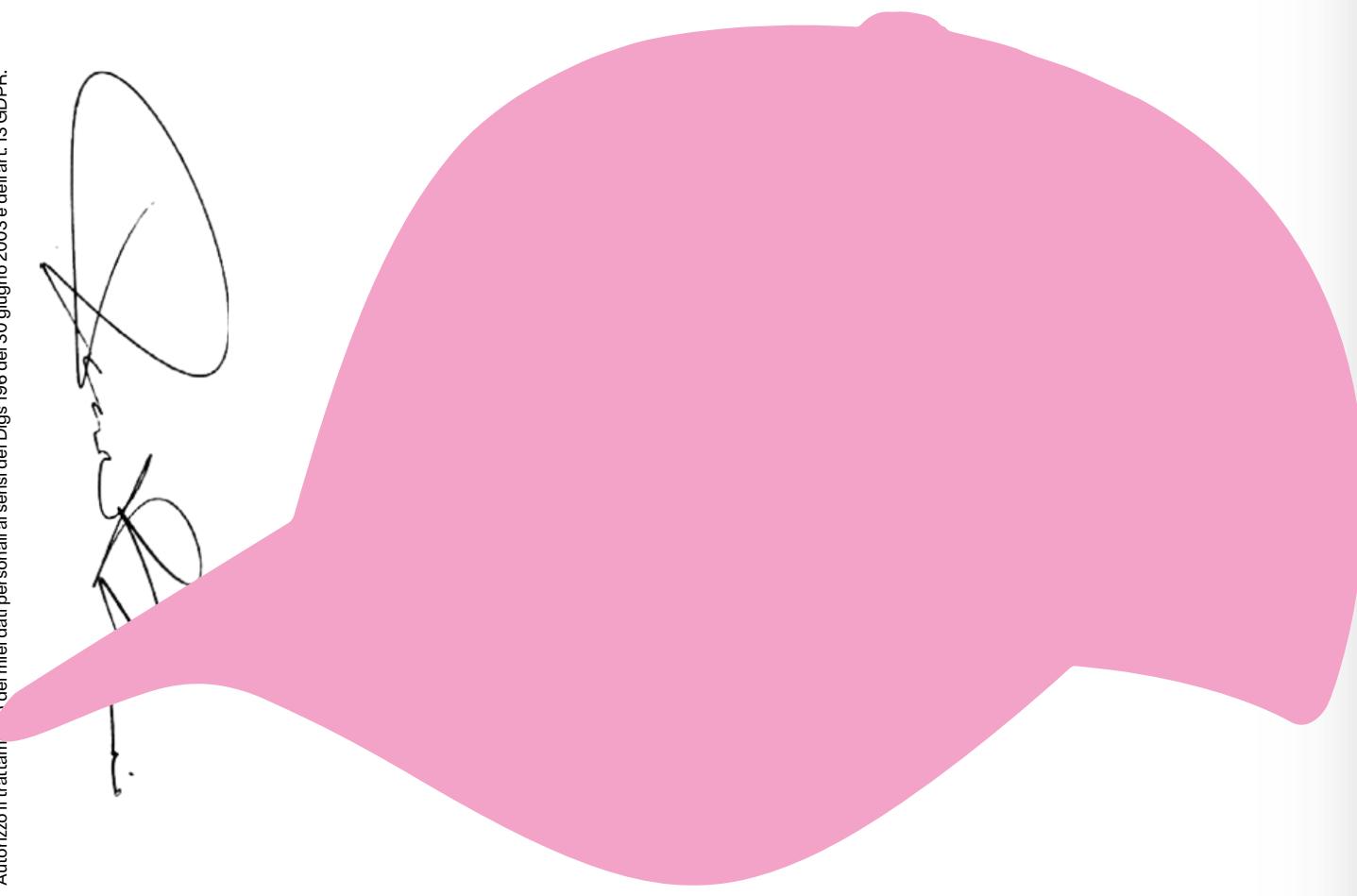


Graphic designer e visual artist. Laureato presso l'ISIA di Urbino in progettazione grafica e comunicazione visiva. Dopo aver lavorato presso Parco Studio e Studio Obelo a Milano, ho iniziato ad insegnare Basic design alla Scuola Mohole, inoltre attualmente collaboro freelance presso Corraini Edizioni. 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



work

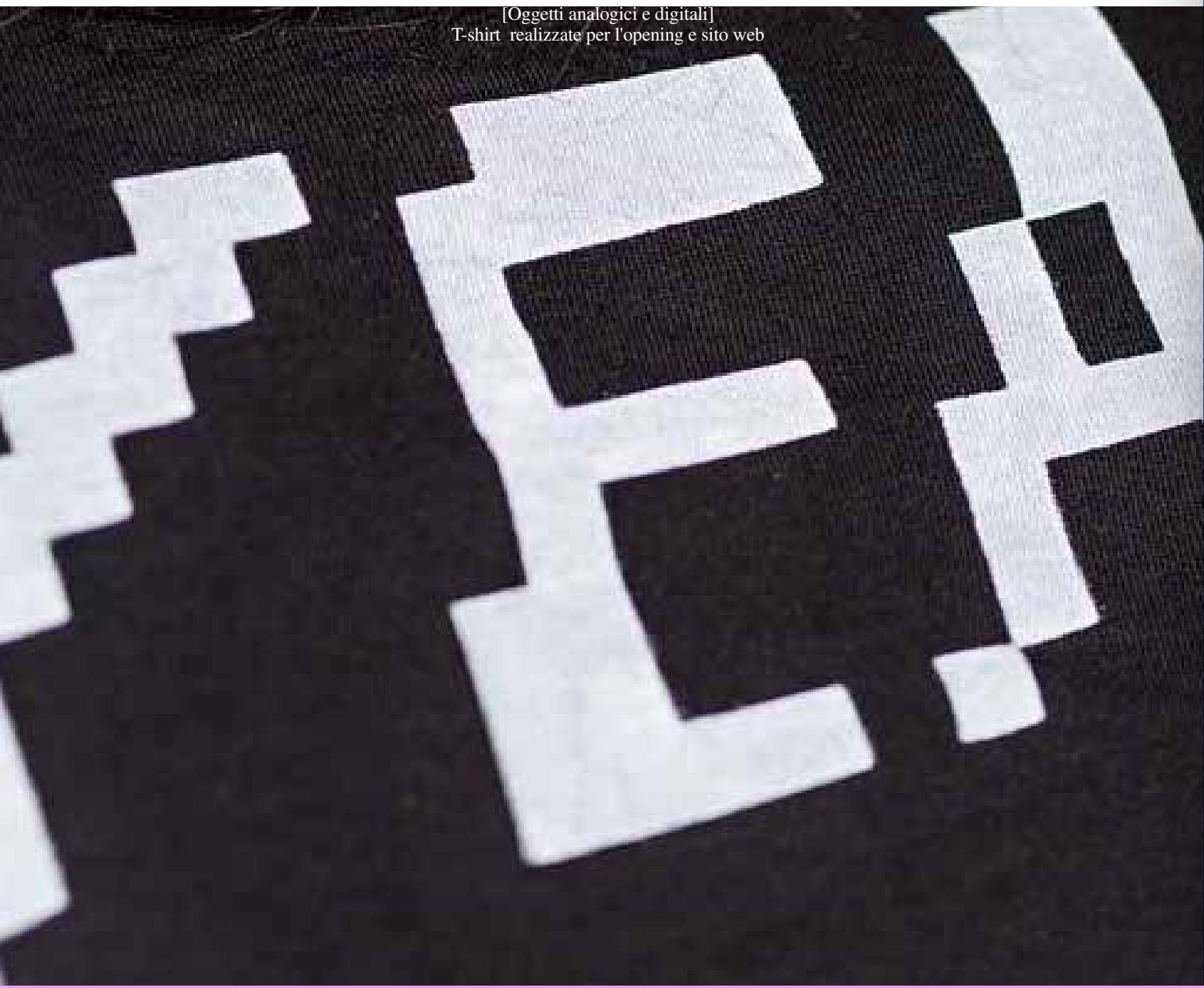
YEAH! Young European Architecture Happening

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



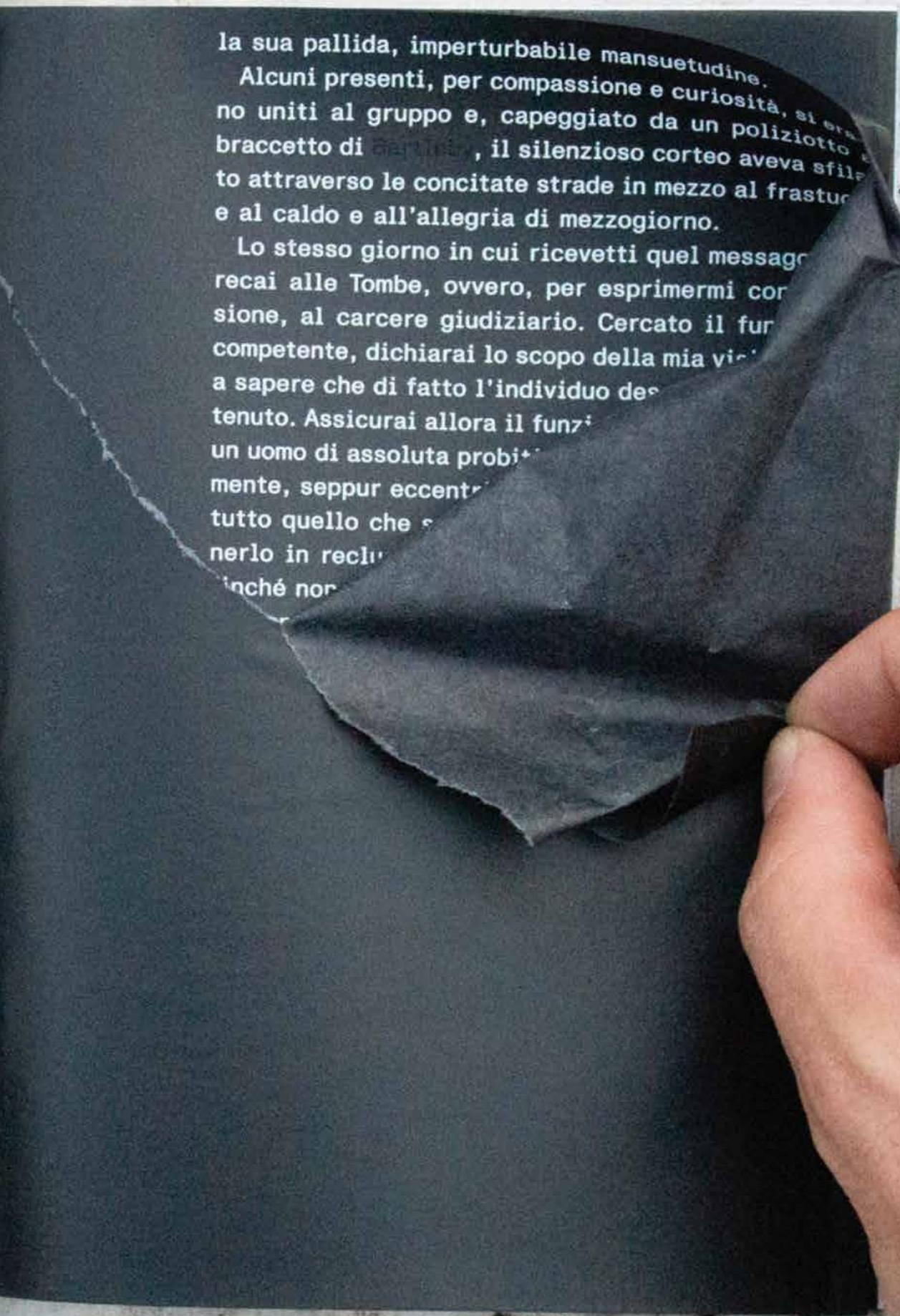
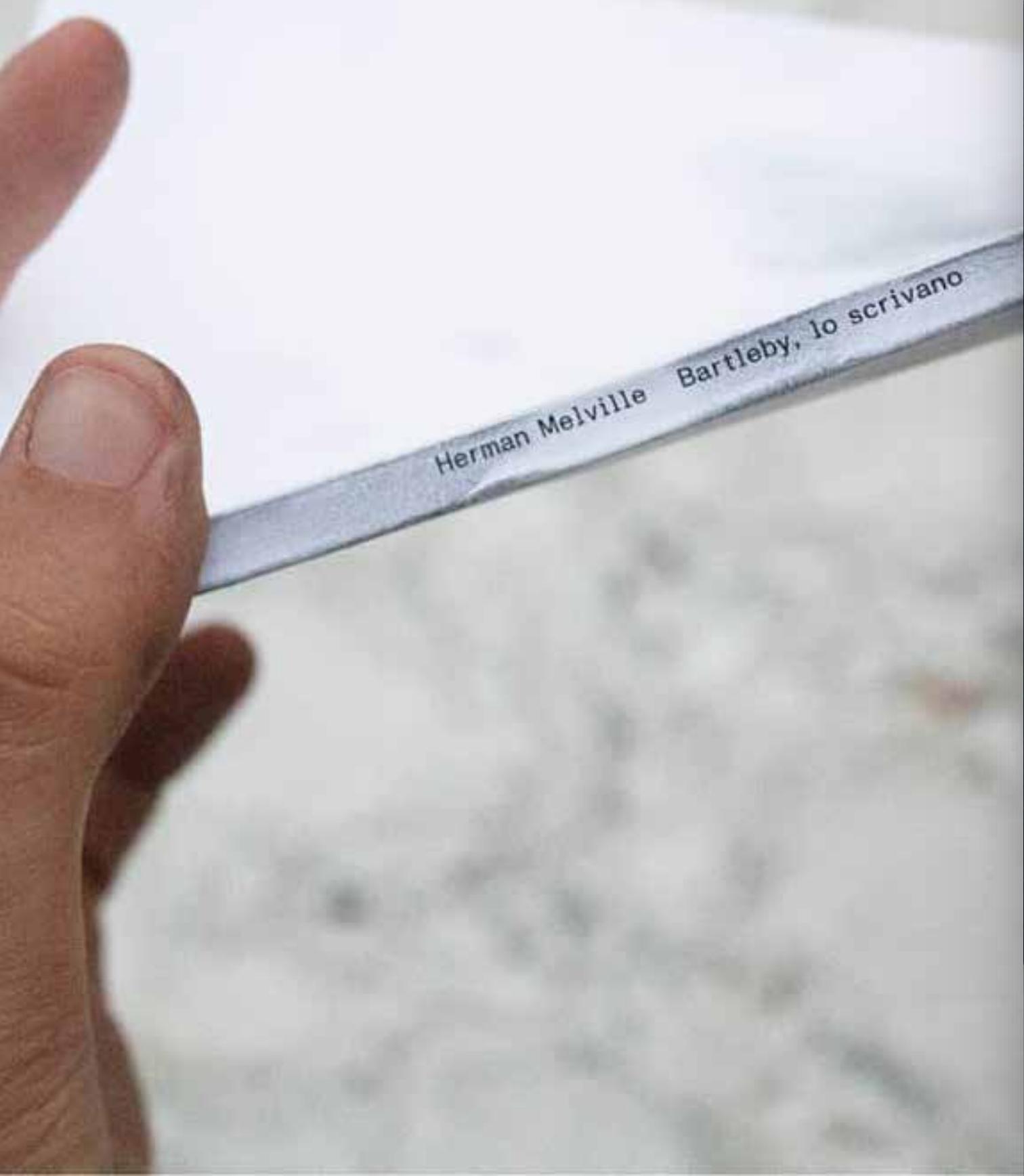
Bartleby lo scrivano, Melville

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.





la sua pallida, imperturbabile mansuetudine.

Alcuni presenti, per compassione e curiosità, si erano uniti al gruppo e, capeggiato da un poliziotto braccetto di ..., il silenzioso corteo aveva sfilato attraverso le concitate strade in mezzo al frastu-

e al caldo e all'allegria di mezzogiorno.

Lo stesso giorno in cui ricevetti quel messaggio recai alle Tombe, ovvero, per esprimermi compassione, al carcere giudiziario. Cercato il funzionario competente, dichiarai lo scopo della mia visita a sapere che di fatto l'individuo detenuto. Assicurai allora il funzionario di assoluta probabilità, seppur eccentrica, tutto quello che sapevo di lui, e lo incaricai di tenerlo in reclamazione, finché non

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.





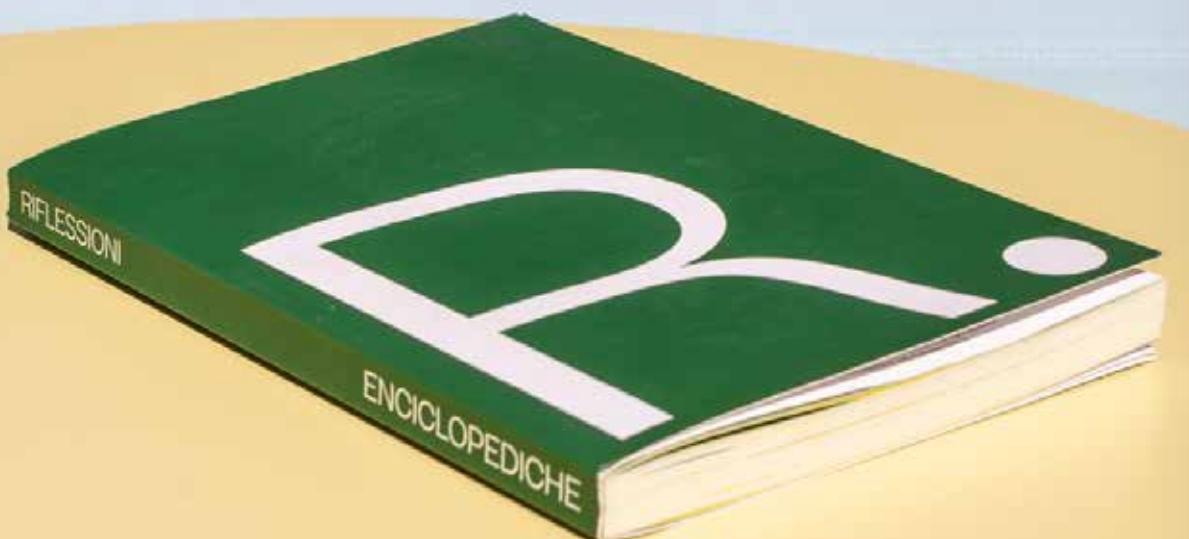
Riflessioni Enciclopediche

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 "enciclopedia personale", attingendo dal rigido sistema di classificazione enciclopedico. 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

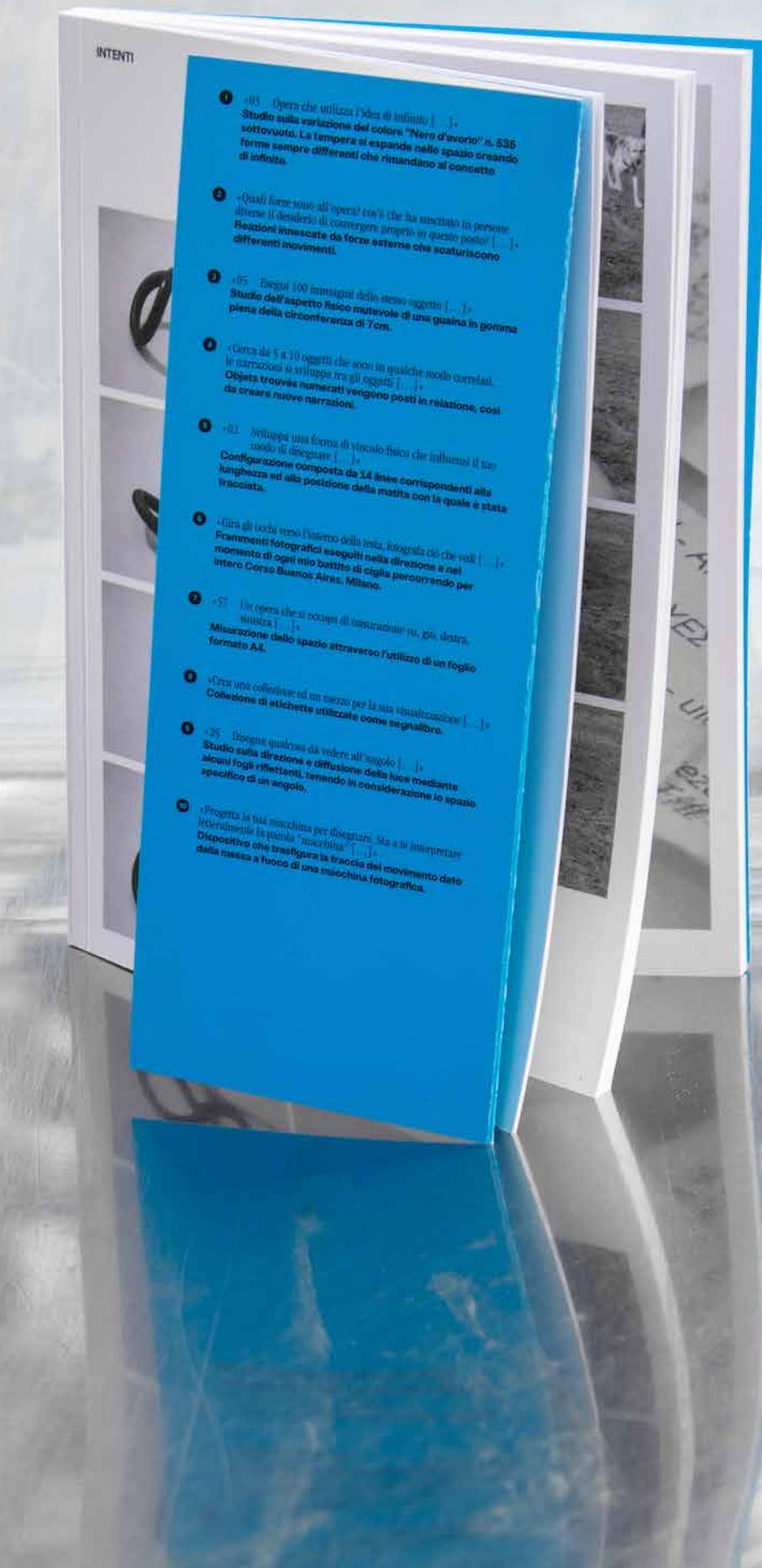
Tesi ISIA U, 2023
 Relatore Luca Capuano
 Ringrazio Alice Machado e Giulio Barbieri

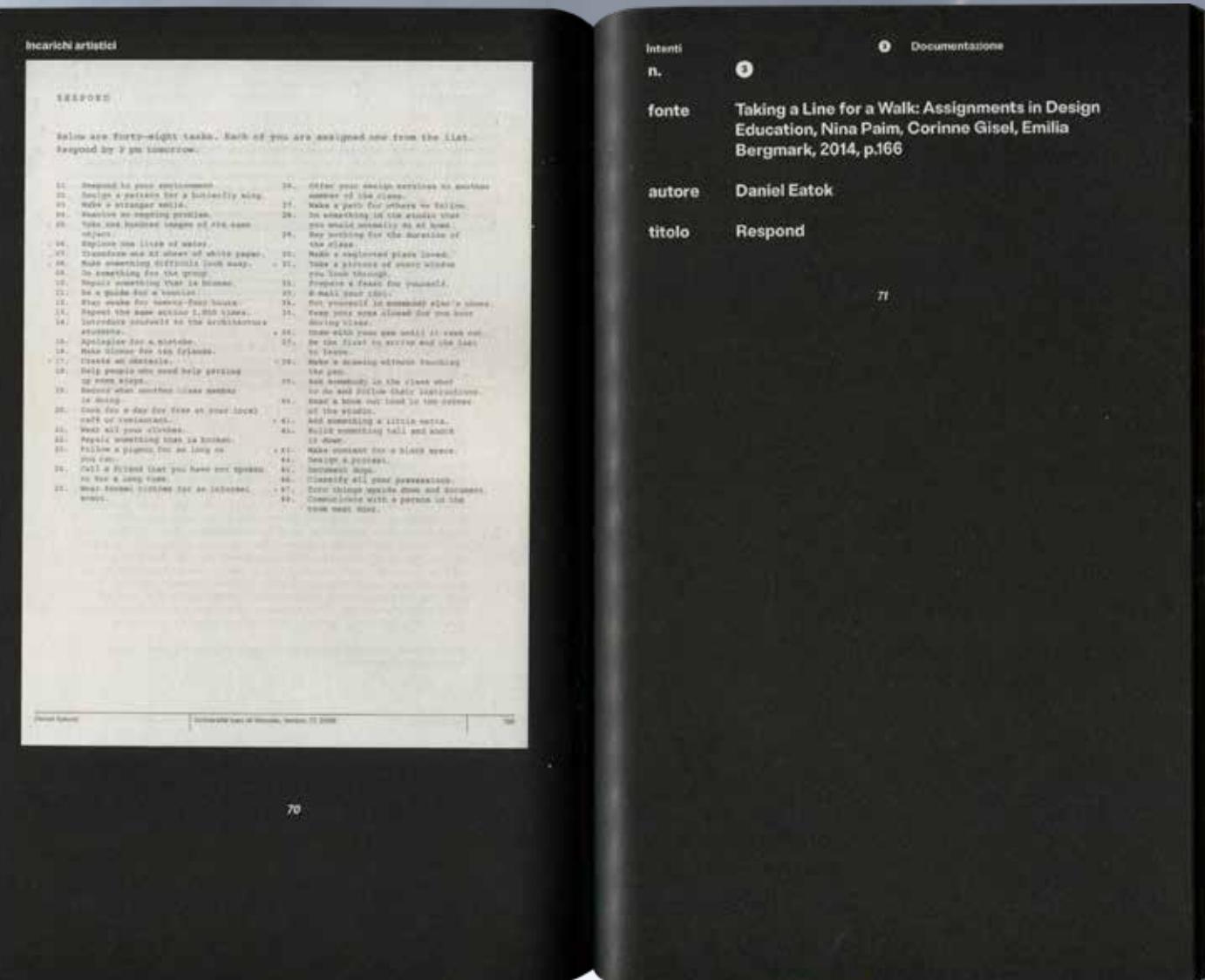
[Incarichi artistici] (1/2)

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.





Incarichi artistici

Below are forty-eight tasks. Each of you are assigned one from the list. Respond by 7 pm tomorrow.

1. Steal from your environment.
2. Draw a portrait for a friendly king.
3. Make a strange smile.
4. Invent an inspiring profile.
5. Create a positive image of the same object.
6. Explore the lines of water.
7. Transform one material of white paper.
8. Create a different kind word.
9. Do something for the group.
10. Repair something that is broken.
11. Be a guide for a tourist.
12. Create a drawing with one line.
13. Repeat the same action 1,000 times.
14. Introduce yourself to the architecture students.
15. Create for a scientist.
16. Make drawings for sea turtles.
17. Create an obstacle.
18. Help people who need help getting to school.
19. Report when another class member is doing.
20. Cook for a day for free at your local park or restaurant.
21. Wear a green clothes.
22. Pepple something that is broken.
23. Follow a pigeon for an hour or just one minute.
24. Tell others that you have not spoken for two long time.
25. Wear normal clothes for an afternoon.

70

71

*Taking a Line for a Walk
Nina Paim, Corinne Gisel,
Guy Meldem
Drawing Restraint*

Scopri un tema tra i seguenti:
Nature
Paesaggio
Ritratto
Nudo
Architettura

1 Sviluppare una forma di vincolo fisico e modo di disegnare.
Con il tema e il vincolo scelto, esegui almeno dieci disegni. Riproducirli in una pubblicazione che include un titolo e un indice.

2 Documenta la realizzazione dei tuoi disegni attraverso venticinque fotografie. Riproducirli in una pubblicazione che include un titolo e un indice.

3 Fare una presentazione di cinque minuti del vostro lavoro quando sono messi insieme.

4 Come sono correlati, o anche essere divertente dallo stesso posto, devi necessariamente riferirsi a come sono messi insieme.

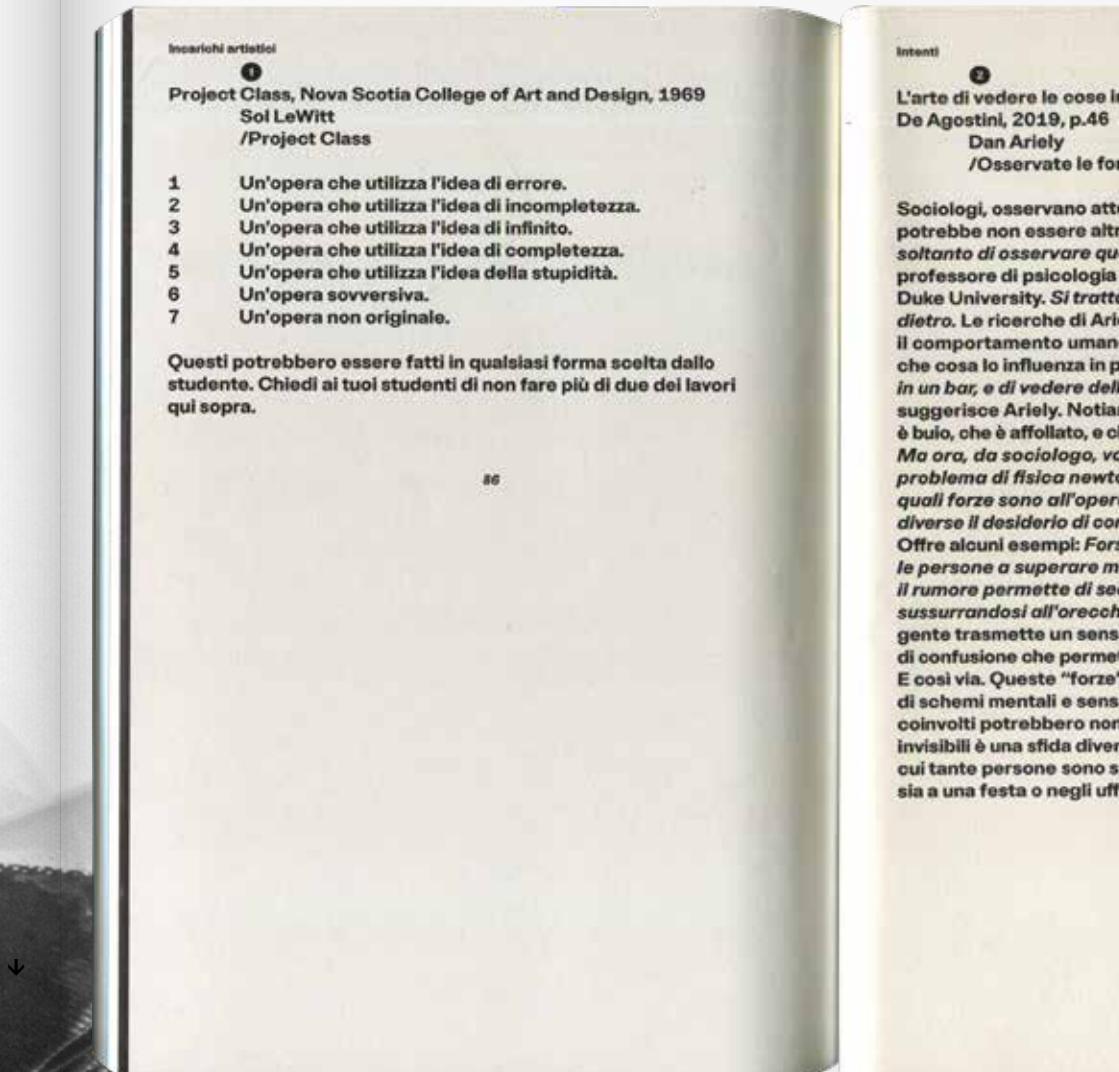
5 Collocati in differenti disposizioni. Devi trovare cose reali od un segno che si svilupperanno tra gli oggetti. Trovate nuovi, spostati. Se vuoi sfidarti a trovare cose simili a qualcosa, ricorda la tua fotografia.

n.	autore	titolo	assignment	fonte	p.
1	Sol LeWitt	Projects Class	«03 Opera che utilizza l'idea di infinito [...]»	Project Class, D. Askevoid, 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.

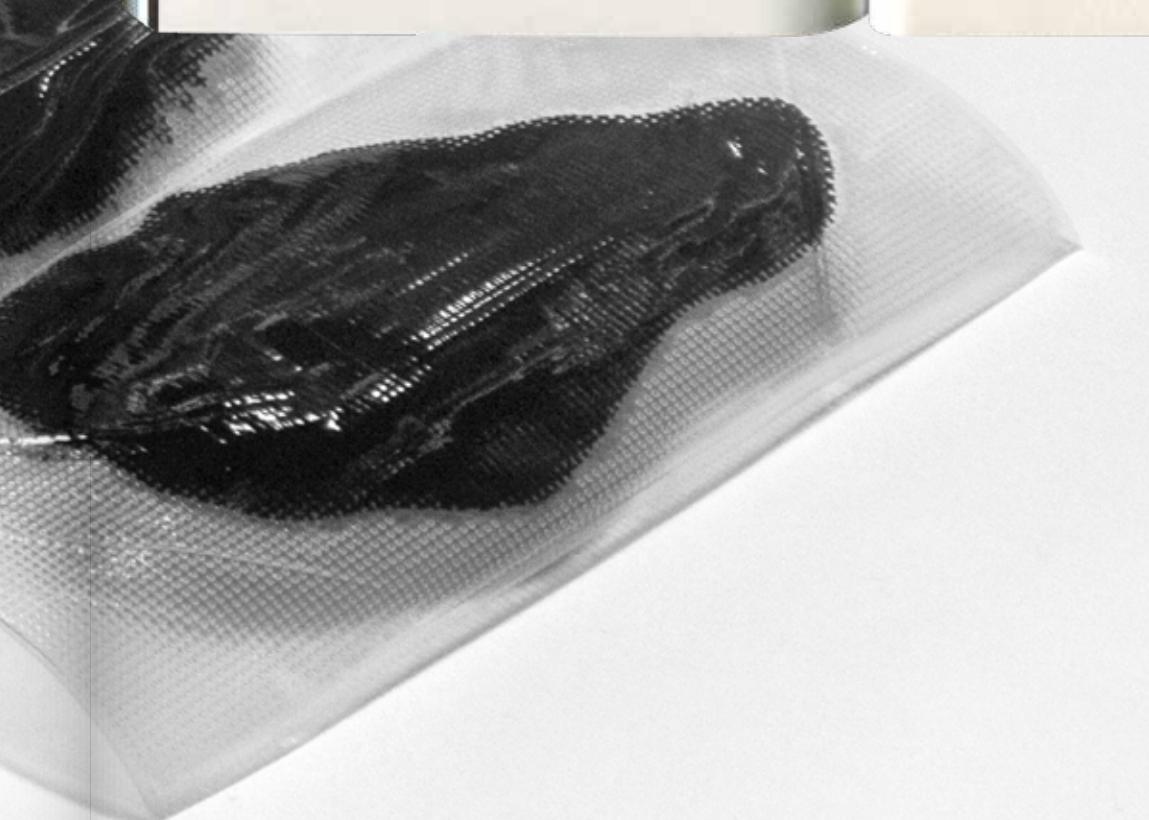
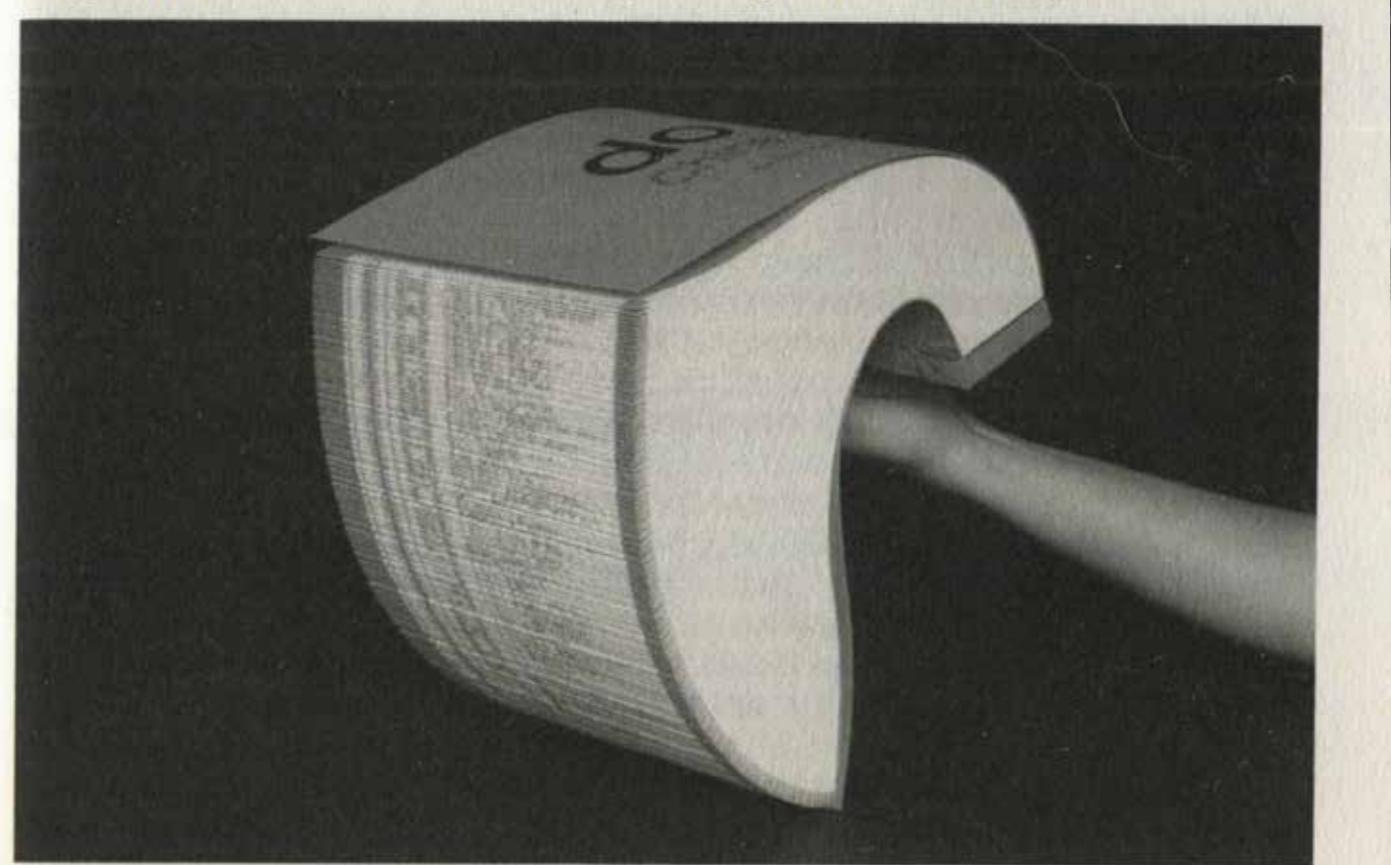
ISIA U
Istituto superiore per le industrie artistiche
Tesi Paolo Barbieri
Relatore Luca Capuano



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

Assignment

② Assignment nella didattica



Creativity in
by Heart: Tecni
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



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 a 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 *tici*, dove la prima fase di esplorazione si è dimostrata utile ad investigare, sebbene lo scenario delle molteplici modalità di assignment. Passando attraverso le visioni di tì e docenti, mediante testi specifici sul tema e svariate esercitazioni, ho avuto modo di confrontarmi con nuovi approcci alla disciplina. Il primo supporto testuale su cui ho fatto questo ho scelto di immergermi in questa realtà composta da poche e semplici parole *tato*. *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 gessere e dialogassero tra loro. All'interno di questa variegata realtà ho isolato due *oldem* e Daniel Eatock; in particolare l'assignment *Respond*, realizzato all'università IUAV 2008, dove presenta una lista di 48 esercitazioni molto concisi. L'approccio all'educazione *tato* per me sorprendente, in quanto quelle poche parole riescono a smuovere le riflessioni inaspettate.

Consultando *The Photographer's playbook*, 307 assignments Jason Fulford e Gregory Halpern del 2014 – una raccolta di esercizi incentrati sul fico – 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 così fondamentale per lo studio e la ricerca di nuovi assignments è: *Draw it with your art of art assignments*, di Dushko Petrovich e Roger White del 2012. Da questi saggi, disegni e incarichi, di oltre 100 collaboratori, ho individuato l'esercitazione di ed il testo intitolato *Teaching Notes: 4-Dimensional Design* di Paul Thek. Quest'ultimo questionario composto da considerazioni, domande, riflessioni e provocazioni scritte proposte come esercitazioni alla Cooper Union di New York nel 1978. L'originale attiva del questionario muta il proprio assetto nel corso della lettura. Partendo da una serie elementari, come il nome, l'età e il luogo di nascita dello studente, successivamente ne quesiti più impegnativi, personali ed insoliti, come riprogettare un arcobaleno. approccio simile in *Assignment Sheet* di John Baldessari al California Institute of the dove una serie istruzioni numerate vengono proposte agli studenti come esercizi.avid Askevold per la sua *Projects Class* al Nova Scotia College of Art and Design nel una lista di esercizi e nel ruolo eccezionale di regista invita alcuni artisti internazionali, it, Robert Barry, Mel Bochner, Dan Graham, Douglas Huebler e Joseph Kosuth 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 design, dall'arte alla musica.

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

Prendendo quindi in considerazione i divergenti ne ho elaborato uno strettamente personale considerando le esercitazioni aperto ad infinite possibilità, accogliendo i vincoli come stimoli ed interpretando ogni delle per sé è espressione di intenzioni altrui, come input ed ispiratore di spontaneità. Il processo di riattivazione ed elaborazione continua 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 si 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. Inoltre, gli assigment non possiedono un'unica combinazione, ma molteplici, ognuna delle quali di altrettanti percorsi artistici. In questo, il processo che svela una combinazione,

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

della propria arte, attraverso l'elucidazione di quella articolata.

Intenti indaga qui individuarne una personale, per lasciar trasparire le intenzioni rivolte a che il metodo ed il modo di pensare ad un assignment determina il senso 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 coimmaginativa, per scovare una possibile messa in crisi, al fine di ritrovare. È togliere le vesti di una corazzata mentale ed univoca, cercando di dare mondo dentro di noi. È farci testimoni di noi stessi, così da coltivare un'attitudine, configurando frammenti del vissuto ed integrandoli in una rappresentazione che cerca un ponte capace di collegare noi con noi, noi con il mondo e il mondo con noi. È cercare di disporre i dati di un'esperienza in uno spazio di dispositivi fondati su idee, e come queste ultime possano rendersi visibili attraverso i frammenti, in continuo movimento, che ci circondano, ragionando su di essi, senza attaccarci troppo. *Intenti* è alla ricerca di una metodologia che definisce il metodo più congeniale, riflessivo e austero nei propri confronti, capace di cogliere le molteplici e differenti, abbracciando l'idea riduzionista dell'arte. *Intenti* attraverso gli assignment.

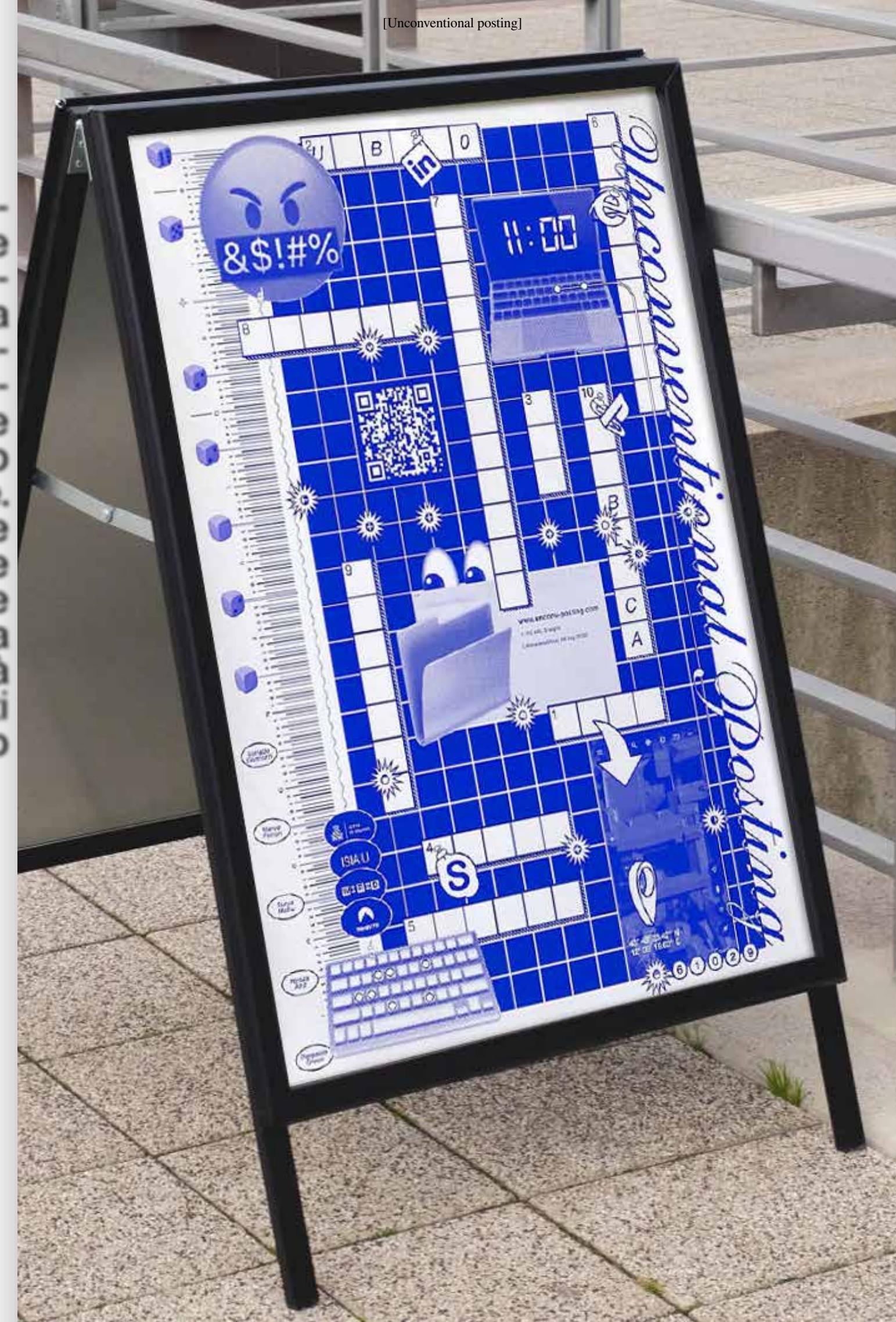


Unconventional Posting

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





2013-3-4 11:00:00 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.

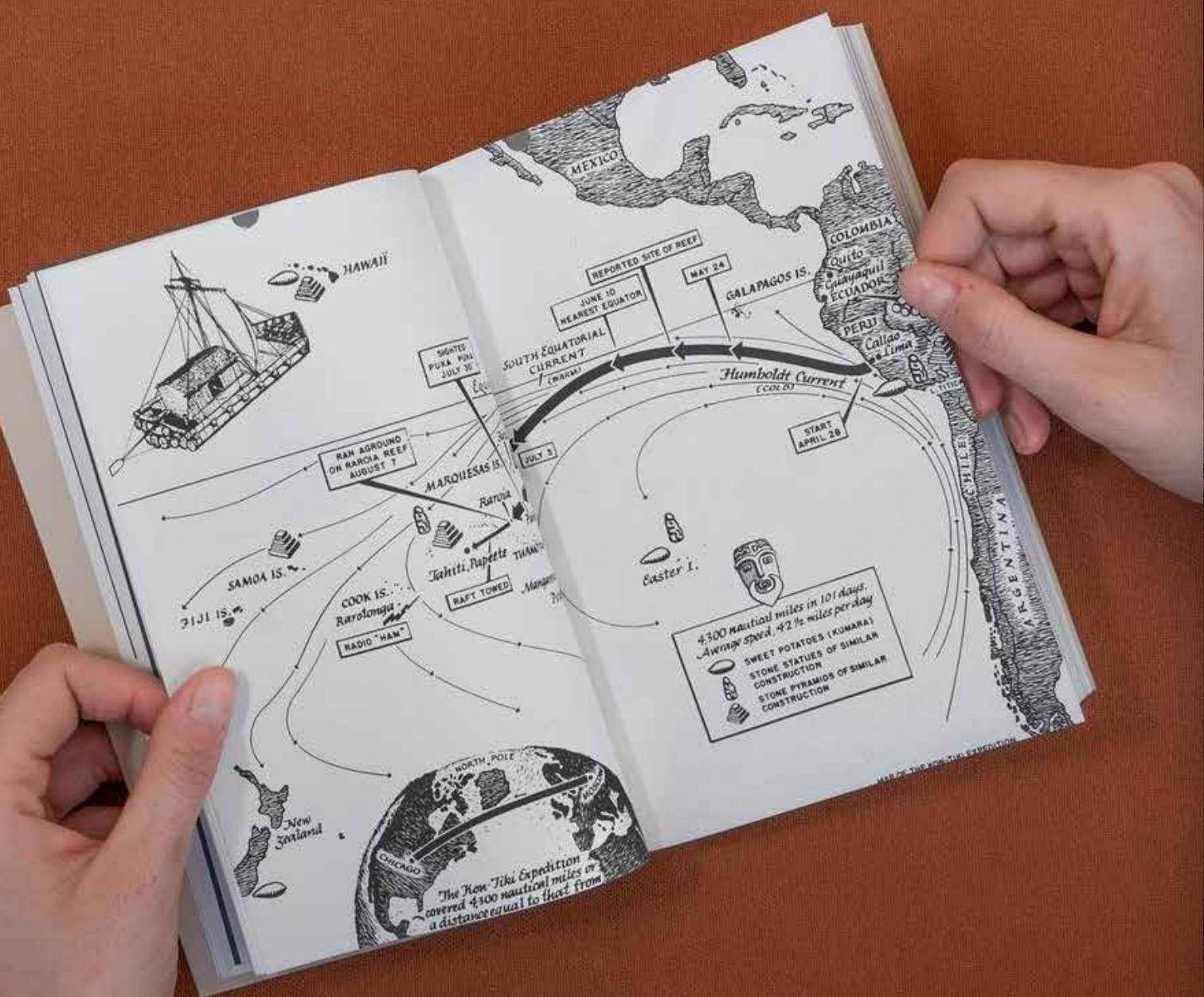
Zattere

Impaginazione grafica

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	FF	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 Taffera lanciare il cuore oltre l'ostacolo Rafts balloons: the courage to rise above obstacles
18-23	FF	Ulisse, eroe artigiano Odysseus, the craftsman-seapherd	132-147 FF SM Cannello d'acciaio: anatomia di un oggetto Steel Canal: anatomy of an object
26-31	MDL	Cambiare rotta Changing course	148-161 FF SM Isole di tororo: naturale-artificiale Tatono Islands: naturally artificial
34-47	FF SM	Kon-Tiki: intuito e metodo Kon-Tiki: intuition and method	164-179 FF SM Zatteri: progettare la flotta Rafts: shaping the supply chain
48-63	FF SM	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	FF SM	Bottle boat: nuovi archetipi Bottle boat: new archetypes	
80-97	FF SM	Balseros: progettare la libertà Balsers: designing freedom	

ZATTERE RAFTS

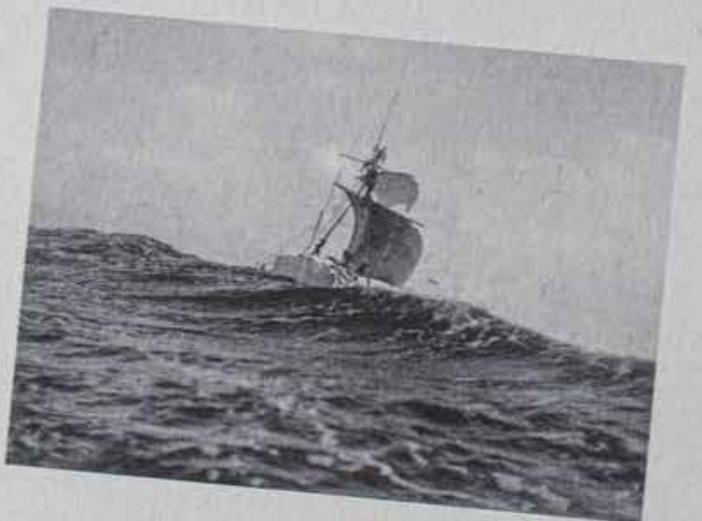
Allegorie di progetto
Allegories of design

FRANCESCO FACCIN

A cura di/Edited by
SISTEMAMANIFESTO

Prefazione di/Foreword by
MICHELE DE LUCCHI

Corraini Edizioni



34

FRANCESCO FACCIN & SISTEMI

Kon-Tiki intuito e

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

Kon-Tiki: intuition and method

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

35

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.

"Il
ur

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: cattura lo sguardo e lo arresta: un angolo, un'immagine, comprendere come questi spazi, queste interruzioni, insieme alla stessa del mondo.



...io limitato, percorre su un piano orizzontale su un alto e un basso, su uno spazio che non esiste." G. Perec, Specchio

i approfondimenti e le riflessioni attraverso la percezione visiva, intelligenza artificiale e percezione

Spazio è un luogo di scoperta e di comprensione dello spazio visivo e di mettere in discussione approcci e linguaggi. Spazio è un luogo di esplorazione: cattura lo sguardo e lo arresta: un angolo, un'immagine, comprendere come questi spazi, queste interruzioni, insieme alla stessa del mondo.

Come lo creiamo?

Spazio è 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 propedevatica 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.

Quali temi affrontiamo?

Flusso di immagini di differenti workshop

[Punctum]

[A forma di storia]

[Stick]

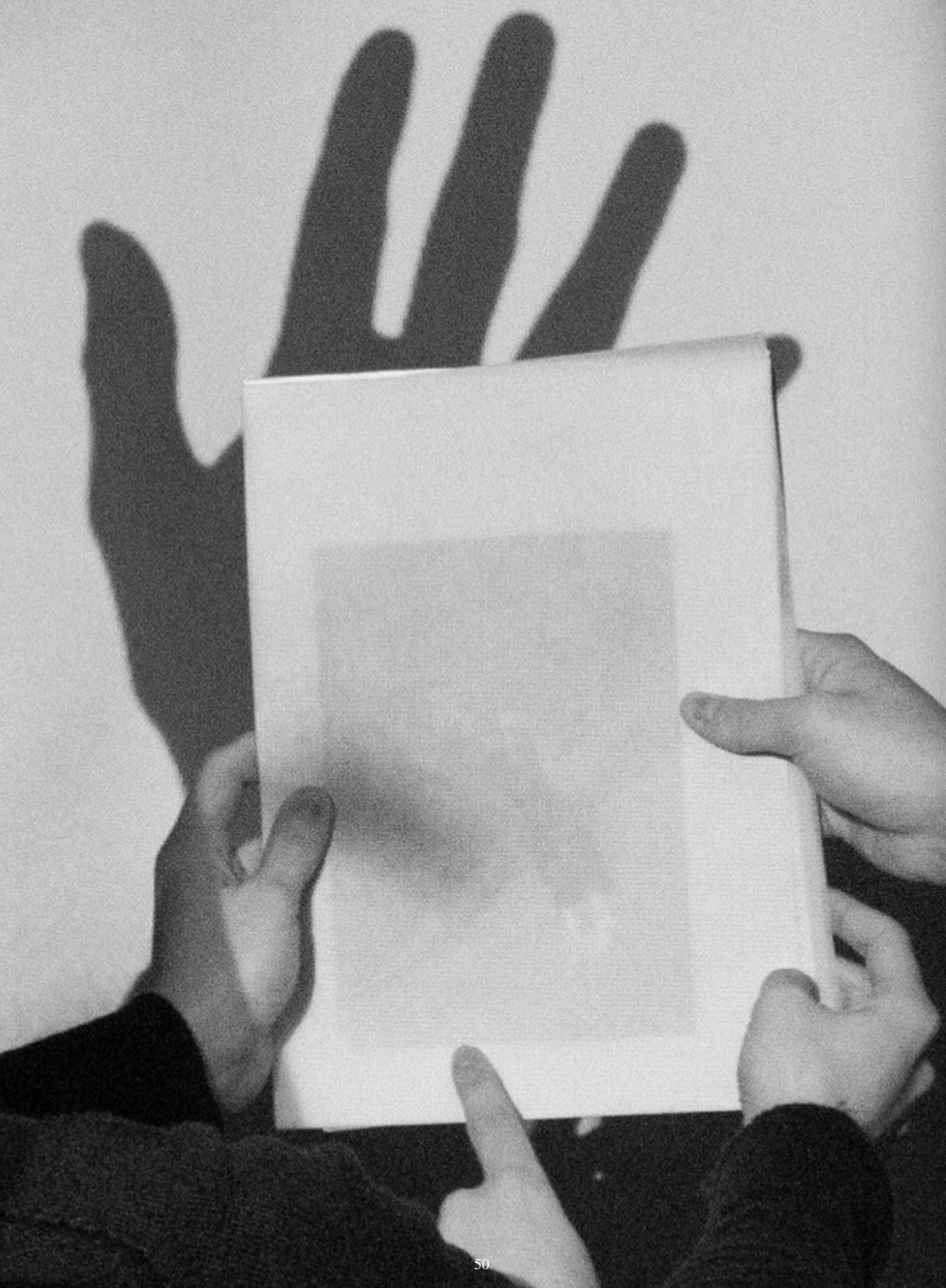
[Gesto]



workshop

A large yellow diamond shape is centered on the page. It has a rounded top and two long, thin, downward-pointing ears on either side. Inside the diamond, the word "workshop" is written in a dark gray, sans-serif font.

[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.

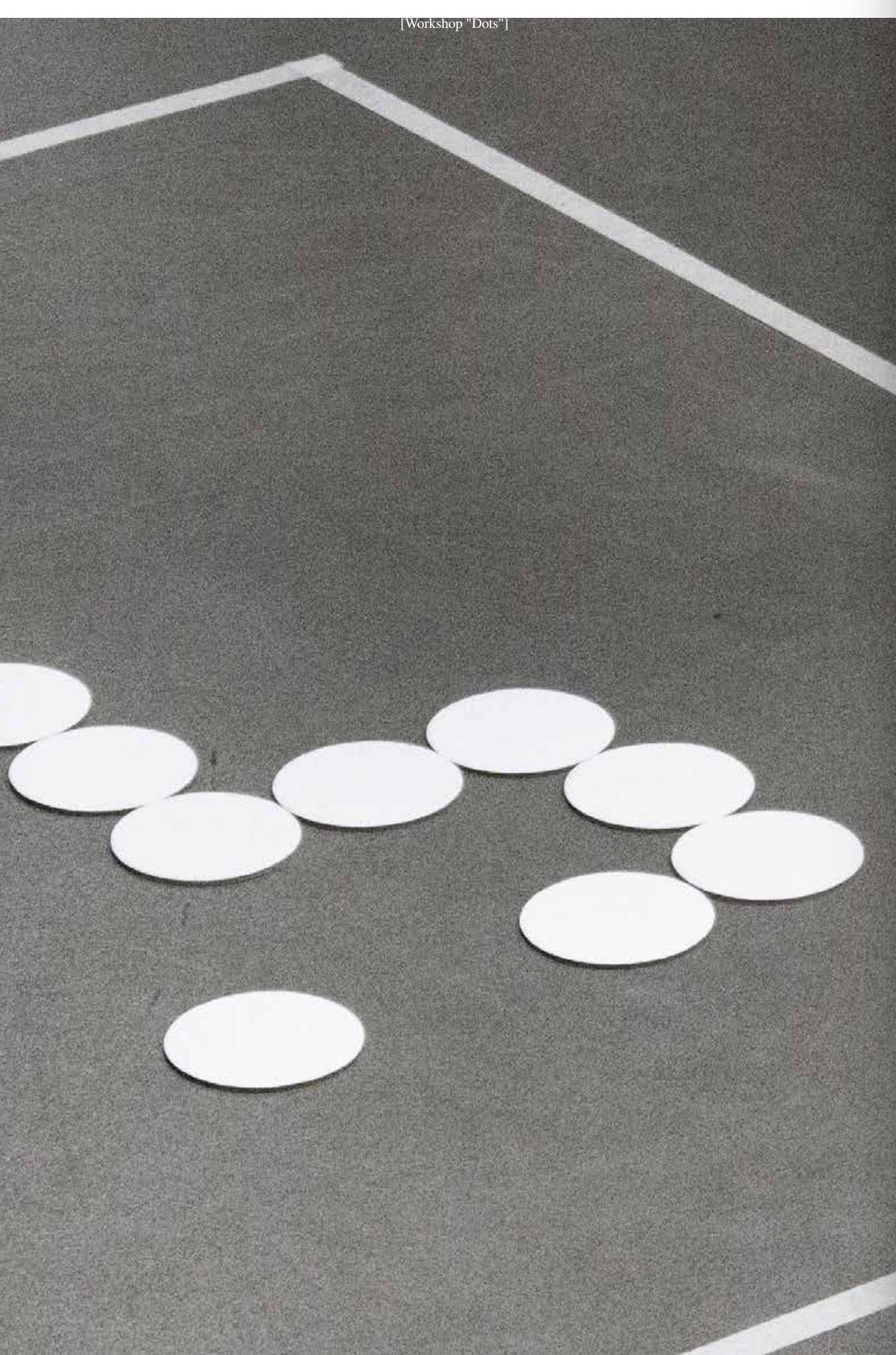
VIDEOMAKING
CINEMA
SOUND DESIGN
GRAPHIC DESIGN
RECITAZIONE
STORYTELLING
FUMETTO
FOTOGRAFIA
3D ANIMATION
WEB DEVELOPMENT
GAME DESIGN

[Workshop "Punctum"]

[Workshop "Punctum"]



[Workshop "Dots"]



[Workshop "Dots"]





[Workshop "Stick"]



[Workshop "Stick"]





[Workshop "Stick"]

[Workshop "Stick"]



Poster
Collage
Composizioni
Fotografie

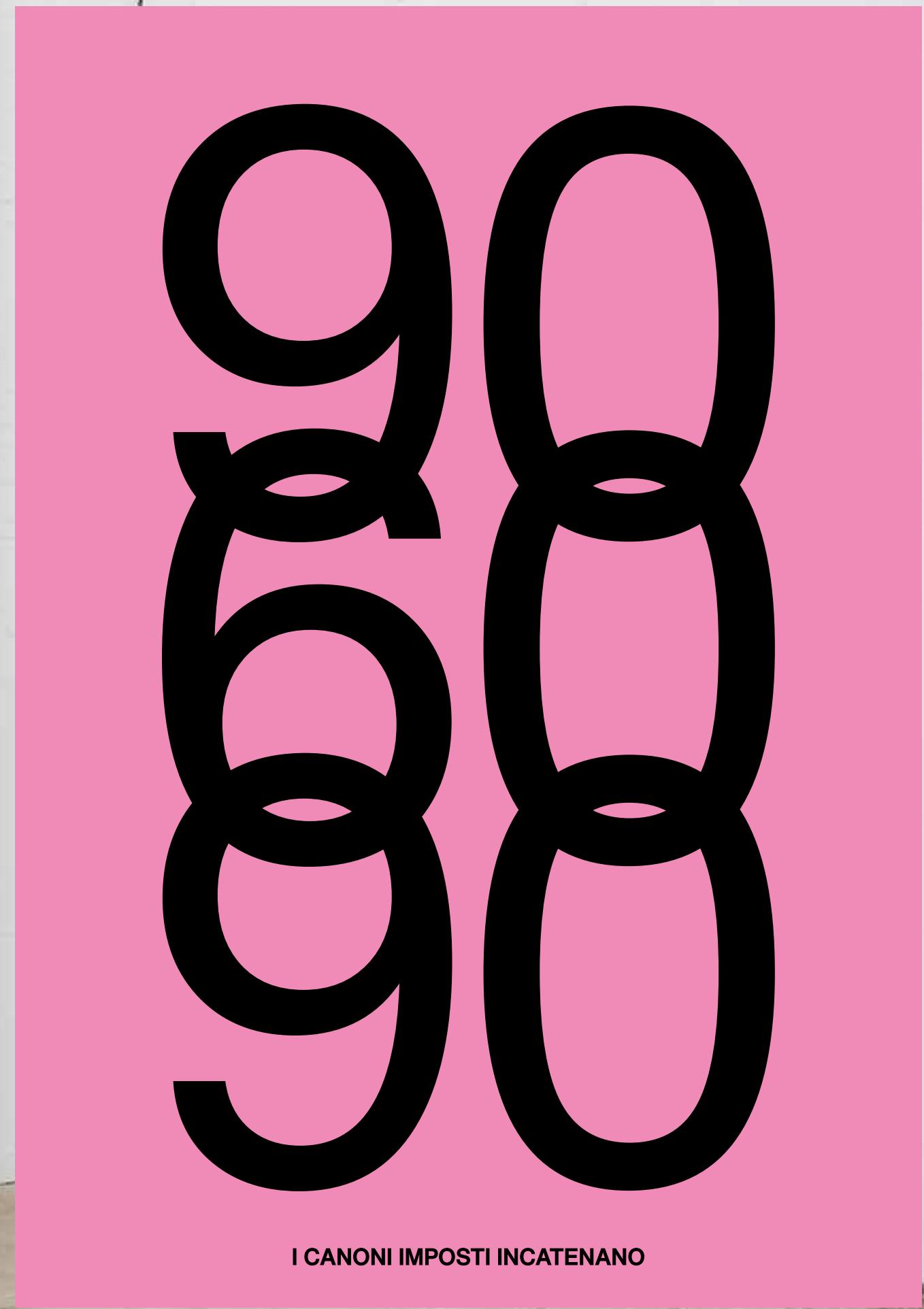


work in
progress

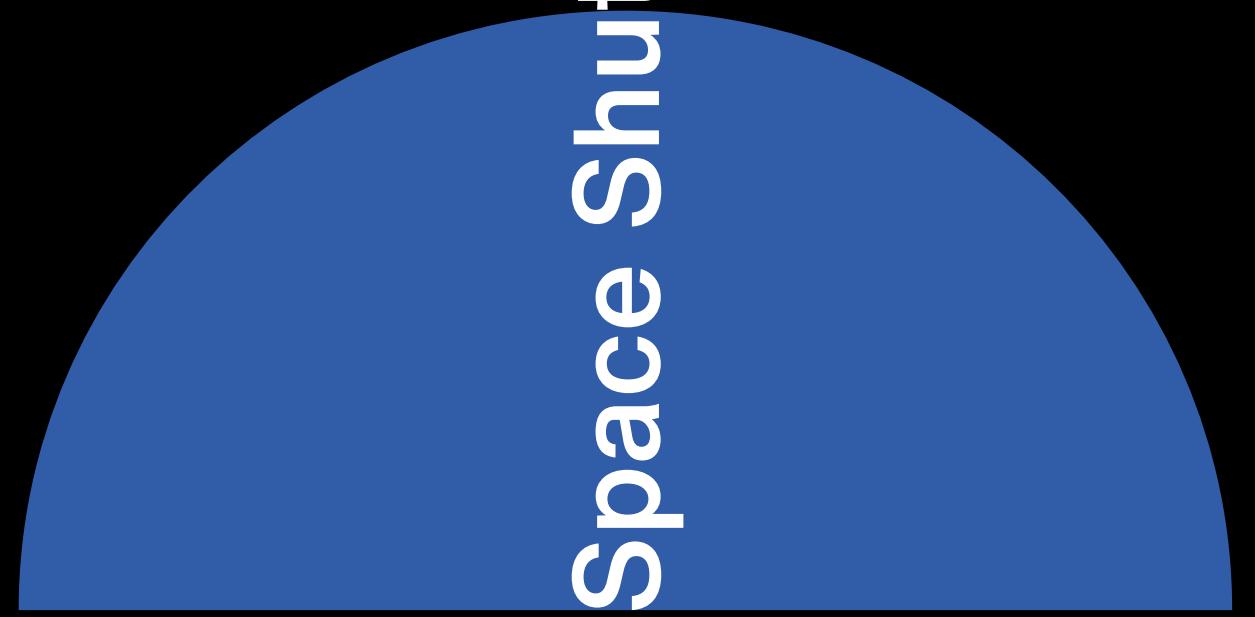
[Poster 90 60 90]



[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

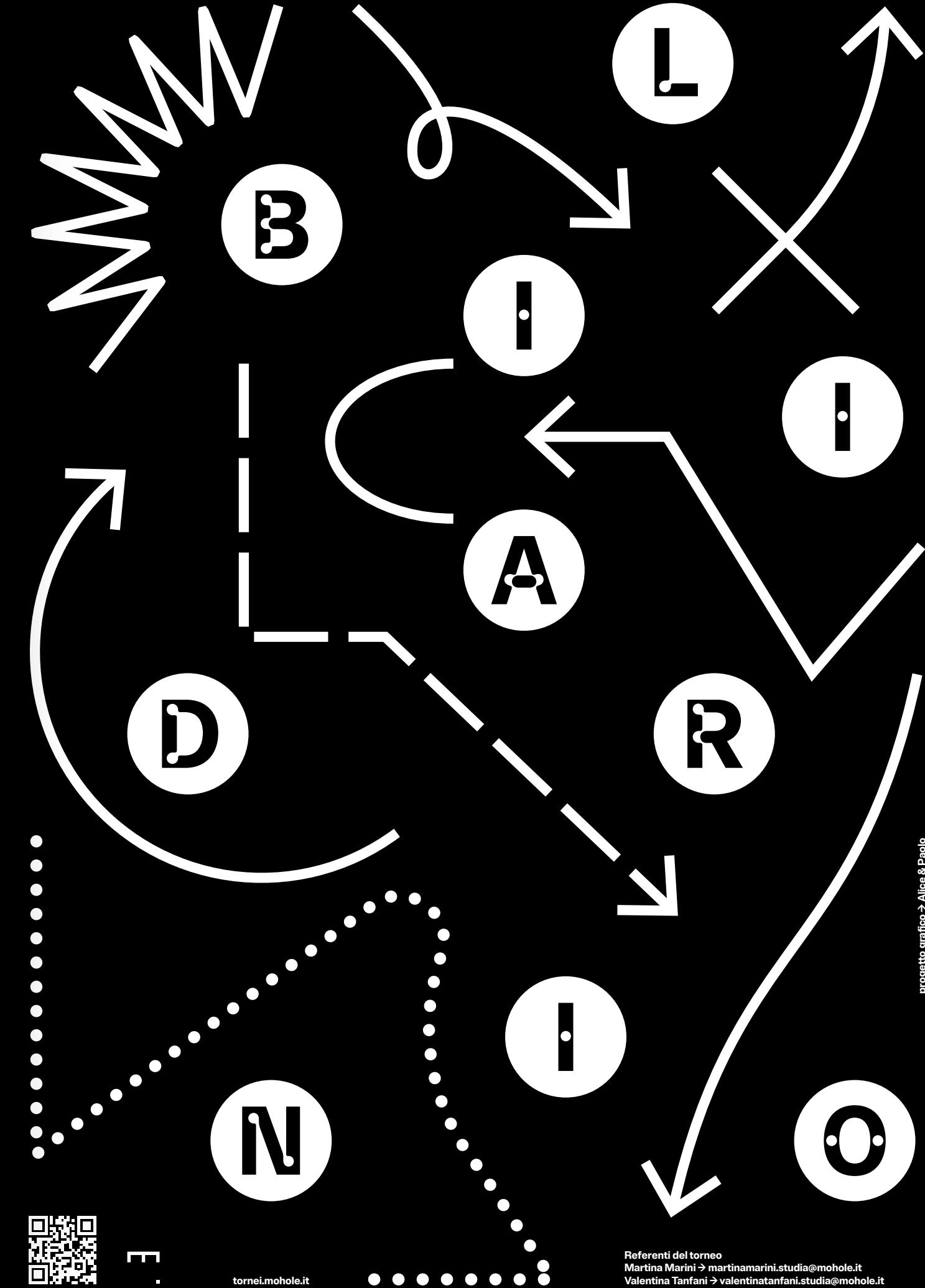
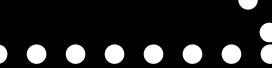
Hall Mohole
Cortile Melograno
A seguire Premiazioni
Diego De Sena
@theegobeats
Riprese Sofia Giampieri

Graphic Design Alice e Paolo

Organizzato da
 scuola mohole

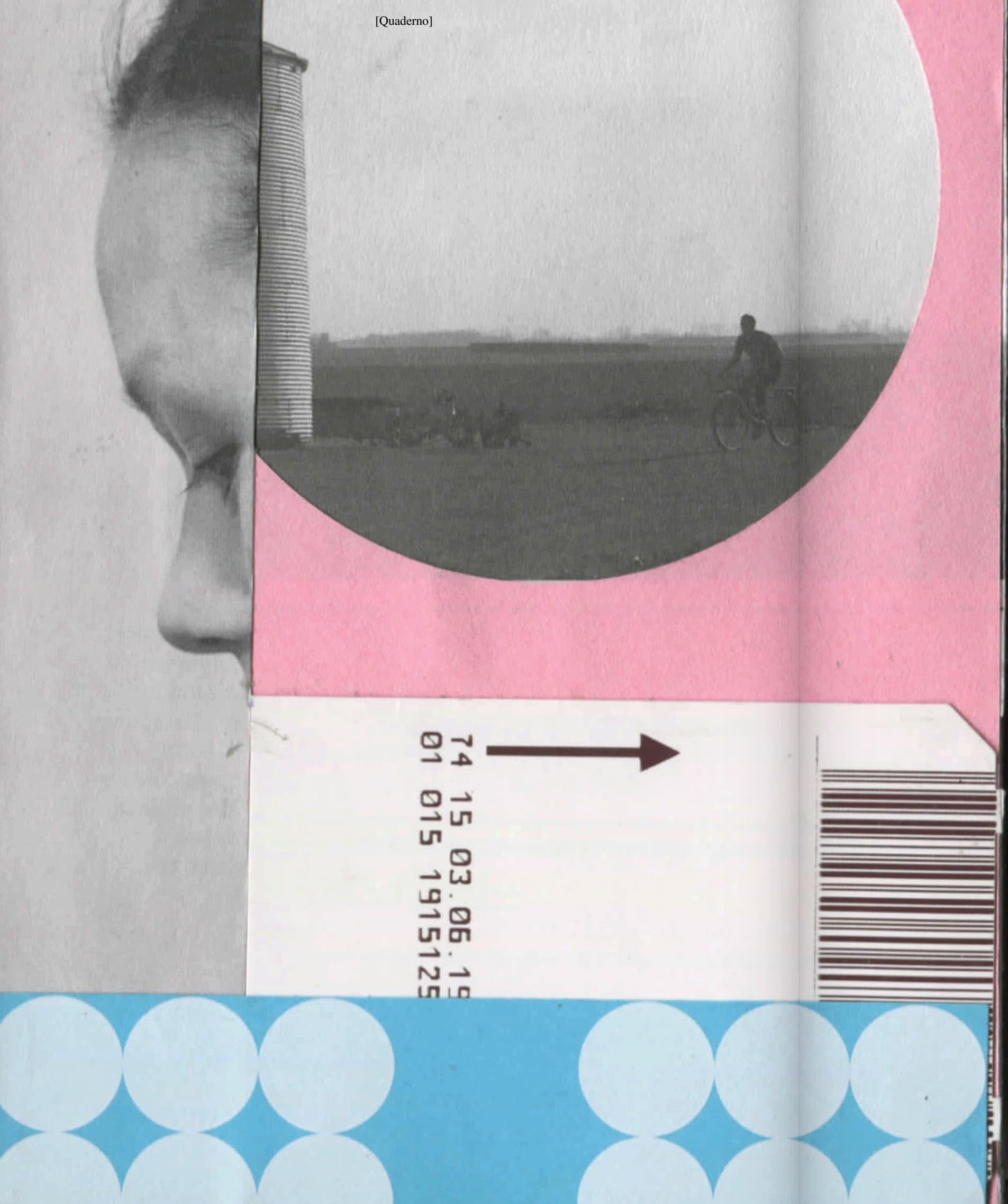


tornei.mohole.it



Referenti del torneo
Martina Marini → martinamarini.studia@mohole.it
Valentina Tanfani → valentinatanfani.studia@mohole.it





7

8

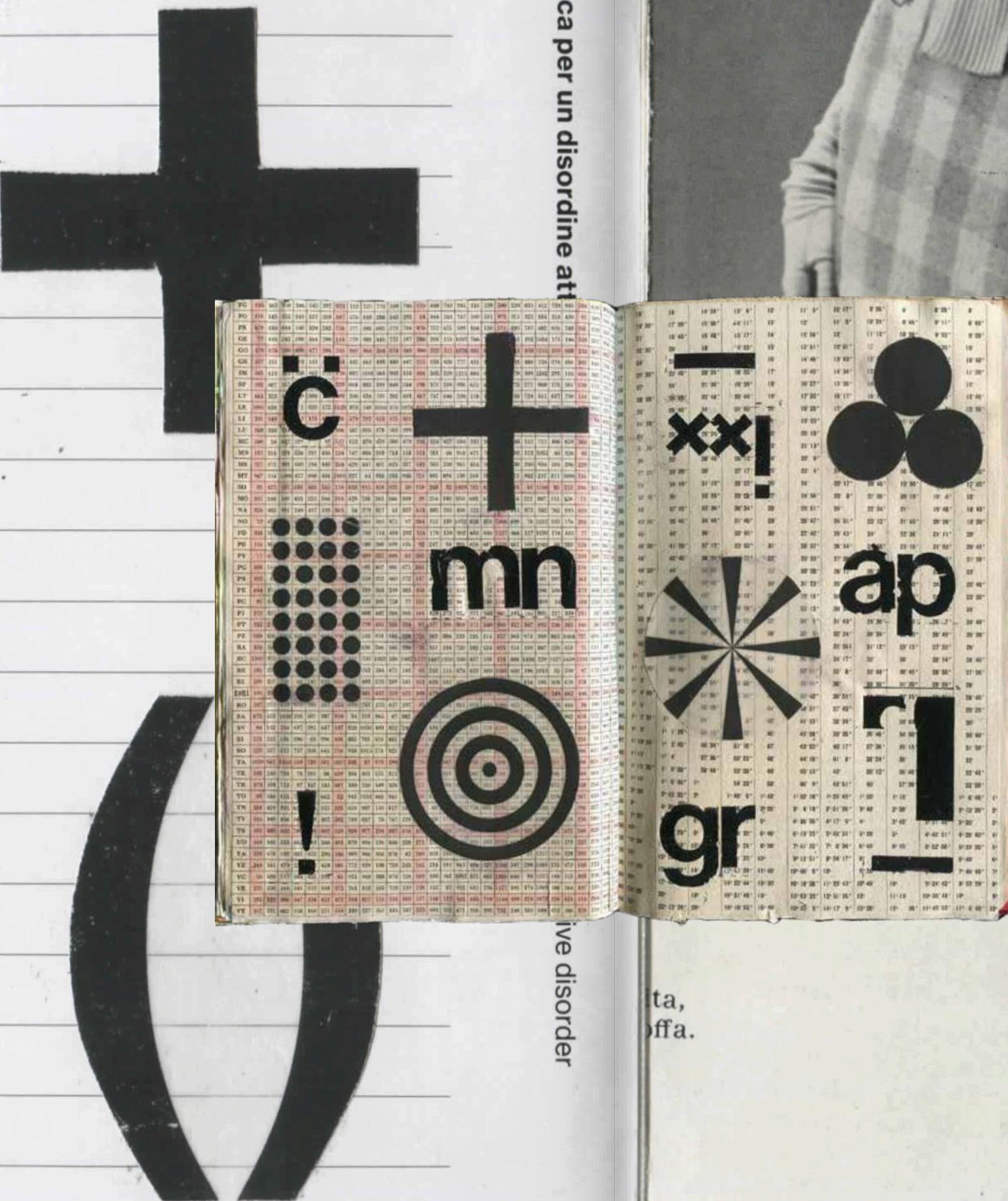
9



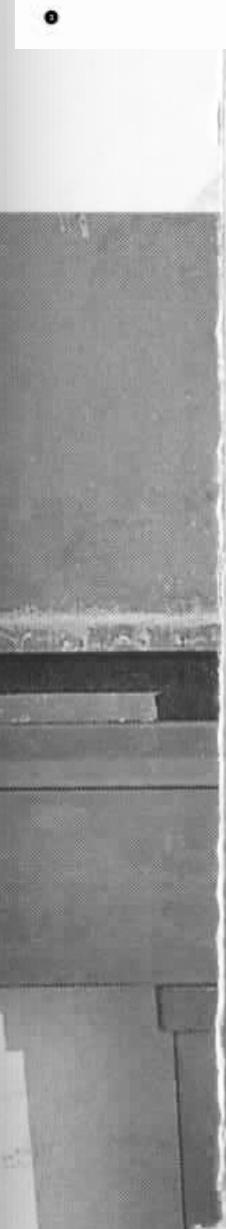
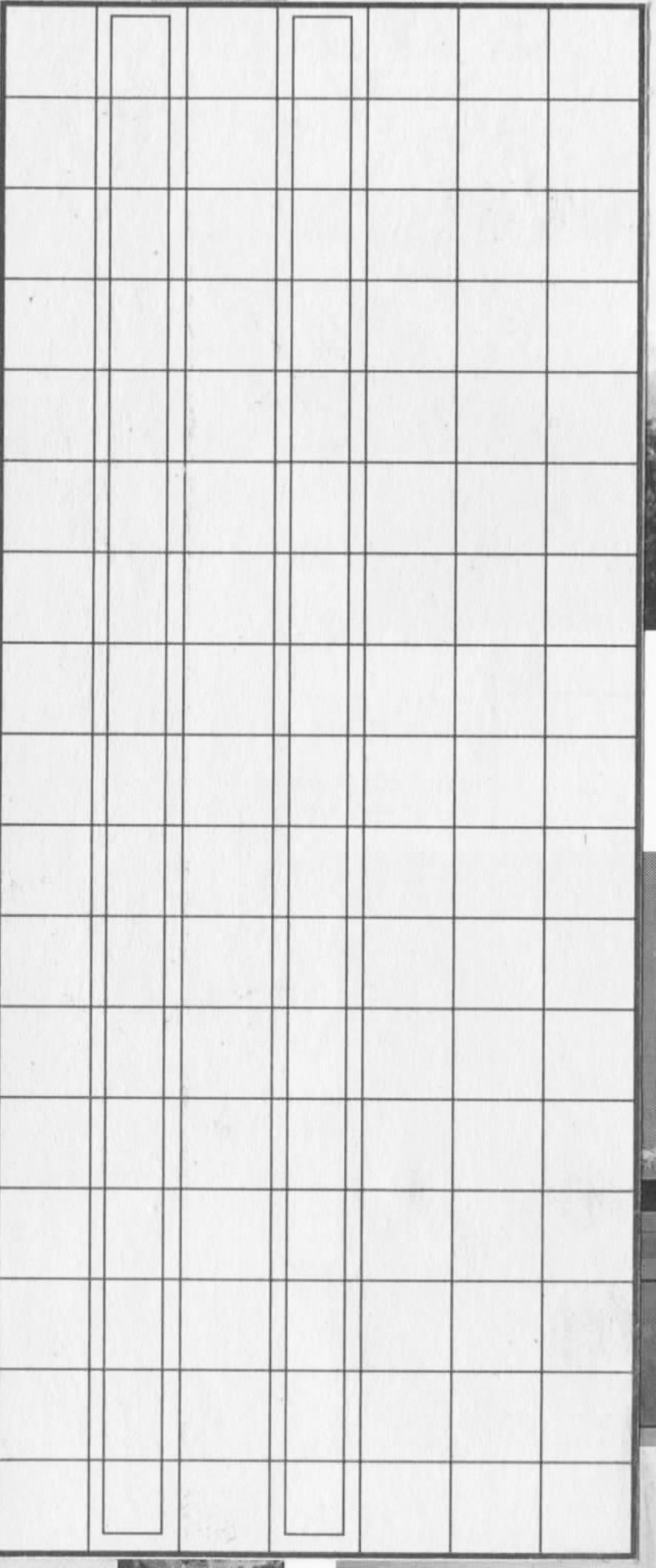
La grafica per un disordine attivo

ive disorder

ta,
offa.



[Quaderno]

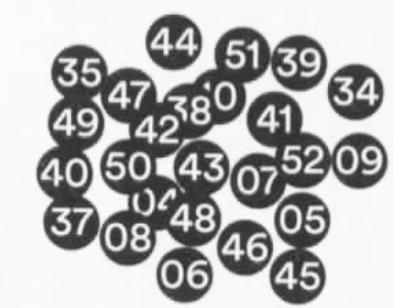


063



064

Swedish Design Moves.



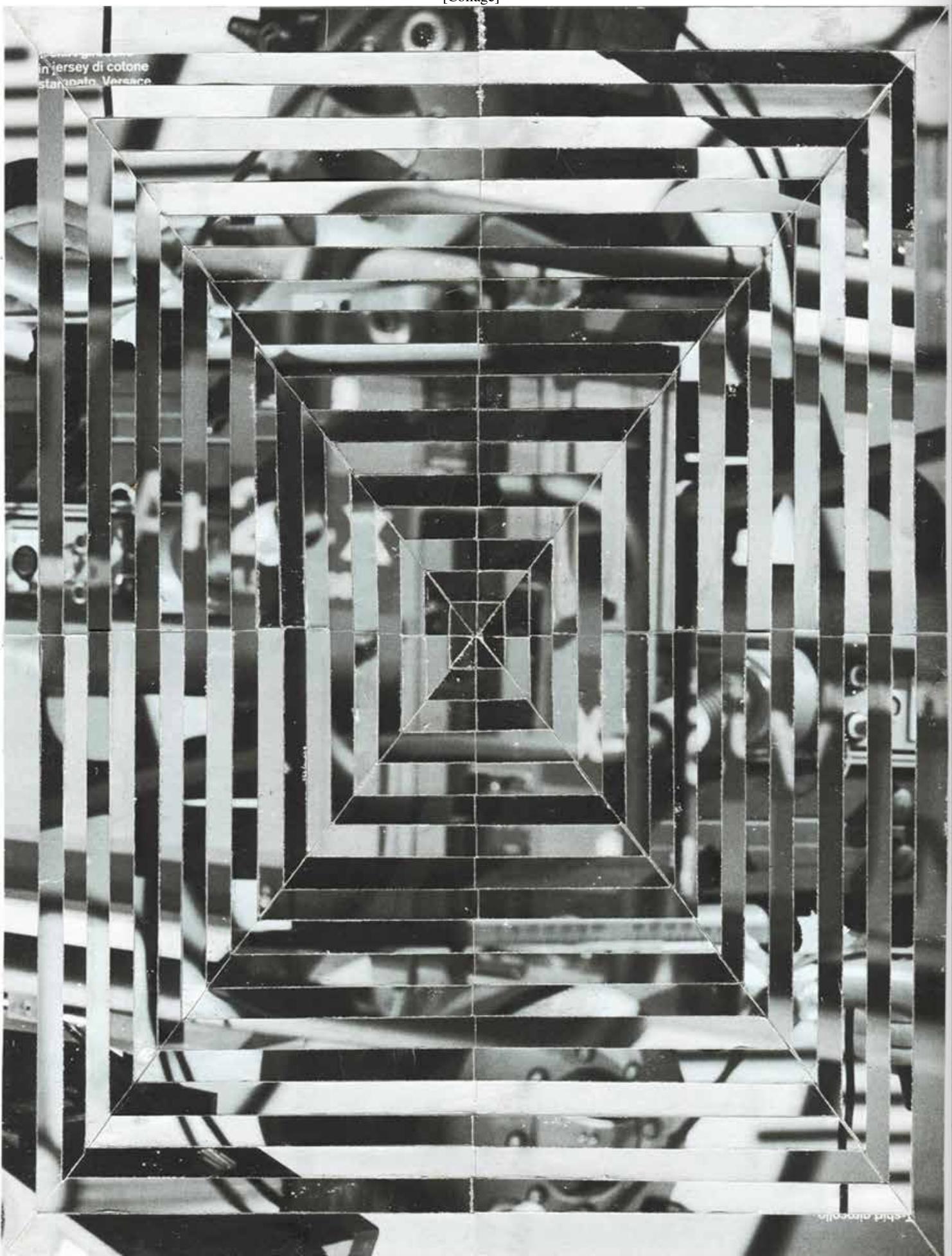
[Foto-grafia]



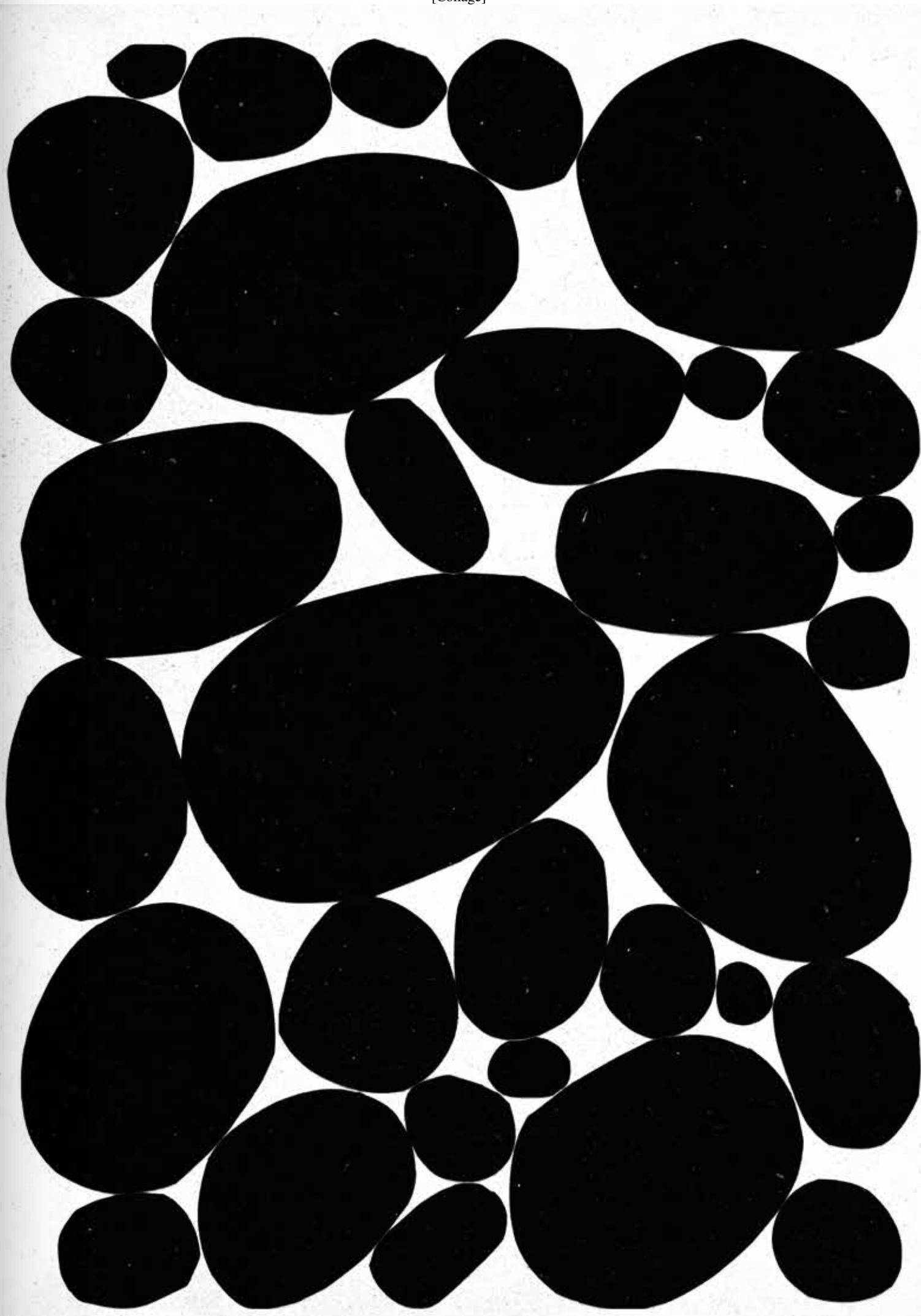
[Foto-grafia]



[Collage]



[Collage]



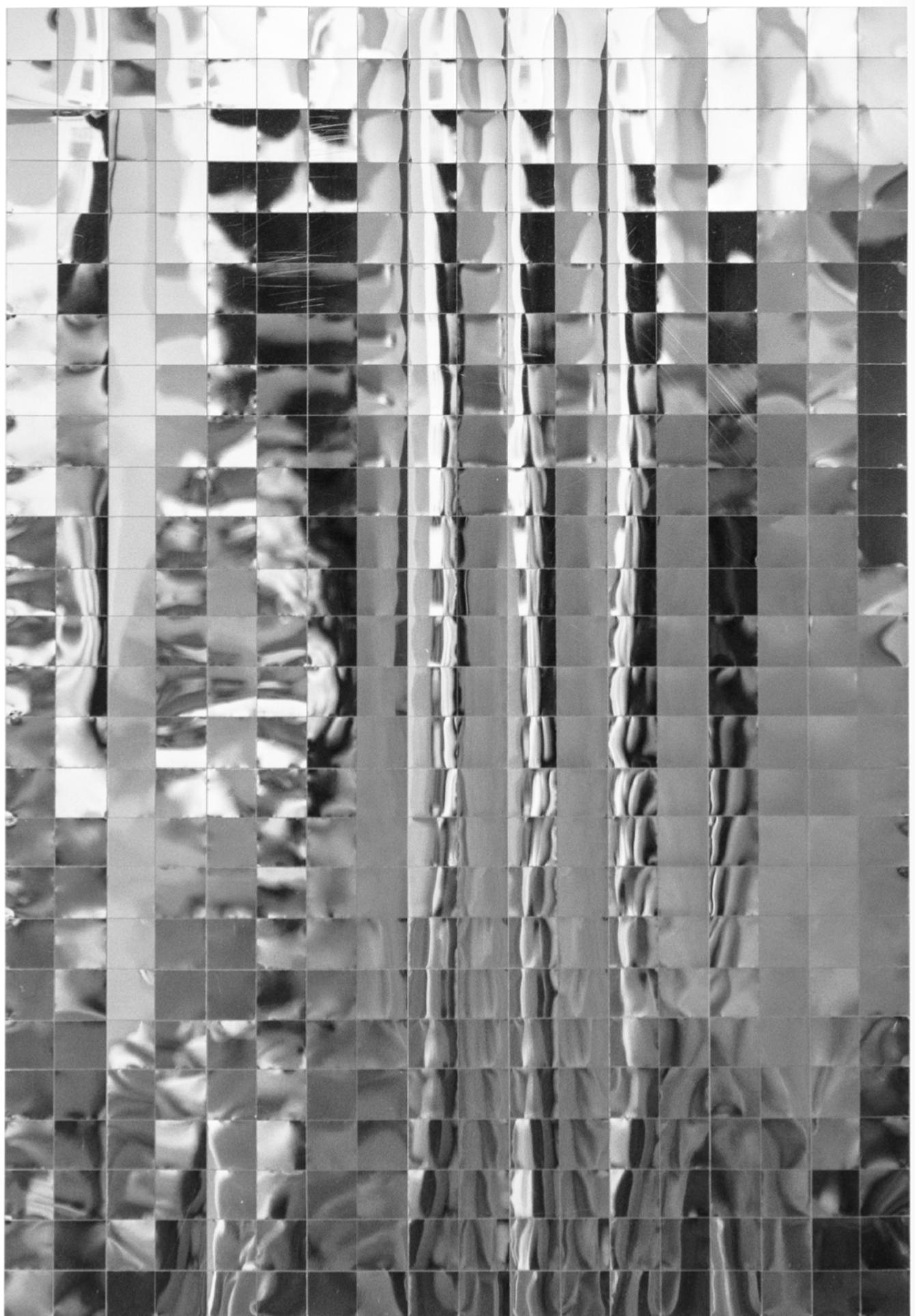
[Una foto ad ogni sbattito di ciglia]



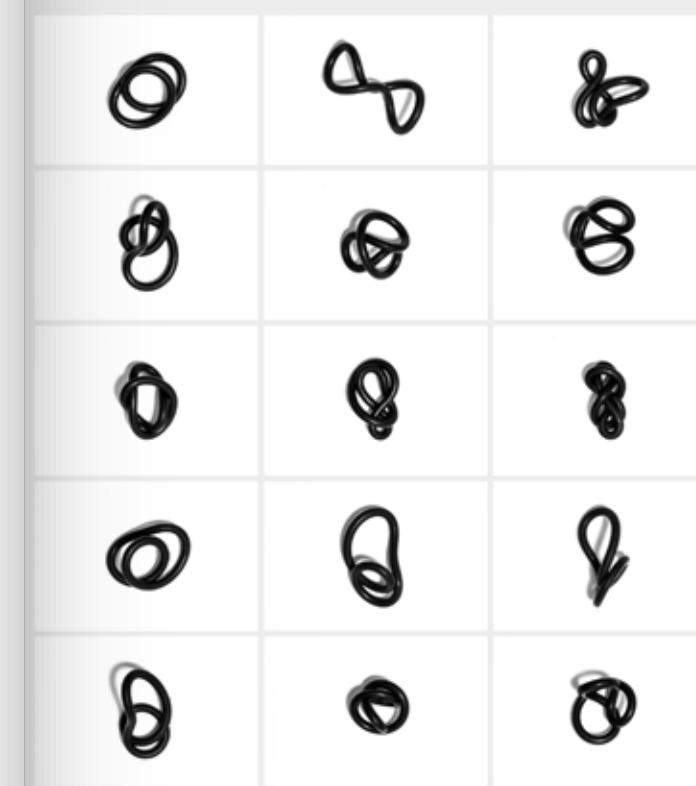
[P] [Una foto ad ogni sbattito di ciglia]



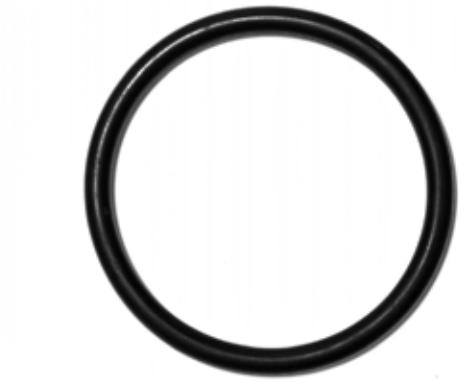
[Carta specchiata]



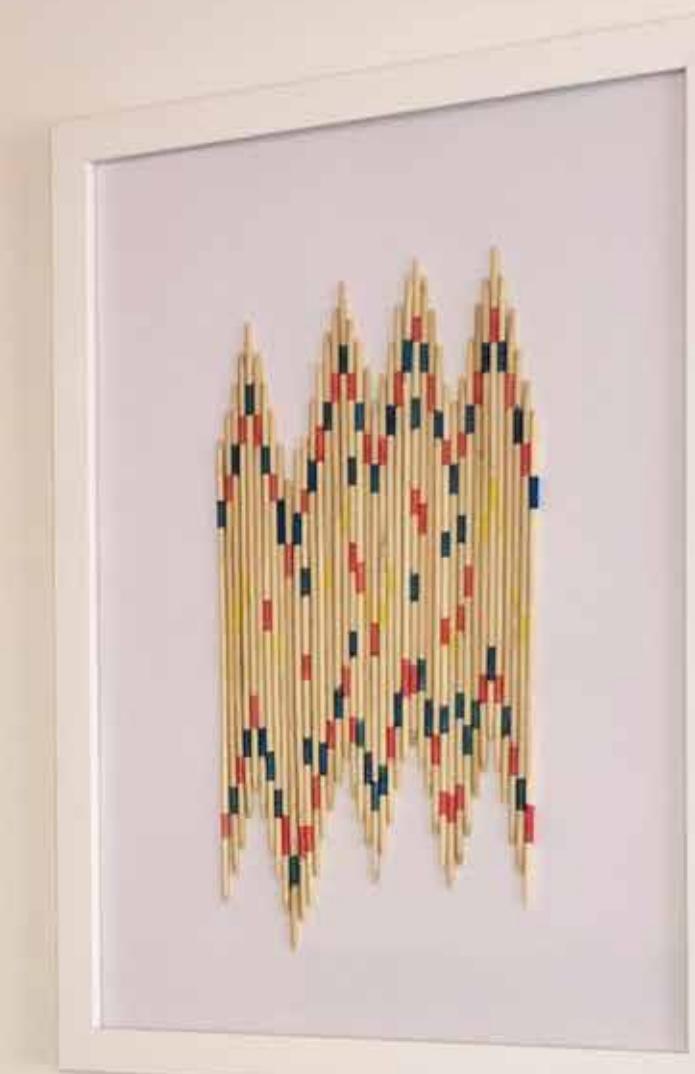
[Differenze]



21 22 Studio della forma alterata di una guaina in gomma piena dalla circonferenza di 7cm

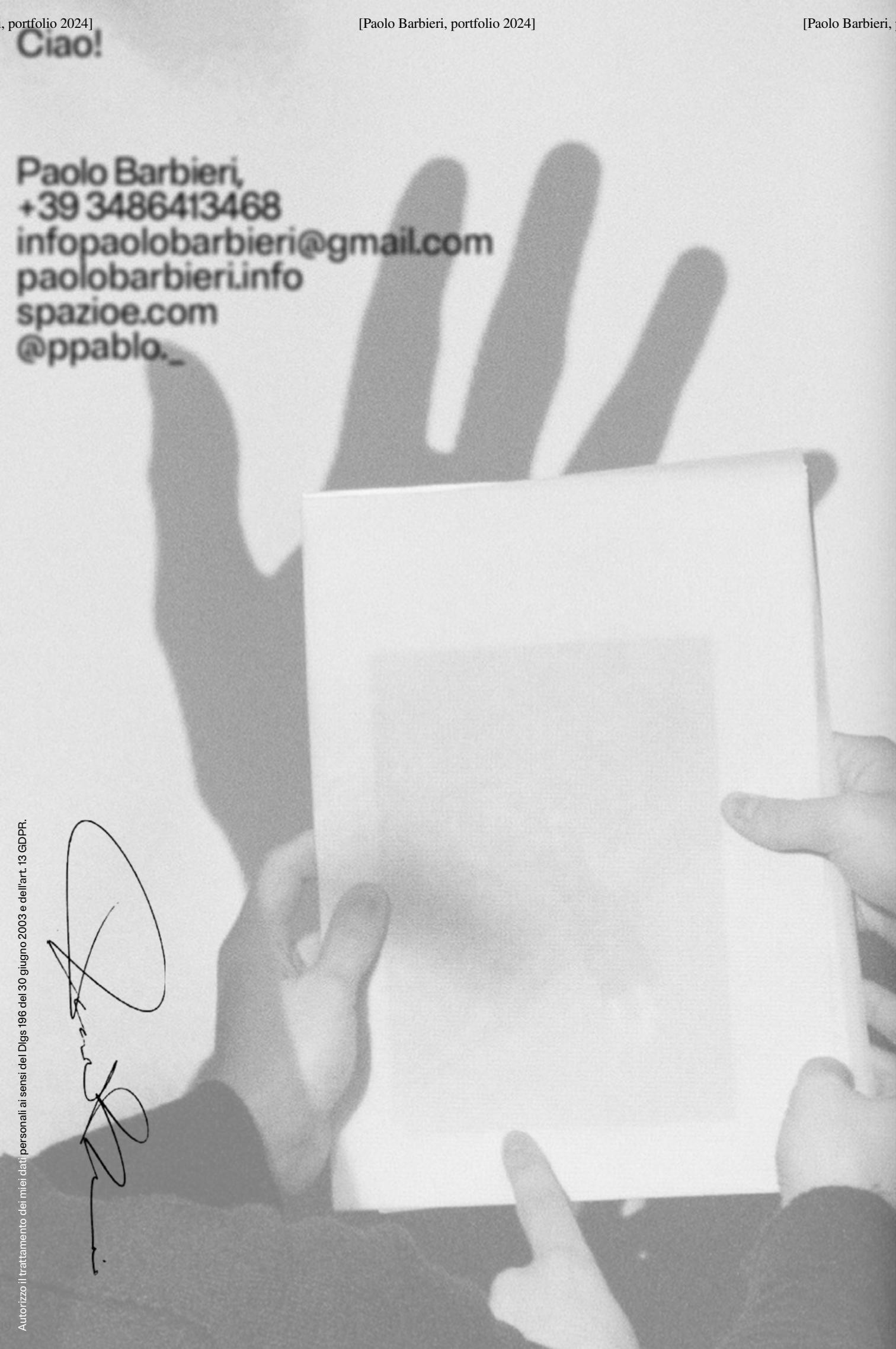


10.		
11.		
12.		
13.		
<input checked="" type="checkbox"/> Messa sotto contratto		
1654 D.IV.2 02.2003 600.000 9		
doganale CH Autista Di		
IMPRESA DI TRASPORTO (nome, indirizzo)	REMORG ANHÄNG	
MAISON DE TRANSPORT (nom, adresse)		3.
TRANSPORTFIRMA (Name, Adresse)		
SCHEDA FICHE KONTR	N. documento doganale /data	
	Uff. dog. emittente	
		4.
AUTISTA CHAUFFEUR FAHRZELIGFÜHRER	CAMION/ CAMION/ ZUGFAH	5.
Nome, cognome e indirizzo Nom, prénom et adresse Name, Vorname und Adresse		6.
RIMORCI		7.
		8.
		11.
		12.
D.IV.2 02.2003 600.000 91654		



Ciao!

Paolo Barbieri,
+39 3486413468
infopaolobarbieri@gmail.com
paolobarbieri.info
spazioe.com
@ppablo._



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