

Graphic Motion Designer Portfolio



Paolo Barbieri

-23

T. +39 348 6413468
M. infopaolobarbieri@gmail.com
W. paolobarbieri.info
IG. ppablo._

BIOGRAFIA

Mi piace la combinazione.
Tendo a creare composizioni con elementi reali ed immaginari muovendomi tra arte e graphic design. Ho un metodo: osservo, focalizzo i sensi, medito una scelta ed infine metto in discussione la mia pratica, così da comprenderla e comunicarla con più consapevolezza. Trovo interessante sperimentare diversi strumenti e scoprire linguaggi visivi sempre nuovi; muovendomi in modo veloce e intuitivo per poter visualizzare i risultati di un processo. Apprendere, mediare e trasformare fanno parte della mia modalità d'azione. Mi piace curare ogni minimo dettaglio, ma spesso e volentieri, la casualità arriva prima di me.

FORMAZIONE CONSEGUITA

2018/21	ISIA URBINO	Triennio in Progettazione grafica e comunicazione visiva, Urbino (PU).
2018	ARS IN FABULA	Summer School con Virginia Mori, Macerata (MC).
2016/18	MOHOLE	Biennio in Graphic e Motion Design, Lambrate (MI).
2011/16	ARTISTICO	Arti visive e sperimentaliste, Omegna (NO).

LAVORI SVOLTI

2023	DOCENZA MOHOLE, LAMBRATE (MI)	Graphic design / Basic Design / Interaction Design / Stampa e Tipografia.
↑	DOCENZA HACKATHON CLEMENTONI	Ho seguito gli studenti nella realizzazione della grafica di un "gioco inclusivo" – Brief del workshop "Hack-A-Toy" organizzato da Scuola Mohole e Clementoni.
↑	DOCENZA ITS MACHINA LONATI BRESCIA (BR)	Presentation design / informatica applicata alla grafica / Suite Adobe.
2022	STUDIO ÒBELO	Stagista Graphic e Motion design + collaborazione workshop.
2021	PARCO STUDIO	Stagista Graphic e Motion design.

WORKSHOP ORGANIZZATI

2023	MOHOLE	"PUNCTUM" con Alice Machado , una riflessione sull'osservazione.
↑		"GESTO" con Alice Machado, cosa vogliono le immagini? cosa pensano?
↑		"ABSTRACT" Creare una storia attraverso cerchio, quadrato, rettagnolo.
↑		"NEW STORY NEW IMAGE" decostruzione di un testo e di un'immagine.
2022	PAWCHEWGO	"FORMA LAB" con Alice Machado, i personaggi nascosti nelle forme.
2021	PAWCHEWGO	"MR. QUADRAGO" con Studio Òbelo e Alice Machado, caratteri mobili.
↑	INCHIOSTRO	"COLLAGE", con Paolo Caramella presso Inchiostro Festival (AL).

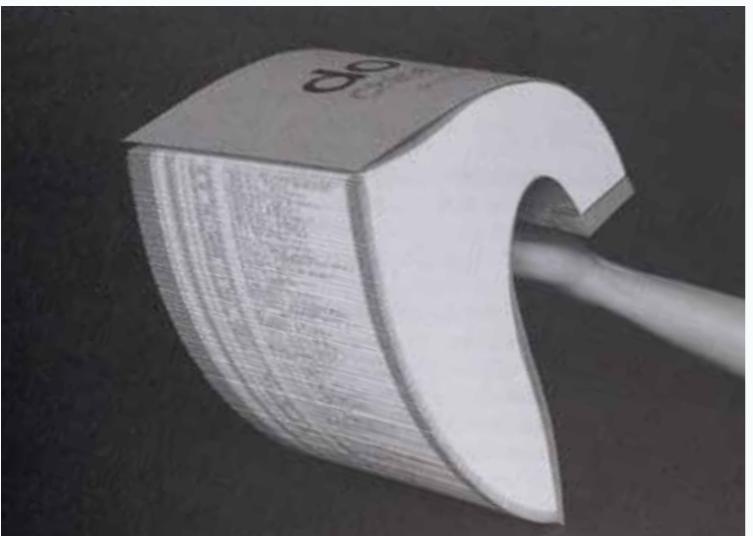
CONCORSI VINTI

2020	DISCOVER ARTIST	① Stampa dell'opera in 100 copie serigrafate.
2019	3X3 ILLUSTRATION	① Menzione d'onore, cat. studenti, premio di merito, cat. studenti, pubblicazione in catalogo.
↑	INCHIOSTRO FESTIVAL	② Tema: "Lustro", esposizione l'anno successivo e premiazione durante Inchiostro festival.
↑	AUTORI DI IMMAGINI	③ Cat. studenti, esposizione e premiazione "Children's Book Fair" Bologna, pubblicazione in catalogo.
2018	PRINT CLUB TORINO	① Tema: "La Libertà di Stampa". Stampa dell'opera /30 copie serigrafate e firmate. Autori di immagini.
↑	AUTORI DI IMMAGINI	① Cat. studenti. esposizione e premiazione "Children's Book Fair" Bologna, pubblicazione in catalogo.

PROGRAMMI

Photoshop / Indesign / Illustrator / Premiere
After effect / Adobe XD / Figma / Excel

04	INCARICHI ARTISTICI & INTENTI
	FOTOGRAFIA EDITORIA
12	YEAH! ARCHITECTURE
	EDITORIA DIGITALE
20	UNCONVENTIONAL POSTING
	FOTOGRAFIA ALLESTIMENTO DIGITALE EDITORIA
26	APPROCCIO ALL'ANALISI
	EDITORIA
32	BARTLEBY LO SCRIVANO
	FOTOGRAFIA EDITORIA
36	ROOM 2021
	FOTOGRAFIA EDITORIA ALLESTIMENTO
42	RIFLESSIONI ENCICLOPEDICHE
	EDITORIA ALLESTIMENTO FOTOGRAFIA
48	MTTN 23X5
	FOTOGRAFIA ALLESTIMENTO EDITORIA
52	SPAZIO E
	DIGITALE



p. 06



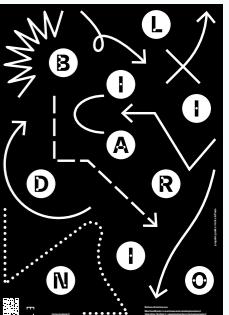
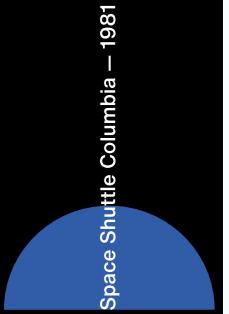
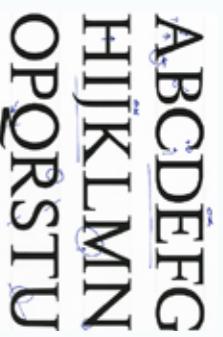
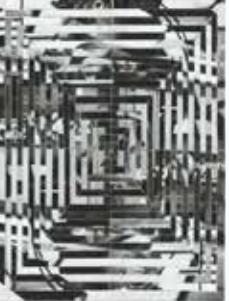
p. 58

Workshop

58	GESTO
	EDITORIA FOTOGRAFIA
64	PUNCTUM
	ALLESTIMENTO DIGITALE EDITORIA
70	STICKERS
	EDITORIA

Project

02



Incarichi artistici & Intenti

INFO. PROGETTO

Tesi ISIA U, 2023
Rel. Luca Capuano

Ringrazio Alice Machado
e Giulio Barbieri.

FOTOGRAFIA
EDITORIA
INFO. ARTEFATTI

INCARICHI ARTISTICI, DUE PROSPETTIVE CONVERGENTI
 xy 130x206mm
 Pag. 104
 Carta ECOcarta Usomano riciclata - FSC® 100g, 300g
 Brossura fresata

INTENTI, UNA COSTELLAZIONE DI ASSIGNMENT

xy 175x245mm
 Pag. 186
 Carta Patinata Lucida 130g, 300g
 Brossura fresata

ABSTRACT
"INCARICHI ARTISTICI (1/2)

L'assignment è uno strumento pedagogico formato da una serie di istruzioni testuali con l'obiettivo ultimo di porre domande, favorire dubbi, stimolare la fantasia, assecondare l'errore e la sperimentazione. Il lavoro di tesi nasce da una ricerca personale intitolata "Incarichi Artistici", dove la prima fase di esplorazione si è dimostrata utile ad investigare, sebbene parzialmente, lo scenario delle molteplici modalità di assignments. Il progetto indaga l'assignment attraverso due prospettive differenti: una storico artistica - l'assignment come opera d'arte; ed una volta all'educazione artistica - l'assignment come esercitazione.

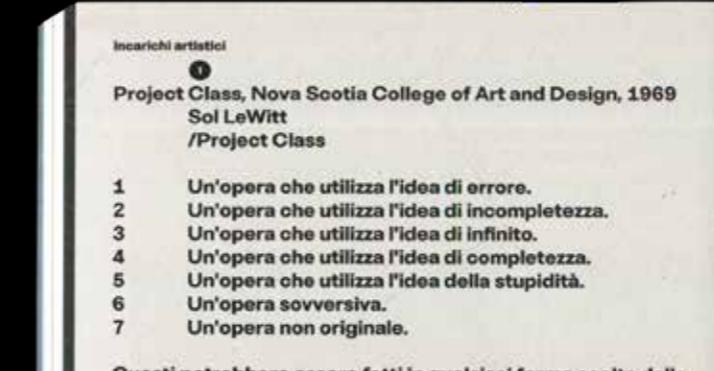
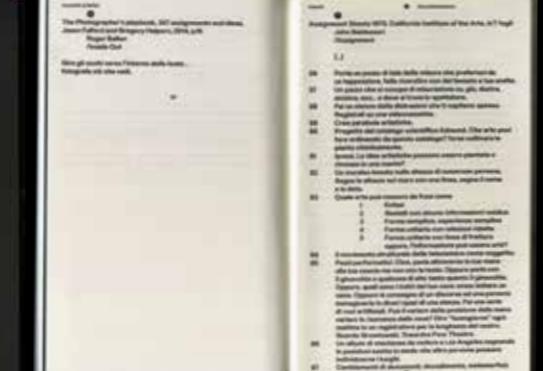
Quale e quante modalità esistono per sviluppare un assignment? La destabilizzazione è necessaria nell'educazione artistica?

"INTENTI, UNA COSTELLAZIONE DI ASSIGNMENT" (2/2)

Il progetto "Intenti" incentra la propria narrazione sull'incontro di molteplici assignments, ideati da differenti autori, docenti, artisti e pensatori. Prendendo quindi in considerazione punti di vista divergenti ne ho elaborato uno strettamente personale considerando le esercitazioni come spazio aperto ad infinite possibilità, accogliendo i vincoli come stimoli ed interpretando ogni assignment, che di per sé è espressione di intenzioni altrui, come input ed ispiratore di spontaneità. Questo processo di riattivazione ed elaborazione continuativa ha delineato un percorso interpretabile, dinamico ed in continua trasformazione, che ha fatto della messa in discussione, non contraddittoria quanto esplorativa, il centro della propria riflessione. Inoltre, il processo ha dato avvio ad un dialogo interpretativo tra me e i personaggi selezionati. Intenti indaga quindi le infinite iterazioni artistiche che si nascondono dietro una semplice istruzione.



- 1 La messa in discussione
- Il cosa ed il come; la struttura del processo
- L'intenzionalità ed il riduzionismo
2 Approcci convergenti
- Assignment nell'arte
- Assignment nella didattica
3 Documentazione



Intenti

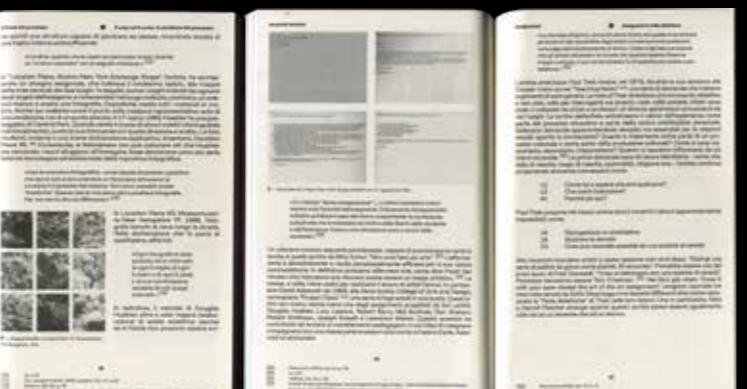
Documentation

- 2 L'arte di vedere le cose intorno a noi, Rob Walker, De Agostini, 2019, p.46
Dan Ariely
/Osservate le forze

Sociologi, osservano attentamente i fatti del mondo. Ma questo potrebbe non essere altro che un punto di partenza. *Non si tratta soltanto di osservare quello che una persona fa* dice Dan Ariely, professore di psicologia e di economia comportamentale alla Duke University. *Si tratta di capire quali motivazioni ci siano dietro.* Le ricerche di Ariely si concentrano su come modificare il comportamento umano. Per farlo è necessario comprendere che cosa lo influenza in primo luogo. *Facciamo finta di trovarci in un bar, e di vedere delle coppie durante un appuntamento* suggerisce Ariely. Notiamo anche che il posto è rumoroso, che è buio, che è affollato, e che c'è dell'alcol: tutte osservazioni corrette. *Ma ora, da sociologo, voglio considerarlo come se fosse un problema di fisica newtoniana* prosegue e allora mi domando: *quali forze sono all'opera? cos'è che ha suscitato in persone diverse il desiderio di convergere proprio in questo posto?* Offre alcuni esempi: *Forse andare in un posto rumoroso aiuta le persone a superare momenti di silenzio imbarazzato. Forse il rumore permette di sedersi più vicini, e di tanto in tanto parlare sussurrandosi all'orecchio. Forse trovarsi in mezzo a tanta altra gente trasmette un senso di sicurezza, ma c'è anche quel grado di confusione che permette di non sentirsi al centro dell'attenzione.* E così via. Queste "forze" sono, di per sé, invisibili. Stiamo parlando di schemi mentali e sensazioni, istinti di cui persino gli individui coinvolti potrebbero non essere consapevoli. Cercare le forze invisibili è una sfida divertente, specialmente in una situazione in cui tante persone sono spinte (o costrette) a stare insieme, che sia a una festa o negli uffici della motorizzazione.

87

Il focus sul processo

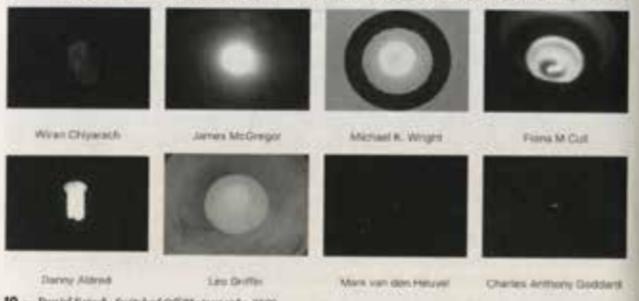


Questi potrebbero essere fatti in qualsiasi forma scelta dallo studente. Chiedi ai tuoi studenti di non fare più di due dei lavori qui sopra.

86

Incarichi artistici

grams in Contemporary Writing, University of Pennsylvania, nel 2018, chiese ai suoi alunni di individuare alcuni Inframince. Il risultato è stato un libro contenente 1000 esemplari - "1000 Inframince".^{**} Nel testo correlato al libro, Kenneth Goldsmith scrive: "senza diventare troppo specifici, possiamo supporre che Inframince è lo spazio tra gli spazi, il suono tra i suoni, la sensazione tra le sensazioni; né qui né là, né questo né questo, ma entrambi-tutti allo stesso tempo. (...). Dopo un incontro con l'infrasottile, il mondo diventa infinitamente più ricco, infinitamente più grande, e infinitamente più strano".^{***} È curioso osservare come questo incarico sia nato da un'osservazione Duchampiana, e si sia trasformato in un'esercitazione capace di "aprire gli occhi" sul mondo, e di conseguenza la propria mente. L'artista Daniel Eatock, nella propria ricer-



10 — Daniel Eatock, *Switched Off Photographs*, 2009

ca artistica, ha l'attitudine di scoprire singolarità, regolarità, contraddizioni e creare stati/oggetti non comuni. Particularmente interessante per la ricerca qui condotta, sono le istruzioni partecipative che l'artista lancia sul suo sito personale: www.eatock.com. Un esempio che ricorda il concetto di "Inframince" Duchampiano è:

Switched Off Photographs

Scatta una fotografia di una lampadina nel momento esatto in cui la spegni. Premi il pulsante della fotocamera nell'istante esatto in cui premi l'interruttore della luce. Utilizzare la risoluzione massima della fotocamera e posizionare la lampadina al centro della composizione orizzontale.^{****}

Le istruzioni, oltre ad essere stimolanti, sono semplici da comprendere, e hanno la capacità di creare piccole "comunità" attraverso il lavoro collaborativo. Il sito Web dell'artista, quindi, propone sistemi di collaborazione, "creando reti sociali in cui i contributi modellano il risultato e partecipano alla costruzione delle opere".^{*****} Fondamentale, scrive Eatock, è stato il libro "Six Years: The Dematerialization of the Art Object" di Lucy Lippard. La lettura conferisce

Assignment

Assignment nella didattica



11 — Rami Ulrich Ohrst, *Cao, Beihai II*, China, 2021

all'artista una conferma che il concetto, può essere tanto bello quanto l'estetica. L'obiettivo dell'artista è mettere in relazione le idee di smaterializzazione di Lippard con il design grafico, esplorando l'obiettività, i sistemi e i concetti e rimuovendo quante più decisioni estetiche possibili dal processo di progettazione. Il libro sopra citato, scritto nel 1973, è stata la chiave per sviluppare lo studio da me condotto, in quanto descrive e incarna allo stesso tempo il tipo di creazione artistica che, nei due decenni di metà secolo, è stata capace di cambiare radicalmente il pensiero artistico.

L'osservazione consapevole, rende la mente più ricettiva agli input, bisogna cercare di farlo in modo trasversale. I nostri sensi, che come si sa, non sono solo cinque, ma ben di più, sono sempre pronti ad attivarsi e scambiarsi i compiti. Roland Barthes nel libro "L'ovvio e l'ottuso" scrive:

«Tutti i sensi possono dunque "guardare", e, inversamente, lo sguardo può sentire, ascoltare e tastare, ecc... Goethe: Le mani vogliono vedere, gli occhi vogliono accarezzare.^{*****}

Uno sguardo non può essere neutrale, è un senso inquieto, è sempre in cerca di qualcosa. La nostra mente è infinitamente più veloce di quanto noi possiamo immaginare. Attivandoci alla ricezione e facendosi trovare pronti ad accogliere le casualità e le opportunità, che già sono presenti nel mondo che ci circonda, abituiamo il nostro cervello ad elaborare un pensiero visivo. L'at-

60

Elio Grazioli, Duchamp oltre la fotografia, 2017, p.57
Kenneth Goldsmith, 1000 Inframince, 2018, p.110
https://monoskop.org/images/2/21/100_inframince_2018.pdf

61

Descrizione del progetto "Switched Off Photographs" Agosto 2009
- In corso <https://eatock.com/participate/switched-off-photographs/>
Roland Barthes, L'ovvio e l'ottuso, 1995, pp.302, 303
Erik Kessels, Che sbagliò!, 2017, p.65

Incarichi artistici

1

Project Class, Nova Scotia College of Art and Design, 1969
Sol LeWitt
/Project Class

- 1 Un'opera che utilizza l'idea di errore.
- 2 Un'opera che utilizza l'idea di incompletezza.
- 3 Un'opera che utilizza l'idea di infinito.
- 4 Un'opera che utilizza l'idea di completezza.
- 5 Un'opera che utilizza l'idea della stupidità.
- 6 Un'opera sovversiva.
- 7 Un'opera non originale.

Questi potrebbero essere fatti in qualsiasi forma scelta dallo studente. Chiedi ai tuoi studenti di non fare più di due dei lavori qui sopra.

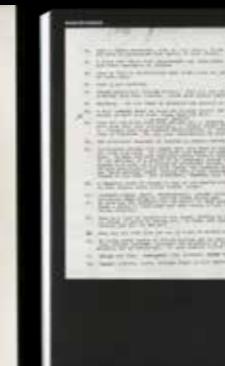
86



87



88



89



90



91



92

3

Intenti

93





YEAH!

INFO. PROGETTO
Art Director Studio òbelo
visual identity YEAH!
Young European Architecture Happening Esch-Alzette (LU)

Web Alice Guarneri
Cod. Roberto Arista

Web Alice Guarneri
Cllb. Michela Meliddo

INFO. ARTEFATTI

LIBRO
Impaginazione de editoriale del programma all'interno del libro.

SUPERGRAFICHE

Comunicazione del programma all'interno del festival.

ANIMAZIONI SOCIAL

Opening/programma/talks ecc..

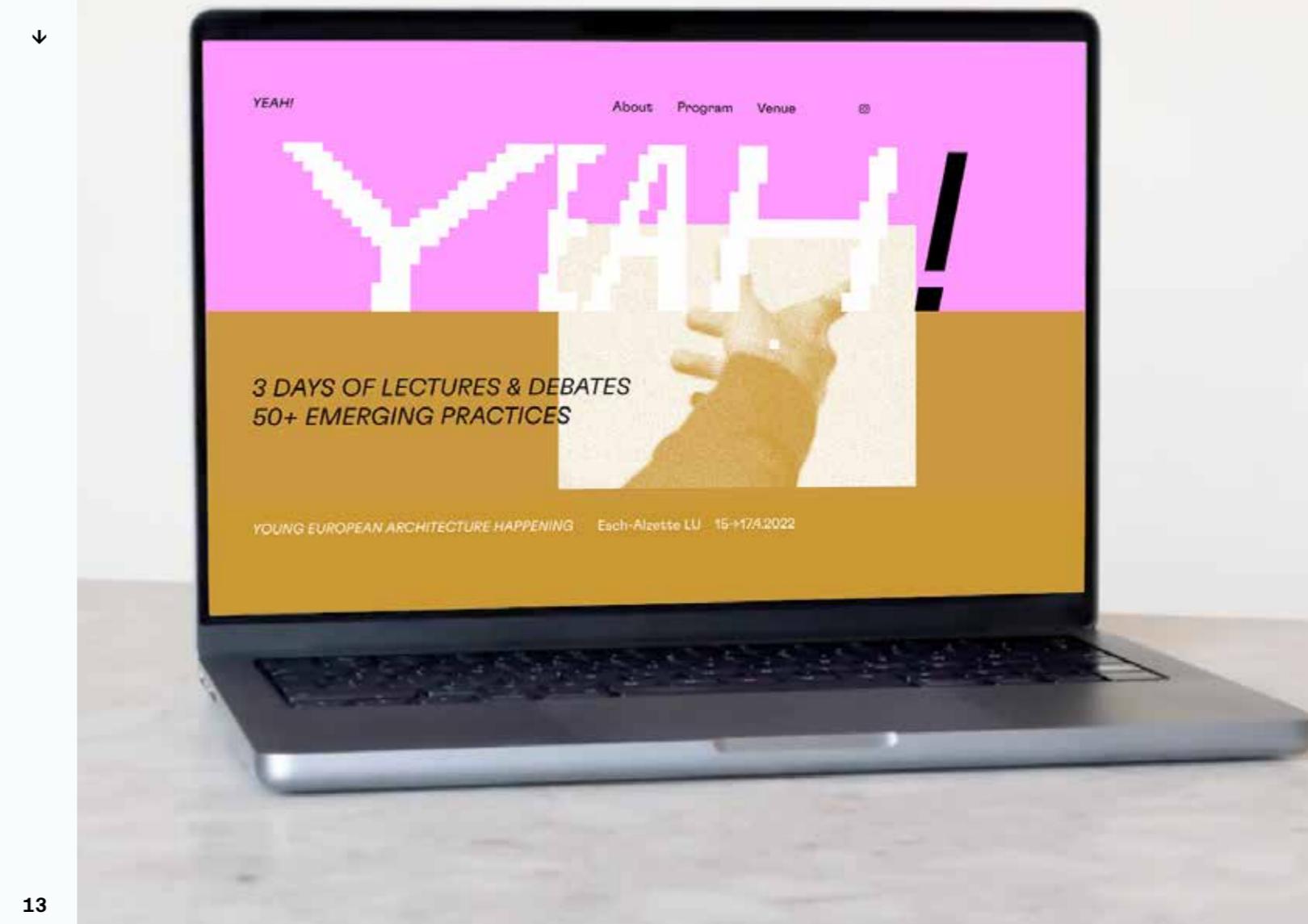
STENCIL

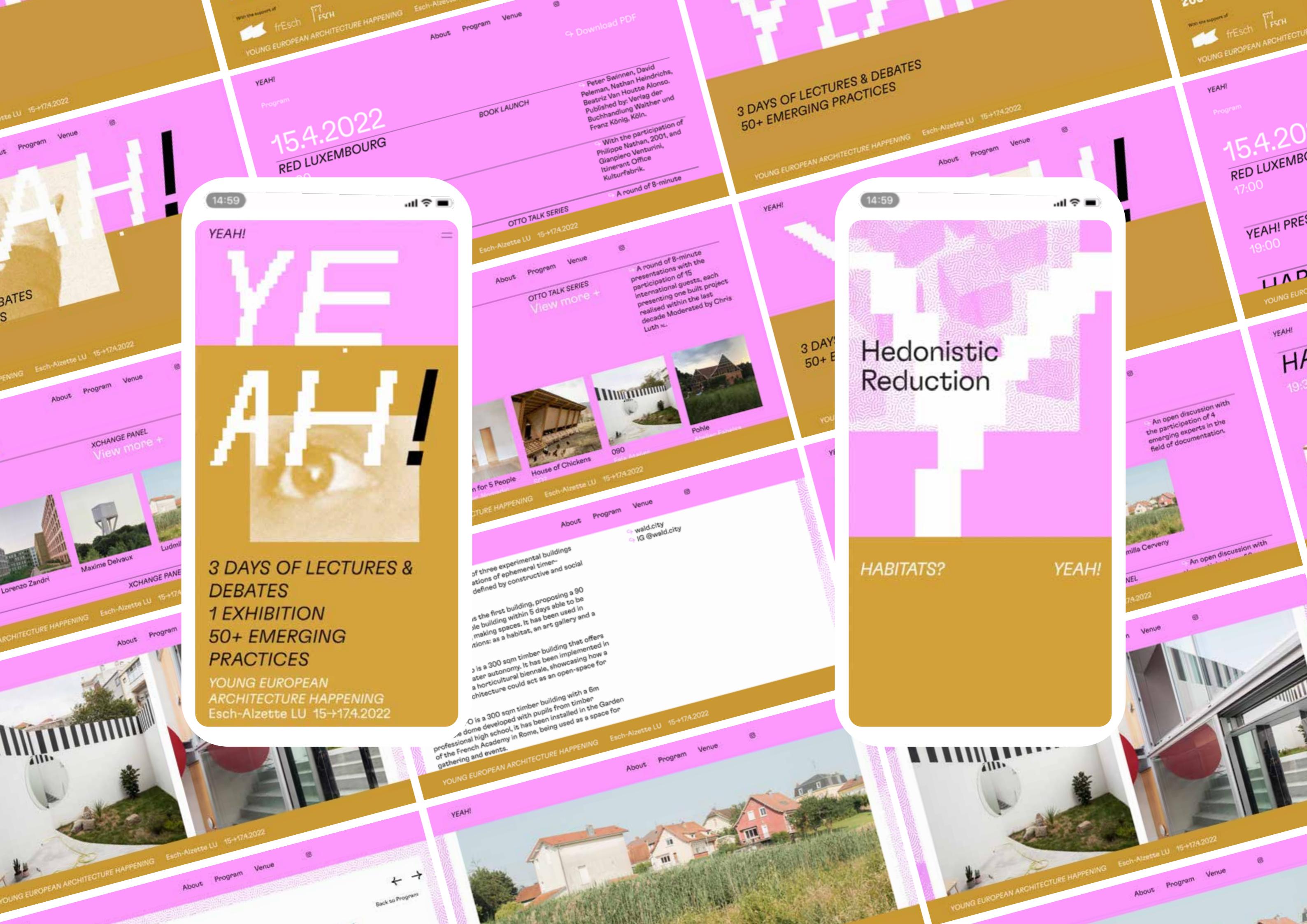
ABSTRACT

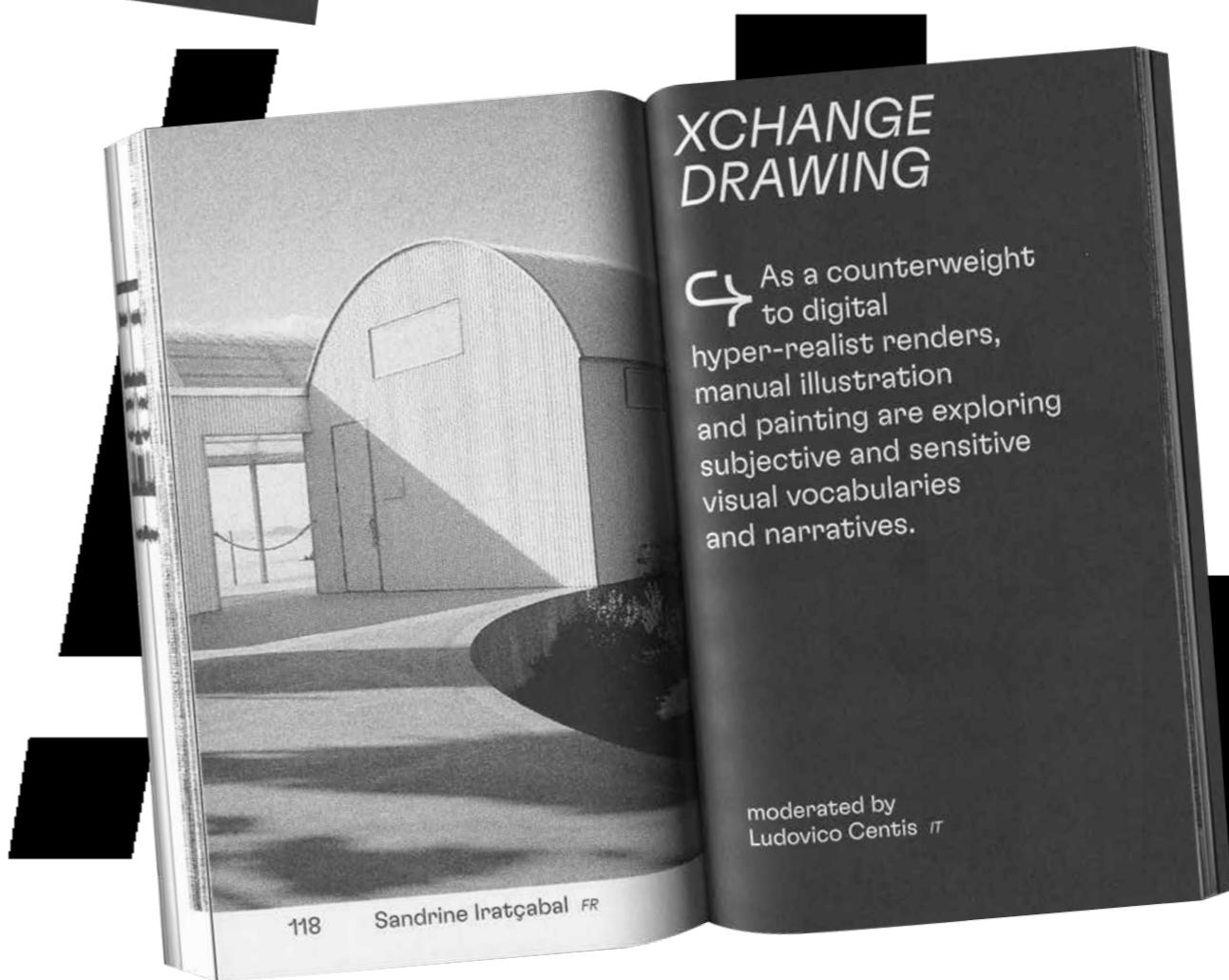
Identità visiva per YEAH! - un festival, una conferenza, un happening che riunisce una prossima generazione di architetti, creatori e pensatori dell'ambiente costruito su scala europea. Il nostro concept parte dal nome stesso del festival: the Eyes che, secondo Jacques Derrida, e Paul Austin prima di lui, dispiega uno spazio performativo di dialogo e trasformazione. La parola animata evoca un lavoro di costruzione in corso, così come la vista aerea di una folla che si riunisce. L'interazione dell'utente aggiunge un punto esclamativo al logotipo, trasformando l'acronimo in un atto vocale performativo.

EDITORIA

DIGITALE









↓

Unconventional Posting

INFO. PROGETTO
Corso ISIA U, 2020

Modulo I
Prof. Beppe Chia
Valentina Manchia
Jonathan Pierini
Cllb. Benedetta Stefani
Carlo Andrea Schlatter
Eugenio Pancaldi

FOTOGRAFIA

ALLESTIMENTO

DIGITALE

EDITORIA

INFO. ARTEFATTI

POSTER

info. 3 varianti, 1 colore
xy 700x1000mm

FLYER

info. 1/8, 1 colore, 105x148mm
Rilegatura punto metallico

ATLANTE VISIVO

xy 165x235mm

Pag. 48 pag.

Rilegatura punto metallico

GIF ANIMATA

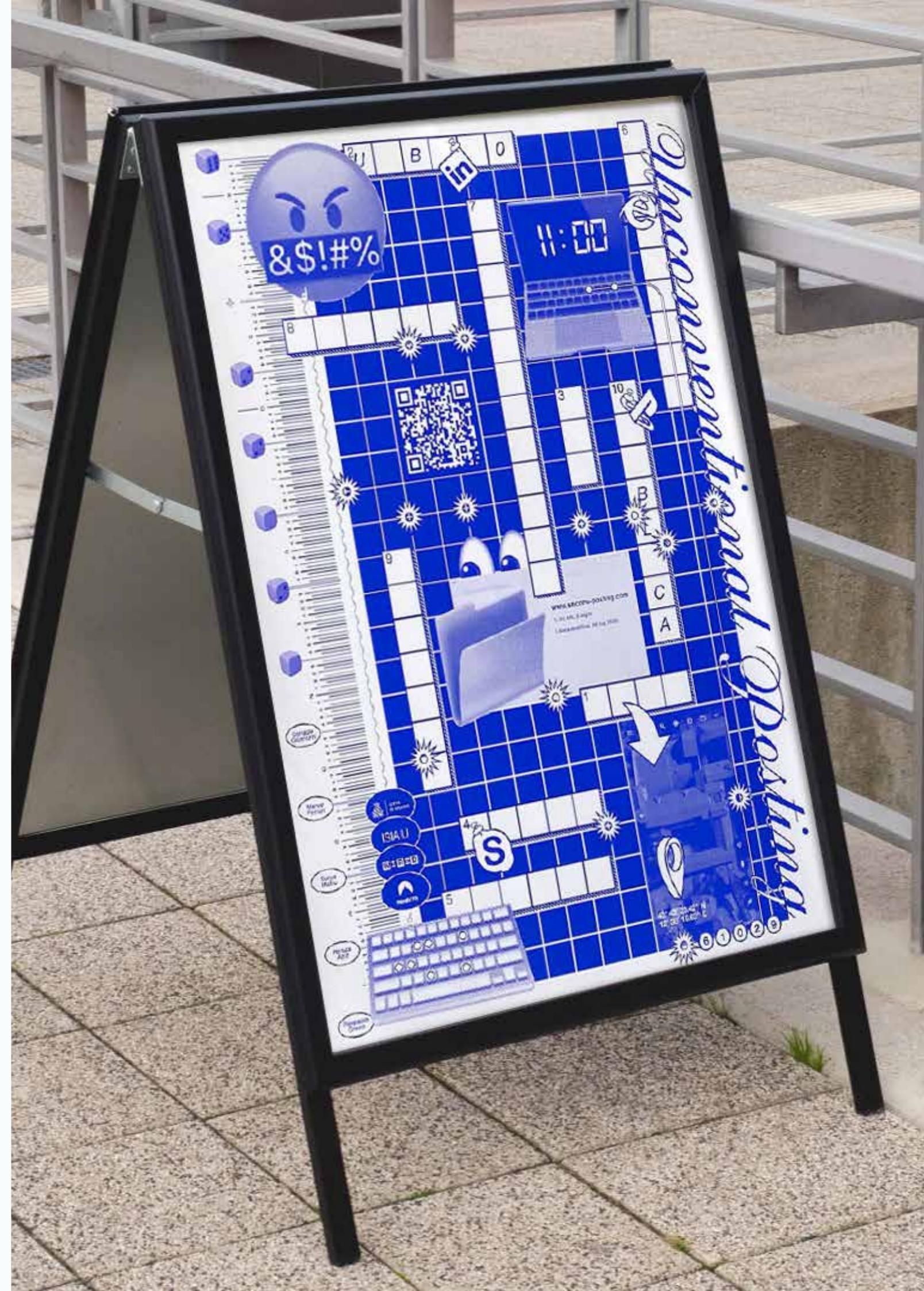
info. 7 sec
xy 1200x1200 px

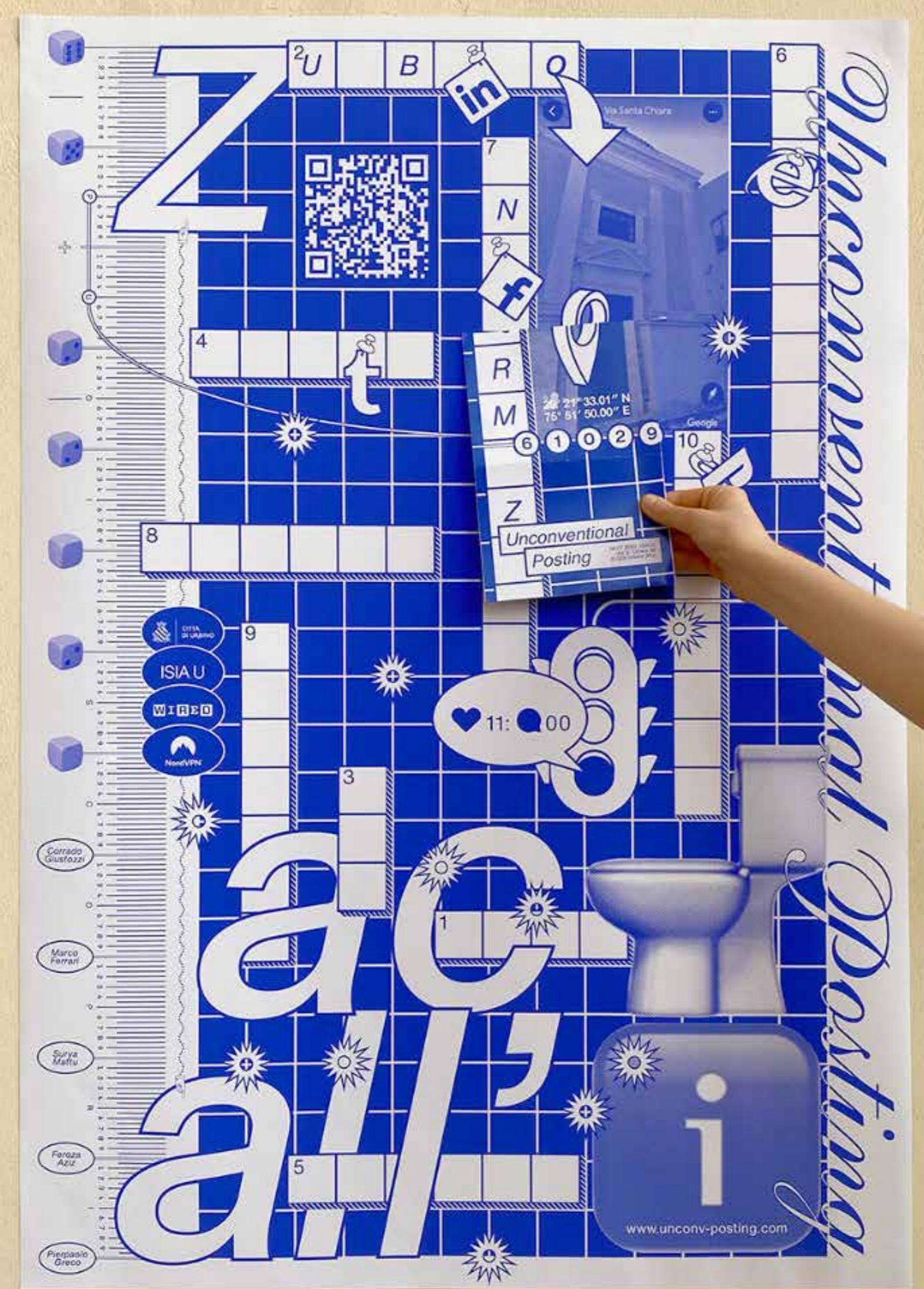
LAYOUT SITO WEB

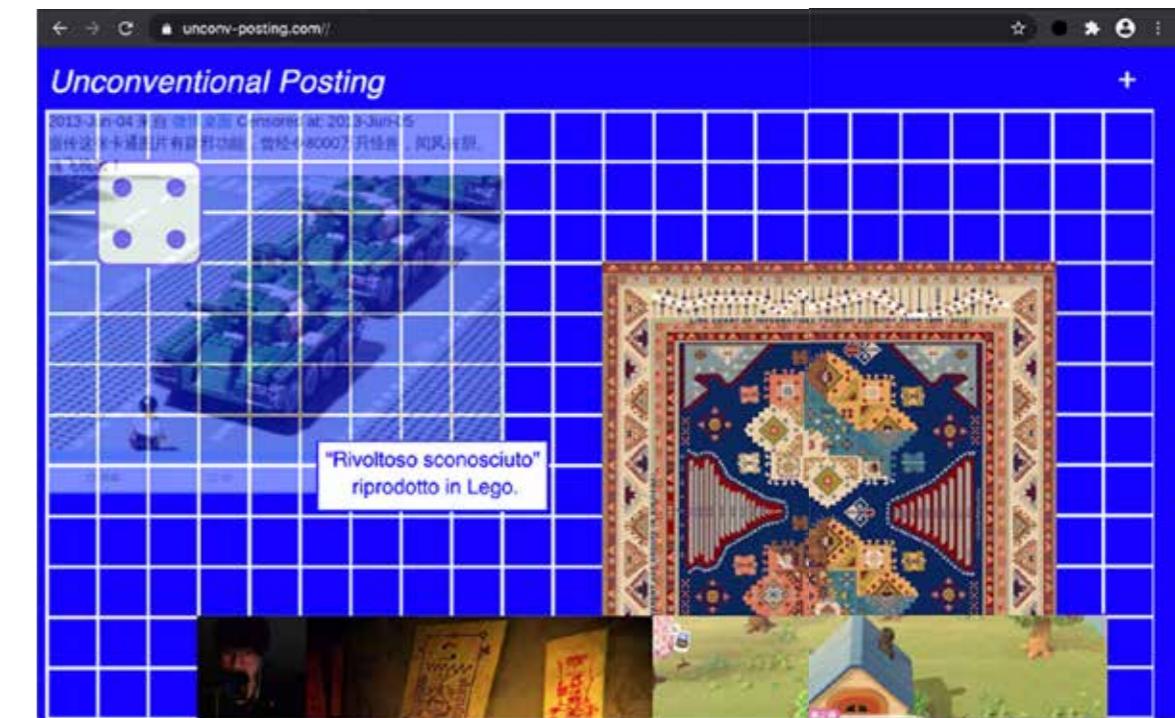
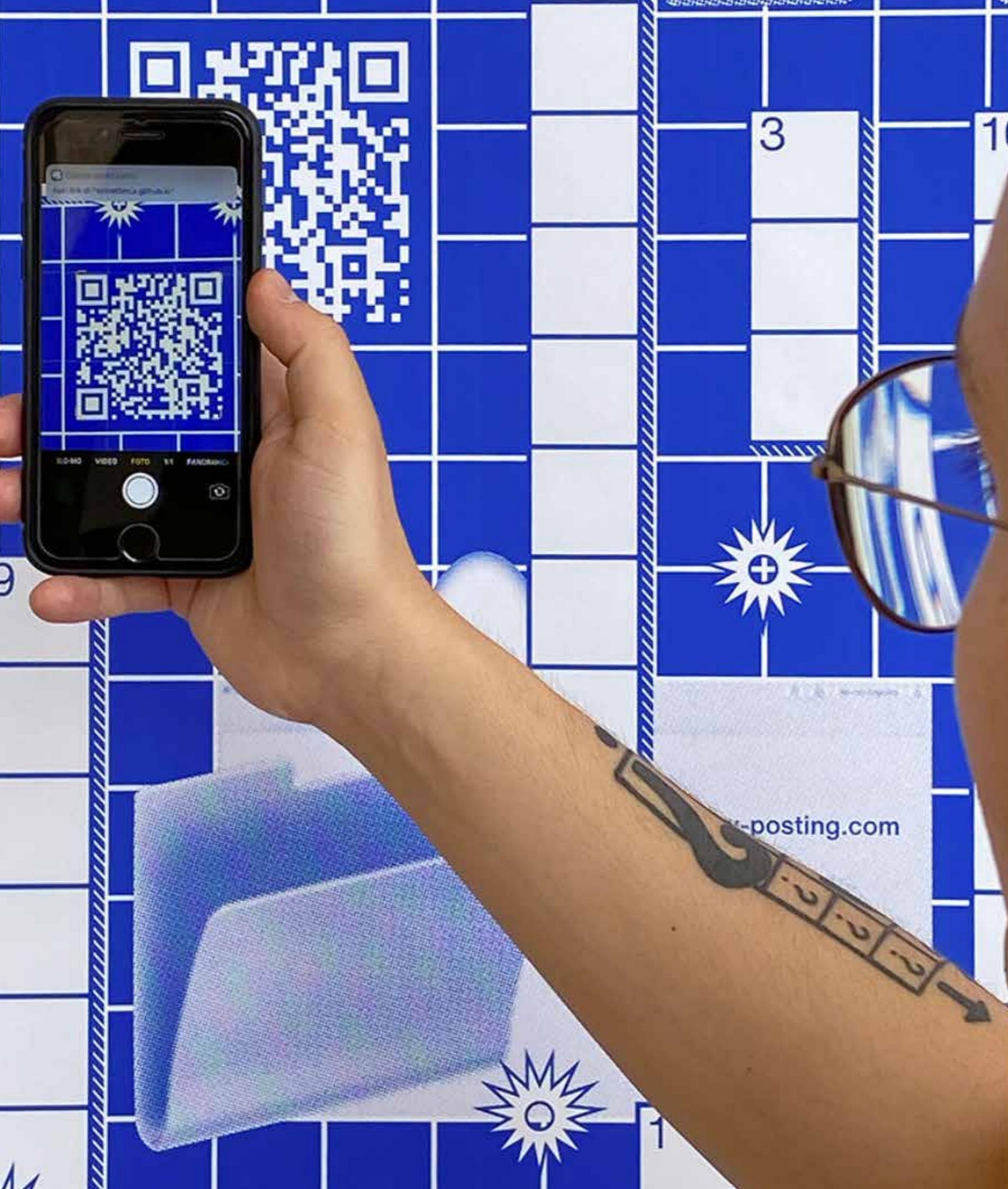
U.P. Presentazione

ABSTRACT

Il progetto vuole contribuire alla soluzione del tranguardo N.16.10 dell'Agenda ONU 2030: sgarantire un pubblico accesso all'informazione e proteggere le libertà fondamentali, in conformità con la legislazione nazionale e con gli accordi internazionali. Unconventional Posting: "Informazione libera, liquida e pubblica" è il sottotitolo di una serie di conferenze intorno alle quali si sviluppano sito internet, manifesti, fogli di sala e gif pubblicitarie. Unconventional Posting è la condivisione in rete di un messaggio pubblico (posting) che contiene un'informazione secondaria o nascosta, mediante un uso non convenzionale (unconventional) della piattaforma. Quest'azione è dettata dalla volontà di condividere messaggi indirizzati a determinati gruppi di utenti, in modo che non siano bloccati o censurati dal sistema stesso. Solo un utente attento e consapevole — un utente che possiede gli strumenti adeguati — può accedere all'informazione celata dietro/dentro il messaggio trasmesso. Mostrando e discutendo le possibili modalità di trasmissione alternativa delle informazioni, il progetto Unconventional Posting vuole rendere l'utente consapevole delle potenzialità espressive della rielaborazione dei messaggi, invitandolo ad agire indipendentemente dai sistemi e dalle piattaforme mainstream.







Unconventional Posting

Unconventional Posting è la condivisione in rete di un messaggio pubblico (*posting*) che contiene un'informazione secondaria o nasosta, mediante un uso non convenzionale (*unconventional*) della piattaforma. Quest'azione è dettata dalla volontà di condividere messaggi indirizzati a determinati gruppi di utenti, in modo che non siano bloccati o censurati dal sistema stesso.

In questo modo l'informazione carica forma, si mimetizza nel sistema imitandone caratteristiche e strutture, elude i controlli algoritmici. Si può riconoscere una sorta di détournement contemporaneo che agisce

LINK UTILI

- Per proporre un'immagine, invia una email a unconv-posting@gmail.com
 - Allega l'immagine in alta qualità, formato .jpg
 - Inserisci una breve descrizione con link di riferimento
- Vieni all'evento **Unconventional Posting. Informazione libera, liquida e pubblica**
 - lunedì 6 luglio 2020, 11.00-18.30
 - ISIA U, Via Santa Chiara 6 — 61029 Urbino (PU)
- Scopri tutti i nostri [modelli d'azione](#) e approfondisci le loro storie
- Esplora il sito, trova gli eastergg e realizza dell'*unconventional posting* sui tuoi social media

Unconventional Posting is the posting on the net of a public message that contains secondary or hidden information, through an *unconventional* use of the platform. This action is dictated by the desire to share messages addressed to certain groups of users, so that they are not blocked or *censored* by the system itself. In this way, information changes its shape, camouflages itself in the system by imitating its characteristics and structures, evades algorithmic controls. One could recognize a sort of contemporary *détournement* that acts in a capillary way in an environment which is no longer physical, but virtual; an environment that favors

Approccio all'analisi

INFO. PROGETTO

Corso ISIA U, 2020

Progettazione Editoriali
+ Lab. di Basic Design

Prof. Roberto Gobesso

Silvana Amato

Cllb. Paolo Caramella

Luca Caramella

P4Biz, Armeno (NO)

EDITORIA

INFO. ARTEFATTI

LIBRETTO

xy 100x67mm

Pag. 134

LIBRO

xy 210x297mm

Pag. 48

Rilegatura filo rete

Carta Soft touch 300gms stampa nero su nero

Fedrigoni 120gms stampa inchiostro bianco

Fedrigoni 120gms azzurra stampa inchiostro

bianco su carta azzurra

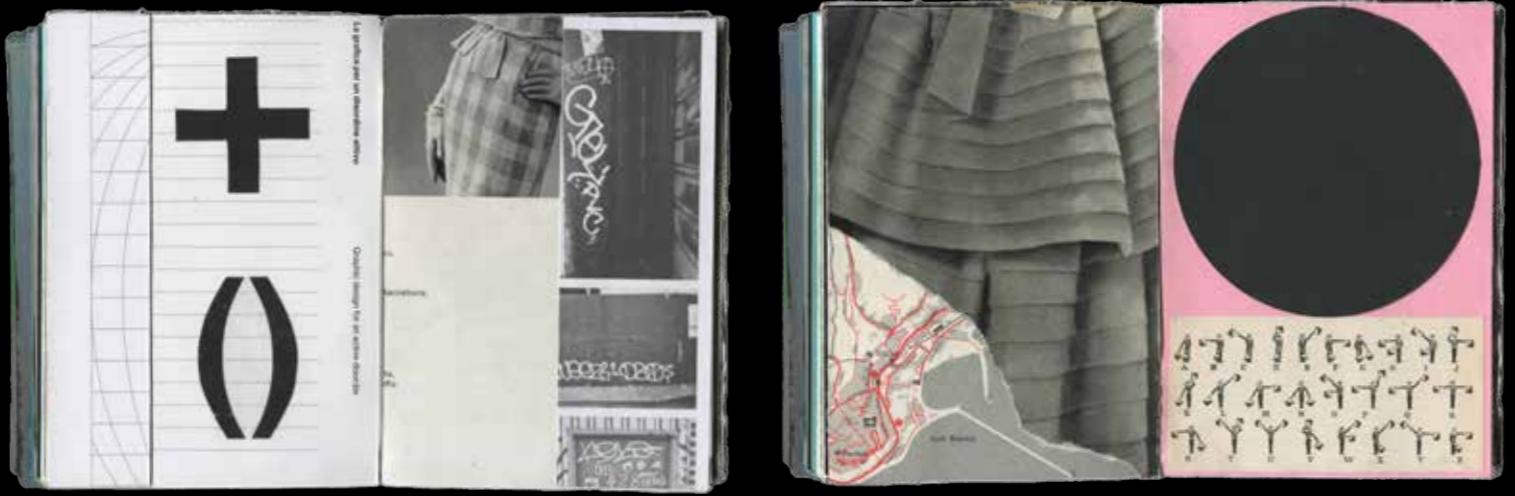
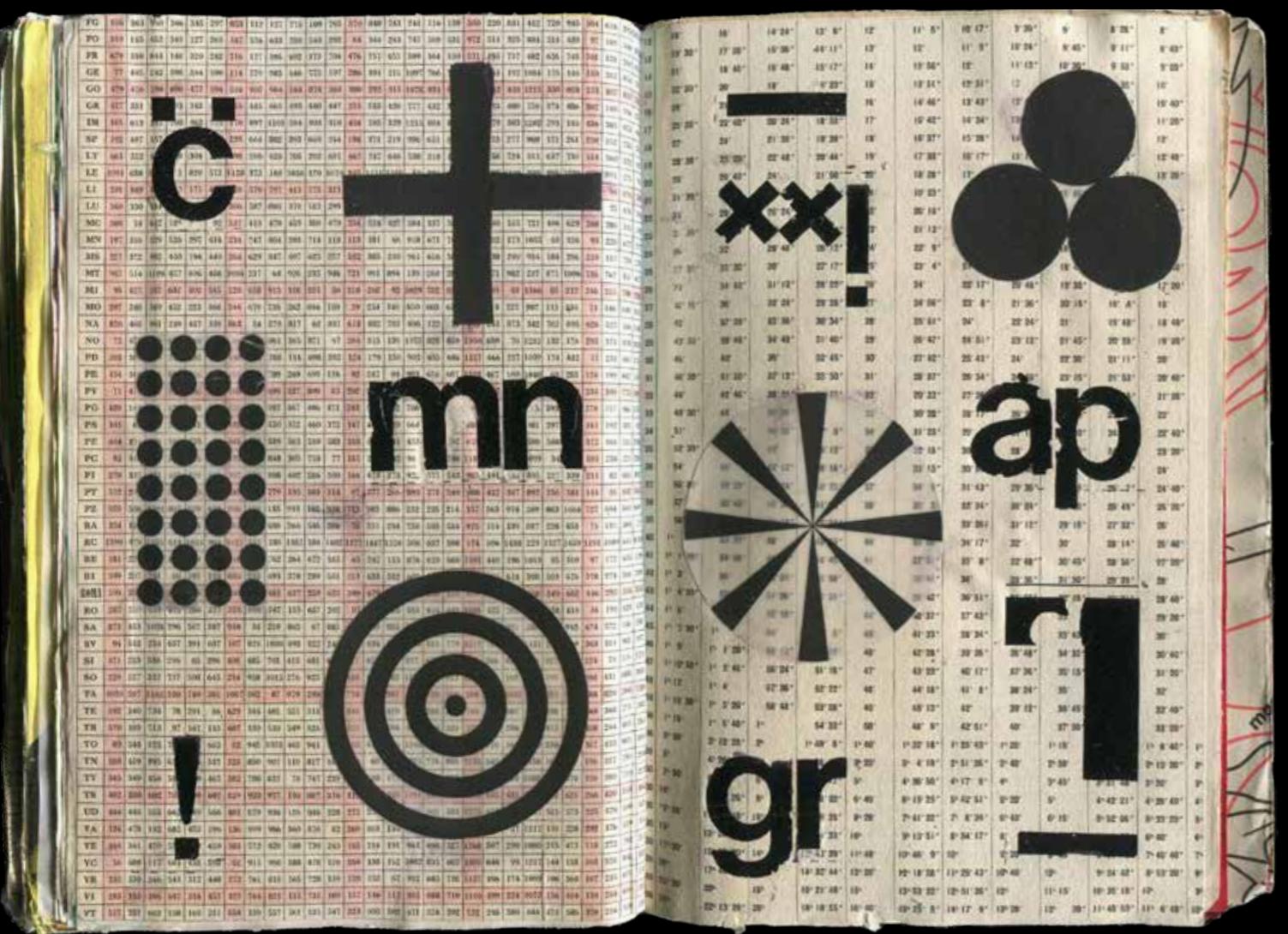
ABSTRACT

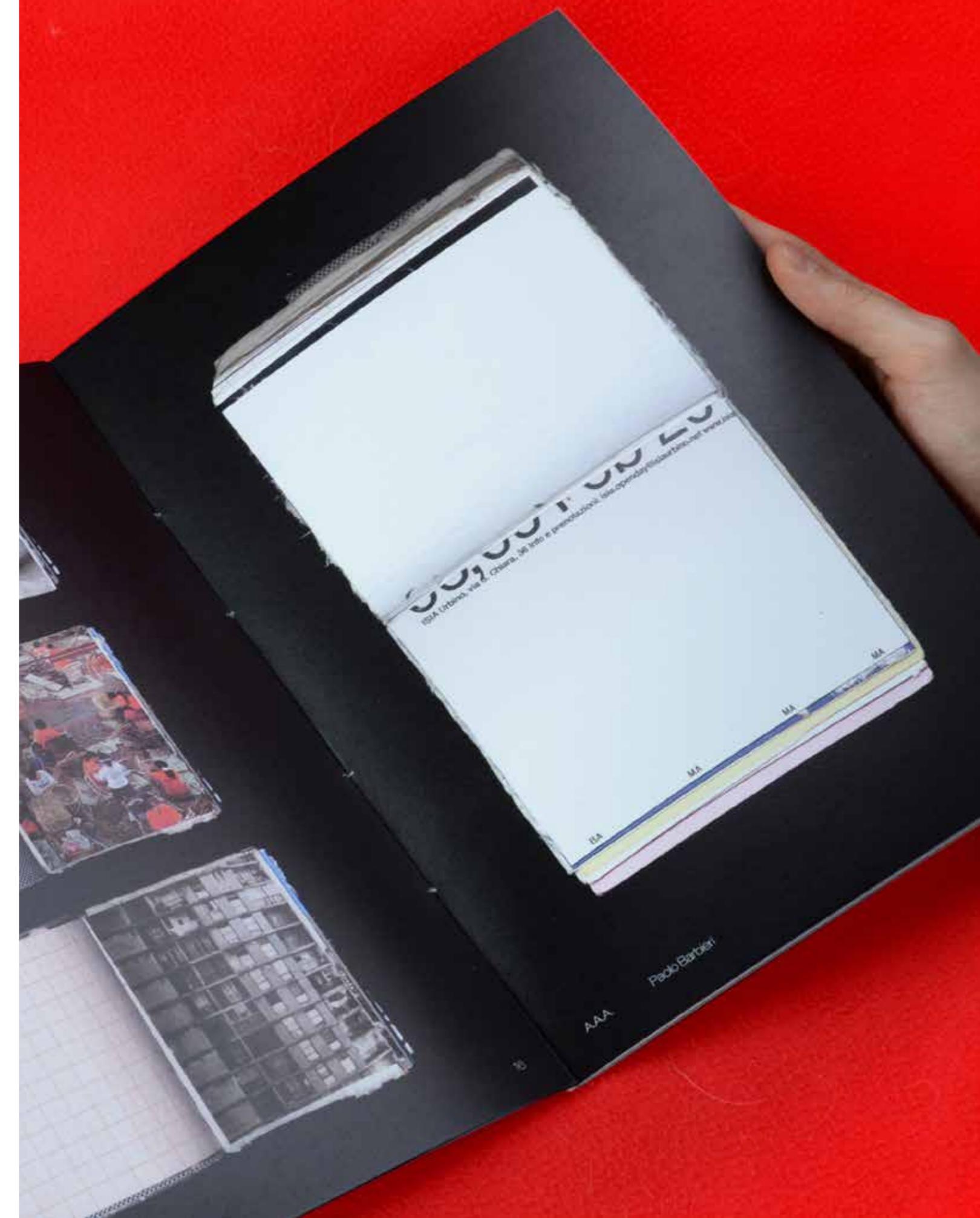
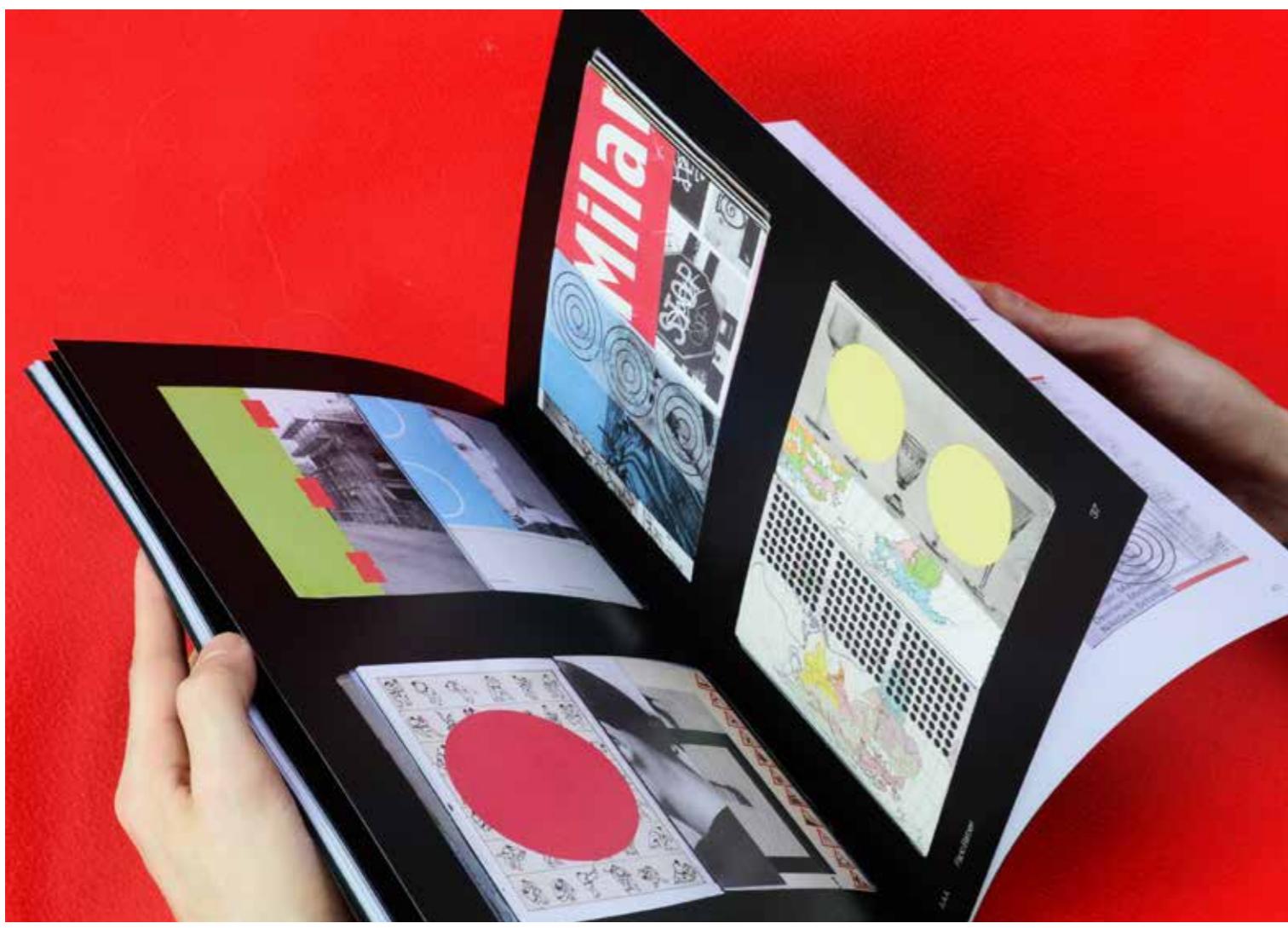
Durante il corso "Laboratorio di Basic Design", tenuto dalla Prof.ssa Silvana Amato e frequentato durante il primo anno del triennio all'ISIA di Urbino, ho realizzato il primo di tre libri riportati in "A.A.A. L'approccio all'analisi" indaga principalmente la ricerca di nuovi materiali e strumenti al fine di una sperimentazione legata alla discipline del Basic design. Il processo metodologico che ho seguito per la creazione dei tre libri vede il susseguirsi di tre principali fasi: la ricerca, la composizione, e la scelta.

Penso che tali passaggi possano condurre ad una maggiore consapevolezza del proprio processo progettuale. Grazie all' "allenamento" esercitato attraverso la creazione dei libri, ho focalizzato sempre più la mia sensibilità ed il mio interesse riguardante alcuni tipi di configurazioni. Questo mi ha portato all'elaborazione di una serie di tavole singole (riportante anche queste in A.A.A) nelle quali ho approfondito tecniche e composizioni individuate nelle sperimentazioni fatte in precedenza.

▼







Bartleby lo scrivano

INFO. PROGETTO
Corso ISIA U, 2020
Grafica Editoriale
Prof. Luca Pitoni
Cllab. Alice Machado
Edoardo Fabbri

INFO. ARTEFATTI
LIBRO
xy 170x240mm
Pag. 49
Rilegatura brossura fresata
Carta Carbone + Stampa bianco su nero

FOTOGRAFIA

EDITORIA

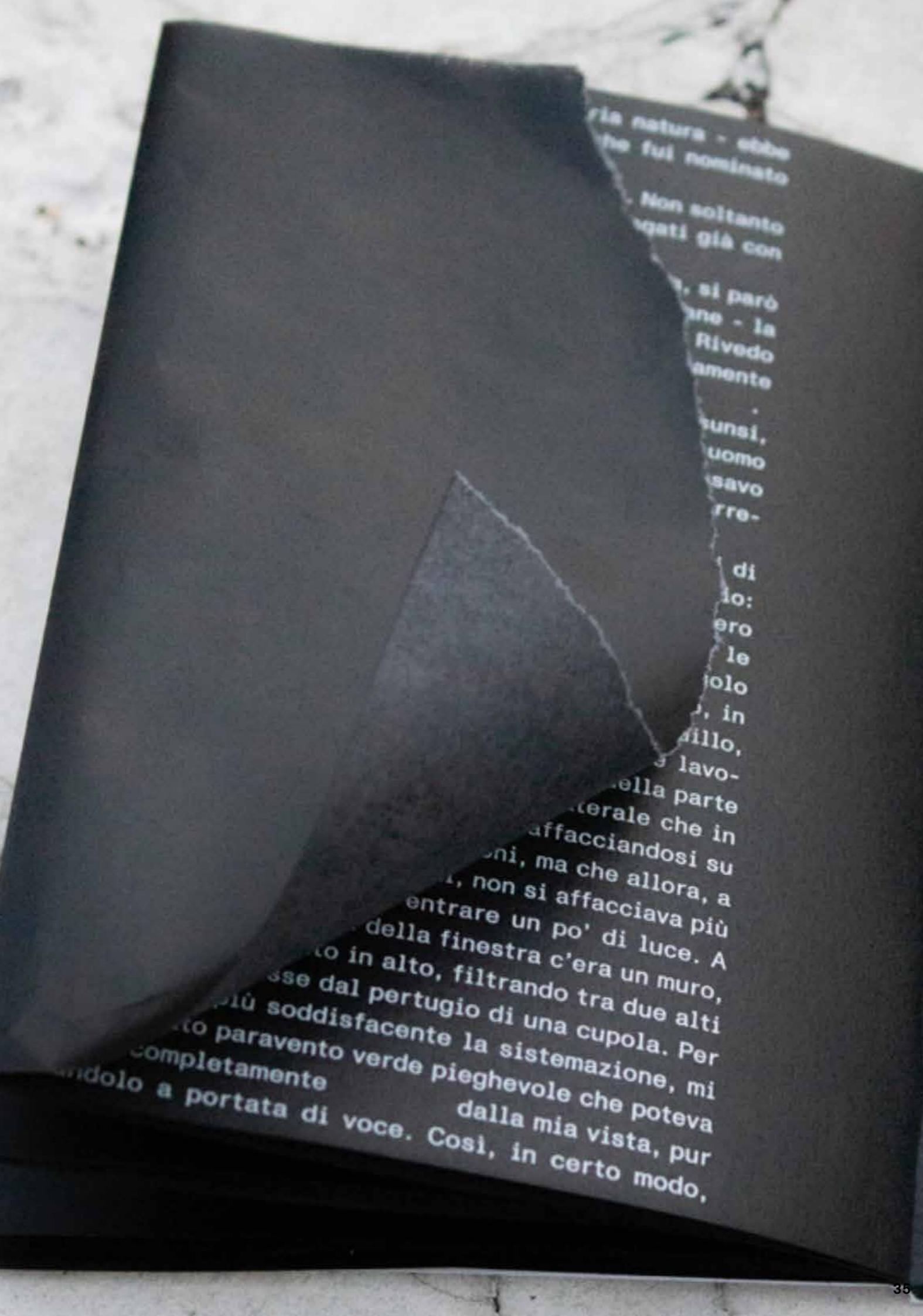
ABSTRACT

Il prodotto editoriale presenta una nuova forma grafica del libro "Bartleby lo scrivano" di Herman Melville. La narrazione del romanzo ruota attorno allo scrivano, figura silenziosa ed enigmatica, la cui unica risposta è "Avrei preferenza di no". La scelta di utilizzare la carta carbone come involucro di ogni pagina, costringe il lettore a strapparle, sporcandosi inevitabilmente le mani. Di conseguenza, il fastidio che proverà lo indurrà a "preferire di non leggerlo", assumendo esattamente l'atteggiamento del protagonista. Per quanto riguarda l'interno, solo il nome di Bartleby è stampato in nero su nero, mentre il testo rimanente, stampato in bianco, verrà progressivamente cancellato dalla mano sporca del lettore. La traccia nera, che si deposita sulle pagine interne e sulla copertina bianca, simboleggia la figura dello scrivano che si insinua nelle dinamiche dell'ufficio e nel linguaggio dei dipendenti proprio come una macchia in espansione.



▼





ROOM 2021

36

INFO. PROGETTO

Corso ISIA U, 2020

Progettazione Grafica

Prof. Valerio Di Lucente

Julia studio

Cllab. Benedetta Stefani

Carlo Schlatter

Eugenio Pancaldi

Isabella Rosa

FOTOGRAFIA

ALLESTIMENTO MOSTRA

EDITORIA

INFO. ARTEFATTI

ALLESTIMENTO MOSTRA

Manifesti, francobolli, pubblicazioni, proiezioni, supergrafiche.

POSTER

Serigrafia + pallini adesivi arancioni.

xy 700x1000mm

FLYER

xy 148x210mm

SUPERGRAFICA

xy 200x165mm

ABSTRACT

Room 2021 è la presentazione di una serie di lavori realizzati dalla classe di graphic design del terzo anno dell'ISIA U. Un'indagine storica in cui diversi gruppi di studenti sono stati invitati a selezionare eventi, fatti e momenti legati all'inizio di un nuovo decennio. Attraverso una varietà di oggetti che vanno da francobolli a studi di supergrafica, il corso ha indagato diverse dinamiche di rappresentazione in relazione alla scala, all'astrazione e alla citazione. A partire dalla mostra Newer Super-Realism del 1931, al lancio dello Shuttle Mercury-Redstone 3 nel 1961 fino alla caduta dell'URSS nel 1991, Room 2021 è una mostra che riflette sull'atto di celebrare e ricordare.

Elaborati realizzati durante il corso di Progettazione Grafica tenuto da Valerio Di Lucente

ISIA U 30.04.2021 H 16.00–18.00

Esposizione in live via Zoom:

www.progetti-isiau.net/room2021



Jan Angelini
Paolo Barbieri
Sara Bartoccini
Alessandro Bettini
Silvia Bonfini
Alessandro Broni
Simone Bucci
Lisa Buttaroni
Alessio Carboni
Marco Caverni
Emma Ceccaroni
Alessandra Comparetto
Alice De Almeida Machado
Edoardo Fabbri
Luca Galvani
Daniela Huqi
Daniel Malaj
Carlota Martinez
Matteo Montorfano
Francesca Narcisi
Alice Nascimben
Eugenio Pancaldi
Balsa Pejovic
Isabella Rosa
Carlo Andrea Schlatter
Sofia Semilia
Benedetta Stefani



ISIA U 30.04.2021 H 16.00–18.00
Esposizione in live via Zoom:
www.progetti-isiau.net/room2021

ROOM
2021



Riflessioni Encyclopediche

INFO. PROGETTO
Corso ISIA U, 2020
Fotografia II, Sociologia della comunicazione
Prof. Luca Capuano
Matteo Guidi
Cllb. Alice Machado

INFO. ARTEFATTI
LIBRO
 xy 170x240mm
 Pag. 188
 Brossura fresata
 Carta Patinata Lucida 300g, Soft Touch
 Patinata Magno Volume 130gms

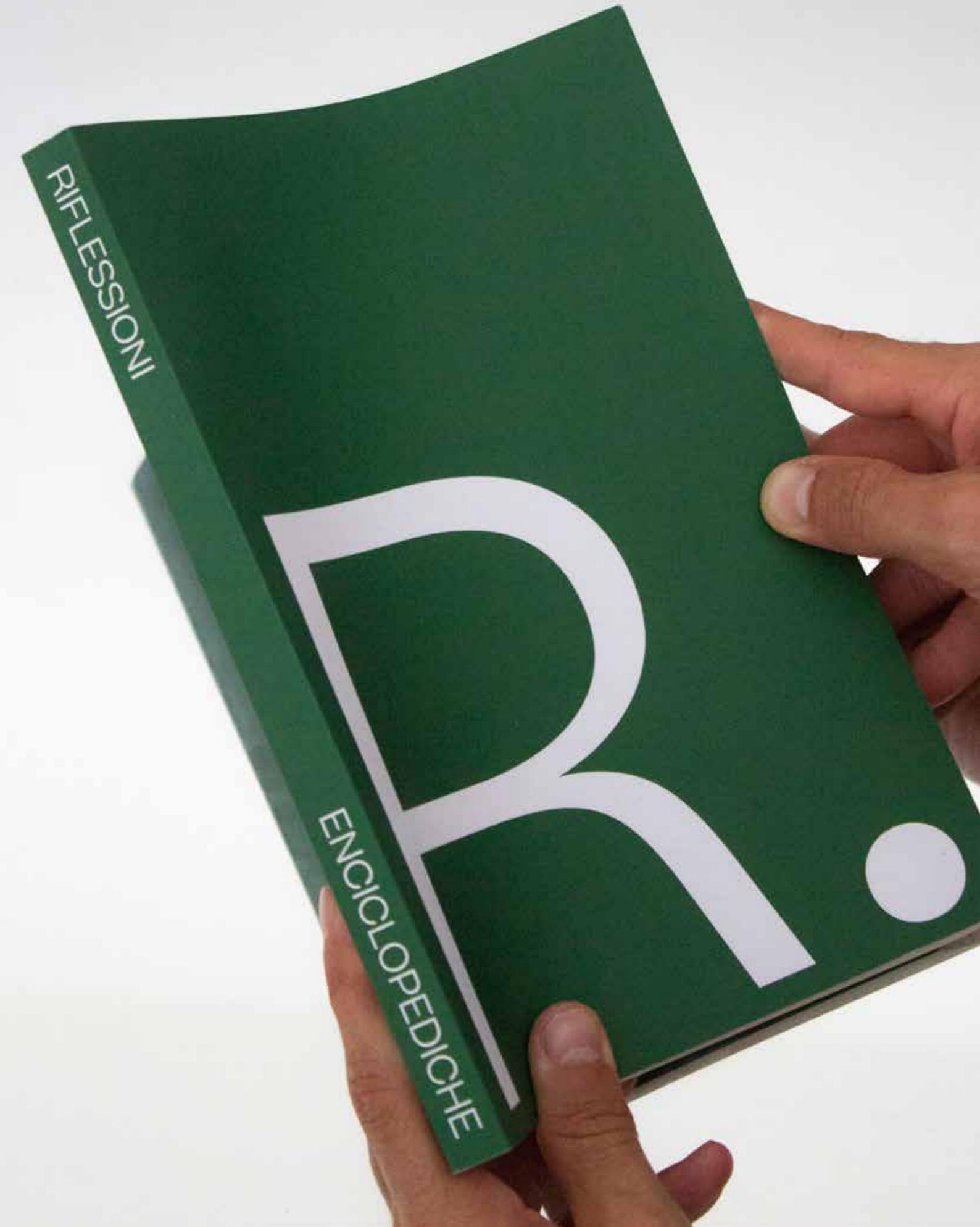
EDITORIA

ALLESTIMENTO
Manifesto comunicazione
 xy 1000x700mm

ALLESTIMENTO MOSTRA
 40 tavole "collage" esposte in teca di plexiglas

ABSTRACT

L'encyclopedia, oggetto che appartiene alla cultura materiale, raccoglie al suo interno le cognizioni relative alle scienze e alle arti nel loro complesso o limitate ad alcuni campi dello scibile. Le immagini che incontro, sfogliando un'encyclopedia, mi portano a riflettere sul generale, per scovare il particolare, per riuscire a comprendere alcuni meccanismi mentali innescati tempo fa. Il progetto consiste nella creazione di una "encyclopedia personale", attingendo dal rigido sistema di classificazione encyclopedico. Punto focale del progetto riguarda la possibilità di promuovere ed incitare l'osservatore a riflettere sulle composizioni create. Le immagini e le voci informative raccolte, sono tracce che contengono una vita sociale autonoma e, in quanto segni, sono capaci di trasmettere un messaggio che parla di noi, in quanto individui singoli e di noi, in quanto apparenti a un sistema sociale composto di segni e simboli codificati. Ogni immagine possiede una significazione che diviene segno riconoscibile se ricollocato o decontextualizzato. L'obiettivo di R.E è quello di fungere come dispositivo per riflettere e conoscere, tramite l'accostamento, la relazione e l'alterazione di contenuti diversi, nuovi concetti da esplorare. Il progetto vuole attivare, nell'osservatore, un ragionamento su come l'immagine parla di noi a prescindere, su come l'intervento artistico sia in grado di mutare il significato di ciò che osserviamo.







MTTN 25x5cm

INFO. PROGETTO
Corso ISIA U, 2020
Tecniche fotografiche
Prof. Stefano Veschi

INFO. ARTEFATTI
LIBRO
 xy 180x297mm
 Pag. 110
 Brossura fresata
Carta Arena E.W. smooth usomano 120gms
 Arena E.W. smooth usomano 300gms

EDITORIA
ALLEGIMENTO

FOTOGRAFIA

ALLEGIMENTO MOSTRA
 6 Manifesti fotografici
 xy 1000x650 mm
 2 Manifesti comunicazione
 xy 1000x650 mm

ABSTRACT
 Mattoni 23x5 nasce da una domanda riguardo la memoria di un spazio: come posso raccontare il tempo trascorso in un luogo che ha segnato la mia adolescenza? Osservo dei mattoni usurati dal tempo, tutti diversi; uno più piccolo, un altro più chiaro, uno curvo e un altro sfregiato. Mi accorgo di quanto il tempo ha lavorato su di essi, di quanto la loro forma iniziale perfetta si sia modificata con il passare del tempo e come quest'ultimo abbia anche lavorato su me stesso. Il mattone è, in questo caso, l'elemento base che costruisce il Gazebo. Fissare attraverso la fotografia 100 mattoni distaccarli concettualmente dal loro contesto iniziale (il muro) per inserirli poi in un libro di pagine con sfondo grigio, ha per me lo scopo di voler comunicare il peculiare al fine di trasformarlo di trasformarlo in universale. Ho scelto quindi la decontestualizzazione, ma anche la freddezza e la sequenza, per poter comunicare il tempo vissuto in uno specifico luogo. Pongo, con questo progetto, l'accento sull'uso della fotografia come strumento di osservazione, ma soprattutto come strumento di riflessione riflessione sulle cose che ci circondano.



A
GRAFICA
LO
RBIERI

GAZEBO
ARMENO
08/08/21
H14:00

MATTONI 23x5 nasce da una domanda riguardo la memoria di un spazio: come posso raccontare il tempo trascorso in un luogo che ha segnato la mia adolescenza? Osservo dei mattoni usurati dal tempo, tutti diversi; uno più piccolo, un altro più chiaro, uno curvo e un altro sfregiato. Mi accorgo di quanto il tempo ha lavorato su di essi, di quanto la loro forma iniziale perfetta si sia modificata con il passare del tempo e come quest'ultimo abbia anche lavorato su me stesso. Il mattone è, in questo caso, l'elemento base che costituisce il Gazebo. Fissare attraverso la fotografia i mattoni, distaccarli inizialmente (i) dal loro contesto iniziale (i) per inserirli poi in un libertà con sfondo grigio, ha per di voler comunicare il al fine di trasformarli scelto quindi la anche la freddezza comunale.



Spazio e

INFO. PROGETTO
Progetto personale
Collb. Alice Machado

INFO. ARTEFATTI
CONCEPT DESIGN
Design laboratory systems and visual activities.

SITO WEB

ABSTRACT

Spazio e si presenta come un luogo di scoperta e dibattito, che cerca di approfondire la comprensione dello spazio visivo e di mettere in discussione le nostre percezioni attraverso una varietà di approcci e linguaggi. **Spazio e** si concentra sull'esplorazione dello spazio visivo, inteso come ciò che cattura lo sguardo e lo arresta: un angolo, un'immagine, un manifesto. L'obiettivo è analizzare e comprendere come questi spazi, queste interruzioni, influenzino la nostra percezione e l'interpretazione stessa del mondo.

Spazio e propone sistemi laboratoriali ed attività visive incentrate sui temi di cultura visuale, percezione visiva, grafica e visual storytelling.

Spazio e considera il workshop un modello pedagogico che permette di insegnare, apprendere e affrontare questioni complesse utilizzando approcci non convenzionali. Indipendentemente dai risultati attesi, l'obiettivo primario rimane quello di suscitare e incoraggiare riflessioni che, attraverso un percorso guidato di progettazione, prenderanno forma in un elaborato finale.

Spazio e organizza workshops la cui durata varia da poche ore fino ad intere giornate. Ogni attività è strutturata su un workflow specifico in base a quelli che sono gli obiettivi attesi. La prima fase prevede un brief iniziale per guidare i partecipanti lungo un percorso di esplorazione e riflessione. La fase di ricerca risulta propedetica per affrontare quella di progettazione, dove ogni partecipante è chiamato a mettere in pratica le proprie abilità pregresse e le conoscenze apprese in una prima fase introduttiva sul tema. Infine è previsto un momento di restituzione finale: una mostra, un libro, un'installazione oppure un'opera performante dove ciascun partecipante può mostrare e dimostrare le conoscenze apprese.



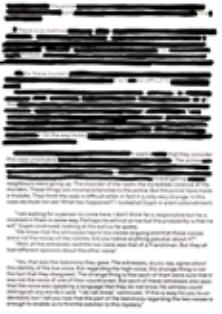
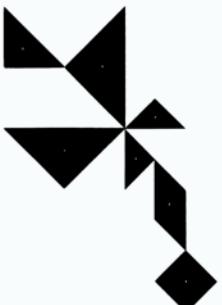


Workshop

↓



FRAMES



Gesto

INFO. PROGETTO

Luogo Scuola Mohole (MI)
Collaborazione Alice Machado

Durata 4h

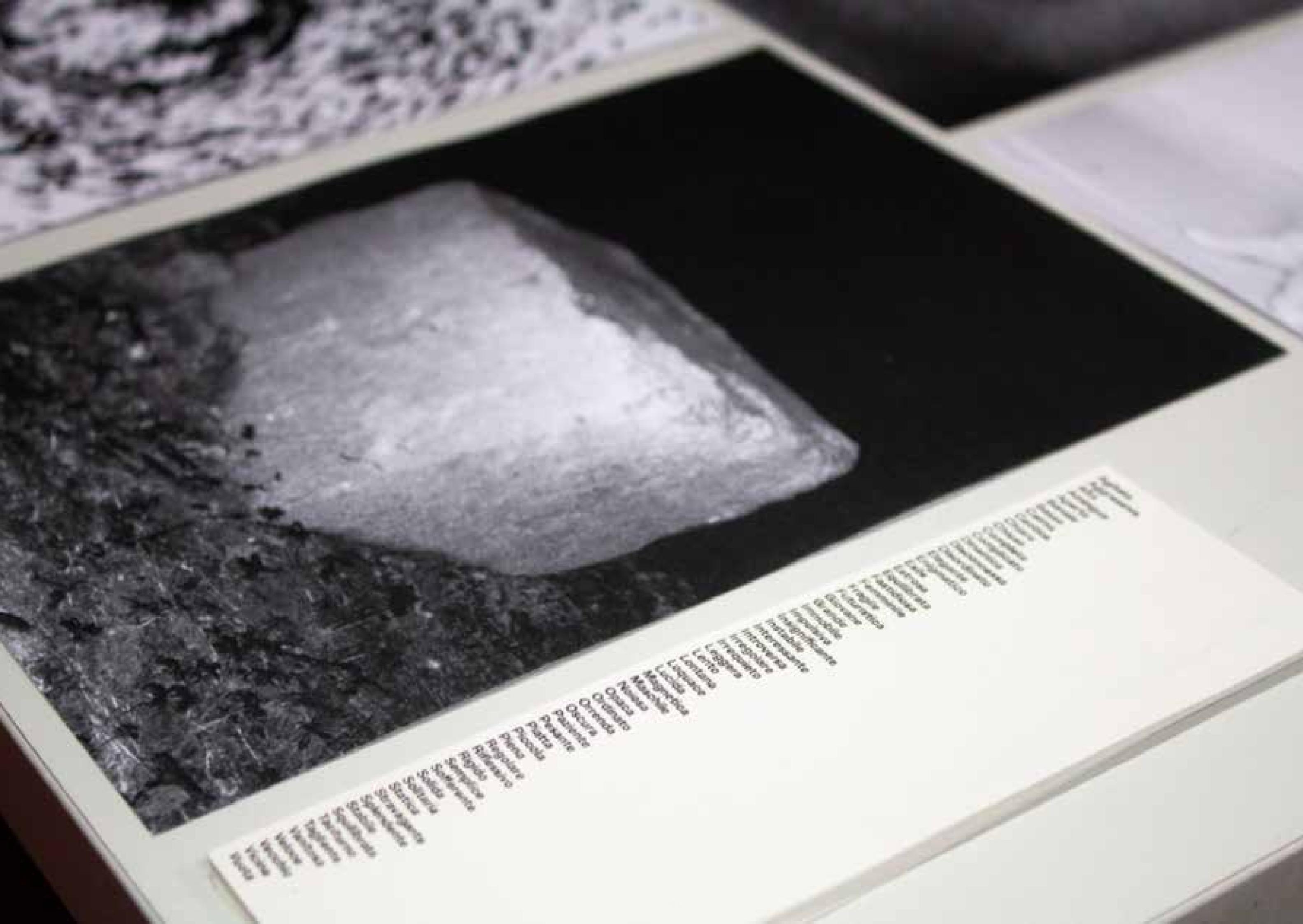
Corsi coinvolti

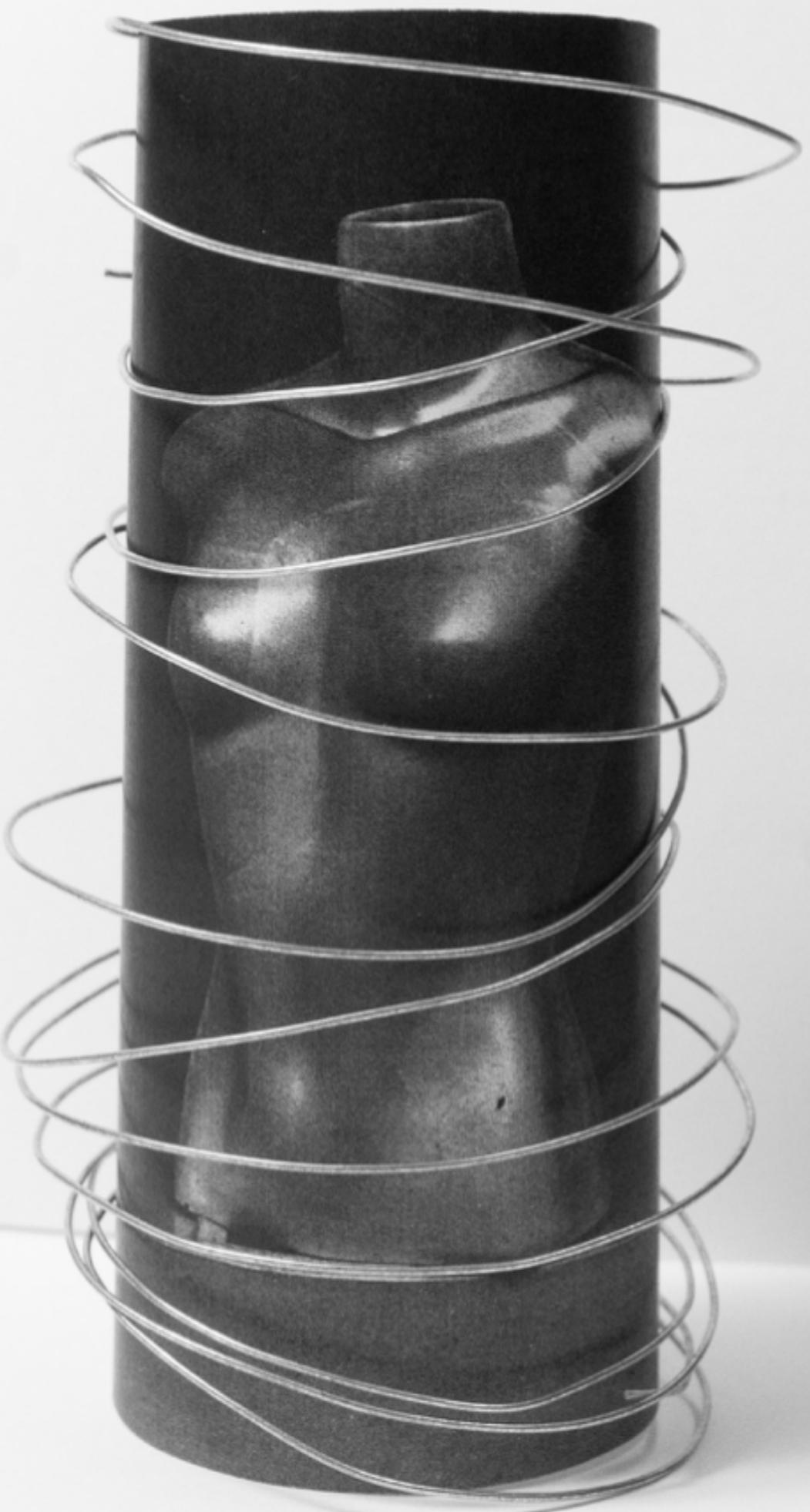
Interaction Design
Graphic Design
16 Alunni

EDITORIA**FOTOGRAFIA****ABSTRACT**

Cosa ci dicono le immagini? Come si sentono le immagini?
La loro dimensione bidimensionale è rappresentativa di questo sentire? Il workshop Gesto indaga questi tre quesiti sviscerando la relazione tra ciò che l'immagine trasmette, attraverso i suoi elementi figurativi, e ciò che probabilmente vorrebbe comunicare, oltrepassando la sua dimensione figurativa per raggiungere quella emotiva. Attraverso l'utilizzo di differenti materiali i partecipanti hanno fatto emergere il significato dell'immagine.







Punctum (OHHH)

INFO. PROGETTO
 Luogo Scuola Mohole (MI)
 Collaborazione Alice Machado
 Durata 8h

Warm Up – workshop organizzato per la prima settimana scolastica.

Corsi coinvolti

3D Animation
 Video making

Cinema

Musica

Graphic Design

Recitazione

Scrittura

Fumetto

Fotografia

Web Design

Game Design

ABSTRACT

La foto mi colpisce se io la tolgo dal suo solito bla-bla.
 Facendo riferimento al concetto di Punctum di Roland Barthes, il workshop OHHH si focalizza sul grado di attenzione che siamo soliti prestare alle immagini. Circa 320 persone, provenienti da 11 corsi diversi, sono state coinvolte. Ogni corso ha avuto a disposizione tempistiche di osservazione diverse.
 A partire da 30s, fino a 5.30 m.

ALLESTIMENTO

DIGITALE

EDITORIA

GUARDIAMO ANCORA LE IMMAGINI?

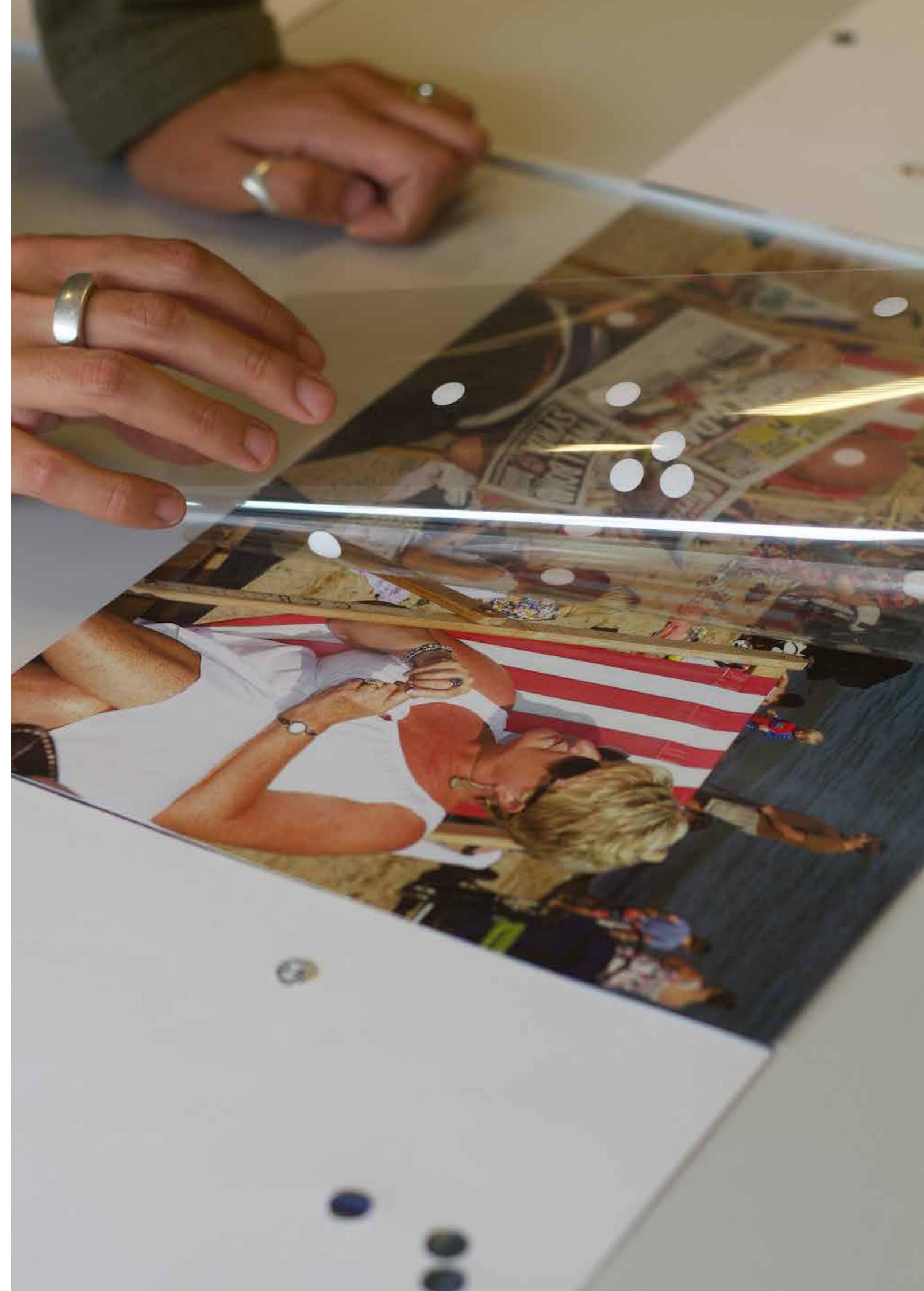
In riferimento al concetto di *Punctum* di Roland Barthes, il workshop OHHH si focalizza sul grado di attenzione che siamo soliti prestare alle immagini

OHHH si è svolto durante il periodo di Warm Up in occasione delle attività Skill Building, organizzate da Scuola Mohole. Nasce da un'idea di Alice Machado in collaborazione con Enrico Cerri, Paolo Barbieri, Camillo Frigeni.

- STEP 1 Osserva l'immagine proiettata senza sapere per quanto tempo dovrà farlo. Improvvisamente l'immagine scompare.
- STEP 2 Cosa ha colpito la tua attenzione? Scrivi il nome dell'oggetto che ti è rimasto in mente. Può essere qualsiasi cosa. Una piazza di un vestito, un'espressione facciale, un riflesso...
- STEP 3 Avvicinati alla prima immagine posta su un tavolo ed utilizza un pallino adesivo per segnare il tuo Punctum. Non preoccuparti se l'area che hai individuato è già stata scelta, segnala ugualmente.
- STEP 4 Avvicinati alla seconda immagine posta su un tavolo, al centro della stanza ed utilizza una foratrice per segnare nuovamente l'area che hai scelto, ovvero il Punctum.
- STEP 5 Osserva nuovamente. Cosa hanno guardato gli altri? Perché proprio quel punto?

OGNI CORSO HA AVUTO A DISPOSIZIONE TEMPISTICHE DI OSSERVAZIONE DIFFERENTI. A PARTIRE DA 30 SECONDI, FINO A 5:30 MINUTI. CIRCA 320 PERSONE, PROVENIENTI DA 11 CORSI DIVERSI, SONO STATE COINVOLTE.

VIDEOMAKING
 CINEMA
 SOUND DESIGN
 GRAPHIC DESIGN
 RECITAZIONE
 STORYTELLING
 FUMETTO
 FOTOGRAFIA
 3D ANIMATION
 WEB DEVELOPMENT
 GAME DESIGN





Stickers

INFO. PROGETTO
Luogo Scuola Mohole (MI)
Corso Graphic Design
Durata 8h

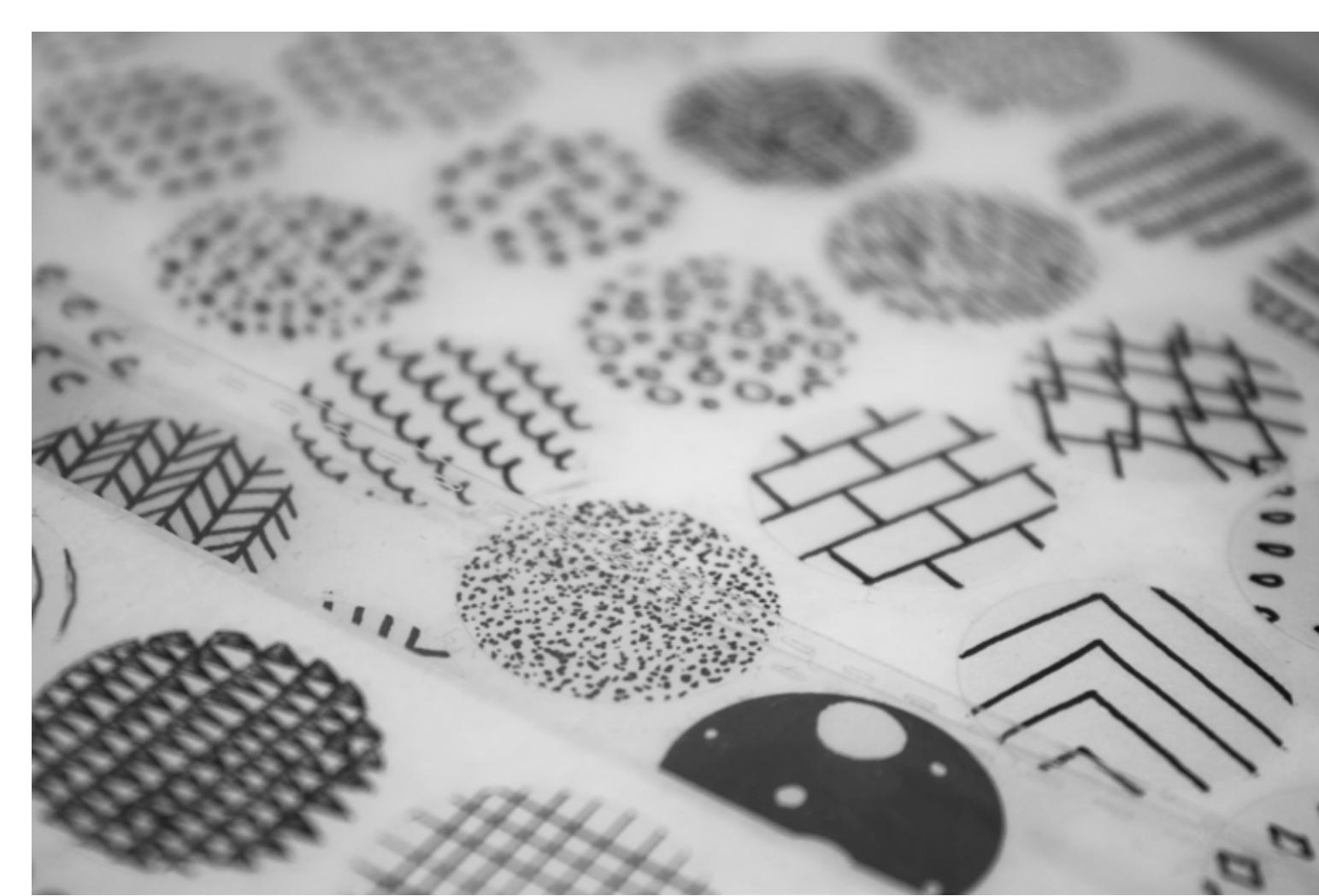
EDITORIA

ABSTRACT

Durante il corso di fondamenti di grafica tenuto presso la @scuolamohole, gli studenti della classe Grafica 1 A,B,C hanno creato delle texture adesive. L'obiettivo era quellodi realizzare una varietà di texture per degli adesivi circolari. Gli adesivi con un diametro di 3cm dovevano essere progettati a colori, utilizzando un solo colore per ogni adesivo. Quelli con un diametro di 2cm, invece, dovevano essere progettati in bianco e nero. È stato richiesto di variare il più possibile le texture/ pattern creati, evitando di ripetere lo stesso design su più adesivi. Gli studenti sono stati incoraggiati a sperimentare con la ripetizione di forme e a non staccare gli adesivi dal foglio.







↓

Grazie

T. +39 348 6413468
M. infopaolobarbieri@gmail.com
W. paolobarbieri.info
IG. ppablo._