

## **Proposte C3W**

**>> POV mi siedo**

**>> Museo Overview**

**>> Dimensione Museo**

# >> ABSTRACT

## **\_Proposta: “POV mi siedo”**

L'idea è quella di invitare le persone a “Prendere posto” in quella che è la realtà dei musei. Il titolo è “POV mi siedo” che vuole essere un modo divertente per esprimere velocemente che la prospettiva (il POV ovvero punto di vista) che si vuole dare, è quella dell'osservatore che è invitato a sedersi. Molto spesso nell'immaginario comune quella di andare al museo è un'attività legata alla didattica, spesso imposta e non un momento di piacere personale. Attraverso questo visual si vuole dare un'idea diversa ; l'idea di rendere la visita al museo un momento di immersione e di svago dalla routine quotidiana, un viaggio in un altro mondo. il visual destruttura quella che è l'idea di una tipica stanza di un museo nell'immaginario comune ovvero con le cornici e la sedia (uno degli elementi focali) essa di solito è dedicata al personale che da informazioni, in questo caso è dedicata allo spettatore dell'opera. L'opera d'arte esce dai confini delle cornici ma è essa stessa collocata all'interno di una cornice più ampia (un'immagine fotografica) che va a rappresentare un paesaggio, ciò per trasmettere l'idea che il museo non vuole essere visto come un archivio fine a se stesso ma come un'esperienza immersiva in quella che è la dimensione artistica.

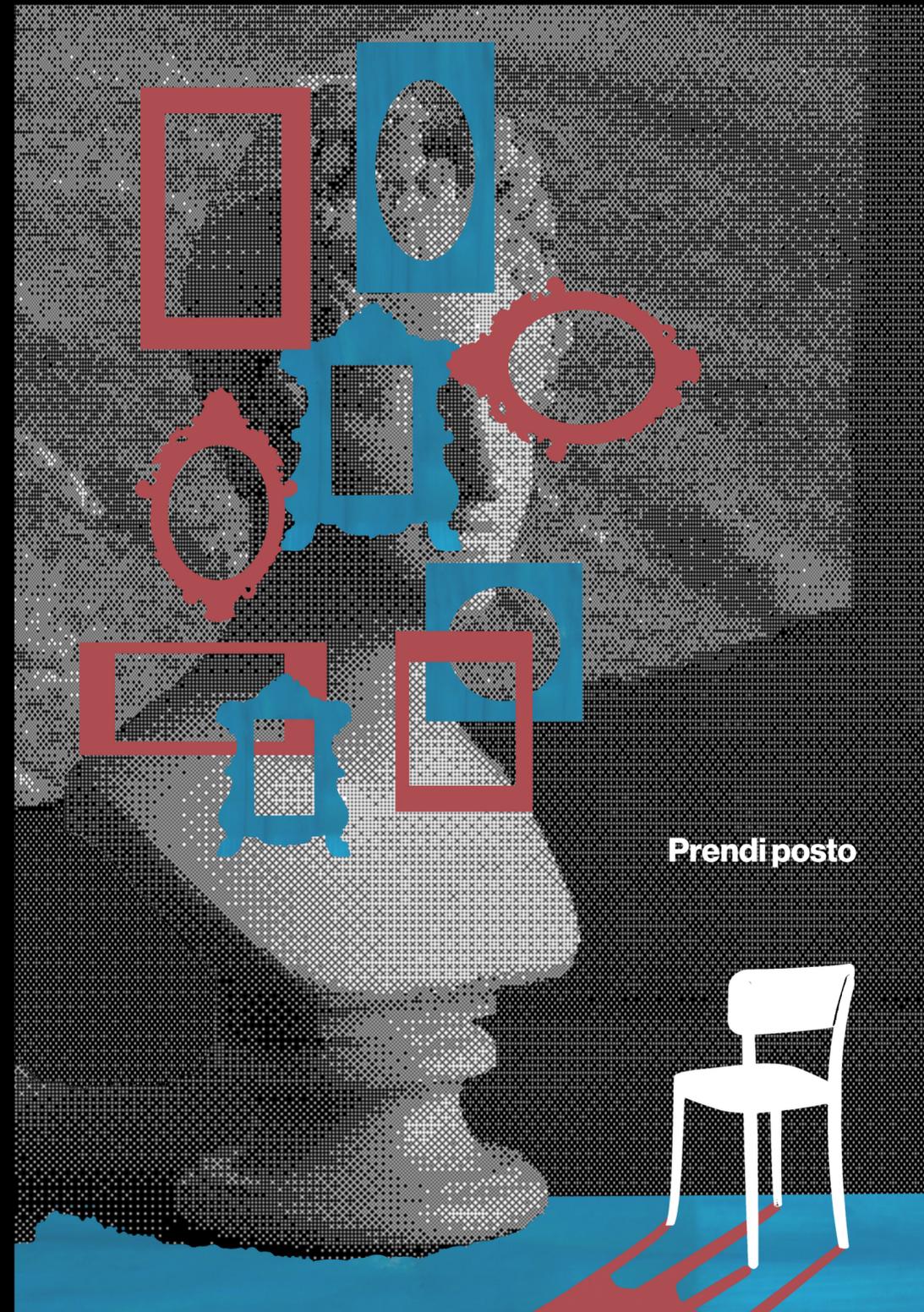
## **\_Proposta: “Museo Overview”**

L'idea è quella di legare ciò che ci trasmette il passato a quello che possiamo costruire per il futuro. Il titolo “Museo Overview” vuole indicare il fatto che ci troviamo davanti ad un'immagine satellitare che rappresenta la collocazione di diversi musei nella zona ma anche il fatto che ci troviamo di fronte ad un'iconografia di quella che è la simbologia più frequente all'interno di un museo. Il museo in questo caso vuole essere visto come una trasmissione di conoscenza da cui trarre saggezza per un futuro migliore. Il linguaggio di questo visual infatti è di base un linguaggio moderno, abbiamo ; i pixel, una barra di ricerca che vuole creare proprio questo collegamento con il presente, con il fatto che approcciarsi ai musei è una cosa molto semplice, basta digitare. L'idea è poi che non ci si ferma al risultato sul nostro smartphone , ma si esce di casa e si va personalmente a godere di quello che le esperienze reali come in questo caso i musei ci vogliono offrire. Il visual è stato ricavato da un'immagine satellitare tramite google earth in cui si è scelta una zona ricca di Musei, che diventano il filo conduttore del visual assieme all'iconografia. In questo caso la zona satellitare presa in considerazione è stata quella di Brescia, ma il visual può facilmente essere applicato ad altre zone ottenendo diverse declinazioni e prestandosi bene anche ad una comunicazione multisoggetto.

## **\_Proposta: “Dimensione Museo”**

In questo caso la proposta si articola in due visual che di base contengono gli stessi elementi trattati e composti in modi differenti. L'idea di base è quella di portare il museo ad essere un'altra dimensione, da qui il titolo dell'opera “Dimensione Museo”; un luogo insolito ma curioso in cui viene voglia di perdersi e che stimola la fantasia, l'immaginazione di ognuno di noi. La classica visita al museo è trattata come un'esperienza stimolante e non come un accumulo di informazioni sul passato, ma come uno spunto da fare nostro e rendere concreto nel nostro futuro. Il visual infatti in entrambi i casi rievoca un ambiente surreale, nel primo caso i colori cielo e terra sono invertiti e le persone sono come perse ma incuriosite in questa sorta di dimensione. Nella seconda opzione lo stesso concetto è trattato con una visione più concettuale e personale con una scomposizione delle forme e dell'assemblamento. In questo caso la tecnica di realizzazione ovvero quella del Cut Out, parte da un approccio analogico che vuole comunicare in modo più diretto attraverso le texture, ricavate da materiali di riuso come una vecchia moquette, del cartoncino e del materiale riflettente che vogliono riflettere ciò che viviamo nel quotidiano in una forma condivisibile a tutti, che è anche un pò il concetto che sta alla base dell'arte e di ciò che la racchiude, ovvero i musei.

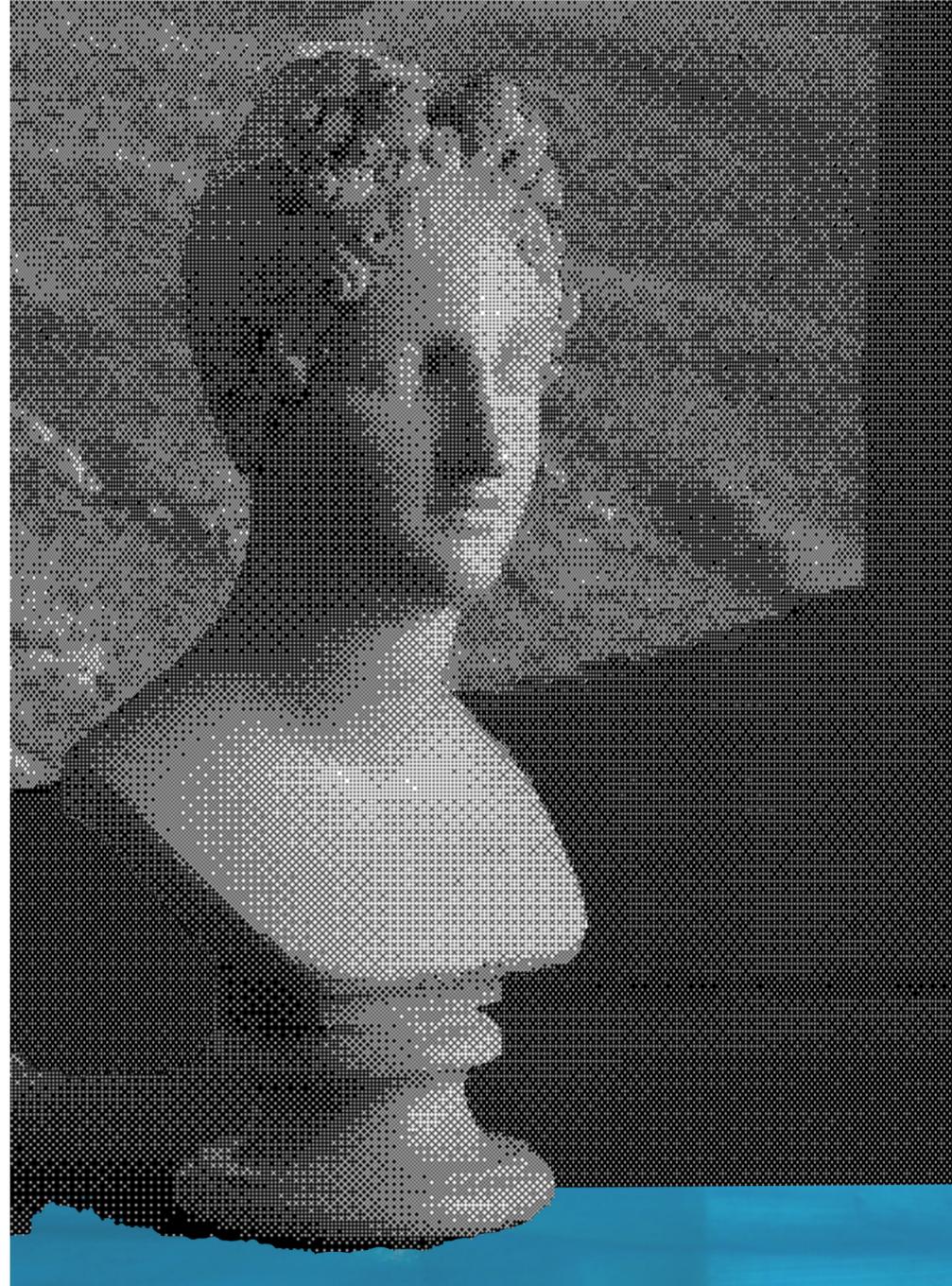
# >> “POV mi siedo”



## **\_Tecnica di realizzazione:**

Il visual è stato realizzato attraverso tecniche miste che prevedono l'utilizzo della fotografia, la scannerizzazione di una texture realizzata con acrilico e tecnica grafica.

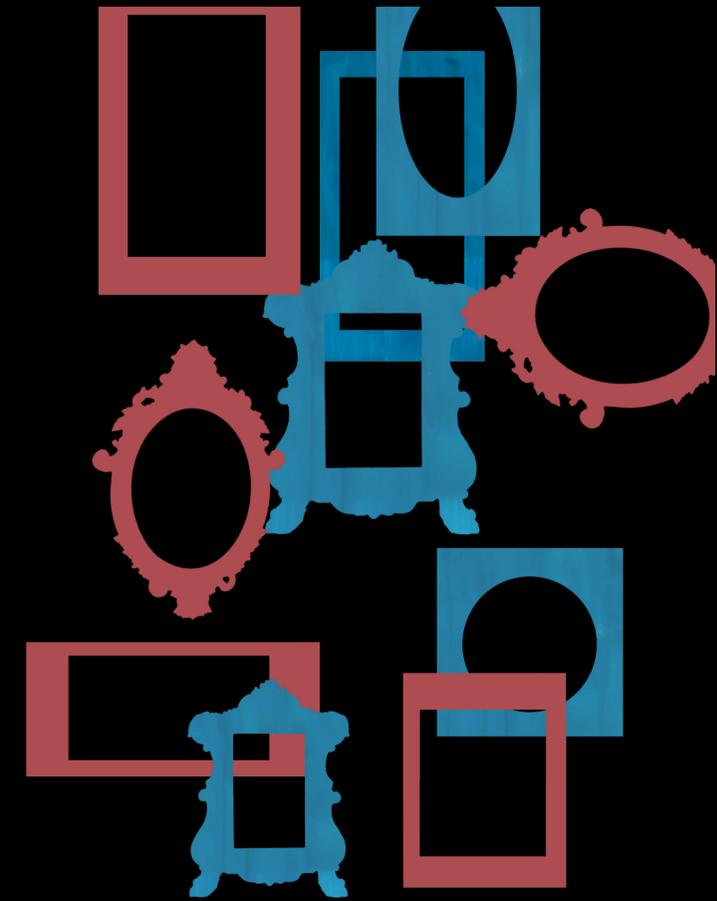
## >> Sviluppo



La realizzazione è iniziata attraverso la costruzione di un background composto da un'opera esistente su cui è stato applicato un trattamento grafico, il pavimento invece è frutto di una lavorazione in acrilico scannerizzata.

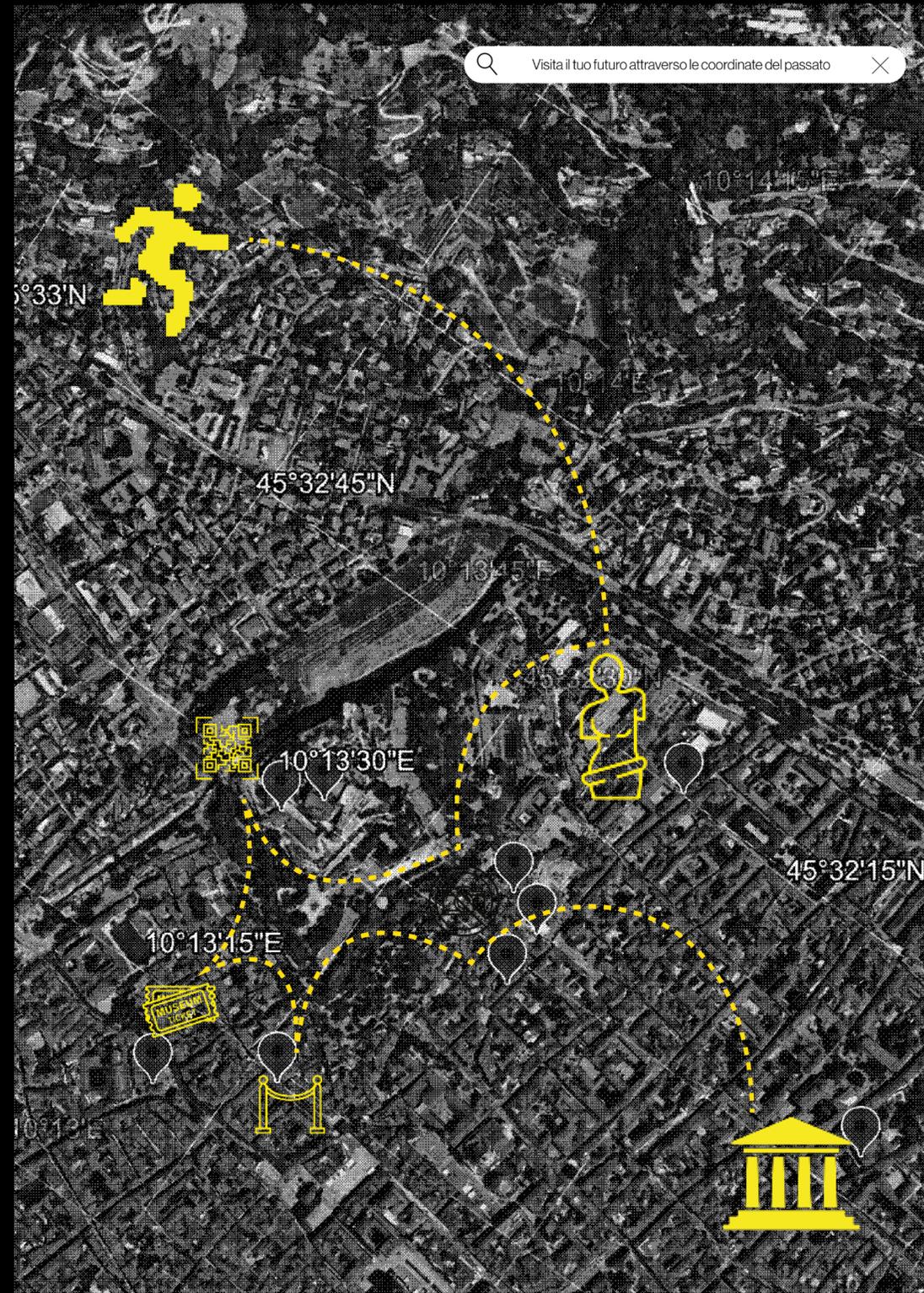
## >> Elementi

L'elemento delle cornici è stato realizzato in parte sottraendo le silhouette al trattamento acrilico e in parte ad una tinta piatta, esse vogliono simbolicamente rimandare al tipico ambiente del museo.



La sedia, uno dei punti focali del visual, è l'elemento che invita lo spettatore a prendere posto.

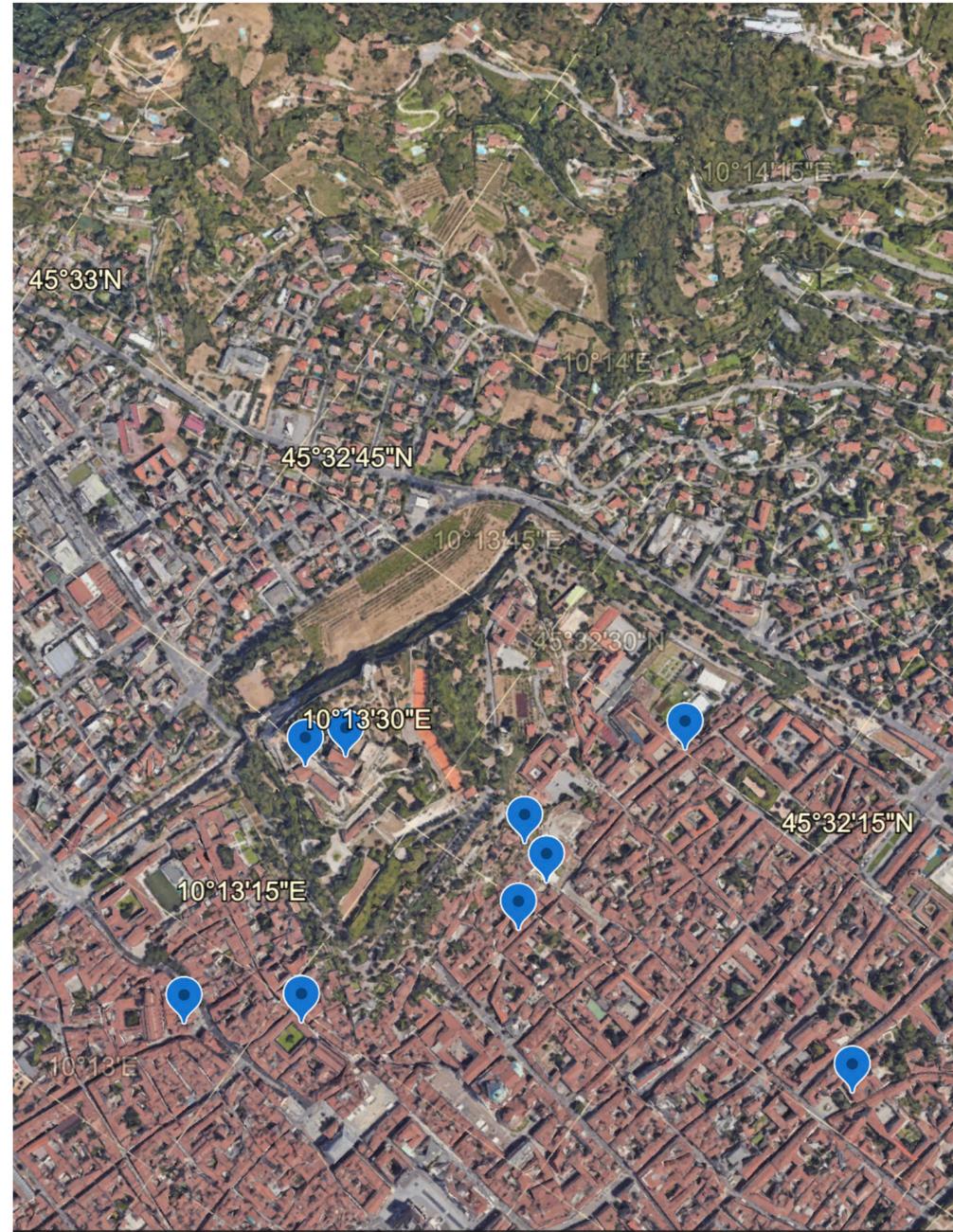
# >> “Museo Overview”



## Tecnica di realizzazione:

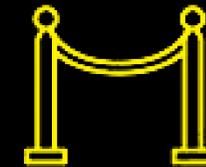
Il visual è stato realizzato attraverso immagini satellitari trattate attraverso tecnica grafica in aggiunta alla realizzazione di un'iconografia attraverso la pixel art.

## >> Sviluppo



Panoramica presa da Google Earth selezionando la zona di Brescia ricca di musei indicati dai Pin di Posizione.

## >> Elementi



Set di icone realizzate in pixel art rappresentanti la realtà dei musei.

# >> “Dimensione Museo\_01”



## Tecnica di realizzazione:

Il visual è stato realizzato partendo da una tecnica analogica di Cut Out e Collage, in seguito gli elementi ottenuti per via fotografica sono stati rielaborati e riassemblati in digitale.

# >> “Dimensione Museo\_02”



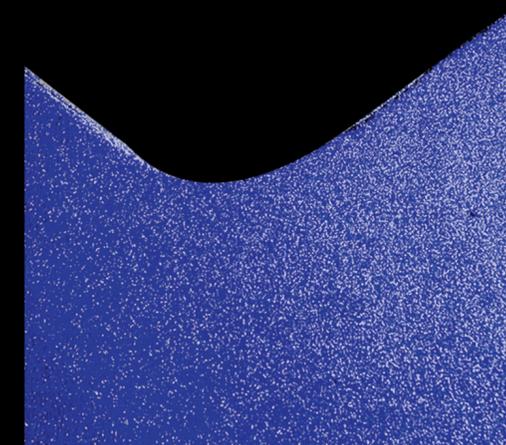
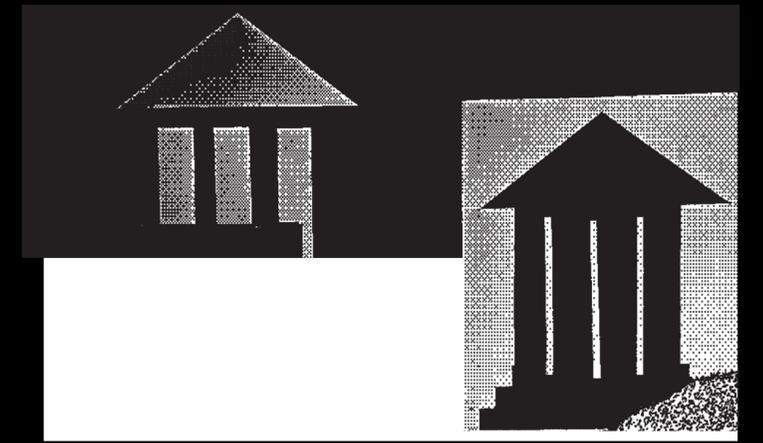
## Tecnica di realizzazione:

Il visual è stato realizzato partendo da una tecnica analogica di Cut Out e Collage, in seguito gli elementi ottenuti per via fotografica sono stati rielaborati e riassemblati in digitale.

# >> Sviluppo



La base per la realizzazione del visual è stata ricavata in modo analogico attraverso la tecnica collage/cut out con diversi materiali di recupero, sia riflettenti che non, il risultato è stato poi digitalizzato e rielaborato.



Elementi ricavati in modo fotografico dalla composizione materiale, rielaborati con tecnica digitale, utilizzati per assemblare il visual.

**Fin**