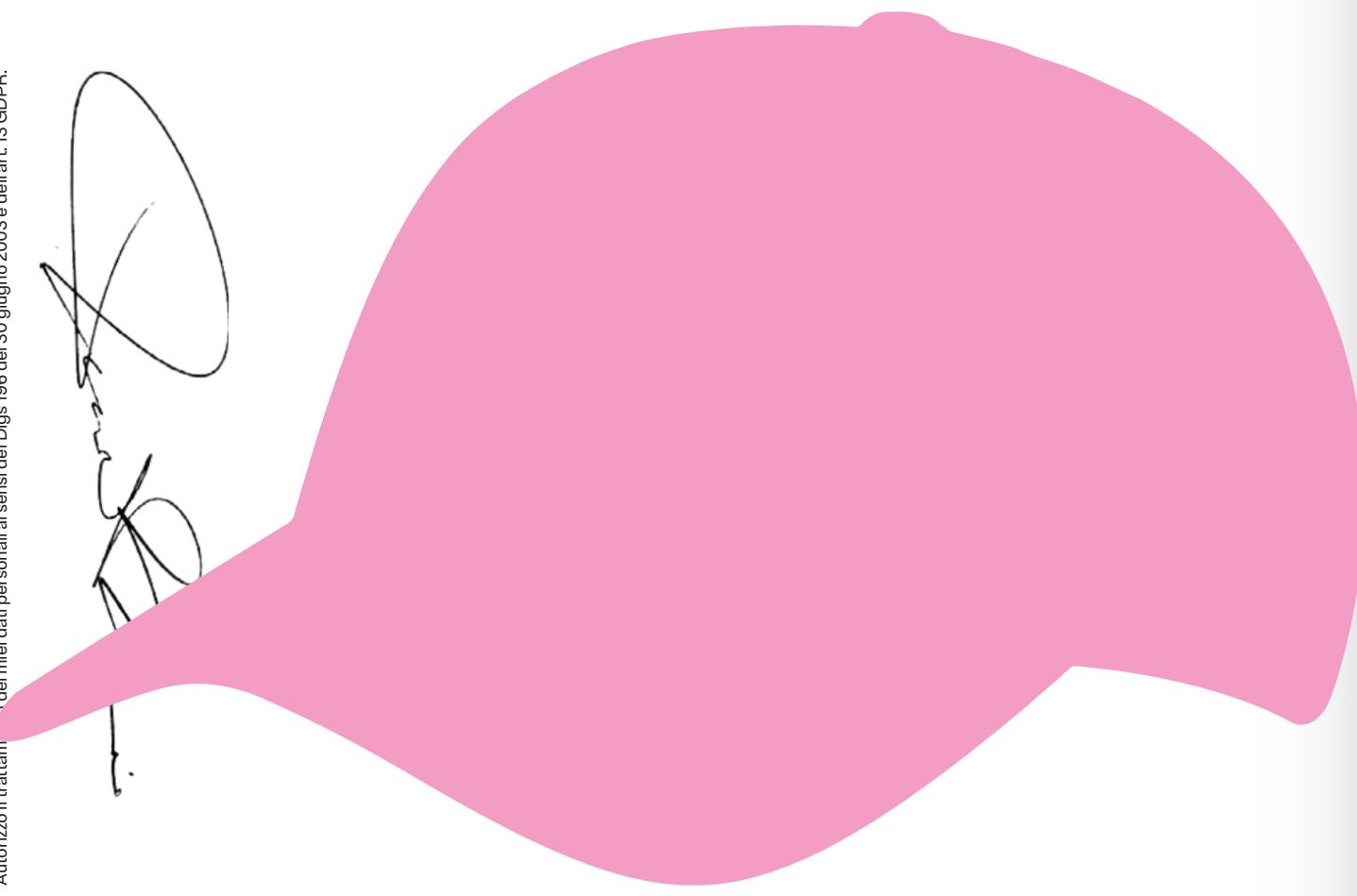


**Graphic designer e visual artist.** Laureato presso l'ISIA di Urbino in progettazione grafica e comunicazione visiva. Dopo aver lavorato presso Parco Studio e Studio Obelo a Milano, ho iniziato ad insegnare Basic design alla Scuola Mohole, inoltre attualmente collaboro freelance presso Corraini Edizioni. Il mio lavoro si muove tra arte e grafica; con "Spazio e" progetto e propongo workshop e attività visive.



YEAH! Young European Architecture Happening  
Bartleby lo scrivano, Herman Melville  
ROOM 2021  
Riflessioni Enciclopediche  
MTTN 23x5cm  
Incarichi artistici, due prospettive convergenti  
+ Intenti, una costellazione di assignments  
Unconventional Posting  
Zattere, allegorie di progetto  
Francesco Faccin + Sistema Manifesto  
Spazio e

01  
07  
11  
15  
21  
25  
32  
38  
44



# YEAH! Young European Architecture Happening

Visual identity YEAH!      Art Dddesign Alice Guarnieri  
 Happening Esch-Alzette (LU)      Coding Roberto Arista  
 Collaboratori Michela Meliddo

**Identità visiva per YEAH!** - un festival, una conferenza, un happening che riunisce una prossima generazione di architetti, creatori e pensatori dell'ambiente costruita 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.







YEAH!

About   Program   Venue  

Proto-structure is a set of three experimental buildings that develops three iterations of ephemeral timer-structure architecture defined by constructive and social innovation.

The Proto-Habitat was the first building, proposing a 90 sqm fully dismountable building within 5 days able to be both living, working, making spaces. It has been used in three different locations: as a habitat, an art gallery and a public space.

The SOLAR\_Proto is a 300 sqm timber building that offers electricity and water autonomy. It has been implemented in Amsterdam for a horticultural biennale, showcasing how a very minimal architecture could act as an open-space for potentials.

ProtoCAMPO is a 300 sqm timber building with a 6m inflatable dome developed with pupils from timber professional high school, it has been installed in the Garden of the French Academy in Rome, being used as a space for gathering and events.

wald.city  
 IG @wald.city



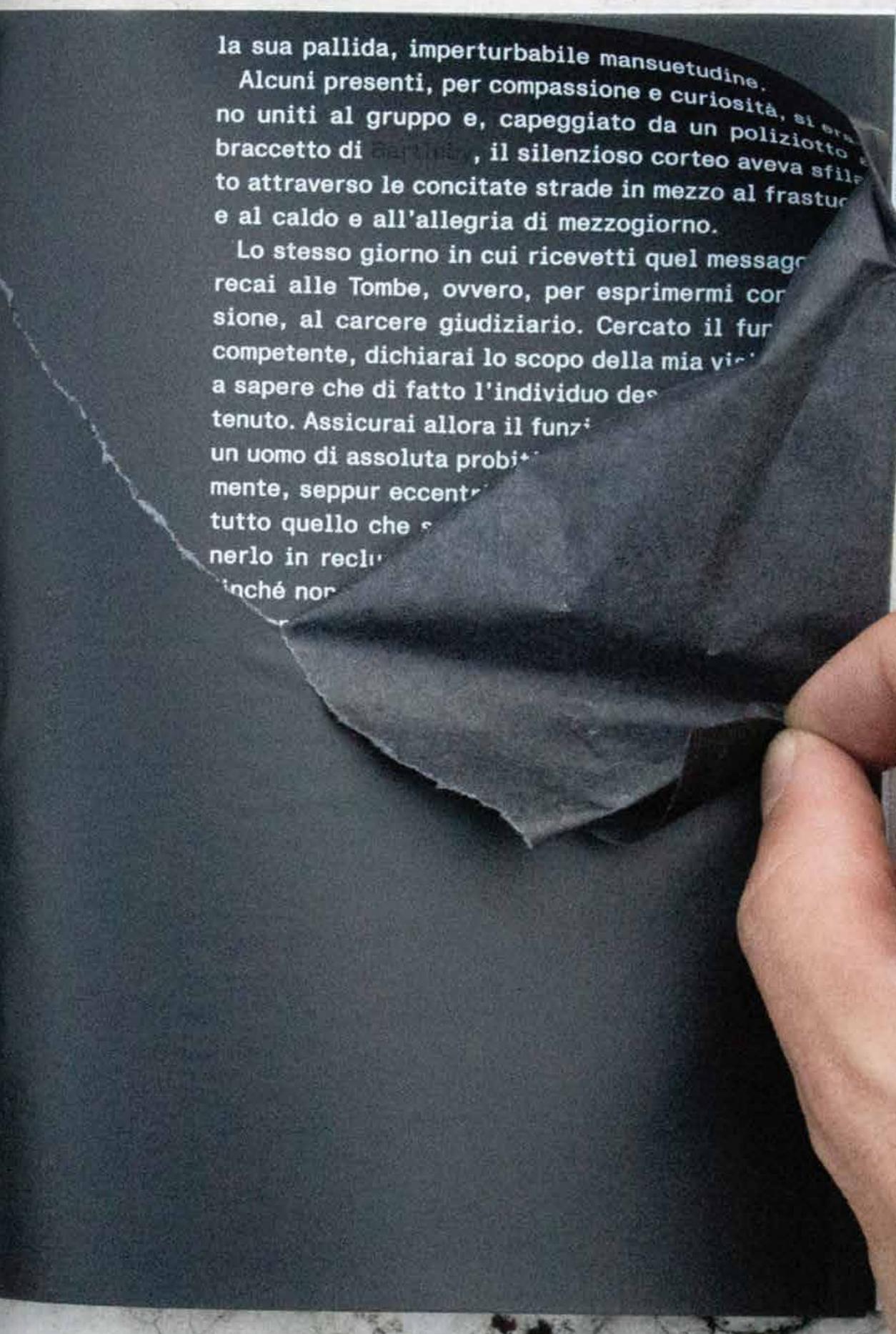
# Bartleby lo scrivano, Melville

Redesign del libro di Melville, Corso ISIA U, 2020, Grafica Editoriale  
 Bartleby lo scrivano Professore Luca Pitoni  
 Collaboratori Alice Machado, Edoardo Fabbri

**Il prodotto editoriale presenta una nuova forma grafica del libro "Bartbley 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 Bartbley 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.

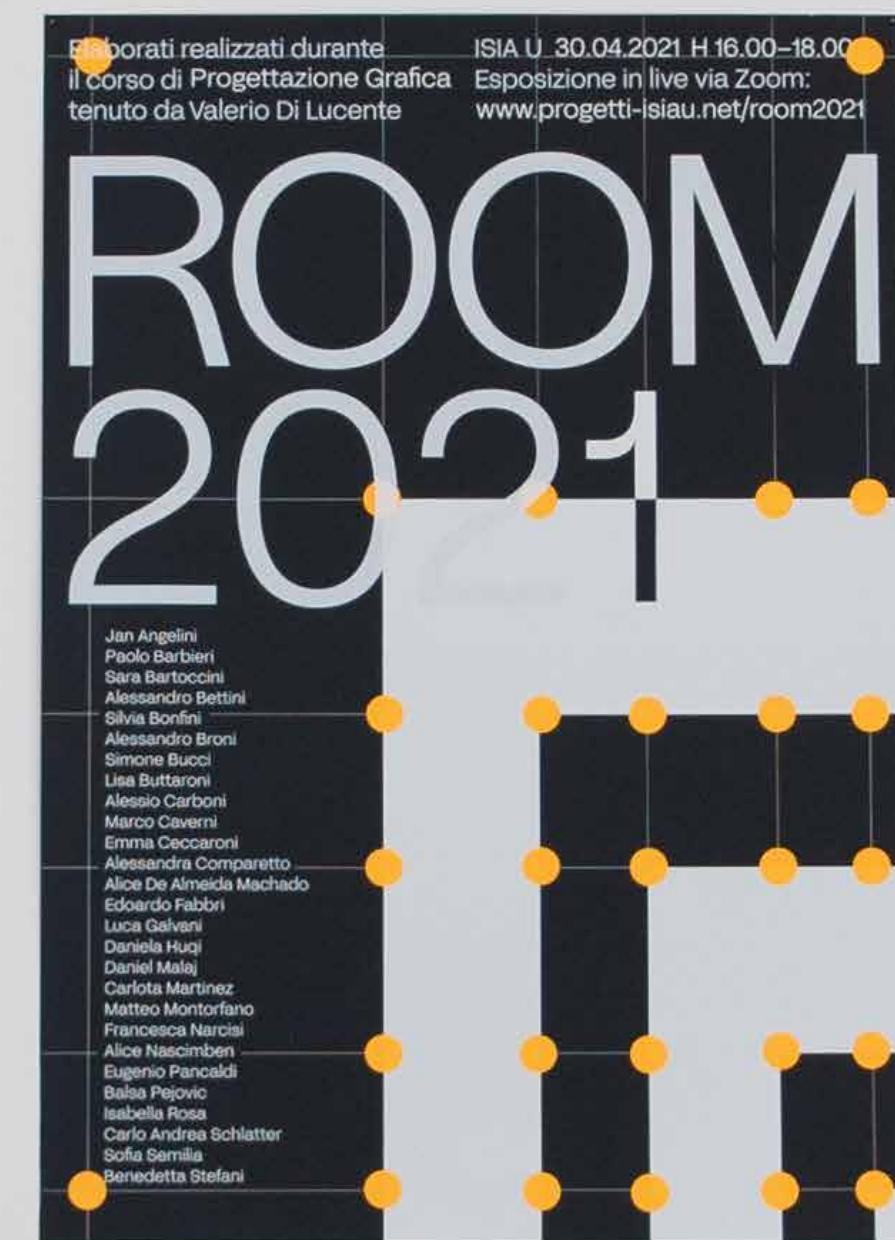




Visual identity ed allestimento Corso ISIA U, 2020, Progettazione Grafica  
della mostra ROOM 2021 Professore Valerio Di Lucente [Julia studio]  
Collaboratori Benedetta Stefani, Carlo Schlatter,  
Eugenio Pancaldi, Isabella Rosa

**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 supergrahca, 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.





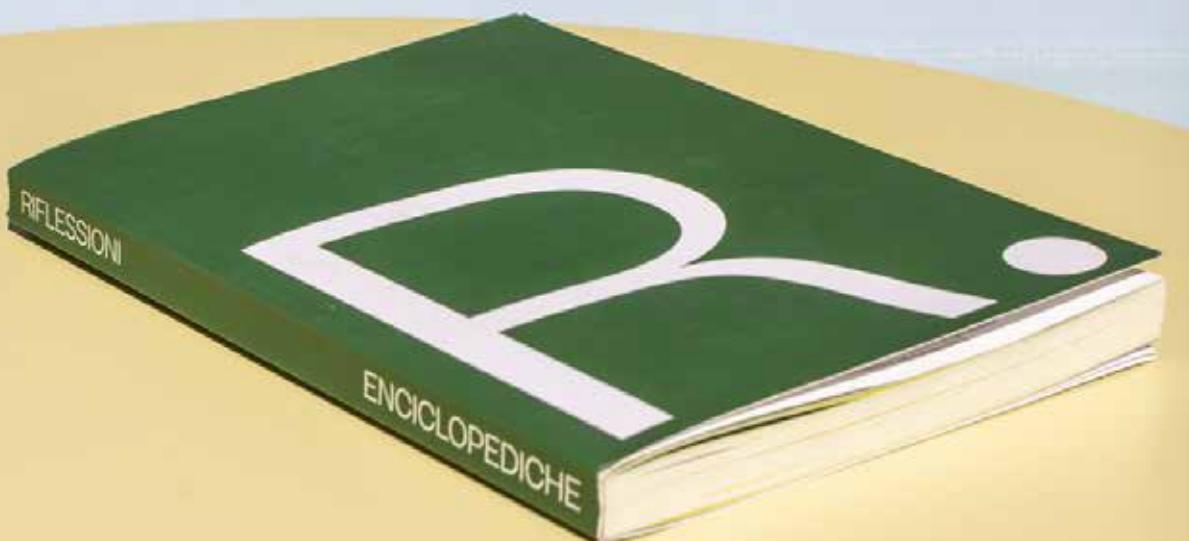
# Riflessioni Enciclopediche

Progetto di ricerca

Corso ISIA U, 2020, Fotografia 2, Sociologia della comunicazione  
 Professori Luca Capuano, Matteo Guidi  
 Collaboratori Alice Machado

L'enciclopedia, 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'enciclopedia, 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 parli di noi, in quanto individui singoli e di noi, in quanto apparenti a un sistema sociale composto di segni e simboli codificati. 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 parli di noi a prescindere, su come l'intervento artistico sia in grado di mutare il significato di ciò che osserviamo.





«Il Dormiglione», di Lord Leighton, inglese.

«Il Pecoraio», di F. G. Pomeroy, inglese.

«Il Falciatore», di Hamo Thornycroft, inglese.



S. ARTISTICHE



[Allestimento]  
40 tavole "collage" esposte in teca di plexiglas

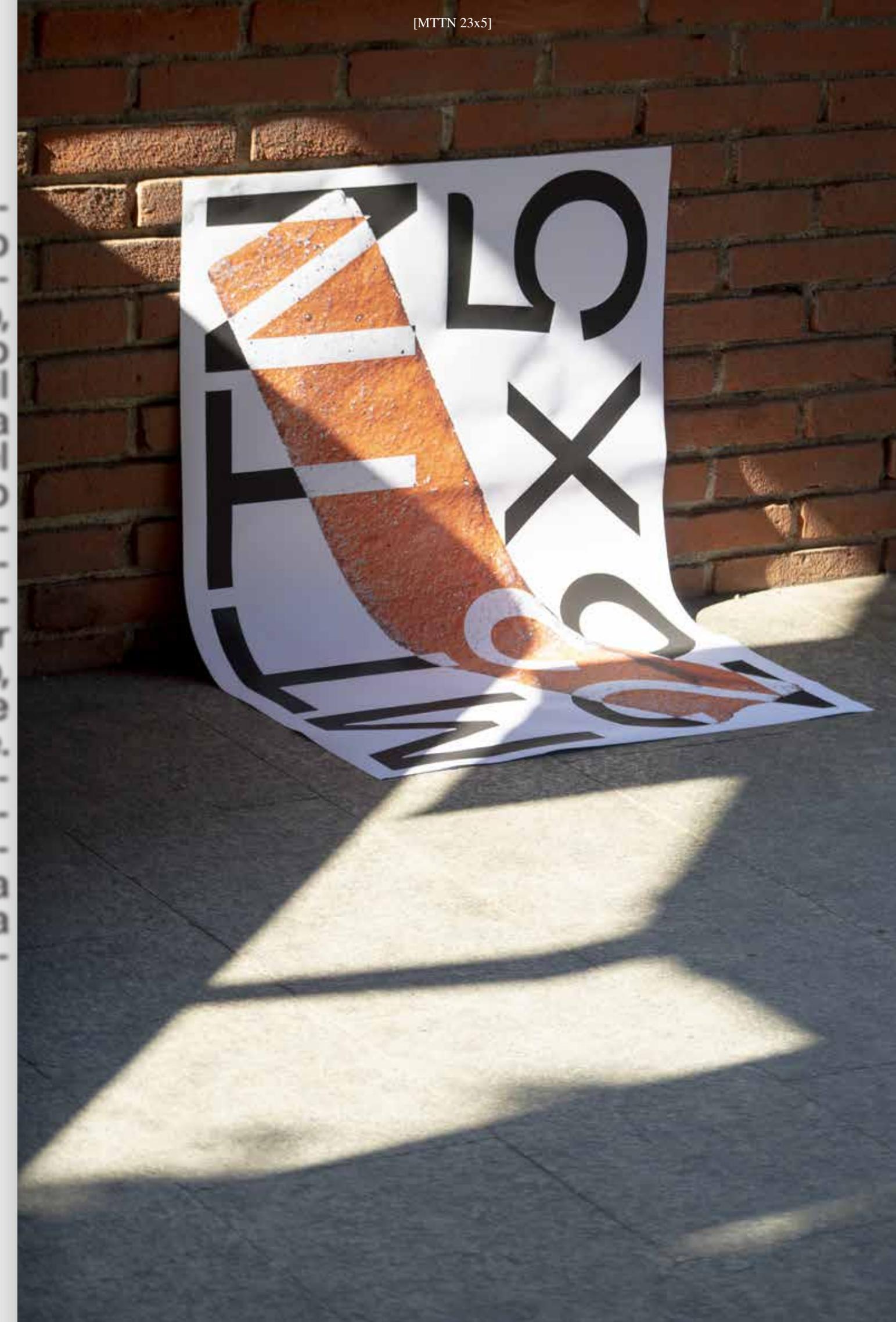


[Collage]  
17x24cm, bianco e nero



Progetto di ricerca, fotografia Corso ISIA U, 2020, Tecniche fotografiche  
allestimento Professore Stefano Veschi  
Collaboratori Simone Barbieri

Il progetto 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.



xy

180x297mm

[Libro]  
Carta Arena E.W. smooth usomano 120gms, Arena E.W. smooth usomano 300gms p. 110, rilegatura brossura fresata



[Dettaglio poster]  
xy 50x70cm

6 manifesti fotografici (mattoni), 2 manifesto comunicazione



# Intenti & Incarichi artistici

Progetto di ricerca

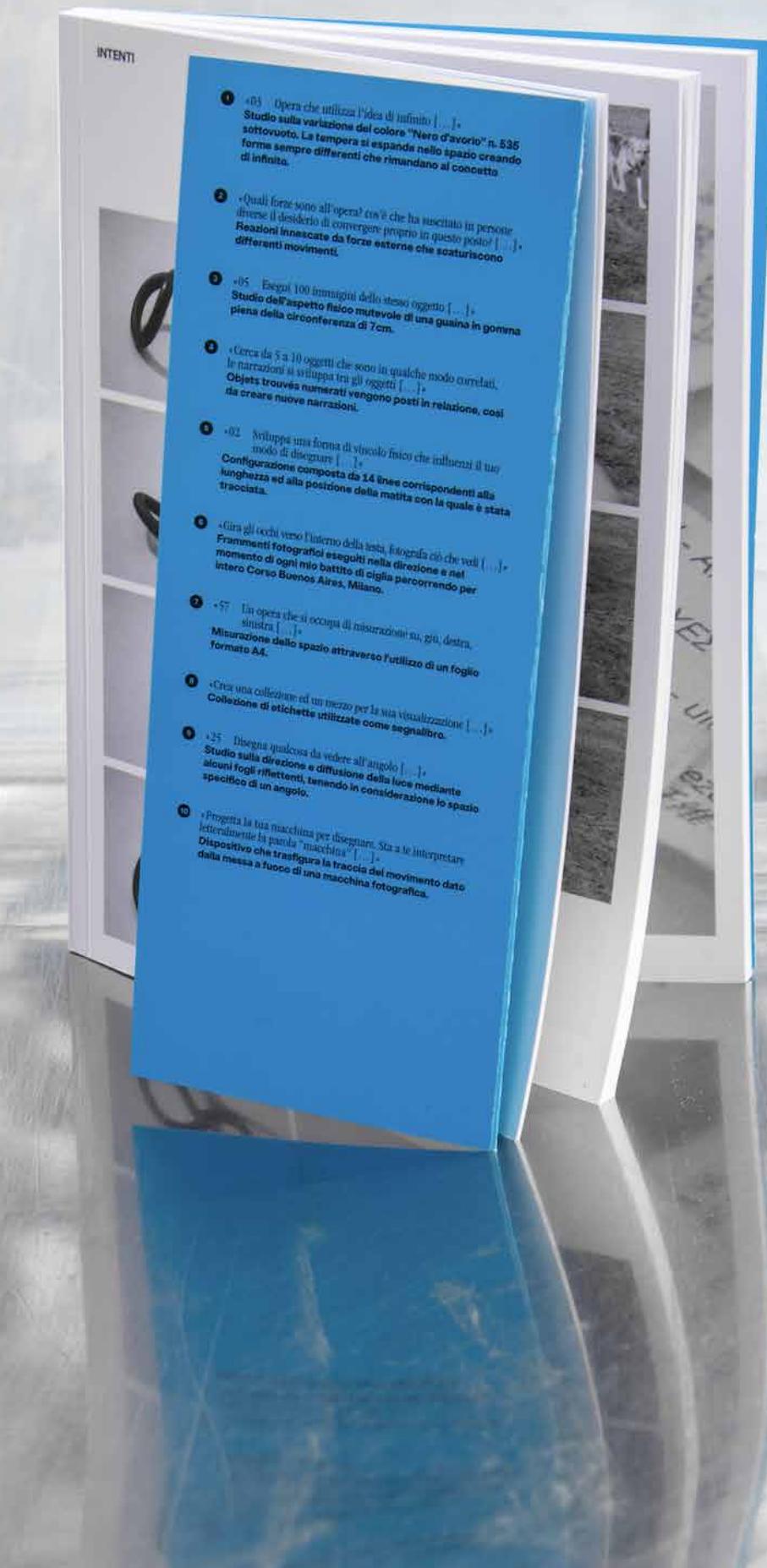
Tesi ISIA U, 2023  
 Relatore Luca Capuano  
 Ringrazio Alice Machado e Giulio Barbieri

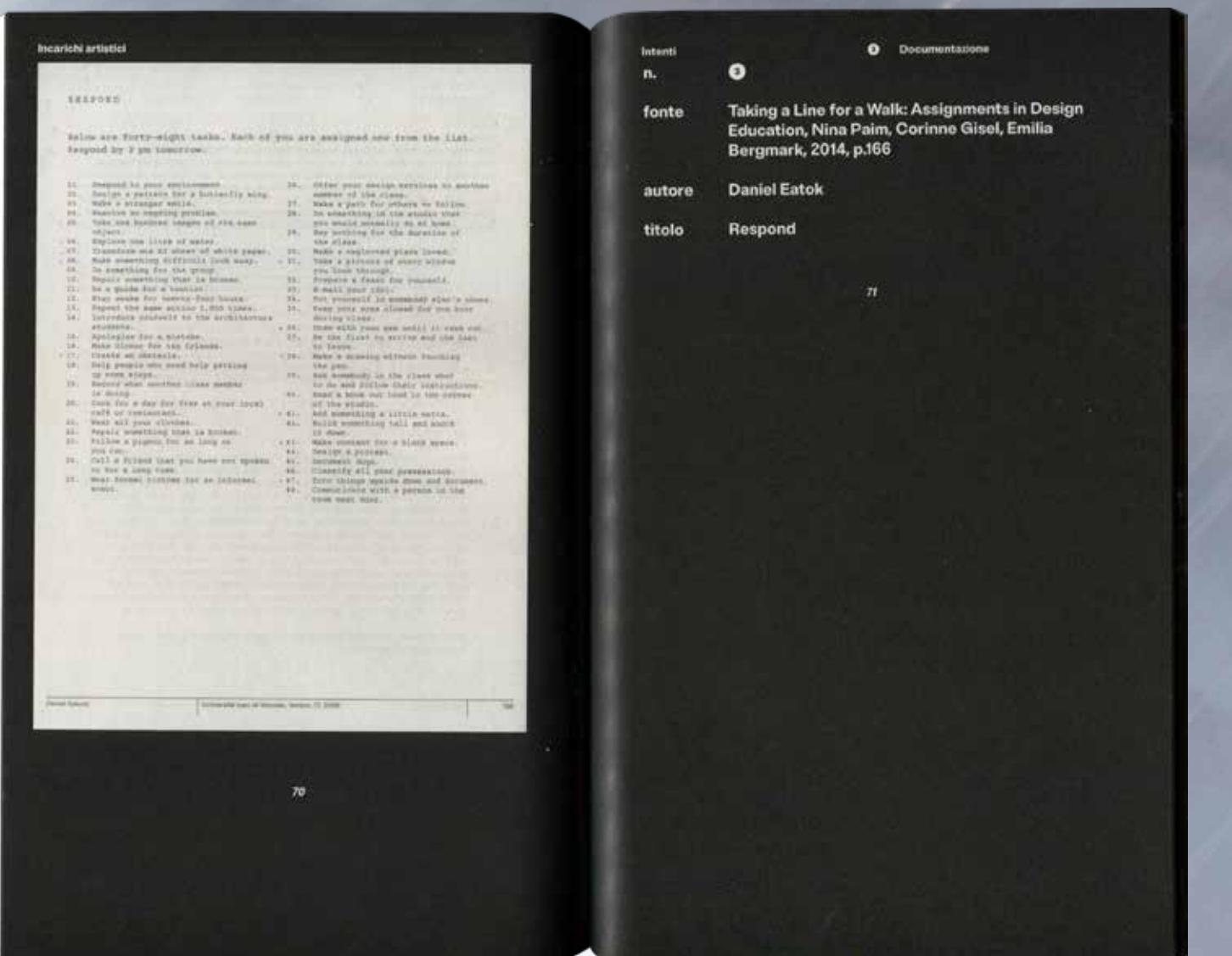
## [Incarichi artistici] (1/2)

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 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] (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.



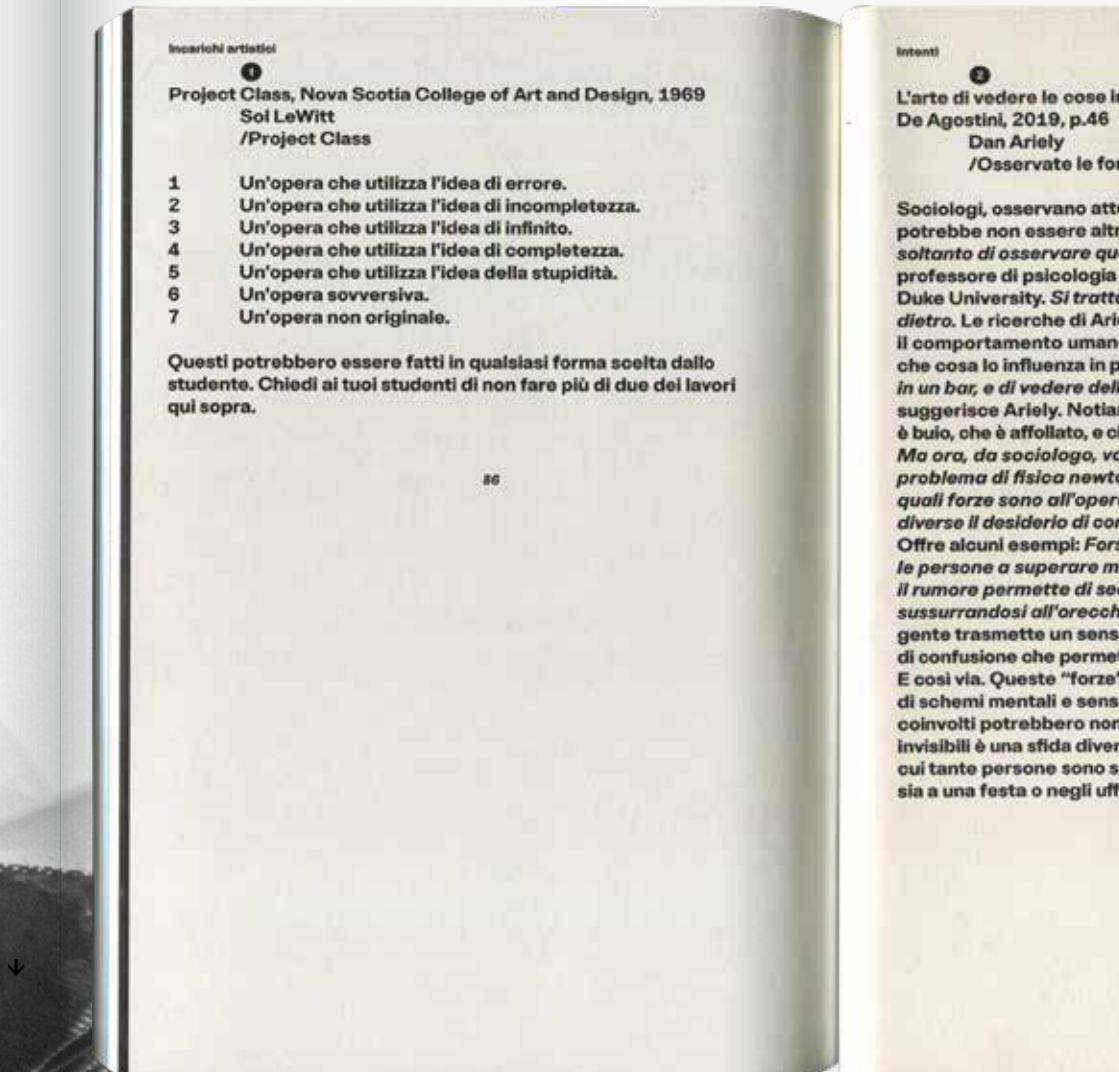


modo correlati, alità della superficie, dallo stesso posto, necessariamente devi essere altro posto anche essere altrettante fotograficamente messi insieme o in qualche altro posto come sono sono messi insieme e si svolgono quando sono messi insieme. Scegli un tema tra i seguenti: Nature, Paesaggio, Ritratto, Nudo, Architettura.

1. Sviluppare una forma di vincolo fisico o modo di disegnare.
2. Con il tema e il vincolo scelto, esegui almeno dieci disegni. Riprodurli in una pubblicazione che include un titolo e un indice.
3. Documenta la realizzazione dei tuoi disegni attraverso almeno venticinque fotografie. Riprodurli in una nuova pubblicazione che include un titolo e un indice.
4. Fare una presentazione di cinque minuti del vincolo alla classe.

n.	autore	titolo	assignment	fonte	p.
1	Sol LeWitt	Projects Class	«03 Opera che utilizza l'idea di infinito [...]»	Project Class, D. Askevold, Nova Scotia College of Art and Design, 1969	001
2	Dan Ariely	Osservare le forze	«Quali forze sono all'opera? cos'è che ha suscitato in persone diverse il desiderio di convergere proprio in questo posto? [...]»	L'arte di vedere le cose intorno a noi, Rob Walker, De Agostini, 2019, p.46	015
3	Daniel Eatock	Respond	«05 Esegui 100 immagini dello stesso oggetto [...]»	Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education, N. Paim, C. Gisel, E. Bergmark, 2014, p.166	049
4	Sara Cwynia	Object Lesson	«Cerca da 5 a 10 oggetti che sono in qualche modo correlati, le narrazioni si sviluppa tra gli oggetti [...]»	The Photographer's playbook, 307 assignment and ideas, J. Fulford, G. Halpern, 2014, p.72	065
5	Guy Meldem	Drawing restraint	«02 Sviluppa una forma di vincolo fisico che influenzi il tuo modo di disegnare [...]»	Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education, N. Paim, C. Gisel, E. Bergmark, 2014, p.008	077
6	Roger Ballen	Inside Out	«Gira gli occhi verso l'interno della testa, fotografa ciò che vedi [...]»	The Photographer's playbook, 307 assignment and ideas, J. Fulford, G. Halpern, 2014, p.15	085
7	John Baldessari	Assignments	«57 Un'opera che si occupa di misurazione su, giù, destra, sinistra, ecc [...]»	Assignment Sheet, J. Baldessari, California Institute of the Arts, 1970	113
8	Rachel Foullon	A Collection and a means for its display	«Crea una collezione ed un mezzo per la sua visualizzazione [...]»	Draw it with your eyes closed: the art of art assignments, D. Petrovich, R. White, Paper Monument, 2012, p.51	123
9	Paul Thek	Teaching notes	«25 Disegna qualcosa da vedere all'angolo [...]»	Teaching Notes: 4-Dimensional Design, Paul Thek, Cooper Union di New York, 1978/81	149
10	Sconosciuto	Printing machine	«Progetta la tua macchina per disegnare. Sta a te interpretare letteralmente la parola "macchina" [...]»	Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education, N. Paim, C. Gisel, E. Bergmark, 2014, p.035	159

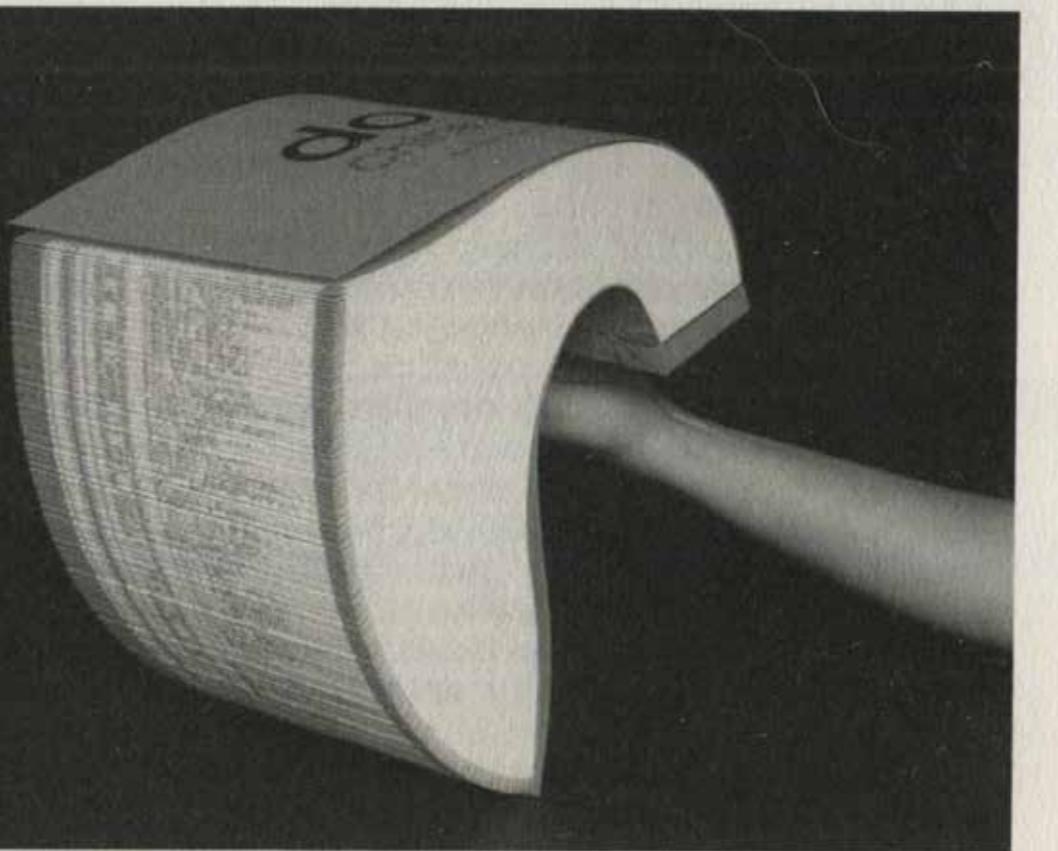
Gli assignments selezionati sono stati tradotti e ne è stato riportato solo un estratto. Per una documentazione completa consultare il cap. 3 — Documentazione in *Incarichi artistici. Due prospettive convergenti*, p.66.



1969, elaborato come Sol Lewitt, a realizzare un'installazione integralmente intorno a noi, letteratura al

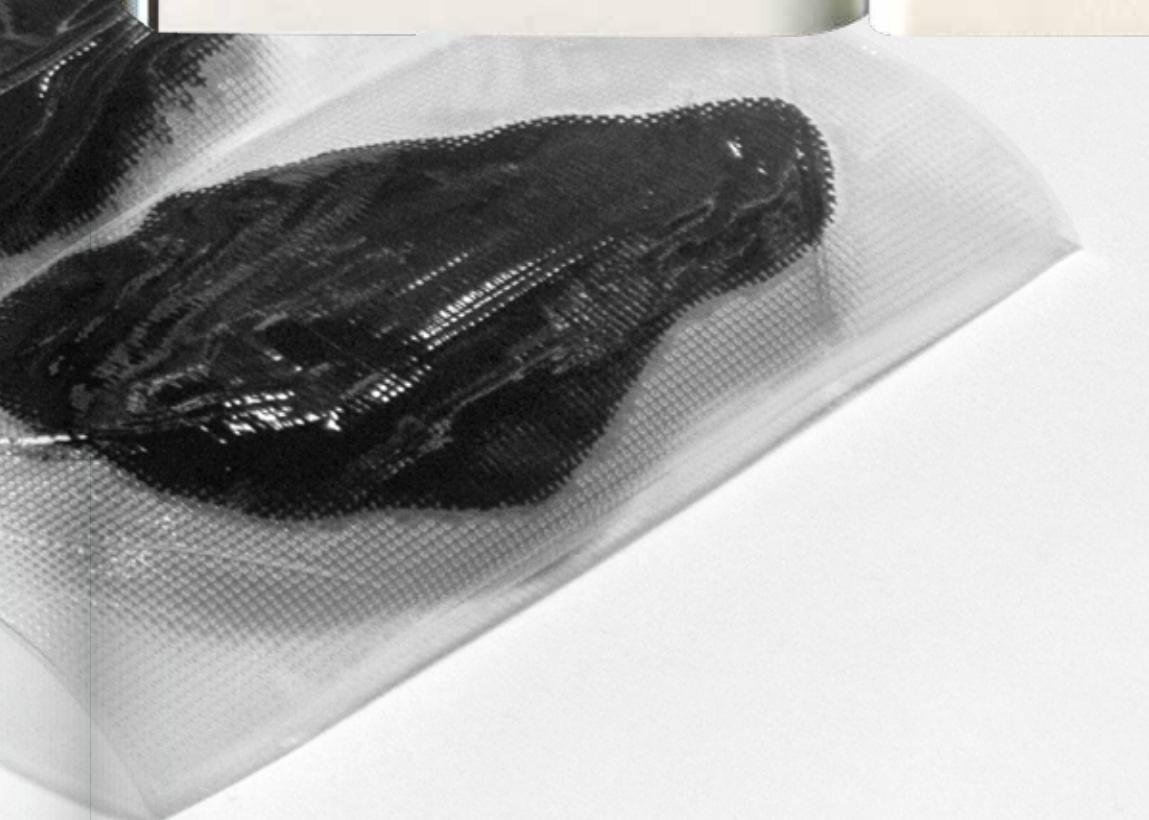
## Assignment

## ② Assignment nella didattica



11 — Hans Ulrich Obrist, Cao, *Dan do it*, 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



Creativity in  
by Heart: Tech  
rivelati partico

punti di vista  
come spazio  
assignment,  
Questo proce  
dinamico ed i  
quanto esplo  
si nascondon  
pensa in base  
Simili a serra  
quali è rivelato

affidamento,  
/istruzioni, è  
designer Nin

ve  
M  
nel  
è  
nt

di  
gr  
ri  
e t  
d:  
li s  
ll  
qu  
e  
arr  
na  
op  
u  
70  
D

Intenti  
② Documentazione  
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

1969, elaborato come Sol Lewitt, a realizzare un'installazione integralmente intorno a noi, letteratura al



enti incentra la propria narrazione sull'incontro di molteplici assignments, ideati da autori, docenti, artisti e pensatori. L'assignment è uno strumento pedagogico formato da istruzioni testuali con l'obiettivo ultimo di porre domande, favorire dubbi, stimolare la secondare l'errore e la sperimentazione. Durante il mio percorso formativo, in scuole diversi, ho avuto modo di affrontare numerose esercitazioni sulle quali ho sempre cercato uno sguardo trasversale, meravigliandomi di quanto si rivelassero stimolanti anche composti da pochissime parole.

Il lavoro di tesi nasce da una ricerca personale intitolata *Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education*, dove l'incontro di tre Paim, Corinne Gisel e Emilia Bergmark ha fatto sì che diverse linee di pedagogia del gessetto e dialogassero tra loro. All'interno di questa variegata realtà ho isolato due esemplari: Daniel Oldem e Daniel Eatock; in particolare l'assignment *Respond*, realizzato all'università IAUAV 2008, dove presenta una lista di 48 esercitazioni molto concisi. L'approccio all'educazione è stato per me sorprendente, in quanto quelle poche parole riescono a smuovere le riflessioni inaspettate.

Consultando *The Photographer's playbook*, 307 assignments di Jason Fulford e Gregory Halpern del 2014 – una raccolta di esercizi incentrati sullo studio della fotografia – ho conosciuto autori come Roger Ballen e Sara Cwynar. Anche in questo caso si tratta di assignments brevi ma coincisi, che lasciano libera interpretazione di intenti e metodi fondamentale per lo studio e la ricerca di nuovi assignments è: *Draw it with your hands*, *the art of art assignments*, di Dushko Petrovich e Roger White del 2012. Da questa raccolta di saggi, disegni e incarichi, di oltre 100 collaboratori, ho individuato l'esercitazione di Paul Thek, *Teaching Notes: 4-Dimensional Design* ed il testo intitolato *Teaching Notes: 4-Dimensional Design* di Paul Thek. Quest'ultimo è un questionario composto da considerazioni, domande, riflessioni e provocazioni scritte come proposte come esercitazioni alla Cooper Union di New York nel 1978. L'originale questionario del questionario muta il proprio assetto nel corso della lettura. Partendo da una serie di elementari, come il nome, l'età e il luogo di nascita dello studente, successivamente si pone domande più impegnativi, personali ed insoliti, come riprogettare un arcobaleno. Un approccio simile in *Assignment Sheet* di John Baldessari al California Institute of the Arts dove una serie istruzioni numerate vengono proposte agli studenti come esercizi. Evidentemente Askevold per la sua *Projects Class* al Nova Scotia College of Art and Design nel 2010, dove una lista di esercizi e nel ruolo eccezionale di regista invita alcuni artisti internazionali, come Bill Viola, Robert Barry, Mel Bochner, Dan Graham, Douglas Huebler e Joseph Kosuth a svolgere l'esercizio per gli studenti sotto forma di schedule. L'ultimo testo da me consultato, durante la prima fase di esplorazione visiva e concettuale, è *L'arte di vedere le cose* di Rob Walker, una raccolta di 131 esercizi incentrati sull'attenzione. Il libro spazia dalla progettazione, dall'arte alla musica.

Ugualmente anche *Wicked Arts Assignments: Practising Contemporary Arts Education* di Emiel Heijnen e Melissa Bremmer del 2021 e *Learnings to Free the Creative Spirit* di Corita Kent e Jan Steward del 2008 si sono salientemente utili ed interessanti ai fini della ricerca.

Prendendo quindi in considerazione i divergenti ne ho elaborato uno strettamente personale considerando le esercitazioni perto ad infinite possibilità, accogliendo i vincoli come stimoli ed interpretando ogni che di per sé è espressione di intenzioni altrui, come input ed ispiratore di spontaneità, lessico di riattivazione ed elaborazione continuativa ha delineato un percorso interpretabile, continua trasformazione, che ha fatto della messa in discussione, non contraddittoria, il centro della propria riflessione. *Intenti* indaga le infinite iterazioni artistiche che dietro una semplice istruzione. Penso si possa capire molto di una persona e cosa al tipo di incarico che sceglie di assegnare e alle parole che utilizza per descriverlo. Tuttavia, gli assigment non possiedono un'unica combinazione, ma molteplici, ognuna delle quali di altrettanti percorsi artistici. In questo, il processo che svela una combinazione,

[Intenti, una costellazione di assignments & Incarichi artistici, due prospettive convergenti]



piuttosto che un'altra, è un fattore determinante. Se l'approccio è atti della propria arte, altrimenti replicherà quella altrui.

della propria arte, altrimenti ripacherà quella altrui.

*Intenti* indaga quindi individuarne una personale, per lasciar trasparire le intenzioni rivolte a che il metodo ed il modo di pensare ad un assignment determina il significato di un proprio approccio artistico. *Intenti* è osservare tramite un ragionamento disarticolato e contraddittorio. È la volontà di stressare una scelta, fino a ogni aspetto. È decodificare significati esplicitandone il processo, rendendo riflettendo sul dispositivo espressivo, dopo aver smontato ed osservato. *Intenti* è esplorare la costruzione di differenti direzioni per esprimere l'obiettivo ultimo di visualizzare al meglio le differenti interpretazioni. È essere immaginativa, per scovare una possibile messa in crisi, al fine di ritrovare. È togliere le vesti di una corazzata mentale ed univoca, cercando di dare al mondo dentro di noi. È farci testimoni di noi stessi, così da coltivare un'attitudine a configurare frammenti del vissuto ed integrandoli in una rappresentazione, cercare un ponte capace di collegare noi con noi, noi con il mondo e i luoghi, di dispositivi fondati su idee, e come queste ultime possano rendersi manifeste, frammenti, in continuo movimento, che ci circondano, ragionando su di essi, ci attraggono meno. *Intenti* è alla ricerca di una metodologia che definisce il metodo più congeniale, riflessivo e austero nei propri confronti, cioè di come e cosa pensiamo. *Intenti* non cerca di conferire unicità ai media, molteplici e differenti, abbracciando l'idea riduzionista dell'arte. *Intenti* attraverso gli assignment.

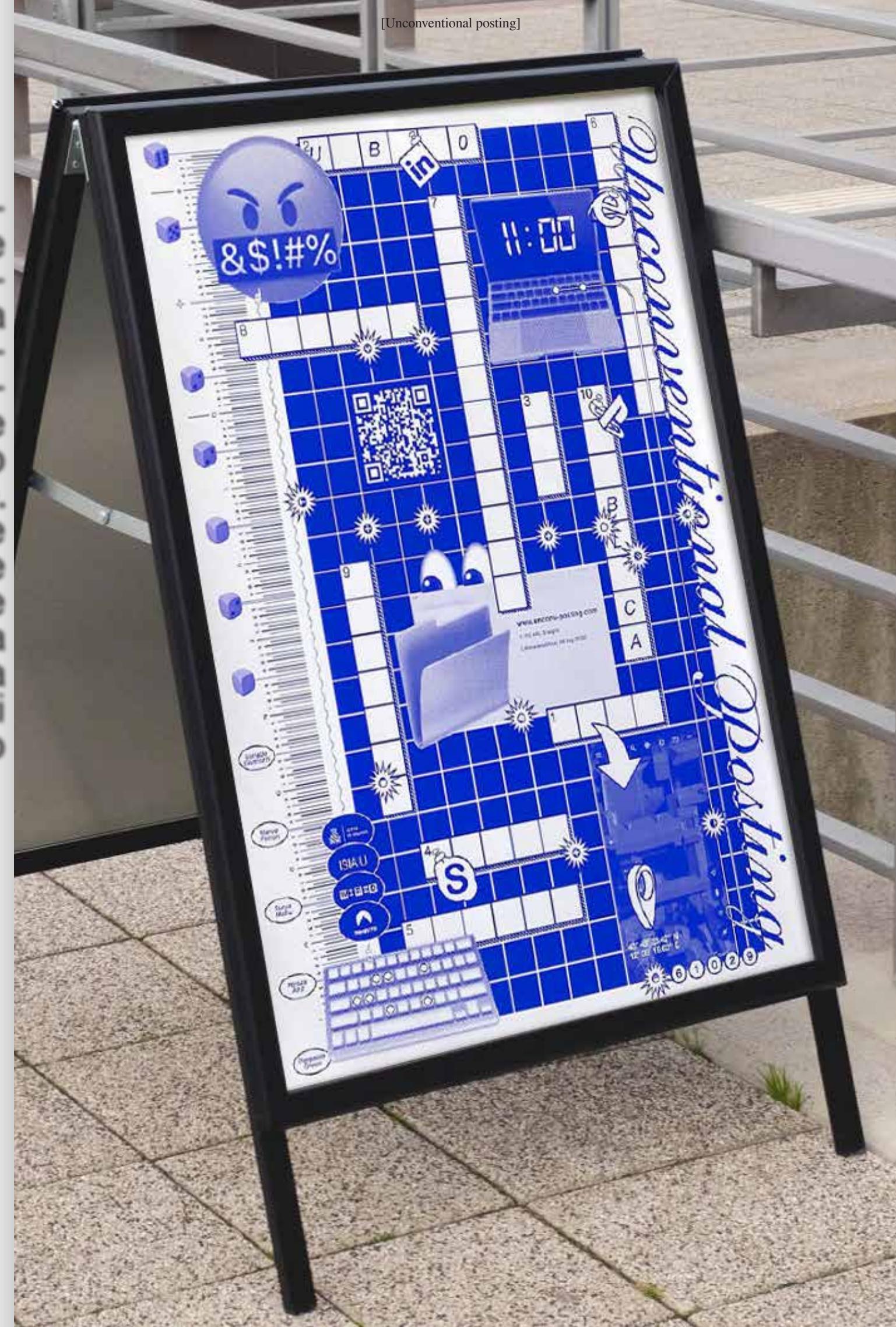


# Unconventional Posting

Progetto di ricerca

Corso ISIA U, 2020, Modulo 1  
 Professori Beppe Chia, Valentina Manchia, Jonathan Pierini  
 Collaboratori Benedetta Stefani, Carlo Andrea Schlatter, Eugenio Pancaldi

Il progetto vuole contribuire alla soluzione del traguardo 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.



[Unconventional posting]



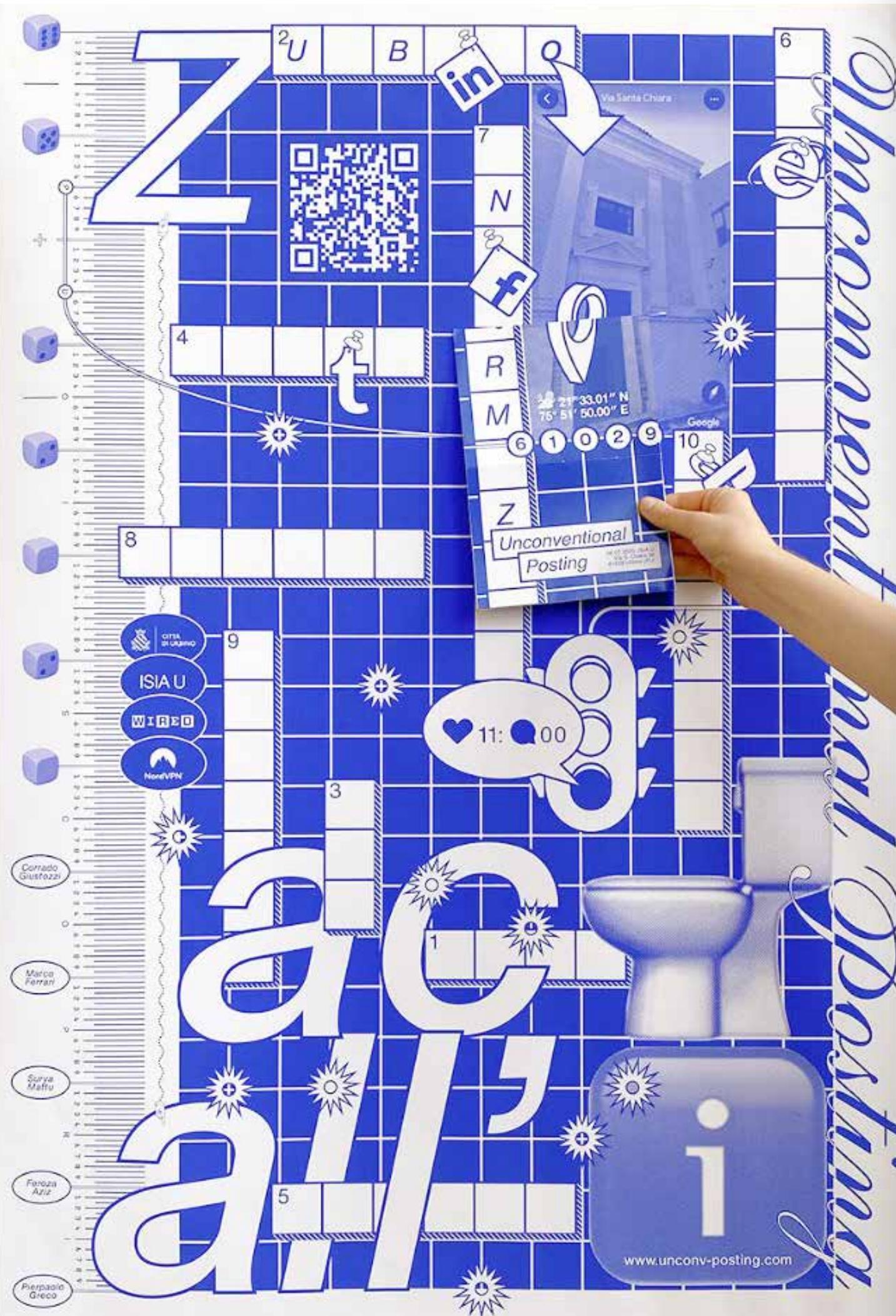
xy

500x700mm

[Poster]  
una serie di 3 poster enigmatici

1/3





← → ⌂ unconv-posting.com//

## Unconventional Posting

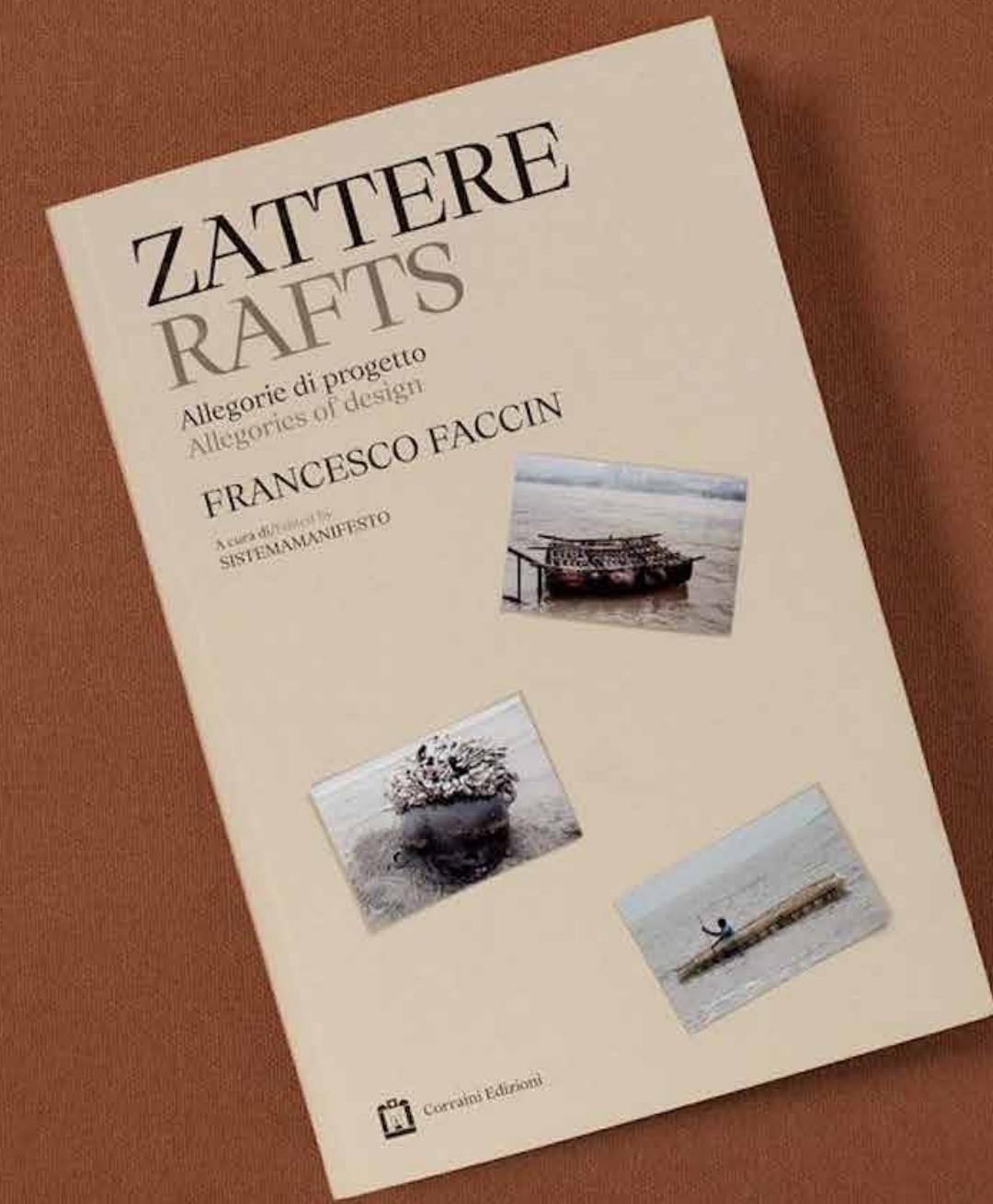
2013-3-Jun-04 | Censored at: 2013-Jun-15  
据传这卡通图片有辟邪功能，曾经令8000只怪兽，闻风丧胆。

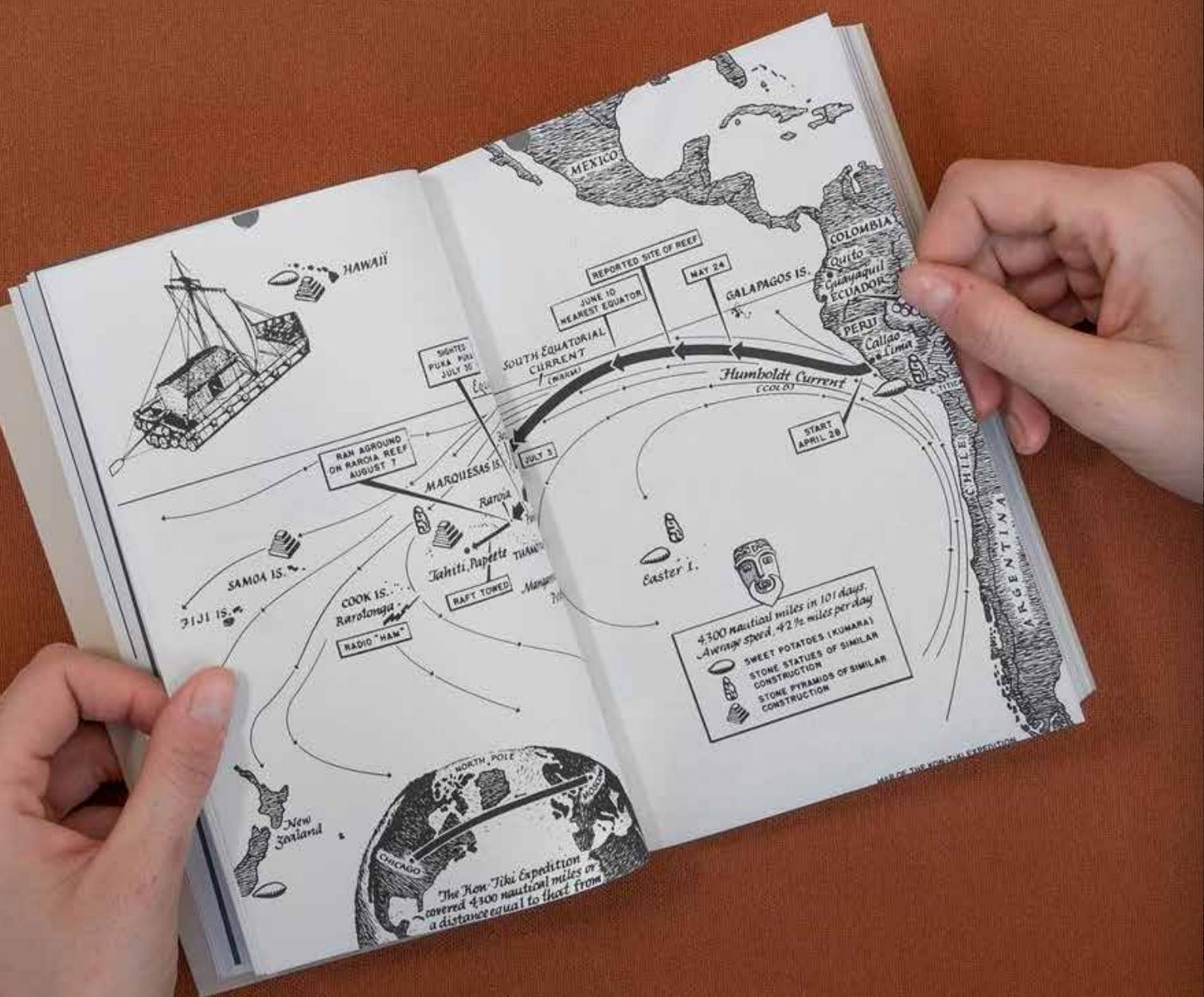
"Rivoltoso sconosciuto" riprodotto in Lego.

Autore Francesco Faccin  
A cura di Sistemamanifesto  
Prefazione di Michele De Lucchi  
Editor Corraini Edizioni

Questo libro e questo progetto sono un omaggio alla zattera (da intendere qui come categoria astratta e non solo in senso letterale), che è allegoria di un viaggio che ci accomuna e metafora della nostra natura intrepida che spesso tendiamo a dimenticare. - Francesco Faccin

Dieci diverse storie per ricordarci che progettare è una necessità primigenia dell'uomo e quindi un atto che va coltivato come antidoto all'alienazione: "Progettare per non essere progettati" come insegna Enzo Mari. Il volume è a cura di Sistemamanifesto, con un contributo di Michele De Lucchi.





SOMMARIO			
6-17	<b>FF</b>	La zattera come allegoria per parlare di attitudine al progetto The raft as an allegory to explore our attitude for design	114-129 FF SM Mongolfiera di Taffetà lanciare il cuore oltre l'ostacolo Rafts balloons: the courage to rise above obstacles
18-23	<b>FF</b>	Ulisse, eroe artigiano Odysseus, the craftsman-turned-hero	132-147 FF SM Cannello d'acciaio: anatomia di un oggetto Steel Canal: anatomy of an object
26-31	<b>MDL</b>	Cambiare rotta Changing course	148-161 FF SM Isole di tororo: naturale-artificiale Tatono Islands: naturally artificial
34-47	<b>FF SM</b>	Kon-Tiki: intuito e metodo Kon-Tiki: intuition and method	164-179 FF SM Zatteri: progettare la fibra Rafts: shaping the supply chain
48-63	<b>FF SM</b>	Rifiuti alla deriva: tutto si muove Drifting waste: everything moves	180-195 FF SM Voyager I: coscienza del cosmo Voyager I: cosmic awareness
66-79	<b>FF SM</b>	Bottle boat: nuovi archetipi Bottle boat: new archetypes	
80-97	<b>FF SM</b>	Balseros: progettare la libertà Balsers: designing freedom	

# ZATTERE RAFTS

Allegorie di progetto  
Allegories of design

FRANCESCO FACCIN

A cura di/Edited by  
SISTEMAMANIFESTO

Prefazione di/Foreword by  
MICHELE DE LUCCHI

Corraini Edizioni



34

## Kon-Tiki: intuition and method

Year	28 April to 7 August, 1947
Location	From Callao, Peru to the Tuamotu Islands
Subject	Thor Heyerdahl Herman Watzinger Erik Hesselberg Knut Haugland Torstein Raaby Bengt Danielsson Lorita (parrot), who vanished in

35

FRANCESCO FACCIN &amp; SISTEMI

Kon-Tiki  
intuito e

Anno	Dal 28 aprile al 7 ago
Luogo	Da Callao, Perù alle Isole Tuamotu
Soggetto	Thor Heyerdahl Herman Watzinger Erik Hesselberg Knut Haugland Torstein Raaby Bengt Danielsson Lorita (pappagallina), s

## LA ZATTERA COME ALLEGORIA PER PARLARE DI ATTITUDINE AL PROGETTO

FRANCESCO FACCIN

E del presocratico Anassimandro l'intuizione rivoluzionaria che la Terra galleggi nello spazio come una zattera nell'oceano e noi esseri umani, animali e piante condividiamo la stessa condizione di naufraghi alla deriva. A pensarci bene questa verità ci spaventa ma è anche il nostro destino, ciò che in fondo rende eroico, consapevole o no, chiunque abiti questo pianeta. Il fatto stesso di esistere è un atto eroico, aggrappati come siamo a questo scoglio spaziale. Oggi sappiamo che la Terra gira intorno al Sole alla velocità strabiliante di 107.000 chilometri orari e, come se non bastasse, sappiamo anche che il suolo che calpestiamo è in realtà una gigantesca zattera che si sposta, fluttuando su magma liquido. Insomma, che ci piaccia o meno, siamo in continuo movimento anche stando fermi. Questo libro e questo progetto sono un omaggio alla zattera (da intendere qui come categoria astratta e non solo in senso letterale), che è allegoria di un viaggio che ci accomuna e metafora della nostra natura intrepida, che spesso tendiamo a dimenticare. Lo stesso percorso dell'umanità dei suoi albori è un viaggio accidentato e senza istruzioni, pieno di bellezza e momenti oscuri. Come naufraghi avanziamo alternando speranza per il futuro e terrore per la morte, produzione di bellezza e di orrore. La zattera, produsse speranza immaginifica, indispensabile, che nell'oggetto dell'uomo ha rappresentato in varie forme la capacità di adattamento e l'attaccamento alla vita oltre ogni ragionevole ottimismo o il desiderio



Tra tutti gli altri libri per la lettura non accademica, ho scelto

Sito web

Progetto personale  
Raccolta di workshop  
Collaboratori Alice Machado

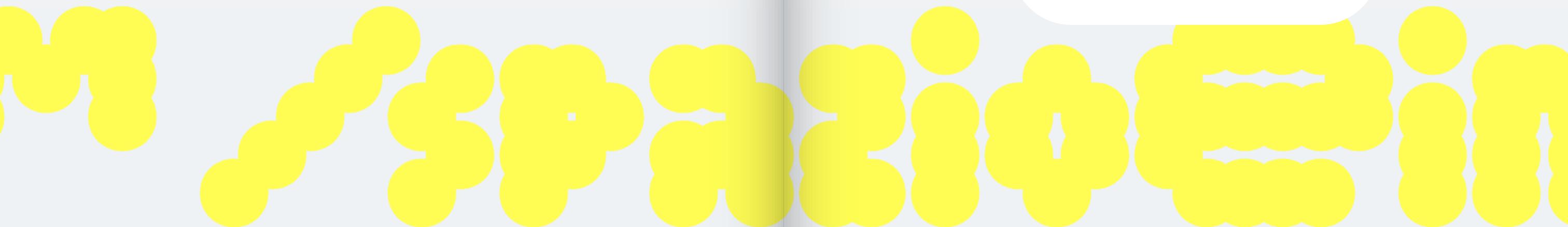
[Spazio e] si presenta come un luogo di scoperta e dibattito, che cerca di approfondire la comprensione dello spazio visivo e di mettere in discussione le nostre percezioni attraverso una varietà di approcci e linguaggi. [Spazio e] propone sistemi laboratoriali ed attività visive incentrate sui temi 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.





## Design laboratory systems and visual activities.

Spazio e si presenta come un luogo di scoperta e di comprensione dello spazio visivo e di mettere in discussione approcci e linguaggi. Spazio e si concentra sull'esplorazione del campo visivo: cattura lo sguardo e lo arresta: un angolo, un'immagine, comprendere come questi spazi, queste interruzioni, inserite nel campo visivo, intervallano la percezione del mondo.



# Flusso di immagini di differenti workshop

[Punctum]

[A forma di storia]

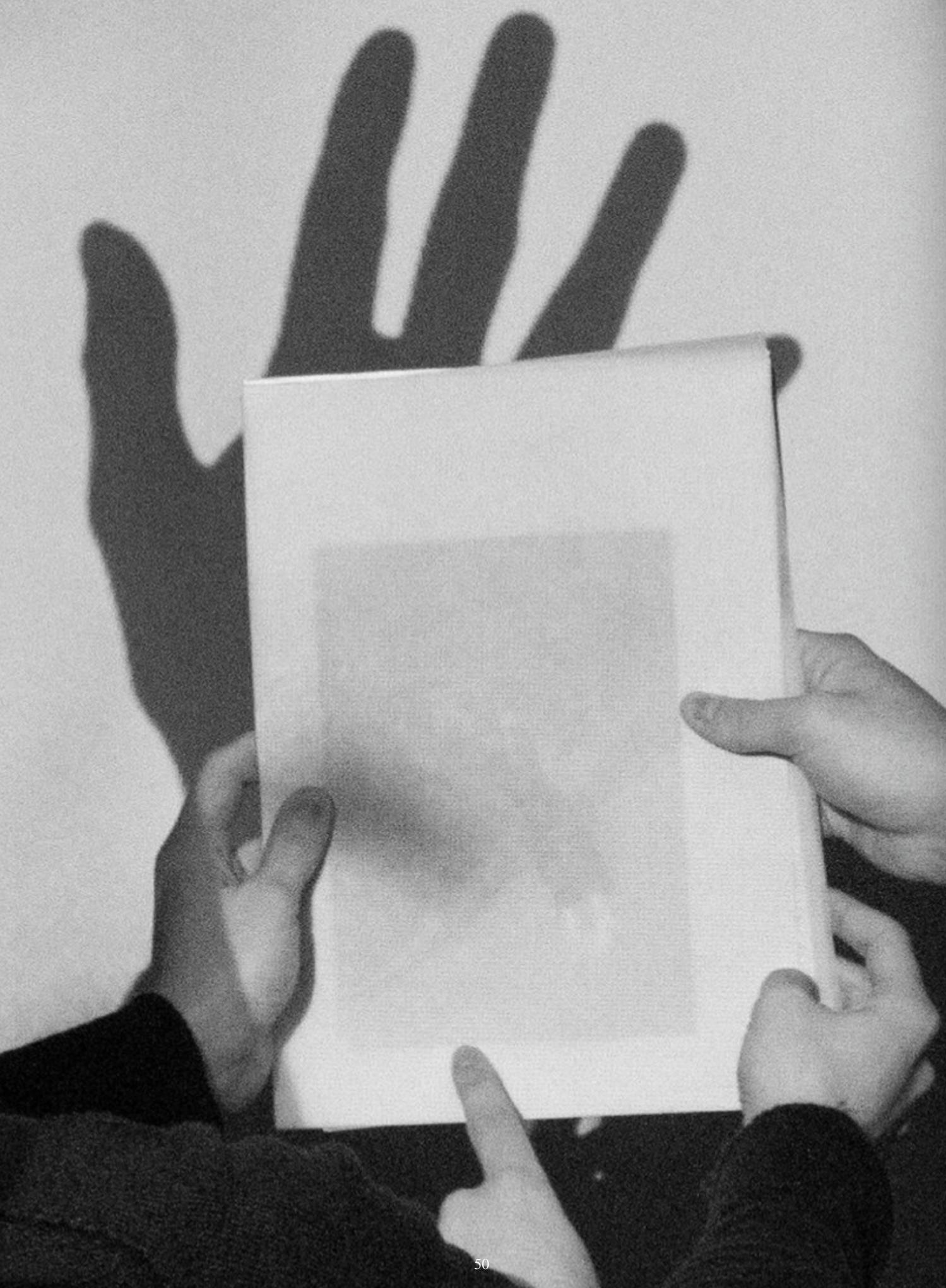
[Stick]

[Gesto]



workshop

[Workshop "Gesto"]



[Workshop "Gesto"]





## 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 piega di un vestito, un'espressione facciale, un riflesso...
- STEP ③ Avvicinati alla seconda immagine posta su un tavolo ed utilizza un pallino adesivo per segnare il tuo *Punctum*. Non preoccuparti de 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.

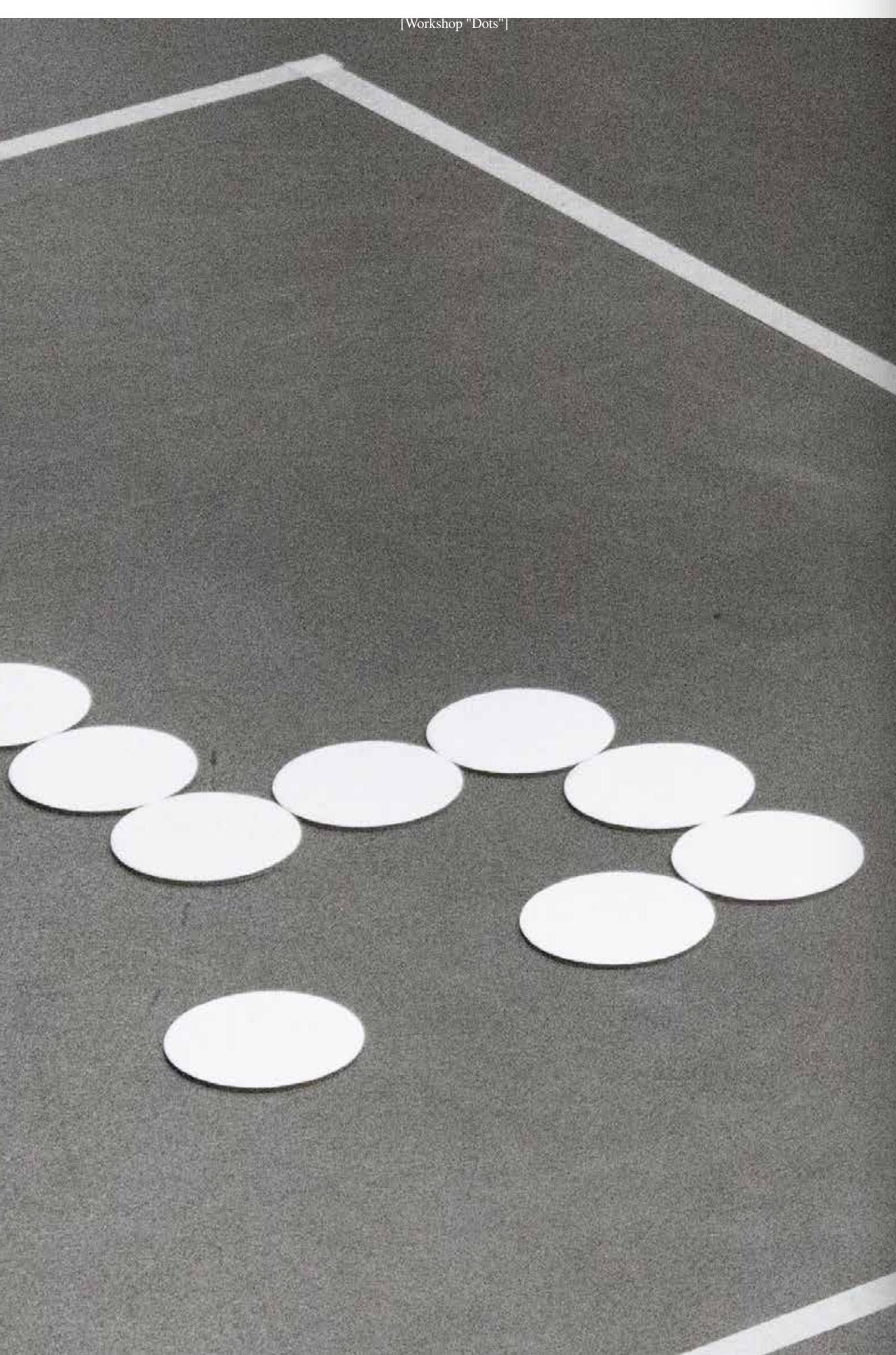
VIDEOMAKING  
CINEMA  
SOUND DESIGN  
GRAPHIC DESIGN  
RECITAZIONE  
STORYTELLING  
FUMETTO  
FOTOGRAFIA  
3D ANIMATION  
WEB DEVELOPMENT  
GAME DESIGN

[Workshop "Punctum"]

[Workshop "Punctum"]

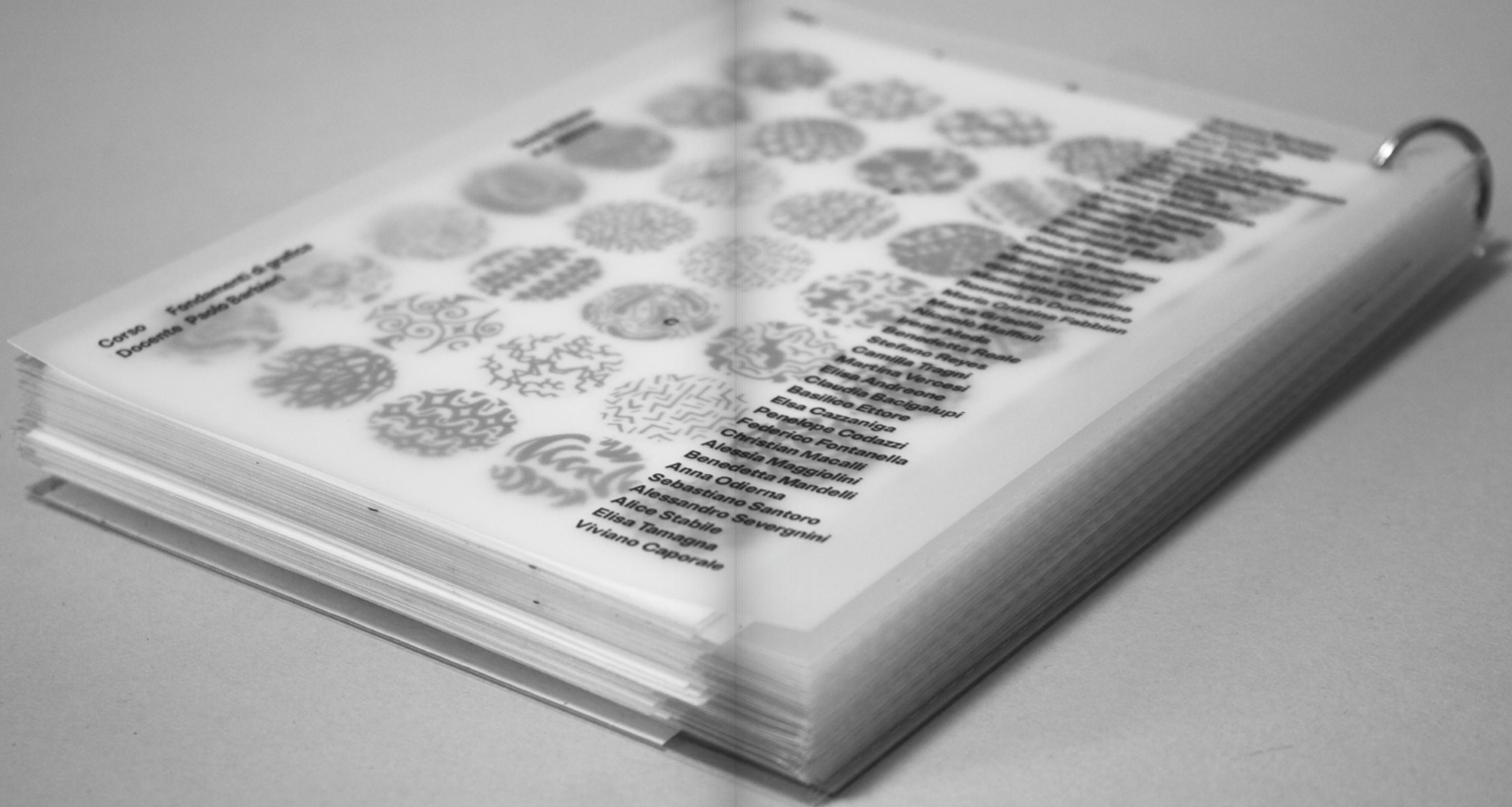


[Workshop "Dots"]



[Workshop "Dots"]





[Workshop "Stick"]



[Workshop "Stick"]





[Workshop "Stick"]



[Workshop "Stick"]



Poster  
Collage  
Composizioni  
Fotografie

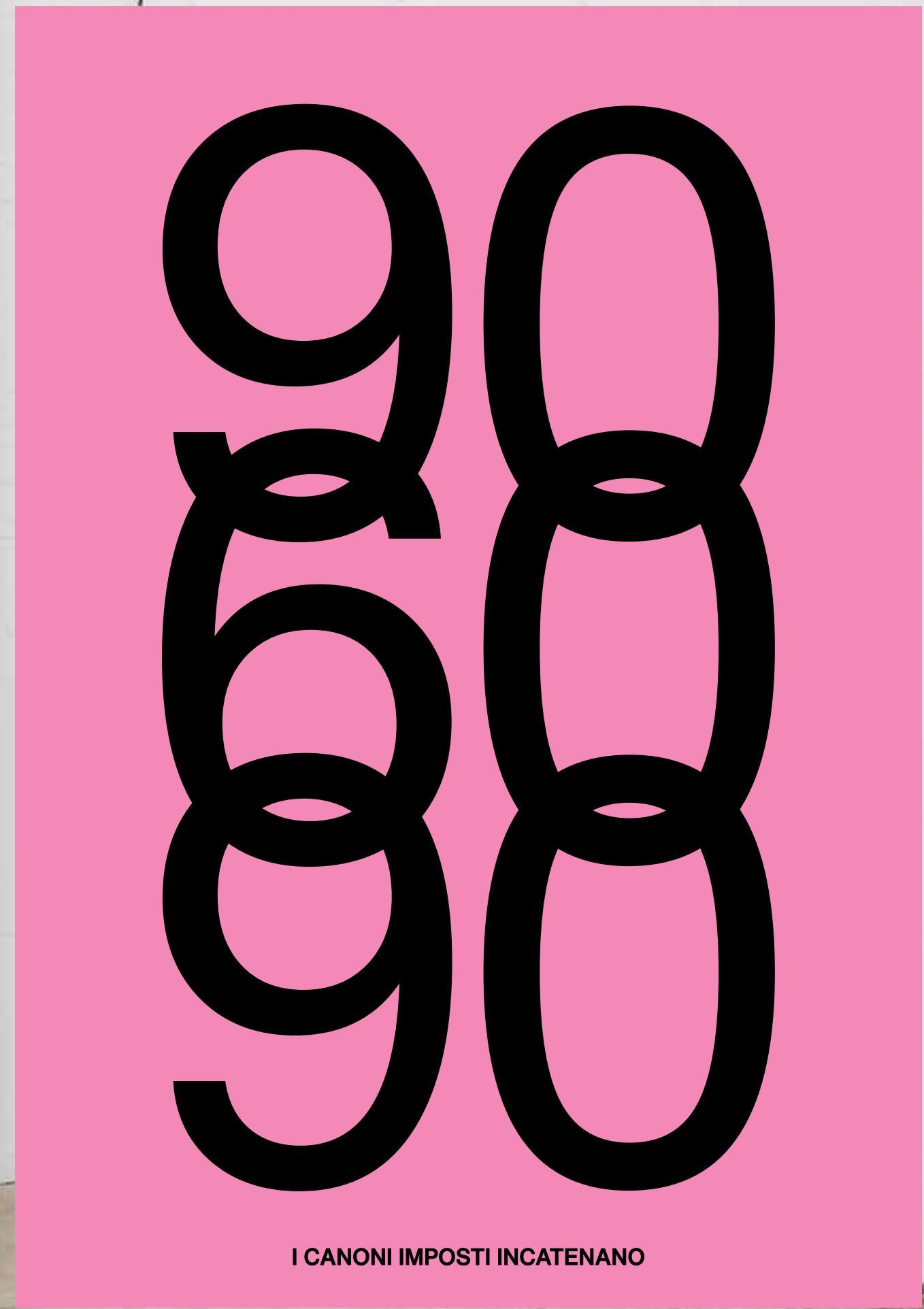


work in  
progress

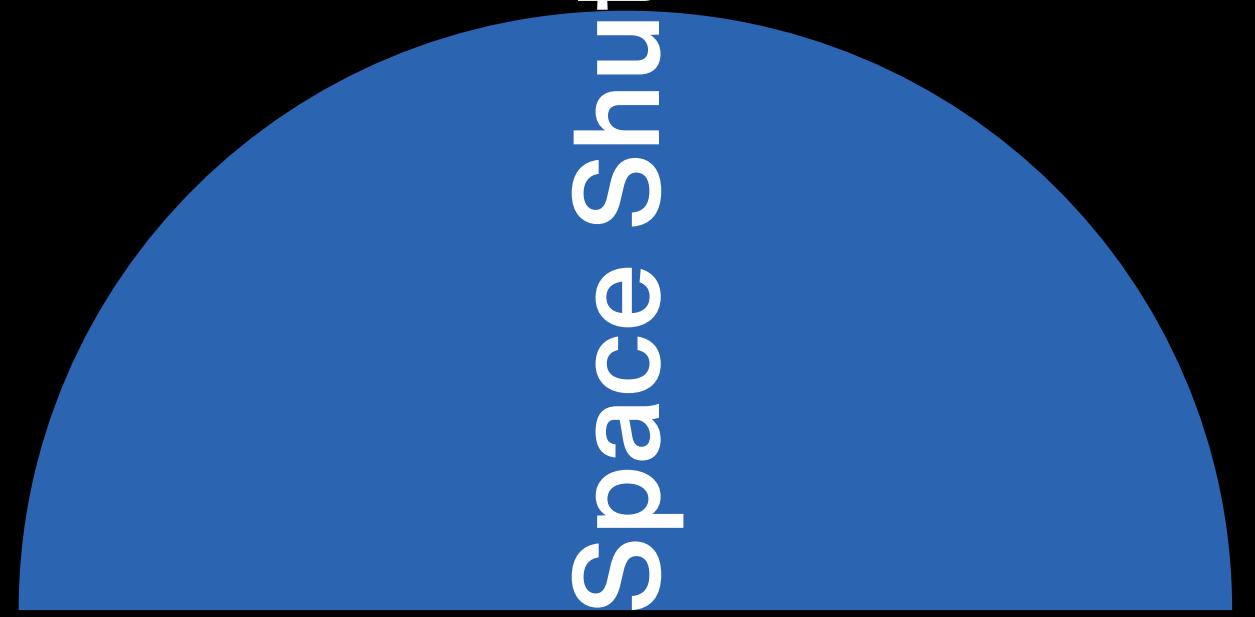
[Poster 90 60 90]



[Poster 90 60 90]



Space Shuttle Columbia – 1981



# Graphic Night 01



Graphic Design Alice e Paolo



VIA CONTE ROSSO, 26 MI  
LIEVITO CREATIVE LAB.

28 GIUGNO 2023  
H 19:00 - 22:00

ESPOSIZIONE DEI LAVORI REALIZZATI DURANTE IL CORSO DI STAMPA E TIPOGRAFIA  
DEI CORSI DI GRAPHIC DESIGN E FUMETTO E CONCEPT DESIGN PER IL CONCORSO  
GIOVANI INDETTO DA INCHIOSTRO FESTIVAL.

DOCENTI    ENRICO CERRI  
              CHIARA QUAGLIARELLA  
              PAOLO BARBIERI

PARTNER    LIEVITO CREATIVE LAB  
              PAPER & PEOPLE

Partner del progetto



Organizzato da



**PING PONG** Il più ufficiale. Il più Mohole. Le fasi finali (quarti, semi e finali) del Torneo di Ping Pong si disputeranno Mercoledì 28 Giugno 2023 dalle 16:00 alle 19:00 nella Hall di Mohole! Pronto per il Serve & Volley? ;)

**BILIARDINO** Il primo. Il più Mohole. Le fasi finali (semifinali e finali) del Torneo di Biliardino si disputeranno Mercoledì 28 Giugno 2023 dalle 16:00 alle 19:00 nel Cortile del Melograno di Mohole. Ma... il gol del portiere vale doppio? :D

# 28.06.2023



# Tornei Mohole

16:00 Ping Pong  
Biliardino

DJ Set The ego

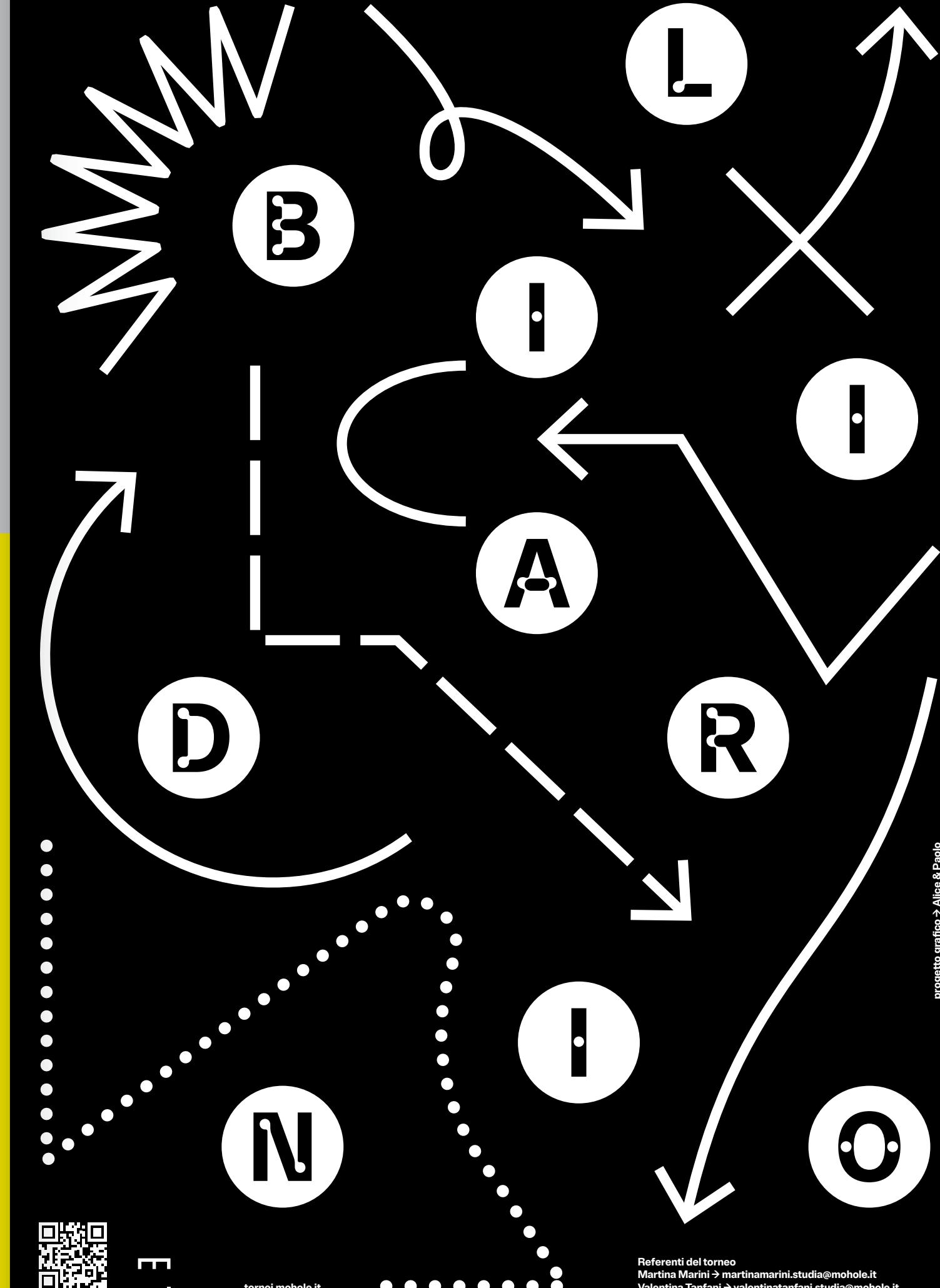
Hall Mohole  
Cortile Melograno  
A seguire Premiazioni  
Diego De Sena  
@theegobeats  
Riprese Sofia Giampieri

Graphic Design Alice e Paolo

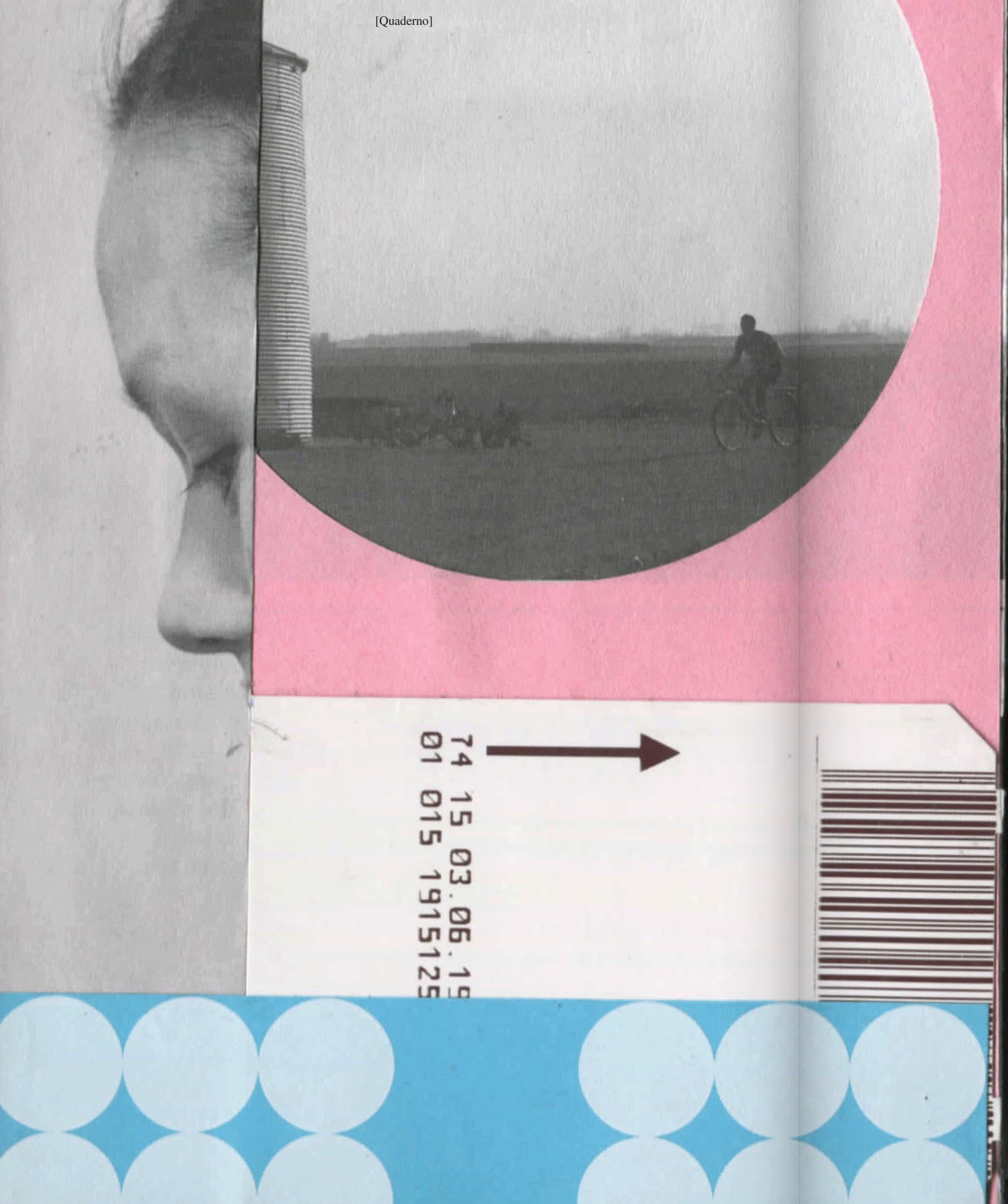
Organizzato da  
 scuola mohole



tornei.mohole.it







7

8

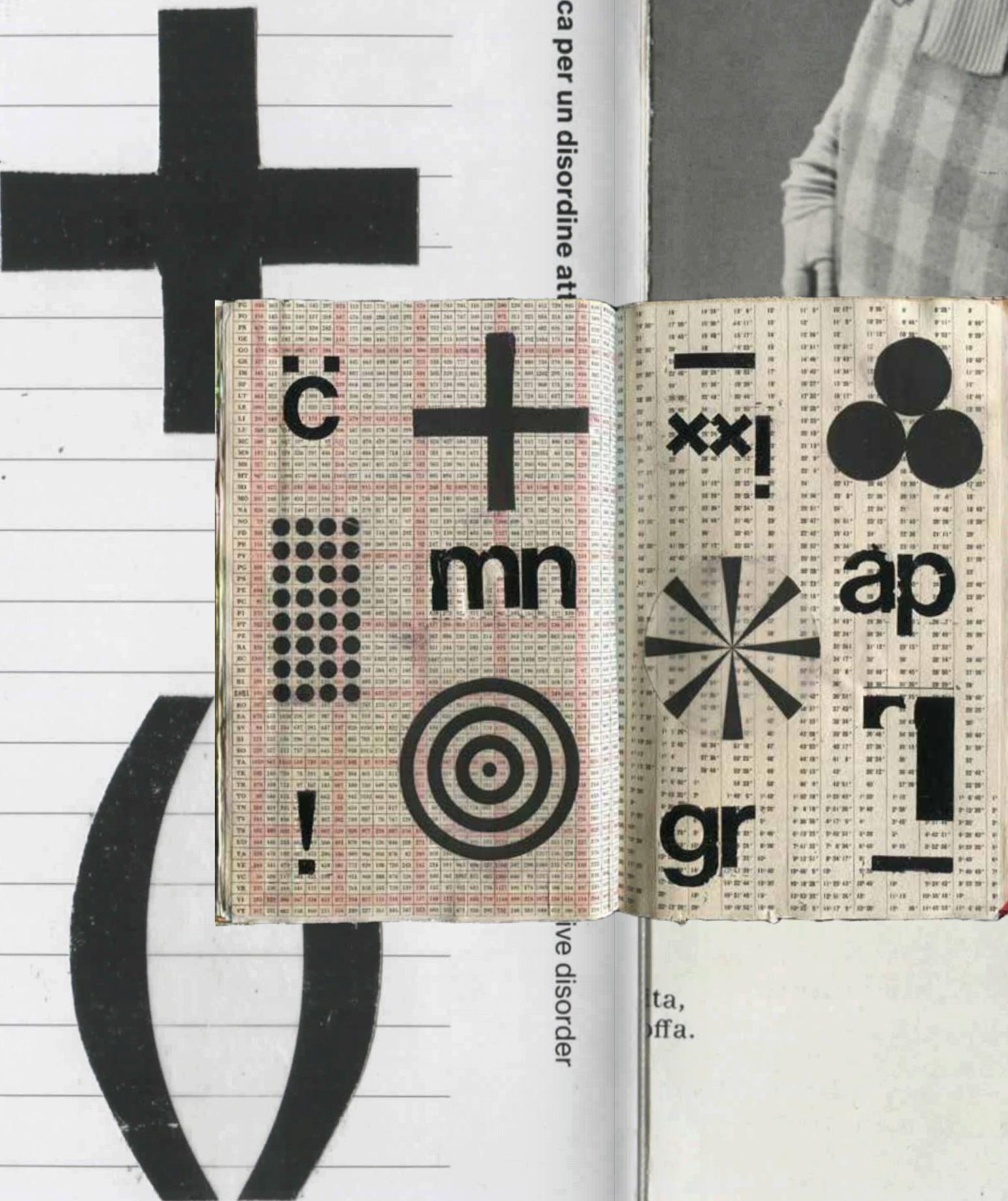
9



La grafica per un disordine atti

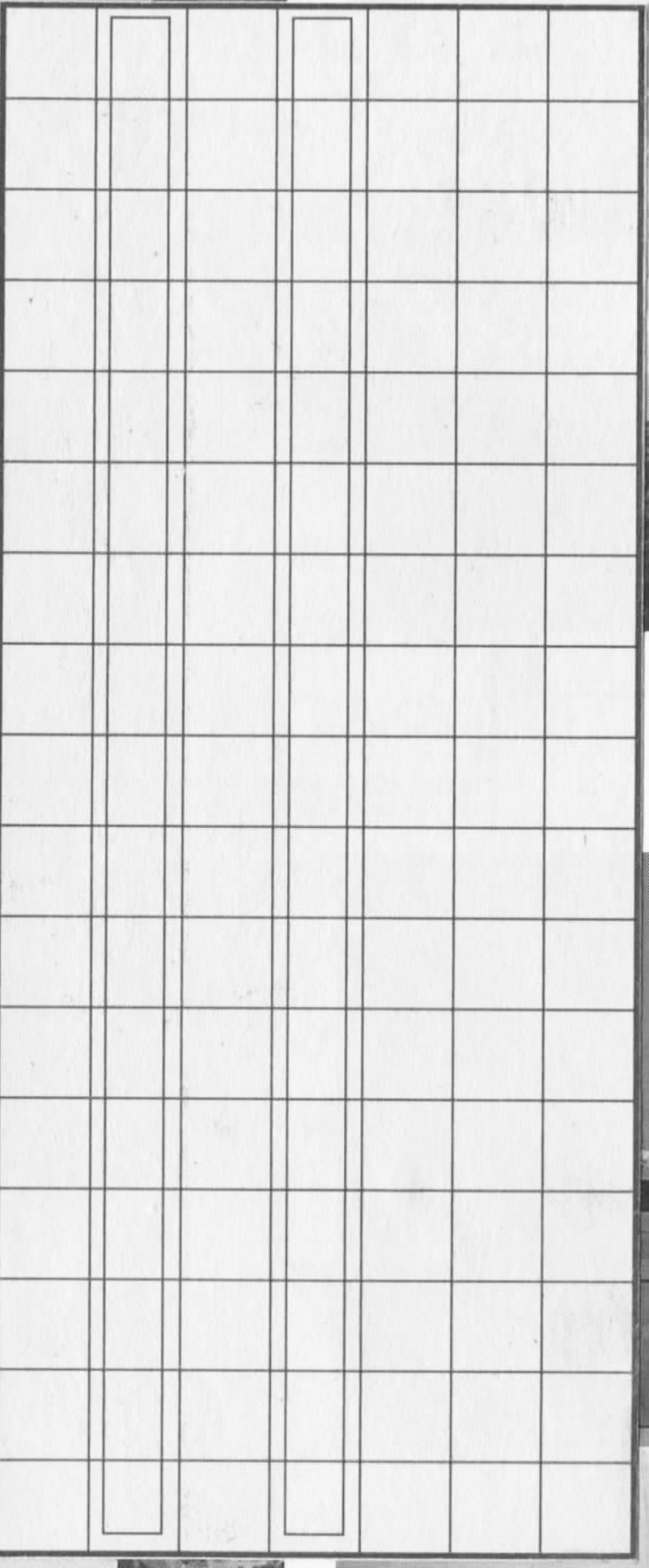
ive disorder

ta,  
offa.





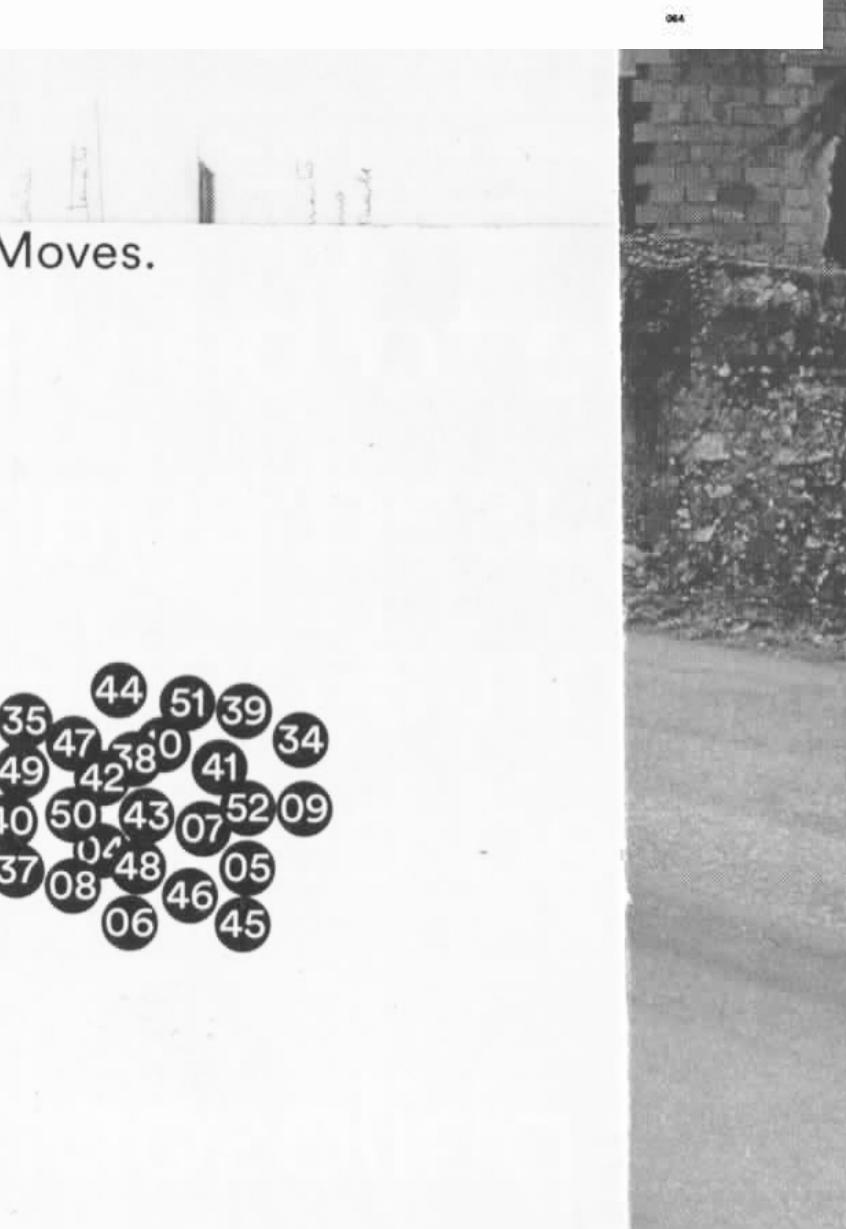
[Quaderno]



•



•



Swedish Design Moves.

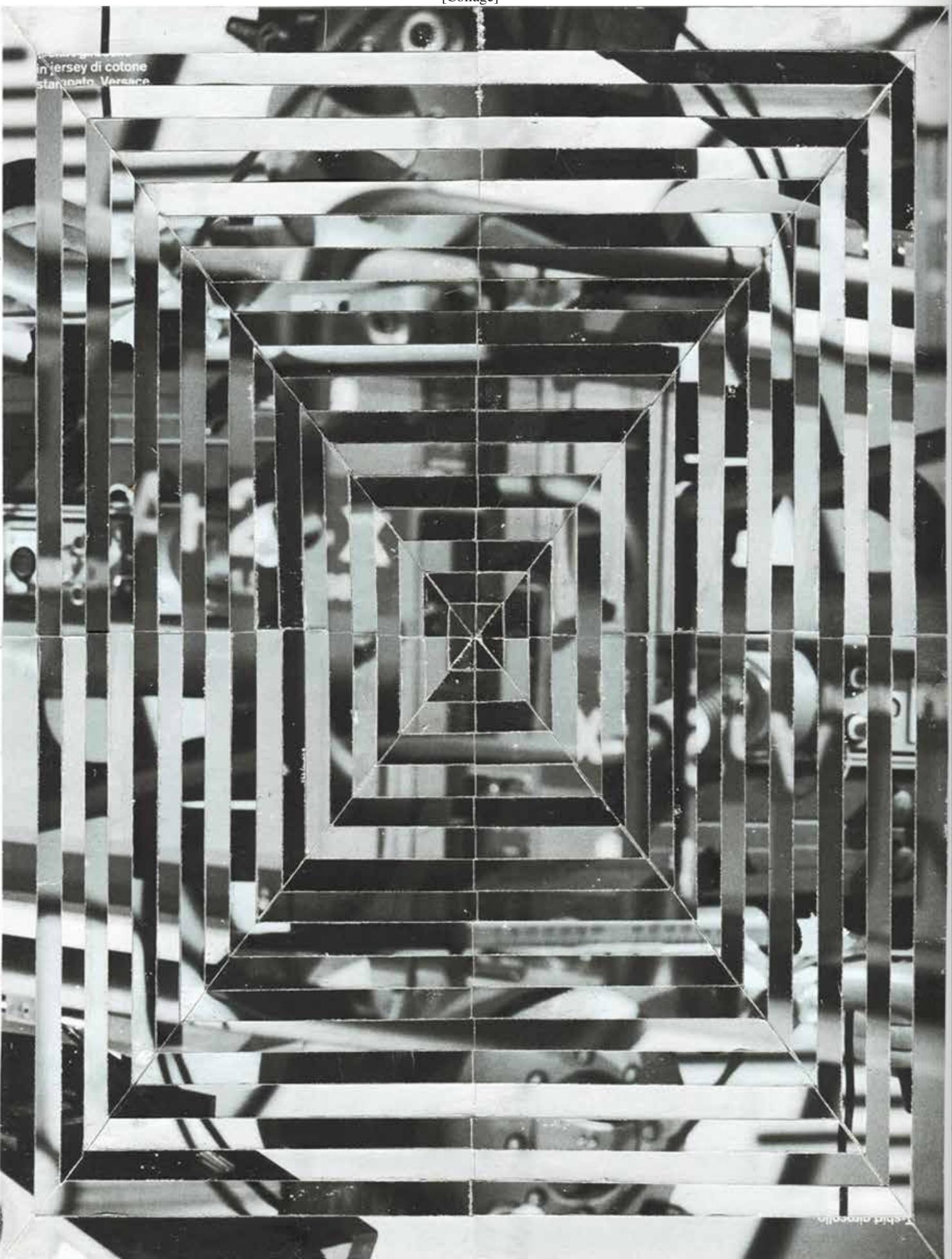
[Foto-grafia]



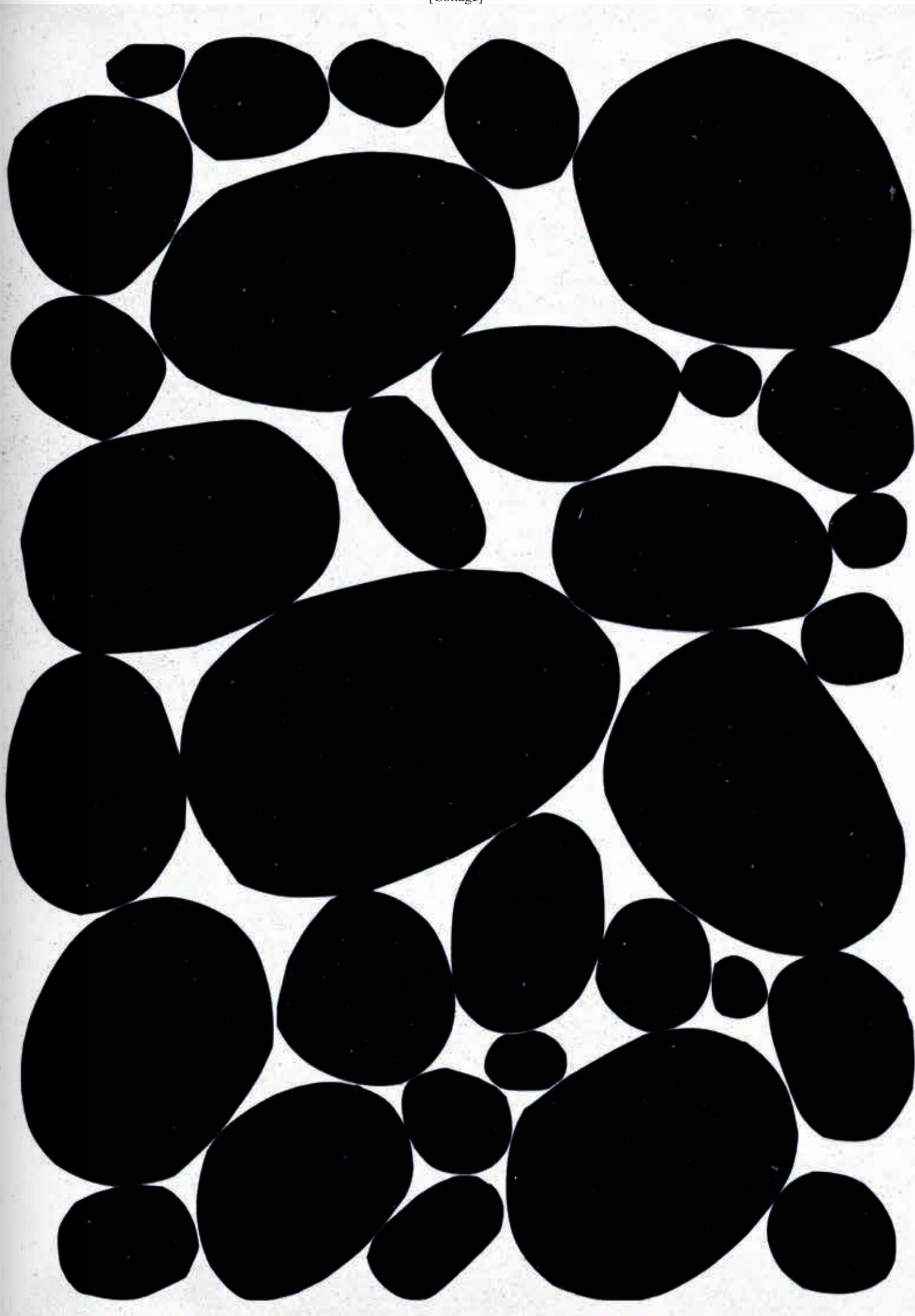
[Foto-grafia]



[Collage]



[Collage]



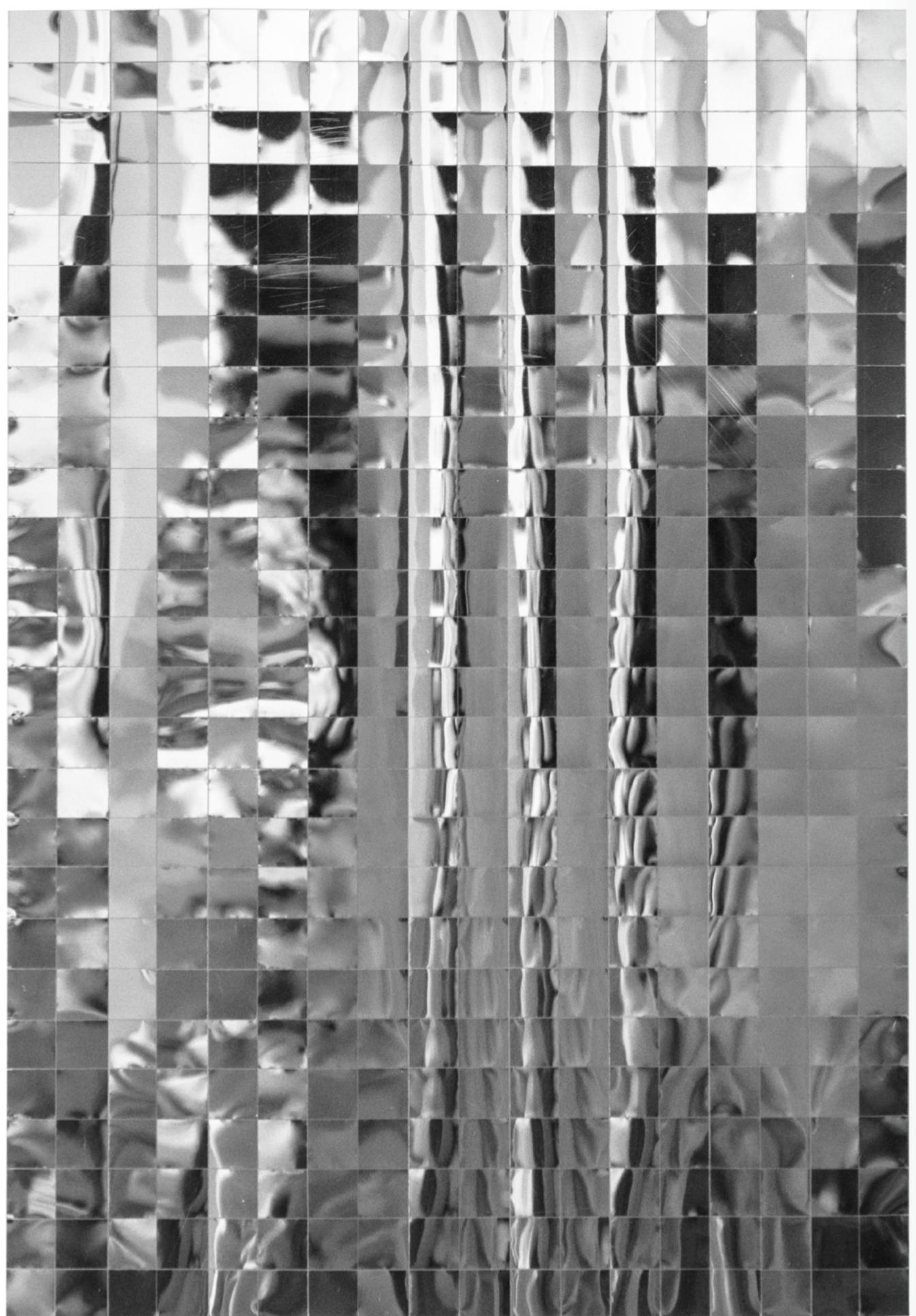
[Una foto ad ogni sbattito di ciglia]



[P] [Una foto ad ogni sbattito di ciglia]



[Carta specchiata]



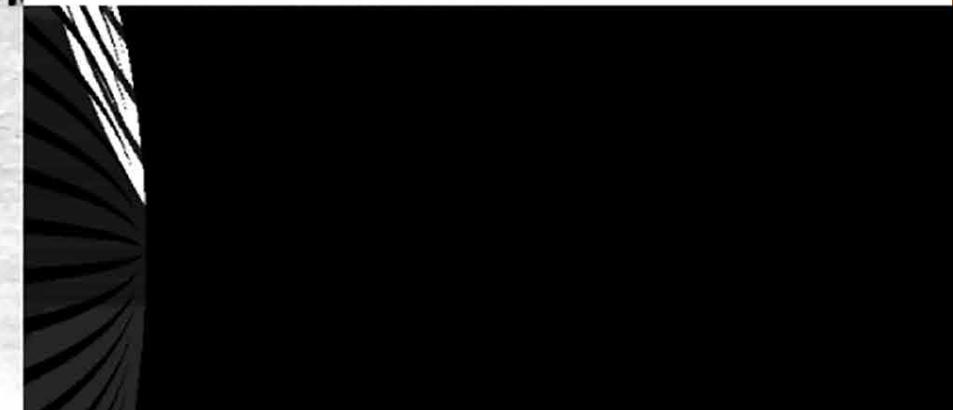
[Differenze]

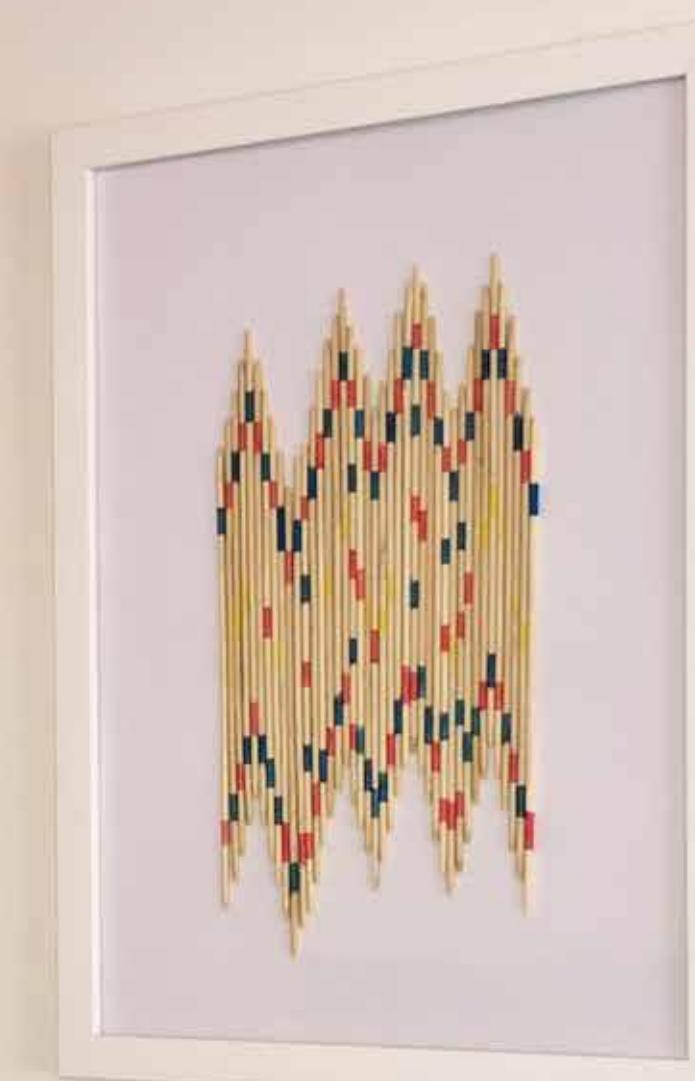


21

22

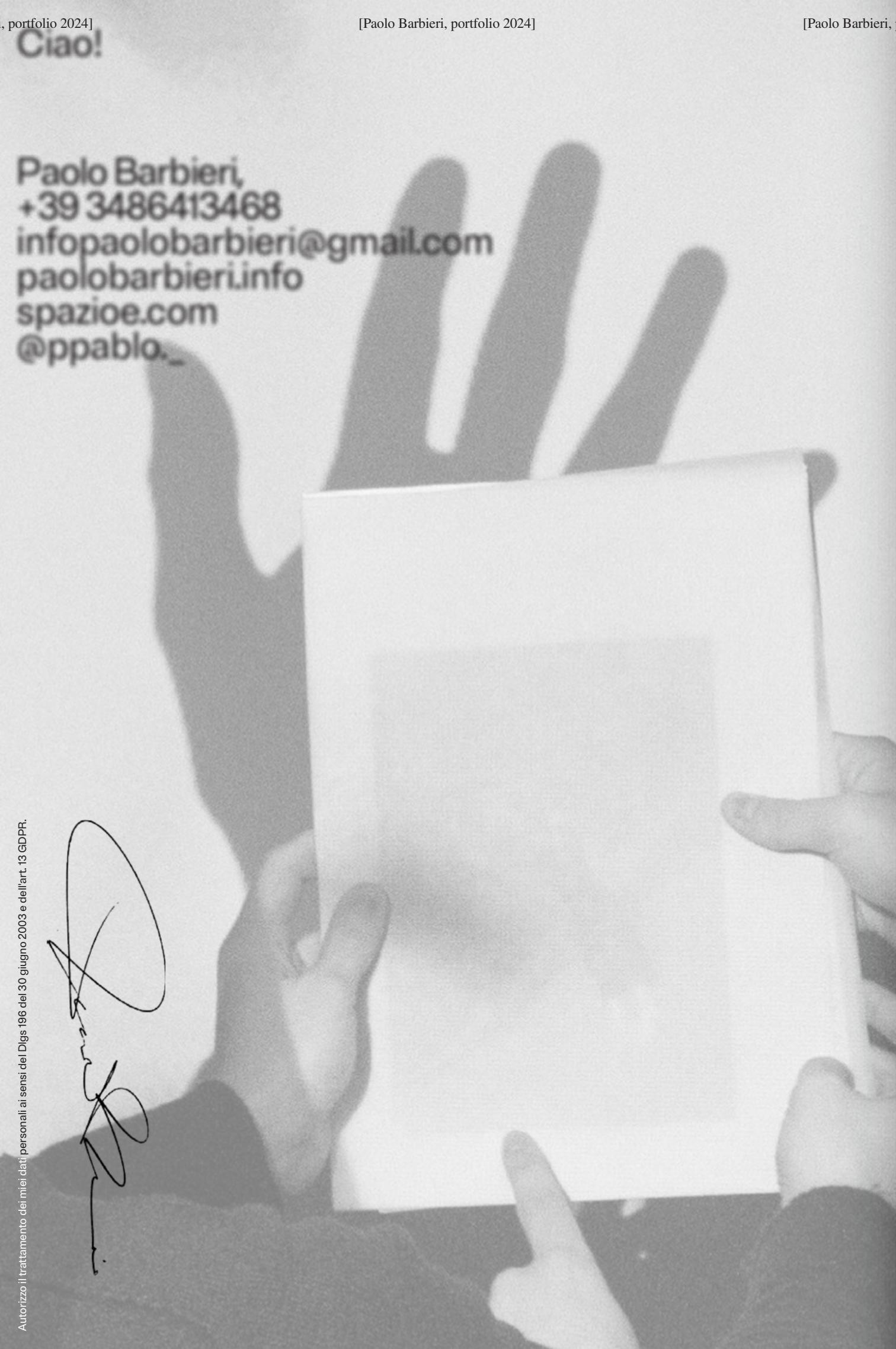
Studio della forma alterata di una guaina in gomma piena dalla circonferenza di 7cm

10.																																																									
11.																																																									
12.																																																									
13.																																																									
<input type="checkbox"/> Messa sotto controllo 																																																									
<p>1654 D.IV.2 02.2003 600.000 9</p> <p>Doganaletto CH Autista Di</p> <table border="1"> <tr><td>IMPRESA DI TRASPORTO (nome, indirizzo)</td><td>Administ.</td><td>REMORG ANHÄNG</td></tr> <tr><td>MAISON DE TRANSPORT (nom, adresse)</td><td>Administ.</td><td></td></tr> <tr><td>TRANSPORTFIRMA (Name, Adresse)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>SCHEDA</td><td>N. documento doganale /data</td><td>3.</td></tr> <tr><td>FICHE</td><td>Uff. dog. emittente</td><td>4.</td></tr> <tr><td>KONTRÖ</td><td>Quando inviat.</td><td>5.</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>6.</td></tr> <tr><td>AUTISTA</td><td>CAMION/</td><td></td></tr> <tr><td>CHAUFFEUR</td><td>CAMION/</td><td></td></tr> <tr><td>FAHRZEUGFÜHRER</td><td>ZUGFAHRE</td><td></td></tr> <tr><td>Nome, cognome e indirizzo</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Nom, prénom et adresse</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Name, Vorname und Adresse</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>RIMORCI</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7.</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8.</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11.</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12.</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>D.IV.2 02.2003 600.000 91654</p> 				IMPRESA DI TRASPORTO (nome, indirizzo)	Administ.	REMORG ANHÄNG	MAISON DE TRANSPORT (nom, adresse)	Administ.		TRANSPORTFIRMA (Name, Adresse)			SCHEDA	N. documento doganale /data	3.	FICHE	Uff. dog. emittente	4.	KONTRÖ	Quando inviat.	5.			6.	AUTISTA	CAMION/		CHAUFFEUR	CAMION/		FAHRZEUGFÜHRER	ZUGFAHRE		Nome, cognome e indirizzo			Nom, prénom et adresse			Name, Vorname und Adresse			RIMORCI			7.			8.			11.			12.		
IMPRESA DI TRASPORTO (nome, indirizzo)	Administ.	REMORG ANHÄNG																																																							
MAISON DE TRANSPORT (nom, adresse)	Administ.																																																								
TRANSPORTFIRMA (Name, Adresse)																																																									
SCHEDA	N. documento doganale /data	3.																																																							
FICHE	Uff. dog. emittente	4.																																																							
KONTRÖ	Quando inviat.	5.																																																							
		6.																																																							
AUTISTA	CAMION/																																																								
CHAUFFEUR	CAMION/																																																								
FAHRZEUGFÜHRER	ZUGFAHRE																																																								
Nome, cognome e indirizzo																																																									
Nom, prénom et adresse																																																									
Name, Vorname und Adresse																																																									
RIMORCI																																																									
7.																																																									
8.																																																									
11.																																																									
12.																																																									



Ciao!

Paolo Barbieri,  
+39 3486413468  
[infopaolobarbieri@gmail.com](mailto:infopaolobarbieri@gmail.com)  
[paolobarbieri.info](http://paolobarbieri.info)  
[spazioe.com](http://spazioe.com)  
[@ppablo\\_](https://www.instagram.com/@ppablo_)



A handwritten signature in black ink, appearing to read "P. Barbieri".