



Il mio percorso che mi ha portato fino alla laurea nel corso di “Design e comunicazione” nello specifico in Design del prodotto, è stato molto variegato. I primi anni sono stati basati su progetti che insegnassero un metodo progettuale e dei metodi rappresentativi, infatti si possono vedere sia lavori grafici, che di modellazione e rendering ma anche di animazione. L'ultimo anno invece è stato basato sulla sperimentazione, dove tutte le competenze e i metodi acquisiti precedentemente mi hanno permesso di inserirmi in campi nuovi o totalmente diversi, come l'Exhibit Design, l'architettura e soprattutto la grafica generativa applicabile all'Exhibit, al Design o alla grafica.

Il mio percorso universitario si chiude con due progetti esposti ai Graphic Days nelle edizioni del 2022 e 2023 e due workshop svolti a Berlino e Barcellona con il tutoraggio di grandi studi di architettura.

My path that led me to obtain a degree in “Design and Communication,” specifically in Product Design, was quite varied. The first few years were focused on projects that taught a design methodology and various representation techniques. As a result, you can see both graphic works, as well as modeling and rendering, and even animation.

The final year, on the other hand, was focused on experimentation, where all the skills and methods acquired previously allowed me to enter new or completely different fields, such as Exhibit Design, architecture, and especially generative graphics applicable to Exhibit, Design or graphics.

My university path culminated with two projects exhibited at the Graphic Days in the 2022 and 2023 editions, and two workshops held in Berlin and Barcelona under the mentorship of great architecture firms.

BACKGROUND BOOK

2019 - 2023

Giulio Santullo

1

Politecnico di Torino
DAD Dipartimento di Architettura e Design
Corso di studi Design e Comunicazione
A.A. 2021/2023 - sessione Giugno 2023
Relatore Prof. Pier Federico Caliarì

Giulio Santullo 271387



BACKGROUND BOOK

2019 - 2023

Giulio Santullo

premessa

Il mio percorso che mi ha portato fino alla laurea nel corso di “Design e comunicazione” nello specifico in Design del prodotto, è stato molto variegato. I primi anni sono stati basati su progetti che insegnassero un metodo progettuale e dei metodi rappresentativi, infatti si possono vedere sia lavori grafici, che di modellazione e rendering ma anche di animazione. L'ultimo anno invece è stato basato sulla sperimentazione, dove tutte le competenze e i metodi acquisiti precedentemente mi hanno permesso di inserirmi in campi nuovi o totalmente diversi, come l'Exhibit Design, l'architettura e soprattutto la grafica generativa applicabile all'Exhibit, al Design o alla grafica.

Il mio percorso universitario si chiude con due progetti esposti ai Graphic Days nelle edizioni del 2022 e 2023 e due workshop svolti a Berlino e Barcellona con il tutoraggio di grandi studi di architettura.

My path that led me to obtain a degree in “Design and Communication,” specifically in Product Design, was quite varied. The first few years were focused on projects that taught a design methodology and various representation techniques. As a result, you can see both graphic works, as well as modeling and rendering, and even animation.

The final year, on the other hand, was focused on experimentation, where all the skills and methods acquired previously allowed me to enter new or completely different fields, such as Exhibit Design, architecture, and especially generative graphics applicable to Exhibit, Design or graphics.

My university path culminated with two projects exhibited at the Graphic Days in the 2022 and 2023 editions, and two workshops held in Berlin and Barcelona under the mentorship of great architecture firms.

6	Ball Chair Rappresentazione del progetto L. Porru, E. Ingrosso 2019
14	Swing Design per l'industria W.Franco, C.Germak, P.Minetola 2021
26	Biolù Storytelling e animazione R. Covino, D. Oriti, A. Arcoraci 2021
34	Pango Helmet Design III B. Lerma, M. Signoretto 2021
46	Fiat lux workshop Modellazione e rendering di scene eteree Alberto Sala 2022
52	Workshop Museumsinsel - Neues Museum Berlin Exhibit Design P. F. Caliarì, D. Chipperfield 2023
66	Workshop del Barrio Gotico - Fondazione EMBT Exhibit Design P. F. Caliarì, Fondazione Miralles, Studio EMBT 2023
80	Around Concorso "Neologia" Graphic Days Me stesso 2022
86	Dreamin Concorso "Neologia" Graphic Days Me stesso, Enea Barbaro 2023
92	My personal generative adventure Generative Design Me stesso 2022-2023



Eero Aarnio present

BALL CHAIR

SIDE A Your personal space

SIDE B Your personal silence

Ball Chair - Stopmotion e illustrazione

Rappresentazione del progetto | L. Porru, E. Ingrosso | 2019

Descrizione del progetto

Realizzazione di un filmato pubblicitario e del suo manifesto basato sull'iconica Ball Chair, realizzata da Eero Aarnio.

Primo periodo didattico, febbraio 2019

Realizzato con F. Stella

Progetto sviluppato al Politecnico di Torino

In questo breve filmato abbiamo tentato di sottolineare molto un aspetto della Ball Chair, la sua capacità di chiuderti e di estraniarti dal mondo esterno e dai suoi rumori.

Per farlo abbiamo utilizzato la musica e il tema dei vinili. Il video è stato realizzato tramite stop motion.

Project description

Realization of an advertising video and its manifest based on the iconic Ball Chair, realized by Eero Aarnio.

February 2019

Realized with F. Stella

Project developed at the Polytechnic University of Turin

In this short video we've tried to point out an aspect of the Ball Chair, its ability to close inside and estrange yourself from the outside world and its noises.

In order to do that, we've used the music and the vinyls theme. The video was realized with the stop motion technique.

nelle pagine precedenti: Manifesto in formato A2 contenente una grafica della seduta, uno slogan e il nome del designer.

In basso: Un frame del video in stopmotion.

Scannerizzando il codice QR si può visionare il video.

Foto: Giulio Santullo



Eero Arnio e la Ball Chair, rappresentare l'oggetto e creare un 'identità

Il design della Ball Chair viene sviluppato nel 1963 e presentato al pubblico della fiera di mobili di Cologne.

Essa è realizzata in un materiale composito con fibre di vetro e ricoperta con tessuti di alta qualità finlandesi.

Dopo le prime ricerche fu svolto un lavoro creativo per creare del materiale promozionale per la seduta, precisamente un render e un manifesto realizzati con Illustrator e un video di 30 secondi realizzato in stop motion.

La sedia era stata studiata per creare uno spazio personale e separato da quello esterno per l'utilizzatore, per questo motivo sono stati usati i vinili per rappresentare il contrasto tra il suono e il silenzio, mentre i colori dello sfondo sono i colori della seduta.



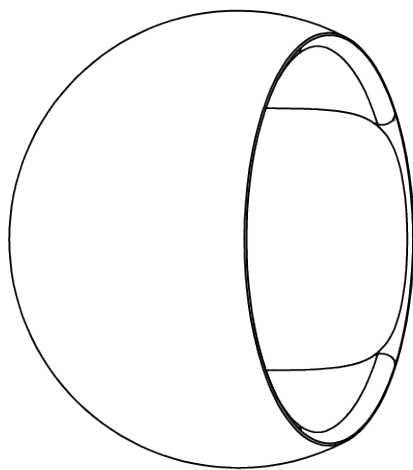
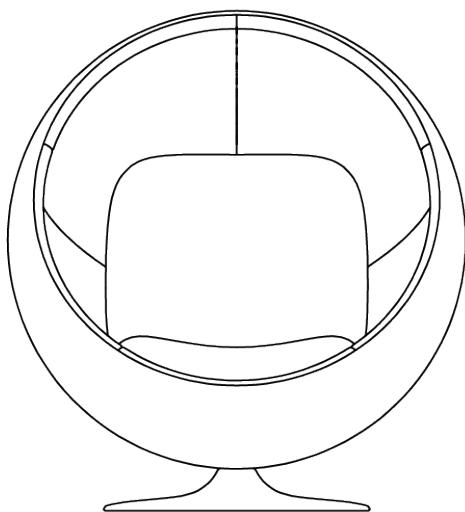
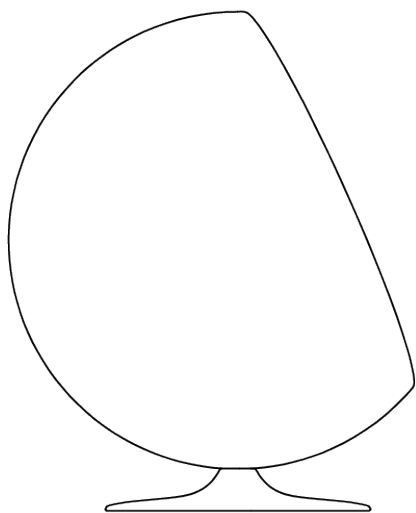
The Ball chair

eero amio



in alto: Manifesto colorato in formato A4
raffigurante la Ball Chair.

a sinistra: Viste ortogonali della Ball Chair. In
ordine dall'alto: vista laterale, vista frontale e
vista dall'alto.





Eero Aarnio present

BALL CHAIN

SIDE A Your personal space

SIDE B Your personal silence



pagina precedente: Manifesto pubblicitario rappresentante la Ball Chair come etichetta di un vinile, mentre lo slogan "Your Personal space, Your personal silence" può essere letto sulla custodia del vinile.

a sinistra: Rendering vettoriale della Ball Chair vista frontalmente.

in basso: Moodboard realizzata per trovare le ispirazioni necessarie alla realizzazione del materiale pubblicitario.





Swing - Scrivania per lo smartworking

Design per l'industrializzazione | W. Franco, C. Germak, P. Minetola | 2021

Descrizione del progetto

Concept di una scrivania che soddisfi tutti i bisogni durante un periodo di pandemia globale, dove la casa diventa il nuovo ufficio.

In collaborazione con F. Stella, M. Febbo e I. Gottardi.

Progetto sviluppato al Politecnico di Torino.

Swing è una scrivania che favorisce l'ergonomia dell'utente tramite un sistema meccanico di sollevamento del piano di lavoro. La scrivania può essere ampliata mediante due piani completamente ruotabili posti al di sotto della scrivania che permettono di lavorare in più persone. La scrivania è inoltre dotata di 4 cassetti, due piani d'appoggio e due coppie di prese elettriche.

Project description

Concept of a desk that can satisfy every needs during a global pandemic where the house became the new office.

In collaboration with F. Stella, M. Febbo e I. Gottardi.

Project developed for the Polytechnic University of Turin.

Swing is a desk that can enhance the ergonomity of the user through an mechanical system that can lift the workspace. The desk can be expanded with two more desk space totally rotatable placed under the desk that can allow you to work comfortably with more people. The desk is also equipped with 4 drawers, two counter tops and two couples of electric outlets.

nelle pagine precedenti : Render
della scrivania vista diagonal-
mente.

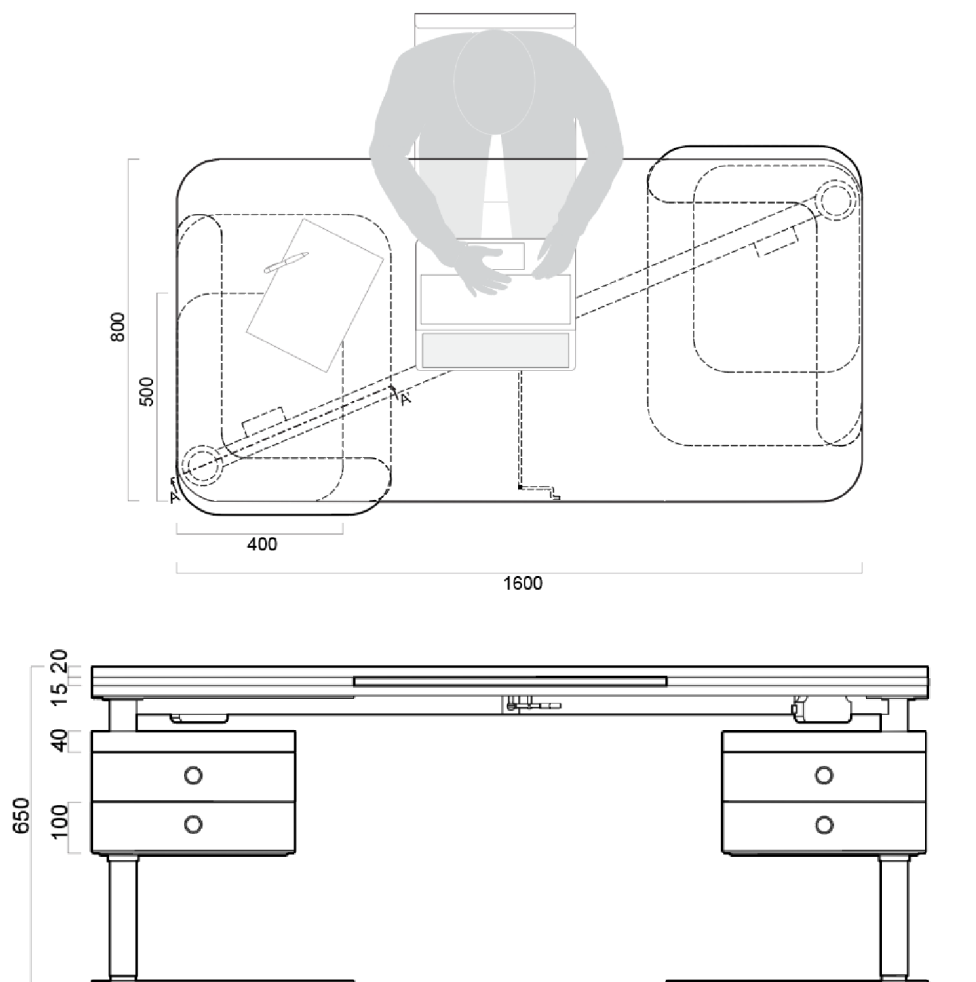
in basso: Renders della scrivania
chiusa nella sua configurazione
chiusa e in quella aperta con i
cassetti aperti.



Swing la scrivania ergonomica per la casa e per l'ufficio

Durante la quarantena lo smartworking è diventato l'unico metodo di lavorare per moltissime aziende, istituzioni, scuole e università. Il lavoro veniva svolto a casa utilizzando il pc e lavorando in remoto, quindi la maggior parte delle persone lavorava su scrivanie o tavoli della cucina, il nostro obiettivo era di creare una scrivania ergonomica che favorisca questa nuova realtà lavorativa. Le caratteristiche fondamentali che abbiamo inserito sono un ampio spazio di lavoro, lo spazio per riporre i propri oggetti, la regolazione dell'altezza per permettere il lavoro in piedi e prese elettriche per tutti i device e le luci.

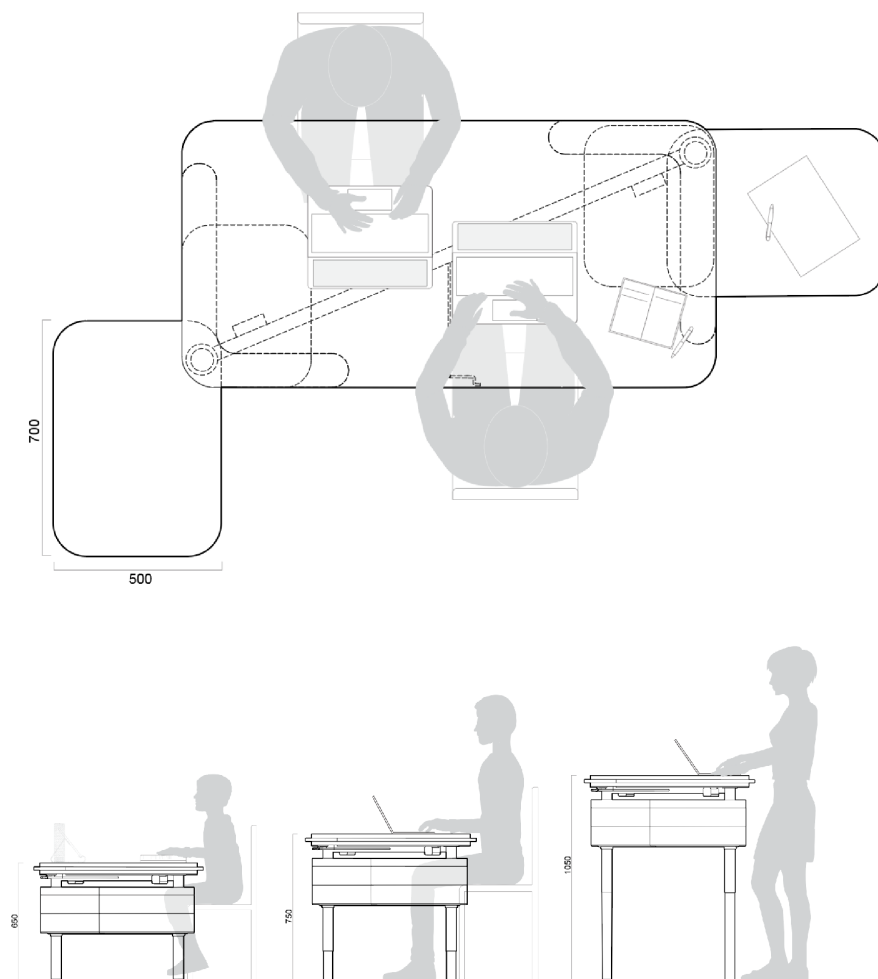




vista dall'alto della scrivania con rapporto antropometrico tra una persona seduta e vari strumenti di lavoro.

vista frontale della scrivania.

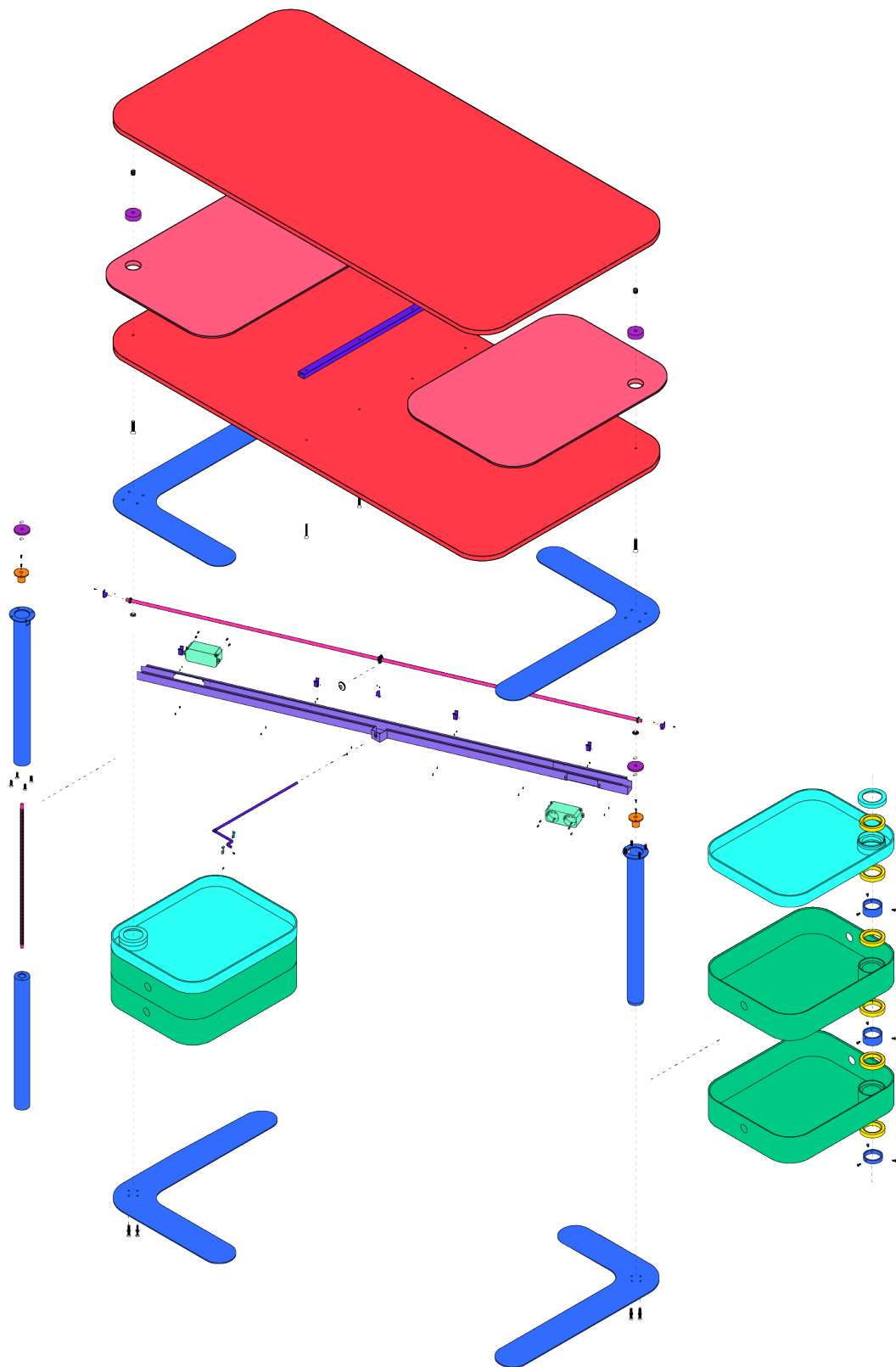
misure in millimetri.

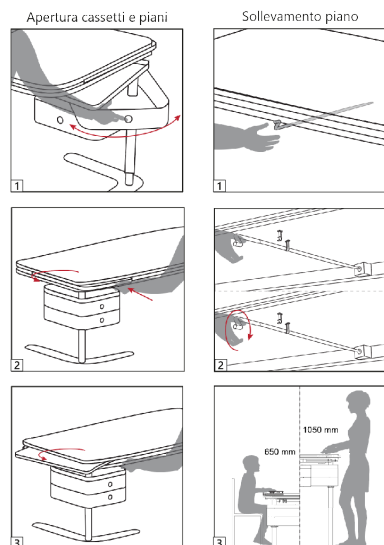


vista dall'alto ma con la configurazione aperta della scrivania mentre viene usata da due persone.

vista laterale della scrivania con le sue varie configurazioni di altezza e il loro rapporto antropometrico con diversi utenti intenti ad usarla.

misure in millimetri.



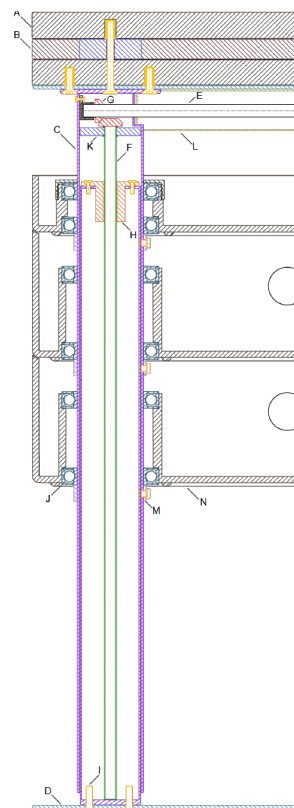


pagina precedente: Esploso isometrico della scrivania e dei suoi componenti meccanici e di supporto.

a sinistra: Storyboard di funzionamento dei cassetti, dei piani laterali e del meccanismo di regolazione dell'altezza.

in basso: A destra possiamo vedere la sezione della scrivania su una delle sue gambe e tutti i meccanismi che ne permettono il funzionamento, mentre sulla sinistra si può osservare una tabella contenente i tipi di materiali con i colori allegati alla sezione e il loro peso complessivo per l'intera scrivania.

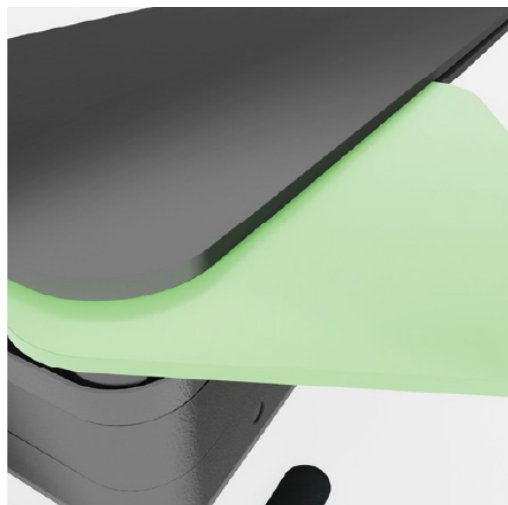
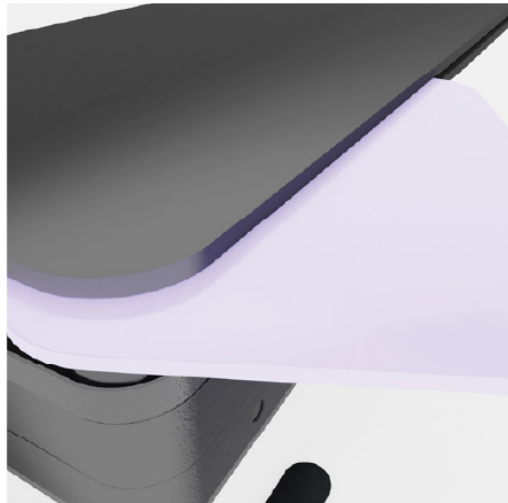
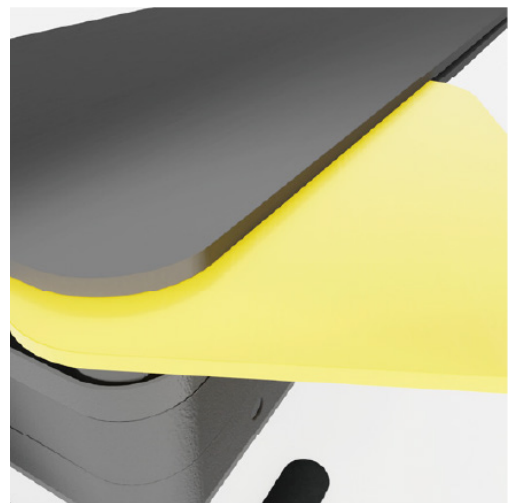
	Componente	Materiale	Peso(Kg)
	A Piano	Compensato di betulla	21,6 Kg
	B Piano interno		
	C Gambe	Acciaio	5,5 Kg
	D Supp/base gambe		7,6 Kg
	E Asta centrale		0,9 Kg
	F Barra filettata		0,6 Kg
	G Coppia conica		0,2 Kg
	H Madrevite		0,4 Kg
	I Bulloni, dadi e boccole		0,2 Kg
	J Cuscinetti		1,3 Kg
	K Supp asta	Teflon	0,9 Kg
	L Copri asta	Alluminio	2,2 Kg
	M Supporti cassetti		0,5 Kg
	N Cassetti	Polipropilene	3,3 Kg

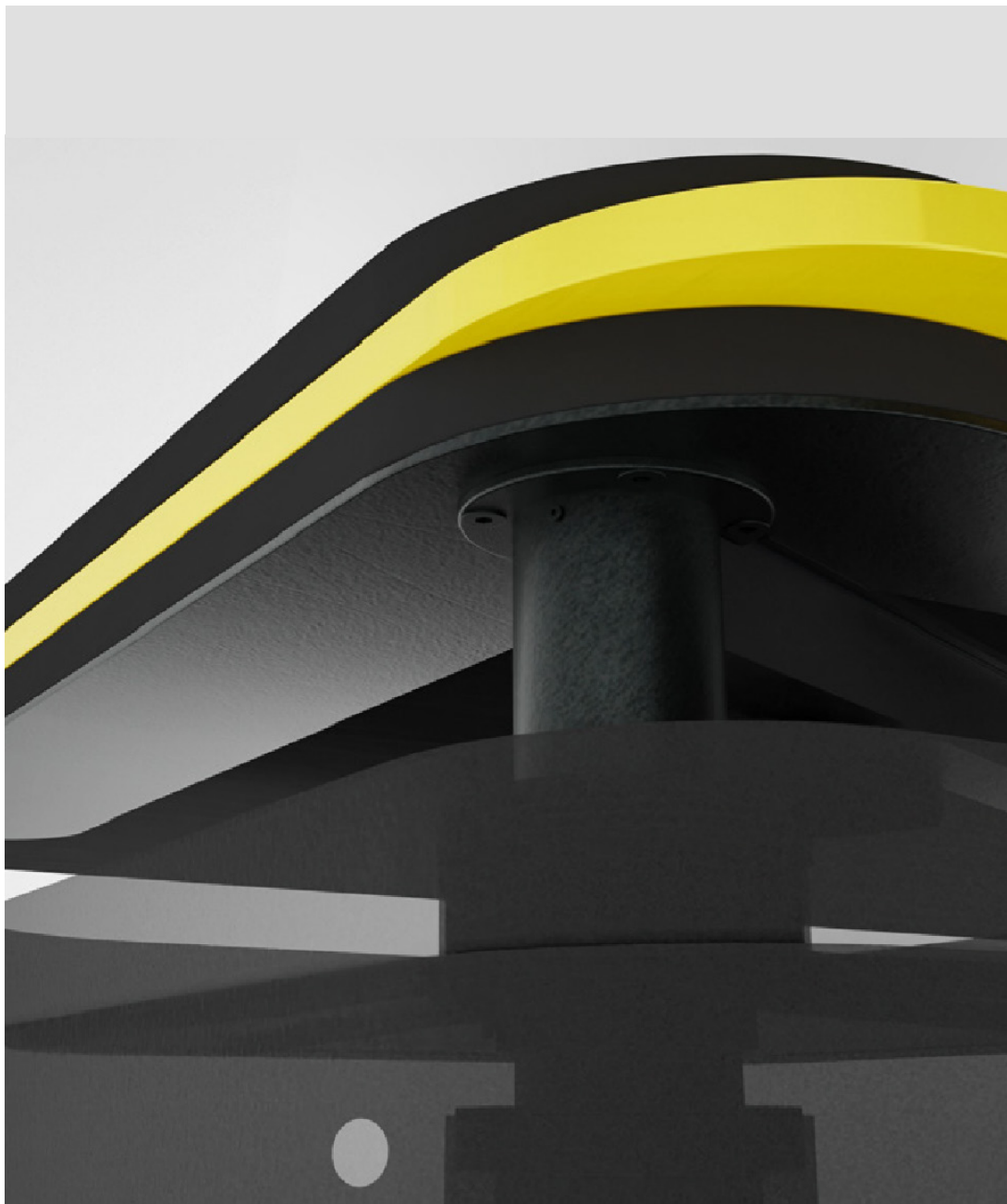




in alto: Render di una gamba della scrivania
con i cassetti aperti.

a sinistra: Renders delle varie colorazioni dei
piani secondari della scrivania.





in alto: Dettaglio della giuntura tra una delle gambe e il piano di lavoro.

a sinistra: Renders del supporto per telefono e cuffie realizzato in stampa 3D e offerto insieme alla scrivania.





Descrizione del progetto

Realizzazione di un filmato di animazione che facesse da pubblicità di un prodotto sostenibile per l'ambiente.

Secondo periodo didattico, giugno 2020

Realizzato con F. Stella, R. Anastasi, G. Ravaioli e G. Proietti

Progetto sviluppato al Politecnico di Torino

La storia ha come protagonista la bottiglia Biolù, un piccolo uccellino che gioca nel suo nido. Tentando di afferrare una farfalla cade, svuotandosi del suo contenuto. La mamma tanica arriva in suo aiuto, riempie la bottiglia e gli impedisce di commettere nuovamente lo stesso errore.

Project description

Realization of an animation video to advertise a product that is sustainable for the environment.

June 2020

Made with F. Stella, R. Anastasi, G. Ravaioli e G. Proietti

Project developed at the Polytechnic University of Turin

The story has as a protagonist the bottle Biolù, a tiny bird who play in its nest. Trying to catch a butterfly he falls, emptying itself of its content.

The tank mom comes in its help, refill the bottle and prevents him to commit the same mistake.

nelle pagine precedenti: Frame del video che mostra il paesaggio e lo stile cartoonesco che si è voluto dare all'animazione. Scannerizzando il QR si può visionare il video.

in basso: Linea di prodotti Biolù che spaziano dal detersivo per i piatti, al sapone per le mani fino all'ammorbidente. Si possono notare i due componenti principali del prodotto ossia la tanica e la bottiglia.



E
E
A

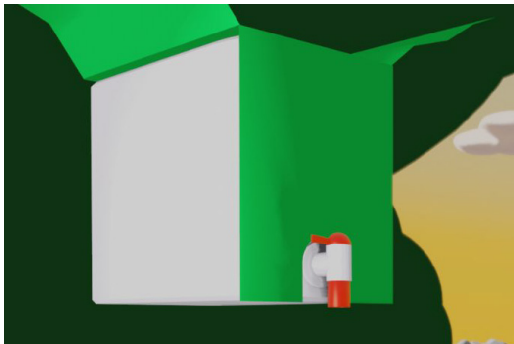
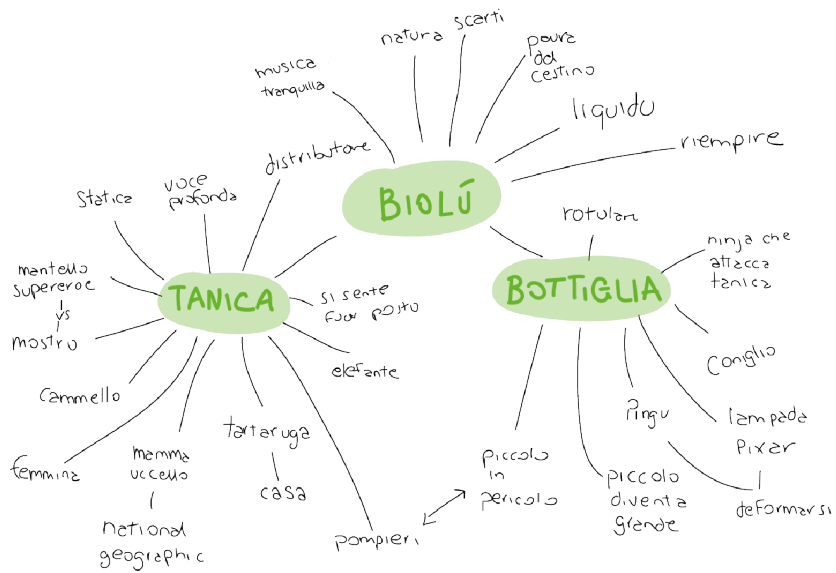
Swing la scrivania ergonomica per la casa e per l'ufficio

Biolù è una marca di prodotti di pulizia Bio per la casa. I loro prodotti si basano su delle taniche da 10 L o anche di più e da una bottiglia da 1 L, questo perchè la tanica potrà riempire la bottiglia e una volta terminata si potrà ricaricarla a un punto vendita, riducendo così la plastica usata. I loro prodotti sono moltissimi e sono tutti caratterizzati da colori vivi e forme semplici quasi cartoonesche, per questo motivo il video ha tentato di avvicinarsi il più possibile allo stile cartoon, anche per catturare l'attenzione delle famiglie. I personaggi nel video saranno la tanica e la bottiglia e saranno inseriti nella natura come suoi abitanti, si vuole così favorire il messaggio del Bio.



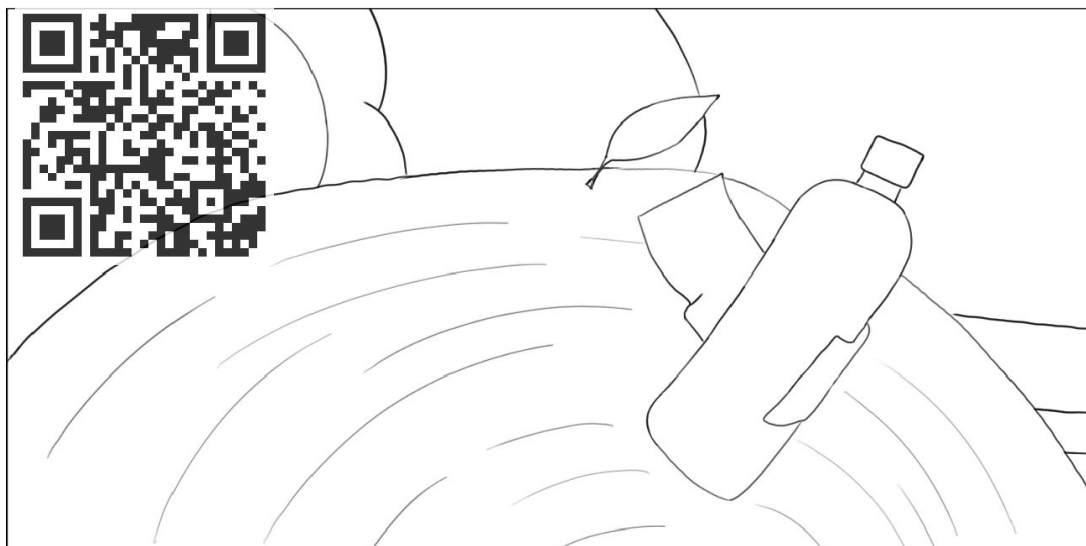
CO-DETERGENZA
BIO-COSMESI
ALLA SPINA





schema del brainstorming realizzato per creare l'idea della storia e i dettagli dei suoi personaggi.

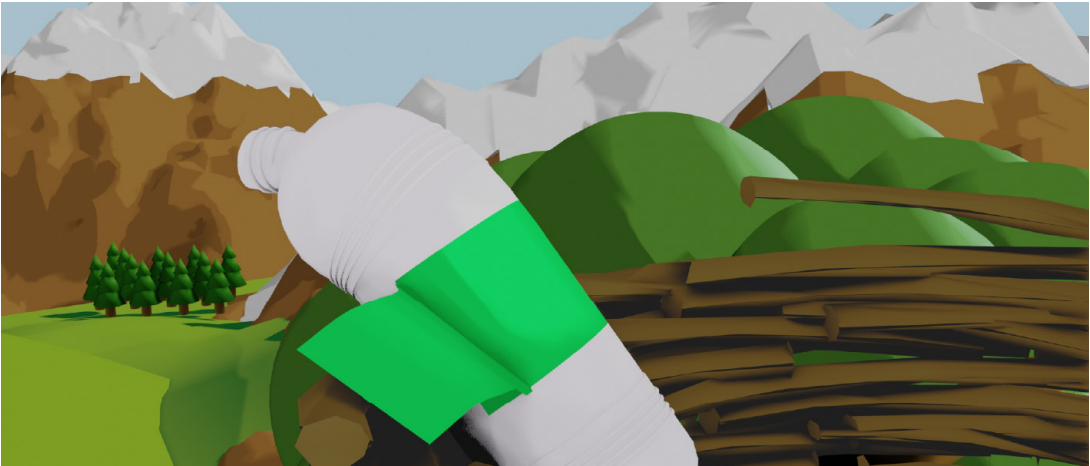
i personaggi che vediamo al di sotto sono i protagonisti della nostra storia, ossia mamma tanica e il piccolo bottiglia.



in alto: Animatic realizzato per studiare le durate delle clip e la durata di ogni singola azione che accade nella storia.

Scannerizzando il QR si può visionare l'animatic.

in basso: Modello 3D in WireFrame e di fianco lo stesso albero ma renderizzato.





pagina precedente: 3 dettagli dell'ambientazione e dei personaggi di giorno e al tramonto.

a sinistra: Renders del modello 3D della bottiglia e il suo scheletro che gli prmette il movimento essendo relazionato alle geometrie del modello.

in basso: Render della bottiglia nel suo nido mentre vede la foglia.





Pango Helmet - Design di prodotto e di servizio

Design III | B. Lerma, M. Signoretto | 2021

Descrizione del progetto

Il progetto del casco Pango nasce dall'idea di promuovere l'utilizzo delle protezioni per la micromobilità in ambienti urbani. Studiando lo scenario, è emerso come solo due persone su dieci usino con costanza caschi o protezioni. Tramite sondaggi e ricerche, è risultato che il motivo principale per cui pochissimi usino protezioni è la scomodità di doverle portare in giro una volta finito lo spostamento.

Pango si pone l'obiettivo di diffondere l'utilizzo delle protezioni senza la scomodità di doverle portare con sé tutto il giorno, sensibilizzando così la gente su un utilizzo sicuro della micromobilità. Il prodotto è destinato alle aziende di sharing per equipaggiare le loro flotte. Un box protettivo si installa sul manubrio dei mezzi, al suo interno si trova un casco pieghevole composto da sezioni di policarbonato unite da nylon ad alta resistenza e consentono di arrotolarlo sino alle dimensioni di una bottiglia.

Project description

The Pango helmet project was born from the idea of promoting the use of protective gear for micro mobility in urban environments. In studying the scenario, it was found that only two out of ten people consistently use helmets. Through surveys and research, it turned out that the main reason very few people use protections is the inconvenience of having to carry them around once the commute is over.

Pango aims to spread the use of protections without the inconvenience of having to carry them around all day, thus raising awareness of safe micro mobility use. The product is intended for sharing companies to equip their fleets. A protective box is installed under the handlebars of the vehicles, and inside is a folding helmet made of polycarbonate sections joined by high-strength nylon so it allow it to be rolled up to the size of a bottle.

nelle pagine precedenti: Una persona che usa un monopattino con un box Pango e il casco Pango.

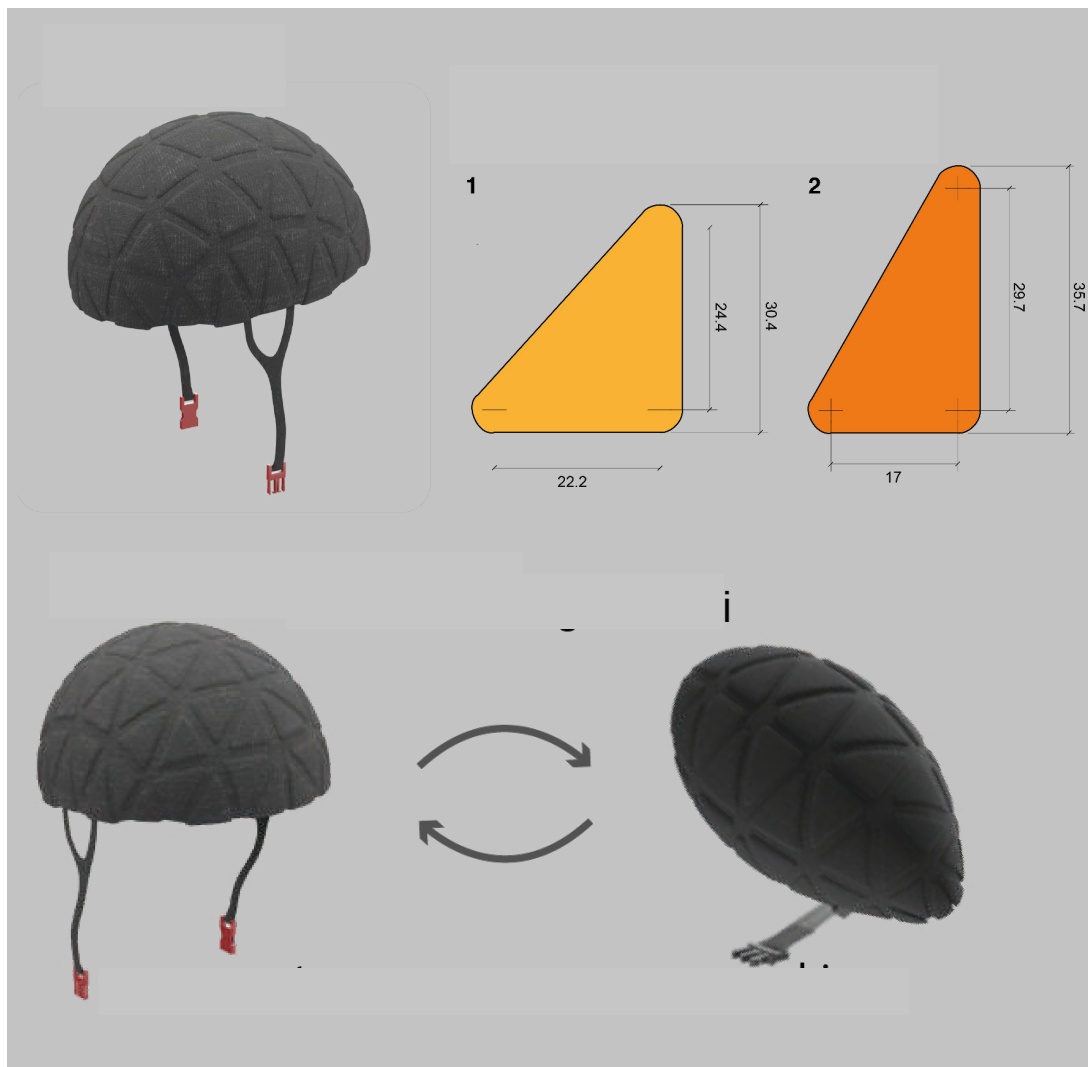
in basso: Frame del video che mostra lo sblocco del box e un successivamente un render del monopattino con un box. Scannerizzando il QR sul telefono si potrà visionare il video.



Pango, una nuova protezione per la micromobilità

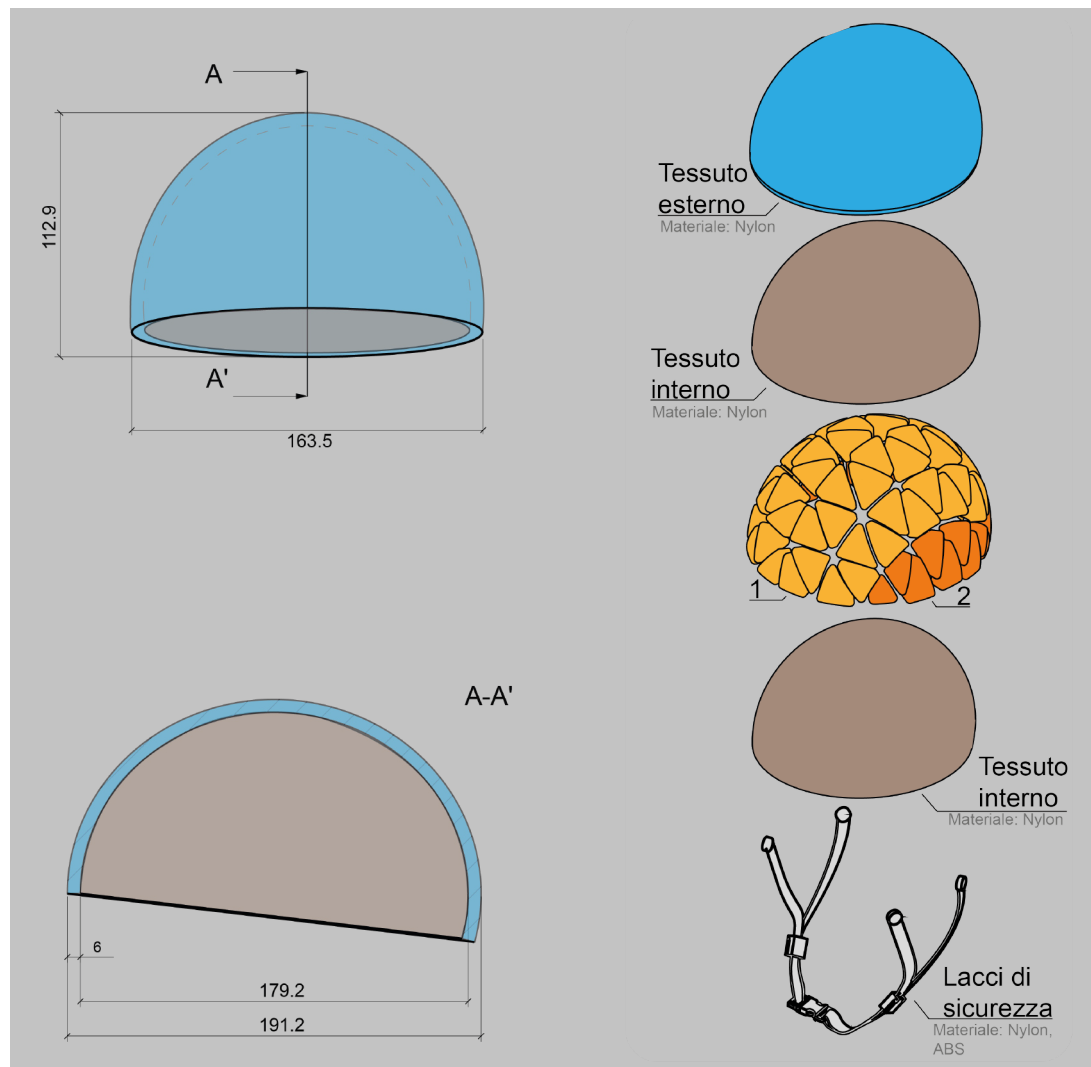
Le nuove regolamentazioni da parte dei governi hanno mostrato una certa preoccupazione per l'uso dei monopattini in sharing e il loro numero all'interno delle città. Per questo motivo abbiamo visto città vietarne l'uso ai minorenni o richiedere l'uso del casco durante il viaggio. Pango permette quindi all'utente di viaggiare sicuro senza dover per forza avere un casco dietro con se. Il box fornito alle aziende invece è facilmente installabile e adattabile a tutti i monopattini delle varie aziende. Per il casco è stata favorita l'ergonomia tramite cinghie regolabili e tessuti elastici per permettere a tutti di usufruirne comodamente.





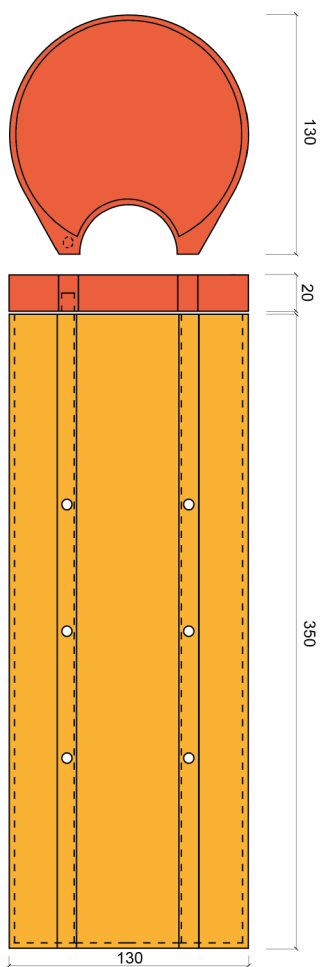
render del casco abbinato al box per ogni veicolo,
affianco sono presenti le proiezioni delle tessere
in materiale composito [PC 40% fibra di carbonio]
inserite all'interno del casco.
Le misure sono in millimetri.

render del casco nelle sue due configurazioni,
aperto e chiuso.



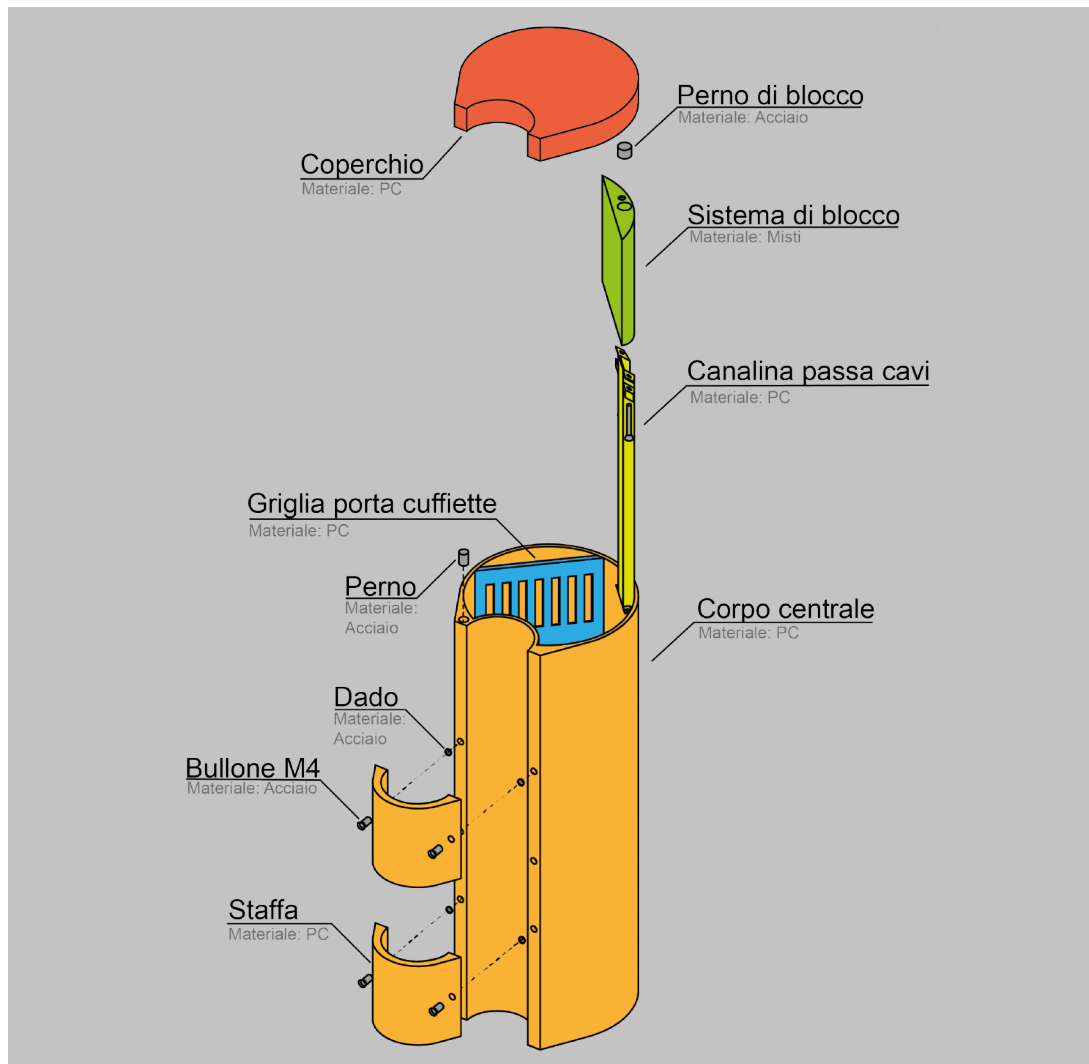
a sinistra: Proiezioni ortogonali del casco e vista laterale in sezione [A-A'], le misure sono in millimetri.

a destra: Esploso in vista isometrica del casco.



proiezioni ortogonali del box in vista dall'alto e vista laterale.

vista prospettica di un rapporto antropometrico del box con un monopattino.

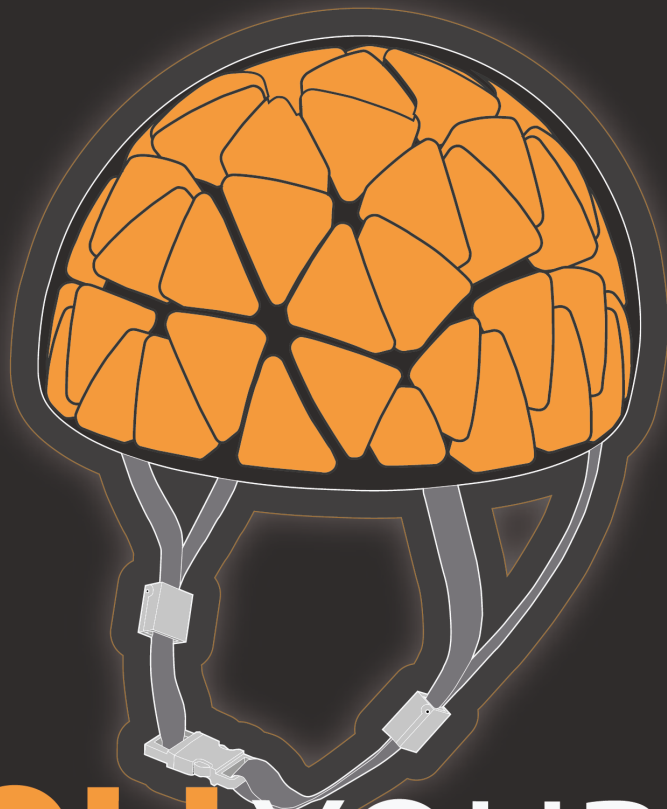


esploso in vista isometrica del box.

il box avrà una fornitura di cuffiette usa e getta, per permettere di poterne usufruire in modo sicuro e igienico.

il sistema di blocco è connesso con il monopattino via bluetooth per permettere lo sblocco.

PANGO



ROLL YOUR PROTECTION



grafica sulla copertina del Flyer realizzata per
fornire lo storyboard d'uso del box e del casco
Pango.

COME UTILIZZARE IL NUOVO PANGO HELMET



PANGO



www.pango.com
info@pango.com



+339 3411234567



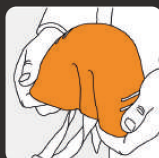
1
Sblocca
il monopattino



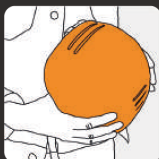
2
Sblocca il box
che contiene il casco



3
Estrai il casco e una
cuffietta igienica



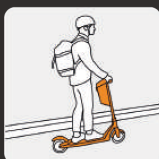
4
Srotola il casco



5
Controlla di averlo
srotolato correttamente



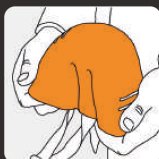
6
Indossalo saldamente
aggiustando i lacci



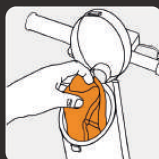
7
Goditi il viaggio in
completa sicurezza



8
Richiudi il casco
terminato il viaggio



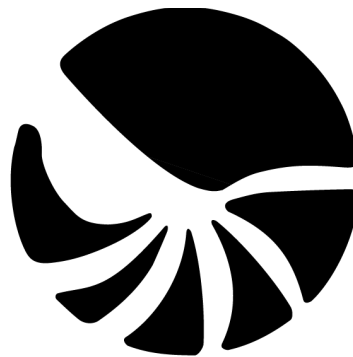
9
Arrotolalo



10
Inseriscilo nel box
e chiudi lo sportello

pagina posteriore del Flyer mostrato nella pagina precedente.

Si possono vedere le istruzioni d'uso, un QR code che può riportare al sito ufficiale o a un video esplicativo, dei numeri di telefono e le informazioni per i contatti.



Mr. Goodbaur
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Scelto per la sua forma spessa, smussata e inclinata. Il bold nel font ricorda la **protezione**, mentre l'italic da l'impressione di **velocità**.

Roboto
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

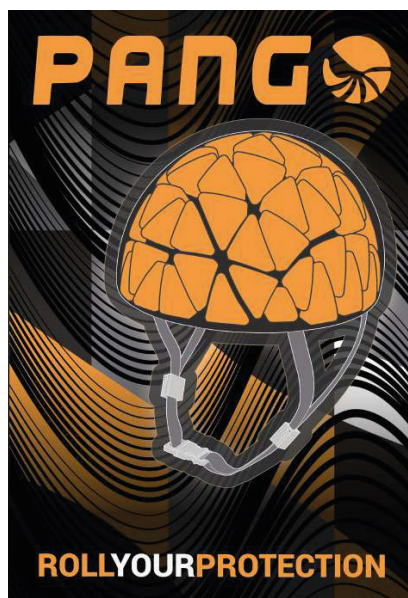
La forma è semplice, leggera e non troppo rigida, è un Sans Serif. È facilmente leggibile e il suo stile dà l'impressione di **moderno** ed **essenziale**.

eb924a
 R 235
 G 146
 B 74

f4f6f5
 R 244
 G 246
 B 245

191d1e
 R 25
 G 29
 B 30

696c6d
 R 105
 G 108
 B 109

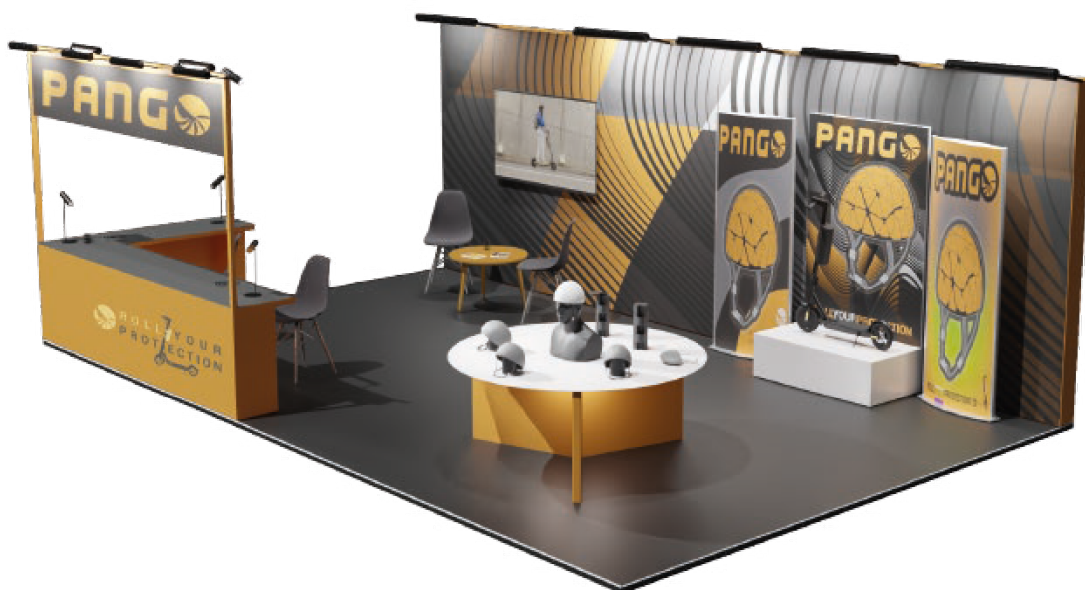


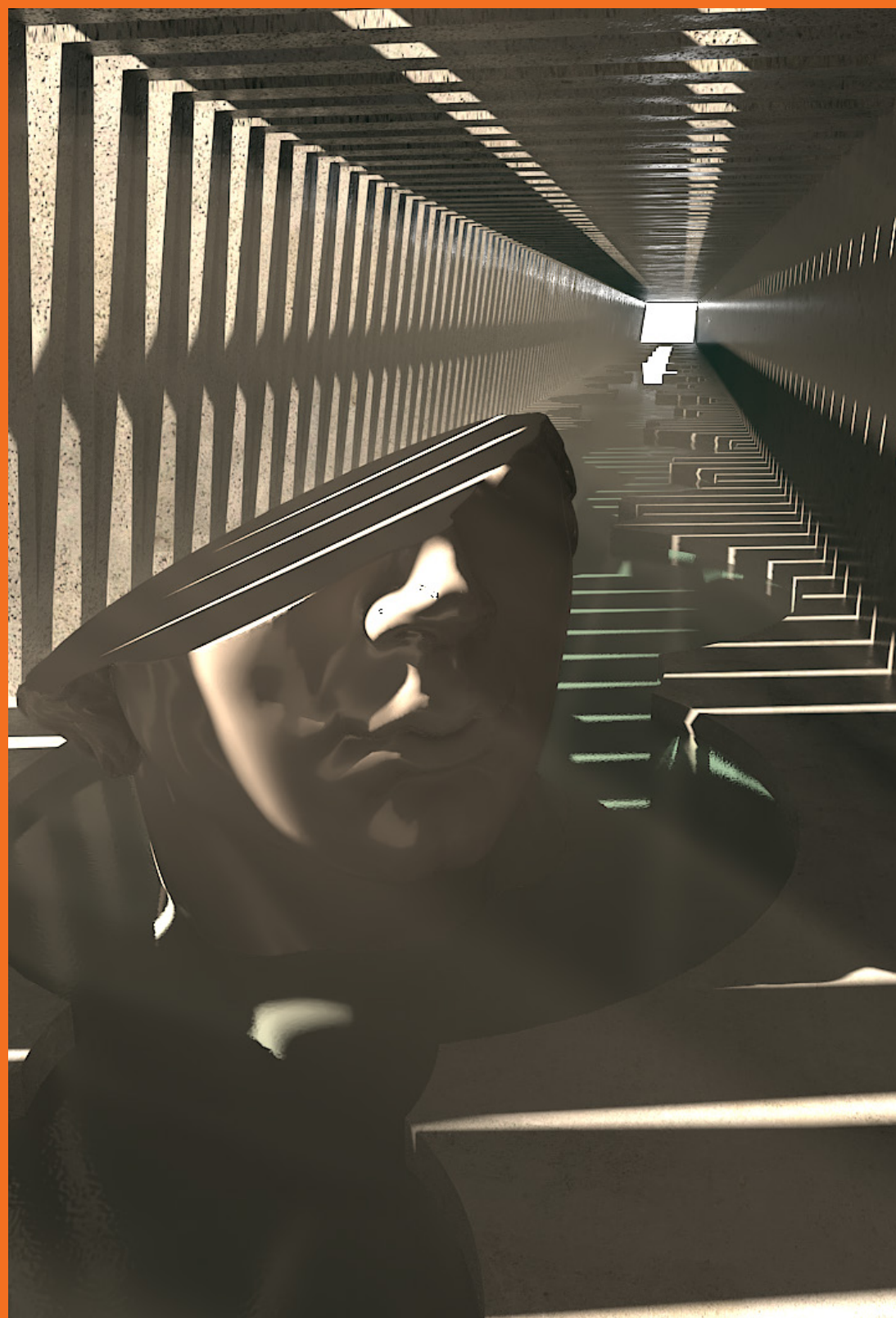


pagina precedente: In alto si vede il logo affiancato al pay-off con affianco il logotipo ingrandito. In centro i font usati e la palette dei colori per il branding, affianco si può osservare un manifesto dell'elmetto. In basso invece si vedono due pubblicità nei pressi di luoghi di transito del trasporto pubblico.

a sinistra: Biglietti da visita, catalogo e sito web e pagina instagram.

in basso: Render dello stand realizzato per presentare il prodotto alle fiere sulla micromobilità.





Fiat Lux - workshop di rendering

Modellazione e rendering di scene eteree | Alberto Sala | 2022

Descrizione del progetto

Il workshop Fiat Lux, primo dei diversi workshop del master itinerante di “Museografia, Architettura e Archeologia, Progettazione Strategica e Gestione Innovativa delle Aree Archeologiche”, si compone di due fasi, una di apprendimento dei due programmi usati e una di realizzazione di diversi renders.

I programmi usati sono Rhino e V-Ray, che insieme permettono sia di modellare e sia di ottenere un render fotorealistico.

Le ispirazioni per la modellazione delle diverse scene deriva dal mondo dell'arte classica, unita ad ambientazioni architettoniche semplici ma scenografiche, dove il soggetto viene evidenziato solo grazie alla luce del sole.

Project description

The workshop Fiat Lux, first of several workshops of the itinerant master's degree in “Museography, Architecture and Archaeology, Strategic Planning and Innovative Management of Archaeological Areas”, consists of two phases, one for learning the two programs used and one for creating various renders.

The programs used are Rhino and V-Ray, which together allow both to model and to obtain a photorealistic render.

The inspiration for the modeling of the different scenes comes from the world of classical art, combined with simple but scenographic architectural settings, where the subject is highlighted only thanks to the sunlight.



nelle pagine precedenti: Render di una testa sezionata all'interno di un corridoio suggestivo con delle piscine. L'illuminazione è volumetrica.

in alto: Render di una statua angelica inserita in una navata illuminata solo dalle finestre. L'illuminazione è volumetrica.



render di una venere inserita in un'ambientazione
ispiata a delle terme di Casablanca.



render di due busti poggiati su una scalinata.



render di una statua inserita tra diversi archi.



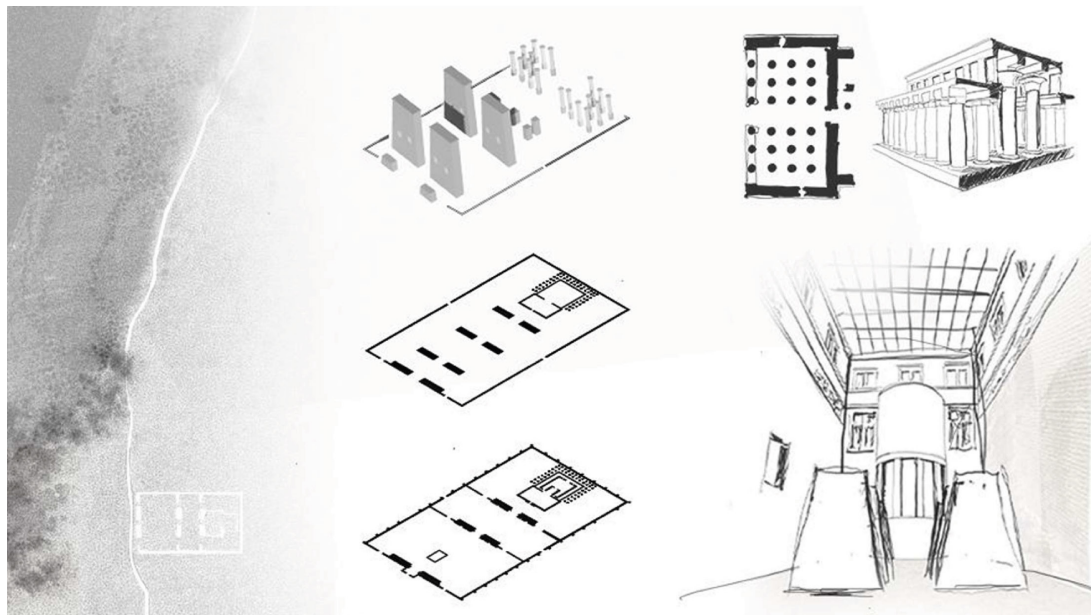
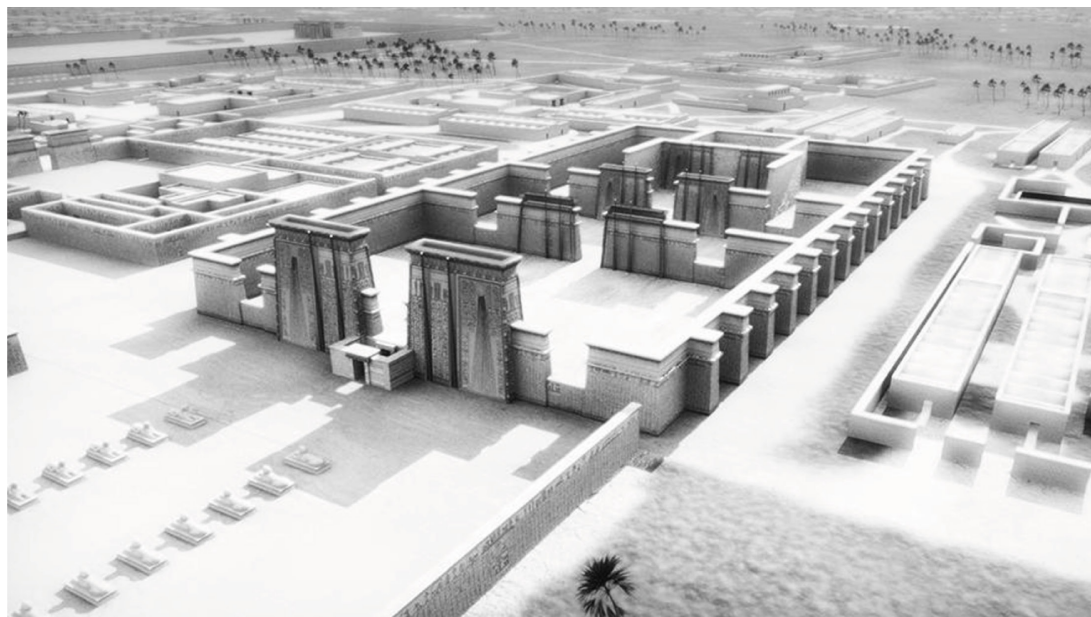
Descrizione del progetto

Il progetto di exhibit design realizzato a Berlino presso l'isola dei musei, all'interno del Neues Museum vuole essere un nuovo allestimento, che tratta della storia del faraone Aton, faraone cancellato nella storia per via di aver iniziato un cambiamento della religione egizia in monoteismo, cambiamento che venne visto con così tanto astio dagli egizi da fargli tentare di cancellare qualsiasi suo cambiamento. La collezione quindi è composta da alcuni reperti e gioielli di quell'epoca che non furono persi o distrutti. Essa è disposta all'interno del grande salone del Neues Museum e nella stanza precedente. L'allestimento vuole ricreare l'architettura del tempio realizzato da Aton in Egitto, lo spazio è suddiviso da muri e spazi colonnati che tentano di ricreare l'ambientazione tipica egizia. Il progetto è stato realizzato in meno di una settimana dal lavoro congiunto tra sette architetti e designer.

Project description

The exhibit design project was created at the Neues Museum on Museum Island in Berlin. It aims to present the story of Pharaoh Aton, who was erased from history due to his attempt to introduce monotheism in Egypt, a novelty that was met with great hostility by the Egyptians, who tried to erase any trace of the pharaoh and his innovations. The collection on display includes some artifacts and jewelry from that era that have survived destruction. The exhibition was set up in the large hall of the Neues Museum and in the preceding room, with the aim of recreating the architecture of the temple built by Aton in Egypt. The exhibition space is divided by walls and colonnaded spaces that try to recreate the typical atmosphere of ancient Egypt. The project was completed in less than a week thanks to the joint work of seven architects and designers.

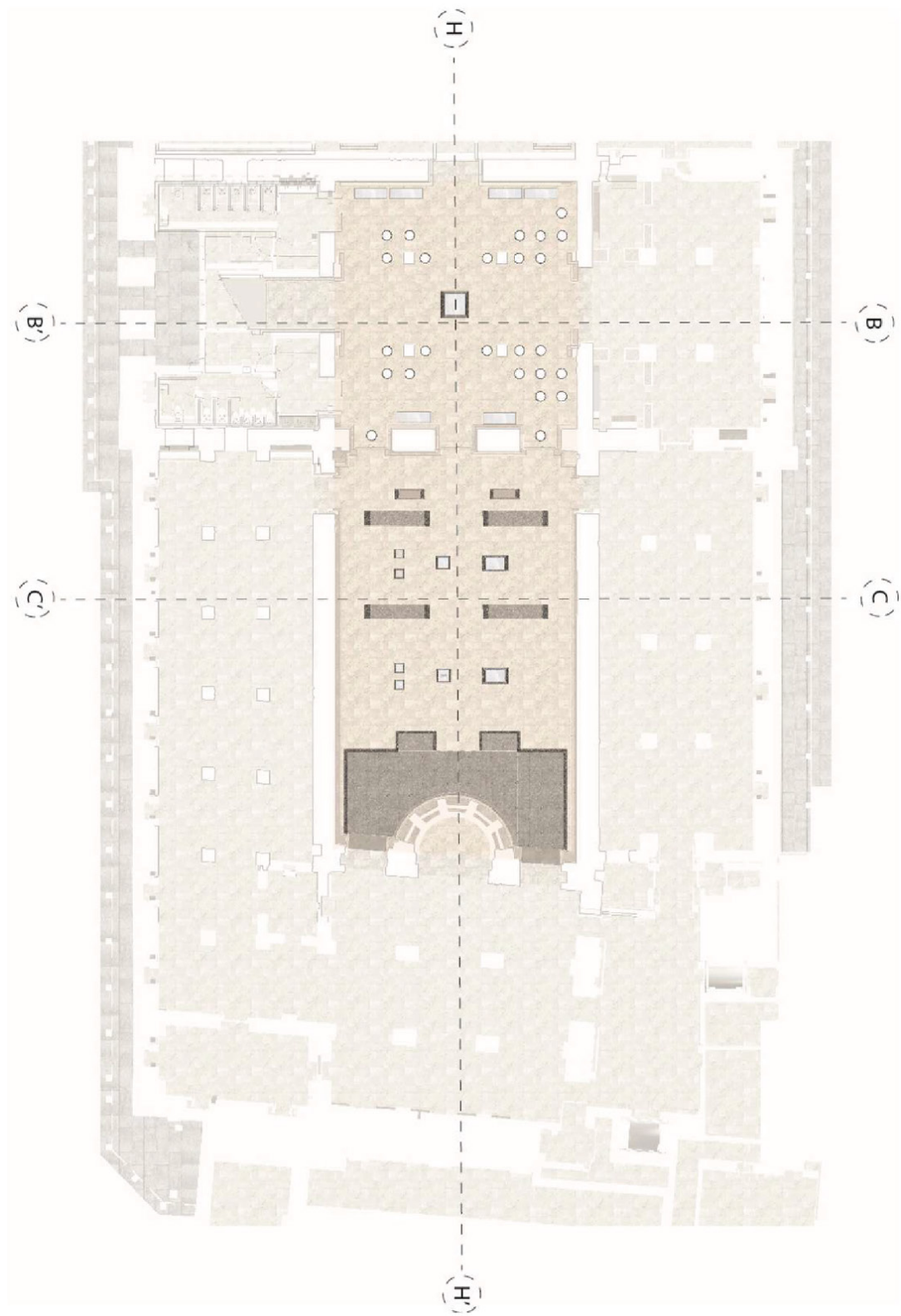
nelle pagine precedenti: Render del salone del Neues Museum con l'allestimento inserito
in basso: Immagini del tempio grande e piccolo di Aton, si possono vedere le strutture usate come ispirazione dell'allestimento e subito dopo degli schizzi realizzati per progettare
nella pagina successiva: Fotografia del salone del Neues Museum

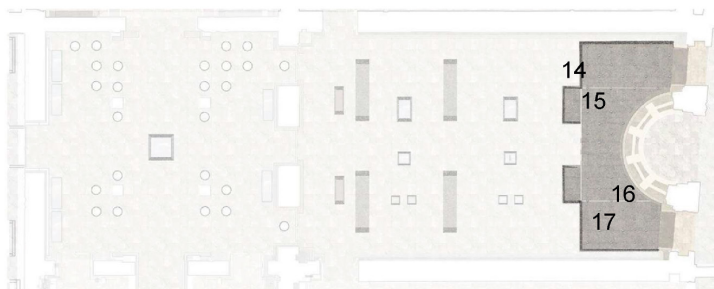
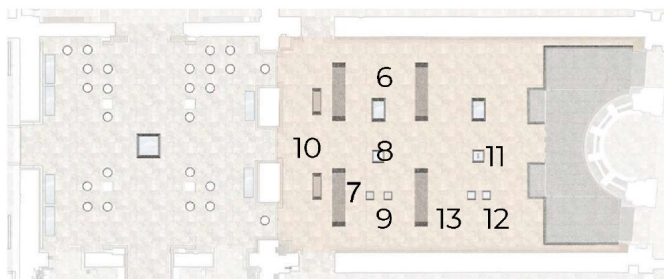
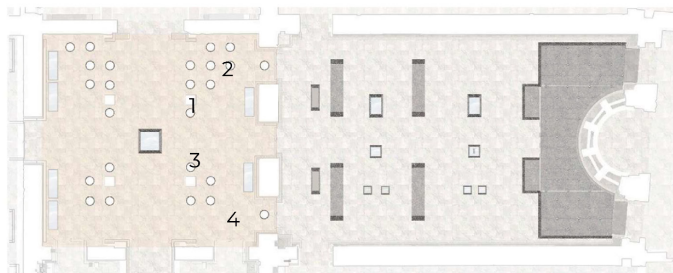


La progettazione dello spazio del Neues Museum

Il progetto che nasce da questo workshop vuole ricreare quella atmosfera egizia nel particolarissimo salone del Neues Museum. Per realizzare almeno la rappresentazione di questa idea abbiamo usato render e fotoinserimenti, rimodellando completamente il salone su Rhino e scegliendo le migliori forme e texture per ricreare quella tipica atmosfera egizia,



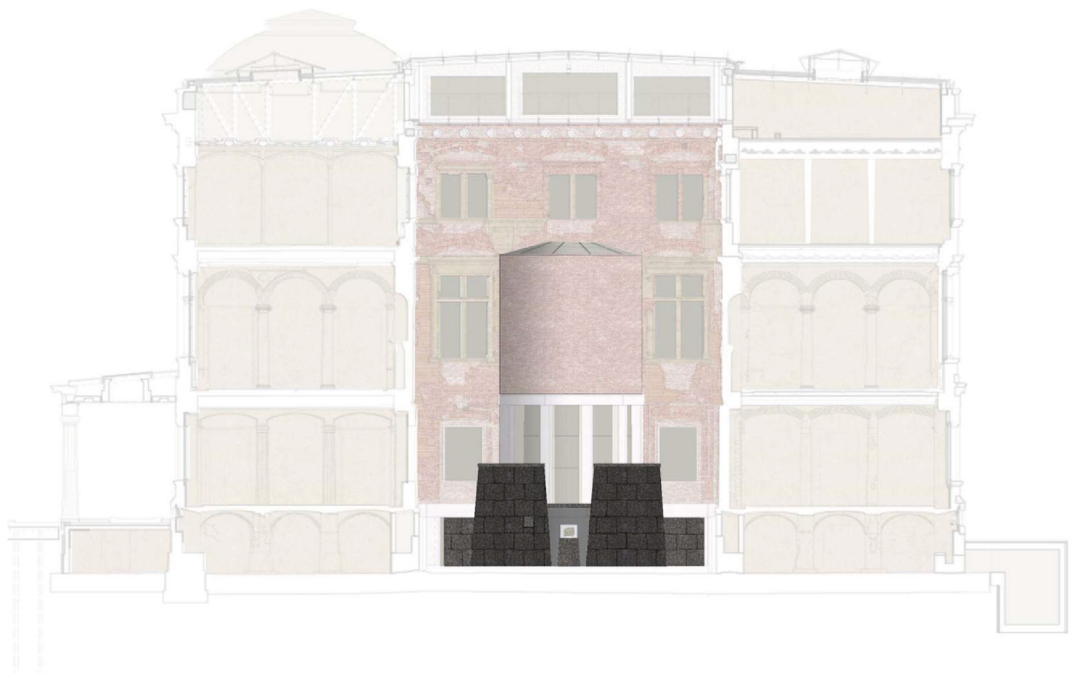


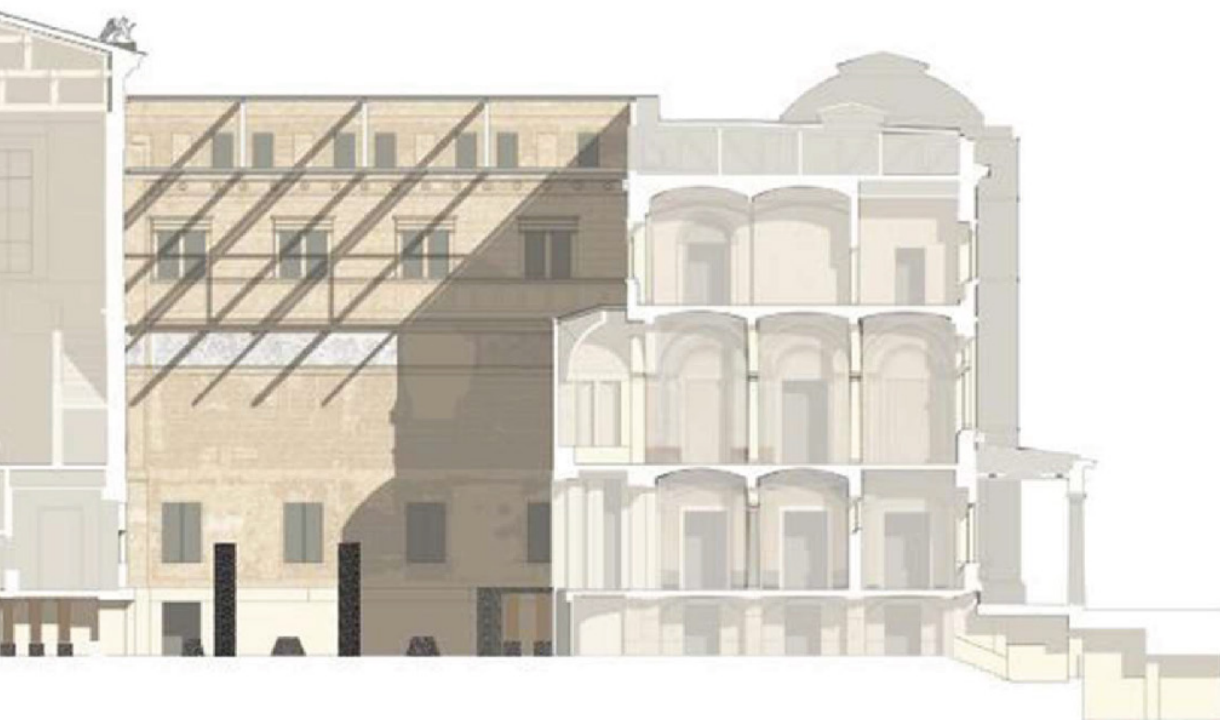
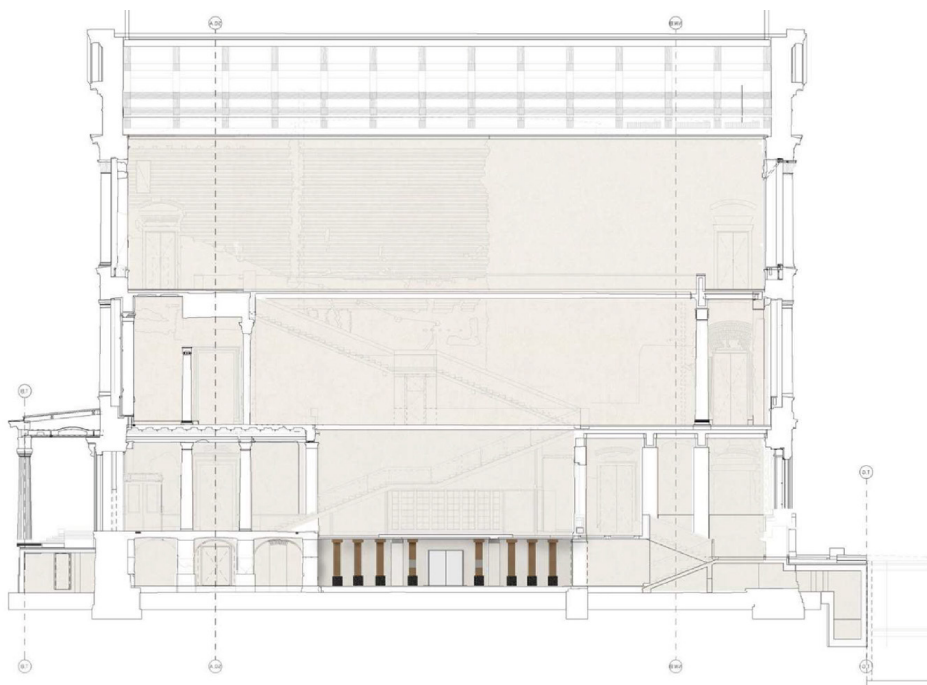


a sinistra: Pianta del Neues Museum texturizzata con inserita al suo interno la pianta del nostro allestimento

in alto: Pianta texturizzata del nostro allestimento con affianco le opere che andranno inserite nei rispettivi espositori.

nelle pagine successive: Sezioni dell'allestimento all'interno del Neues Museum

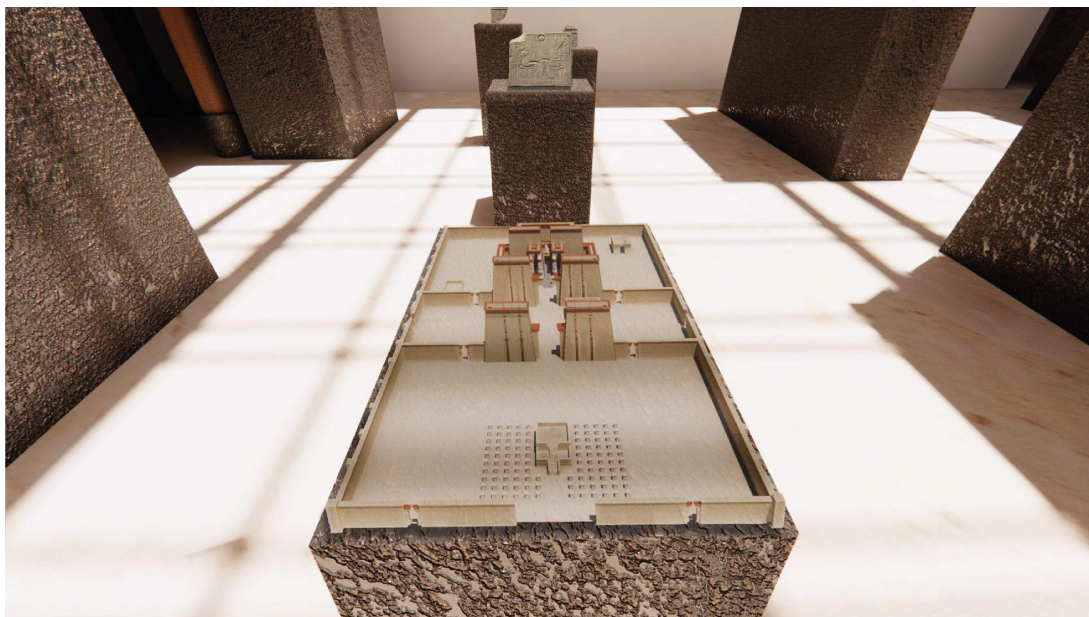
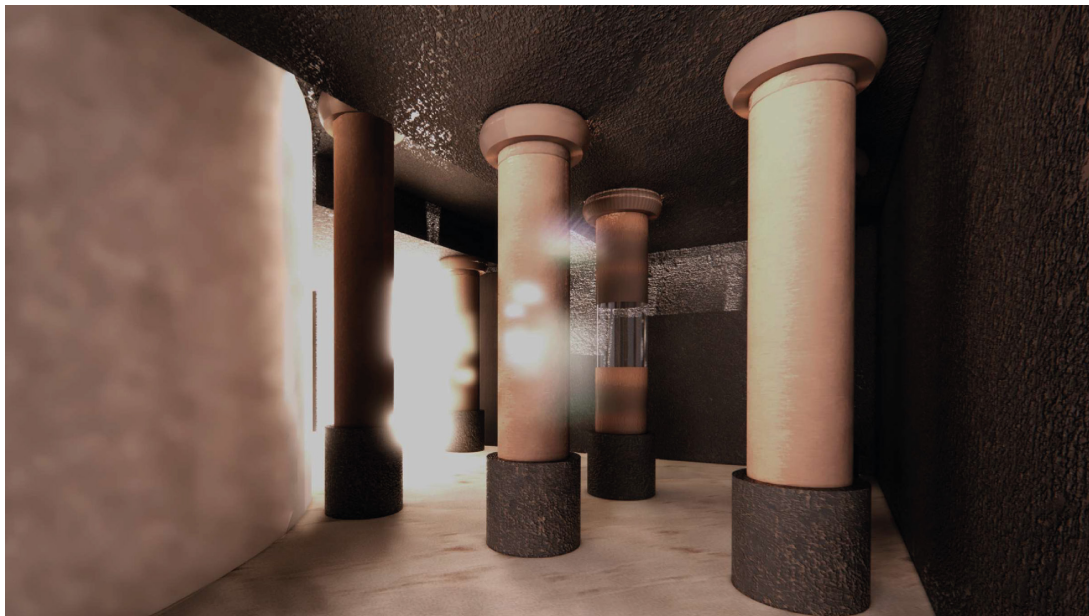






in alto: Renders con riferimenti antropometrici della stanza precedente al salone e del salone
 nella pagina successiva: Render del salone e dell'allestimento

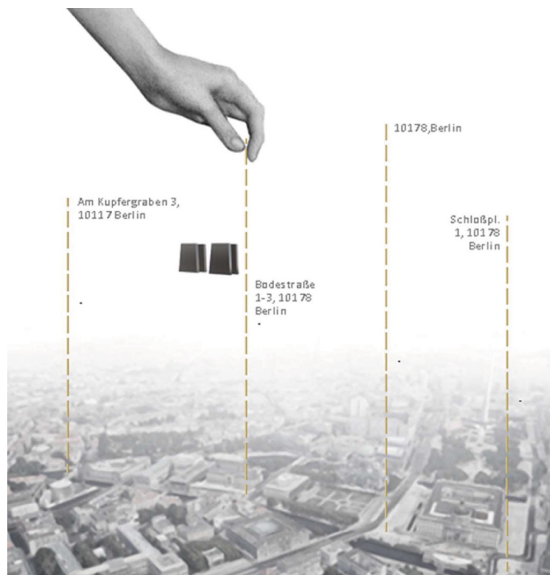




in alto: Renders della stanza successiva al salone
e del salone

nella pagina successiva: Render dell'ingresso della
stanza successiva al salone





in alto: Fotoinserimenti della pubblicità realizzata per la nostra mostra fotoinserita su dei tabelloni pubblicitari posizionati per l'area centrale di Berlino

a destra: Manifesto realizzato per pubblicare l'esposizione

THE SOLE SUN



PRAISE
ATON

PRAISE
THE PHARAOH

An eresie imposed by the king on his subjects, traumatizing generations
of ancient Egyptians and causing the damnatio memoriae of its founders:
the pharaoh Akhenaton and his wife Nefertiti.

April 14th -
September 30th



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz



Workshop del Barrio Gotico - Fondazione EMBT

Exhibit Design | P. F. Caliarì, Fondazione Miralles, Studio EMBT | 2023

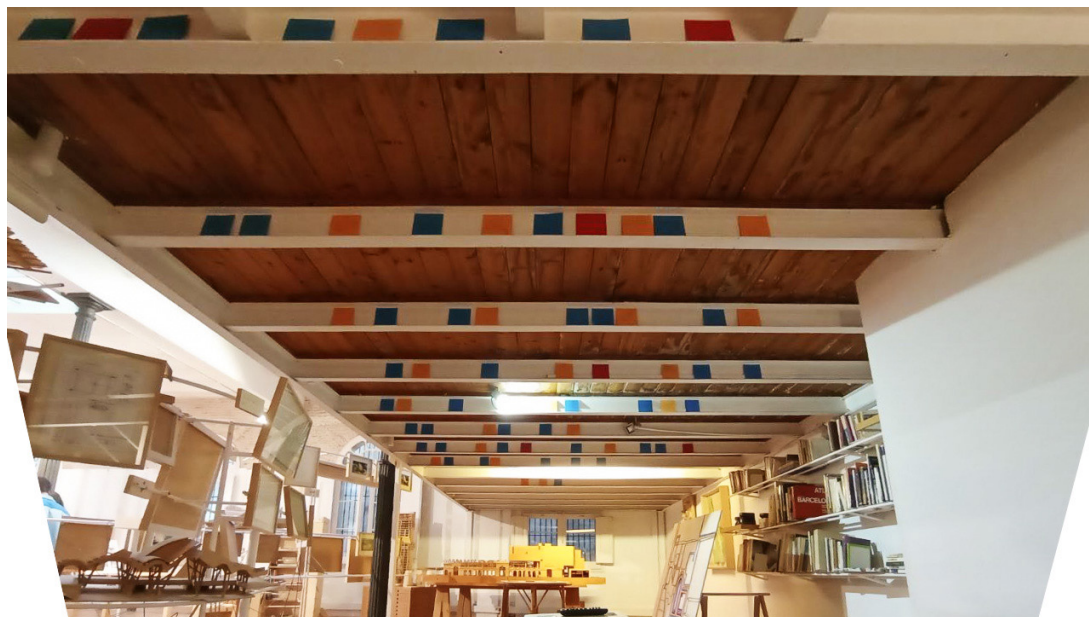
Descrizione del progetto

Il workshop del Barrio Gotico si è svolto a Barcellona ed è stato incentrato sulla creazione di un' esposizione temporanea, con un approccio quasi esclusivamente analogico, senza l'uso di supporti digitali. I partecipanti si sono divisi in sei gruppi, ciascuno dei quali ha lavorato su una diversa area tematica dell'esposizione, con l'obiettivo comune di presentare una mostra sull'area della cattedrale gotica di Barcellona, Plaza del Rei e Plaza Sant Jaume. Il workshop è durato quattro giorni. I gruppi si sono suddivisi in: mappa, plastico, frottage, libri di viaggio, collage e diagramma. Io ho lavorato al plastico o modello, realizzando un modello in Poliplat e cartoncino di diversi edifici situati nelle vicinanze della cattedrale gotica di Barcellona, nonché il plastico della cattedrale stessa, realizzato con un wireframe di listelli in legno e dettagli in filo di ferro saldati con stagno.

Project description

The Barrio Gotico workshop took place in Barcelona and focused on creating a temporary exhibition, using almost exclusively analog methods without digital support. Participants were divided into six groups, each working on a different thematic area of the exhibition, with the common goal of presenting a show on the Gothic cathedral area of Barcelona, Plaza del Rei, and Plaza Sant Jaume. The workshop lasted four days and groups were divided into: map, model, frottage, travel books, collage, and diagram. I worked on the model, creating a Poliplat and cardboard model of various buildings located near the Gothic cathedral of Barcelona, including the cathedral model itself, made with a wireframe of wooden slats and details in soldered wire.

nelle pagine precedenti: Ingresso della fondazione Miralles e lo studio di architettura EMBT
in basso: Allestimento ed esposizione dei collage, realizzati scattando fotografie e incollandole in modo da creare rappresentazioni suggestive. Dopo si può vedere la raccolta di bigliettini su cui le persone nella piazza hanno espresso le loro opinioni
nella pagina successiva: Raccolta di immagini e di dati da parte dei locali di Barcellona e i turisti



Il site scaping, l'osservazione del luogo come atto creativo

Guardare la città come una costruzione nello spazio, in grande scala, ma percepita nell'arco di molto tempo. La progettazione di una città quindi è un'arte temporale, dove tutto esiste in relazione a ciò che la circonda, agli eventi e la loro sequenza e alla memoria di esperienze passate. Il nostro lavoro quindi si sviluppa sul creare un'analisi territoriale e architettonica, che esca dalle ricerche convenzionali, ma si inserisce come una ricerca dell'architettura sia a livello fisico sia a livello sociale, studiando l'ambiente e le persone che ci abitano e lo sfruttano.







a sinistra: Modello in legno della Basilica Gotica di Barcellona posizionata su una mappa grafica dell'area realizzata con collage e acquerelli. La scala è 1:100

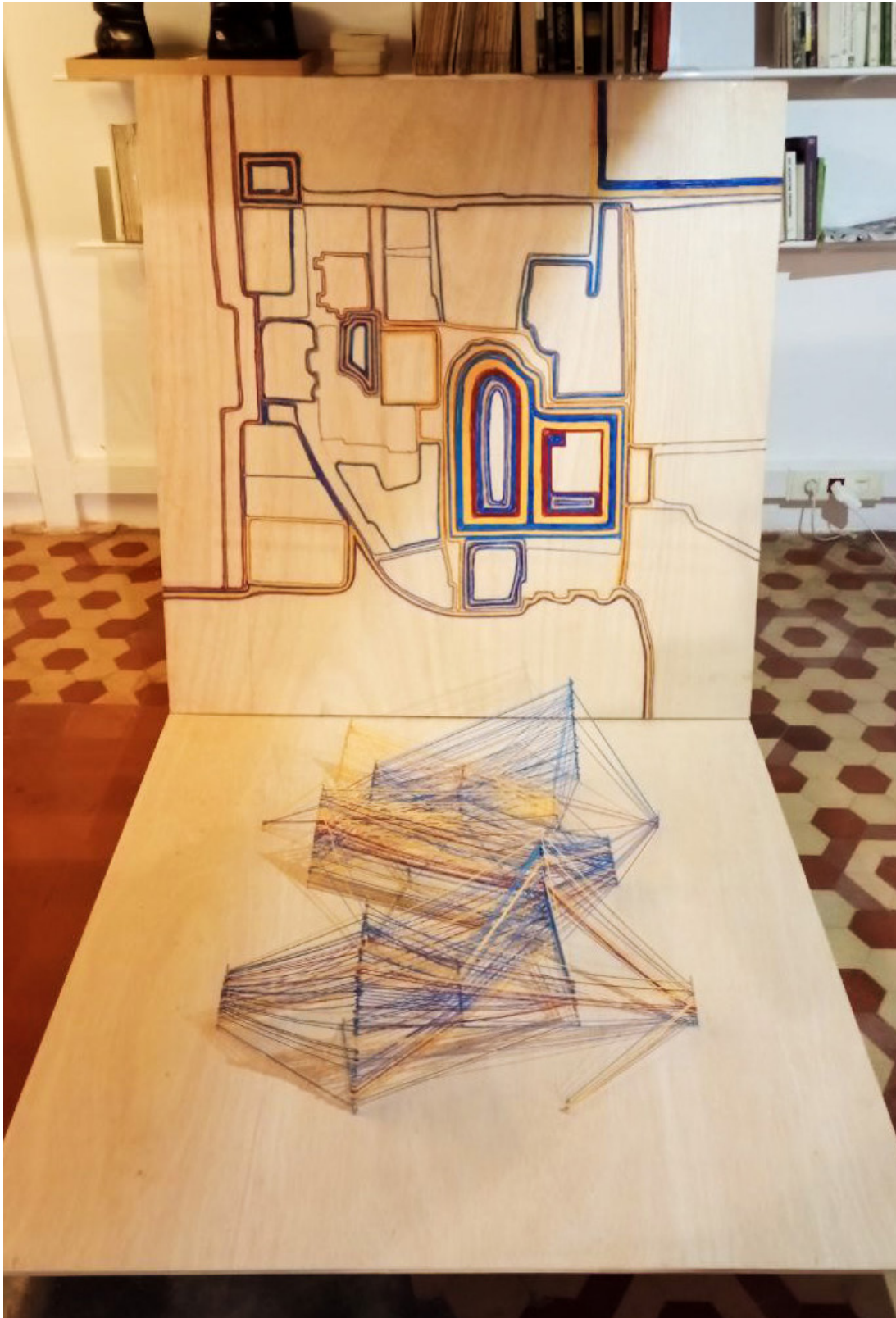
in alto: Gruppo di modello che realizza i vari plastici nelle pagine successive: L'esposizione presentata a Tagliabue, il lavoro di gruppo con Caterina Miralles e il plastico con il gruppo







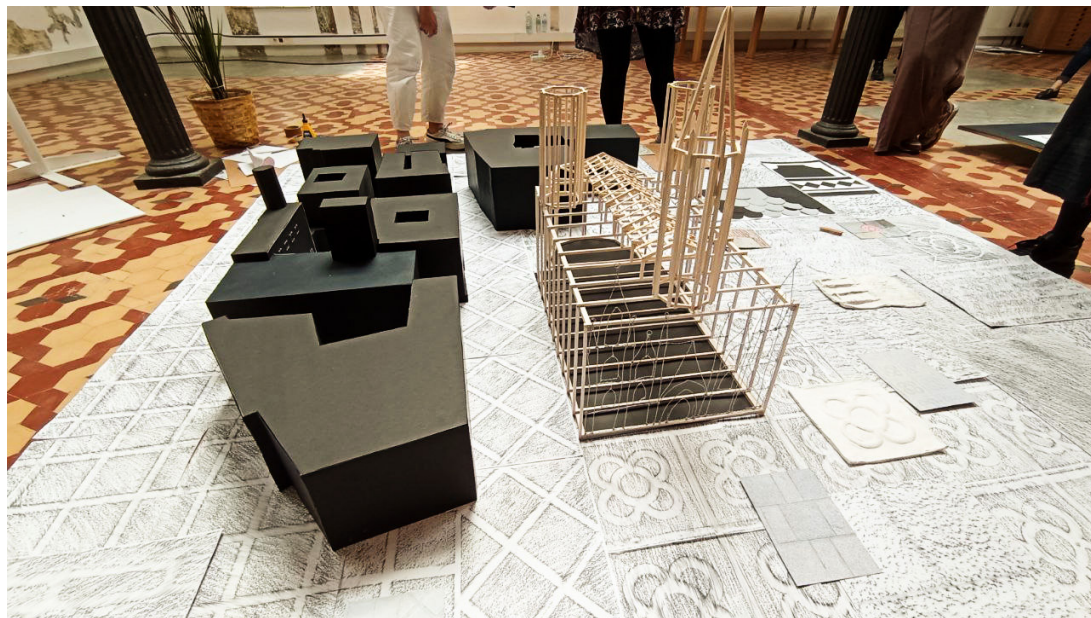
in alto: Collage e plastico applicato sul frottage,
realizzato con carboncini e le piastrelle che si
trovano per tutta Barcellona
nella pagina successiva: Gli spostamenti
di tutte le persone intervistate per l'area di
progetto rappresentate da fili posti sia su piano
bidimensionale e successivamente con fili collegati
a fili di ferro sfruttando la tridimensionalità





in alto: Allestimento del collage e il plastico di un
edificio in scala 1:100
nella pagina successiva: Fondazione Miralles





in alto: Tutti i plastici posizionati sul Frottage e la
grande apertura della mostra
a destra: Dettaglio dell'allestimento del collage





AROUND

Around - Grafica generativa per esibizioni museali

Concorso “Neologia” Graphic Days I Me stesso I 2022

Descrizione del progetto

Il progetto è stato sviluppato nel 2022 per il concorso di partecipazione ai Graphic Days che si sono tenuti a Torino nel medesimo anno.

Questa animazione nasce come sperimentazione di arte generativa. Risulta un punto di incontro tra le esperienze artistiche e personali dell'autore con le sue capacità grafiche e visive attuali.

Il tema centrale del progetto vuole essere una ridefinizione della parola “Around”. Il concetto principale di “intorno” può essere molto ampio e tutto ciò che abbiamo intorno è difficilmente quantificabile. L'autore quindi vuole mettere insieme tutto quello che ha potuto avere e trovare “intorno” nei suoi ultimi anni. Utilizzando Touchdesigner, sono stati estrapolati i contorni dei video e convertiti in linee che si evolvono in forme geometriche e colori psichedelici, reagendo alla musica che è stata composta ed eseguita con una chitarra elettrica. L'animazione evidenzia come il soggetto non sia solo definito nella sua figura, nitida e reale, ma possa esserlo nello sviluppo e movimento del suo contorno.

Project description

The project has been developed in 2022 for the public competition of the Graphic Days in Turin in the same year. This animation was born as a experimentation of Generative Art. The result is a meeting point of many artistic and personal experiences of the author with his actual graphical and visual abilities.

The central theme of the project is the redefinition of the word “Around”. The main concept of “Around” can be very wide and all that we have around is hardly quantifiable. The author wants to put together all he could have and find “Around” in his latest years.

By using Touchdesigner, the side of the videos has been extrapolated and converted into lines that can evolve in geometrical forms and psychedelic colors, reacting to the music that was composed and executed with an electric guitar.

The animation highlights how the subject is not only defined from it's figure, sharp and real, but it can be in the development and movement from its side.

nelle pagine precedenti : Piccolo
manifesto realizzato successiva-
mente al progetto.

Scannerizzando il QR si potrà
visionare il video

in basso: Frame del video.

Immagine di un ragazzo che va
in skate nel parcheggio davanti
al carcere di Piazza Lanza,
Catania.

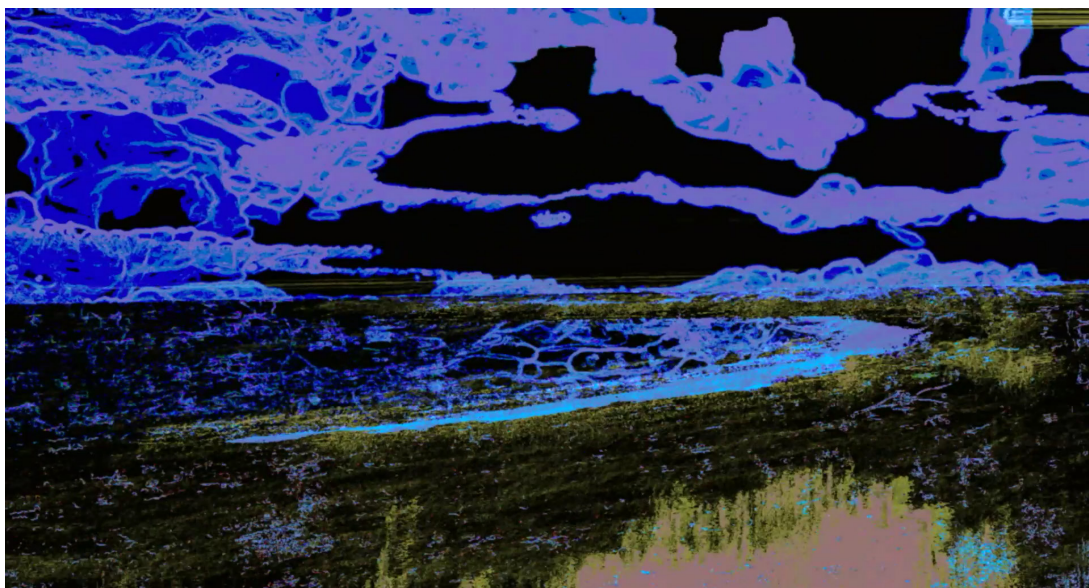
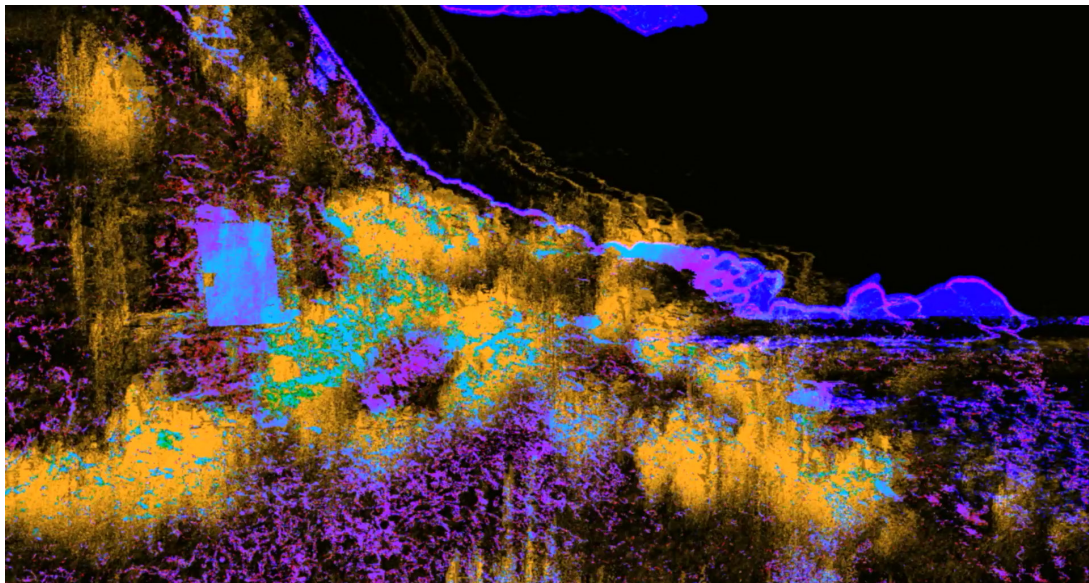
Foto di Giulio Santullo



Touchdesigner un programma dalle potenzialità enormi

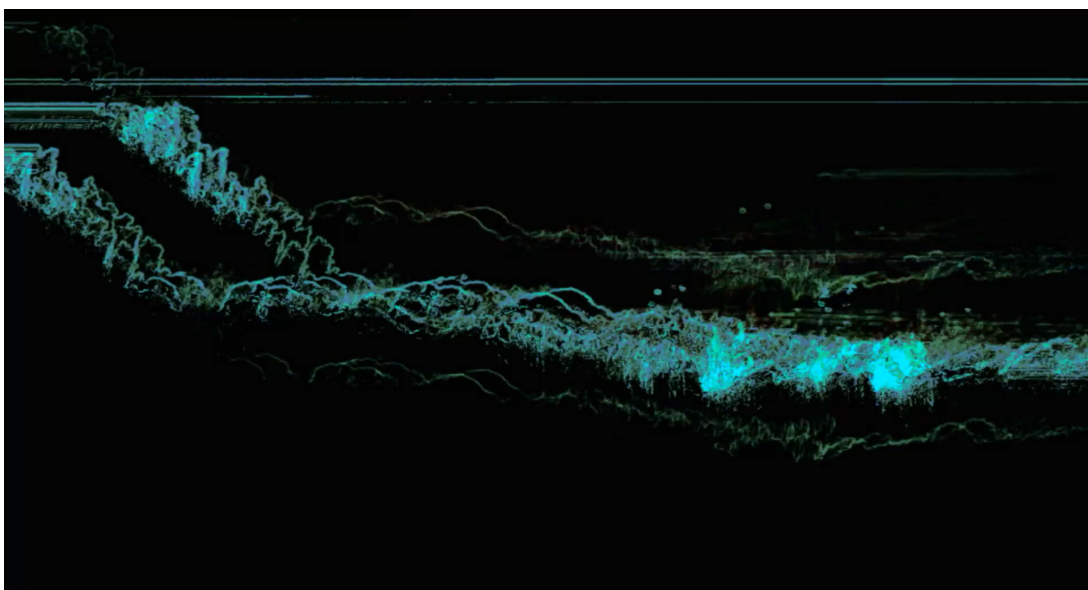
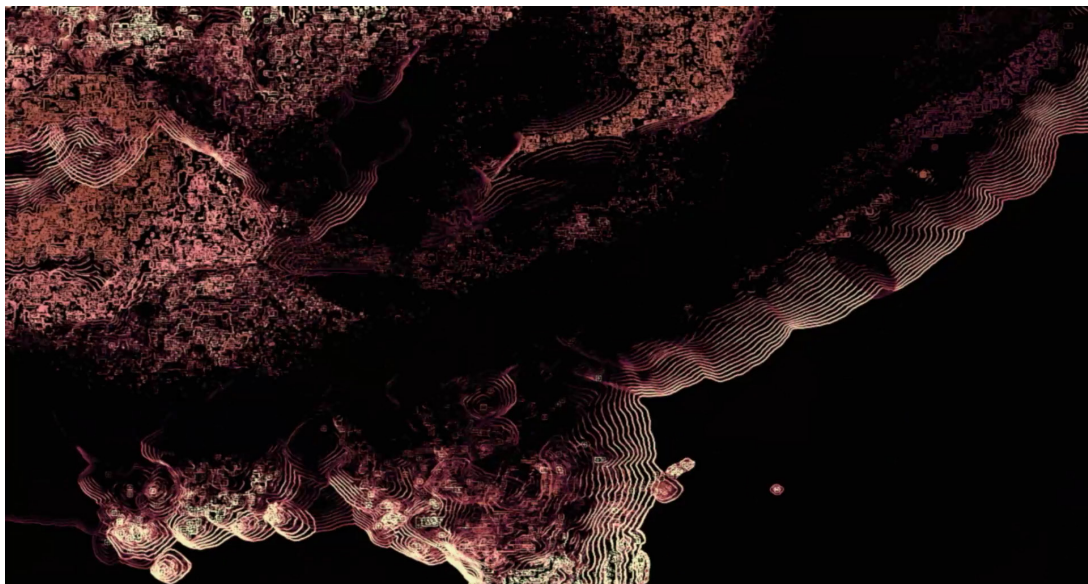
Questo video nasce grazie al mio recente interesse al mondo dell'arte generativa, specificamente al programma touchdesigner di Derivate. Da tempo mi ero interessato molto alla scena del clubbing torinese e rimasi estasiato dalle proiezioni a tempo di musica che molte serate offrivano, e ben presto incappai in Touchdesigner. Appassionato di musica e anche musicista iniziai a sperimentare con gli effetti visivi che interagivano insieme all'audio, l'uso dei miei video fu invece una scelta relazionata al tema del mio progetto, volevo rappresentare più luoghi ed esperienze possibili mi avessero accompagnato nell'arco della mia vita.





frames del video rappresentanti il lungomare Ligure di Cervo, l'effetto vuole ricreare delle onde che si muovono, reagendo in base alla musica.

Foto di: Giulio Santullo



frame del video del volo di un elicottero nel cielo di Acireale, Sicilia. L'effetto vuole ricreare lo stile di disegno delle cartine geografiche.

frame del video di una costa calabrese durante un tramonto nei pressi di Tropea, Calabria.
Foto di: Giulio Santullo



Dreamin - Grafica generativa per esibizioni museali

Concorso “Neologia” Graphic Days I Me stesso, Enea Barbaro I 2023

Descrizione del progetto

Il progetto è nato nel mese di marzo del 2023. Questo video nasce come sperimentazione di arte generativa applicata ai point-cloud, costruite tramite l'analisi di centinaia di fotografie. Incontro tra fotografia, animazione e musica elettronica, in un sistema definito dall'immaterialità.

Il tema centrale del progetto vuole essere una rappresentazione del mondo onirico dei sogni. I soggetti sono rappresentati da punti, immateriali e soggetti al caos, come i nostri ricordi all'interno dei sogni, dove tutto per quanto realistico rimane comunque soggetto all'essere immateriale e a forze spesso incomprese.

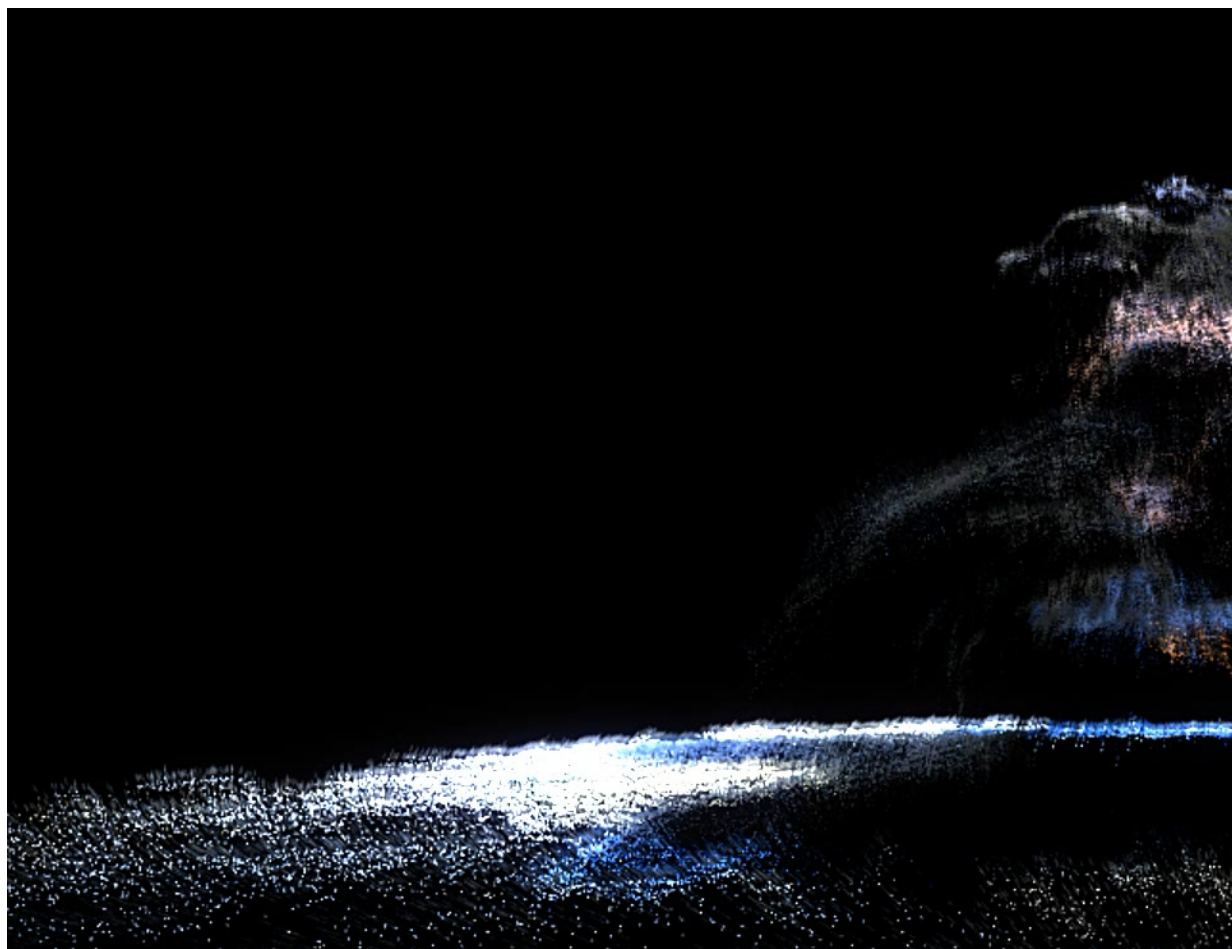
Project description

The project was born in March 2023. This video is an experiment in generative art applied to point clouds, built through the analysis of hundreds of photographs. It is a meeting point between photography, animation, and electronic music, in a system defined by immateriality.

The central theme of the project aims to represent the dreamlike world of dreams. The subjects are represented by points, immaterial and subject to chaos, like our memories within dreams, where everything, no matter how realistic, remains subject to being immaterial and often incomprehensible forces.

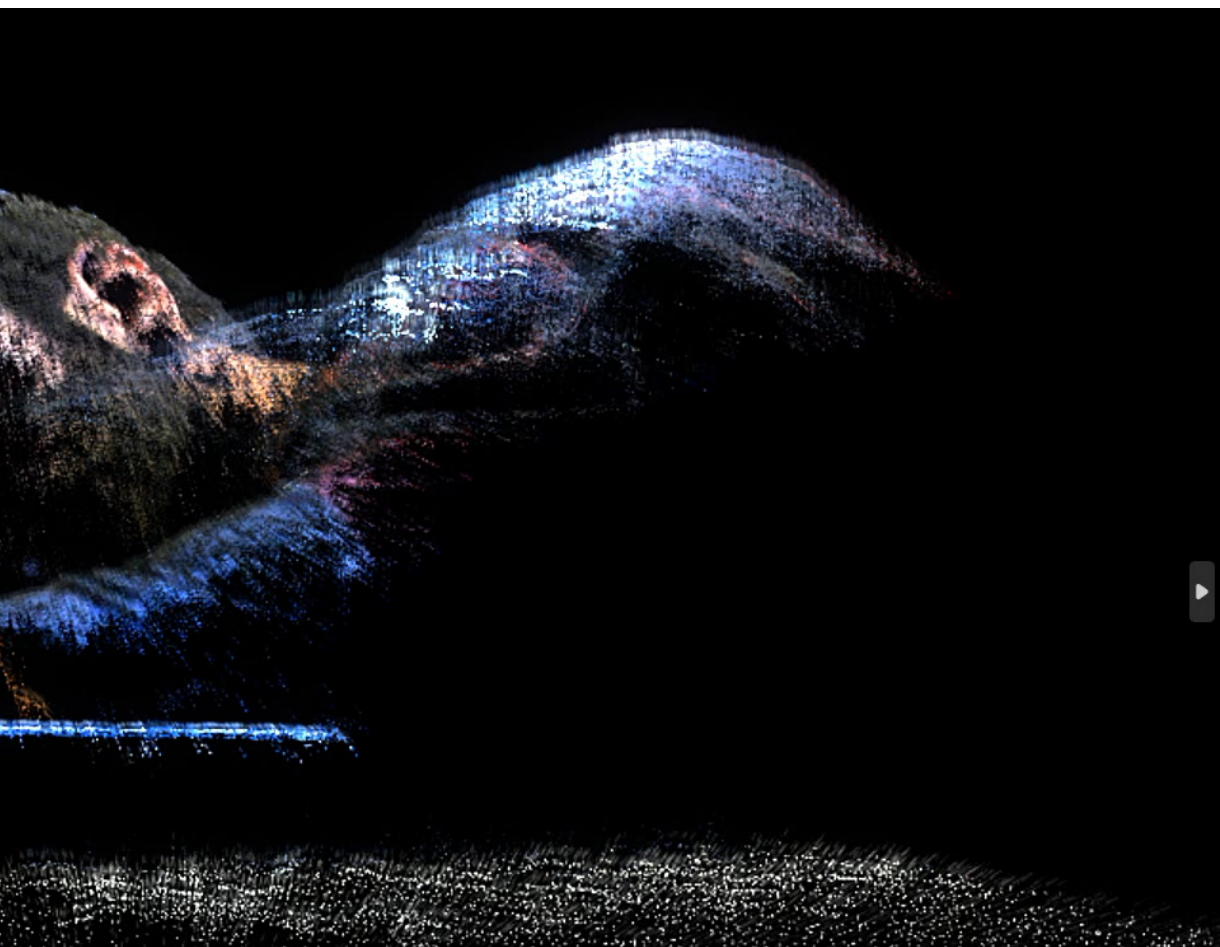
nelle pagine precedenti : Frame
del video di una fotogrammetria
di una scultura di un leone

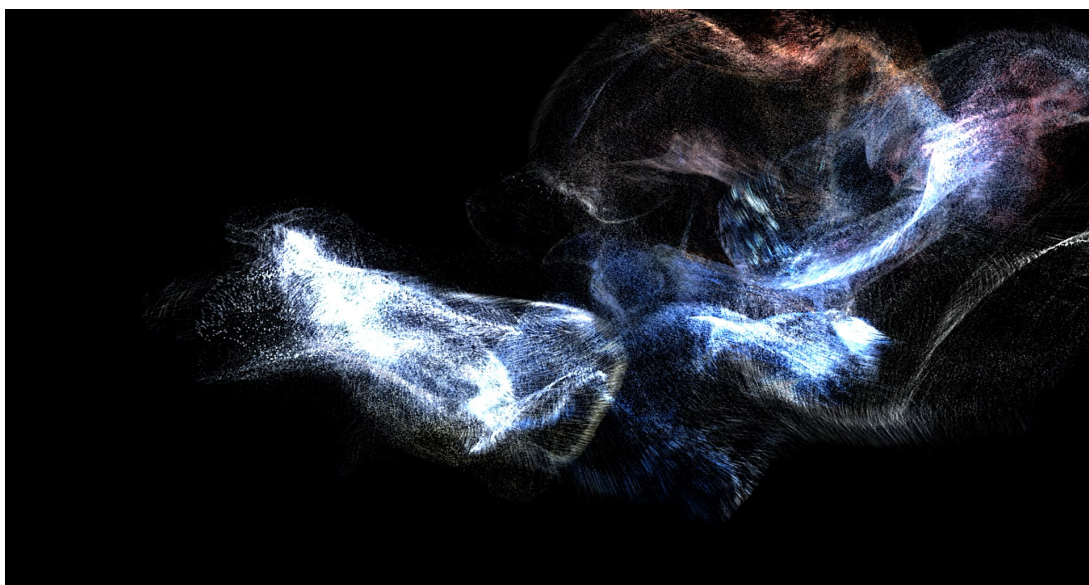
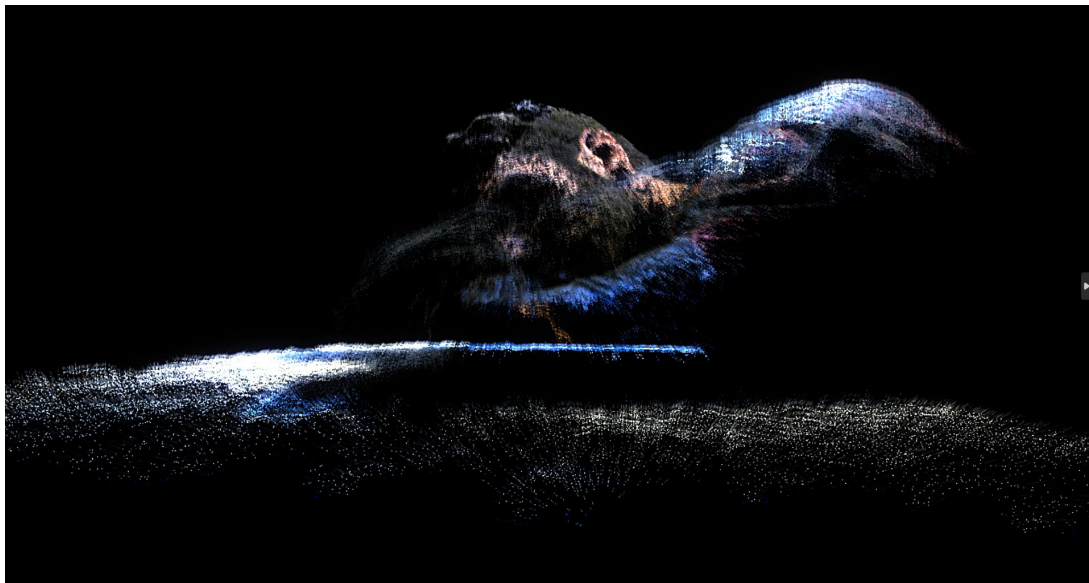
in basso: Frame del video di me-
stesso poggiato su un tavolo,
il modello 3D è stato realizzato
scattando un centinaio di imma-
gini ed è stato processato sul
programma Meshroom e ripulito
su Rhino



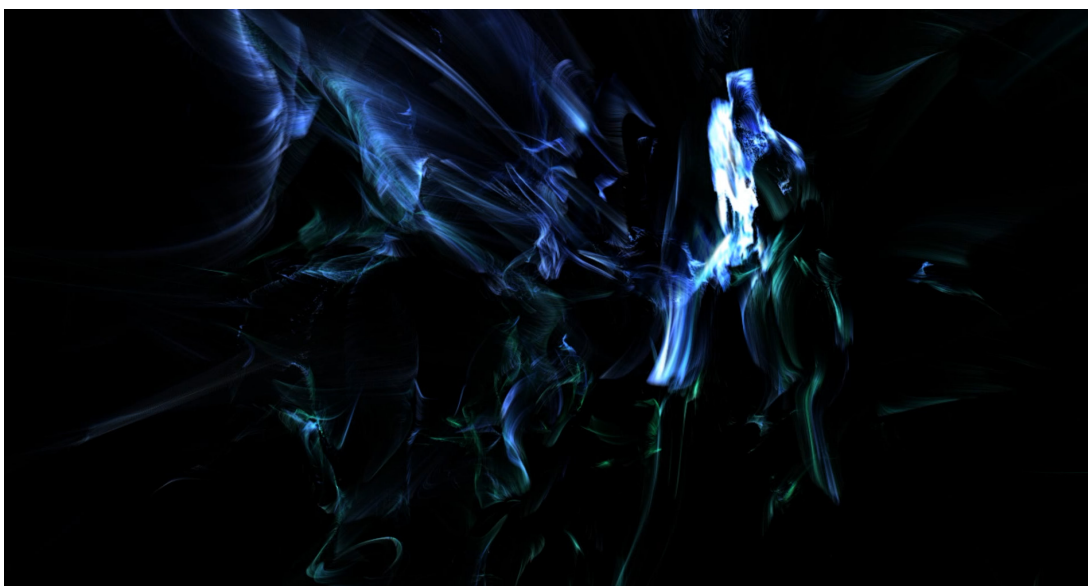
Touchdesigner un programma dalle potenzialità enormi

Questo suo video raccoglie un insieme di modelli 3D, realizzati tramite la fotogrammetria, dove semplici foto dello stesso soggetto possono creare modelli dettagliati e realistici, composti da milioni di punti. Successivamente utilizzando Touchdesigner, sono stati animati nei loro movimenti e nei loro colori, creando forme astratte e inaspettate. I punti sono anche animati in modo da reagire con la musica che è stata composta su FL Studio, un programma per musica elettronica, la musica del progetto vuole quindi accompagnare dolcemente il mood delle visual, per ottenere un risultato più suggestivo ed immersivo.



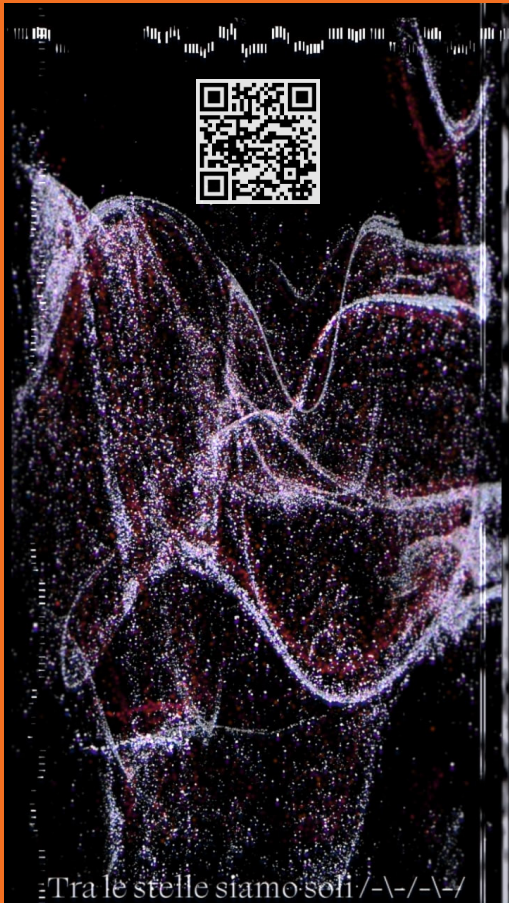


Frames del video rappresentanti l'evoluzione dell'animazione e dei punti del modello 3D di me stesso. Il programma usato per animare il modello è stato Touchdesigner, che sfruttando la musica ha permesso di animare i punti in maniera dinamica



Frame del video che mostra la trasformazione di questi fiori in una forma astratta

MG



Nonostante il mio percorso in design del prodotto e nonostante il mio avvicinarsi all'architettura grazie all'exhibit design sono sempre stato attratto al design della comunicazione, sia per educazione familiare da parte di due genitori grafici e una sorella typedesigner, sia per una mia convinzione che nel mondo moderno i social, e la comunicazione sviluppata per essa, siano una parte fondamentale della nostra vita.

L'inizio del mio percorso all'interno dell'arte generativa è stato molto casuale, un'amica mi consigliò touchdesigner e io in pochissimo tempo me ne innamorai.

incoraggiato dalla voglia di imparare qualcosa di insolito e al di fuori delle mie competenze decisi di provare touchdesigner.

Dall'inizio della mia esplorazione ho realizzato circa 40 progetti diversi basati sull'arte generativa, l'arte generativa applicata alla musica e l'arte generativa applicata a sistemi informatici come Arduino.

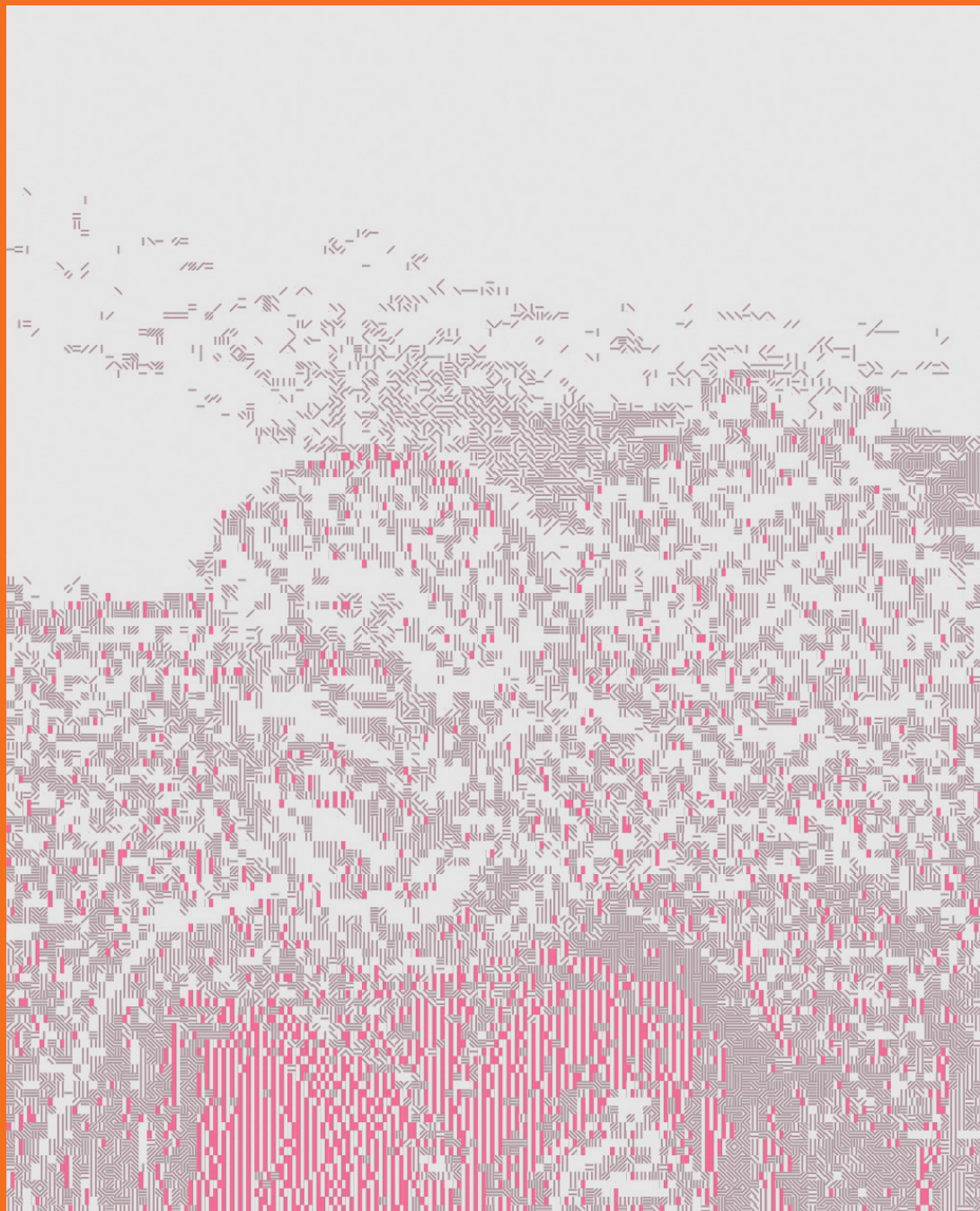
Per quanto l'apprendimento è stato difficile e da autodidatta, basato da tutorial di YouTube e dal manuale fornito dall'azienda che ha sviluppato il software, ma sono almeno riuscito a rendermi conto delle possibilità in termini di design del prodotto ed exhibit design che Touchdesigner offre.

Dal'interattivo all'etereo, contando che il programma è basato sul linguaggio di programmazione Python, le possibilità sono infinite.

Dopo qualche mese di esplorazione fui ispirato a creare un progetto da poter esporre ai Graphic Days, una mostra tenuta a Torino ogni anno dove graphic designer e designer in generale uniscono le loro opere e creazioni per creare un'esperienza variegata è stupefacente per ogni visitatore.

In parte mostra, in parte esperienza sono i graphic days, un'insieme di emozioni che creano un'esperienza, e questa logica fu centrale nel mio processo creativo con touchdesigner, dall'informatica all'elettronica, dal design alla programmazione, ho avuto una delle esperienze da autodidatta più ardue ma soddisfacenti della mia vita.

Però i risultati furono subito visibili, al punto da rendermi conto di avere la necessità di creare un archivio di tutte le cose che realizzavo, e così nacque una pagina instagram dove raccogliere tutti i miei progetti più significativi.



Pagine precedenti: Diversi progetti realizzati nel tempo libero.

Sopra: autoritratto realizzato con il texture instancing.

A sinistra: Diversi frame di un animazione generata tramite noise e feedback.

