

fargo

## **BIO e STATEMENT**

Fargo (1983), artista visivo e mediatore culturale, vive e lavora tra Firenze e l'Appennino Bolognese.

Ha sviluppato la sua pratica artistica nell'ambito di numerose esperienze in scuole di ogni ordine e grado e in progetti sociali, creando processi ai quali prendono parte un numero elevato di bambini e adulti, coinvolti nella realizzazione di opere di wall painting, performance, sculture, opere su carta, progetti di stop motion.

Particolarmente interessato all'ambito dell'inclusività e dell'abilismo, ha realizzato molti progetti coinvolgendo bambini e adulti neurodiversi, con disabilità cognitive o motorie. Nel suo percorso artistico ha realizzato numerosi progetti di arte pubblica, dove applica un metodo di intervento riferibile alle pratiche dell'arte relazionale, approccio che ha come obiettivo coinvolgere le persone attraverso esperienze attive, rendendo inclusiva la sua pratica artistica. Ha dipinto e realizzato collage in molte aree abbandonate dell'Italia postindustriale, pratica intesa come possibilità di acquisire contatto con un paesaggio apparentemente perduto.

Dal 2006 collabora con le sezioni didattiche di numerosi musei in Toscana, realizzando workshop e laboratori sui linguaggi dell'arte.



# selezione progetti

*2018-2024*

# Vorrei giocare come voi, suggestioni e meraviglie del bambino che sono stato

2024

*Vorrei giocare come voi, suggestioni e meraviglie del bambino che sono stato*, è una scultura gioco inclusiva realizzata dall'artista Fargo sulle mura del Bastione Mediceo della città di Grosseto.

L'opera è realizzata con elementi in cemento prefabbricato, rivestiti da 808 mattoni di cotto fatto a mano dell'Impruneta. Il percorso è costituito da un pavimento e sei elementi verticali: il cubo dei Giochi, il cubo della Terra, il cubo dell'Acqua. Oltre a questi elementi sono presenti anche quattro cubotti, pensati come sedute interattive. Il pavimento è stato ideato come percorso psicomotorio per favorire al massimo l'utilizzo del corpo. Gli elementi presenti sul pavimento sono strettamente legati alle pratiche del gioco-movimento e intendono essere uno strumento per chi si occupa di neuropsicomotricità.

Il cubo dei Giochi è collegato al pavimento e amplifica le possibilità di interazione con la scultura. I cubi dedicati alla Terra e all'Acqua sono il risultato di una lunga ricerca dell'artista nell'ambiente naturale della Maremma e vogliono stimolare l'immaginazione di chi osserva. Gli elementi naturali rinvenuti nelle aree umide costiere sono stati riprodotti attraverso dei calchi e ricomposti liberamente sulle pareti. I cubi naturalistici si collegano a delle suggestioni ricevute dall'artista durante le visite presso il Museo di storia naturale della Maremma, ne sono prova la riproduzione della grotta marina dell'Argentarola e lo scheletro di *Oreopithecus bambolii*, un ominide che abitava la Maremma quasi dieci milioni di anni fa.

L'opera è stata concepita come una scultura tattile e realizzata rispettando il più possibile i criteri di accessibilità fisica, cognitiva e sensoriale.

Nel percorso di realizzazione dell'opera sono stati coinvolti bambin\* e adolescenti delle scuole di Grosseto.

Consulente pedagogica e inclusività: Giosi D'Amore

Consulente tiflogoga: Laura Pompa

*Vorrei giocare come voi, suggestioni e meraviglie del bambino che sono stato, 2022-2024*

Progetto Architettonico: Arch. Emanuela Caronti, Genova

Produzione terracotta fatta a mano Impruneta: Tuscany Art Snc di Luca Vanni e Luigi Galli, Poggibonsi (Siena)

Prefabbricati cemento: Profeti Manufatti, Pisa

Messa in opera: CCG srl Conti Costruzioni Generali (Grosseto)

Piastrellista: Vincenzo Milli

## **Il progetto Ciel'in città**

La scultura-gioco è realizzata nell'ambito del progetto "Ciel'in città", selezionato dall'impresa sociale Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto alla povertà educativa minorile. Vede un partenariato pubblico privato con a capofila la cooperativa sociale Uscita di Sicurezza Grosseto insieme ai Comuni di Grosseto, Prato e Massa, a Fondazione Grosseto Cultura, Istituzione Le Mura, associazione Ciel'in città, Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, istituto "Artemisia Gentileschi" di Massa, associazione Spin8 e società Aragon.









# Lotteria

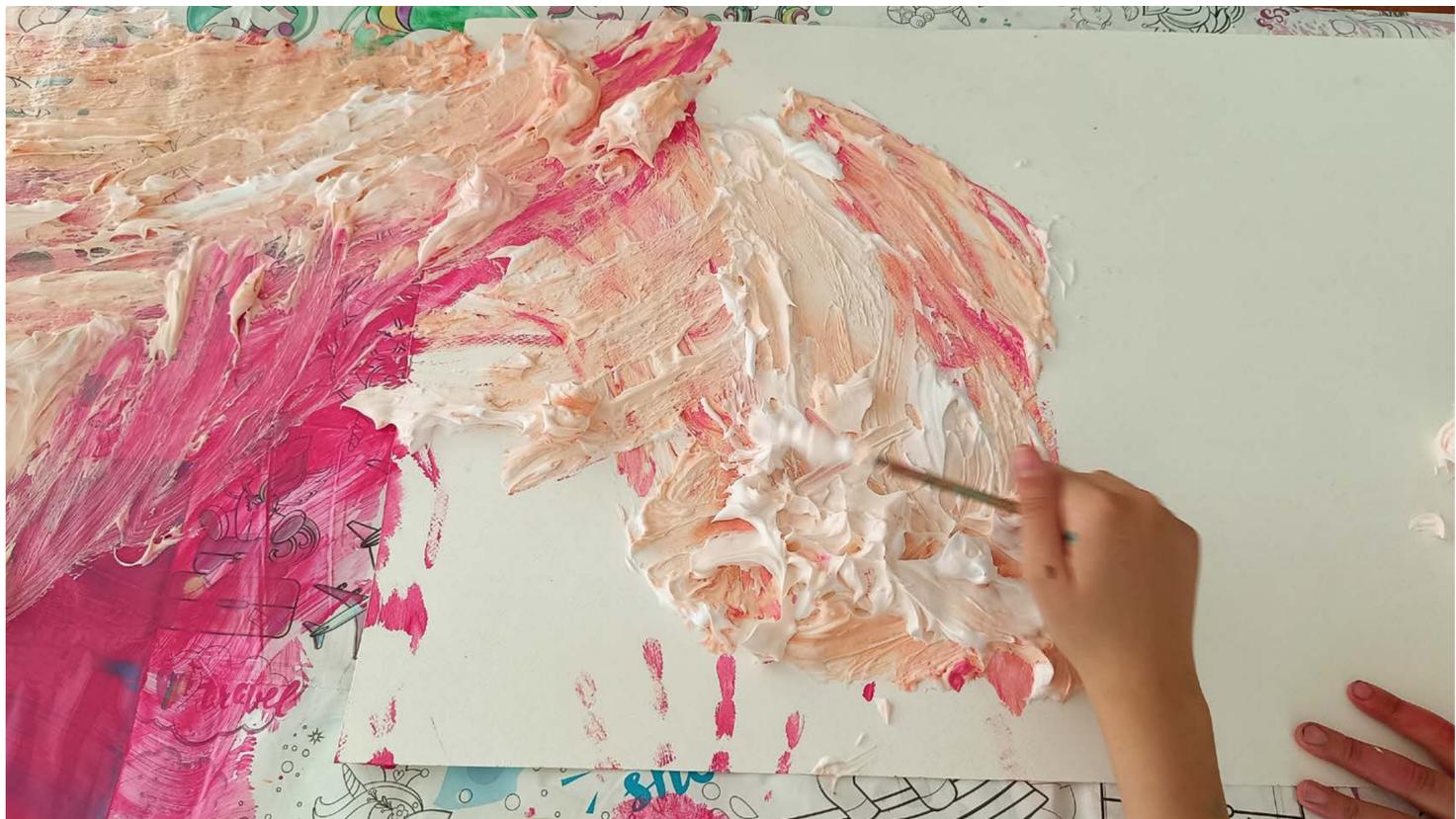
2024

Il progetto *Lotteria* si è sviluppato da gennaio a luglio 2024 nei locali dello Spazio Fuori Orario della Cooperativa Sociale Valle del Sole, situato a Colle di Val d'Elsa (Siena), con un ciclo di laboratori artistici per bambini e bambine, condotti dall'artista Fargo. Lo Spazio Fuori Orario è uno spazio aperto a tutti per offrire ai bambini, agli adolescenti e alle loro famiglie progetti per intervenire insieme sulle difficoltà dello sviluppo. In particolare, vengono portati avanti trattamenti cognitivo-comportamentali per bambini con disturbi dello spettro autistico e/o ritardi cognitivi, motori e linguistici; valutazioni psicodiagnostiche e colloqui clinici per bambini.

I laboratori sono stati una piccola rivoluzione nel territorio della Val d'Elsa, dando la possibilità a bambini di sperimentare nuove attività ma anche nuovi modi di stare insieme in un ambiente divertente e stimolante. A prendervi parte sono stati non solo i bambini che frequentano lo Spazio per interventi psico-educativi, ma anche loro amici, compagni di classe, fratelli e sorelle o qualsiasi bambino fosse incuriosito dalla proposta. Per alcune mattine lo Spazio si è colorato della presenza di bambini, bambine, ragazzi e ragazze che hanno potuto sperimentare diverse modalità artistiche: pittura, disegno, fotografia, collage e manipolazione in un clima giocoso e di divertimento, permettendo all'artista di realizzare le 19 opere che costituiscono il nucleo della mostra allestita per un solo giorno negli spazi di Fuori Orario (5 ottobre 2024).

Le opere del progetto *Lotteria* sono donate dall'artista sotto forma di premi e abbinata ad una estrazione. Il ricavato dei biglietti è stato finalizzato a finanziare altre attività dello spazio Fuori Orario. Ogni opera è stata unita ad ulteriori premi messi a disposizione da imprese ed esercizi commerciali del territorio, rafforzando il carattere sociale del processo.





# Tavola Periodica

2019-2024

Il lavoro di ricerca *Tavola Periodica* è incentrato sugli studi che l'artista conduce da anni sulla tecnica della cianotipia, una particolare tecnica che prevede l'utilizzo della luce solare. Nel lavoro di Fargo questa antica tecnica di stampa, nata come ricerca fotografica nel 1800, si apre a un approccio artistico ibrido, dove la relazione con la luce viene messa in dialogo con i metodi della pittura, della grafica e del collage.

I disegni dell'artista, chiare allusioni alla natura, vengono realizzati su vetro o supporti trasparenti, poi trasferiti sulla carta attraverso una reazione chimica propria di questa tecnica. Le carte, in base ai diversi tempi di esposizione, acquisiscono diversi gradienti di blu. In certi casi le carte virano al marrone a seguito di ulteriori processi di sbianca e colorazione naturale con il tannino. La formalizzazione delle opere, infine, avviene attraverso l'utilizzo della tecnica del collage su carta, assemblando tra loro texture diverse e creando immagini che alludono a una natura magica, fossili, esseri vertebrati, cartografie astratte, a qualcosa di infinitamente piccolo o infinitamente grande. In alcuni casi la tecnica del collage è stata anche utilizzata su pareti interne o esterne di spazi pubblici o privati.

Nella serie *Tavola Periodica* l'artista ha anche trasferito l'estetica del collage in pittura. In questi lavori la palette tipica della cianotipia viene riproposta in pittura per interventi di wall painting o pittura su tela. I collage della serie sono spesso realizzati con la partecipazione delle persone che l'artista incontra nei suoi progetti.



# Tavola Periodica / Osteologia

STAND UP FOR AFRICA 2023. RACCONTARE LE MIGRAZIONI.

L'intervento ha visto la realizzazione di un collage a parete di cianotipi all'interno dello spazio C.U.R.A. (ex Ospedale di Santa Maria della Misericordia) nel centro storico di Poppi (AR), con il contributo attivo di 3 classi dell'istituto scolastico del borgo casentino. Il progetto è stato cofinanziato Comune di Poppi, Fondazione CR Firenze nell'ambito del bando "Spazi Attivi", dalla Regione Toscana e curato da Pietro Gaglianò.

Il lavoro si è basato sullo studio di radiografie di vertebrati provenienti dall'archivio dell'artista e altre radiografie rinvenute proprio nell'antico ospedale. L'opera allude ad una rappresentazione astratta di una parte di corpo di un essere vertebrato. Il percorso rivolto alla comunità è stato ideato come un dispositivo per dialogare su alcuni temi della ricerca dell'artista, che apre all'immaginazione visiva e cerca di spingere le persone a riflettere sui temi della reciprocità negli ambienti naturali. In modo particolare creare un parallelismo tra opera e antispecismo.

La realizzazione di parti di scheletro che non sono identificabili rispetto ad una specie, allude a una corrispondenza semantica tra le forme ossee che accomunano le classi degli esseri vertebrati (uccelli, rettili, anfibi, pesci, ciclostomi, mammiferi).







# Tavola Periodica

Castello dell'Arso, Calabria, 2022

Nell'ambito della residenza collettiva Radici, promossa da Castello dell'Arso e curata da Flavia De Marco, l'artista Fargo ha proposto un percorso partecipativo per la realizzazione di un'opera site specific nella cappella nobiliare del castello normanno fondato nell'XI secolo. Negli ambienti della cappella è stato proposto un collage di cianotipie su parete, in dialogo con l'architettura e opere preesistenti. Proponendo una pratica artistica riferibile ai metodi dell'arte relazionale, l'intervento è frutto di una partecipazione attiva delle persone coinvolte durante il processo di produzione.

Nel corso degli incontri organizzati negli ambienti del castello, sono state realizzate delle stampe solari su carta, utilizzando disegni originali dell'artista e pattern creati con la collaborazione delle persone. I partecipanti hanno potuto sperimentare in prima persona il processo tecnico e creativo per creare immagini su carta utilizzando la luce del sole e il liquido della cianotipia, comprendendo come si ottengono i diversi gradienti di ciano.

La tecnica della cianotipia è stata proposta con un metodo poco convenzionale: nata come tecnica fotografica, nel lavoro di Fargo si evolve e si avvicina più alla grafica, alla pittura, al collage. Dal punto di vista formale il lavoro richiama l'estetica delle mappe satellitari, una cartografia astratta dove i colori della realtà vengono invertiti o ricomposti liberamente con allusioni alle forme del territorio calabro. Il linguaggio artistico diventa in questo modo un medium per creare una relazione fra le persone, innescare una dinamica fra chi vive il Castello in quel momento, sentirsi parte attiva di un processo di ripopolamento, anche se temporaneo. Il tempo agirà sull'opera deteriorando e staccando le carte, svelando la natura effimera del lavoro, così concepito per liberare l'opera d'arte dall'idea di eternità. In questo modo il Castello avrà ancora bisogno di nuove esperienze, altri processi, altre opere da accogliere.

Una selezione di opere è stata esposta in una mostra collettiva presentata contestualmente alla residenza artistica.





# Isola

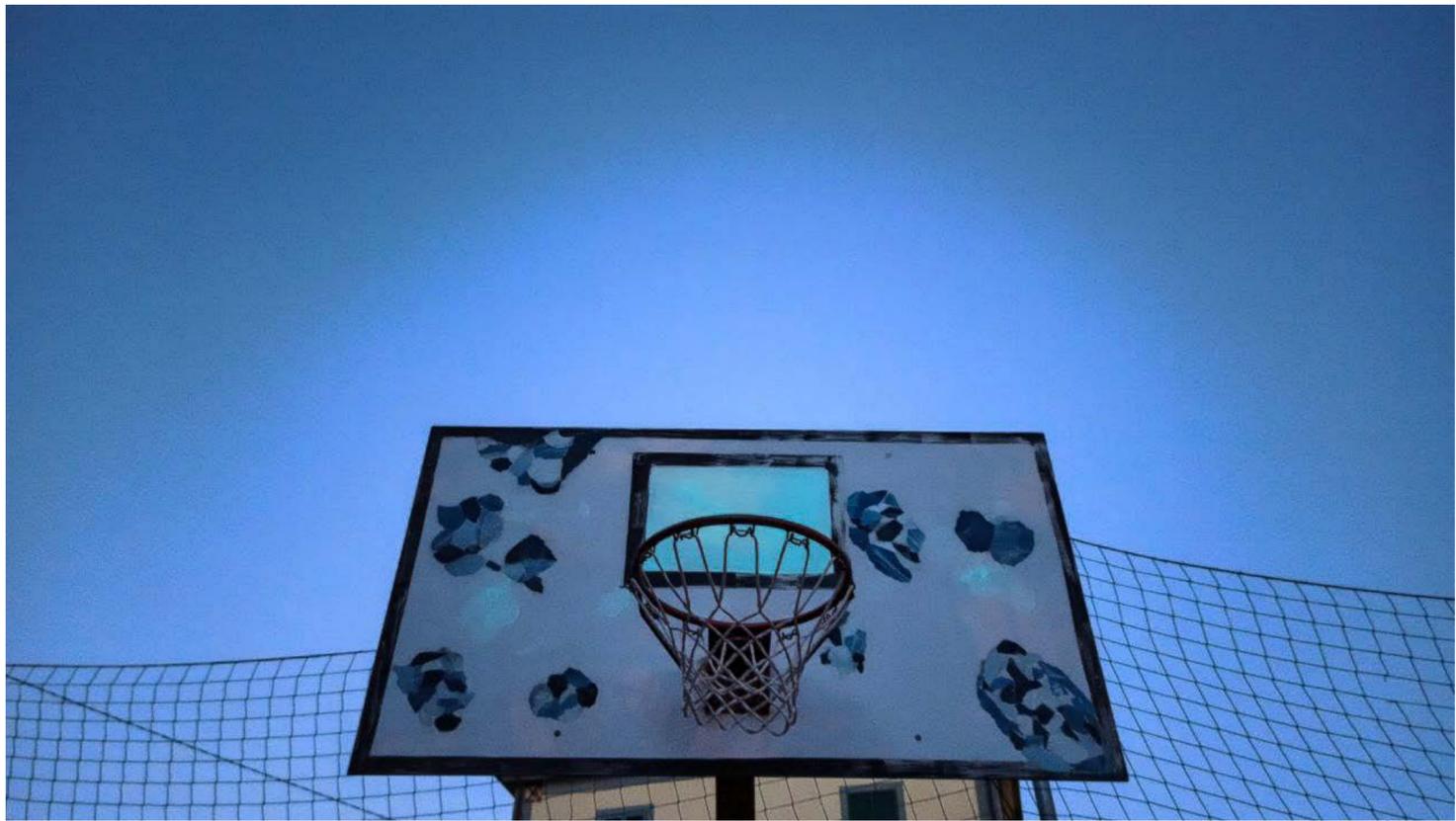
2022

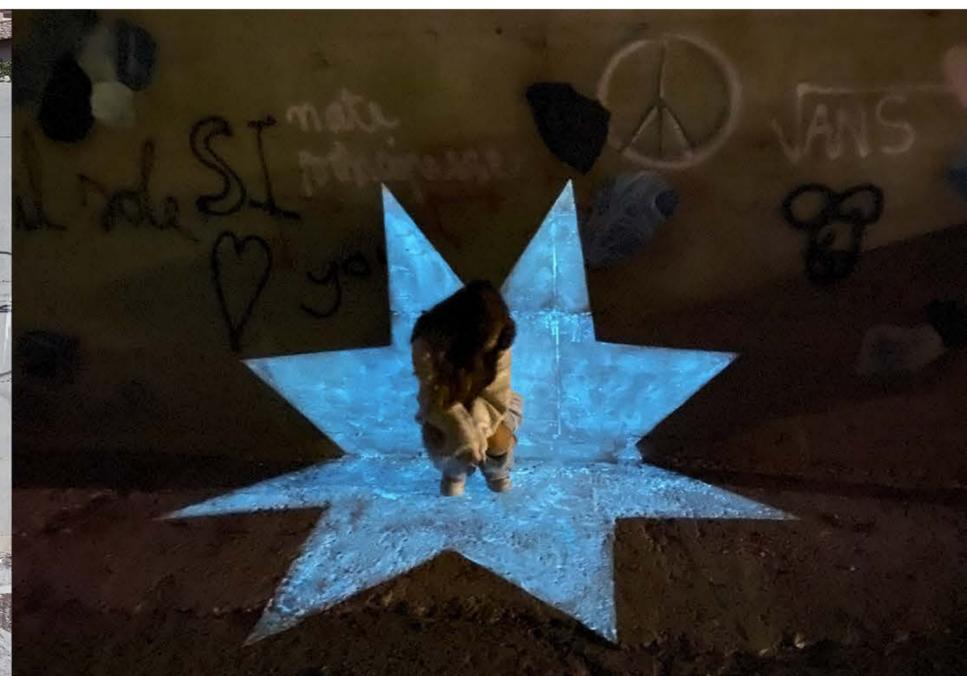
*Isola*, Rio Marina 2022 (Isola d'Elba), è un intervento realizzato dal duo Fargo e Marina Arienziale.

Il lavoro prende forma nello spazio di un'opera pubblica incompiuta e all'interno di uno spazio privato. Attraverso l'utilizzo della luce come strumento espressivo, gli artisti hanno condiviso uno spazio e un tempo di lavoro.

L'opera ha una doppia chiave di lettura. Di giorno è visibile il collage di cianotipi della serie *Tavola Periodica* di Fargo, di notte affiora il lavoro di Marina Arienziale, realizzato con una vernice naturale fotoluminescente, che si carica di giorno e si illumina di notte. Il primo intervento è stato realizzato su dei tabelloni da basket, attraverso un'azione collettiva legata al gioco e al desiderio. Il secondo intervento è stato realizzato su una parete esterna nell'abitato di Rio Marina, ancora con l'utilizzo di un collage e il minerale fotoluminescente. La stella, ispirata alle stelle a otto punte realizzate da Giotto nella Cappella degli Scrovegni, nasconde sotto la sua superficie i desideri e aspirazioni delle persone che hanno partecipato alla realizzazione dell'opera, la sua dimensione è stata calcolata per far sì che potesse contenere una persona seduta e trasformarsi in un luogo che può essere idealmente abitato.

Il progetto, nella sua interezza, è stato realizzato con la partecipazione diretta degli abitanti di Rio Marina, adulti e bambini/e, oltre all'intervento di volontari/e provenienti dall'Austria, nell'ambito della residenza artistica Elba del Vicino.





# Tavola Periodica - Firenze

2021

intervento artistico inserito nell'ambito di Scripta Festival 2021 - Firenze

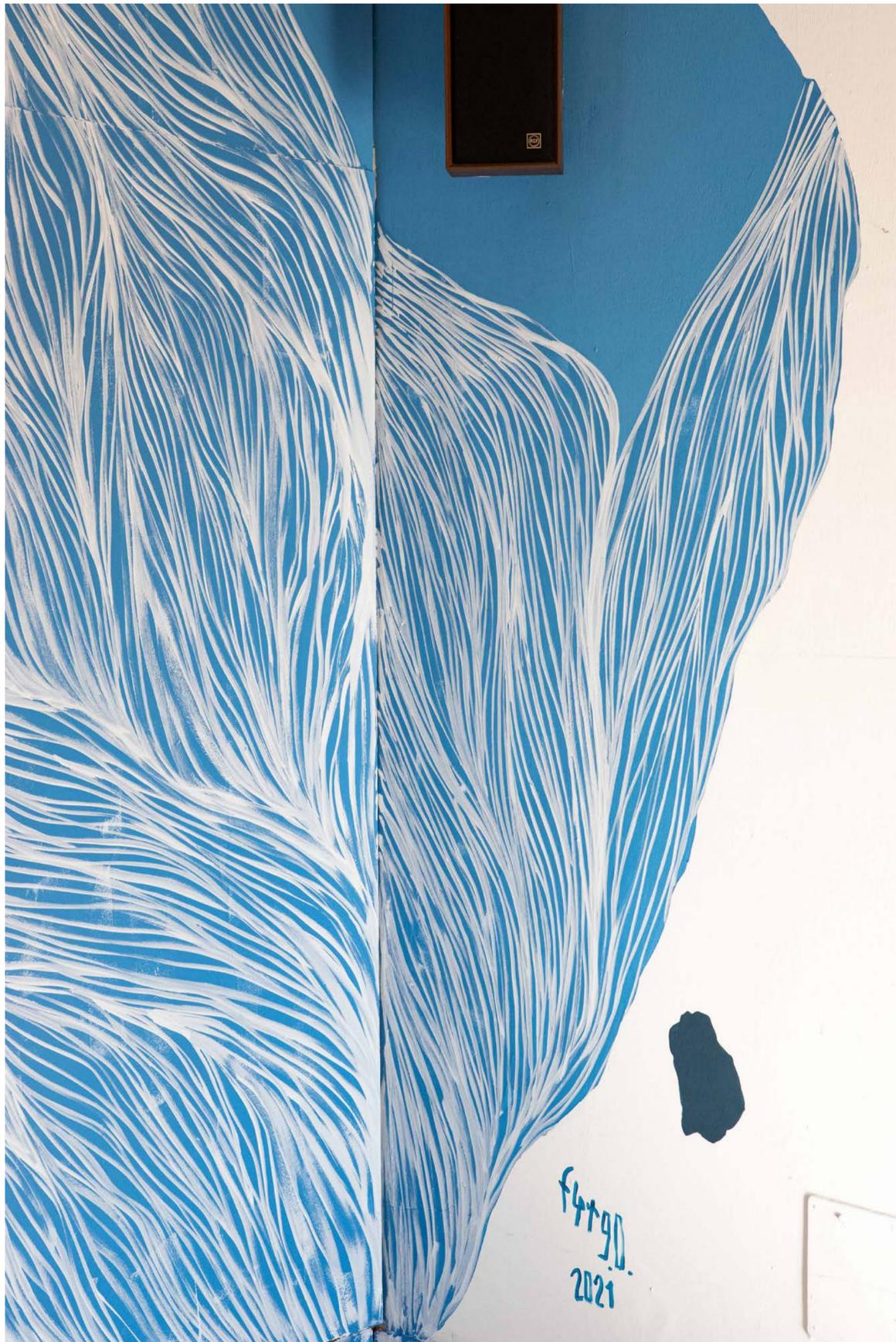
Direzione artistica Pietro Gaglianò

Nell'ambito delle collaborazioni di Scripta Festival con Arci Firenze e con il circuito delle Case del Popolo fiorentine, è stato realizzato un intervento permanente di wall painting alla Società Mutuo Soccorso di Peretola.

Nel percorso rivolto alla comunità è stato proposto un laboratorio sulla tecnica della cianotipia, per creare opere su carta che sono state trasferite su una parete interna dell'SMS attraverso il wall painting. I partecipanti hanno potuto sperimentare in prima persona il processo tecnico e creativo per creare immagini su carta utilizzando la luce e il liquido della cianotipia, comprendendo come si ottengono i diversi gradienti di ciano. In parallelo è stato realizzato un percorso sulla teoria del colore, per creare la palette dell'opera pittorica e contribuire attivamente alla sua realizzazione. L'opera rispecchia il percorso realizzato durante i laboratori. La possibilità di creare un perimetro espressivo per i partecipanti al workshop rappresenta una parte integrante della pratica artistica proposta negli ambienti di SMS Peretola. Nella parete si ritrovano le forme dipinte dai bambini e dagli adulti, con le loro caratteristiche, diversità e qualità dei rispettivi segni.

Dal punto di vista estetico l'opera richiama l'estetica delle mappe satellitari, una cartografia astratta dove i colori della realtà vengono invertiti o ricomposti liberamente.







# Tombola

2023

“Tombola” è un’opera dell’artista Fargo, realizzata nella primavera-estate del 2023 presso il Centro Diurno di Casa Girelli di Carpenedolo (Brescia).

Le cartelle e il tabellone sono state realizzate a mano con le persone inserite nei programmi di assistenza di Quadrifoglio Fiorito Soc.Coop. Sociale Onlus. Le cartelle del gioco rappresentano un perimetro di libertà espressiva, dove sono accolte le qualità dei diversi segni, composizioni, rappresentazioni.

Ogni parte del processo è stato realizzato dai diversi gruppi che si sono alternati presso Casa Girelli, con il fondamentale apporto del team di educatori e educatrici. Il taglio della carta, la realizzazione degli sfondi pittorici, i processi di stampa serigrafica su disegno originale dell’artista, l’inserimento dei numeri.

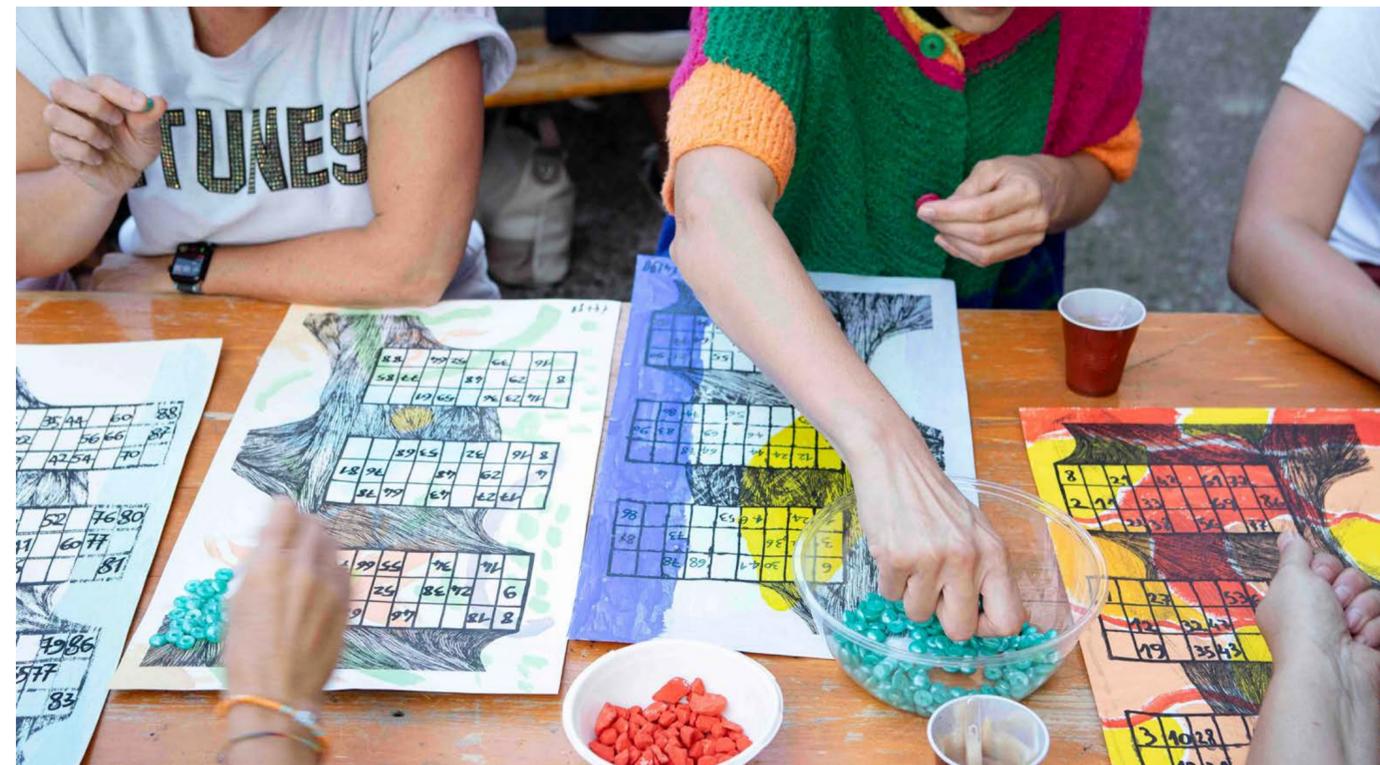
In questo senso la “Tombola” acquisisce un valore di identità collettiva, dove ciascuna cartella è simile e diversa dall’altra, aprendo una riflessione metaforica proprio sul valore della diversità.

L’opera è stata ideata per acquisire la vocazione sociale di questo antico gioco popolare, rendendo unica l’iconografia delle cartelle e del cartellone.

Il lavoro, infatti, è composto da 146 cartelle della tombola (35 x 55 cm) e una tela di dimensioni 2.00 x 3.50 metri, che funge da cartellone dove inserire i numeri estratti. Lo sfondo della tela/tabellone è stato realizzato con pittura acrilica durante i workshop, concluso dall’artista con un segno grafico nero che richiama l’estetica delle cartelle.

Nel pomeriggio del 23 settembre 2023 Casa Girelli ha aperto le sue porte alla cittadinanza, invitata a partecipare alla “Tombola” : è questo il momento in cui l’opera si è aperta ad ulteriori livelli di partecipazione. Le persone, prima dell’inizio del gioco, attraverso una donazione hanno acquisito una cartella, condividendo con altri collezionisti la proprietà dell’opera. I premi della tombola sono stati donati da imprese ed esercizi commerciali del territorio, rafforzando il carattere sociale del processo. Il ricavato delle donazioni è stato devoluto per sostenere la creazione di alloggi per il Dopo di noi negli spazi di Casa Girelli.

Con la partecipazione della comunità al gioco, l’opera “Tombola” esce dal luogo in cui è nata, trovando il suo definitivo compimento.







# TOMBOLA

CASA GIRELLI

# TOMBOLA

CARPENEDOLO

# TOMBOLA

**23 SETTEMBRE 2023 ORE 18:00**

Le cartelle fanno parte dell'opera *Tombola* dell'artista Fargo.  
 Sono state realizzate insieme agli ospiti del  
 centro diurno di Quadrifoglio Fiorito presso Casa Girelli.  
 Con la partecipazione alla Tombola potrai portare a casa una delle cartelle!

## TOMBOLA DI BENEFICENZA

Il ricavato sarà interamente devoluto a sostenere il progetto Residenza Enrico Cavalli - alloggi DOPO DI NOI

Prenotazioni: 3387374424 - 030 9035974 - [info@fondazioneedicarpenedolo.it](mailto:info@fondazioneedicarpenedolo.it)

Fondazione di Carpenedolo ETS  
 via Domenico Ceresara, n. 27, Carpenedolo (BS)

# Ripetersi

2022

Progetto artistico di Fargo ideato in collaborazione con il centro educativo Casa Fattoria Valle del Sole, Casole d'Elsa (Toscana).

Il ripetersi come condizione necessaria alla pratica artistica, all'apprendimento, alla conoscenza, al consolidamento della memoria. È dentro questo spazio che si è creata la relazione fra l'artista, il team di educatori e coordinatori, i ragazzi e le ragazze con varie disabilità che frequentano ogni giorno il centro diurno Valle del Sole.

Il medium utilizzato per instaurare un rapporto continuativo è stata la pittura, attraverso otto tavole "magiche", dipinte nell'arco di alcune settimane. L'artista, infatti, ha trascorso diversi periodi nel centro, vivendo come ospite all'interno della Casa Fattoria. I colori predominanti della natura circostante hanno determinato la palette delle diverse tavole, dipinte in più fasi dalle ragazze e dai ragazzi, in un libero flusso creativo e cromatico. Nelle tavole si racconta l'energia e la spontaneità dei momenti, i gesti, la qualità dei diversi segni, le singole percezioni della realtà. Le tavole magiche alludono a dettagli di fiori e piante, a momenti trascorsi insieme, ai manufatti di terracotta ovunque presenti alla Valle del Sole, realizzati negli anni durante i laboratori dell'atelier artistico. Due tavole sono state dipinte attraverso un rituale incentrato sul corpo, posizionando il supporto a terra. Con la collaborazione del musicoterapeuta Mauro De Lillo, nel workshop sono stati uniti vari linguaggi: pittura, musica, danza e canto.

Il più classico dei supporti pittorici (tempera su tavola), diventa così un perimetro per l'arte relazionale, una superficie di condivisione e di esperienze. Le tavole sono state prima esposte per un breve periodo nel centro storico di Casole d'Elsa, con una soluzione orizzontale, poi sezionate e utilizzate per rivestire il piccolo fienile della casa fattoria, spesso utilizzato come aula all'aperto nel periodo estivo. In tutti i momenti della realizzazione dell'opera gli ospiti di Casa Fattoria hanno partecipato attivamente, contribuendo alla creazione di un processo di autocostruzione degli ambienti in cui vivono quotidianamente.







# Expecto Patronum

2022

Il progetto e mostra Expecto Patronum, presso la Galleria Lazzaro, è il titolo di un progetto realizzato dall'artista Fargo assieme agli studenti di Isforcoop – Sede di Genova, a cura di Linkinart,

I materiali in mostra – disegni, bozzetti, collage, foto e video – narrano tutte le fasi di questo percorso partecipato: un processo fantastico che unendo condivisione, empatia e sensazioni positive ha condotto alla produzione dell'opera d'arte. Le carte, 10 fogli 100x70 cm, nascono da un gioco di scambio di ruoli tra ragazzi e artista alla ricerca della creatività collettiva, dove tutti diventano autori delle opere. Proprio come in un Expecto Patronum, l'incantesimo della saga di Harry Potter che evoca una forza protettrice dalle sembianze animali-naturali, catalizzando alcuni ricordi felici del mago evocatore. Il titolo del progetto e della mostra è stato scelto grazie a uno sketch book di una ragazza che ha partecipato al workshop, sul quale era ben visibile la scritta Expecto Patronum, proprio sulla copertina.

Il percorso laboratoriale si basa sui principi di co-progettazione, sperimentazione e nuova percezione degli spazi attraverso l'arte: una serie di attività in aula hanno infatti condotto i ragazzi alla scoperta del processo che si cela dietro la realizzazione di un intervento artistico, più specificatamente murale, conducendoli alla definizione di un perimetro espressivo.

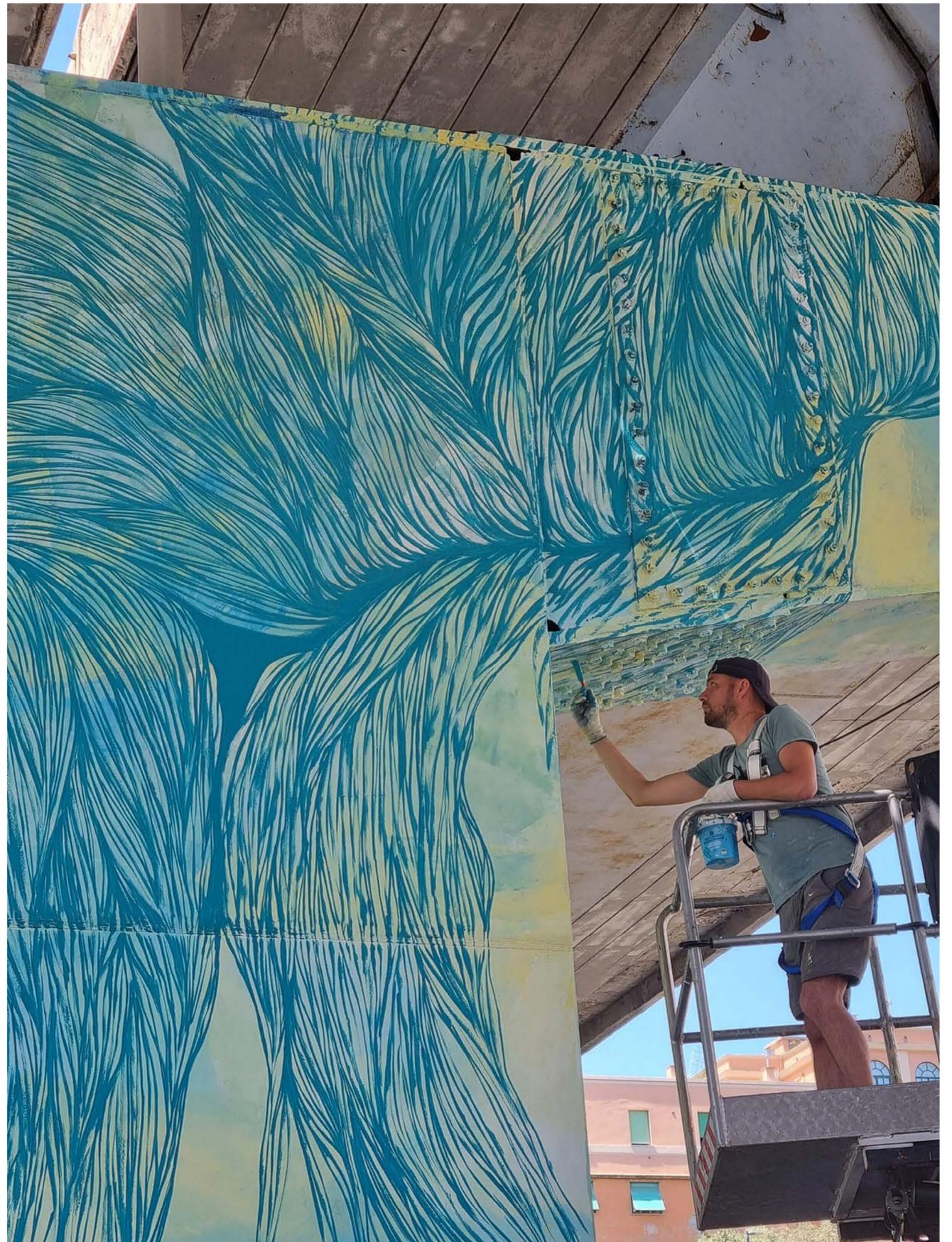
Dalle prime nozioni sul mondo dell'arte pubblica e della street art, come fenomeno artistico legale e di qualità, alle sperimentazioni grafiche utilizzando tecniche differenti – matite, pitture, collage – si è giunti infine alla produzione di una serie di cartamodelli del pilone della Sopraelevata. Una moltitudine di contributi e visioni personali da cui Fargo ha potuto attingere per la definizione del bozzetto finale.

Il progetto si muove nelle linee della sua ricerca, artista visivo e mediatore culturale, ha infatti sviluppato una metodologia partecipativa che attinge alle pratiche dell'arte relazionale, capace di coinvolgere bambini, ragazzi e adulti nell'esecuzione diretta di opere di wall painting e in generale dei suoi lavori. Un metodo che ha come obiettivo il rendere accessibile il processo creativo attraverso l'esperienza attiva, dove “l'opera d'arte rappresenta un interstizio sociale [...], uno spazio di relazioni umane che suggerisce altre possibilità di scambio” (N. Bourriaud).

Gli appuntamenti laboratoriali si sono quindi conclusi con la realizzazione di un primo intervento murale, all'ingresso della sede di Isforcoop, co-realizzato dall'artista e dagli studenti. Un'anticipazione, un dettaglio, del successivo pilone. Un'unica opera, realizzata in due luoghi diversi della città, quale connessione tra progetti differenti e apparentemente lontani, che grazie al linguaggio dell'arte diventano filo diretto tra interno ed esterno. Un espediente per trasmettere la realtà formativa fuori dai canonici luoghi a essa deputati; oltre che un importante tassello del progetto Walk the Line, che mira alla decorazione di 100 piloni della Sopraelevata da parte di altrettanti artisti.







# T-REX

2022

Intervento artistico di Fargo in collaborazione con Riccardo Rami Studio di Prato.

Pittura, disegno e design trovano un'ideale incontro dell'artista e Riccardo Rami, per trasformare gli ambienti esterni ed interni dello studio e immaginare nuove relazioni sociali. T-Rex è un percorso che si articola su due livelli.

Il primo è la mimesi della natura attraverso la pittura, proposta con il linguaggio del wall painting da Fargo.

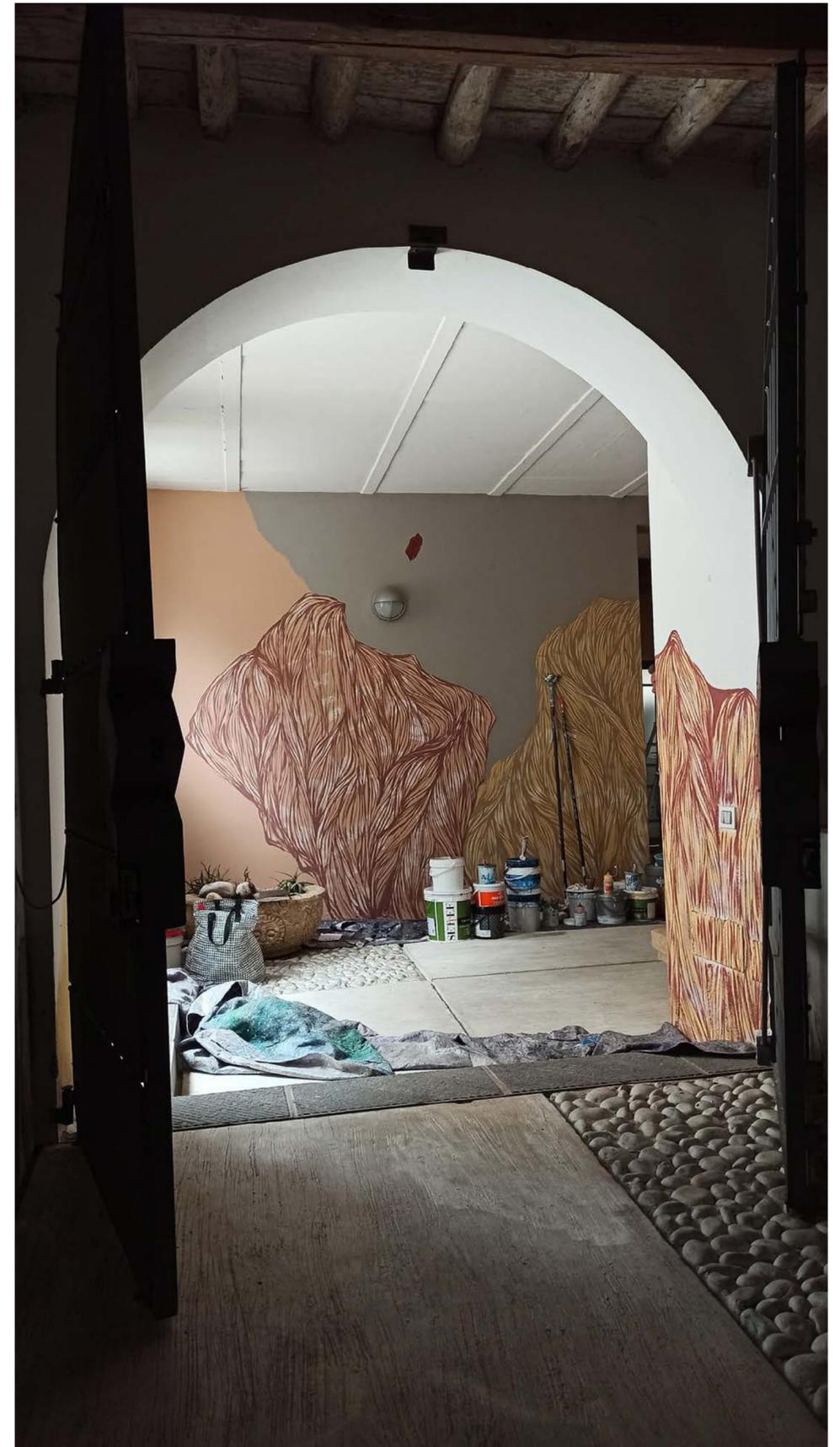
L'intervento artistico si pone in costante dialogo con l'architettura preesistente, già fortemente permeata da forme, texture e schemi riconducibili alla natura. Il percorso nello studio inizia nelle corti esterne, Corte del Trincia e Condominio Pannolenci, avvolge e accompagna l'osservatore che viene condotto negli ambienti interni, ex Tappetificio Pugi.

Il wall painting di Fargo funge da collegamento sensibile fra le piante all'interno e quelle all'esterno del giardino posteriore dello studio. Delle forme che alludono a degli asteroidi verdi si ritrovano in vari ambienti interni allo studio, inserite come riferimento al secondo livello di collaborazione fra l'artista e Riccardo Rami per il progetto T-Rex: un disegno del Big Bang.

Il Tirannosauro è l'icona utilizzata da Fargo per unire la passione per i dinosauri che accomuna Riccardo Rami e un bambino di nome Niccolò incontrato nel 2021 dall'artista, nell'ambito di laboratori artistici promossi da NPM Bambini in Movimento e Dynamo Camp.

Durante i laboratori, in un continuo scambio di idee, sono stati creati tantissimi disegni di dinosauri. Fra questi uno è stato riadattato dall'artista per creare un'opera che allude al Big Bang: un T-Rex che ricorda molto l'estetica di Jean-Michel Basquiat è circondato da asteroidi che si muovono velocemente verso di lui.

Il disegno costituisce così l'opera che mette in contatto un aspetto biografico dall'artista e il mondo del design dello Studio Rami. L'immagine è stata utilizzata per una serie limitata di serigrafie su carta, una linea di indumenti ideata dallo Studio Rami, una versione 3D di un T-Rex in plexiglas a stampa UV con i disegni originali dell'artista.







# MONUMENTO

2021

Progetto di wall painting realizzato in occasione dei 700 anni dalla morte di Dante Alighieri, nella sede centrale e nella succursale della Scuola Secondaria di Primo Grado “Dante Alighieri” di Quarrata (Pistoia, Toscana).

7 classi coinvolte, 149 alunni.

Il percorso all'interno degli ambienti della scuola si configura come un vero e proprio ciclo di pittura murale, un monumento in omaggio a Dante Alighieri. Nel lavoro realizzato in questo progetto, le figure umane non appaiono mai, osserviamo solo una natura immaginaria, fatta eccezione per la coda di Minosse e le ali di Lucifero. Proprio come nella Divina Commedia, occorre camminare e attraversare gli spazi per osservare gli elementi delle diverse scene. Le ambientazioni ci pongono sempre nella posizione di osservatori, mentre le forme organiche e inorganiche alludono a precisi scenari raccontati da Dante, riproposti nei vari ambienti senza seguire la precisa scansione dell'opera letteraria.

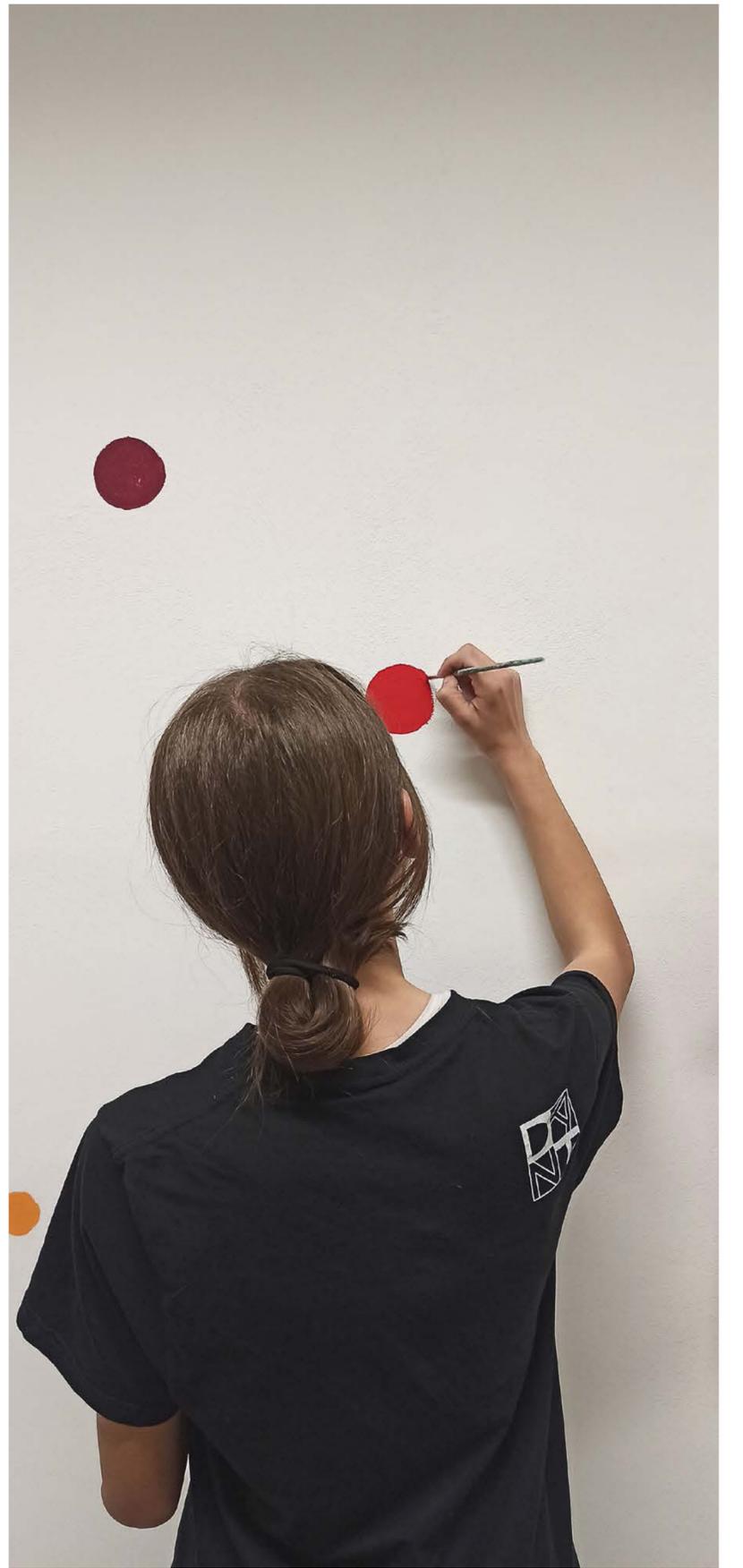
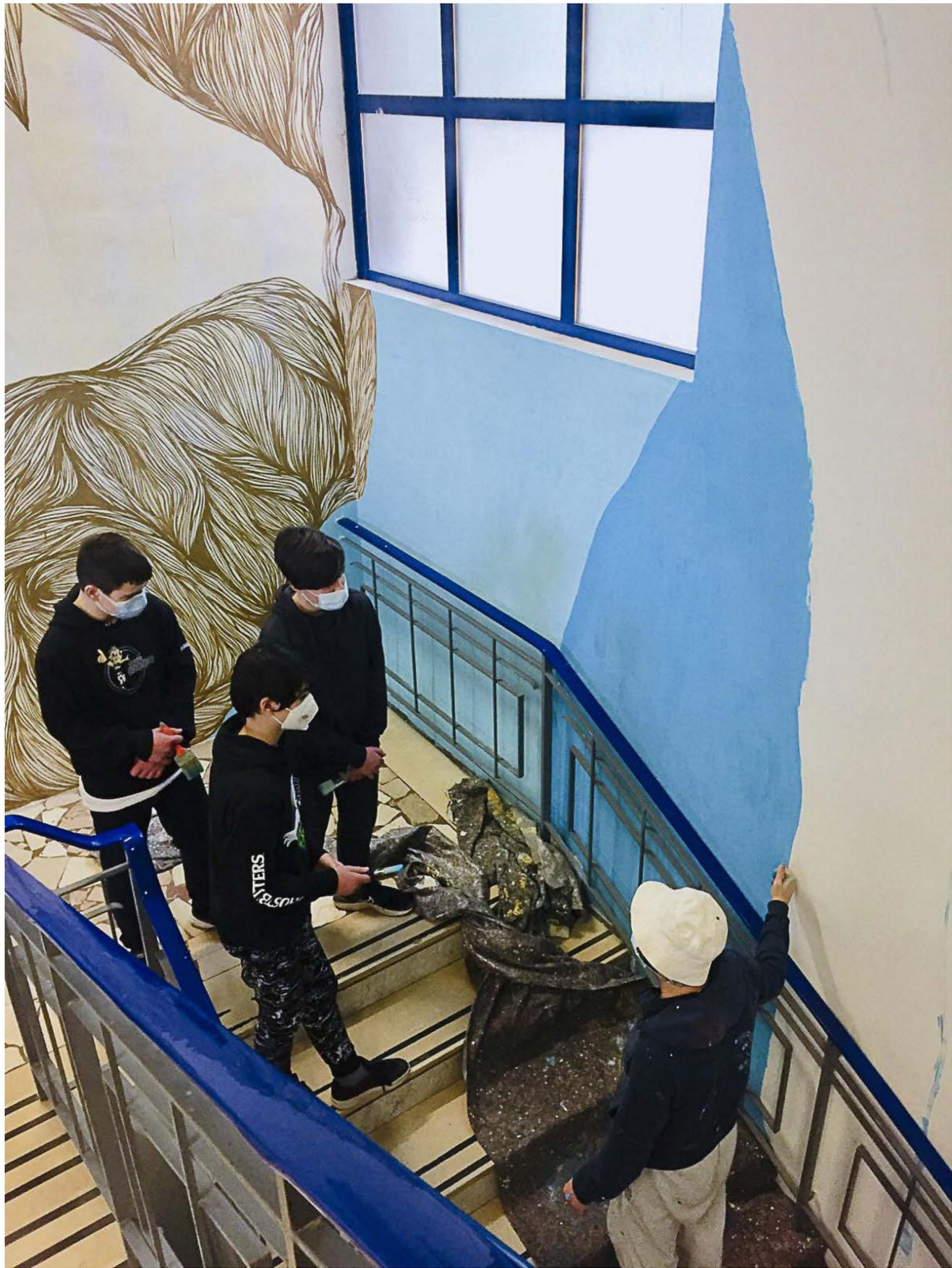
Nel workshop hanno contribuito attivamente alla realizzazione dell'opera oltre 150 partecipanti fra alunni, alunne e docenti. Il progetto è diventato un modello di convivenza con la pandemia, realizzato in piena sicurezza e sospeso e ripreso più volte a causa dell'istituzione delle zone rosse o delle quarantene mirate sulle singole classi.

Per sette mesi il percorso partecipativo è stato organizzando prevedendo piccoli gruppi che si alternavano nel workshop di pittura, fino ad arrivare a circa cinquanta laboratori totali, proseguiti anche nel periodo estivo con i bambini dei centri estivi.













# EQUILIBRIO

(serie), 2021

*Partecipare, praticare, includere.*

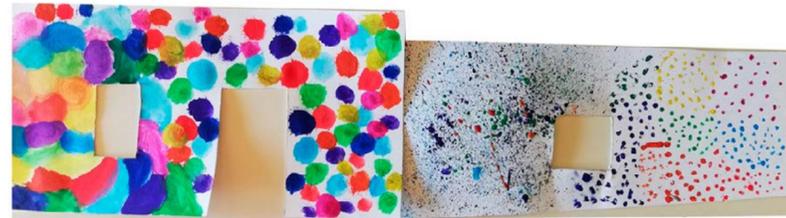
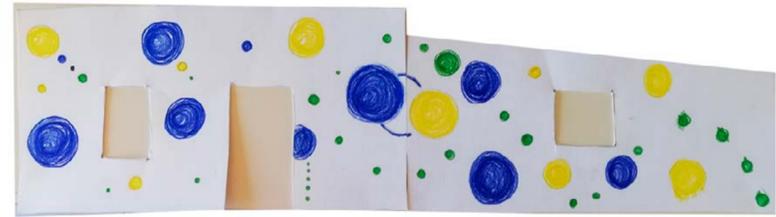
Percorso partecipativo per la realizzazione di un'opera di wall painting rivolta a circa 50 bambini e bambine, presso l'hub sociale Pozzo di Giacobbe di Quarrata (Toscana).

**Partecipare:** nella fase iniziale del percorso è stato realizzato un workshop rivolto agli educatori del centro estivo, che per tutta l'estate sarebbero stati insieme ai bambini quotidianamente. Nel workshop sono stati affrontati alcuni aspetti teorici, metodologici e pratici sull'approccio da tenere nei confronti dei bambini durante i laboratori di disegno e pittura. Il percorso, infatti, è stato ideato per delegare gli educatori a condurre dei laboratori di co-progettazione delle pareti da dipingere, basandosi su forme astratte e giocando molto su alcuni aspetti della teoria dei colori. Nel corso dell'estate i bambini e le bambine hanno avuto modo di sperimentare e proporre varie soluzioni estetiche su cartamodelli realizzati in scala rispetto alla parete originale. Le prove di pittura, fotografate e condivise con l'artista attraverso una piattaforma on-line, sono state il punto di partenza per la realizzazione della parete reale.

**Praticare:** i partecipanti durante il laboratorio hanno preso parte a un percorso incentrato sulla teoria dei colori, applicato a delle forme che richiamavano l'estetica dei cartamodelli. Posizione, grandezza e colori sono stati scelti attraverso un continuo dialogo con i partecipanti osservando con attenzione le forme e tonalità presenti nel paesaggio circostante e i bozzetti preliminari. I bambini, le bambine e gli educatori hanno partecipato in prima persona alla creazione dei colori, prendere consapevolezza su come utilizzare il corpo durante la pittura di una parete, come funzionano i vari pennelli in base alla superficie da dipingere, la differenza fra i vari rulletti, come si utilizza una pertica.

**Includere:** il percorso è stato incentrato sulla teoria dei colori, intesa come metafora dei rapporti fra uomini e fra uomo e natura. I colori in pittura si modificano e contaminano tra loro creando delle relazioni, proprio come succede in natura. Le pareti dipinte accolgono numerose forme colorate, rappresentano un abbraccio/incontro fra tutti coloro che le hanno dipinte. I partecipanti al workshop sono entrati in relazione fra loro attraverso un'esperienza diretta, divertendosi e giocando con i colori. Nel workshop tutti possono partecipare ed esprimersi secondo le loro capacità, emerge chiaramente che sono intervenute decine di mani diverse. Nell'opera ci sono moltissime parti non ritoccate dall'artista o parti ritoccate leggermente. Si tratta di un ulteriore livello del lavoro: la pittura diventa uno specchio della relazione, racconta il processo attraverso i segni. Il linguaggio pittorico in questo modo diventa un medium potente per rapportarsi con i bambini e le bambine. La pittura non è un linguaggio verbale e in particolare quella realizzata su parete non scoraggia i partecipanti, soprattutto quelli più fragili. Il processo artistico innescato, infatti, ha confermato che il wall painting funziona moltissimo con chi ha difficoltà cognitive o psicomotorie, configurandosi come efficace piattaforma espressiva e di inclusione.

L'intervento artistico è stato selezionato dall'impresa sociale Con i Bambini nell'ambito del fondo per il contrasto della povertà educativa. Promosso da Coop. Sociale Gemma e Associazione di Volontariato Pozzo di Giacobbe, Quarrata, Toscana, 2021.







# Vorrei dipingere come voi, vorrei tu fossi felice

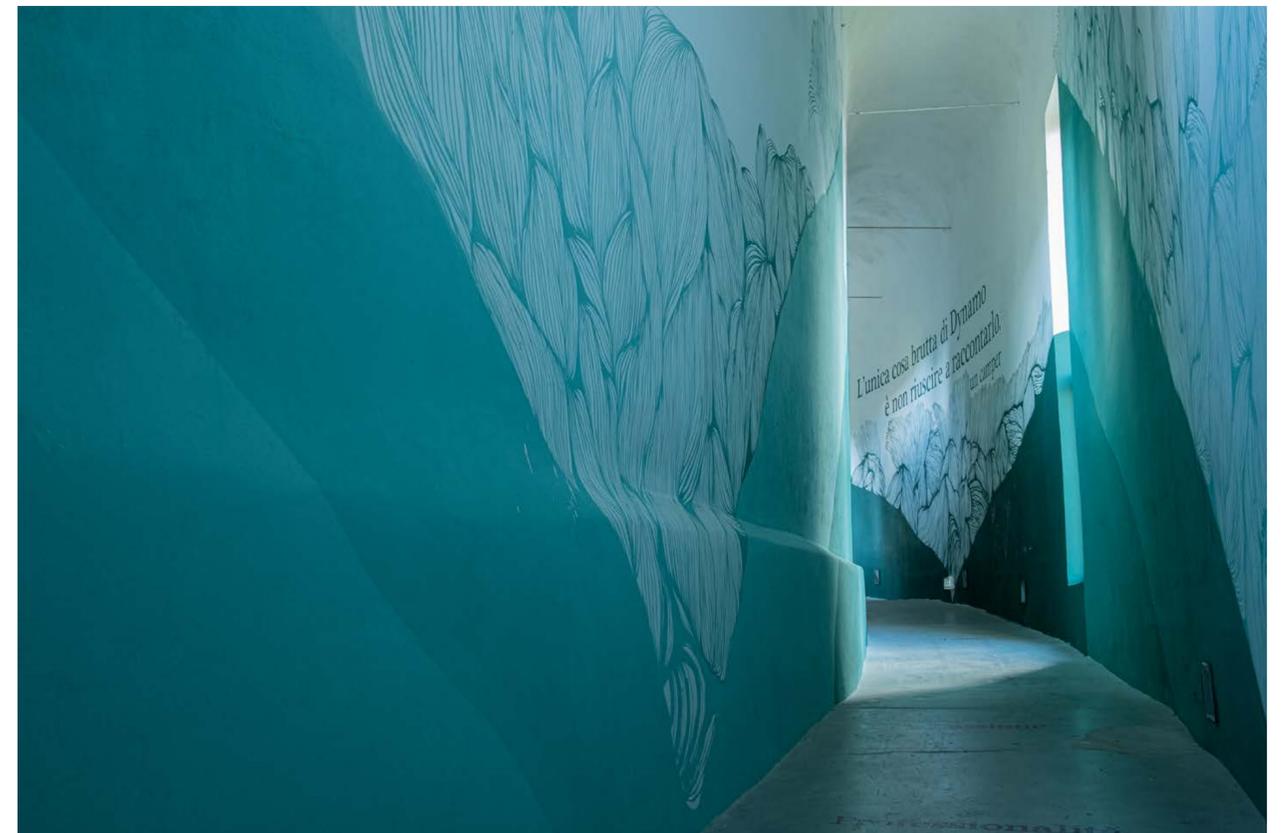
2019

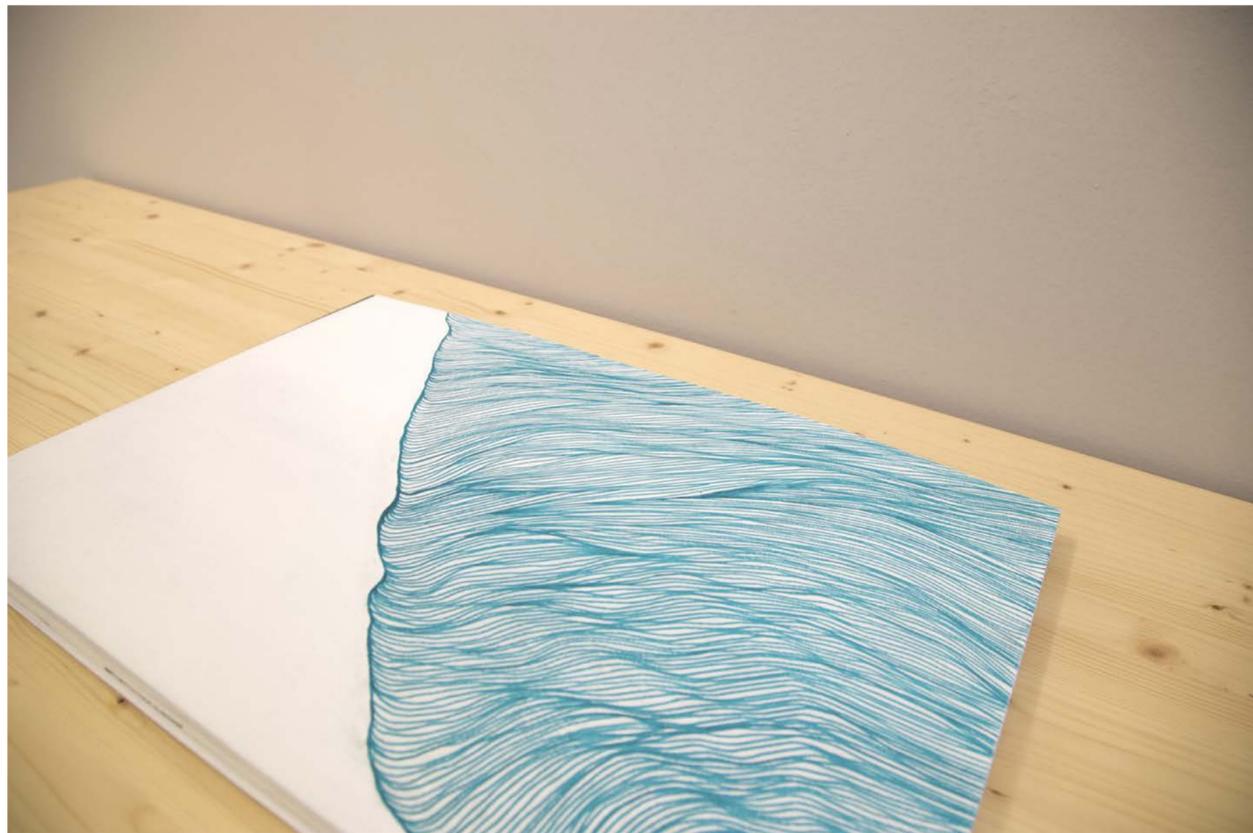
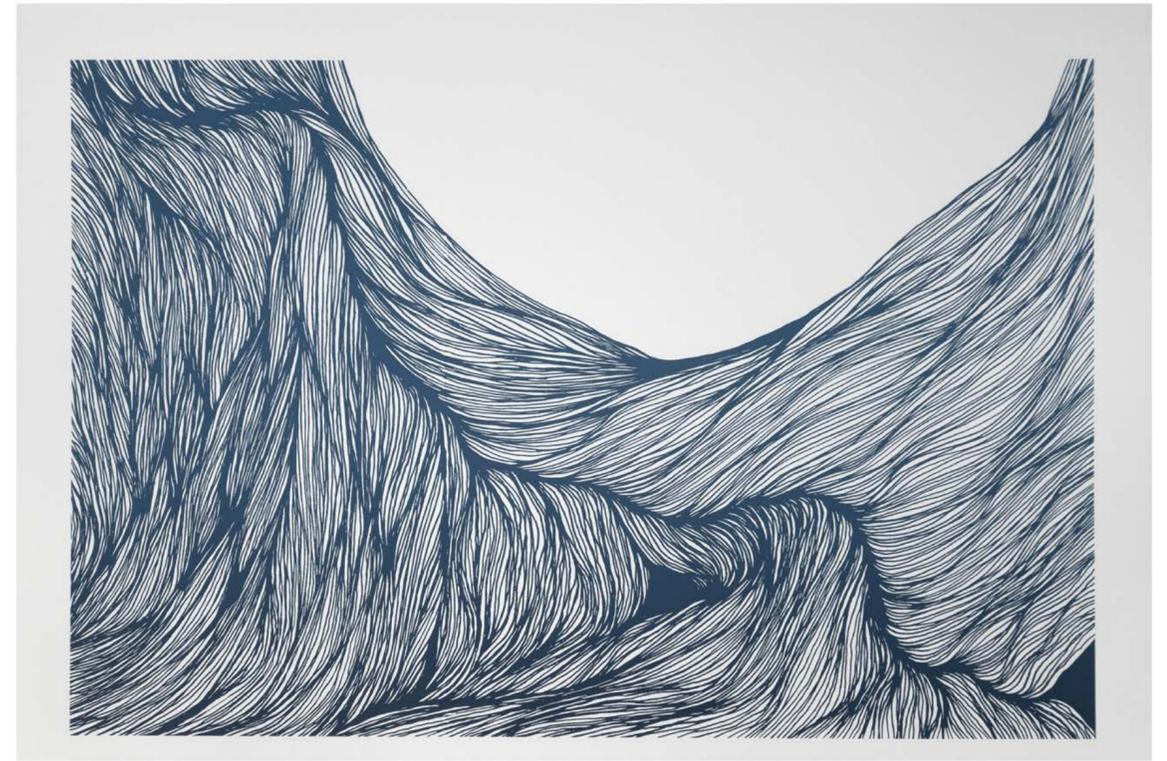
Nel 2019 l'artista è stato invitato a Dynamo Camp (Toscana), nell'ambito del progetto Dynamo Art Factory, dove ha dipinto due pareti di circa 50 metri, il Wish Wall, coinvolgendo numerosi bambini e volontari provenienti dall'Iraq.

Dynamo Camp è il primo camp di Terapia Ricreativa in Italia, che ospita gratuitamente bambini e ragazzi affetti da patologie gravi e croniche e le loro famiglie, per periodi vacanza e divertimento con assistenza specifica. Durante la sessione araba sono stati ospitati nel camp quarantadue bambini provenienti dall'Iraq, i quali hanno avuto la possibilità di partecipare ad un workshop di pittura e di wallpainting ideato dall'artista in collaborazione con lo staff di Dynamo Art Factory. All'inizio dell'attività ogni bambino ha imparato a miscelare i colori per ottenere la tonalità di verde desiderata e ha sperimentato la teoria del colore su un supporto cartaceo. La maggior parte dei partecipanti non era mai entrato in contatto con un colore liquido e non aveva mai dipinto.

Nella fase successiva del laboratorio i bambini si sono addentrati nel corridoio lungo 50 m e con un'altezza variabile fra i 3 e 6 metri, rendendolo vivo con campiture che a partire dalla tonalità del "verde Dynamo" sono andate a schiarirsi man mano creando un vero e proprio habitat naturale. Con l'ausilio di pennelli, rulli e pertiche, i bambini hanno dato il loro contributo nella realizzazione di quest'opera temporanea di vaste dimensioni e di grande impatto visivo ed emotivo. L'artista ha poi concluso il lavoro inserendo un reticolo di linee che rappresentano forme organiche, segni archetipi della natura che sembrano muoversi nello spazio. A restituzione del rapporto fra artista e bambini sono stati realizzati dei lavori ad hoc per la Dynamo Art Gallery. Due grandi dipinti (tempera su legno) che richiamano l'estetica e la palette del Wish Wall; tre serigrafie che rappresentano il lavoro grafico di progettazione del muro con le ipotesi di colore (gradienti di blu, marrone, verde); le prove di pittura dei bambini raccolte e rielaborate dall'artista a comporre un grande libro.







# Segnavie

2019/2020

Il progetto è stato realizzato nell'ambito di un più ampio intervento culturale e turistico fra il 2019 e il 2020 che ha riguardato la Montagna Pistoiese, attraverso la realizzazione di una nuova sentieristica e la produzione di opere d'arte pubblica, dove sono stati invitati diversi artisti: Gio Pistone, Andrea Casciu, Gola Hundun, Fargo. L'intervento artistico dal titolo "Segnavie" prende il nome dalla segnaletica storica del CAI (Club Alpino Italiano) ed è stato realizzato all'interno dello spazio socio culturale Maeba di San Marcello Pistoiese (luglio 2020).

Il percorso partecipativo è iniziato nell'autunno del 2019 attraverso un workshop incentrato sul rapporto intimo fra individuo e montagna, con la realizzazione di una grande mappa/tappeto dove ogni linea-sentiero corrispondeva ad una parola chiave scelta dal partecipante per dichiarare il suo rapporto con la montagna.

Dopo il lockdown dovuto alla pandemia per Covid-19, nel luglio 2020, rispettando le non semplici regole anti contagio, il progetto è proseguito con un percorso partecipativo di wallpainting che ha coinvolto circa 50 bambini del territorio.

Durante la realizzazione dell'opera l'artista ha annotato le parole chiave scelte da ogni bambino, per poi abbinarle a delle linee disegnate su una delle pareti, creando così una mappa relazionale. L'intervento crea poi una sorta di riflesso del paesaggio montano presente intorno all'edificio, con forme astratte che richiamano la presenza dei sassi levigati dall'azione dell'acqua (ciottoli), elementi identitari molto rappresentativi per la valle della Lima.







# Ambiente Naturale

2019\_ COMBO CON TELLAS

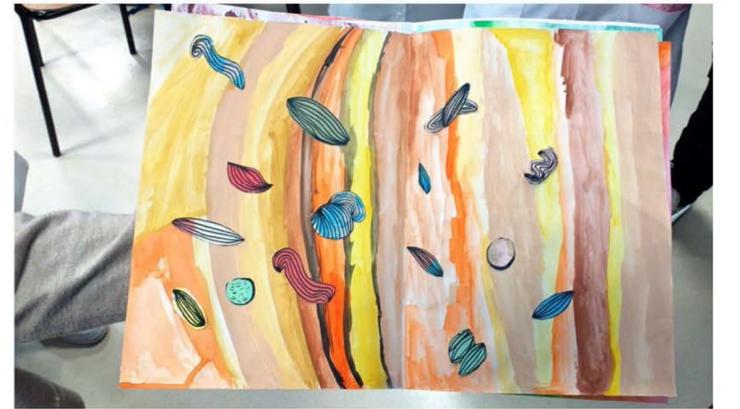
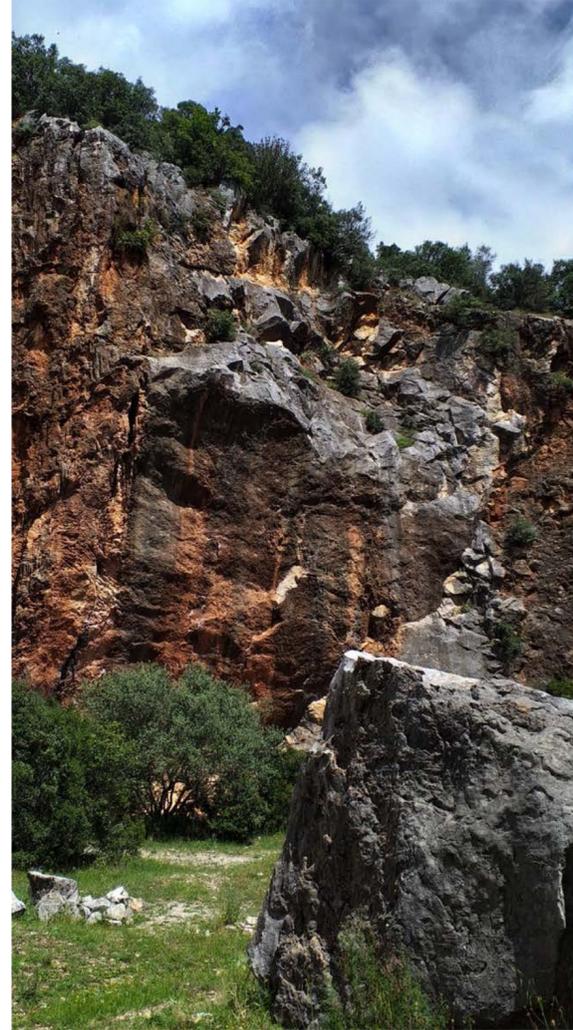
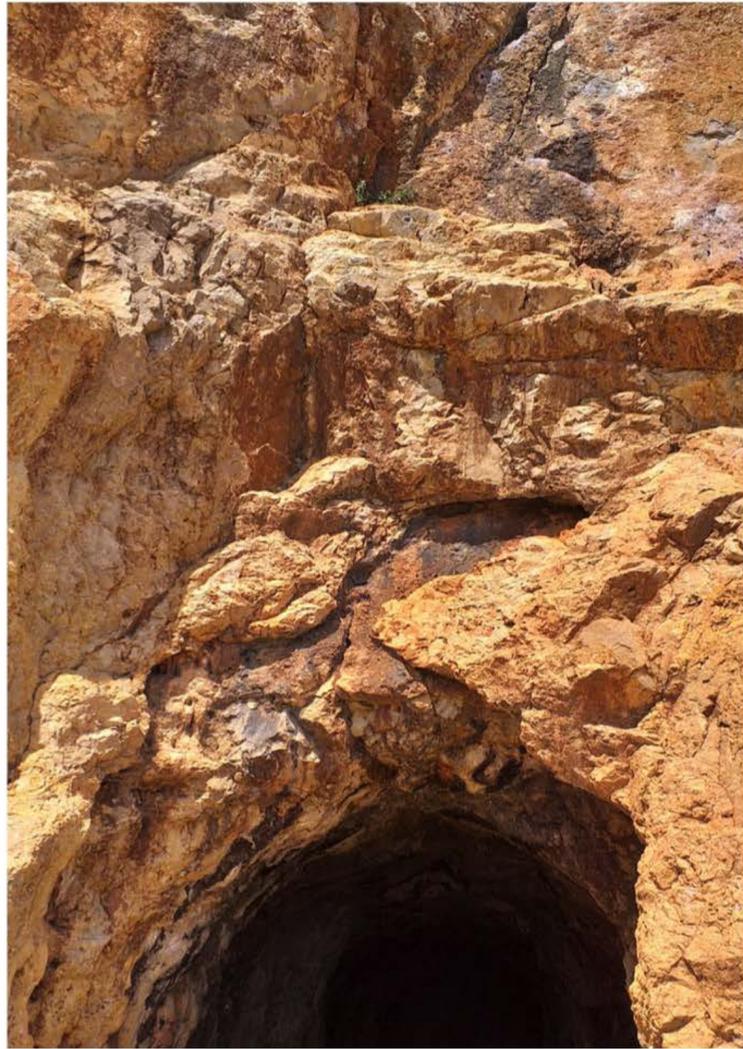
Progetto didattico e artistico promosso in Toscana, Monsummano Terme, presso la scuola primaria Giuseppe Arin-ci. Nel progetto sono state coinvolte 10 classi, 197 alunni, attraverso un percorso di alcune settimane fra ottobre e dicembre 2019.

Il paesaggio naturale del colle di Monsummano Terme è stato scelto come luogo di studio e di ricerca per la realizzazione del progetto Ambiente Naturale.

In un primo momento sono state osservate le cave del colle e la grotta termale sotterranea, con particolare attenzione ai colori e alle forme delle pietre, guardate attentamente dal vivo e attraverso immagini e video. Allo stesso modo sono state osservate le foglie, i fiori e le piante che si possono trovare sulle colline del Montalbano. Dopo questa fase di osservazione, tutte le classi sono state coinvolte nella realizzazione di un laboratorio di disegno, pittura e collage. I bambini durante il laboratorio di arte hanno avuto la possibilità di ispirarsi alla ricerca degli artisti coinvolti nel progetto, Tellas e Fargo, osservando come nelle loro opere è rappresentata la natura.

In modo particolare gli alunni hanno potuto riflettere sul rapporto fra realtà e immaginazione, utilizzo del colore, il punto di osservazione, la composizione delle immagini, il capovolgimento e la trasformazione delle dimensioni.

Nelle due settimane di wallpainting gli artisti hanno guidato le dieci classi nella trasformazione degli ambienti interni della scuola, mentre in alcuni momenti pomeridiani anche le famiglie hanno avuto modo di partecipare al progetto. Sul piano artistico le pareti raccontano proprio questo rapporto, dove è pienamente accolta la diversità di ogni bambino e il rispetto delle loro capacità.







# Accoglienza è Arte

2018

Nel 2018 l'artista ha coordinato il progetto Accoglienza è Arte presso la comunità educativa Carlo del Prete di Lucca. Il progetto ha previsto una parte molto importante di mediazione culturale nella struttura e nelle scuole coinvolte nel progetto, sotto la supervisione degli educatori e psicologi responsabili della comunità.

La struttura Carlo del Prete ospita adolescenti stranieri non accompagnati, inserendoli in programmi formativi e percorsi educativi incentrati sull'autonomia individuale. Nel workshop di wallpainting sono stati coinvolti circa 12 ragazzi provenienti da varie parti del mondo (Africa, Medio Oriente, Est Europa). Il progetto è stato rivolto anche ad alcune classi delle scuole secondarie di secondo grado, in modo da mettere in contatto i ragazzi della struttura con i loro coetanei di Lucca. Gli studenti hanno collaborato insieme ai ragazzi della comunità nelle varie fasi di realizzazione dell'intervento artistico e occupandosi anche della documentazione foto e video, avendo come tutor il fotografo Fabrizio Bruno. La fase di wallpainting all'interno della struttura è stata realizzata insieme a Tellas e Ciredz, con i quali l'artista ha vissuto circa due settimane nella comunità, trasformando gli ambienti interni della struttura in uno spazio immaginario che si colloca tra astrattismo e figurazione.





selezione

opere

*2018-2024*

# Paesaggi perduti

(selezione 2018-2024)



**TAVOLA PERIODICA - cianotipi su carta**  
(selezione 2019-2024)



Cianotipi, serie Tavola Periodica



Cianotipi, serie Lanza, 2022

**SERIE - tecnica mista su carta**  
(selezione 2018-2024)





Circonfenza, serie