

# The Lover of Many Things

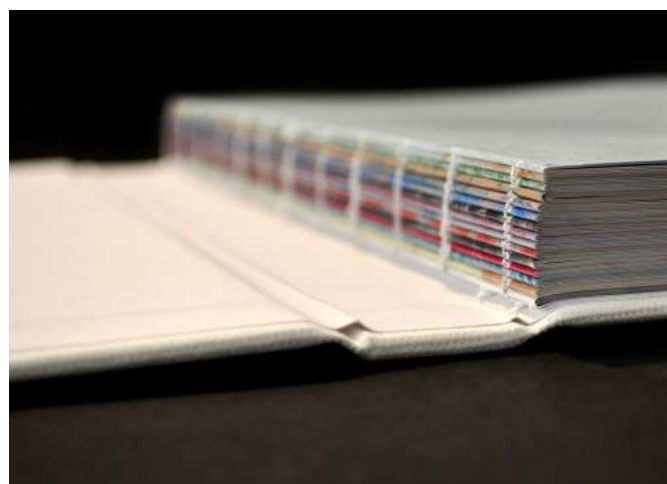
**Federico Paviani**

Relatore - Emmanuel Crivelli

Correlatore - Davide Fornari



1.



2.



3.

## 1. *The Lover of Many Things*

Copie stampate.



4.

## 4. "agli dèi Mani". Uno dei due manifesti pieghevoli inseriti nel libro.

## 2. Rilegatura

Sguardia solo sulla terza di copertina per rendere visibili i quaderni. Funge anche da indice di navigazione.

## 3. Esempio di doppia pagina interna

È possibile notare come il testo e l'immagine interagiscono tra loro.

*The Lover of Many Things* è l'interpretazione visiva di *Hypnerotomachia Poliphili*, l'importante libro scritto da Francesco Colonna e edito da Aldo Manuzio nel 1499. Dopo una ricerca storica sull'editoria veneziana del Quattrocento e una teorica sul tema della *re-mediation* tra i media differenti, è stata elaborata una metodologia progettuale per proporre una versione aggiornata dell'opera.

### **Abstract**

Molto spesso, durante il mio percorso, mi sono interrogato su quale fosse il mio ruolo come designer e su quali fossero le mie responsabilità di fronte all'atto di comunicare. Sempre più mi sembra diventare essenziale la capacità di un progettista di essere interprete di un contenuto e proprio per questa motivazione, unita al fascino che provo per i suoi aspetti grafici e tipografici, ho deciso di prendere in analisi il caso dell'*Hypnerotomachia Poliphili* scritto da Francesco Colonna nel 1467 e pubblicato da Aldo Manuzio nel 1499. La sfida che mi sono posto davanti a questa complessa opera grafico-letteraria è stata quella di interpretarla visivamente, chiedendomi se fosse possibile rendere contemporanea un'opera di fine Quattrocento, ad un pubblico degli anni Duemila. Essendo l'*Hypnerotomachia Poliphili* un testo sperimentale dal punto di vista grafico, tipografico e illustrativo, mi sono chiesto che cosa significhi sperimentare attraverso codici visivi oggi.

Dopo un'analisi storica della situazione editoriale veneziana dell'epoca e in particolare sul ruolo di Aldo Manuzio, è stata affrontata l'opera dal punto di vista del contenuto e di come esso, per via del suo essere un'"interminabile scatola cinese" offra innumerevoli spunti per sperimentare diversi linguaggi visivi. Come è stato fatto nel libro originale, la sfida è quella di trovare degli *escamotage* visivi che permettano di creare un sistema di produzione di immagini. La chiave interpretativa utilizzata indaga i binomi corpo-architettura e corpo-natura, attraverso delle immagini oniriche. La creazione di queste immagini e lo studio sulla narrazione offrono una sequenza che ripercorre le maggiori tappe dell'opera originale, racchiusa in un'aura surreale.

### **Svolgimento**

Una volta analizzata l'opera, è stata riadattata la narrazione e divisa in 14 luoghi. Ad ogni luogo è stato assegnato un pattern, che è stato generato usando le immagini satellitari di Google Maps. Infine queste immagini sono state proiettate sui corpi dei personaggi. L'intero processo progettuale mi ha portato ad interrogarmi su che cosa volesse dire sperimentare oggi.

### **Conclusioni**

Questo continuo confronto tra due epoche ha creato dei ponti temporali che sono stati tradotti in immagine. Dunque penso che ogni tipo di progetto che mette in discussione, o prende in considerazione, un asse temporale sia fondamentale per portare avanti una storia passata e trasformarla in una storia presente. Se ipoteticamente tra diversi anni qualcuno volesse rifare il mio stesso lavoro, ecco che *TLoMT* sarebbe il gradino intermedio tra il 1499, il 2016 e il 4000.