

1. NOME E COGNOME **Vincenzo Maselli**

## 2. FORMAZIONE

### 2.1 Curriculum degli studi

- 11/2014 - 10/2017** **PhD con Label Europaeus in “Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura”**  
Istituzione: "Sapienza" Università di Roma, Roma (Italia)  
Tesi: *Animated puppets' skin design. Material's narratives in visually experienced objects*  
Giudizio della commissione: excellent  
Data conseguimento titolo: 05/10/2018  
Competenze acquisite: Design dell'animazione; Material Driven Design; Motion Design;  
Estetica dell'animazione; Film studies.
- 09/2011 - 03/2014** **Laurea magistrale in “Design, comunicazione visiva e multimediale”**  
Istituzione: “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
Tesi: *La poetica della plastilina*  
Voto di Laurea: 110 e lode/110 e dignità di pubblicazione  
Competenze acquisite: Design della comunicazione visiva; Multimedia Design;  
Public Design; Computer Grafica; Estetica del design.
- 09/2008 - 07/2011** **Laurea triennale in disegno Industriale**  
Istituzione: Politecnico di Bari, Bari (Italia)  
Tesi: *ULISSE. Progetto di un catamarano di ricerca*  
Voto di Laurea: 110 e lode/110  
Competenze acquisite: Product Design; Interior Design; Graphic Design;  
Storia delle arti visive; Rudimenti di statica, economia, informatica.
- ### 2.2 Altri titoli e attività formative
- 03/2019 - on going** **Cultore della materia**  
Istituzione: Dipartimento PDTA - “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
Attività svolte: Membro della commissione di Laurea magistrale in DCVM.
- 05/2017** **Short Course in Learning, Teaching and Assessment**  
Istituzione: Middlesex University of London, Londra (Regno Unito)  
Competenze acquisite: Strategie di insegnamento; Gestione del rapporto con gli studenti.
- 10/2016 - 05/2017** **Visiting scholarship**  
Istituzione: School of Art & Design, Middlesex University of London, Londra (Regno Unito)  
Attività svolte: Ricerca e analisi di fonti bibliografiche utili alla redazione della ricerca  
dottorale sotto la supervisione dei Proff. Suzanne Buchan e Osbert Parker.
- 10/2016** **Workshop “Puppets for Film animation”**  
Istituzione: “Puppets In Prague” KID Company, Prague (Repubblica Ceca).  
Attività svolte: Realizzazione di puppets con la tecnica della *foam injection* e di armature  
*ball-and-socket* sotto la supervisione del puppet maker Miroslav Trejnar.
- 06/2016 - 08/2016** **Curso de “Animación Stop-Motion” 6/2016 - 8/2016**  
Istituzione: Centro de Estudios Superiores Barreira Arte+Diseño, Valencia (Spagna).  
Competenze acquisite: Tecnica di animazione stop-motion, sotto la guida dei due animatori  
spagnoli Sergio Lara e Ivan Serrión Soria.
- 05/2014 - 07/2014** **Corso internazionale di alta formazione in “Design for Kids and Toys”**  
Istituzione: Politecnico di Milano, Milano (Italia)  
Competenze acquisite: Apprendimento delle strategie progettuali di un prodotto per bambini.
- 11/2010 - 07/2011** **Master di I livello in GRAPHIC e WEB DESIGN (Adobe Certificated Associate)**  
Istituzione: ALFANET s.r.l. school (PAFAL Group)  
Titolo rilasciato: Adobe Certified Associate in Adobe Photoshop CS3 e Adobe Flash CS3.

## 3. ATTIVITÀ DI RICERCA

## 3.1 Partecipazione scientifica a gruppi e progetti di ricerca

- 2020/2021 Progetto di Avvio alla Ricerca 2020 **“Dalla fruizione mediata alla fruizione diretta. Progettare la drammaturgia di un’esperienza partecipata, dinamica e analogica”**  
 Ruolo: Responsabile dei Fondi  
 Sede: Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
 Attività svolte: Indagine sull’utilizzo di strumenti protocinematografici per riprogettare l’esperienza di fruizione del patrimonio della ceramica artistica.
- 07/2019 - 06/2021 Collaborazione al progetto di ricerca **“Design & Planning: strategie di sviluppo, di pianificazione e di valorizzazione di sistemi produttivi locali italiani della ceramica artistica, in relazione alla tradizione culturale e alla rigenerazione urbana e del territorio”**  
 Ruolo: Assegnista di ricerca  
 Sede: Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)
- 2019 Collaborazione al progetto di Ateneo **“DESIGN-DRIVEN STRATEGIES FOR NATURAL CAPITAL”. Interdisciplinary methods for land planning; management, services implementation, attractiveness and accessibility.”**  
 Ruolo: Membro unità di Ricerca  
 Sede: Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)
- 11/2017 - 01/2018 Borsa di mobilità all’estero destinata a studenti di dottorato per la ricerca **“PUPPETS E ANIMAZIONE. Design e critica di un oggetto inanimato che simula la vita”**  
 Ruolo: Responsabile dei Fondi  
 Sede: School of Art & Design, Middlesex University of London, Londra (Regno Unito)  
 Attività svolte: Indagine sugli aspetti estetici, materici e produttivi della tecnica di animazione in Stop-motion, svolta sotto la supervisione della Prof.ssa Suzanne Buchan.
- 2016 Collaborazione al progetto di ricerca **“Design Litico. Processi d’innovazione e di sviluppo guidati dal design nell’industria dei materiali lapidei”**  
 Ruolo: Membro unità di Ricerca  
 Sede: Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
 Responsabile scientifico della ricerca: Prof. Carlo Martino.  
 Attività svolte: Raccolta dati.
- 2016 Collaborazione al progetto di ricerca **“Optimares – 0 Gravity”.**  
 Ruolo: Borsista  
 Sede: Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
 Responsabile scientifico della ricerca: Prof.ssa Sabrina Lucibello.  
 Attività svolte: Elaborazione di layout grafici per la rappresentazione e la verifica dei nuovi concept di postazione first class negli aerei di linea.
- 2016 Collaborazione al progetto di ricerca **“Design driven innovation and collaborative innovation nelle imprese Made in Italy: il caso del distretto della ceramica sanitaria di Civita Castellana”**  
 Ruolo: Contrattista  
 Sede: Dipartimento di Managemnt. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
 Responsabile scientifico della ricerca: Prof. Salvatore Esposito De Falco.  
 Attività svolte: Elaborazione di un video/documentario.
- 2015/2016 Progetto di Avvio alla Ricerca 2015 **“I PARADIGMI DELL’ERRORE. Protagonisti|Poetiche|Materiali|Processi produttivi”**  
 Ruolo: Responsabile dei Fondi  
 Sede: Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia)  
 Attività svolte: Analisi estetica e materica di casi studio selezionati in virtù di approcci progettuali volti a rivalutare i concetti di errore e imperfezione.

## 3.2. Partecipazione a congressi Nazionali/Internazionali come relatore o autore di poster

- 2021 **Design in the Digital age SiTdA International conference 2021**, 1-2 Luglio, Napoli  
 Titolo Paper: *“Three, two, one... link start”. Prefigurare universi virtuali attraverso artefatti audiovisivi.*

- 2021 **DESIGN CULTURE (S) | Cumulus Roma 2021**, 8-11 Giugno, Sapienza Università di Roma  
Titolo Paper: *Abstract to figurative, and everything in between: visual design approaches and linguistic codes of a traditional form of animated product* (con E. Mouri)
- 2021 **2nd International Conference of the Journal “Scuola Democratica”**, 1-3 Giugno, Roma  
Titolo Paper: *Teaching through motion design and transmedia storytelling. An integrated approach to a critical evaluation* (con V. Faloni e G. Panadisi)
- 2021 **‘Bringing Legacy to Life’ Stop Motion Conference 2021**, 29-30 Aprile, Edimburgo (Scozia)  
Titolo Paper: *Animated puppets and their materials. A matter of classification*
- 2021 **PhD Animation Research 2, Stop-Motion aesthetics**, 22 Aprile, Cambridge (UK)  
Titolo intervento: *Stop-motion puppets’ manufacturing processes. An interdisciplinary Study*
- 2021 **SID Assemblée Annuale 2020**, 25-26 Febbraio, Palermo (Italia)  
Titolo paper: *Taste-no-Waste. Video ricette animate per connettere utenti, ibridare processi e combattere lo spreco alimentare domestico* (con G. Panadisi)
- 2020 **Creative Food Cycles International Symposium**, 17-18 Settembre, Hannover (Germania)  
Titolo paper: *Taste-no-Waste\_animated video recipes to prevent domestic food waste* (con G. Panadisi)
- 2020 **La doppia prospettiva della ricerca in design. Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design**, IV ed., 10-11 Febbraio, Università Iuav di Venezia (Italia)  
Titolo Paper: *Tassonomia ibrida, sconfinamenti disciplinari e ontologia dinamica. Le dimensioni del motion design tra ricerca, didattica e professione.*
- 2019 **Creativity Focus – Animazione**, 25 Novembre, Roma (Italia)  
Titolo Intervento: *Animazione oggi e domani. La formazione per il settore*
- 2019 **10<sup>th</sup> Annual International Conference on Visual and Performing Arts**, 10-13 Giugno, Athens (Greece)  
Titolo Paper: *A design perspective on animated puppets’ materiality. How design can provide new interpretation tools in the analysis of animated puppets films.*
- 2018 **“THEN | NOW | NEXT” the 30<sup>th</sup> Annual Society for Animation Studies Conference**, 18-22 Giugno, Montreal (Canada)  
Titolo Paper: *Memories, flow of time and future scenarios: the temporal dimensions aroused by animated puppets’ material aspects in films that stage the act of creation.*
- 2018 **Society for Cinema & Media Studies International Conference 2018**, 14-18 Marzo, Toronto (Canada).  
Titolo Paper: *PUPPET ANIMATION AND ALCHEMY: the puppeteer-demiurge and the puppet-homunculus.*
- 2017 **SUL METODO/SUI METODI, Esplorazioni per le identità del design. Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design**, III ed., 16-17 Novembre, Università Iuav di Venezia (Italia)  
Titolo Paper: *PUPPETS ANIMATI E MATERIALI. Analisi dei meta-racconti di oggetti esperiti visivamente.*
- 2017 **The Crafty Animator: A Conference on Handmade and Craft-based Animation**, 7 Settembre, Rich Mix Cinema - Shoreditch, Londra (Regno Unito).  
Titolo Paper: *THE PUPPET-PUPPETEER: self-reflexivity and self-recognition in puppet animation.*
- 2017 **“...And Yet It Moves!” the 29<sup>th</sup> Annual Society for Animation Studies Conference**, 3-7 Luglio, Padova (Italia).  
Titolo Poster: *DESIGN MOVEMENT IN STOP-MOTION ANIMATION CINEMA*
- 2017 **“Animation and Memory” International Conference**, 22-23 Giugno, Radboud University - Nijmegen (Netherlands).  
Titolo Paper: *Material Memories of Puppets in Stop-Motion Animation.*
- 2017 **“Ecstatic Truth: Lessons of Darkness and Light” symposium**, II ed., 27 Maggio, Royal College of Art, Londra (Regno Unito).  
Titolo Paper: *Deeper Strata of Meaning in Stop-Motion Animation.*

- 2017 **“Design for Next”, XII International conference of European Academy of Design**, 12-14 Aprile, “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia).  
Titolo Poster: *CONTEMPORARY DESIGN. Variables and Categories.*
- 2016 **“La ricerca che cambia” 2° convegno nazionale dei dottorati italiani dell’architettura, della pianificazione e del design**, 1-2 Dicembre, Università IUAV di Venezia (Italia).  
Titolo Paper: *PUPPETS E ANIMAZIONE. Design e criticità di un oggetto che simula la vita.*
- 2016 **“Fare Ricerca in Design” Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design**, II ed., 25-26 Febbraio, Università IUAV di Venezia (Italia).  
Titolo Paper: *L’errore. Una Soluzione Estetica.*

### 3.3 Cura e organizzazione di seminari ed eventi

- 2021 **Seminario “Tra illustrazione e animazione”**, 17 Maggio, CdLM in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, Università Sapienza di Roma (Italia).  
Intervento di: Mariolina Suglia.  
Ruolo: Curatore e moderatore con Prof.ssa Valentina Faloni.
- 2021 **Seminario “Il racconto illustrato”**, 29 Aprile, CdLM in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, Università Sapienza di Roma (Italia).  
Intervento di: Monica Barengo e Davide Calli.  
Ruolo: Curatore e moderatore con Prof.ssa Valentina Faloni.
- 2021 **Seminario “Fiabe nere e scienze inesatte”**, 26 Aprile, CdLM in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, Università Sapienza di Roma (Italia).  
Intervento di: Stefano Bessoni.  
Ruolo: Curatore e moderatore con Prof.ssa Valentina Faloni.
- 2019 **Convegno “SPAZIO PUBBLICO, ARTE e IDENTITÀ. Tra Rappresentazione e Auto-rappresentazione”**, 2-3 Luglio, Teatro Valle. Via del Teatro Valle, 21 - Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia).  
Ruolo: Membro dello staff.
- 2018 **Seminario “Strategie di advertising emozionale”**, 14 Dicembre, Corso di Laurea triennale in Design, Aula ROSSA, Università “Gabriele D’Annunzio” di Chieti-Pescara (Italia).  
Intervento di: Francesca Tosi.  
Ruolo: Curatore e moderatore.
- 2018 **Seminario “Stop-motion Animation Technique”**, 30 Novembre, Corso di Laurea triennale in Design, Aula ROSSA, Università “Gabriele D’Annunzio” di Chieti-Pescara (Italia).  
Intervento di: Dario Imbrogno.  
Ruolo: Curatore e moderatore.
- 2016 **SAPIENZA DESIGN (+) USABILITY**, 12-17 Aprile, Milano Design Week 2016 - Via Ventura 14, Lambrate, Milano (Italia).  
Ruolo: Graphic e Set-Up Designer
- 2016 **Evento “DIID 15 ANNI>60 NUMERI”**, 4 Marzo, Museo dell’Arte Classica, “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia).  
Ruolo: Membro dello staff.
- 2015 **Conferenza “LC 1965-2015\_QUEL CHE RESTA”**, 22-23 Ottobre, Dipartimento PDTA. “Sapienza” Università di Roma, Roma (Italia).  
Ruolo: Membro dello staff.

## 4. ATTIVITÀ DIDATTICA

### 4.1 Tutoraggio

- 2019/2020 **Multimedia Design III, 6 cfu**  
1° semestre, 2° anno del CdLM in “Design, Comunicazione visiva e multimediale”, Facoltà di Architettura, “Sapienza” Università di Roma.  
Docente titolare: Prof.ssa Maria Grazia Berlangieri.

- 2015/2016 Tecnologie e Progettazione I, 9 cfu**  
1° semestre, 2° anno del CdL in “Disegno Industriale”, Facoltà di Architettura, “Sapienza” Università di Roma.  
Docente titolare: Prof.ssa Cecilia Cecchini.
- 2015/2016 Atelier di EXHIBIT DESIGN, 12 cfu**  
1° semestre, 2° anno del CdLM in “Design, Comunicazione visiva e multimediale”, Facoltà di Architettura, “Sapienza” Università di Roma.  
Docenti titolari: Prof.ssa Cecilia Cecchini | Prof. Romolo Ottaviani.
- 2014/2015 Laboratorio finale di Design, Comunicazione visiva e multimediale, 6 cfu**  
2° semestre, 2° anno del CdLM in “Design, Comunicazione visiva e multimediale”, Facoltà di Architettura, “Sapienza” Università di Roma.  
Docente titolare: Prof. Carlo Martino.

#### 4.2 Docenza a contratto

- 2020/2021 Motion Design, 6 cfu, 60 ore**  
1° semestre, 3° anno del CdL in “Design”, Facoltà di Architettura, Università “Gabriele D’Annunzio” di Chieti-Pescara (Italia).  
SSD: ICAR/13
- 2020/2021 MULTIMEDIA DESIGN III , 6 cfu, 60 ore**  
Modulo del *Laboratorio di MULTIMEDIA DESIGN III*  
1° semestre, 2° anno del CdLM in “Design, Comunicazione Visiva e Multimediale”, Facoltà di Architettura, “Sapienza” Università di Roma (Italia).  
SSD: ICAR/13
- 2019/2020 Motion Design, 6 cfu, 60 ore**  
1° semestre, 3° anno del CdL in “Design”, Facoltà di Architettura, Università “Gabriele D’Annunzio” di Chieti-Pescara (Italia).  
SSD: ICAR/13
- 2019/2020 Laboratorio di Design per la comunicazione visiva, canale Y, 3 cfu, 30 ore**  
Modulo del *Laboratorio di Design per la comunicazione visiva*  
1° semestre, 2° anno del CdL in “Design”, Facoltà di Architettura, “Sapienza” Università di Roma (Italia).  
SSD: ICAR/13
- 2018/2019 Motion Design, canale A, 6 cfu, 60 ore**  
1° semestre, 3° anno del CdL in “Design”, Facoltà di Architettura, Università “Gabriele D’Annunzio” di Chieti-Pescara (Italia).  
SSD: ICAR/13
- 2018/2019 Motion Design, canale B, 6 cfu, 60 ore**  
1° semestre, 3° anno del CdL in “Design”, Facoltà di Architettura, Università “Gabriele D’Annunzio” di Chieti-Pescara (Italia).  
SSD: ICAR/13

#### 4.3 Workshop

- 10/05-03/06/2021 Workshop “Teorie e Tecniche dell’illustrazione”** (con V. Faloni)  
CdLM in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale,  
“Sapienza” Università di Roma (Italia)
- 4,6,13/11/2019 Workshop “Animazione in stop motion”** (con M. G. Berlangieri)  
CdLM in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale,  
“Sapienza” Università di Roma (Italia)
- 23-28/09/2019 Workshop “Stop motion animation”** (con Eleni Mouri)  
Neo-Local Design summer school, III edizione, Alghero (Italia).

## 5. ALTRE ATTIVITÀ

### 5.1 Altri incarichi professionali

- 01/2020-on going Ruolo: **Graphic Designer**  
Committente: Human Foundation, Roma (Italia)  
Attività svolte: Elaborazione di layout grafici.
- 01/2019 Ruolo: **Animatore Stop-motion**  
Committente: Dipartimento di Agraria, Università degli Studi di Bari (Italia)  
Attività svolte: Realizzazione di un video di orientamento per gli studenti in entrata.
- 09/2018 Ruolo: **Graphic Designer**  
Committente: Jilong Europe S.R.L. Uniperson, Milano (Italia)  
Attività svolte: elaborazione grafiche per nuova linea SUP JBay.Zone
- 02/2018 Ruolo: **Animatore Stop-motion**  
Committente: Michele Laforga - Partito politico 'Liberi e Uguali', Bari (Italia).  
Attività svolte: Realizzazione di un cortometraggio animato per la campagna elettorale di Michele Laforga, candidato di 'Liberi e Uguali' alla camera dei deputati nel collegio uninominale di Bari nelle elezioni politiche del 4 marzo 2018.
- 06/2017 - 09/2017 Ruolo: **Assistant Puppets designer**  
Datore di lavoro: MaurFilm Animation Studio, Praga (Repubblica Ceca).  
Attività svolte: Assistenza alla puppets-artist Patricia Ortiz nella realizzazione di scenografie, props e puppets per il cortometraggio "The Orphans" (distribuzione nel 2020).
- 10/2015 - 03/2016 Ruolo: **Graphic Designer**  
Datore di lavoro: Teatri Brancaccio e Sala Umberto di Roma, Roma (Italia).  
Attività svolte: Realizzazione del materiale grafico promozionale per la stagione teatrale 2015/2016.
- 06/2015 Ruolo: **Motion graphic designer**  
Committente: Facoltà di architettura - "Sapienza" università di Roma, Roma (Italia).  
Attività svolte: Realizzazione di due scene animate per il video di promozione dell'offerta formativa della Facoltà di Architettura per l'a.a. 2016/2017.
- 02/2015 - 09/2015 Ruolo: **Tutor**  
Datore di lavoro: Ufficio S.Or.T Architettura, "Sapienza" università di Roma (Italia)  
Attività svolte: Coordinamento studenti borsisti; Attività di sportello (tutoring e orientamento).
- 10/2013 - 12/2013 Ruolo: **Visual designer**  
Committente: 24 Fotogrammi Art, Roma (Italia)  
Attività svolte: Realizzazione materiale promozionale per l'evento "Festival 24 Fotogrammi", 11-12-13 Dicembre 2013 Nuovo Cinema Palazzo - San Lorenzo (Roma).

### 5.2 Artworks

- 2015 **Libro illustrato**  
*Feeling Factory. A new ability to feel liberty.* Genova: Edicolors Joy Division. Brossura cm 15x21. 48 pagine a colori. ISBN: 978-8898-755-07-3
- 2014 **Cortometraggio animato**  
*Feeling Factory.* Durata 5'. Tecnica di animazione: Stop-motion. Materiali: plastilina, legno.  
Disponibile al link <https://vimeo.com/120287651>

## 6. PUBBLICAZIONI

### 6.1 Monografie

- Maselli, V. (2020) *Anatomy of a puppet. Design driven categories for animated puppets' skin.* Collana "Design International." Milano: FrancoAngeli. ISBN: 9788891799548



### 6.2 Pubblicazioni in Riviste Scientifica/Classe A

1. Maselli, V. e Panadisi, G. (2021), Motion Design Teaching Strategy: Between Theory, Practice, Technology, and Distance Learning. In: *DESIGN PRINCIPLES & PRACTICES 15 (1)*, pp.19-31. ISSN:1833-1874.
2. Maselli, V. (2020) Rethinking the frame. Artigianato, tecnologia e kinetic devices al servizio del Cultural Heritage. In: *AND n. 37*, pp. 64-71. ISSN 1723-9990.
3. Martino, C., Caruso, I. e Maselli, V. (2020) Incoming/Outgoing. Flussi trans e multiculturali nel design contemporaneo. In: *OP. CIT. n. 167*, pp. 61-75. ISSN 0030-3305.
4. Martino, C. e Maselli, V. (2020) Mai più solo, mai più annoiato. Il gaming nello spatial design contemporaneo. In: *ANANKE 89*, pp. 100-104. ISBN:9788894869903, ISSN:1129-8219.
5. Maselli, V. (2019) Maghette, *fancy idols* e campioni olimpici. Gli anime giapponesi nella tv dei ragazzi dell'Italia degli anni '80. In: Fabbri, F. (a cura di) *ZoneModa Journal*, Vol 9 (1), pp. 41-60. ISSN: 2283-7043 (print); ISSN: 2611-0563 (online).
6. Maselli, V. e Panadisi, G. (2019) Progettare come ricerca. La ricerca attraverso gli strumenti del motion design. In: *AND n. 35*, pp. 76-83. ISSN 1723-9990.
7. Maselli, V. (2017) Contemporary design. Variables and categories. In: *The Design Journal, Vol 20:sup1*, pp. S4745-S4747. ISSN: 1460-6925 (Print); ISSN: 1756-3062 (Online).
8. Maselli, V. (2016) La Plastilina. Materiale del tatto e del tempo. In: *ARTE E CRITICA*, Vol. 86/87, pp.122-123. ISSN:1591-2949.
9. Maselli, V. (2016) Trampoli: protesi artistiche. In: *ARTE E CRITICA*, Vol. 85, pp.110-111. ISSN:1591-2949.
10. Maselli, V. (2016) Materia e Forma come driver di imperfezione. In: *ARTE E CRITICA*, Vol. 84, pp.70-71. ISSN:1591-2949.

### 6.3 Pubblicazioni in riviste in altre classi

1. Martino, C., Caruso, I., Maselli V. (2020) African Design Wave. Paradigmi estetici, materici e identità di un sud globale. In: *QuAD n.3*, pp. 287-301. ISSN: 2611-4437
2. Maselli, V. (2020) The “animated empire” of Post-modern heroes: Japanese Anime on Italian TV in the late 70's. In: *The Journal of Communication and Media Studies 5 (3)*, pp. 35-45. ISSN: 2470-9247 (Print), ISSN: 2470-9255 (Online).
3. Maselli, V. (2019) Performance of Puppets' Skin Material: The Metadiegetic Narrative Level of Animated Puppets' Material Surface. In: *The International Journal of Visual Design 13 (2)*, pp. 17-37. ISSN: 2325-1581 (Print), ISSN: 2325-159X (Online).
4. Maselli, V. (2018) The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations. In: *International Journal of Literature and Arts*, Vol 6, No.3, pp. 54-62. ISSN: 2331-0553 (Print); ISSN: 2331-057X (Online).
5. Maselli, V. (2018) The Narrative of the “Making-of”: Self-reflexive Narratives in Stop-motion Film Productions. In: Formenti, C. & Dobson, N. (a cura di) *Animation studies 2.0*.
6. Maselli, V. (2018) The Invisible Memories of Animated Puppets' Materiality: An Interdisciplinary Overview. In: Formenti, C. & Dobson, N. (a cura di) *Animation studies 2.0*.

### 6.4 Contributi in volume/Proceedings

1. Maselli, V. (in pubblicazione) Animated Puppet Skin Design: Material Narratives in Visually Experienced Objects. In: Pedgley, O., Rognoli, V. & Karana, E. (a cura di) *Materials Experience 2. Expanding Territories of Materials and Design*. ISBN:9780128192443
2. Maselli, V. (in pubblicazione) Tassonomia ibrida, sconfinamenti disciplinari e ontologia dinamica. Le dimensioni del motion design tra ricerca, didattica e professione. In: Riccini, R. (a cura di) *La doppia prospettiva dellaricerca in Design*.

3. Maselli, V. (2020) "Three, two, one... link start". Prefigurare universi virtuali attraverso artefatti audiovisivi. In: *Design in the Digital Age. Technology, Nature, Culture*, 1-2 luglio 2021, Napoli, Italia, pp. 440-443. ISBN:9788891643278
4. Maselli, V. e Panadisi, G. (2020) Taste-no-Waste: animated video recipes to prevent domestic food waste. In: *Creative Food Cycles International Symposium*, book 1, 17-18 September, Hannover, Germania, pp. 385-391. ISBN:978-3-946296-33-1
5. Maselli, V. (2020) A Design Perspective on Animated Puppets' Materiality. How Design can Provide New Interpretation Tools in the Analysis of Animated Puppet Films. In: *Athens: ATINER'S Conference Paper Series*, pp. 3-21. ISSN: 2241-2891
6. Maselli, V. (2019) A design perspective on animated puppets' materiality. How design can provide new interpretation tools in the analysis of animated puppets films. In: Papanikos, G. T. (a cura di) *Abstract book: 10th Annual International Conference on Visual and Performing Arts*, 10-13 Giugno, Athens, Grecia, pp. 55-56. ISBN: 978-960-598-263-8.
7. Maselli, V. (2018) Puppets animati e materiali. Analisi dei meta-racconti di oggetti esperiti visivamente. In: Riccini, R. (a cura di) *Sul metodo/sui metodi. Esplorazioni per le identità del design*. Milano: Mimesis, pp. 327-335. ISBN: 9788857549231.
8. Maselli, V. (2018) Le "storie" dei Puppets. Il design degli strumenti narrativi del cinema di animazione in stop-motion. In: Fabian, L. & marzo, M. (a cura di) *La ricerca che cambia. 2° convegno nazionale dei dottorati italiani dell'architettura, della pianificazione e del design*. Siracusa: Lettera Ventidue, pp. 719-735. ISBN: 9788862422710.
9. Maselli, V. (2016) Dall'errore all'errare: una soluzione estetica. In: Riccini, R. (a cura di) *Fare ricerca in Design: Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design*. Padova: Il Poligrafo, pp. 259-264. ISBN: 9788871159768.

## 7. AFFILIAZIONI, PREMI E RICONOSCIMENTI

### 7.1 Affiliazioni

- Dal 2020** **Communication & Media Studies**  
Tipologia affiliazione: Network Membership
- Dal 2020** **Design Principles & Practices**  
Tipologia affiliazione: Network Membership
- Dal 2019** **DRS\_Design Research Society**  
Tipologia affiliazione: Regular membership.
- Dal 2019** **SID\_ Società Italiana di Design**  
Tipologia affiliazione: Socio Ordinario.
- Dal 2017** **SCMS\_ Society For Cinema and Media Studies**  
Tipologia affiliazione: International Graduate Student Member.
- Dal 2016** **AIAP\_ Associazione Italiana Progettazione per la Comunicazione Visiva**  
Tipologia affiliazione: Socio Junior.
- Dal 2016** **SAS\_ Society for Animation Studies**  
Tipologia affiliazione: Regular membership.

### 7.2 Premi e Riconoscimenti

- 2020** **Norman McLaren-Evelyn Lambart Award for "Best Scholarly Article On Animation"** per l'articolo "Performance of Puppets' Skin Material: The Metadiegetic Narrative Level of Animated Puppets' Material Surface" (2019). Society for Animation Studies.
- 2016** **Jury Prize** per il libro illustrato "FEELING FACTORY. A new ability to feel liberty"  
Concorso: Premio LA FIABASTROCCA 2016 - Ass. artistico-culturale Accademia degli artisti, Categoria: Libri Editi.



- 2015 **Silver Prize** per il cortometraggio animato "FEELING FACTORY"  
Concorso: International Design Awards, Ed. 2015.  
Categoria: Emerging graphic designer  
Sottocategoria: Animation

## 8. ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

---

### 8.1 Competenze digitali

**Ottima conoscenza dei software:**

Adobe Illustrator; Adobe Indesign; Adobe PhotoShop; Adobe Premiere Pro; Adobe After Effect; Adobe Flash/Animate CC; DragonFrame; Rhinoceros; Pacchetto Microsoft Office.

**Buona conoscenza dei software:**

Autodesk Maya; Autodesk AutoCad; Adobe Dreaweaver; Abobe Soundbooth; CrazyTalk Animator; WordPress; VRay.

### 8.2 Competenze Linguistiche

Lingua madre **italiano**  
Lingue straniere **Inglese C1** [Certificate in Advanced English: **LEVEL C1**]  
**spagnolo A2**

### 8.3 Competenze artistiche

Abilità scultoree e di modellazione materica in uno spazio di lavoro tridimensionale;  
Abilità di disegno analogico e digitale;  
Abilità di scrittura creativa.

ROMA, 02/09/2021