

# Portfolio/Cv

ITÀ

# 2023

## Paolo Barbieri, Graphic & Motion Designer





p.67

01

# INDICE

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

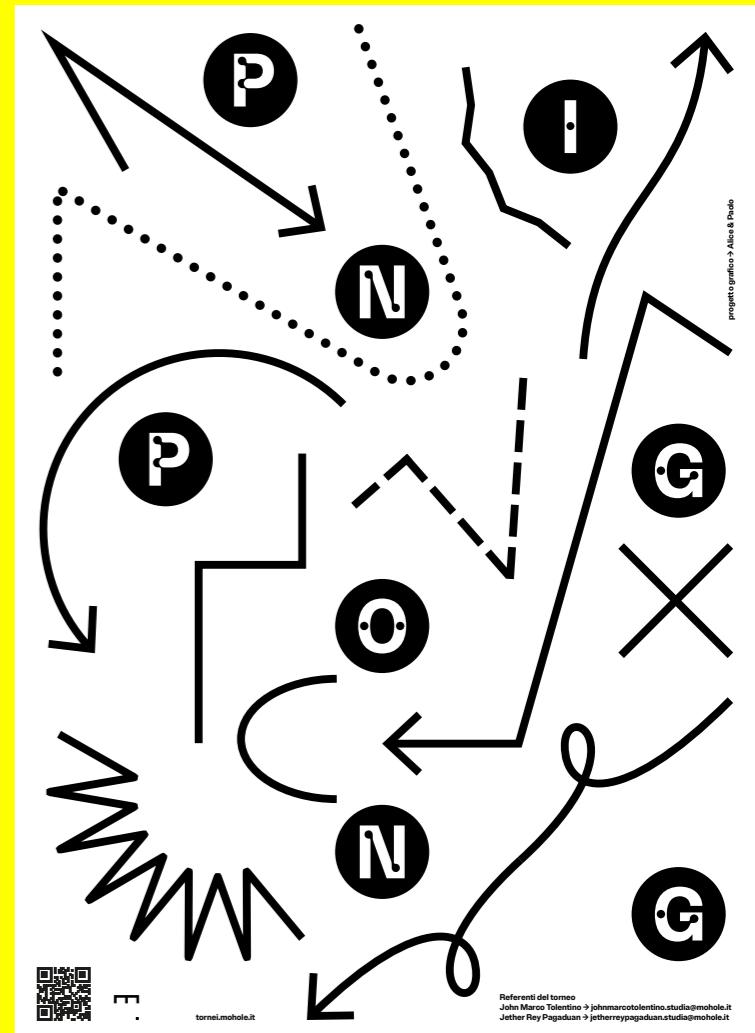
48

49

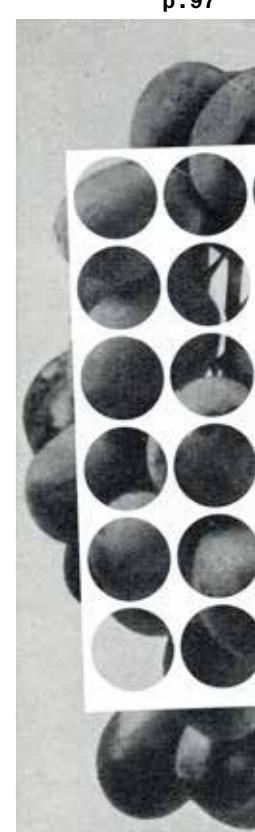
50

51

52



p.93



p.97

# BIOGRAFIA + CV

Mi piace la combinazione.

Tendo a comporre con elementi reali e 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 scovare 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.

PAOLO BARBIERI

Graphic & Motion designer  
Visual Artist

T.

+39 348 6413468

M.

infopaolobarbieri@gmail.com

W.

paolobarbieri.info

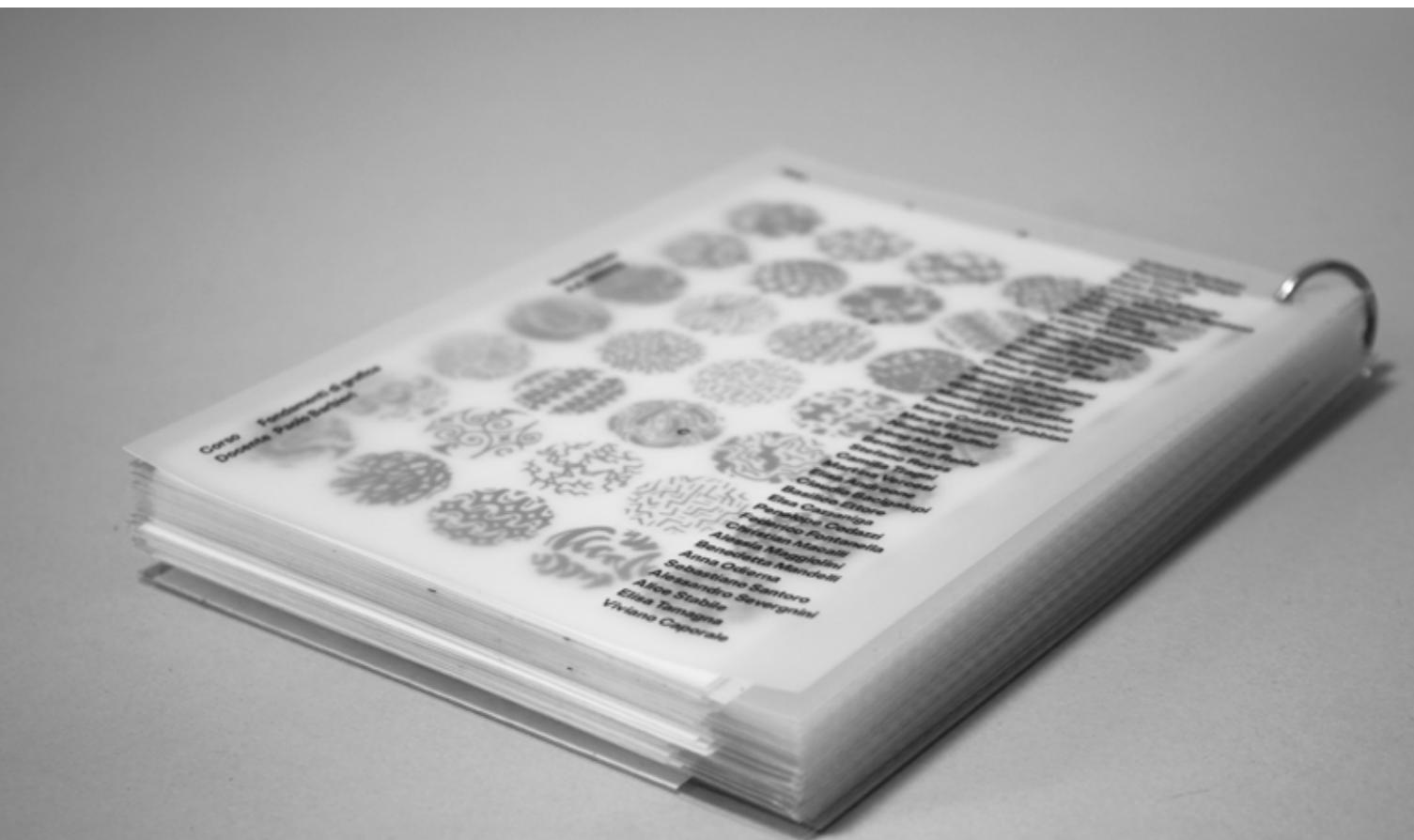
IG.

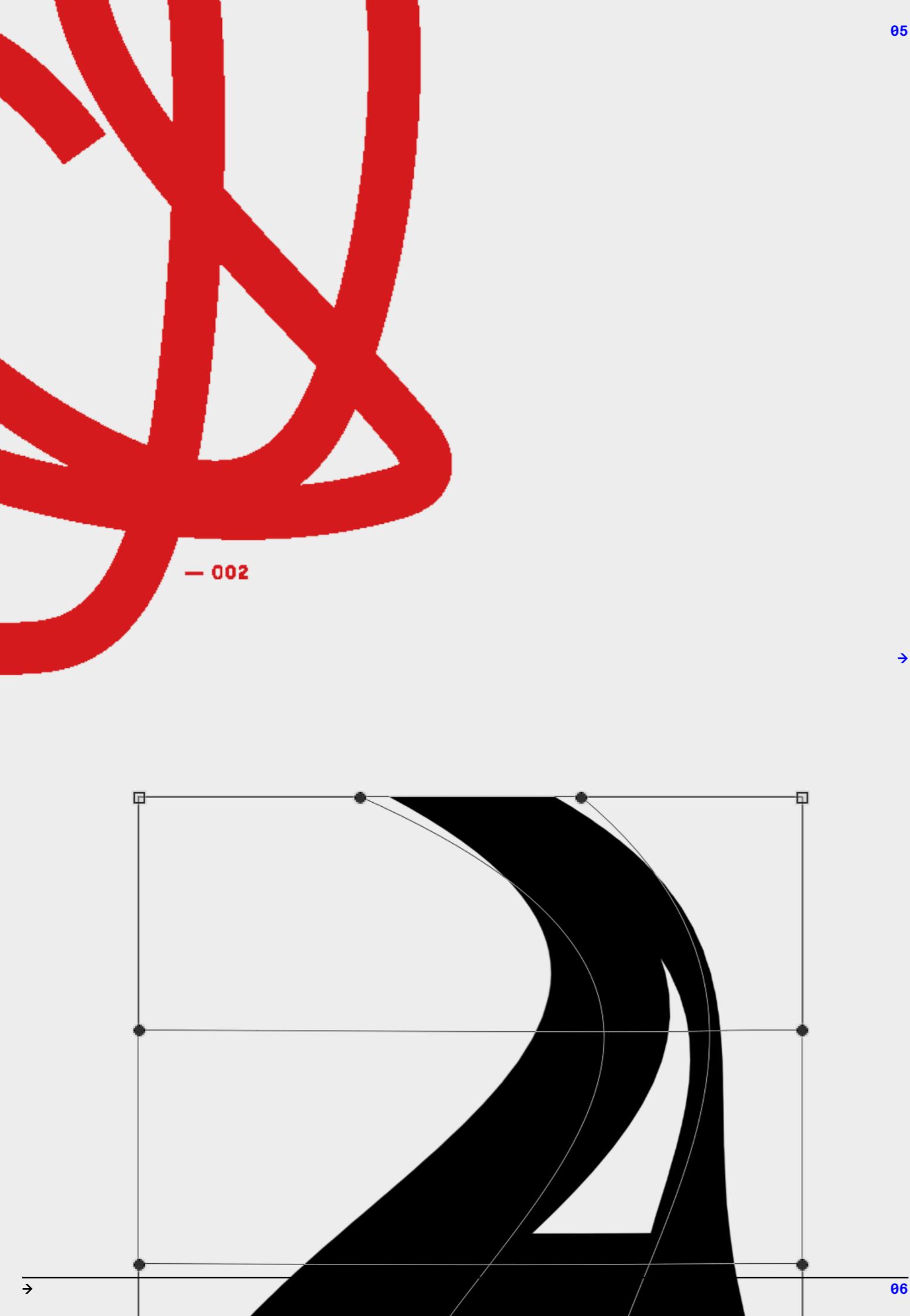
ppablo.\_



↓

p.83





05

|            |                                       |  |   |
|------------|---------------------------------------|--|---|
| Formazione | 2018/21<br>2018<br>2016/18<br>2011/16 | ISIA Urbino<br>Ars In Fabula<br>Scuola Mohole<br>Liceo Artistico   | Triennio in Progettazione grafica e comunicazione visiva, Urbino (PU). Summer School con Virginia Mori, Macerata (MC). Biennio in Graphic e Motion Design, Lambrate (MI). Arti visive e sperimentali, Omegna (NO).  |
| Lavoro     | 2023<br>↑<br>↑<br>↑<br>2022<br>2021   | Docente Scuola Mohole<br>Docente Hackathon<br>Docente ITS Machina Lonati<br>Studio Òbelo<br>Parco Studio | Graphic design, Basic design, interaction Design, stampa e Tipografia. Hack-A-Toy, gioco inclusivo di Clementoni presso Scuola Mohole. Presentation design, informatica applicata alla grafica, suite Adobe. Stagista Graphic e Motion design + collaborazione workshop. Stagista Graphic e Motion design.  |
| Workshop   | 2023<br>↑<br>↑<br>↑<br>2022<br>2021   | Scuola Mohole<br>Pawchewgo<br>Pawchewgo<br>Inchiostro Festival   | 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, rettangolo. New story new image, con Alice Machado, decostruzione di testo e Forma Lab, con Alice Machado, Base Milano, i personaggi e le forme. Mr. Quadrato, con Studio Òbelo e Alice Machado, caratteri mobili. Collage, con Paolo Caramella presso Inchiostro Festival (AL). |

06

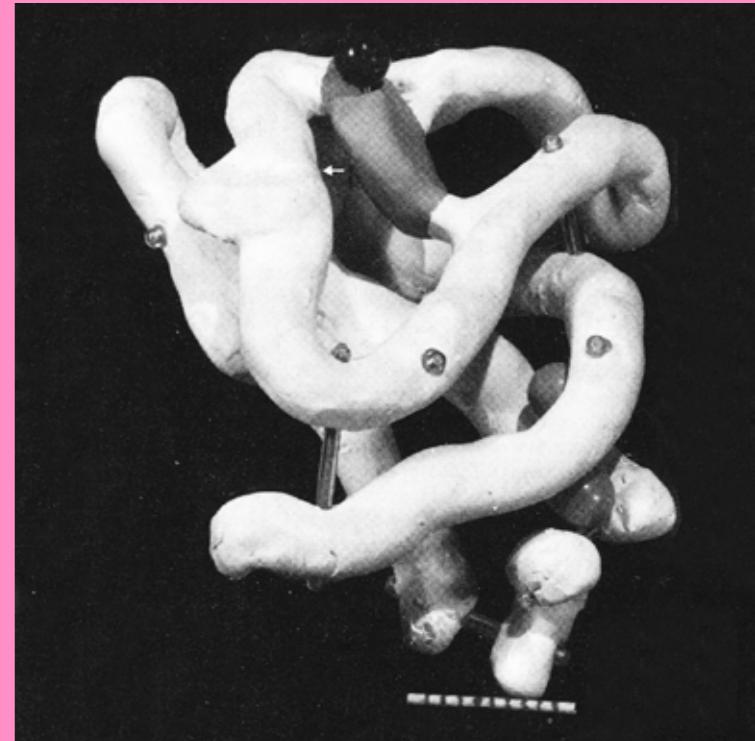


|          |                                     |  |  |  |
|----------|-------------------------------------|--|--|--|
| Concorsi | 2020<br>2019<br>↑<br>↑<br>2018<br>↑ | Discover Artist Contest<br>3x3 int. illustration award<br>Inchiostro Festival<br>Autori di immagini<br>Print Club Torino | 1p.<br>1p.<br>2p.<br>3p.<br>1p.<br>1p. | Stampa dell'opera in 100 copie serigrafate. Menzione d'onore, cat. studenti, premio di merito, cat. studenti, pubblicazione in catalogo. Tema: "Lustro", esposizione l'anno successivo e premiazione durante Inchiostro festival. Cat. studenti, esposizione e premiazione "Children's Book Fair" Bologna, pubblicazione in catalogo. Tema: "La Libertà di Stampa". Stampa dell'opera in 30 copie serigrafate e firmate. Autori di immagini. Cat. studenti. esposizione e premiazione "Children's Book Fair" Bologna, pubblicazione in catalogo. |
|----------|-------------------------------------|--|--|--|



# PROGETTI

↓



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

### ① INCARICHI ARTISTICI, DUE PROSPETTIVE CONVERGENTI

xy 130x206mm  
 Pag. 104  
 Carta ECOcarta Usomano riciclata - FSC® 100g, 300g  
 Brossura fresata

### ② INTENTI, UNA COSTELLAZIONE DI ASSIGNMENT

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

#### ABSTRACT

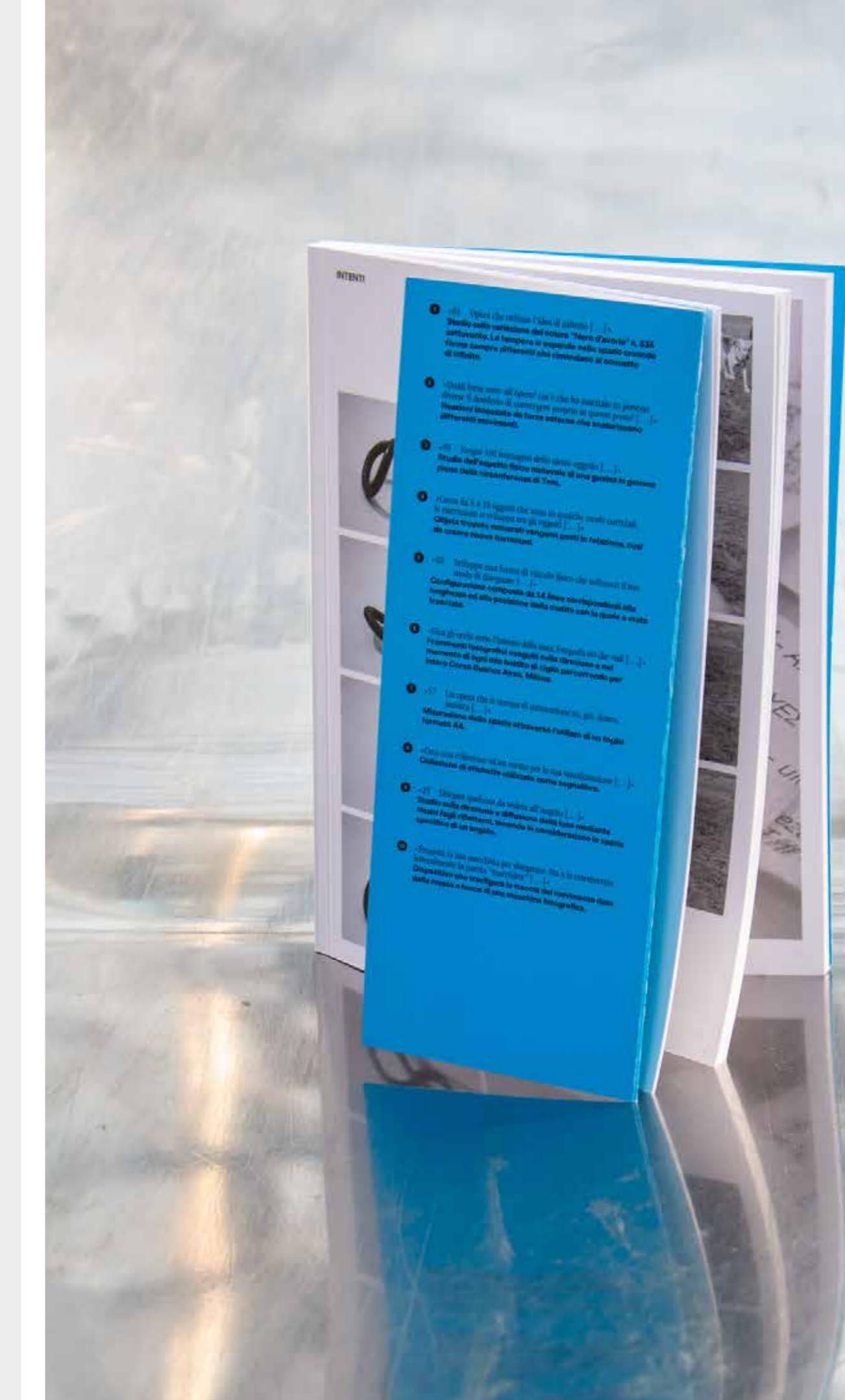
##### "INCARICHI ARTISTICI, DUE PROSPETTIVE CONVERGENTI" (1/2)

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. La prima vede il profilarsi di alcuni movimenti artistici degli anni 60' come Fluxus e Conceptual Art, che sono stati in grado di destabilizzare e mettere in discussione il codice del linguaggio artistico, ribaltando così l'idea stessa di "arte" e ridefinendone gli obiettivi.

La seconda prospettiva invece, designa un'analisi sull'educazione artistica attraverso gli assignments. Le modalità e l'intento con le quali un compito viene comunicato gioca un ruolo di fondamentale importanza nell'apprendimento e nella sperimentazione artistica. Quale e quante modalità esistono per sviluppare un assignment? La destabilizzazione è necessaria nell'educazione artistica? I limiti derivati da istruzioni testuali, possono trasformarsi in risorse?

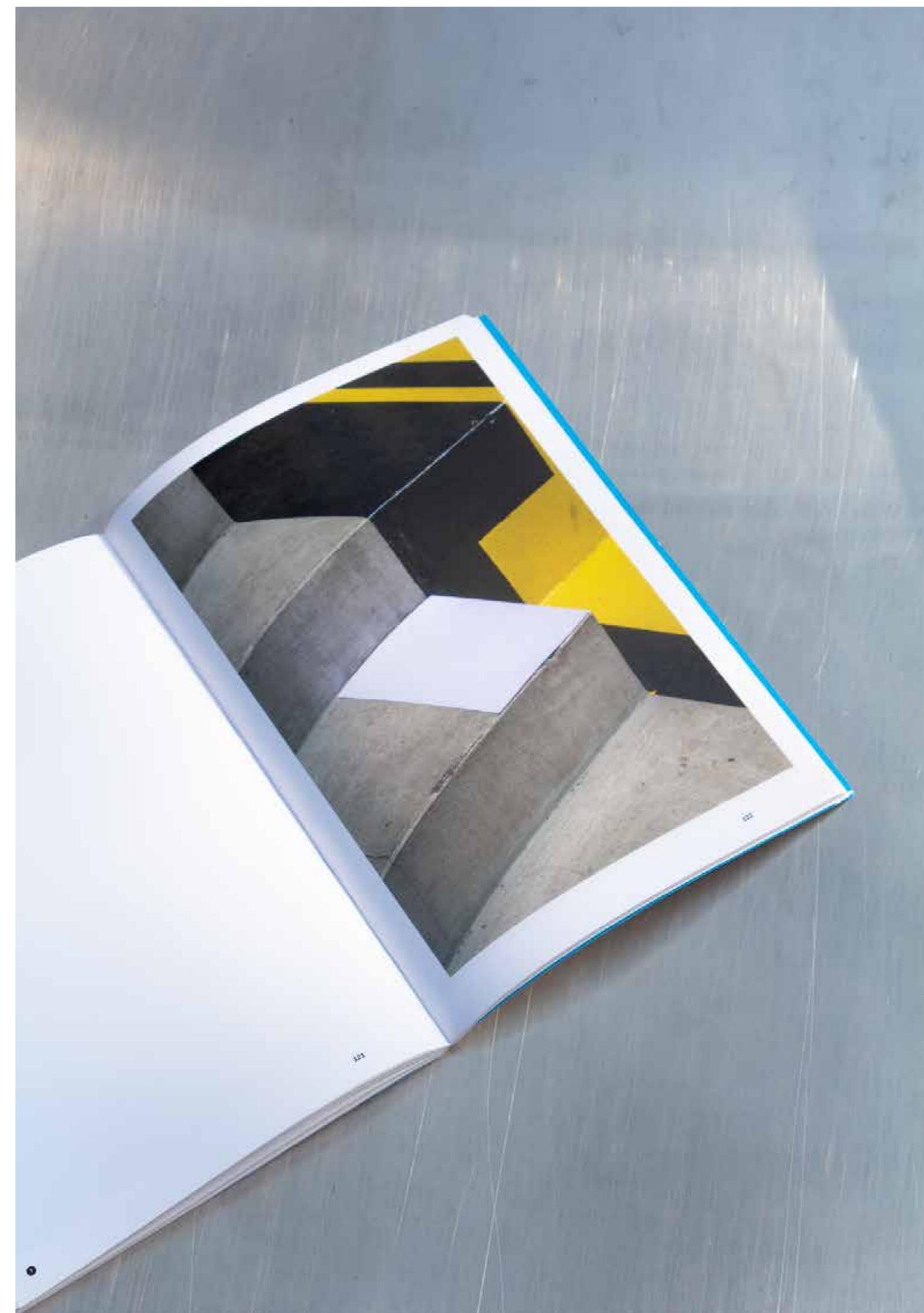
##### "INTENTI, UNA COSTELLAZIONE DI ASSIGNMENT" (2/2)

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. Penso si possa capire molto di una persona e cosa pensa in base al tipo di incarico che sceglie di assegnare e alle parole che utilizza per descriverlo. Simili a serrature, gli assignments non possiedono un'unica combinazione, ma molteplici, ognuna delle quali è rivelatrice di altrettanti percorsi artistici. In questo, il processo che svela una combinazione, piuttosto che un'altra, è un fattore determinante. Se l'approccio è attivo, quest'ultimo sarà rivelatore della propria arte, altrimenti replicherà quella altrui.



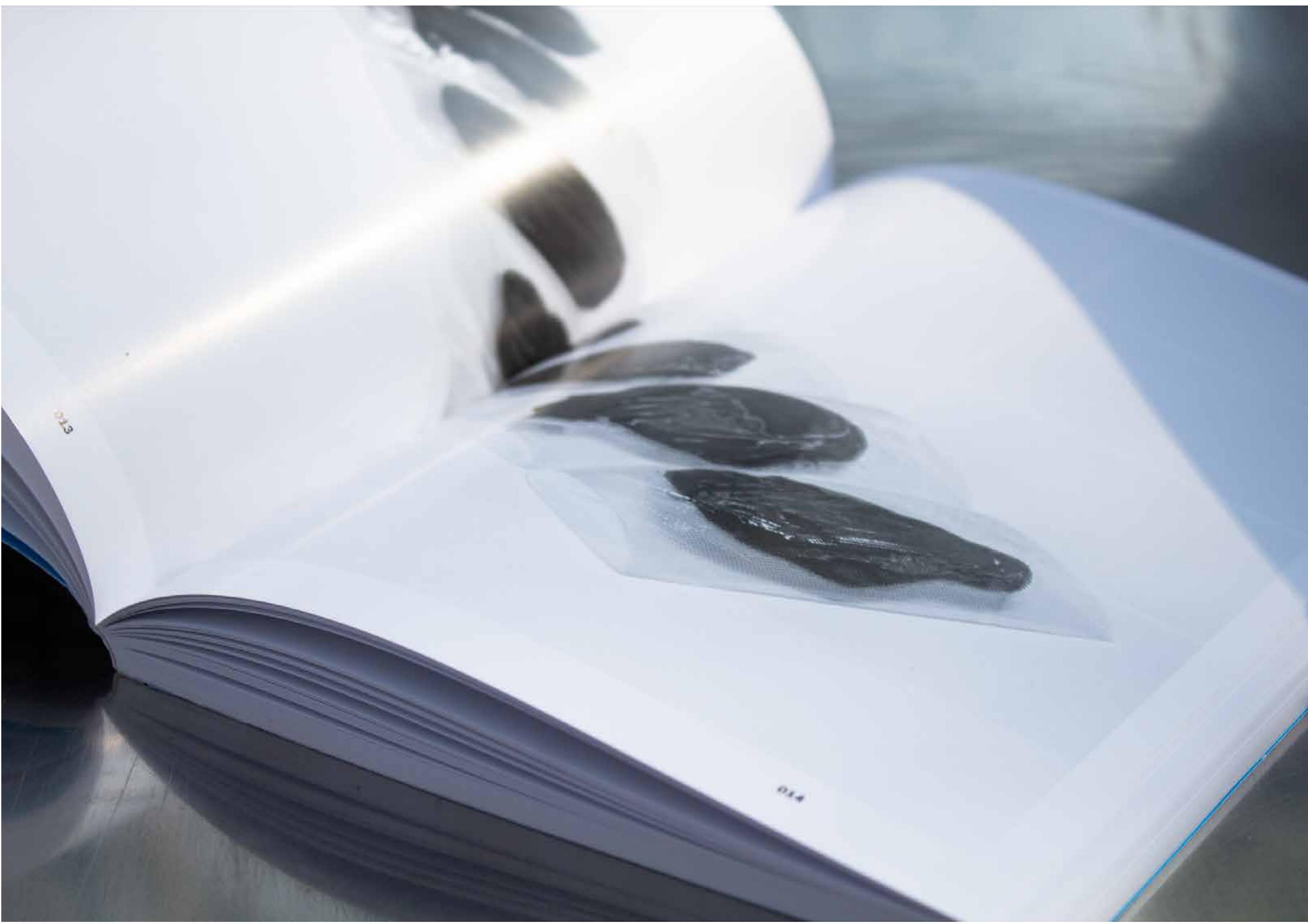


▼



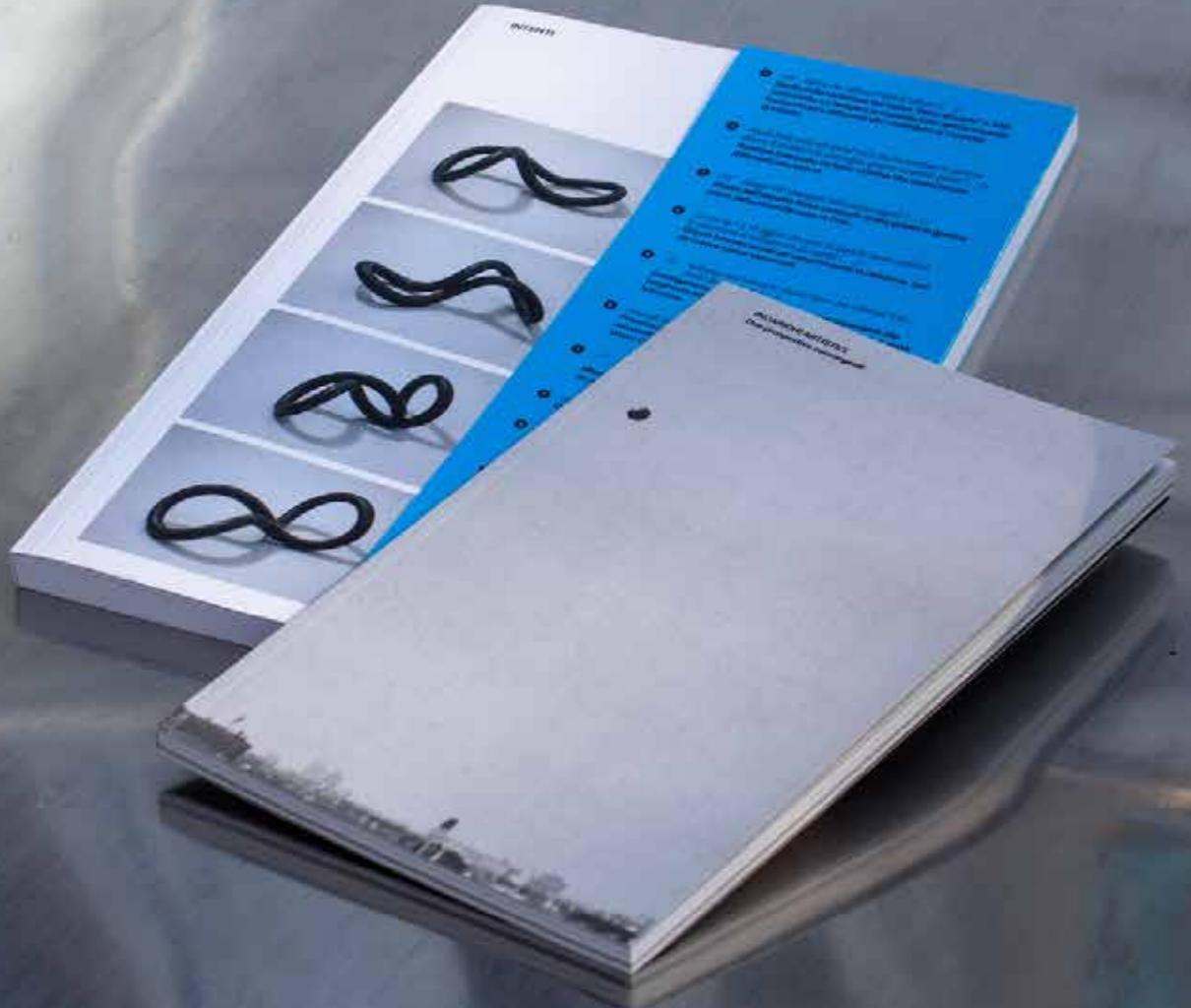


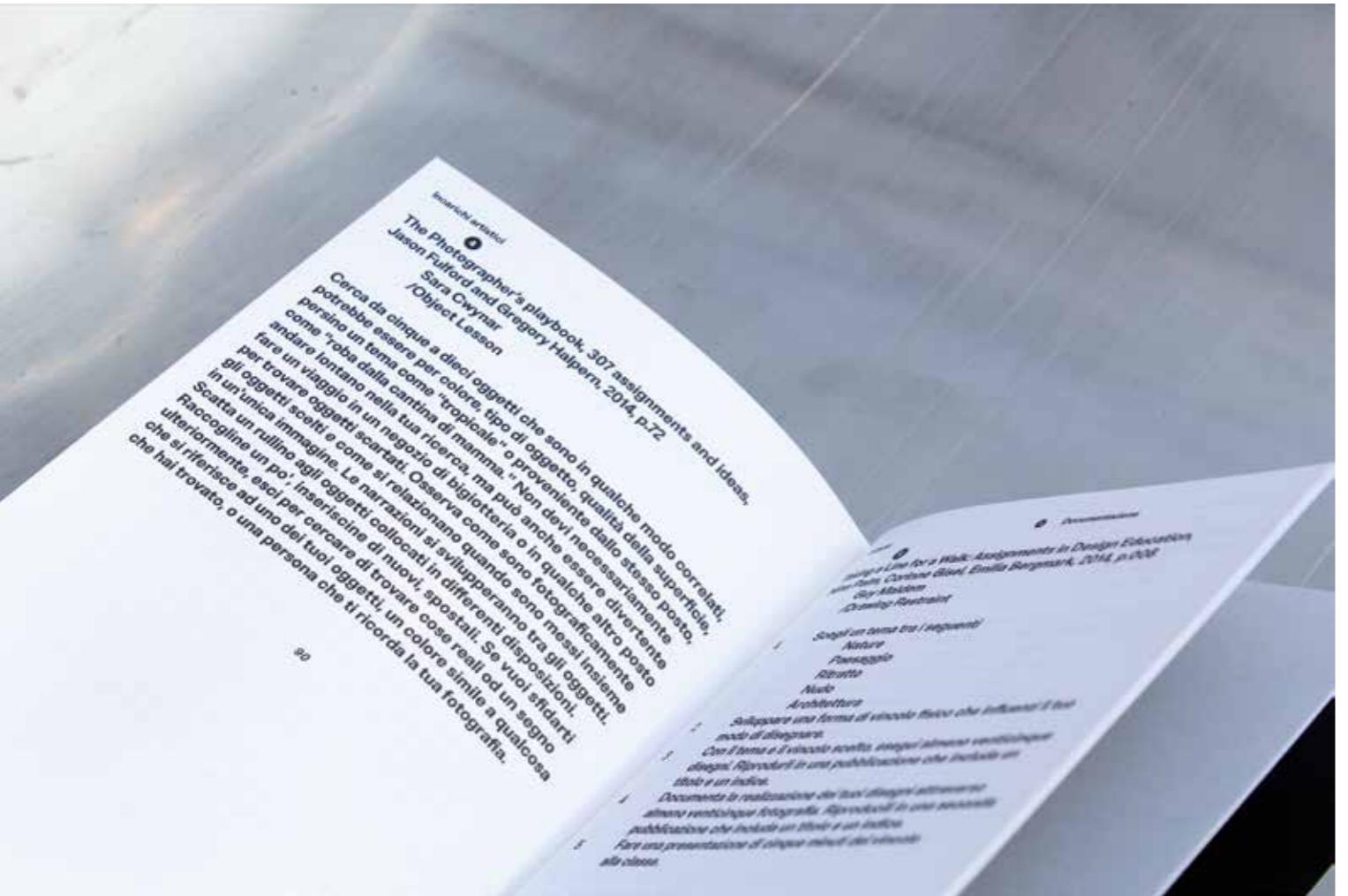
↓





↓





↓



mince. Il risultato è stato un libro concreto".<sup>59</sup> Nel testo correlato al libro, Kenzi, il suono tra i suoni, il sensazione suppone ne questo, ma entrambi-tutti allo stesso infrasottile, il mondo diventa infinitamente e infinitamente più strano".<sup>60</sup> È curioso sia nato da un'osservazione Duchampiana, e come capace di "aprire gli occhi" sul mondo, e te. L'artista Daniel Eatock, nella propria ricer-



Assignment

Assignment nella didattica



11 — Hans Ulrich Obrist, Cao, Dan do It, China.  
L'artista una conferma che il  
design con il design grande  
quante più citate

– Hans Ulrich Obrist, Cao, Dan do it, China, 2021

ll'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 progetto. 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 farlo in modo trasversale. I nostri sensi, che come si sa, non sono sempre pronti ad attivarsi e scambiarsi bene. Ecco dunque "guardare", e, inversamente, "ascoltare e tastare", ecc... Goethe: « Chi vogliono accarezzare, non inquieto »

**Corso** ISIA U, 2020  
**Modulo** I  
**Prof.** Beppe Chia  
**Collab.** Valentina Manchia  
 Jonathan Pierini  
 Benedetta Stefani  
 Carlo Andrea Schlatter  
 Eugenio Pancaldi

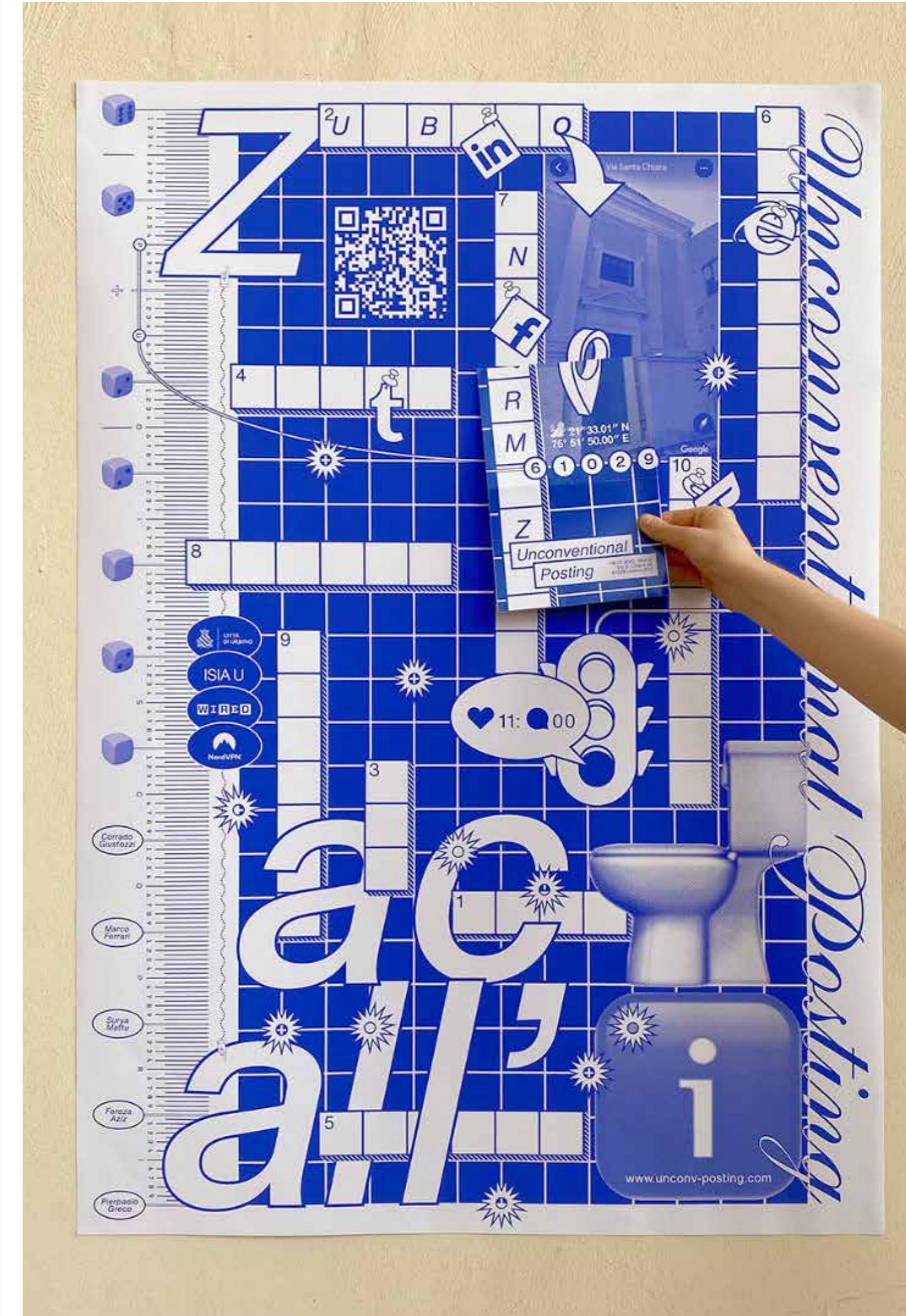
**Poster** 3 varianti, 1 colore  
 xy 700x1000mm  
**Flyer** 1/8, 1 colore, 105x148mm  
**Rilegatura** punto metallico  
**Atlante** 48 pag.  
 xy 165x235mm  
**Rilegatura** punto metallico  
**Gif** 7 sec  
 xy 1200x1200 px  
**Sito** U.P. Presentazione

---

ABSTRACT

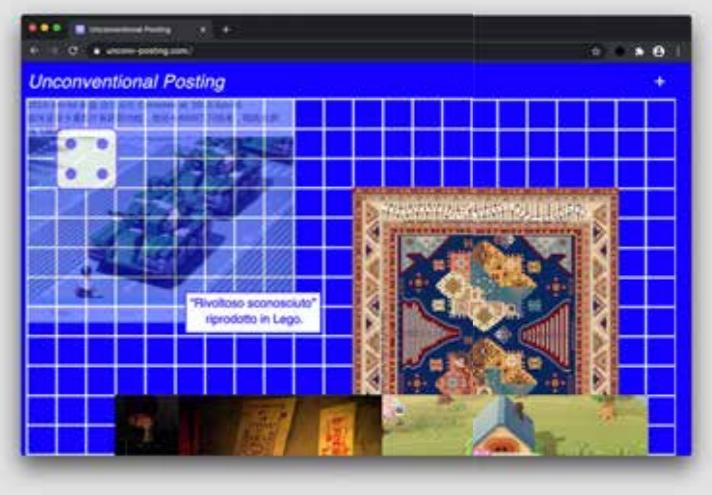
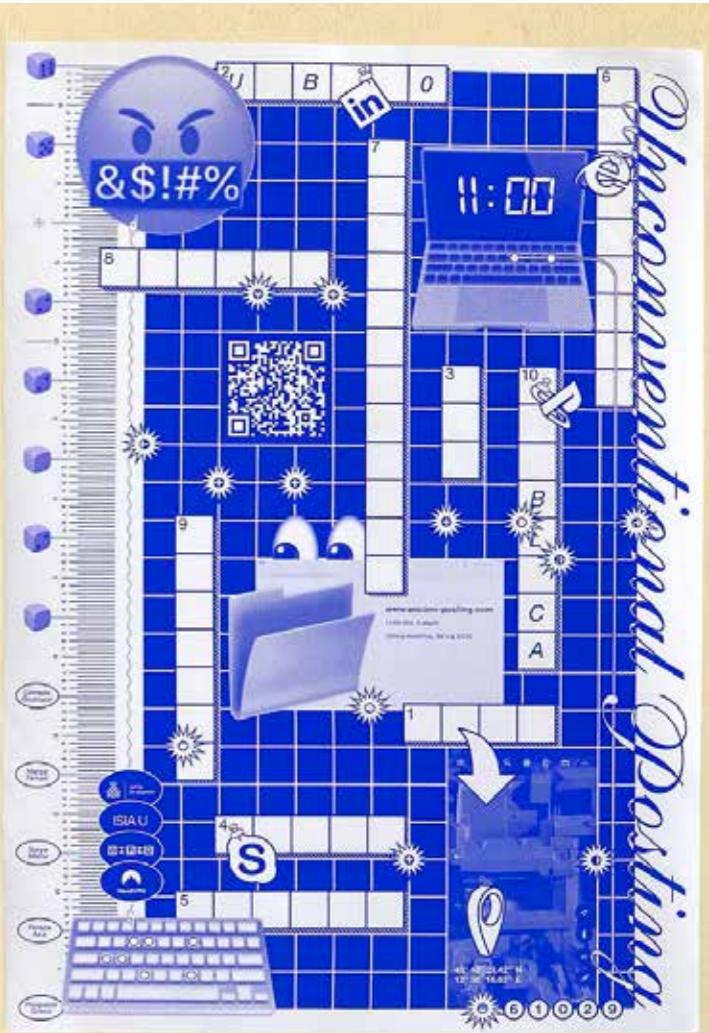
---

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.





27



Luogo Scuola Moholy  
Milano, 2022

Collab. Workshop in collaborazione  
con Alice Machado

CORSO Interaction Design  
Alunni 16  
Durata 4h

---

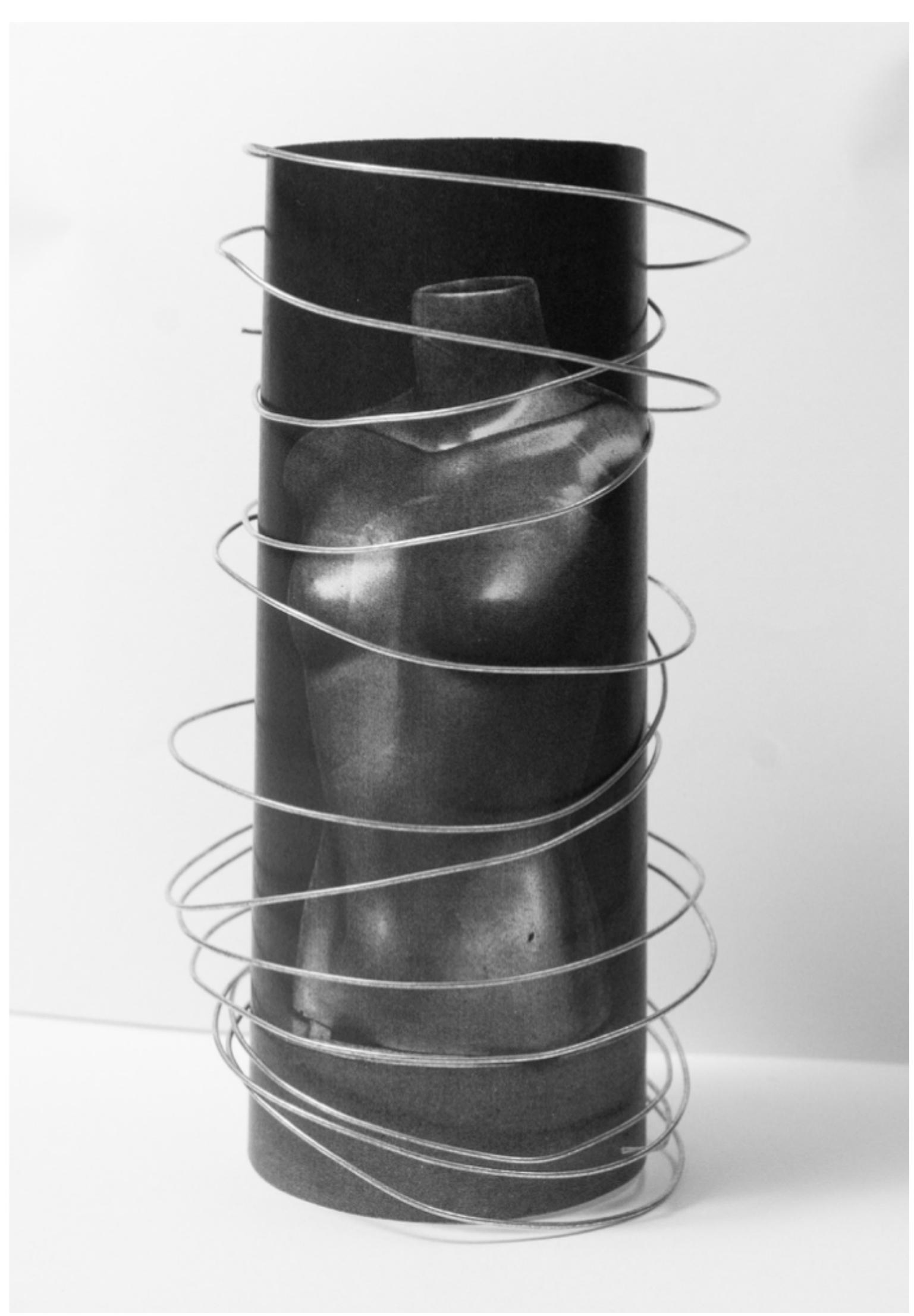
**ABSTRACT**

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 materiale i partecipanti hanno fatto emergere il significato dell'immagine.

↓







**Luogo** Scuola Mohole  
Milano, 2022  
**Collab.** Workshop in collaborazione con Alice Machado

**Alunni** 320  
**Corsi** 3D  
Video making  
Cinema  
Musica  
Graphic Design  
Recitazione  
Scrittura  
Fumetto  
Fotografia  
Web Design  
Game

**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 OHMH 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.

**GUARDIAMO ANCORA LE IMMAGINI?**

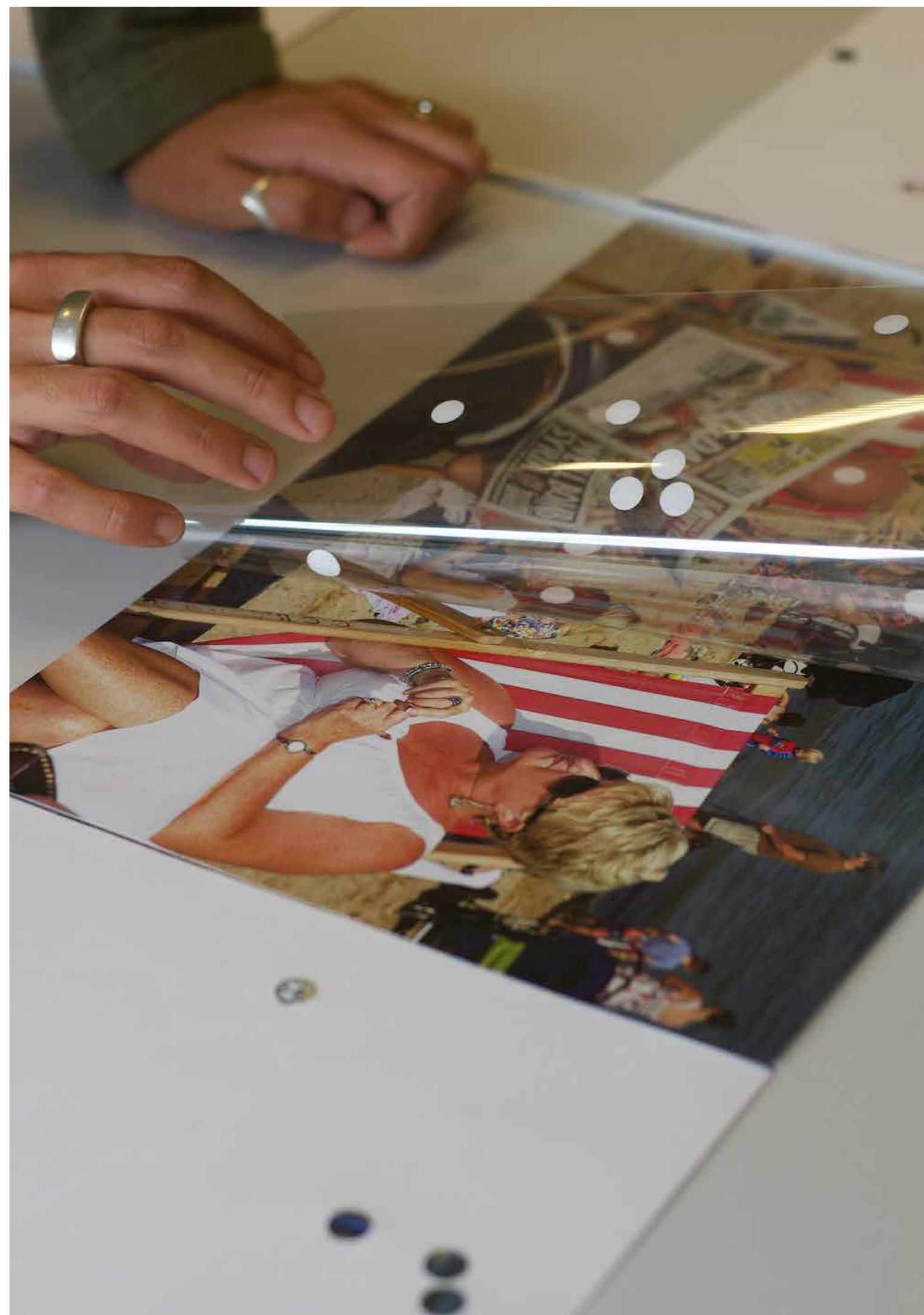
In riferimento al concetto di *Punctum* di Roland Barthes, il workshop OHMH si focalizza sul grado di attenzione che siamo soliti prestare alle immagini.

OHMH 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 prima immagine posta su un tavolo, al centro della stanza ed utilizza una foratrice per segnare nuovamente l'area che hai individuato e già stata scelta, ovvero il Punctum.
- 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





MILANO  
SIRIA



Luogo Scuola Mohole  
Milano, 2023

Collab. Workshop in collaborazione  
con Alice Machado

Workshop  
Scuola Belga in visita a Milano.

---

#### ABSTRACT

##### "New Story"

Facendo riferimento alle opere di Emilio Isgrò l'attività svolta si è incentrata sulle capacità di creare una nuova storia partendo da una struttura narrativa già preimpostata.

1 Leggi attentamente il testo, cercando di comprenderne la struttura principale. Il racconto sottoposto era un estratto di "The Murders in the Rue Morgue" di Edgar Allan Poe.

2 Concentrati sulle singole parole che caratterizzano il racconto, ti saranno utili per costruire la tua nuova storia.

3 Sovrapponi il foglio di acetato al racconto ed utilizza un pennarello (nero, rosso, blu, giallo) per eliminare le parti di testo che risultano inutili al nuovo racconto. Puoi eliminare le singole lettere presenti in più parole per creare una nuova parola. Puoi eliminare intere frasi se non sono pertinenti alla narrazione.

##### "New Image"

Il workshop si è incentrato sulla capacità di connettere immagini diverse tra loro e su come queste possano essere utilizzate per creare un'immagine unica e irripetibile, attraverso la collaborazione e la creatività collettiva dei partecipanti. Durante l'attività, ogni studente ha selezionato un'immagine che è stata poi divisa in otto frammenti uguali. Successivamente, tutti partecipanti hanno scelto otto nuovi frammenti e li hanno posizionati seguendo una griglia su un foglio di 100x70cm. Infine, è stata sviluppata una metodologia formale per la composizione dell'immagine finale.







↓



**Corso** ISIA U, 2020  
**Progettazione Editoriale**  
**Prof.** Roberto Gobesso  
**Collab.** Paolo Caramella  
 Luca Caramella  
 P4Biz, Armeno (NO)

**Libro**  
**xy** 210x297mm  
**Pag.** 48  
**Rilegatura filo refe**  
**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.



↓





49



1



58

Corso ISIA U, 2020

Libro

Calligrafia

xy

170x240mm, 16 + inserti

Prof. Monica Dengo

Rilegatura giapponese

Carta Uso mano 250gms

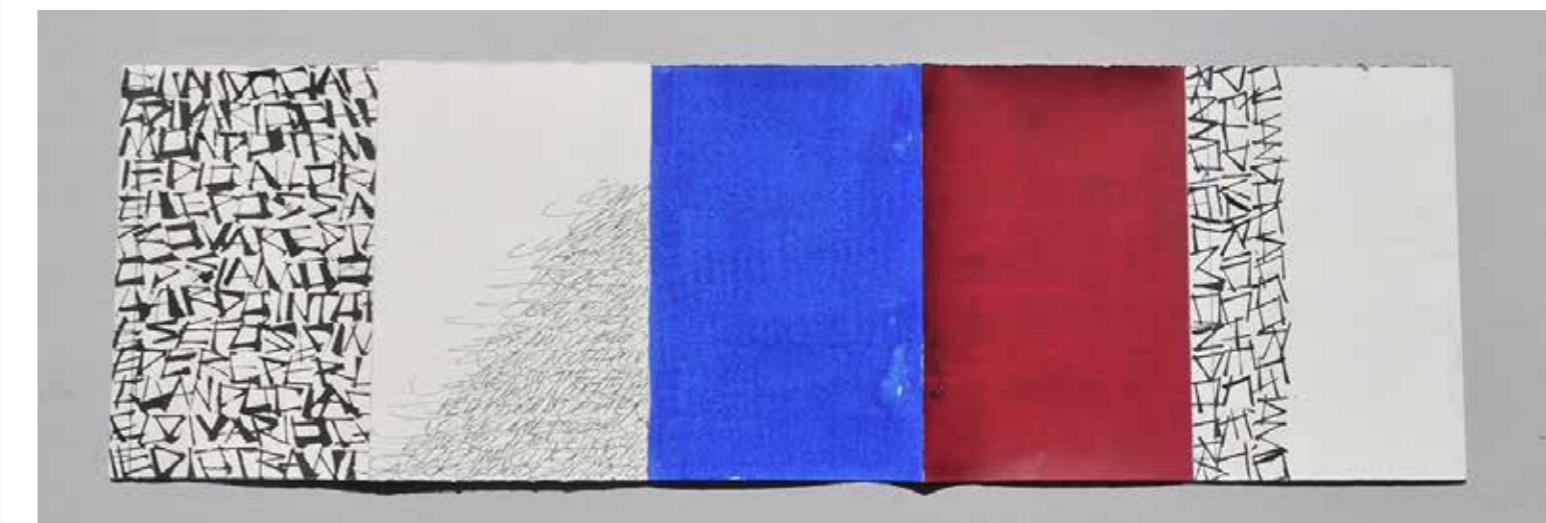
---

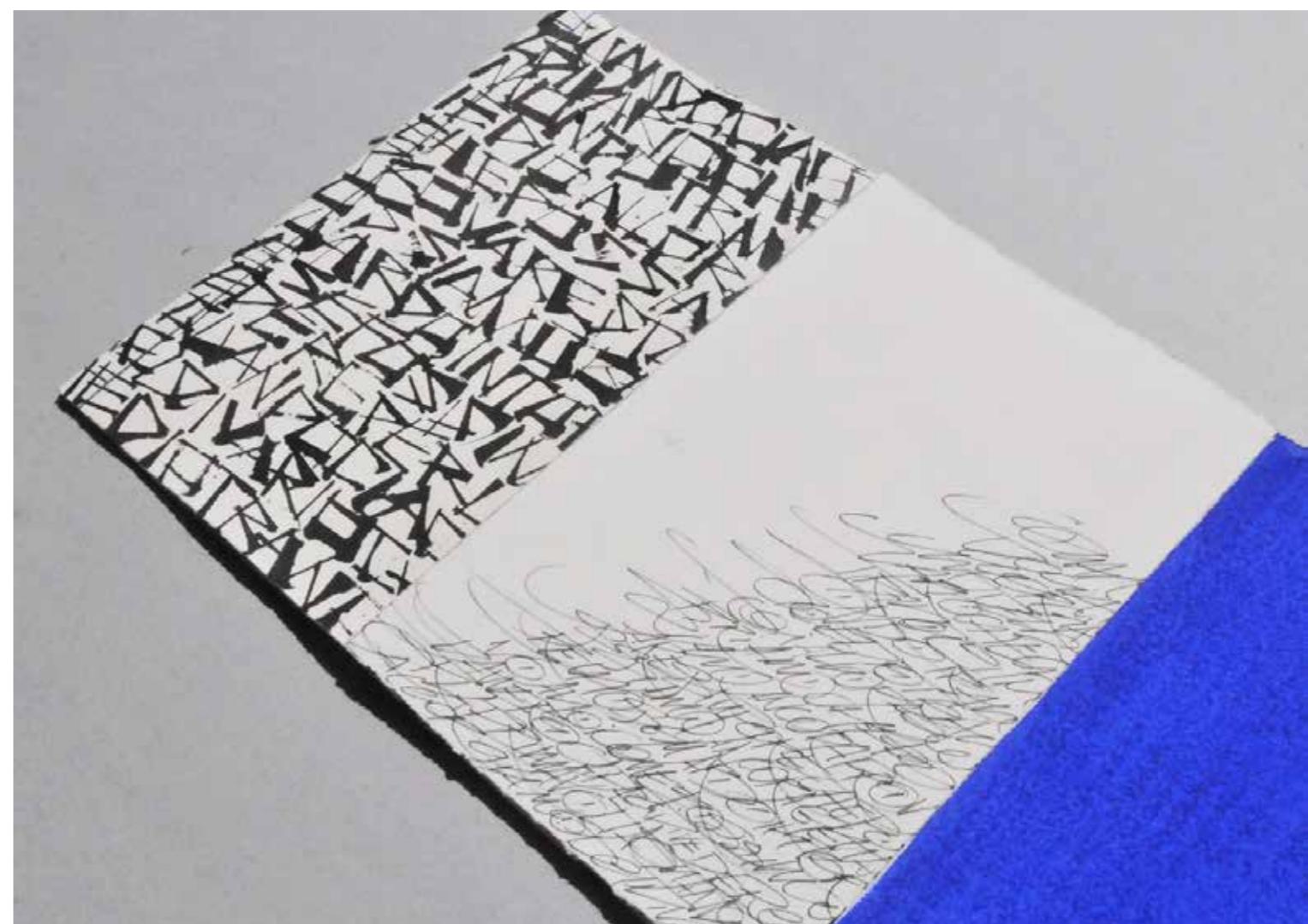
#### ABSTRACT

Il libro raccoglie sperimentazioni di vario genere utilizzando penne fatte a mano, penne calligrafiche, tinture piatte e texture. L'elemento che unifica l'artefatto è una citazione che in tutto il libro si ripetute in vari stili di scrittura.

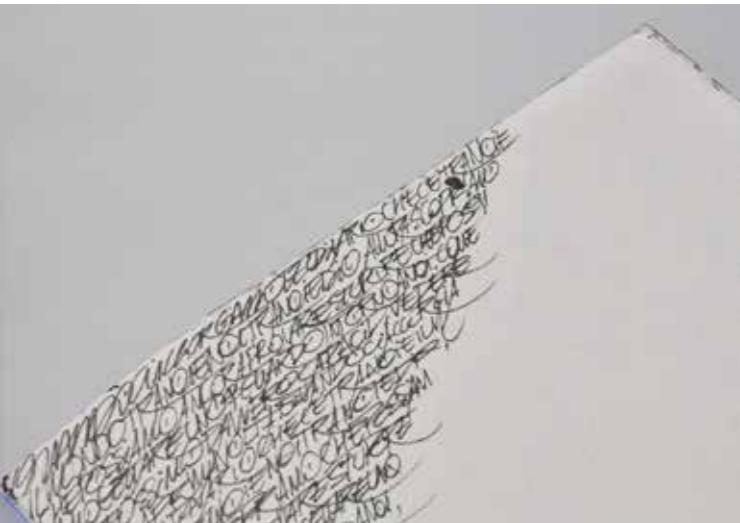
"Quando ci accorgiamo del divario che c'è tra noi e il mondo, tra noi e noi, tra noi e dio, allora scopriamo che possiamo ancora provare stupore, che possiamo gettare uno sguardo intorno a noi, come se fossimo davvero capaci di vedere per la prima volta".

*Il rosso e il blu, 2012*





↓



**Corso** ISIA U, 2021  
**Progettazione Grafica**  
**Prof.** Valerio Di Lucente  
**Julia studio**  
**Collab.** Benedetta Stefani  
Alice Machado

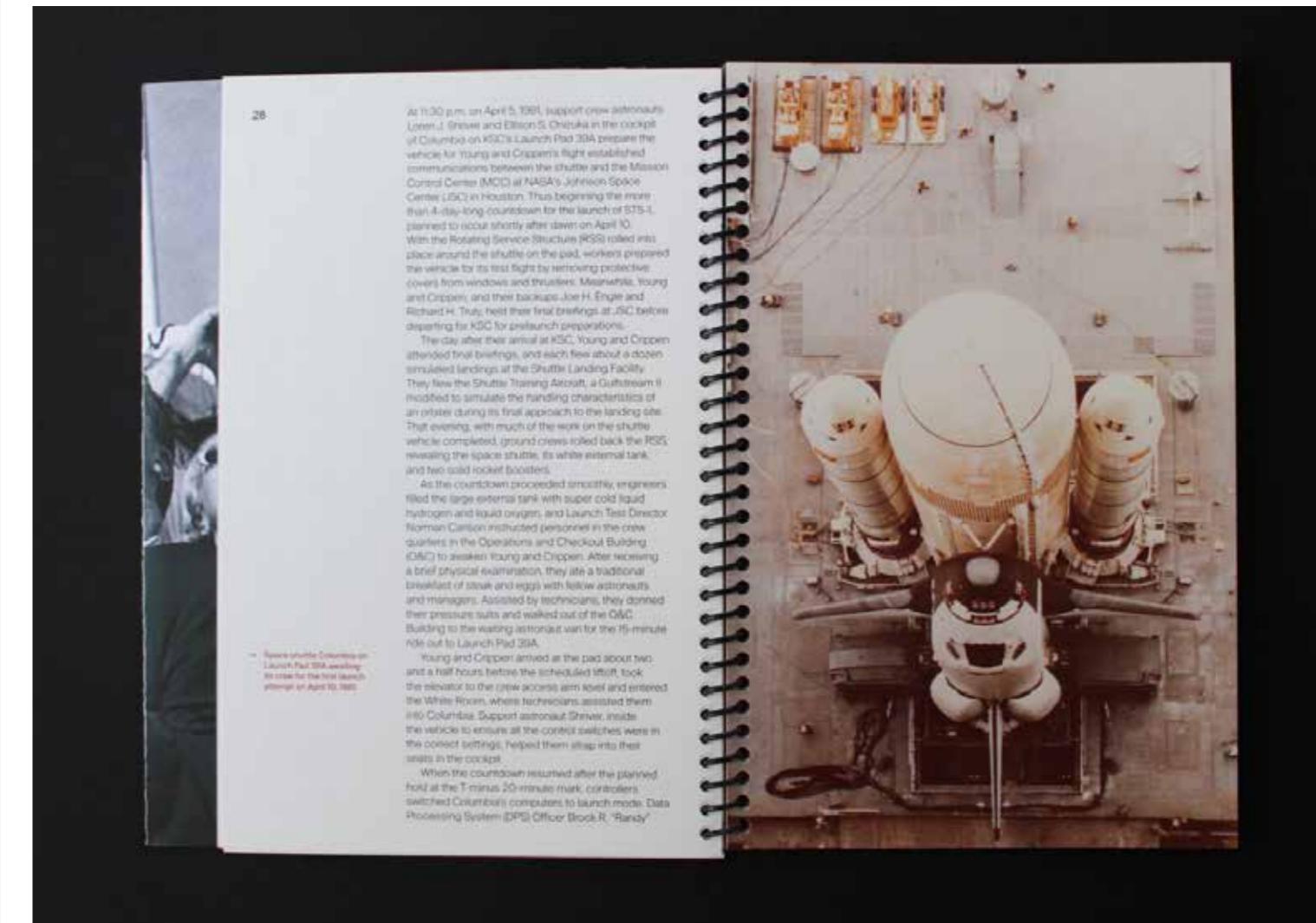
**Libro**  
**xy** 210x140mm, 560x210mm  
**Pag.** 96 + copertina leporello  
Rilegatura spirale nera gomma  
**Carta** Patinata lucida 100gms  
Fabriano rossa 80gms

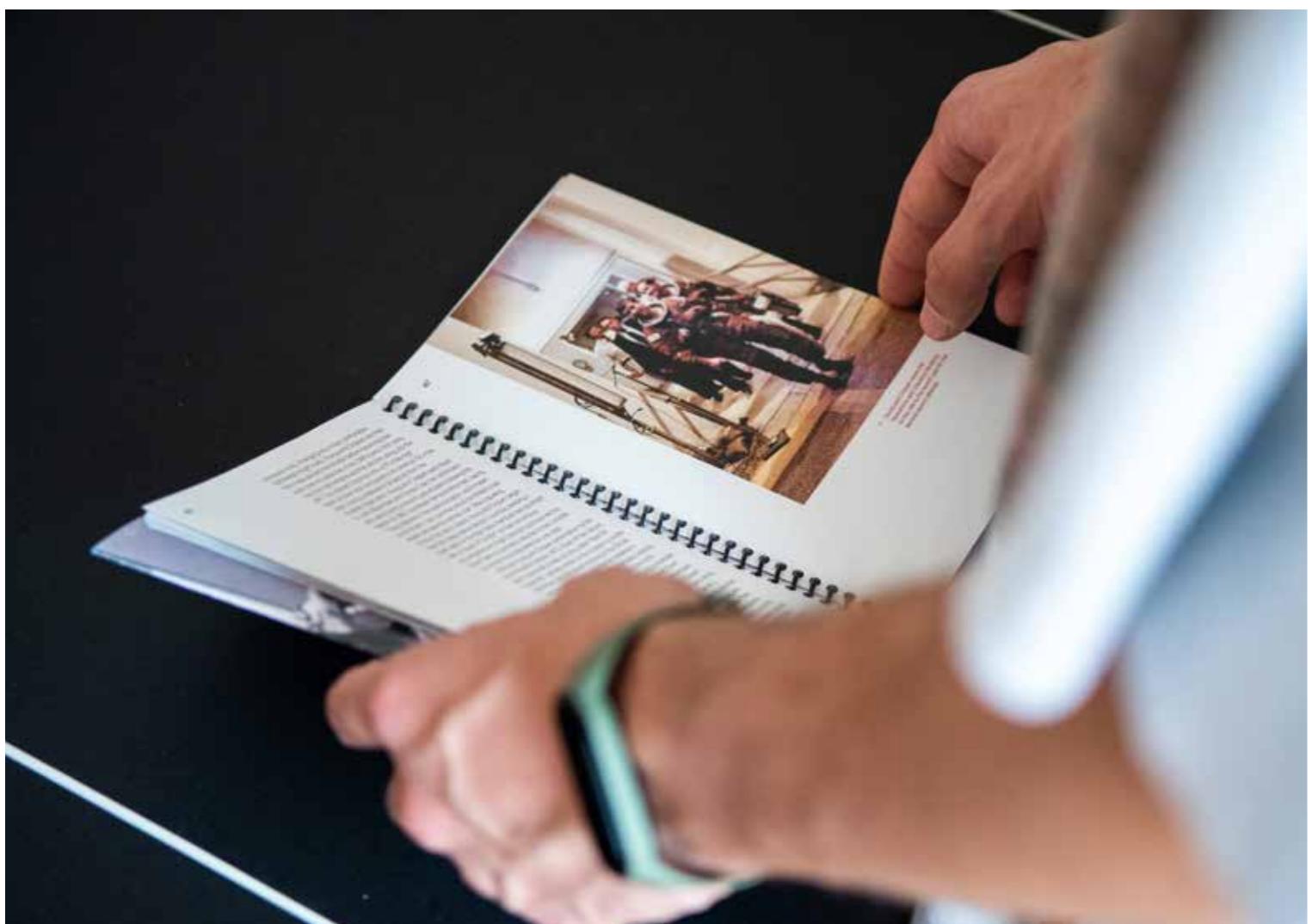
**ABSTRACT**

Progetto finale realizzato per il corso di "Progettazione Grafica" tenuto da prof. Valerio Di Lucente (Julia Studio) durante il terzo anno del triennio in progettazione grafica e comunicazione visiva presso ISIA Urbino nel gennaio 2020. Il libro riporta 70 splendide fotografie originali scattate prima, durante e successivamente il lancio dello Space Shuttle Columbia. L'artefatto si focalizza sulla storia del lancio avvenuto 40 anni fa, racconta le vicende visivamente attraverso queste foto storiche affiancate a brevi testi introduttivi ad ogni capitolo. "40 YEARS AGO S.C.C." 1981 oltre al pre e post lancio raccoglie le interviste originali dei piloti nell'ultima sezione del libro.

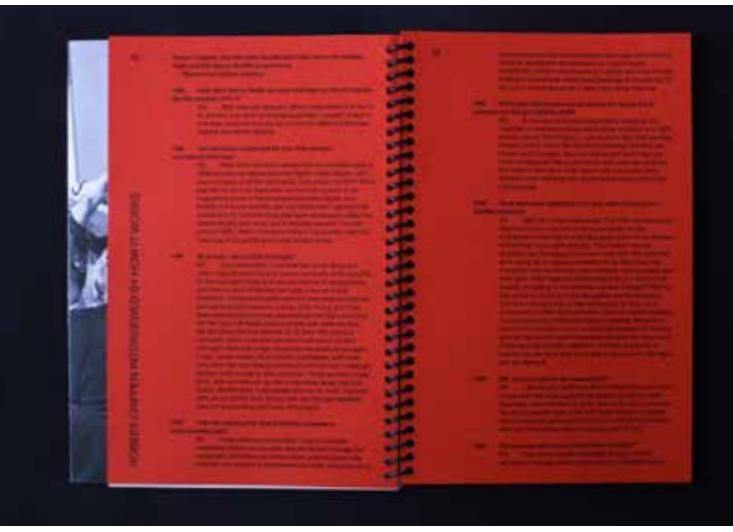
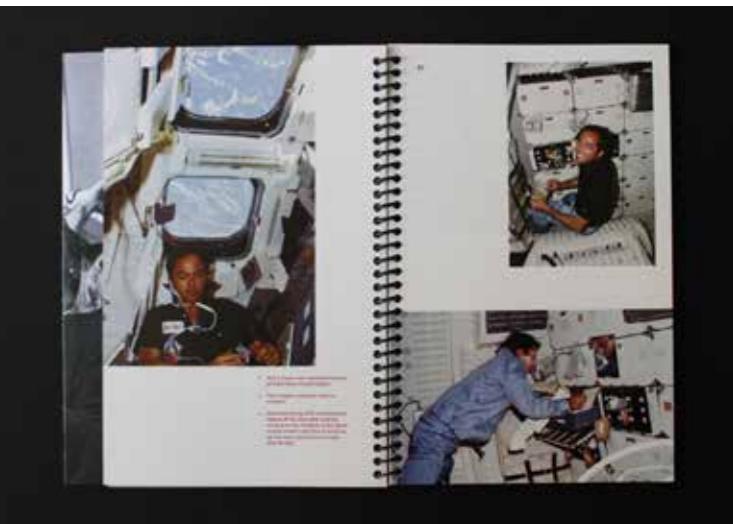


▼





↓



**Corso** Grafica Editoriale  
**ISIA U, 2020**

**Prof.** Luca Pitoni

**Collab.** Alice Machado  
 Edoardo Fabbri

**Libro**  
**xy** 170x240mm  
**Pag.** 49  
**Rilegatura** brossura fresata  
**Carta** Carbone  
**Stampa** Bianco su nero

---

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 strapparla, 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.



↓





**CORSO** ISIA U, 2021  
**PROFESSIONE** Progettazione Grafica  
**PROF.** Valerio Di Lucente  
**COLLAB.** Julia studio  
 Benedetta Stefani  
 Carlo Schlatter  
 Eugenio Pancaldi  
 Isabella Rosa

**Mostra** Manifesti, francobolli, pubblicazioni, proiezione, supergrafiche  
**Manifesti per comunicazione** in 2 colori  
**Stampa** Serigrafia + pallini adesivi arancioni  
 xy 700x1000mm  
**Flyer introduttivo**  
 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](http://www.progetti-isiau.net/room2021)

# ROOM 2021

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 Nascimbeni  
 Eugenio Pancaldi  
 Balsa Pejovic  
 Isabella Rosa  
 Carlo Andrea Schlatter  
 Sofia Semilia  
 Benedetta Stefani



65



66

Corso ISIA U, 2019,  
Laboratorio di Basic Design

Prof. Silvano Amato

Libro 1  
xy 100x67mm  
Pag. 134  
Libro 2  
xy 100x20mm  
Pag. 74  
Libro 3  
xy 100x20mm  
Pag. 40  
Carta Uso mano circa 100gms

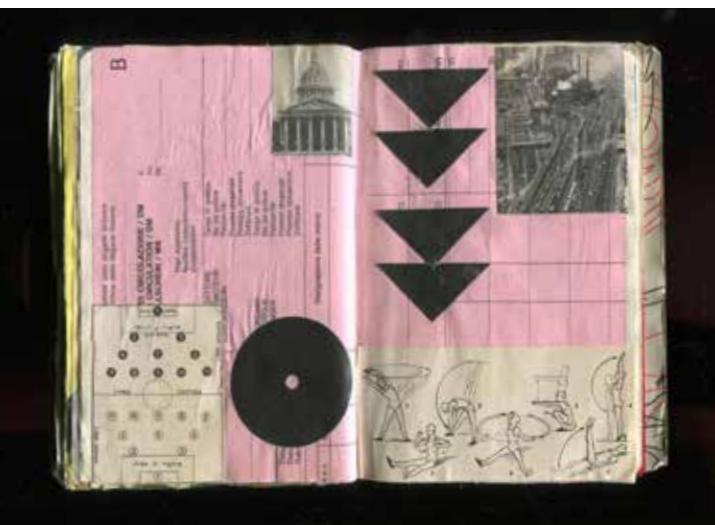
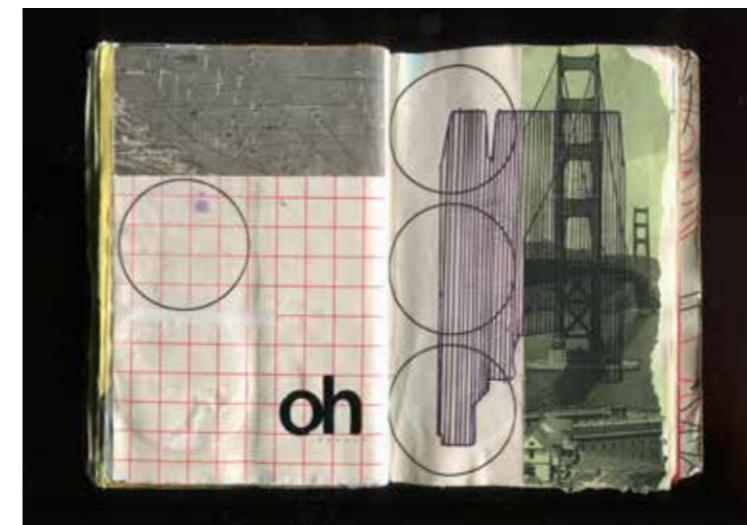
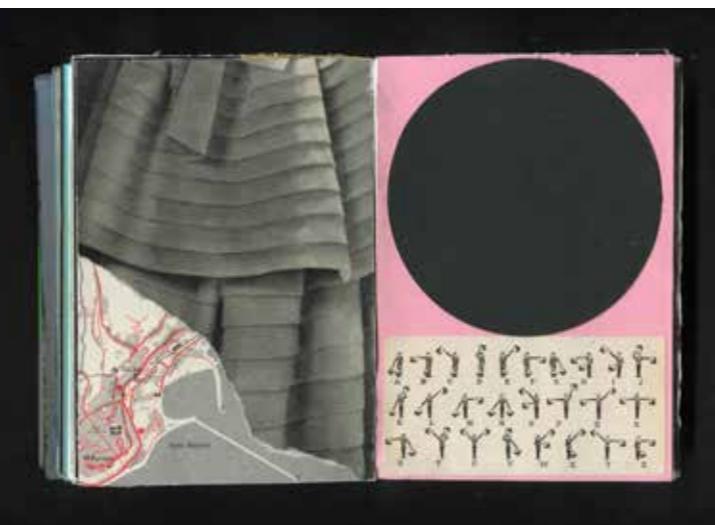
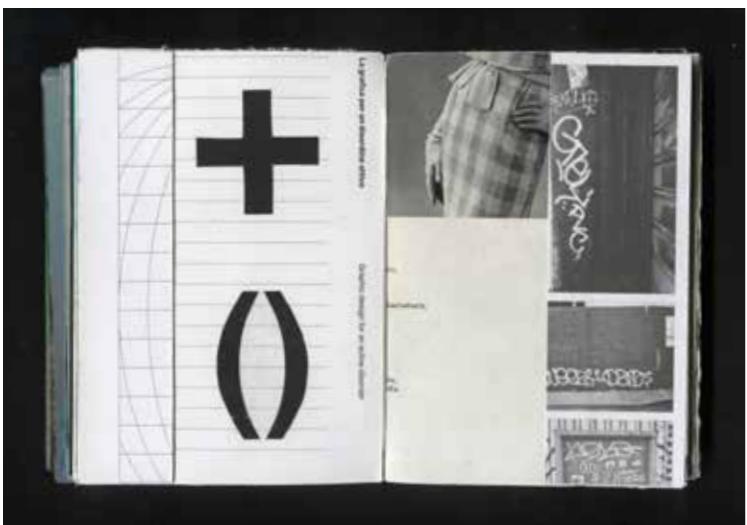
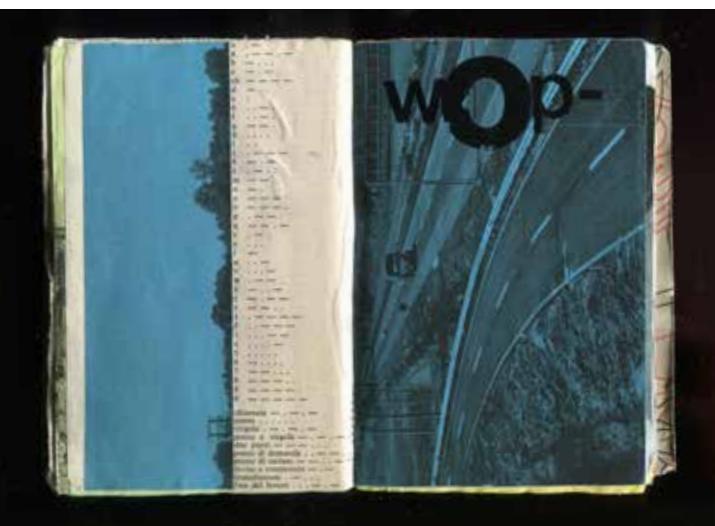
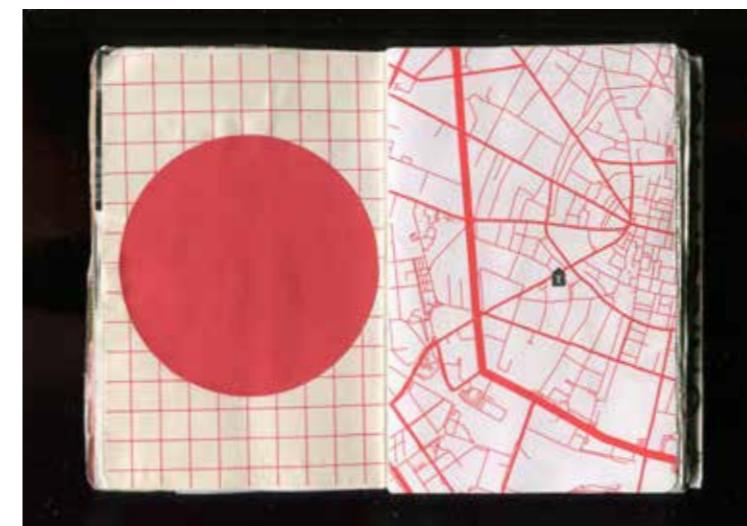
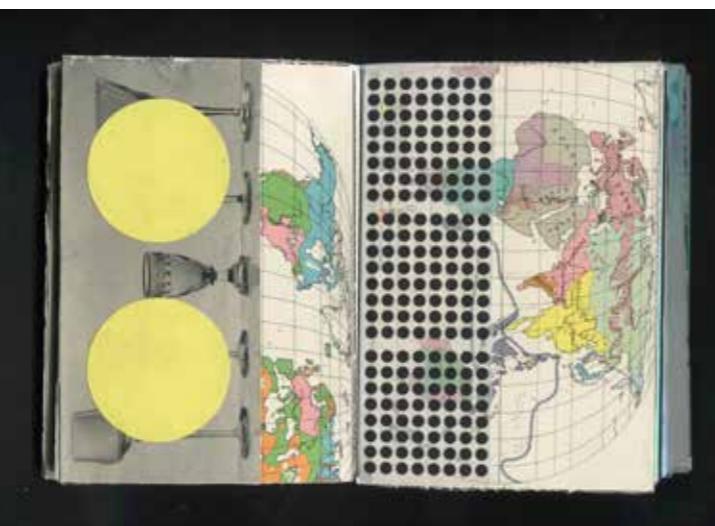
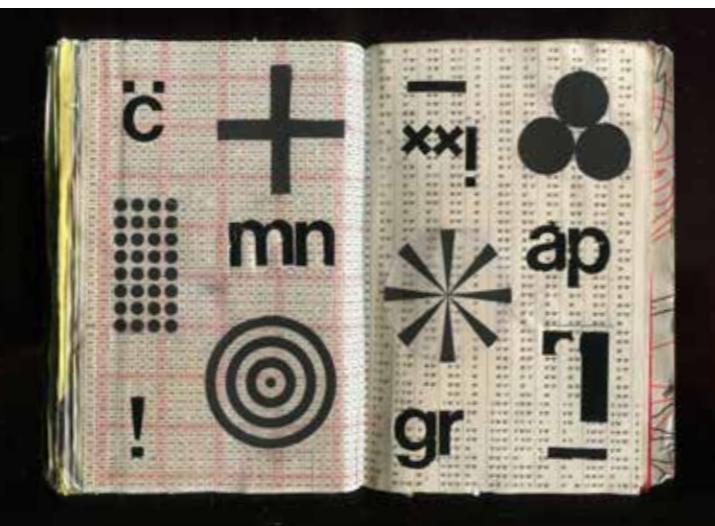
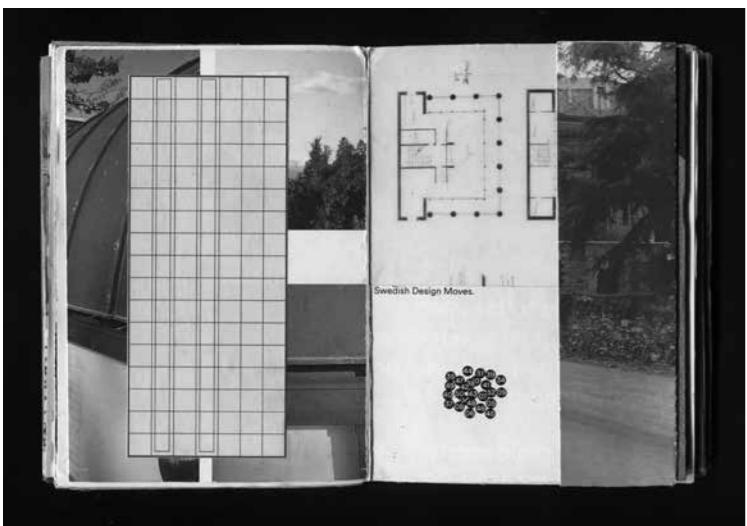
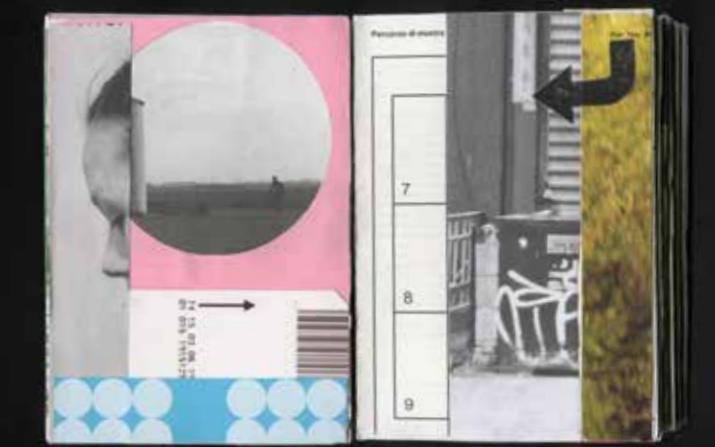
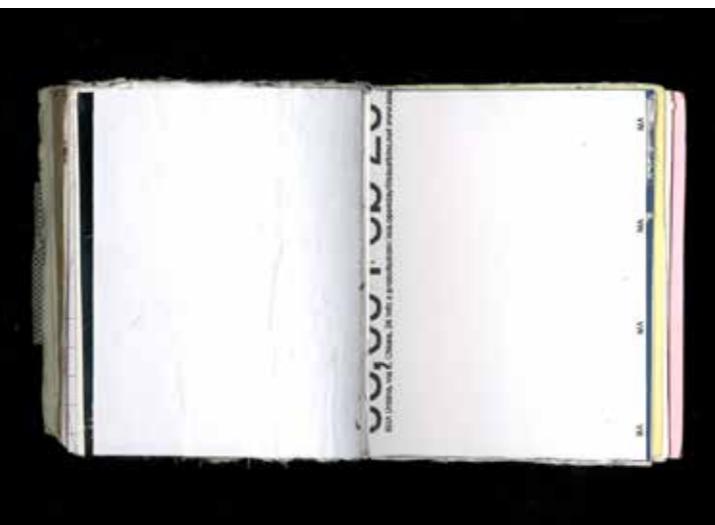
---

#### ABSTRACT

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.

▼





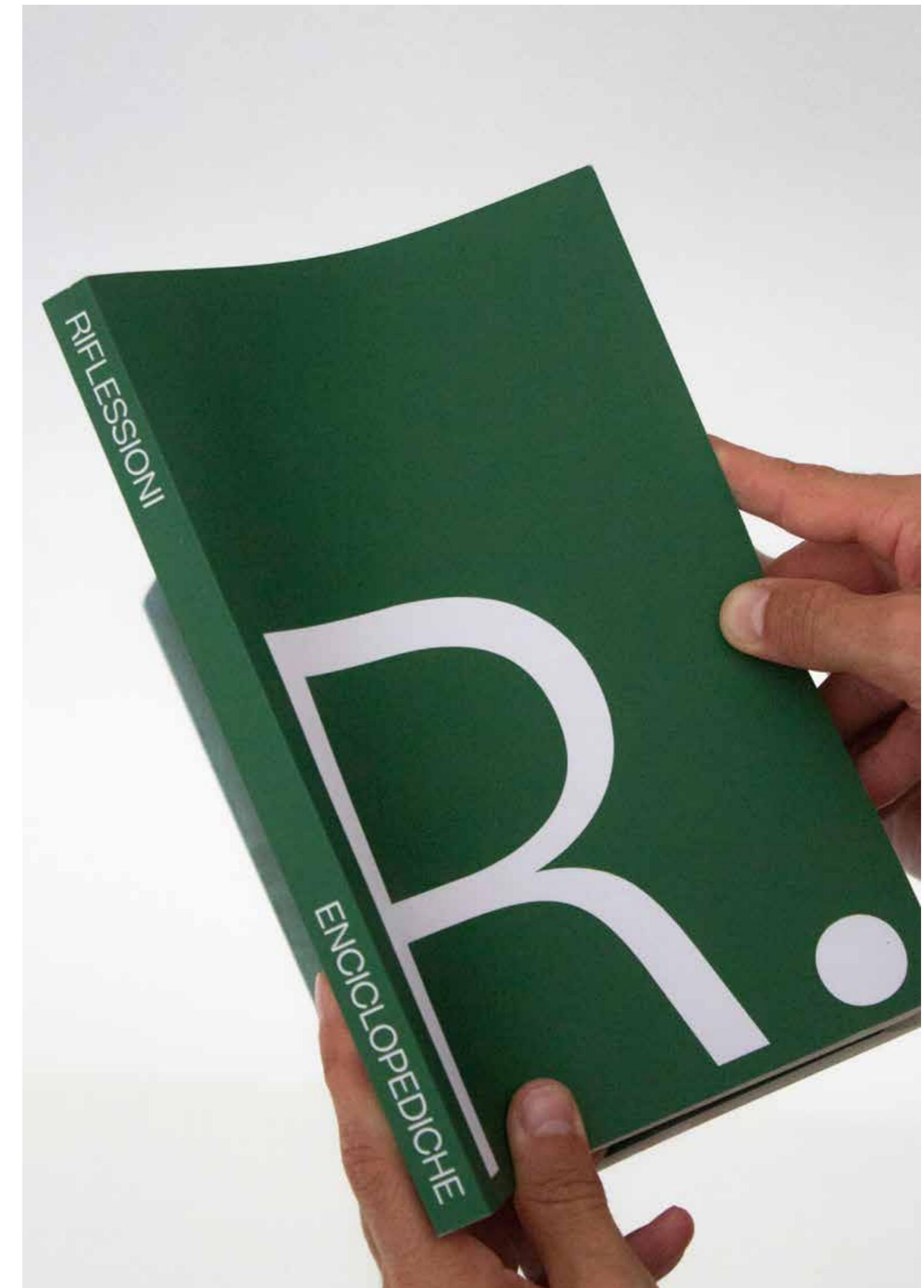
**Corso** ISIA U, 2020,  
Fotografia II, Sociologia  
della comunicazione  
**Prof.** Luca Capuano  
Matteo Guidi  
**Collab.** Alice Machado

**Libro**  
xy 170x240mm  
**Pag.** 188  
Brossura fresata  
**Carta** Patinata Lucida 300g, Soft Touch  
Patinata Magno Volume 130gms  
**Mostra** 1 Manifesto comunicazione  
xy 1000x700mm  
40 tavole "collage" esposte in teca di plexiglas  
xy Differenti

---

ABSTRACT

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 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 parli di noi a prescindere, su come l'intervento artistico sia in grado di mutare il significato di ciò che osserviamo.







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

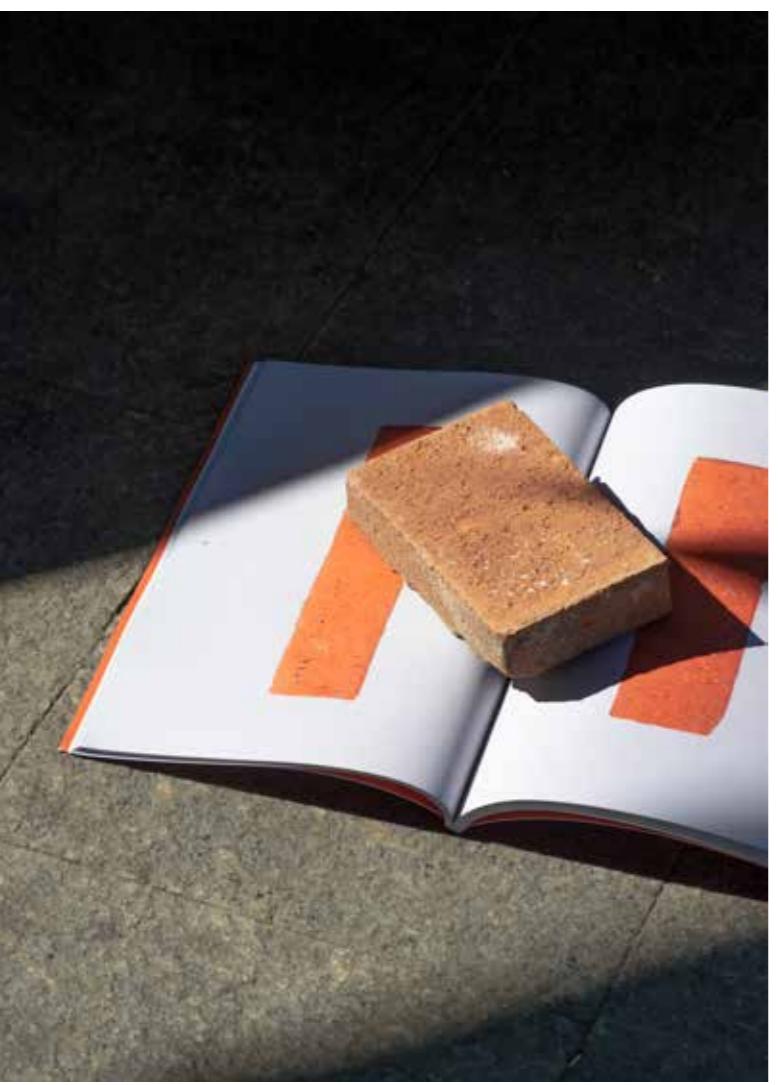
Libro  
xy 180x297mm  
Pag. 110  
Brossura fresata  
Carta Arena E.W. smooth usomano 120gms  
Arena E.W. smooth usomano 300gms  
Mostra 6 Manifesti MTTN  
xy 1000x650 mm  
2 Manifesti comunicazione  
xy 1000x650 mm

---

**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.







**Corso** Graphic Design  
**Scuola Mohole**

**Libro**  
**xy** 150x200mm  
**Pag.** 110  
**Rilegatura Anello**  
**Carta** Cerchi adesivi 2cm/3cm  
**Acetato + buste in plastica**

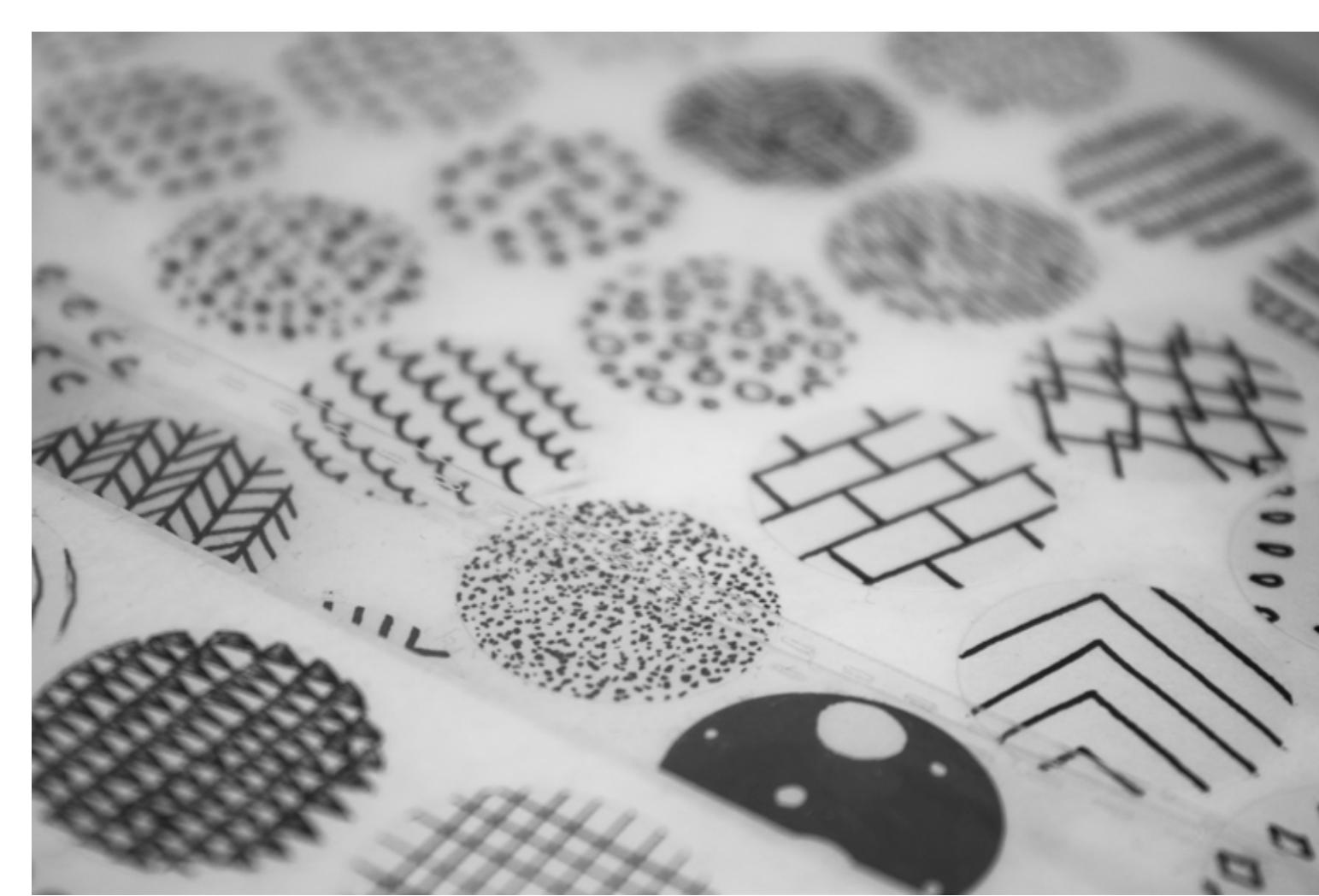
---

**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 quello di 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.



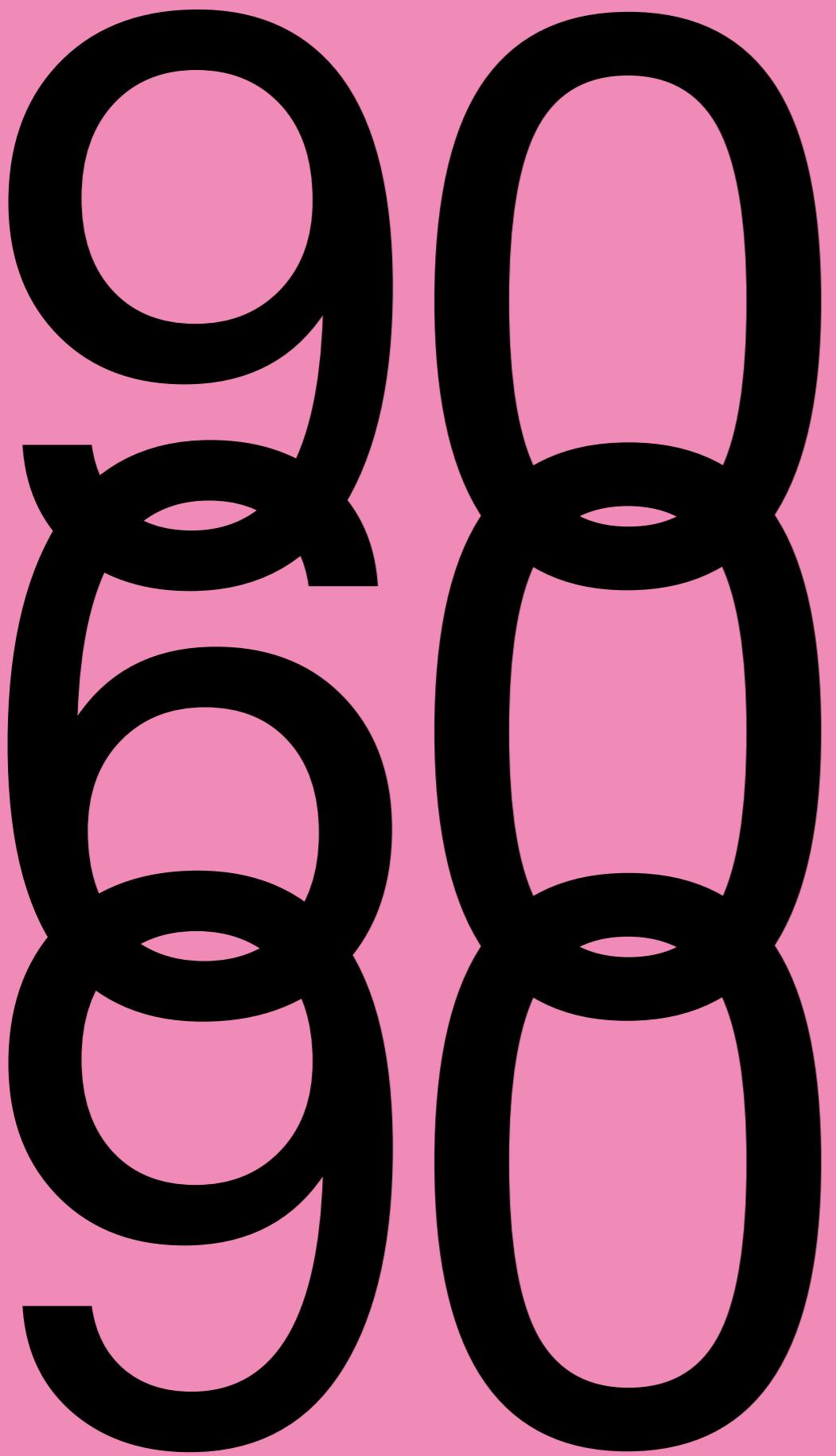




↓

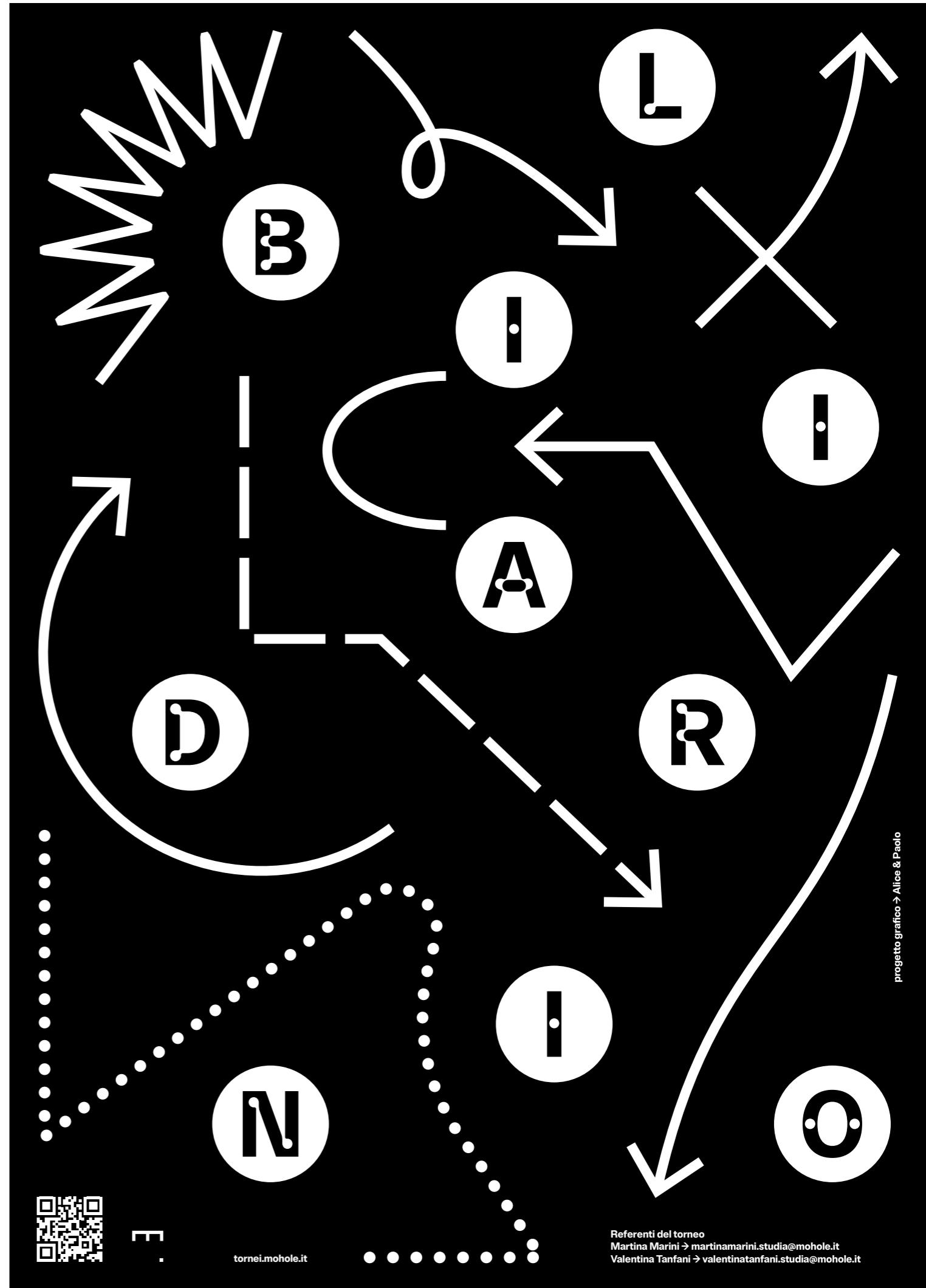
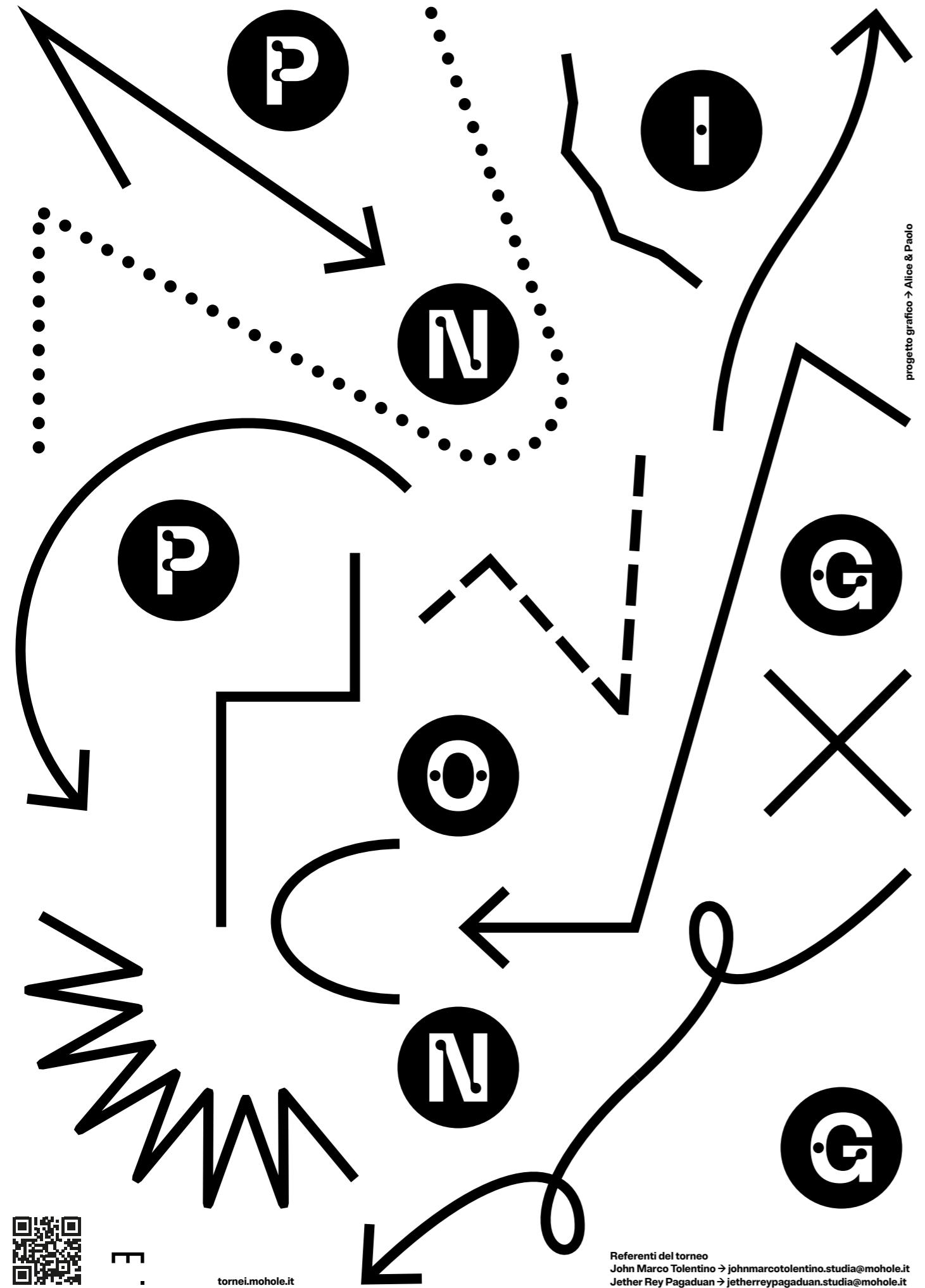
# ALTRI ARTEFATTI





I CANONI IMPOSTI INCATENANO

Space Shuttle Columbia — 1981



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 ufficiale. 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

Hall Mohole  
Cortile Melograno  
A seguire Premiazioni

Diego De Sena  
@theegobeats  
Riprese Sofia Giampieri

Organizzato da  
 scuola mohole

Graphic Design Alice e Paolo

DJ Set The ego

# Graphic Night

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

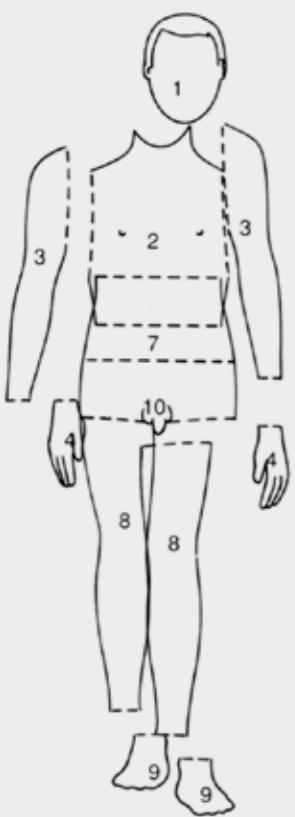
Partner del progetto



Organizzato da



Graphic Design Alice e Paolo

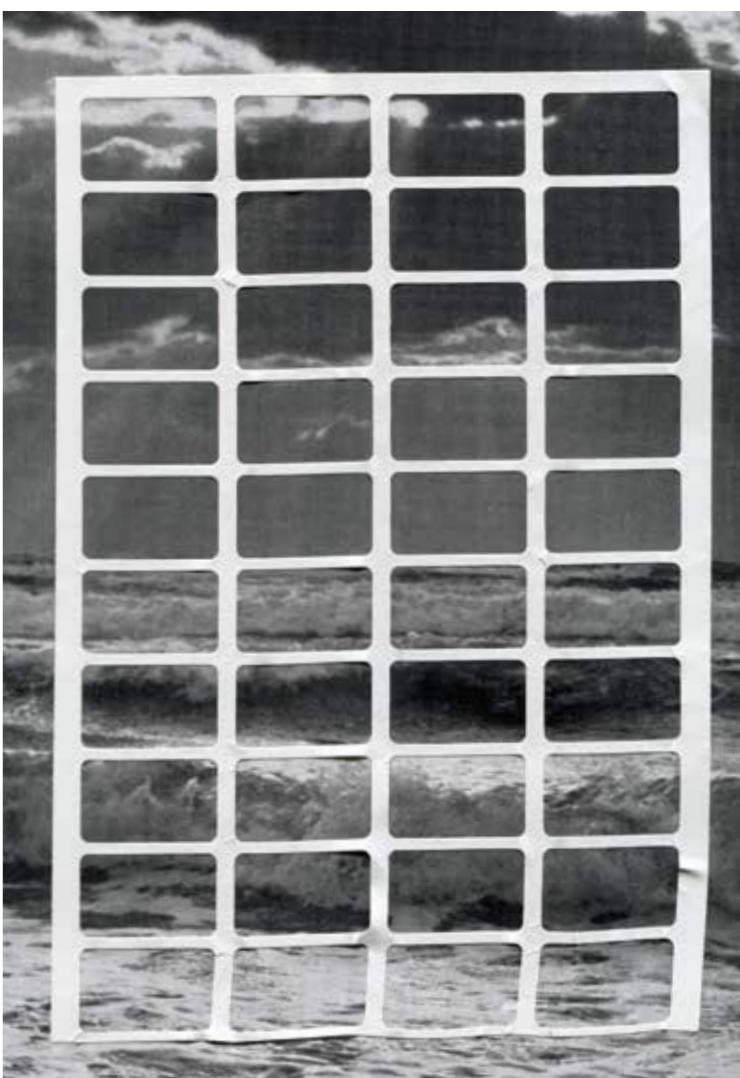
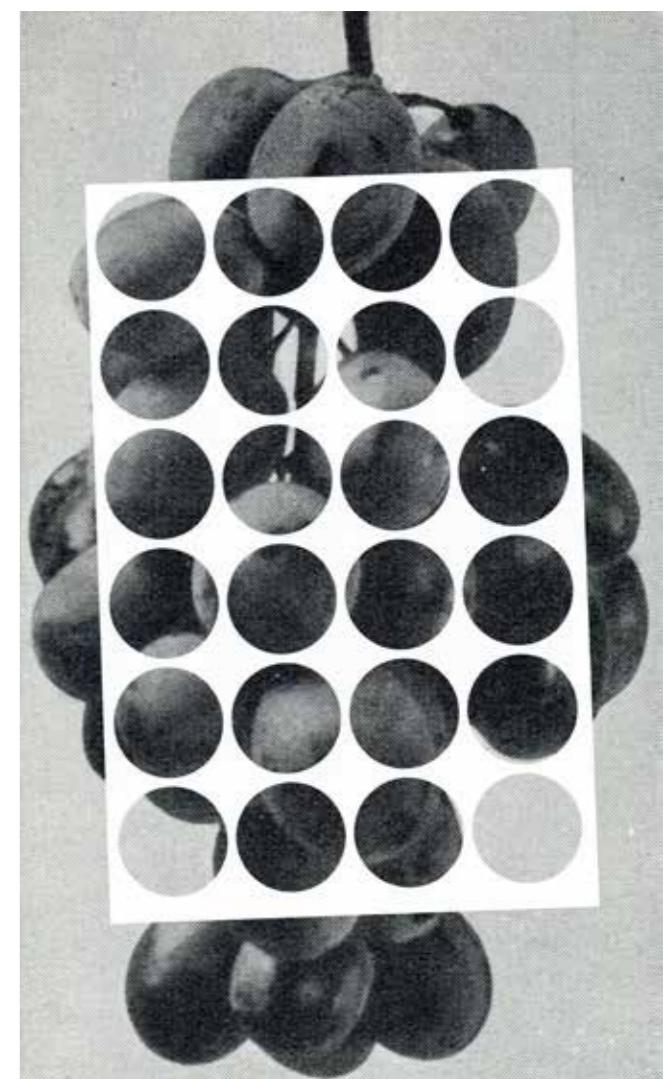
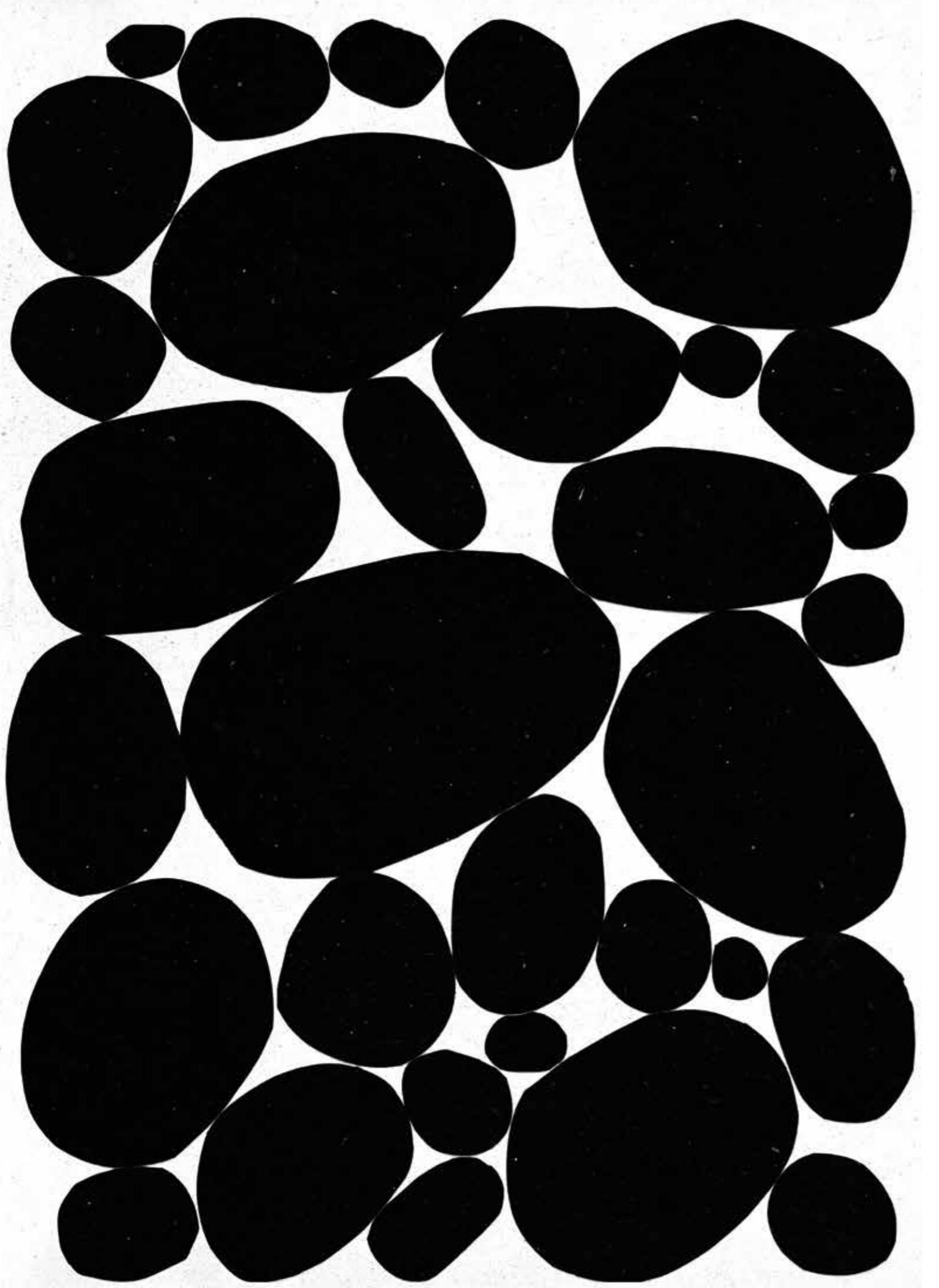


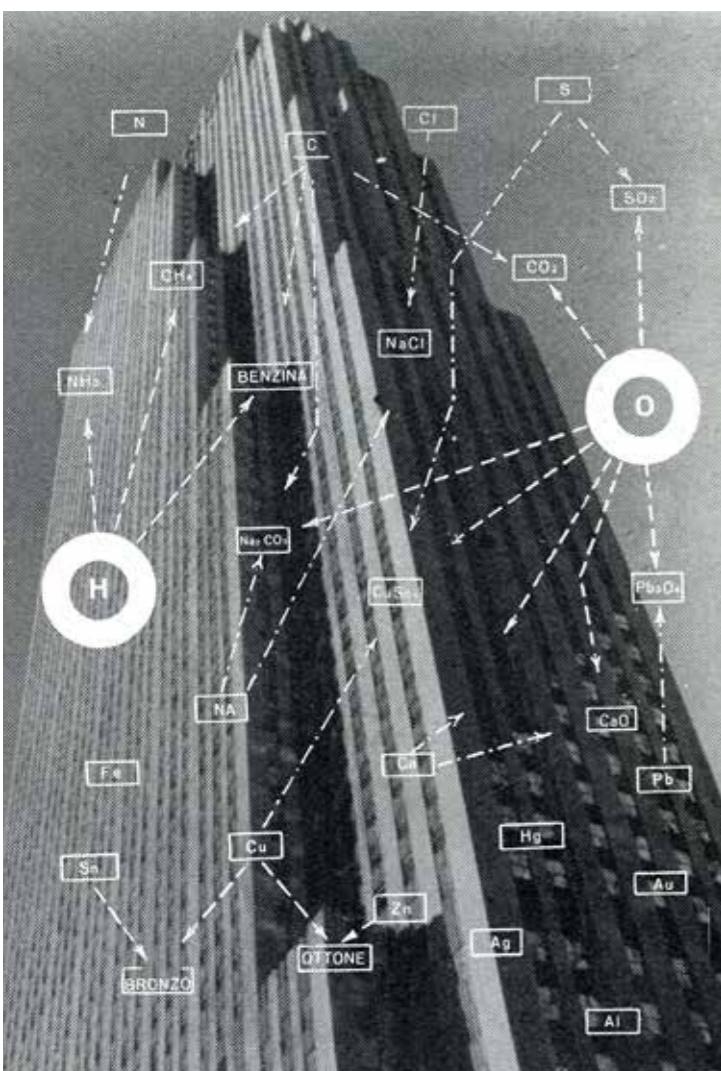
97

↓



98





101

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| 10.   |  |  |  |
| 11.   |  |  |  |
| 12.   |  |  |  |
| 13.   |  |  |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Messa sotto c |  |  |  |
| 1654 D.IV.2 02.2003 600.000 9                     |  |  |  |

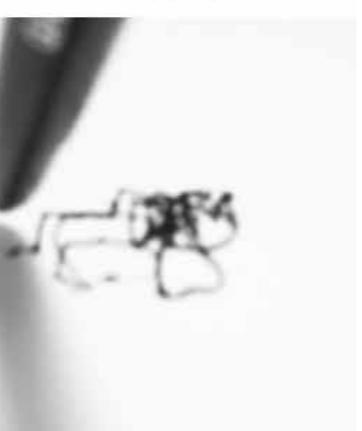
Dogaletto CH Autista Di

▼

|   |   |     |
|---|---|-----|
| IMPRESA DI TRASPORTO (nome, indirizzo)<br>MAISON DE TRANSPORT (nom, adresse)<br>TRANSPORTFIRMA (Name, Adresse)              | REMORC<br>ANHÄNG                                  |     |
| Doc. d'identità n.<br>Pièce d'identité no.<br>Ausweis-Nr.   | 3.  |     |
| SCHEDA<br>FICHE-E<br>KONTROL  | N. documento doganale /data<br>Ufficio, emittente | 4.  |
| AUTISTA<br>CHALIFFEUR<br>FAHRZEUGFÜHRER<br>Nome, cognome e indirizzo<br>Nom, prénom et adresse<br>Name, Vorname und Adresse | CAMI<br>ON/CAMI<br>ON/ZUGFAH                      | 5.  |
| 7.  | 11.   | 6.  |
| 8.  | 12.   | 10. |

D.IV.2 02.2003 600.000 91654

102



# Grazie della visione.