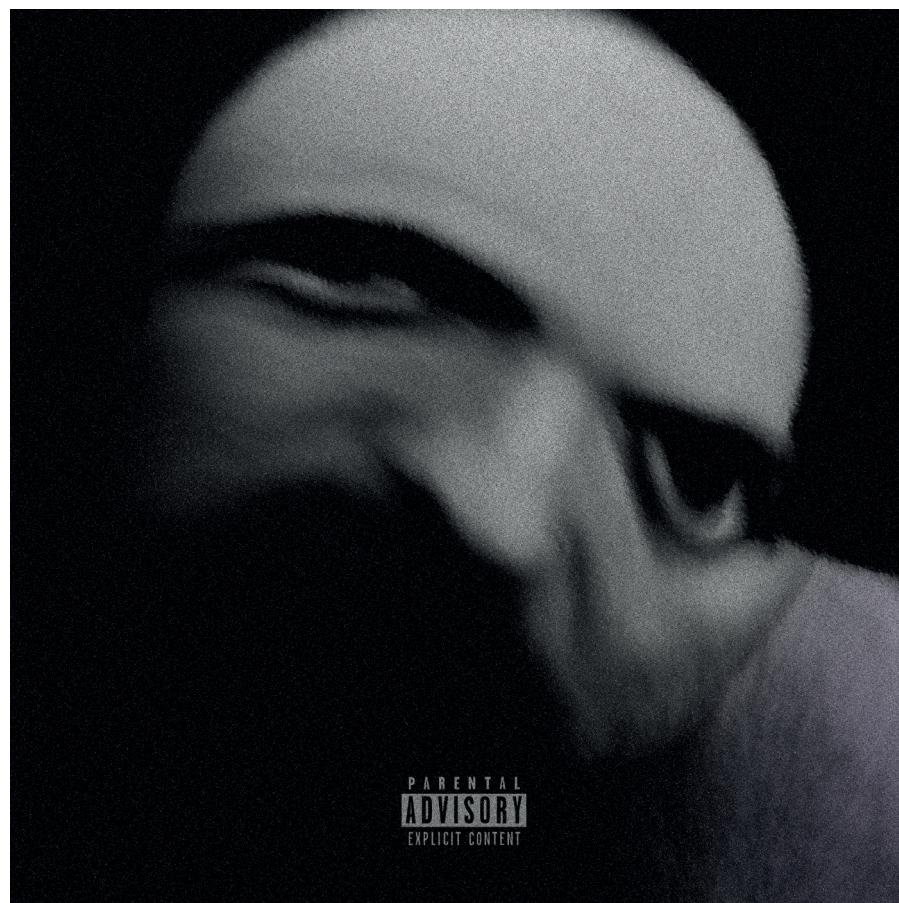
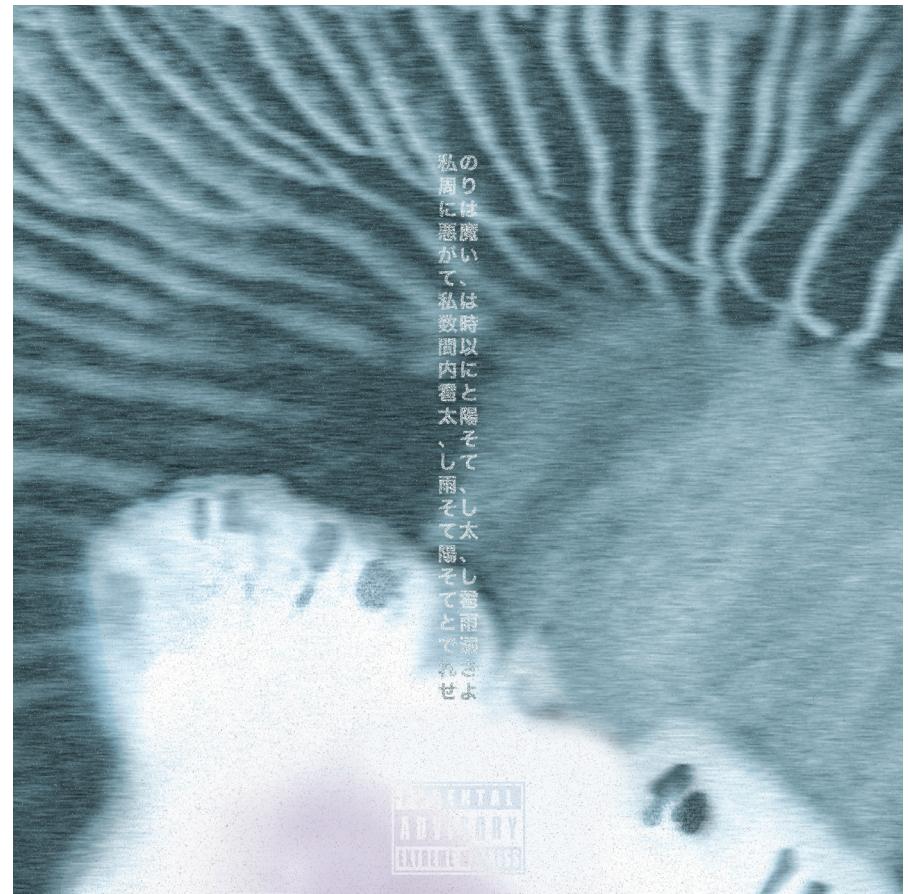
Artist: Miyazaki
Single: Strega Smeraldo.

Artist: φ.emme
Single: Vuoti



B U M E R S

Artist: Miyazaki
Single: Allucinazione.



Artist: Miyazaki
Single: Ialosi.