

Design del Prodotto

Computer Animation

Progetti personali

Portfolio

+

+

+

+

22-25

Matilda Maranzana



Portfolio

Design del Prodotto

Computer Animation

Progetti personali



POLITECNICO
MILANO 1863

22-25



About me

Sono cresciuta con la passione dell'arte, del creare, inventare ma soprattutto del disegno; fin da bambina, ho sempre dimostrato una grande manualità e creatività, che ho continuato a sfogare e a sviluppare con progetti in svariati campi dal disegno, alla fotografia, al taglio e cucito, alla musica.

Mi trovo profondamente stimolata dall'idea di realizzare qualcosa, mettendo le mani in campo, imparando nuove tecniche e utilizzando strumenti diversi; la soddisfazione nel produrre qualcosa di proprio è indescrivibile. Mi appassiona tutto ciò che può diventare mezzo di espressione della propria persona, che sia il disegno, la musica, il cinema, la moda; sono tutte modalità diverse per continuare a coltivare la mia sensibilità creativa. Rappresentano, per me, un modo per vivere emozioni e stati d'animo, che non saprei comunicare a parole.

Formazione

Ho frequentato il liceo classico Giovanni Berchet a Milano; il mio percorso inizia, quindi, da una formazione classica, che mi porta ad apprezzare la bellezza dei pensieri, dei concetti e del ragionamento. Soprattutto ho imparato quanto sia importante ed elegante avere cura, in qualsiasi progetto, delle parole e di quanto sia possibile comunicare sfumature differenti con il linguaggio. Tuttavia, il lato artistico è sempre stato più preponderante e più profondamente mio, per cui ho deciso di studiare al Politecnico di Milano Design del Prodotto, corso che rappresenta alla fine la maniera più concreta – attraverso la progettazione di oggetti fisici – del produrre e del creare. Questa università, ovviamente, non si sottrae, però, dal supportare la creazione artistica con una pragmaticità e una metodologia, che, penso, mi abbia dato gli strumenti necessari per affrontare qualsiasi tipo di progetto. Durante questo triennio, ho potuto approfondire anche campi diversi per meglio definire i miei futuri interessi lavorativi, per esempio, seguendo il corso “L'immagine filmica oltre il suo senso”, di analisi di film, e “Computer Animation”. Rappresentano il punto di partenza di quello che intendo perseguire nei prossimi anni, ovvero l'animazione, tant'è che l'anno prossimo ho in programma di fare un master proprio in questo settore.

Suite Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator
Corso di Strumenti e metodi del progetto

AutoCAD
Corso di Strumenti e metodi del progetto

Autodesk Alias
Laboratorio di rappresentazione digitale

KeyShot
Laboratorio di rappresentazione digitale

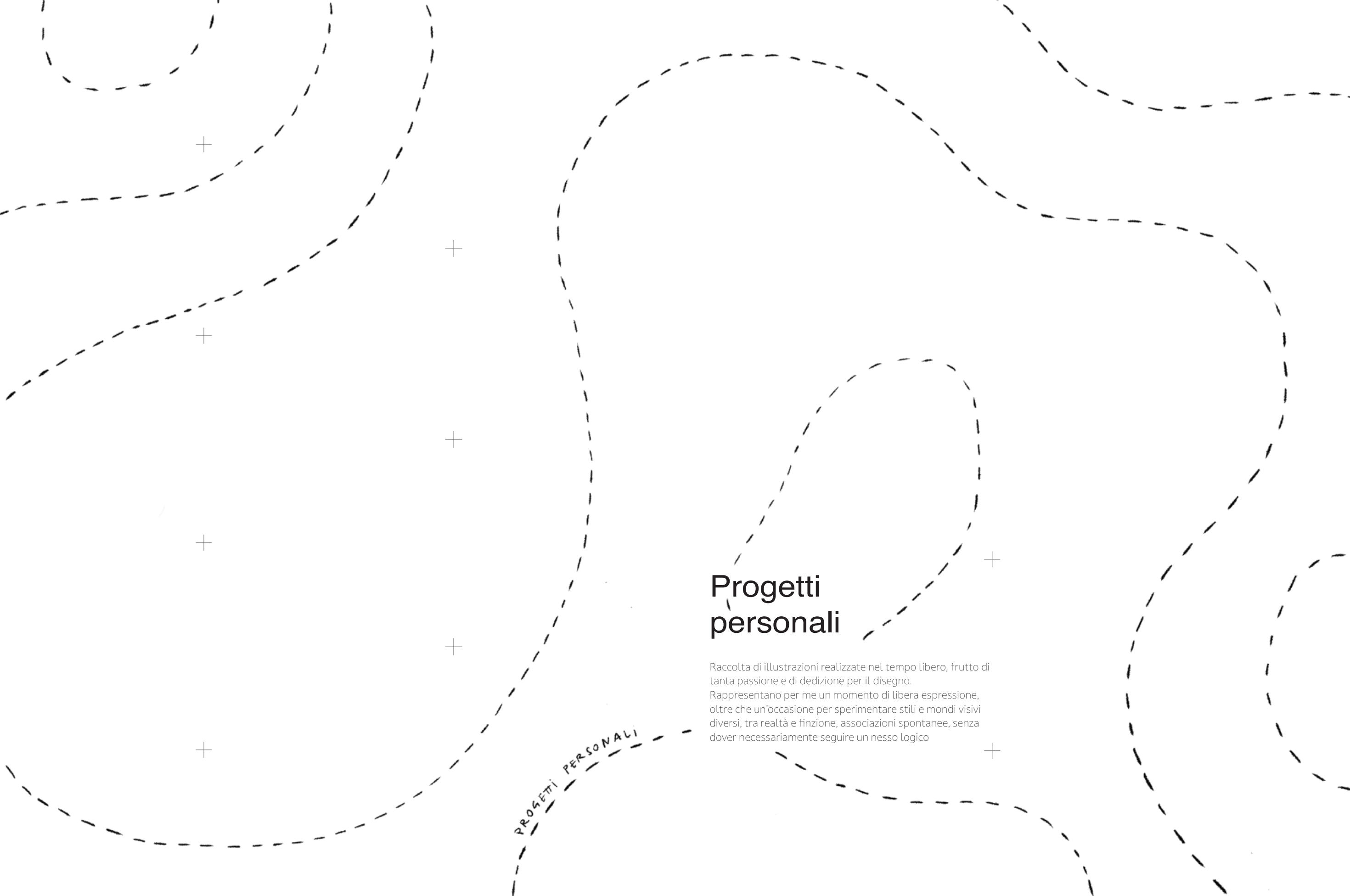
SolidWorkS
Corso di Modellazione CAD

SimaPro
Design per la sostenibilità ambientale

Blender
Corso di Computer Animation

Rhino
Procreate

Skills

The background of the entire page is a white canvas filled with a series of large, flowing, dashed black lines that meander across the space. Interspersed among these lines are several small, light gray plus signs (+).

Progetti personali

Raccolta di illustrazioni realizzate nel tempo libero, frutto di tanta passione e di dedizione per il disegno.
Rappresentano per me un momento di libera espressione, oltre che un'occasione per sperimentare stili e mondi visivi diversi, tra realtà e finzione, associazioni spontanee, senza dover necessariamente seguire un nesso logico

PROGETTI PERSONALI

Disegni



“Disegnare ogni
giorno è, per me,
creare la mia
stessa vita”

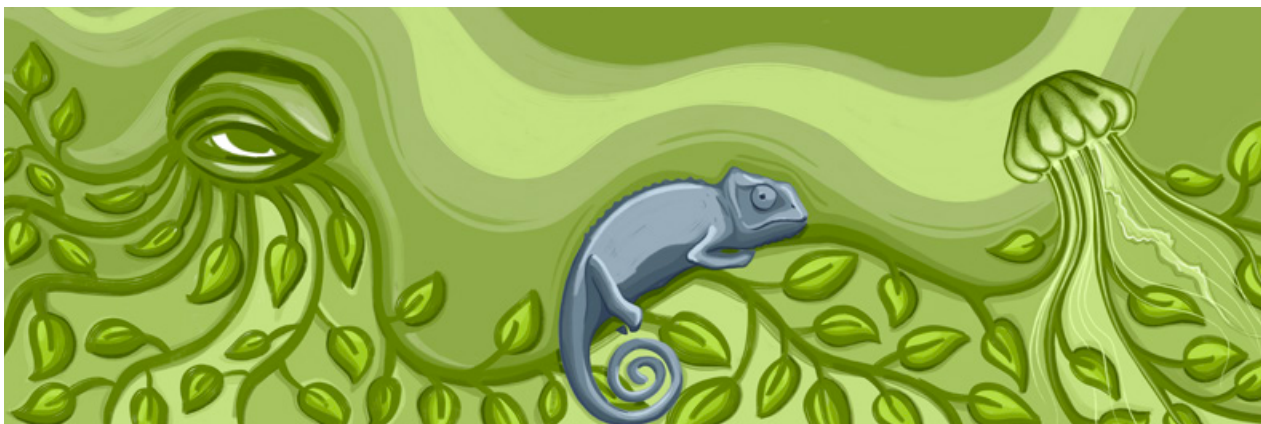
(L. Mattotti)

Il momento del
disegno è un
modo di plasmare
e creare il mio
mondo personale,
di cui sono la sola
artefice, vivere
le emozioni e,
quindi, vivere la
mia vita.

Allo scoperto

Questa serie, formata da tre soggetti diversi - L'occhio, Il camaleonte e La medusa -, crea un mondo omogeneo e avvolgente, in cui ogni elemento è ben integrato, tranne il camaleonte che paradossalmente non riesce a mimetizzarsi nel contesto che lo circonda. I tre soggetti possono essere presentati singolarmente oppure insieme, andando a creare una sequenza.

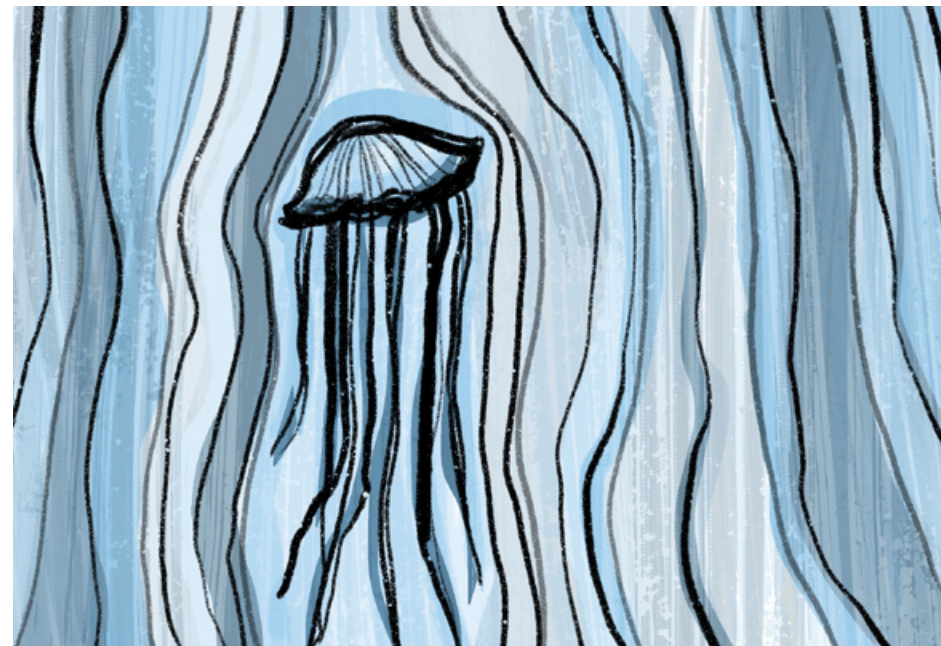
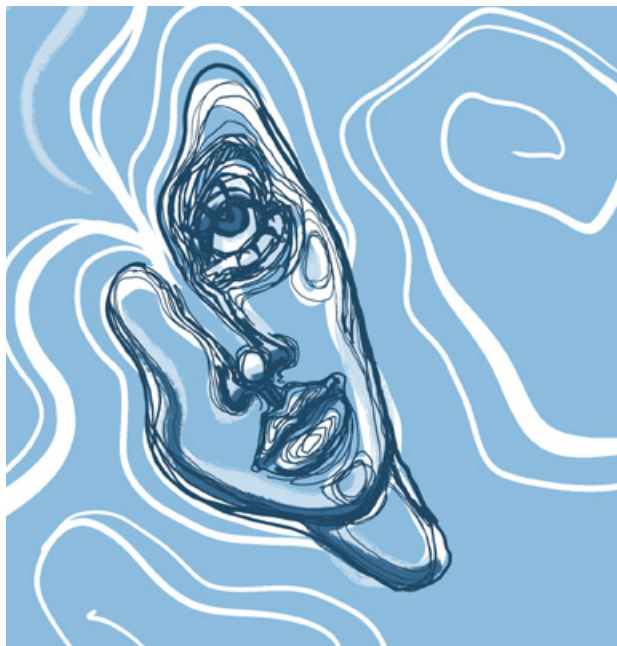
Disegni



Disegni

Ossi di seppia

La serie è il richiamo ad un mondo marino nel tentativo di riflettere il flusso delle acque, che si integrano con i soggetti, tra scene statiche e dinamiche. Le tonalità dell'azzurro - che vanno da una sorta di bianco freddo fino ad un blu corposo - sono una astrazione delle correnti dell'acqua e creano profondità diverse. Le scene sembrano sommerse creando una sensazione di soffocamento, oppressione della colonna d'acqua.

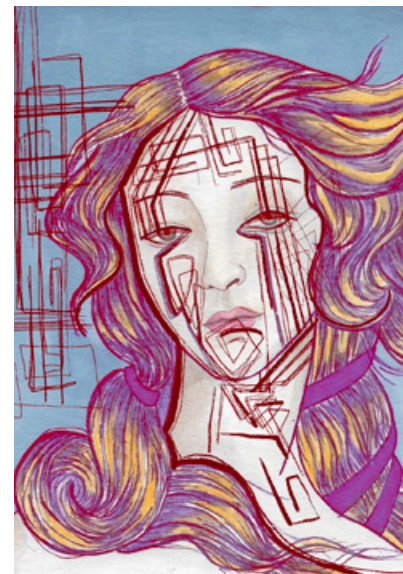
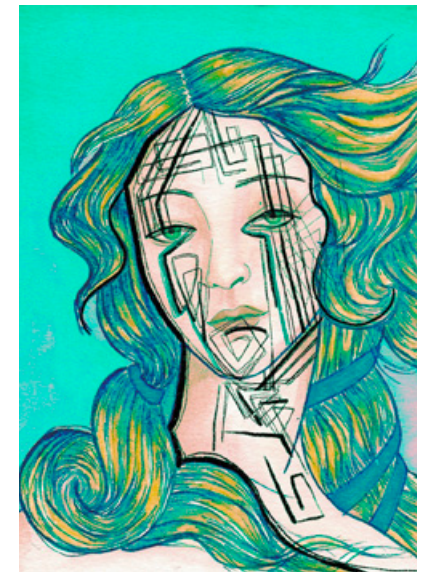




Passato e presente

Attraverso la combinazione di disegno tradizionale su carta e disegno digitale, è stato ricontestualizzato un disegno della Venere

di Botticelli da me realizzato nel 2017, con una serie di scarabocchi. Con una successiva interpolazione grafica ho creato un video.



La maschera

Questa illustrazione digitale riprende appositamente texture tipiche del disegno cartaceo, con l'utilizzo marcato di matite, pastelli e lo sfondo che richiama una tela.

Il tema predominante è quello dello sdoppiamento tra il fuori e il dentro: la faccia di sinistra rappresenta la superficie e, seppure più definita nei connotati, appare priva di emozioni. Il volto senza occhi risulta quasi più espressivo, come se lanciasse un urlo e rappresenta l'esternazione dello stato d'animo della faccia.



Tela di colore

La prima immagine nasce da quasi una casualità di combinazioni di colori. Il disegno finale è una trasformazione della tela iniziale, caratterizzata dal contrasto di due colori che insieme creano un impatto visivo pungente. I soggetti cercano di riprodurre questo effetto con forme spigolose e quasi appuntite.



Disegni



Disegni

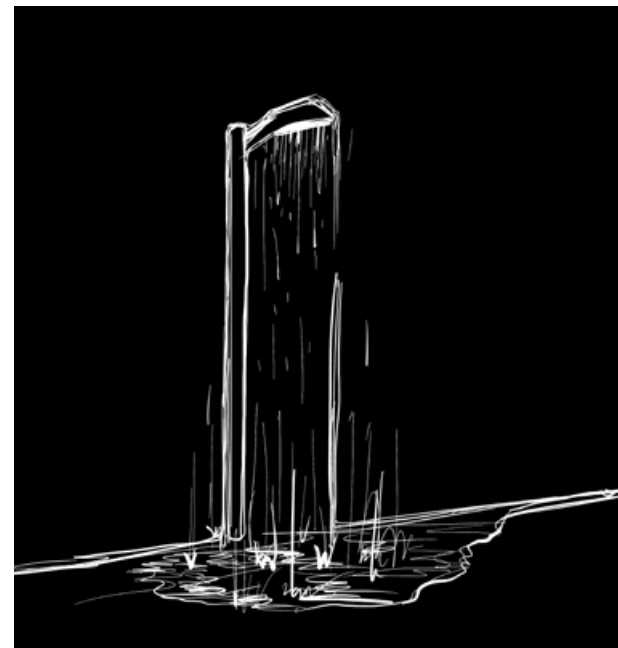
Biancoenero

Anche questa immagine nasce come espressione molto libera, realizzata un po' di getto in pochi minuti: si gioca sulle texture diverse dei pennelli, sull'opacità e sulla scala di grigio, in una ambientazione quasi arida.

Frammenti di pioggia

Ciascuna illustrazione vuole raccontare scene di "impressioni" diverse durante un acquazzone serale, cercando di catturare ed evidenziare aspetti differenti come la pesantezza dei vestiti bagnati addosso e lo scorrere delle gocce d'acqua sul viso.

L'utilizzo di solo bianco e nero crea un forte impatto visivo e diventa uno strumento per enfatizzare il comportamento della pioggia: è l'astrazione estrema del riflesso della luce. La pioggia diventa, di fatto, la vera protagonista della serie.





Tangled

Un serpente marino proveniente dai fondali profondi oceanici, in una ambientazione quasi magica di luci vivide e neon. Con le sue stesse

spine si attorciglia e rimane incastrato attorno a sè stesso, in modo indistricabile.

Supporti tradizionali

Sebbene la maggior parte dei miei disegni siano realizzati in modo digitale, mi piace anche provare supporti più tradizionali cartacei e sperimentare tecniche diverse, per trovare nuove soluzioni visive, in un continuo cambiamento.



Progetti

01

Ærgo

pag. 13

DESIGN DEL PRODOTTO

04

Beyond

pag. 47

05

Flying
birdie

pag. 61

COMPUTER ANIMATION

Planet
Mann

pag. 83

07

Double

pag. 35

03

Matrita

pag. 23

02

PROGETTI PERSONALI

07

Disegni

pag. 95

06

Lotus&
Root

pag. 75

Indice

Indice

DESIGN DEL PRODOTTO

Progetti accademici

Una raccolta cronologica dei progetti più rilevanti realizzati durante il triennio di Design del Prodotto Industriale al Politecnico.

Sono principalmente lavori di gruppo e sono stati condotti seguendo le tre fasi di ricerca, ingegnerizzazione e comunicazione; ogni progetto ha permesso di approfondire una fase particolare, fino ad ottenere una compresione totale del percorso progettuale (con il progetto di Sintesi). Personalmente, mi ha sempre entusiasmato, in ogni progetto, curare la parte di sviluppo del concept, sperimentare sulle forme e sul disegno, creando dei prodotti espressivi e narrativi.

Aergo

Anno scolastico

2022-2023

Durata

Quattro mesi

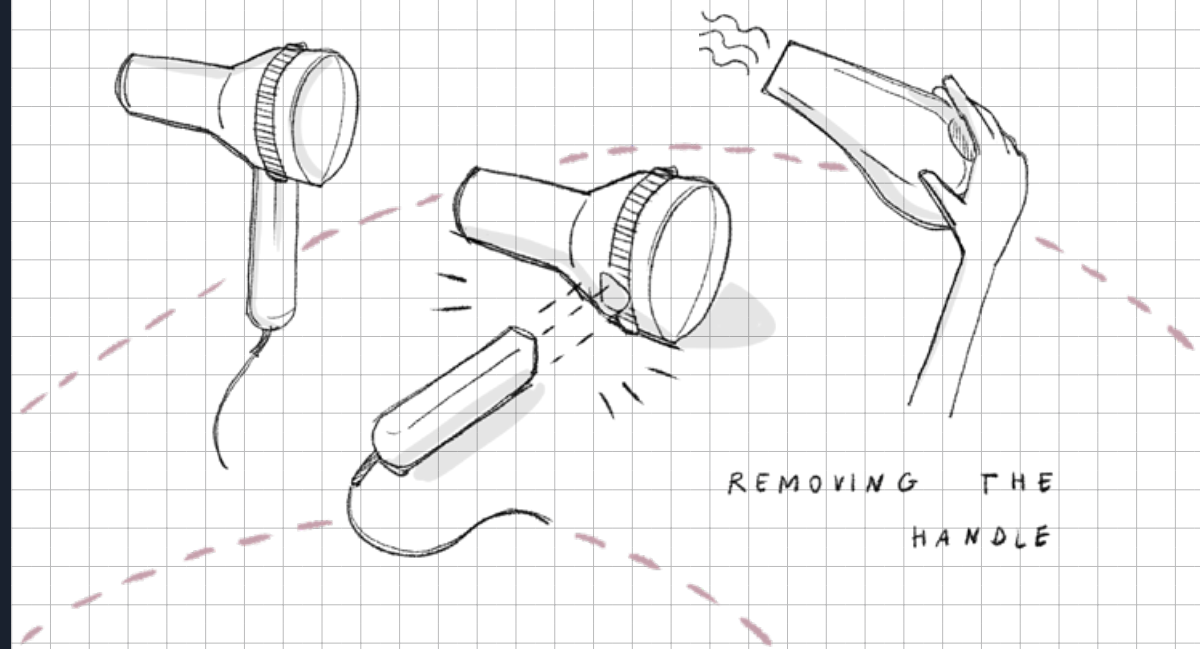
Fondamenti del Progetto

Parente, Postell, Sironi, Cynar

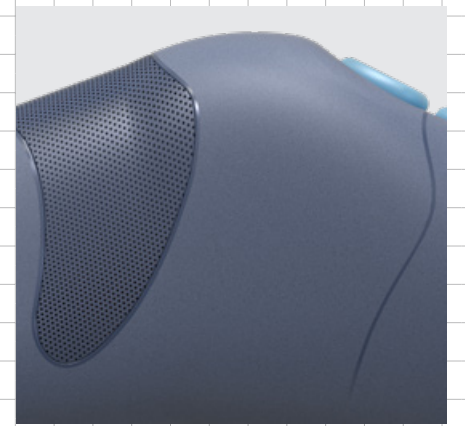
Gruppo

Guarino, Maranzana, Nodari

Su



Dal design organico e scultoreo, Aergo è un asciugacapelli ad uso domestico, dove gli elementi di ergonomia e comodità diventano centrali. La forma permette di assecondare il movimento naturale del polso, garantendo una massima libertà durante l'utilizzo.



Professional 1200

Lo sviluppo del progetto è partito da un elettrodomestico che è stato scelto e di cui sono stati analizzati: le specifiche estetiche e tecniche, la storia e l'evoluzione tipologica, i competitors, il contesto. Sono state effettuate delle interviste sull'apprezzamento estetico del phon e delle prove di utilizzo per identificarne le criticità.

Questo lavoro è stato propedeutico per stilare degli obiettivi di progetto e individuare le aree in cui intervenire.



Philips

L'azienda nasce nel settore dell'illuminazione con la produzione di lampadine, per poi svilupparsi nel settore della cura della persona (principale oggi) e multimediale.

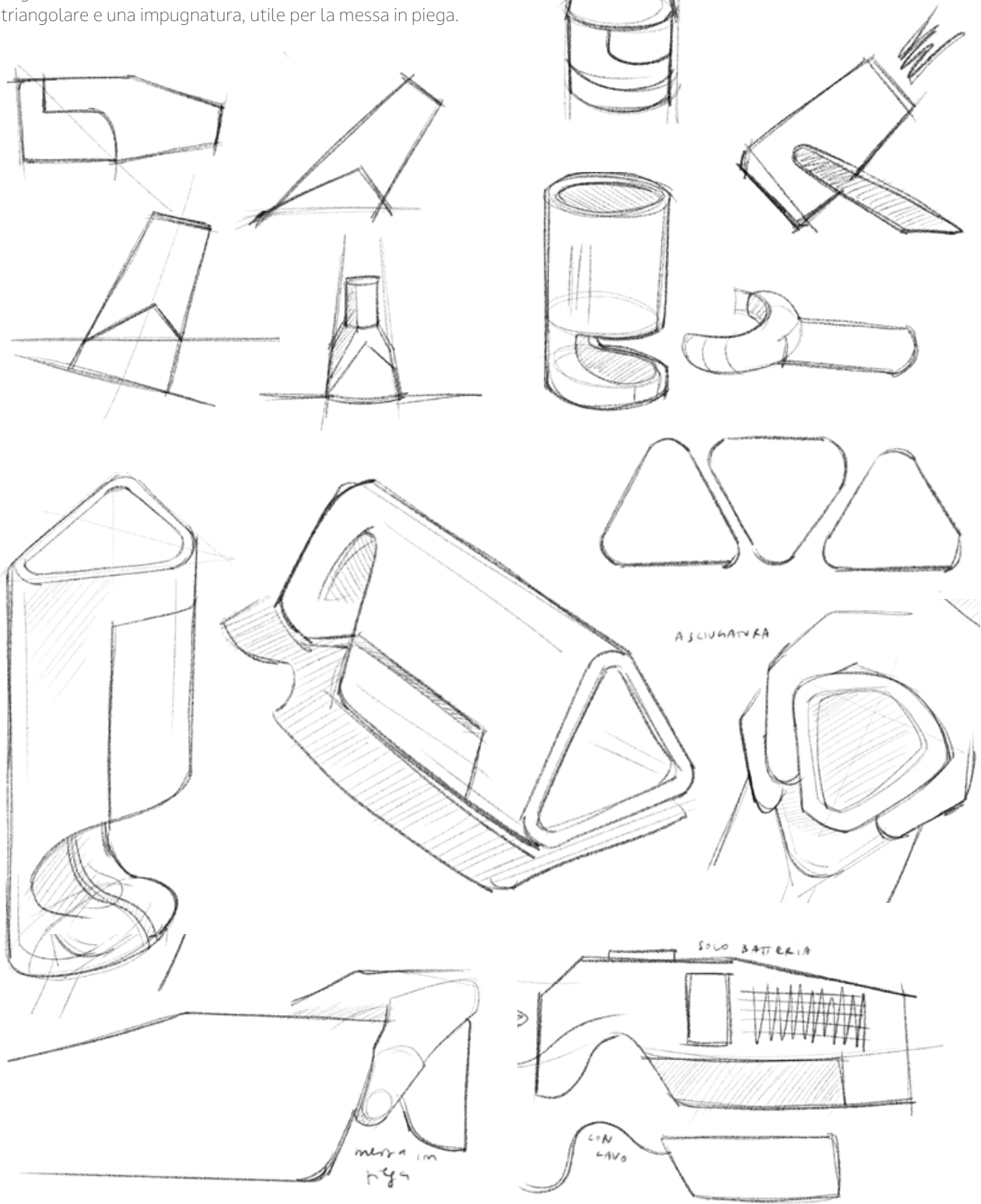


Il redesign del phon è stato ispirato a livello formale e di finiture da alcuni progetti proposti da Philips nel settore del benessere e della cura personale.



Sviluppo del concept

L'elaborazione formale è iniziata a partire da dei phon senza manico che potessero essere appoggiati, tramite angolazioni. Successivamente è stata introdotta la sezione triangolare e una impugnatura, utile per la messa in piega.



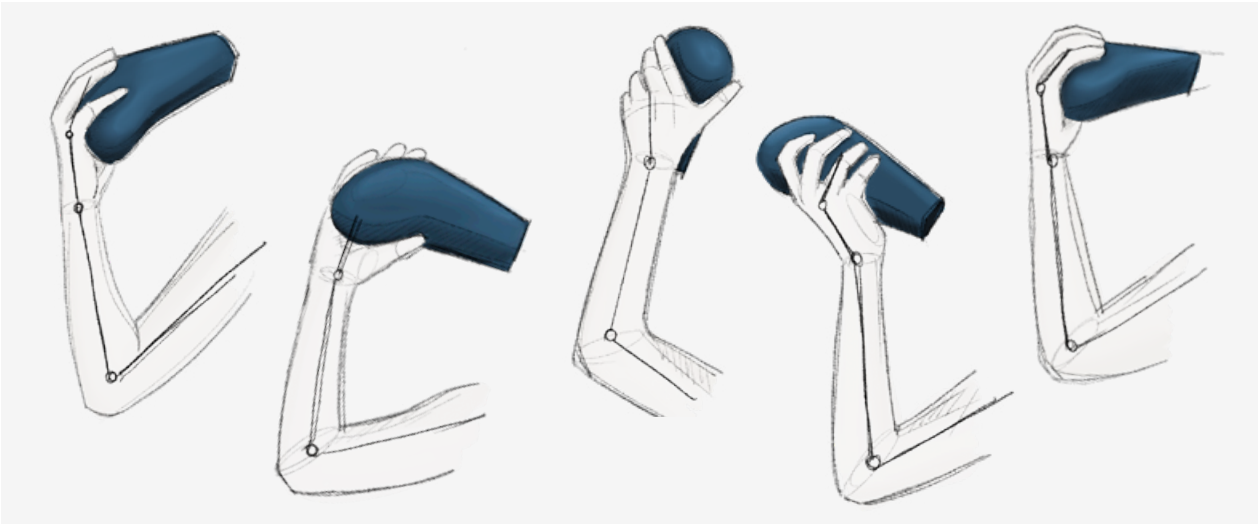
PHON AERGO

Il concept finale prevede un phon caratterizzato dalla forma organica, con una base associata e gli accessori, come il diffusore e la bocchetta. Nell'insieme, il phon Aergo diventa quasi una scultura, da esporre nel bagno. La progettazione dei comandi è pensata per essere comoda sia per destrorsi che sinistrosi.

Estensione del braccio

La forma organica del retro e la sezione triangolare finale permettono di impugnare in modo molto libero il phon, mantenendo una naturalezza

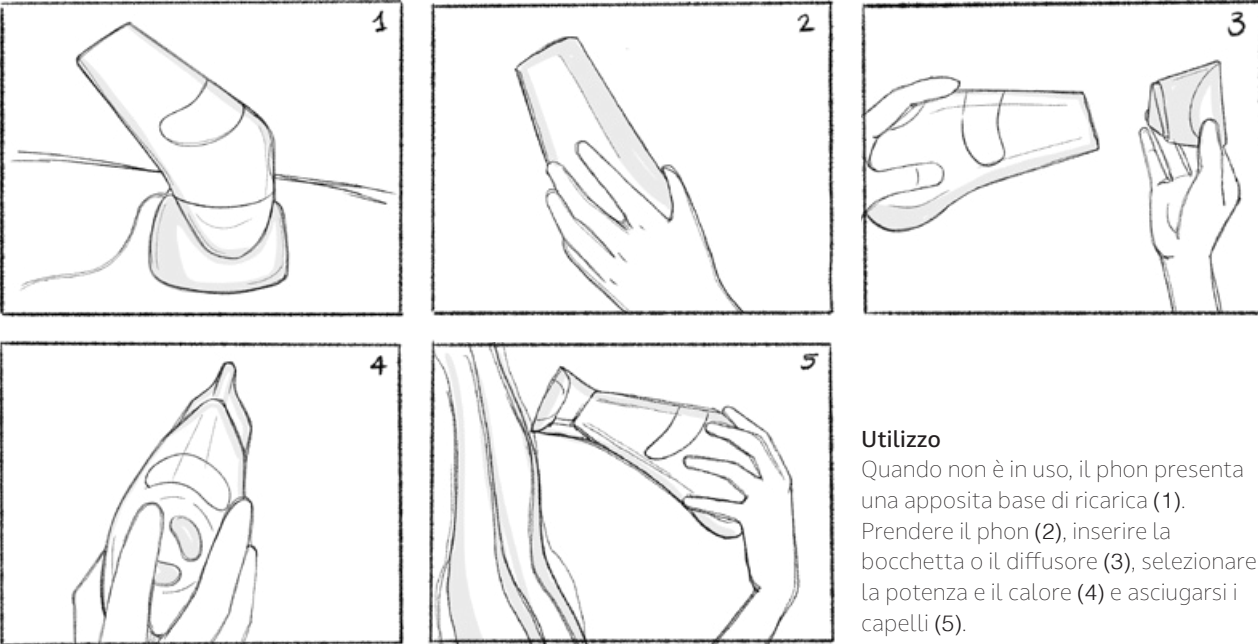
nelle gestualità: AErgo diventa così, eliminando la parte del manico, un prolungamento del braccio stesso.



Utilizzo e alimentazione

Il phon presenta due modalità differenti di alimentazione: può essere caricata la batteria con la base oppure

si può ricevere l'elettricità via cavo, durante l'uso. Ciò è possibile tramite un adattore che sostituisce la batteria.



Utilizzo
Quando non è in uso, il phon presenta una apposita base di ricarica (1). Prendere il phon (2), inserire la bocchetta o il diffusore (3), selezionare la potenza e il calore (4) e asciugarsi i capelli (5).

Modellino estetico

È stato realizzato a mano un modello estetico, attraverso la lavorazione del poliuretano espanso, poi ritoccato

con lo stucco metallico. La base è in polistirene espanso stuccato. Il tutto è stato verniciato spray.



Metodo di Progetto

- Analisi del prodotto
- Analisi dell'azienda
- Analisi di mercato
- Task Analysis
- Considerazioni ergonomiche
- Fast prototyping
- Modelli estetici

Strumenti appresi

- Interviste
- Prove di utilizzo
- Render disegnati con Procreate
- Modelli di studio con lavorazione di ciba e polistirene espanso



PHILIPS

Matrita 2022

Anno scolastico

2023-2024

Durata

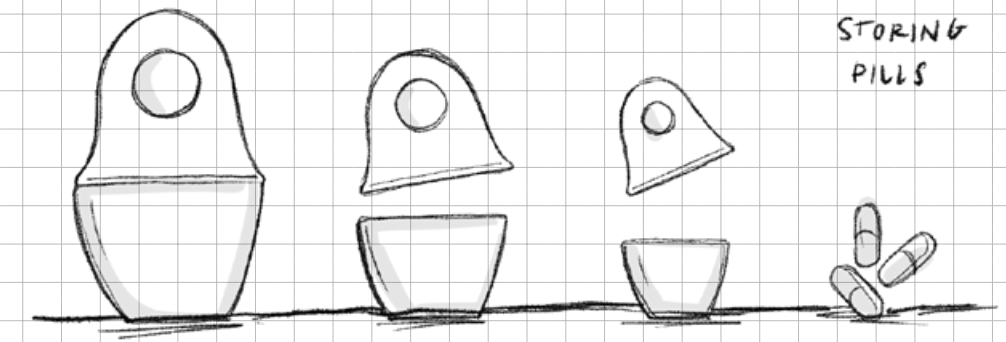
Quattro mesi

Laboratorio di Metaprogetto

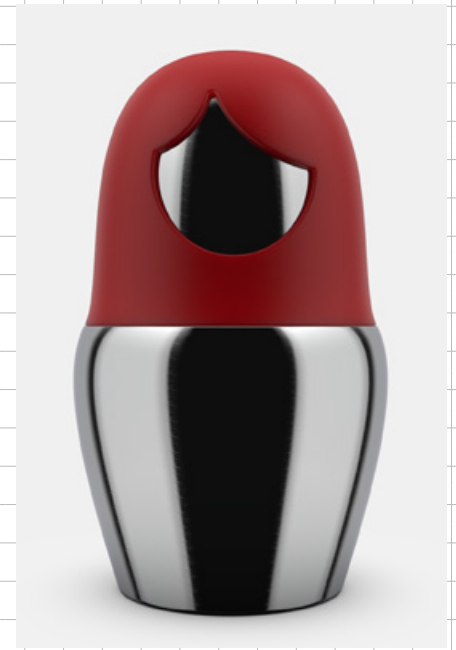
Lavizzari, Penati, Milani

Gruppo

Gavazzi, Iacopini, Losa, Maranzana, Tacchi

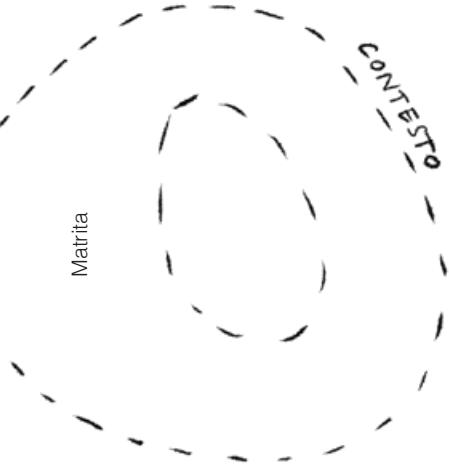


Più che un semplice dispositivo farmaceutico, Matrita è un compagno da portarsi sempre dietro in borsa. Matrita offre una risposta per chi ha bisogno di tritare i propri farmaci. Inoltre, giocando sulla configurazione a matriosca, racchiude e conserva le pillole.



Triturazione del farmaco

É una pratica farmaceutica che può avvenire sia in contesto infermieristico che personale. In ogni caso, è necessario assicurarsi che il medicinale sia effettivamente triturbabile, per evitare possibili effetti indesiderati o nocivi. Possono essere svariate le situazioni in cui è necessario triturare un farmaco.



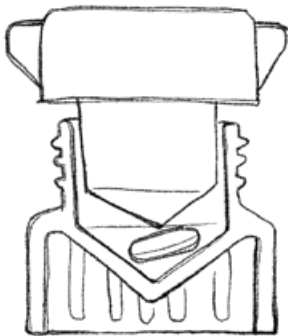
Politerapia
L'assunzione simultanea di tipologie differenti di farmaci può essere agevolata tramite la triturazione.

Nutrizione enterale
È una modalità di assunzione del farmaco che necessita obbligatoriamente una preventiva frantumazione.



Difficoltà a deglutire
Dettata da difficoltà fisico o psicologiche, la disfagia costituisce una realtà per molti, realtà che la triturazione può risolvere.

Terapia ad personam
La triturazione può aiutare la creazione di una terapia personalizzata per il paziente.



Tritapastiglie

Sono state individuate le principali tipologie di oggetti che soddisfacessero questa pratica. In particolare, è stato analizzato il tripastiglie infermieristico, con cui sono

state condotte delle prove di utilizzo. Ciò ha permesso di definire i requisiti per un progetto che resolvesse le problematiche riscontrate durante tutte le fasi di uso.



Requisiti di progetto

Ridurre la dispersione
Diminuire la dispersione farmaceutica durante il versamento.

Raccolta di più funzioni
Racchiudere con un unico oggetto le fasi di triturazione, versamento, miscelazione, assunzione.

Avvertenze
Avvertire che il farmaco possa essere triturbabile, per evitarne assunzioni improprie e i conseguenti rischi.

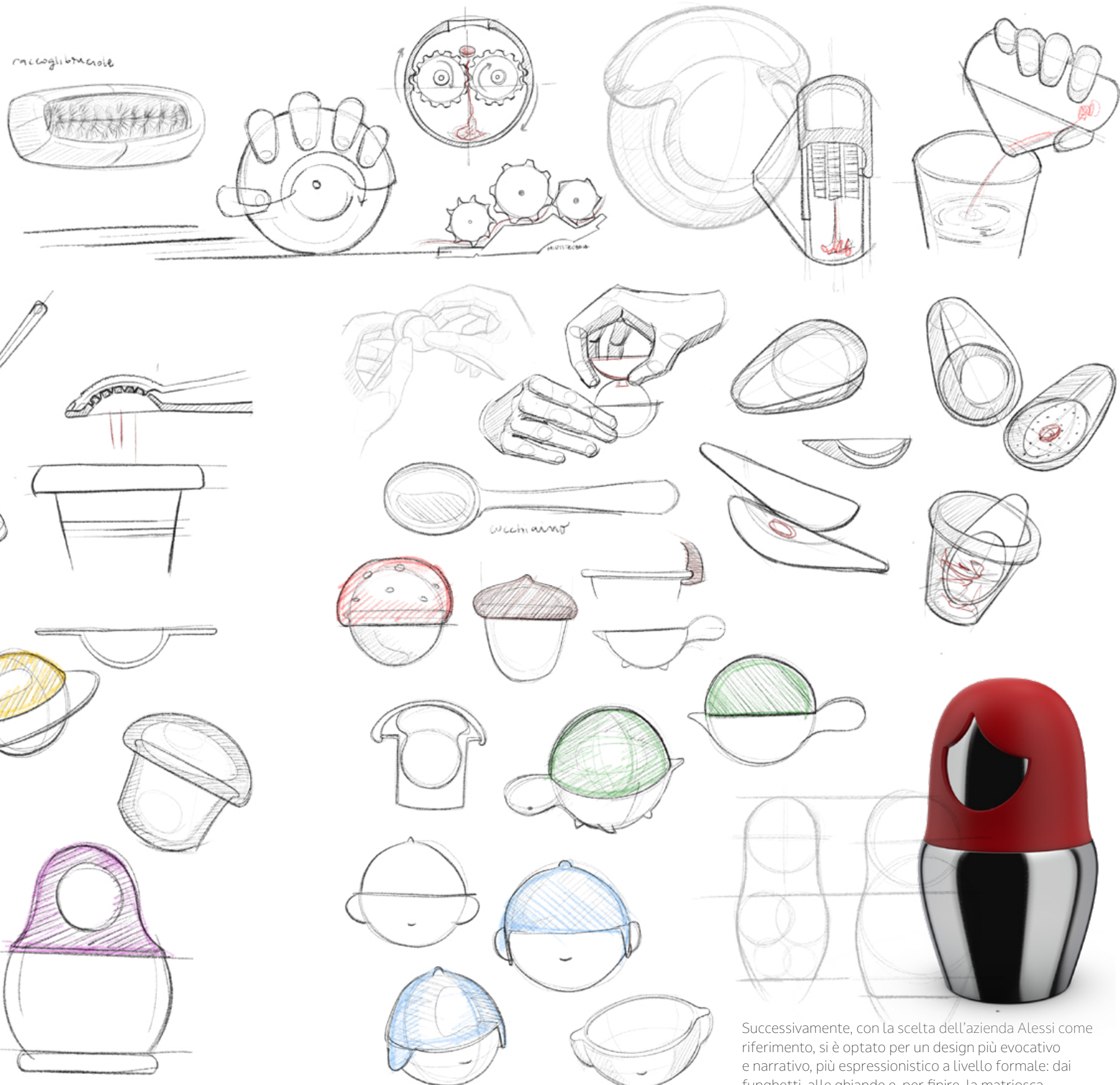


Sviluppo del concept

In questo caso, l'attività di generazione del concept è partita dalla contaminazione di molti utensili usati in cucina che potessero funzionare per tritare o frammentare un

farmaco: lo spremiaglio, la frusta semiautomatica, i cucchiaini da caffè, il mortaio ed il pestello. Sono state considerate tritazioni manuali oppure automatiche.

Matita



Matita

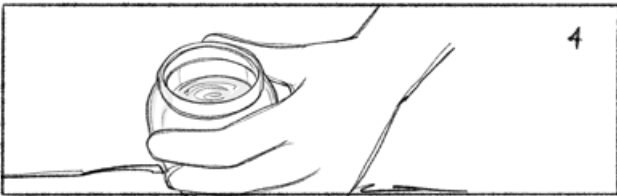
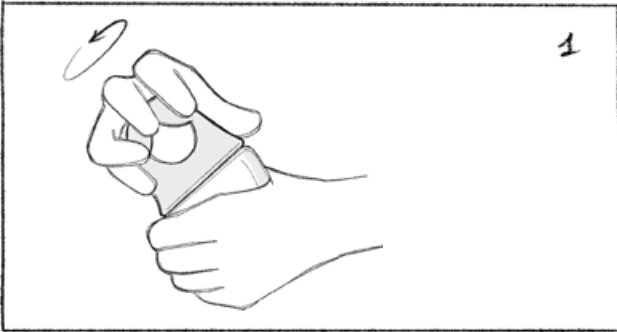
Successivamente, con la scelta dell'azienda Alessi come riferimento, si è optato per un design più evocativo e narrativo, più espressionistico a livello formale: dai funghetti, alle ghiande e, per finire, la matriosca.

Funzione

La forma a matriosca è congeniale per la duplice funzione di questo prodotto: da una parte conservare le pillole, richiamando all'uso della matriosca, e dall'altro tritarle, per la configurazione a pestello che presenta.

Utilizzo

Aprire il coperchio (1), versare le pillole dal portapillole alla base (2), tritare le pillole con il pestello-portapillole (3), versare l'acqua e assumere il farmaco (4).



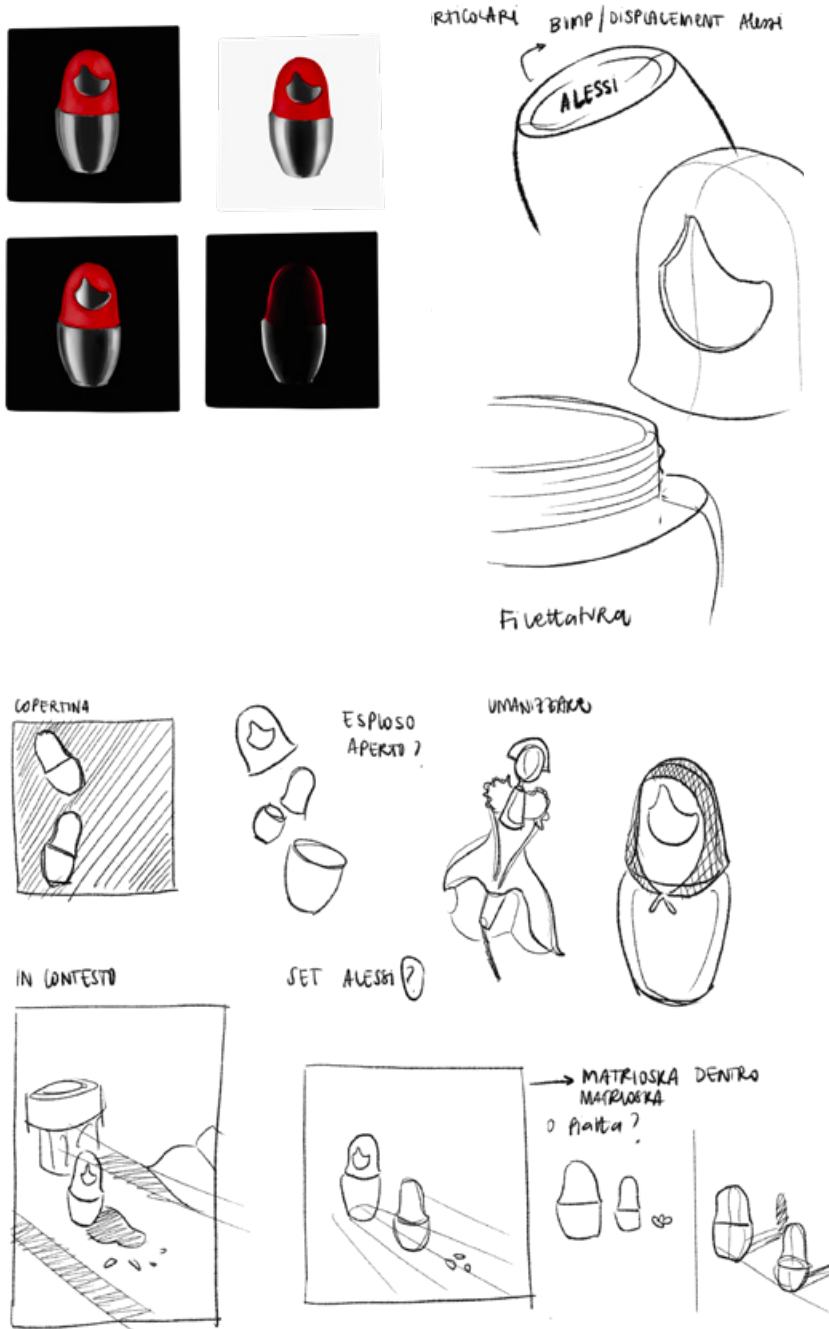
Particolari

Il corpo della Matrita è pensato in acciaio inox, materiale che disingue Alessi come brand (il logo è posizionato sulla base). Allo stesso modo il pestello-conserva pillole è in acciaio per ridurre l'attrazione elettrostatica a cui la polvere è sottoposta. La copertura rossa in silicone offre grip nella presa.

Comunicare Alessi

A supporto del progetto, è stata pensata una comunicazione basata sull'idea di umanizzare e personificare gli oggetti, rendendoli più vivi, come Alessi usa fare. Allo stesso tempo, la comunicazione mirava a fornire

l'immagine di prodotto elegante, accattivante e anche ironico. L'associazione della babushka alla Matrita sembrava coerente con il fatto che il prodotto sia destinato principalmente ad anziani.



Alessi. Extra ordinary.

ALESSI

Comunicare Alessi

L'immagine coordinata del brand è stata rispettata anche nella realizzazione delle istruzioni e nel packaging del prodotto.



Metodo di Progetto

Analisi utente
Analisi contesto
Analisi criticità
Sviluppo di concept

Strumenti appresi

Interviste utenti
Modelli 3d con Alias
Render con Keyshot e Photoshop

Double 333

Anno scolastico

2023-2024

Durata

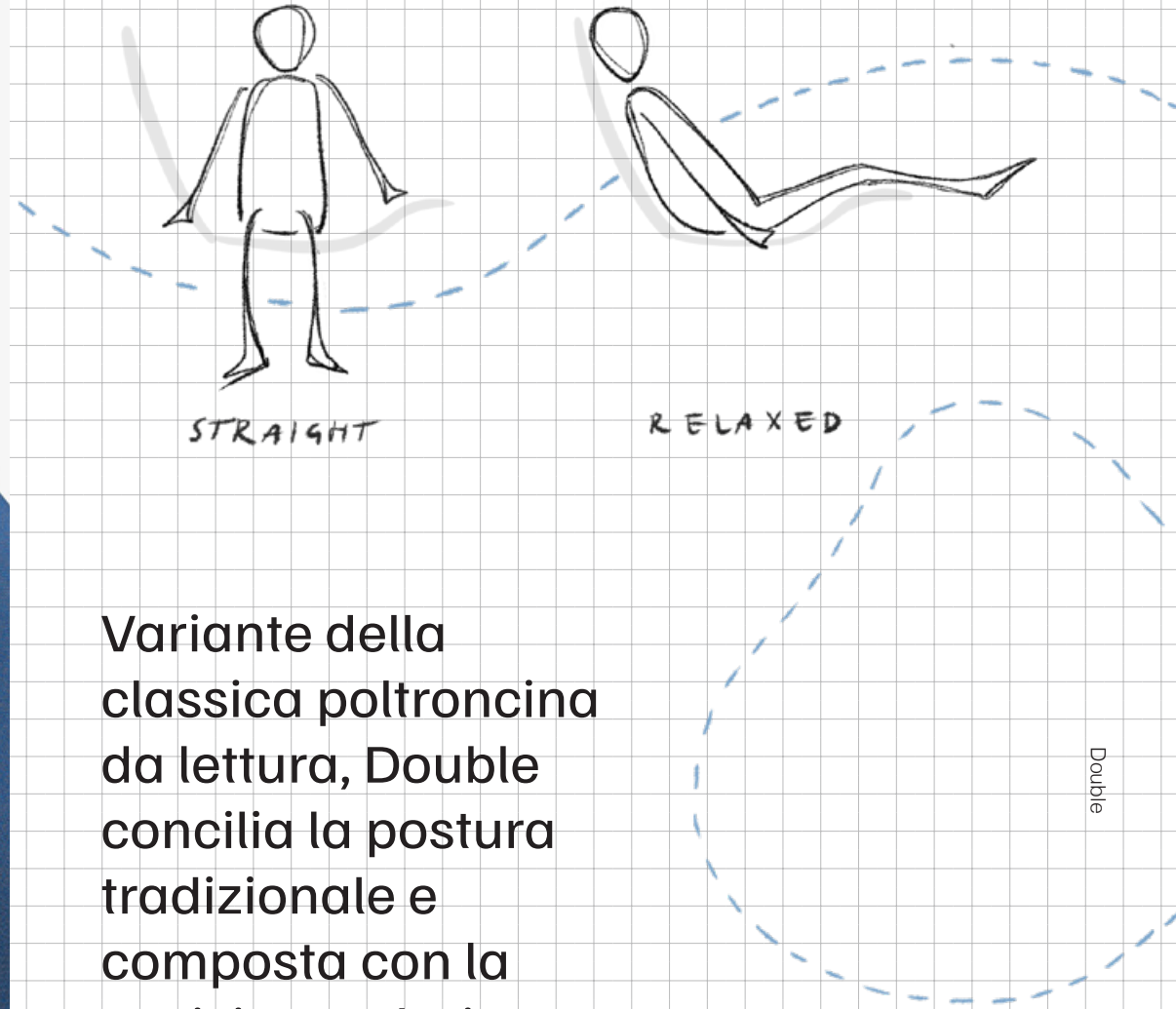
Quattro mesi

Laboratorio di Arredo

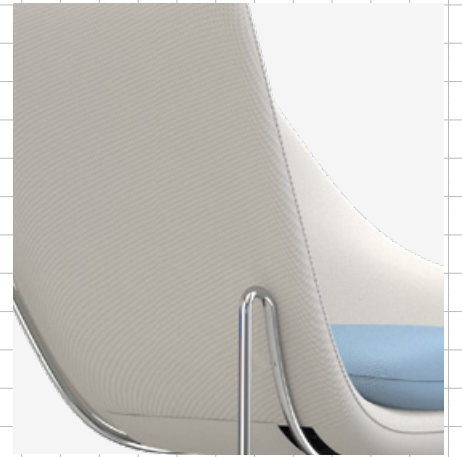
Andreoni, Deserti, Sala, Colombo

Gruppo

Maiani, Maranzana, Memushaj
Tacchi



Variante della classica poltroncina da lettura, Double concilia la postura tradizionale e composta con la posizione sdraiata della chaise longue, mantenendo gli ingombri di una poltrona. Personalizzabile e colorata, offre infinite combinazioni di colore.



Cappellini

L'offerta del catalogo ha rappresentato un vincolo progettuale a livello estetico, di valori e una ispirazione per la soluzione ingegneristico-tecnica.

ANALISI PORTFOLIO AZIENDA

RIUTILIZZO del tessuto



SCOLLA IN STAMPAGGIO ROTAZIONALE



Tendenze e opportunità di progetto

Molte aziende, così come Cappellini, si stanno adeguando ai requisiti di sostenibilità, che, ormai, si ricercano in ogni prodotto. Soluzioni sostenibili di design, si basano spesso sull'utilizzo della stampa rotazionale, che permette di riutilizzare, e quindi riciclare, materiale plastico; contemplano l'utilizzo di componenti smontabili e rivestimenti sfoderabili. Ne è esempio la poltrona Le Bambole di B&B Italia.

SFODERABILE
INCASTRI REVERSIBILI
NO COLLA

SCOLLA CON IMBOTTITURA AD "INCASTRO"



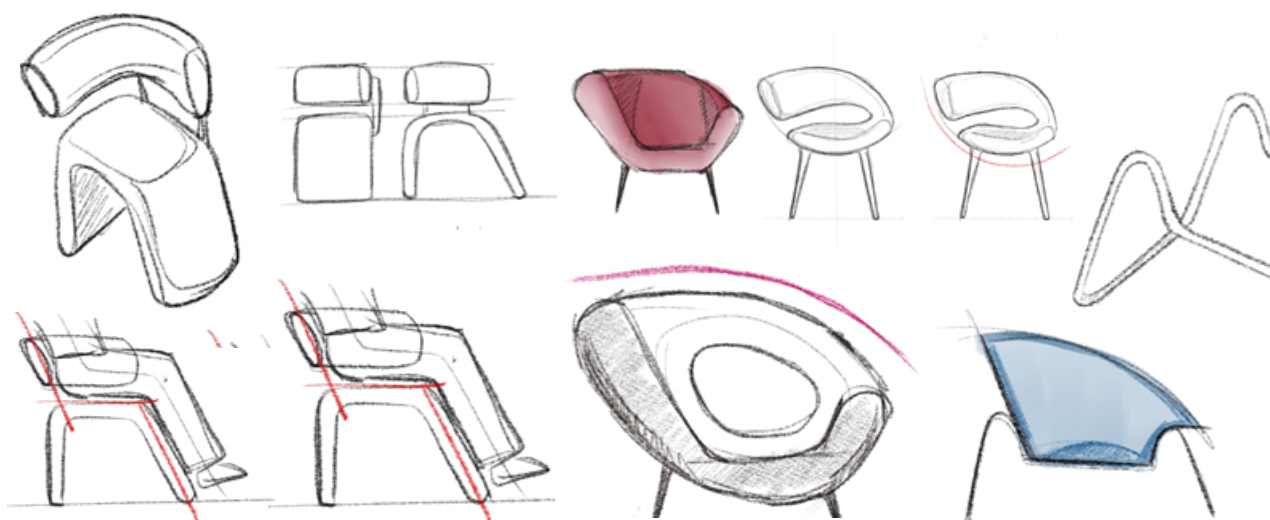
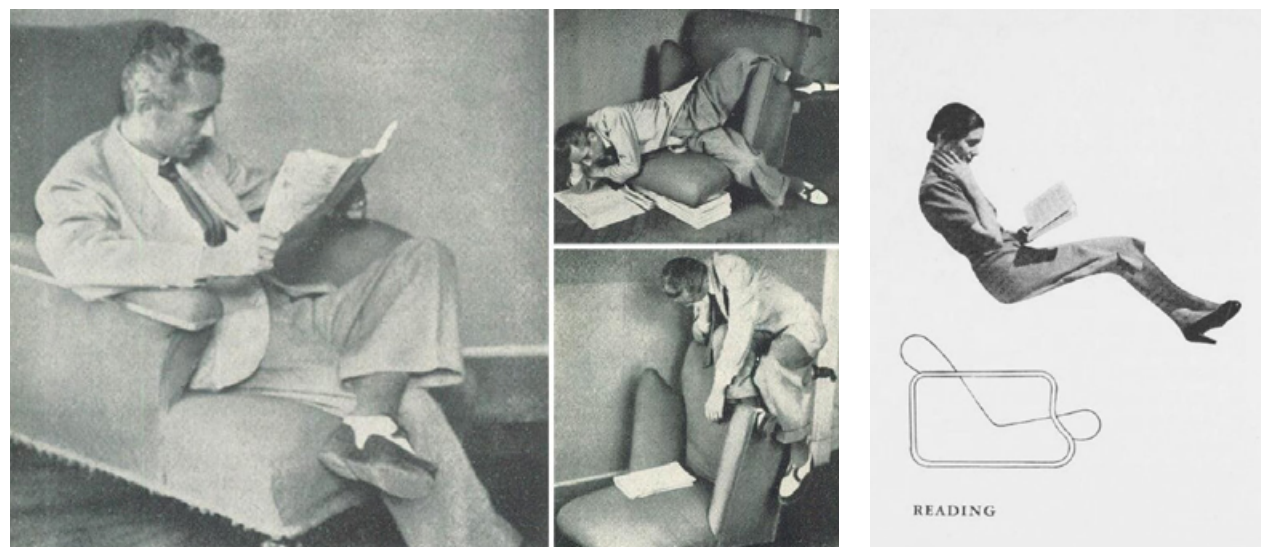
APPROCCIO SOSTENIBILE



Sviluppo del concept

Il concept nasce dall'idea di sdoganare modi di sedersi più informali, e spingere ad usare la sedia in modo personale e libero. Ad esempio, permettendo di appoggiare le ginocchia ai braccioli della sedia,

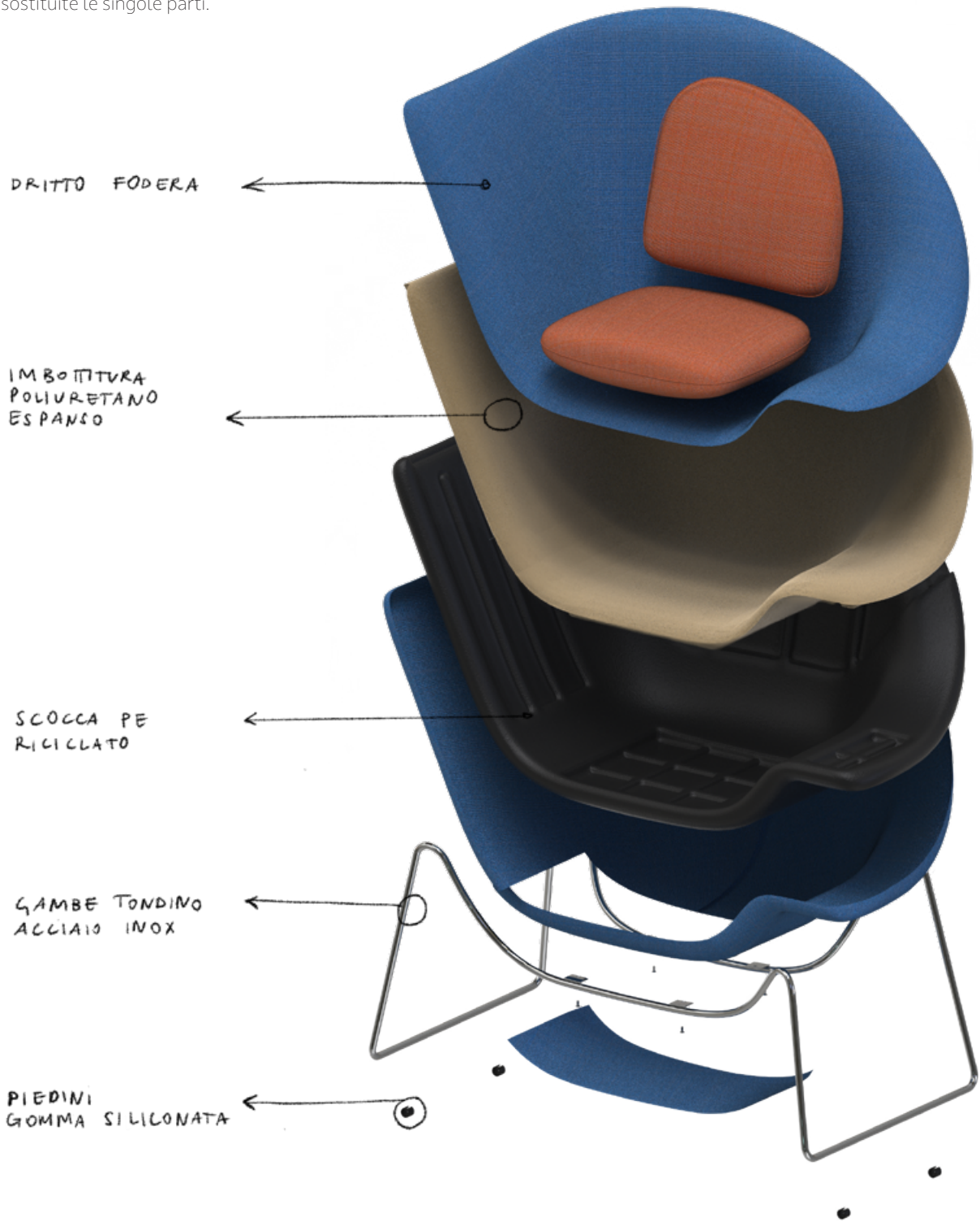
durante la lettura. Una volta definiti vincoli dimensionali che garantissero delle posizioni a misura d'uomo, sono state declinate possibili variazioni di stili e forma.



Ingegnerizzazione

In questa fase, l'obiettivo è stato cercare di progettare dei componenti che fossero giuntanti in modo reversibile e allungare la vita del prodotto, creando un oggetto duraturo nel tempo, che potesse tornare come nuovo, una volta sostituite le singole parti.

Double



Sostenibilità

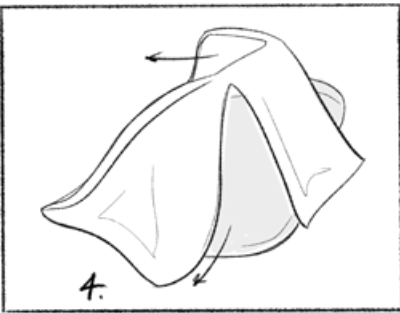
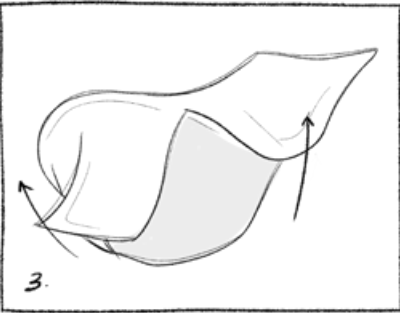
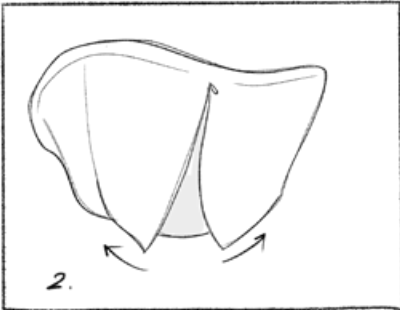
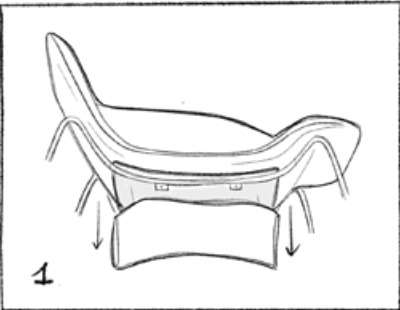
La dismissione è una parte fondamentale del ciclo di vita del prodotto e diventa per Double un punto cardine del progetto. La scocca e l'imbottitura sono fissate con un meccanismo ad incastro, ma completamente divisibili, grazie all'assenza di colla. Vengono poi smaltite tramite riciclo meccanico.



Double

Sfoderabilità

La possibilità di togliere e rimettere la fodera garantisce una maggiore personalizzazione del prodotto, oltre che una flessibilità che permette di ottenere una poltrona completamente nuova, senza cambiare effettivamente l'oggetto.



Passaggi

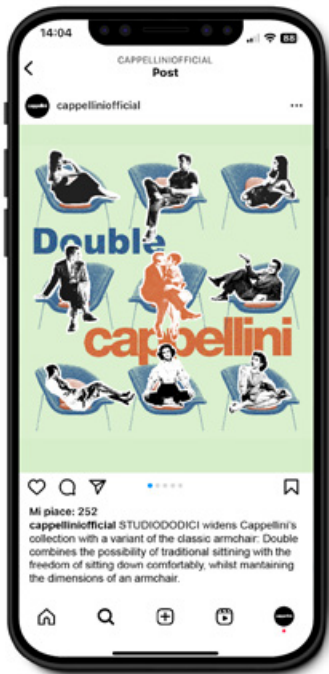
Rimuovere il copri-scocca (1), aprire la prima cerniera (2), aprire la seconda cerniera (3), sfilare la fodera dalla scocca (4).

Cappellini x Design

La poltrona è stata corredata da del materiale comunicativo che riproponesse l'idea di sedersi in modo diverso, pensato per destinazioni differenti: dai poster, alle storie e i post sui social e il mockup della pubblicità in negozio.



cappellini
D O U B L E



Cappellini x Design

Disponibile in tutte le finiture Cappellini, Double è altamente personalizzabile, e può essere realizzata con infinite combinazioni di colori, anche differenziando il colore della fodera interna da quella esterna. Questo elemento la rende adattabile e declinabile in contesti diversi.



Metodo di Progetto

Analisi portfolio aziendale e tendenze
Ingegnerizzazione
Comunicazione promozionale
(catalogo, social)

Strumenti appresi

Modelli 3d con Rhino
Poster con Keyshot, Photoshop
Tavole tecniche con AutoCad e
SolidWorks

Beyond

Anno scolastico

2023-2024

Durata

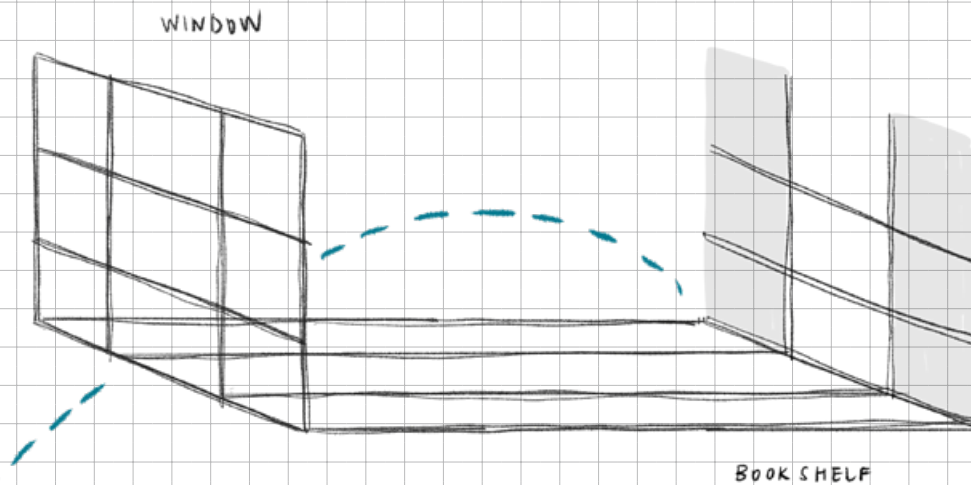
Quattro mesi

Laboratorio di Arredo

Andreoni, Deserti Sala, Colombo

Gruppo

Maiani, Maranzana, Memushaj
Tacchi



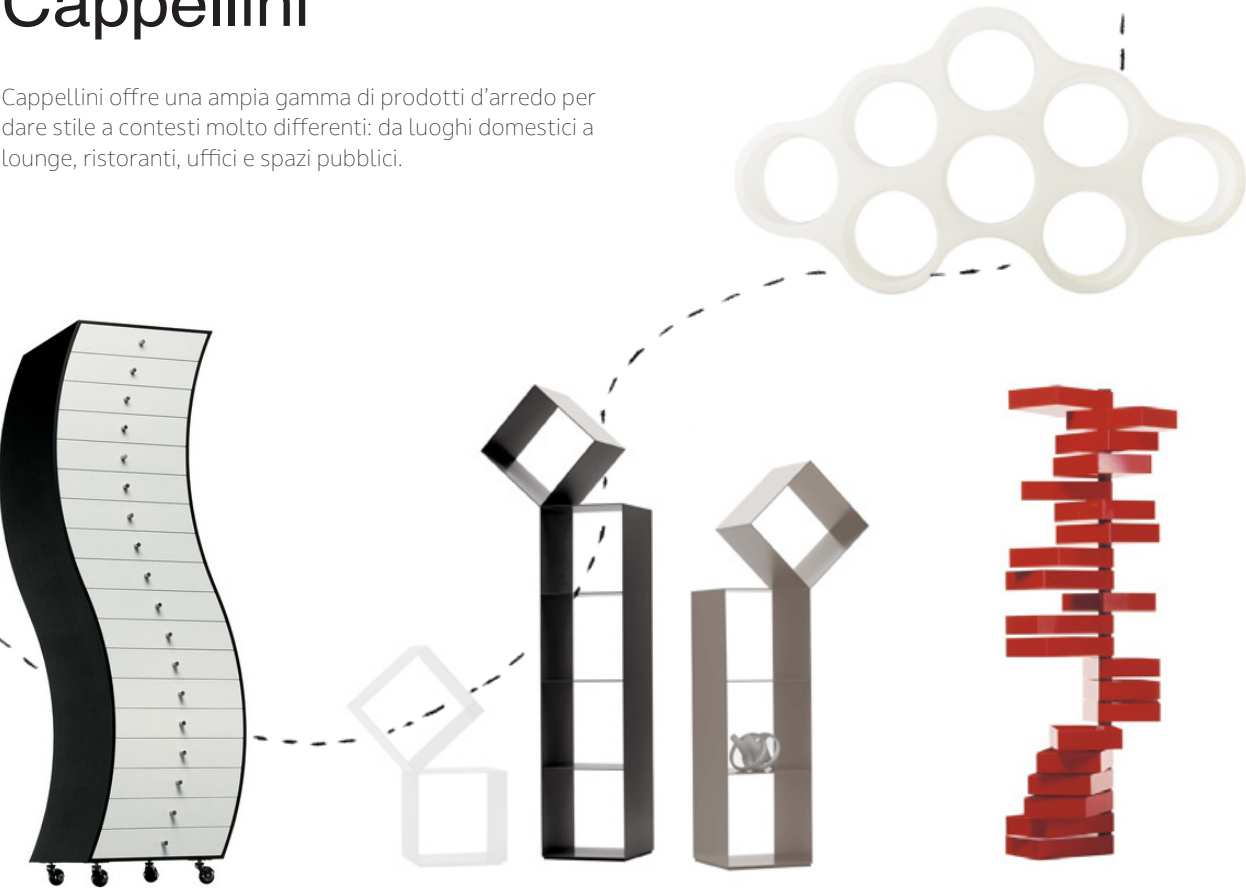
Dal look moderno e al contempo tradizionale, Beyond è una libreria estremamente versatile, grazie alla trasparenza e ai colori neutri. Pensata per esibire gli oggetti e separare gli spazi, scandisce l'ambiente con le mensole che sembrano quasi sospese.



Cappellini

Cappellini offre una ampia gamma di prodotti d'arredo per dare stile a contesti molto differenti: da luoghi domestici a lounge, ristoranti, uffici e spazi pubblici.

Beyond



Spunti progettuali

Nel catalogo Cappellini, librerie da parete si affiancano a librerie componibili e modelli bifacciali atti a suddividere gli spazi, in un ventaglio di proposte per caratterizzare l'intimo della propria abitazione e fungere da spazio espositivo di piccoli oggetti.

MODELLO BIFACCIALE



ANALISI TENDENZE PORTFOLIO

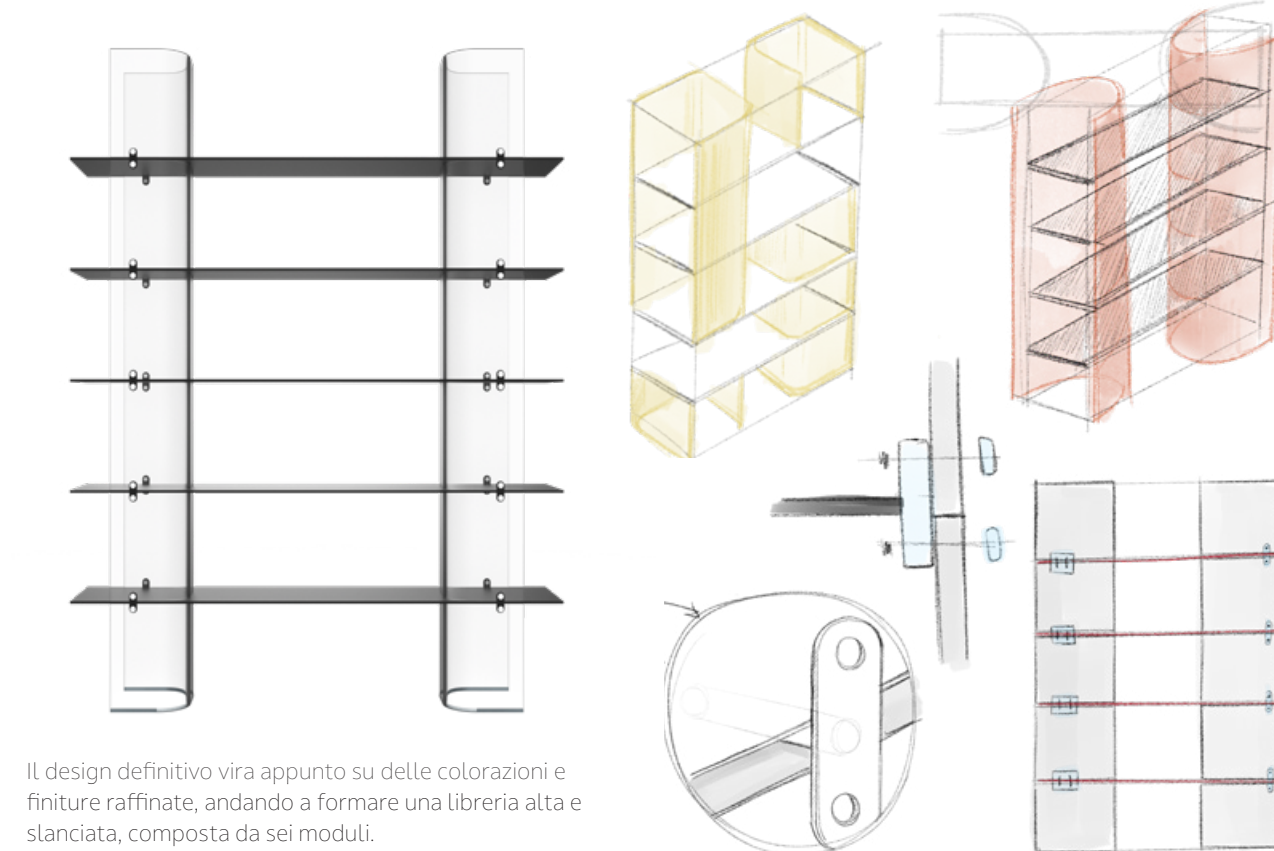
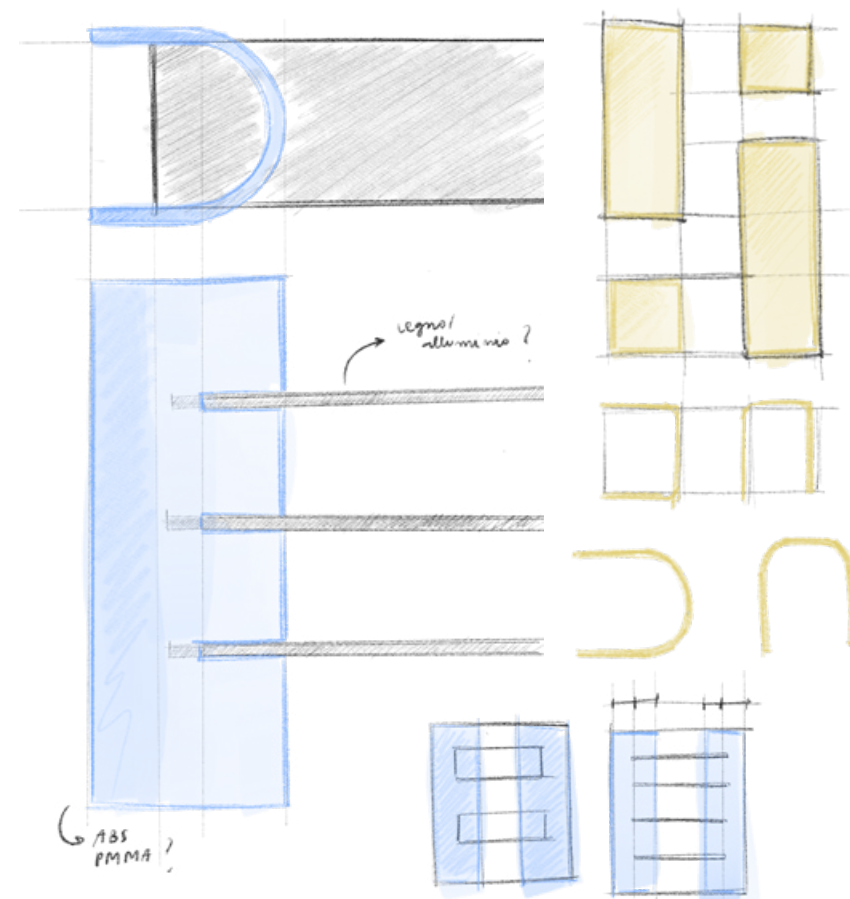
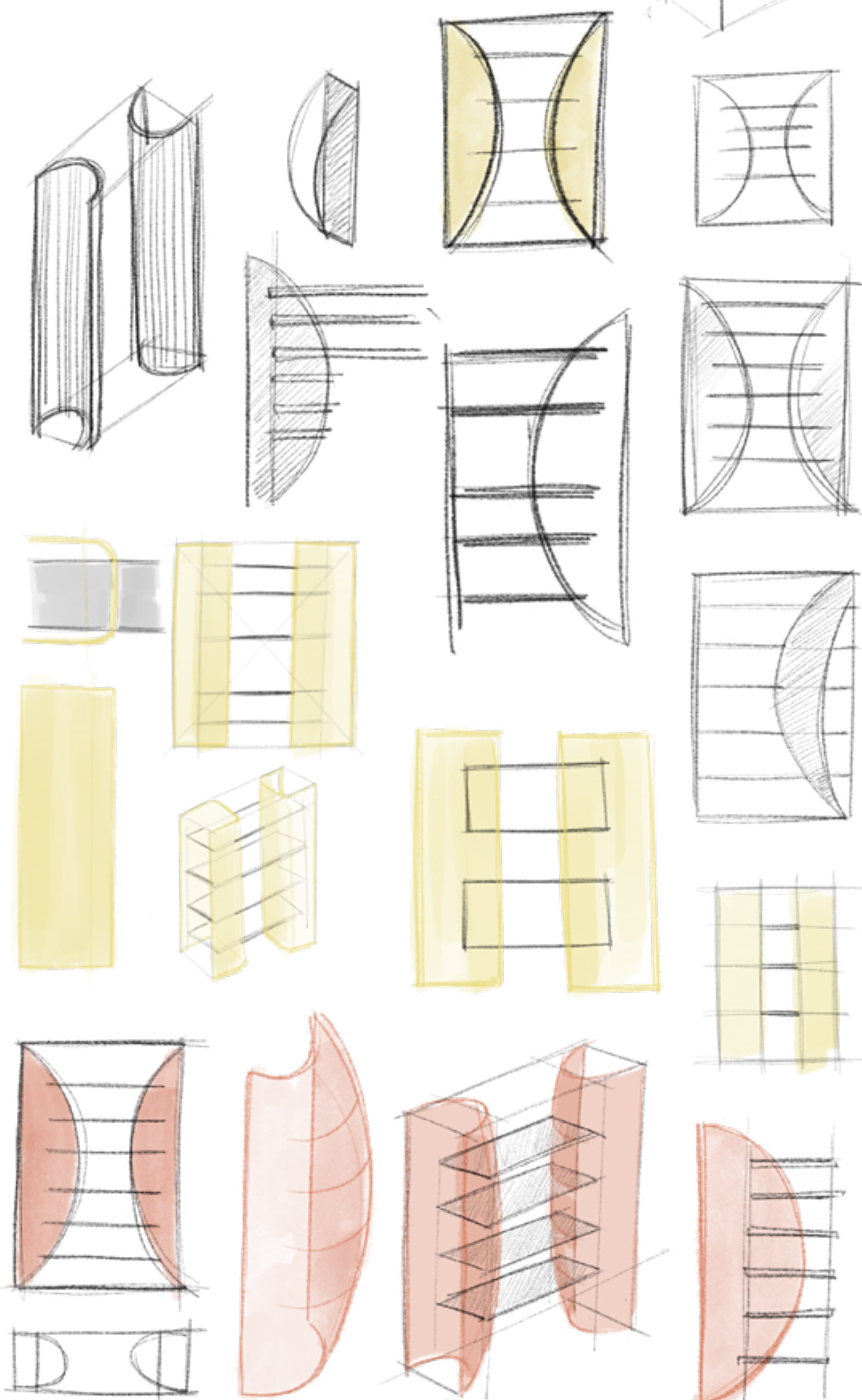
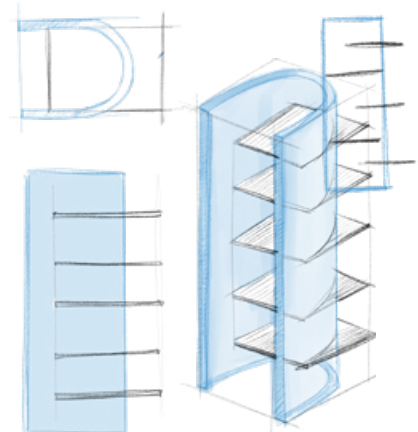
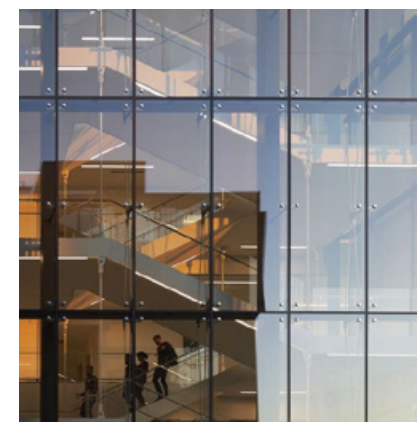


Beyond

Sviluppo concept

Vari elementi sono stati sperimentati durante questa fase: la trasparenza e il gioco di immagini che si può creare dietro ad una superficie; poi la composizione tra spazi pieni e vuoti, l'incrociarsi tra le linee disegnate dalle mensole e le aree di colore; l'illusione della sospensione che può crearsi con

l'utilizzo di materiale trasparente. Da qui, è nata l'idea di una libreria dai colori più neutri, che rimanesse comunque leggera, anche se non minimale nelle forme. La libreria diventa una sorta di finestra su cui affacciarsi nella stanza.

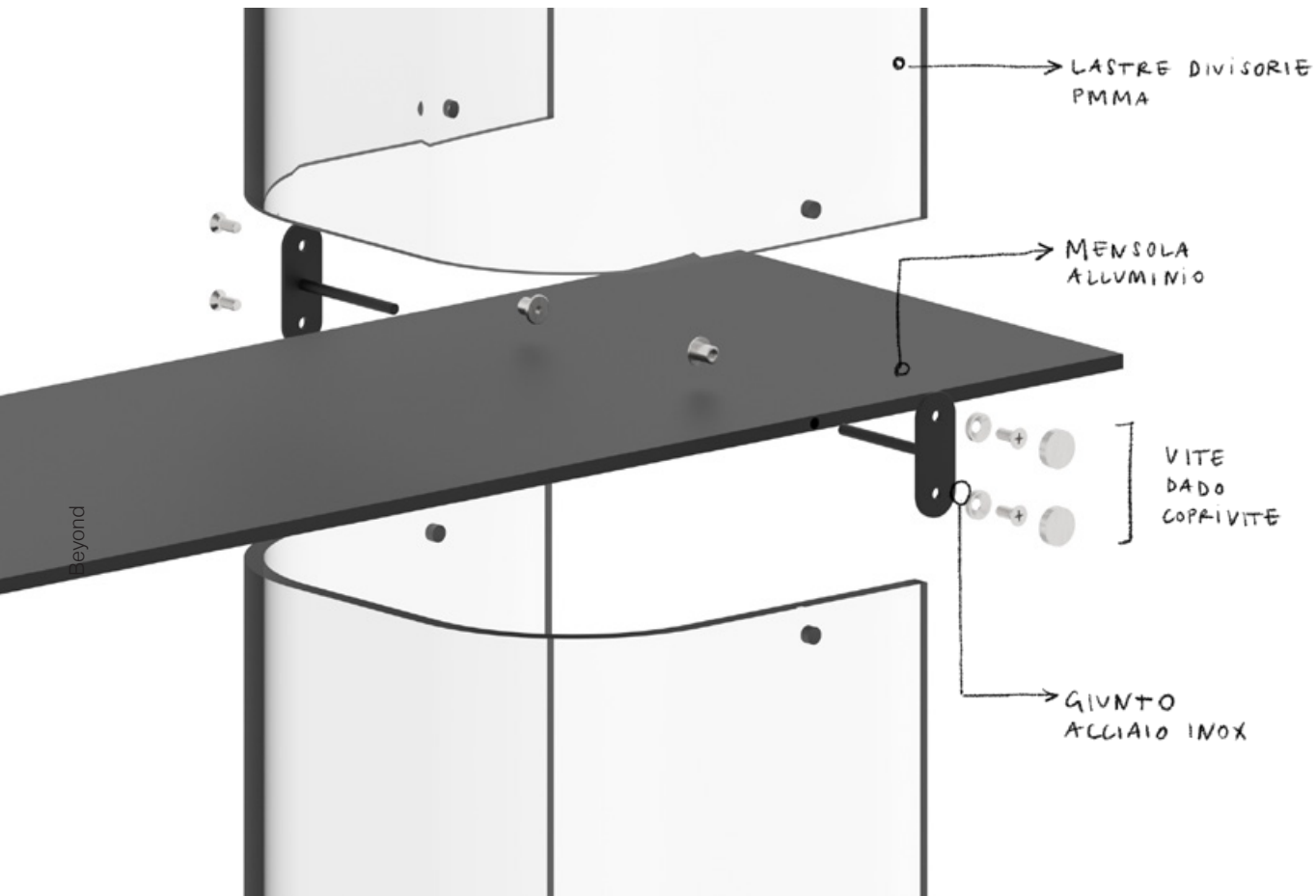


Il design definitivo vira appunto su delle colorazioni e finiture raffinate, andando a formare una libreria alta e slanciata, composta da sei moduli.

Ingegnerizzazione

La progettazione dei componenti ha permesso di ottenere una libreria componibile attraverso moduli ripetuti. Una accorta scelta del materiale delle mensole garantisce una leggerezza

complessiva utile al trasporto: anche la scomponibilità permette di ridurre gli ingombri nel packaging.



Il giunto

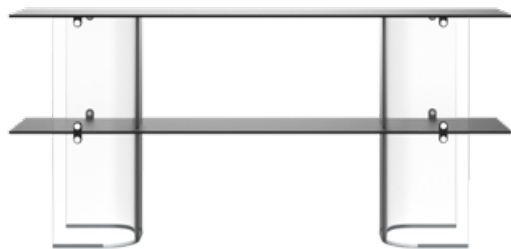
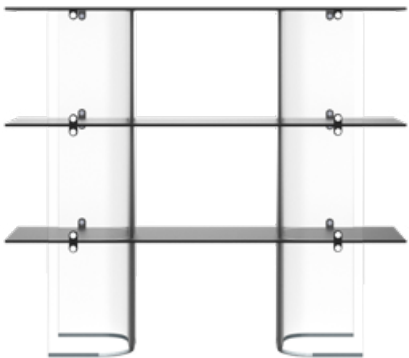
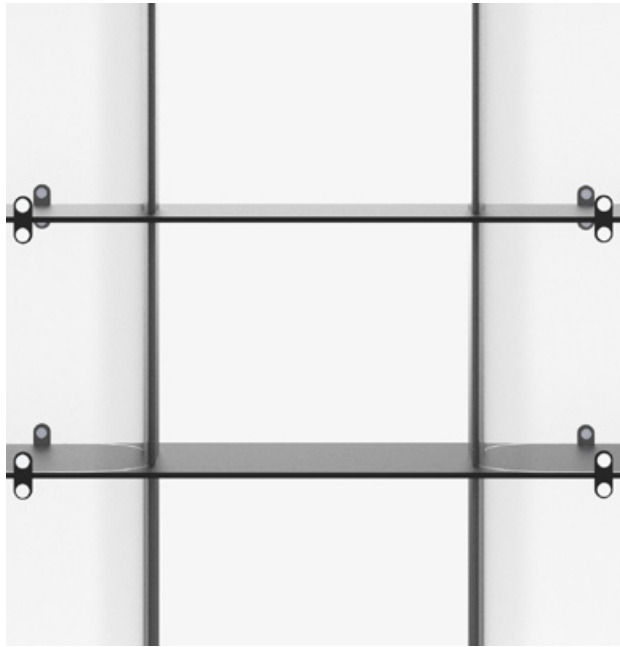
Il giunto rappresenta il perno attorno cui ruota tutto l'assemblaggio di Beyond: la barretta si inserisce nella mensola, mentre le parti in PMMA

vengono ancorate con delle viti coperte. La semplicità delle lavorazioni rende il giunto un componente economico e facilmente producibile.



Famiglia di oggetti

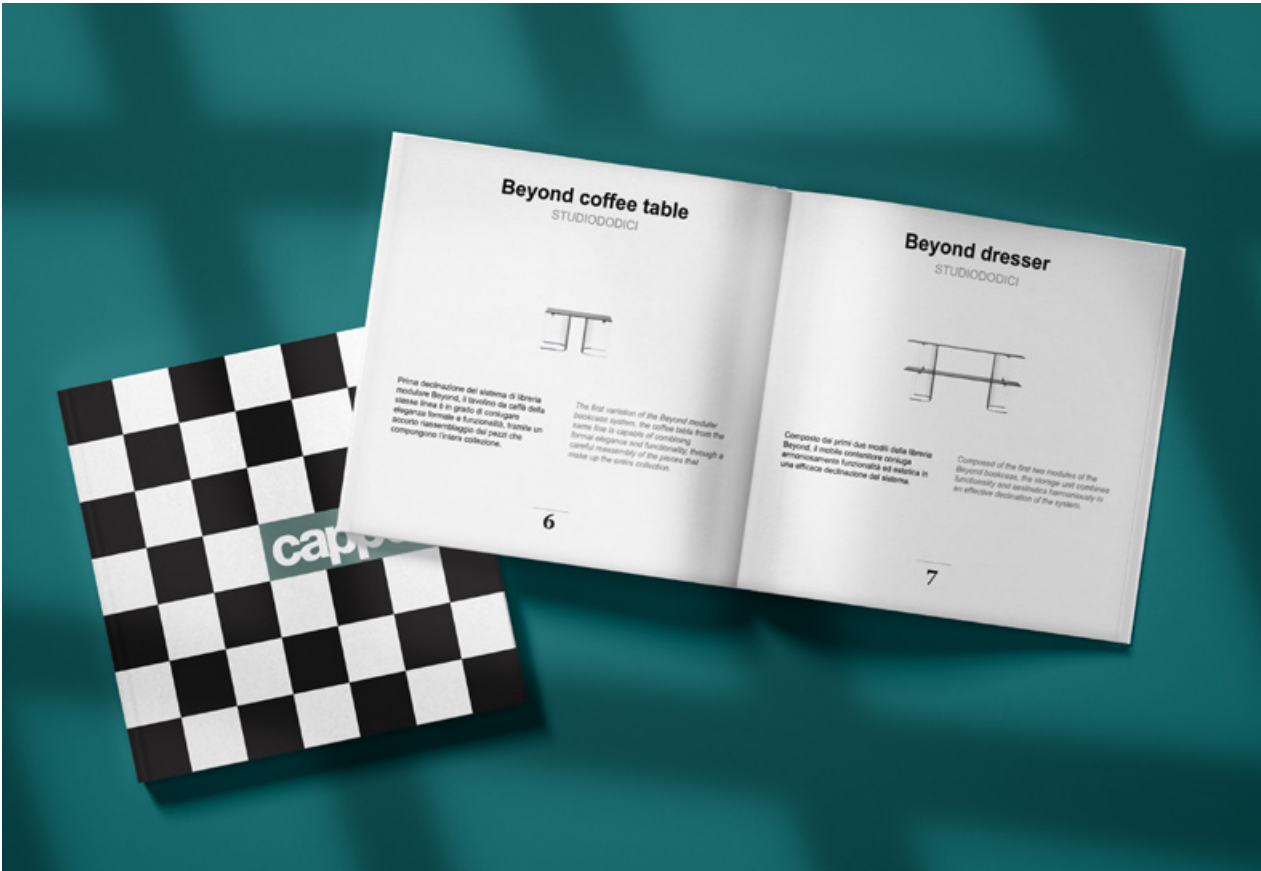
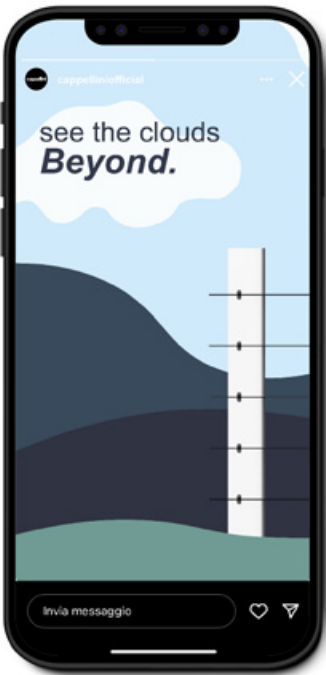
La componibilità della libreria permette di riproporre gli stessi elementi distintivi in altre tipologie di oggetto, creando una collezione con tavolino caffè, mobile credenza, mobile consolle.



Cappellini x Design

Anche in questo caso, il progetto è stato accompagnato da una campagna con differenti mezzi comunicativi: i canali social, i poster del prodotto in linea con la grafica Cappellini, così come il catalogo completo della collezione di Beyond.

Beyond



Beyond

Cappellini x Design

Grazie all'estrema versatilità donata dalla trasparenza e dai colori neutri, Beyond si presta perfettamente ad essere collocata in contesti contract, creando interessanti effetti di riflessione luminosa e giochi di profondità.



Metodo di Progetto

Analisi portfolio aziendale e tendenze
Ingegnierizzazione
Comunicazione promozionale
(catalogo, social)

Strumenti applicati

Modelli 3d con Solidworks
Manifesti con Keyshot, Photoshop
Tavole tecniche con Autocad e
Solidworks

Flying birdie

Anno scolastico

2024-2025

Durata

Cinque mesi

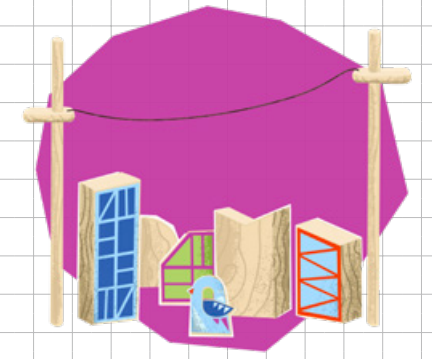
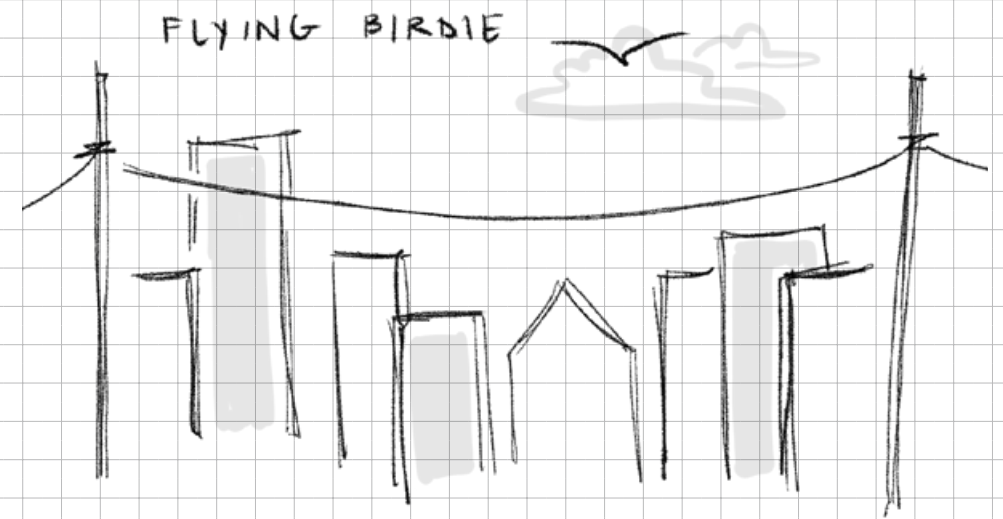
Laboratorio di Sintesi

Corbellini, Costa, Del Curto, Foïs,
Santi

Progetto individuale



Veicolo dei valori prosociali di condivisione e accettazione, Flying Birdie è un gioco in legno di abilità e collaborazione, pensato per non poterci giocare mai da soli. I giocatori sono coinvolti insieme a far volare l'uccellino sopra la città e i palazzi, raccogliendo tutti i semi.



Sdg 10

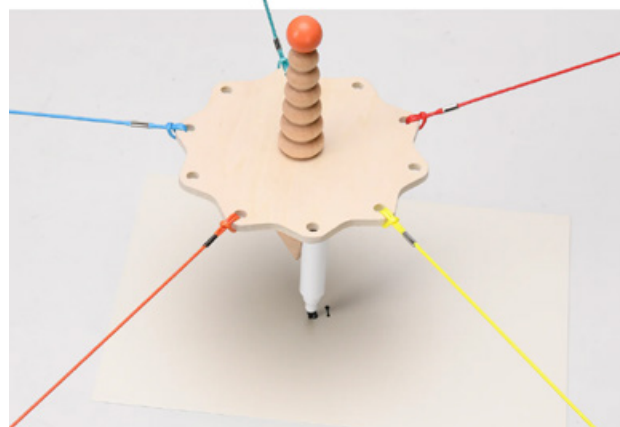
Questo obiettivo si propone di ridurre le disuguaglianze economiche così come sociali, promuovendo una società in cui tutti possano avere pari opportunità.

INCLUSIVITÀ
COINVOLGIMENTO

ACCETTAZIONE
PROSOCIALITÀ

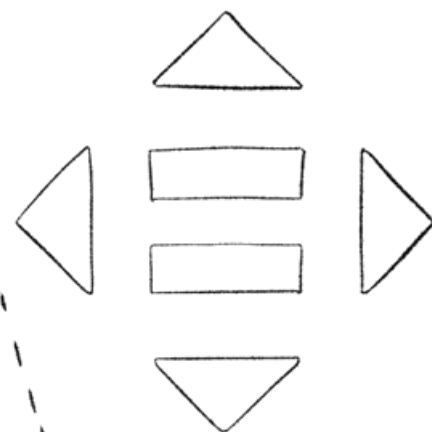
Brief: sfida di gruppo

Il brief di progetto si basava sulla volontà di creare un gioco che potesse comunicare questi valori sopra citati con la sua dinamica e comunicare i modelli corretti, giocando insieme. Da ciò nasce la domanda progettuale di creare un gioco di abilità di gruppo, dove si vinca o si perda tutti insieme, dove tutti i giocatori siano coinvolti necessariamente e contemporaneamente durante il suo utilizzo; allo stesso tempo, possa coinvolgere anche i più grandi, che sono i primi a fornire un riferimento comportamentale ai più piccoli.



Bajo

Azienda polacca specializzata nella produzione di giocattoli in legno che durano per generazioni, promuovendo valori di solidarietà, innovazione.



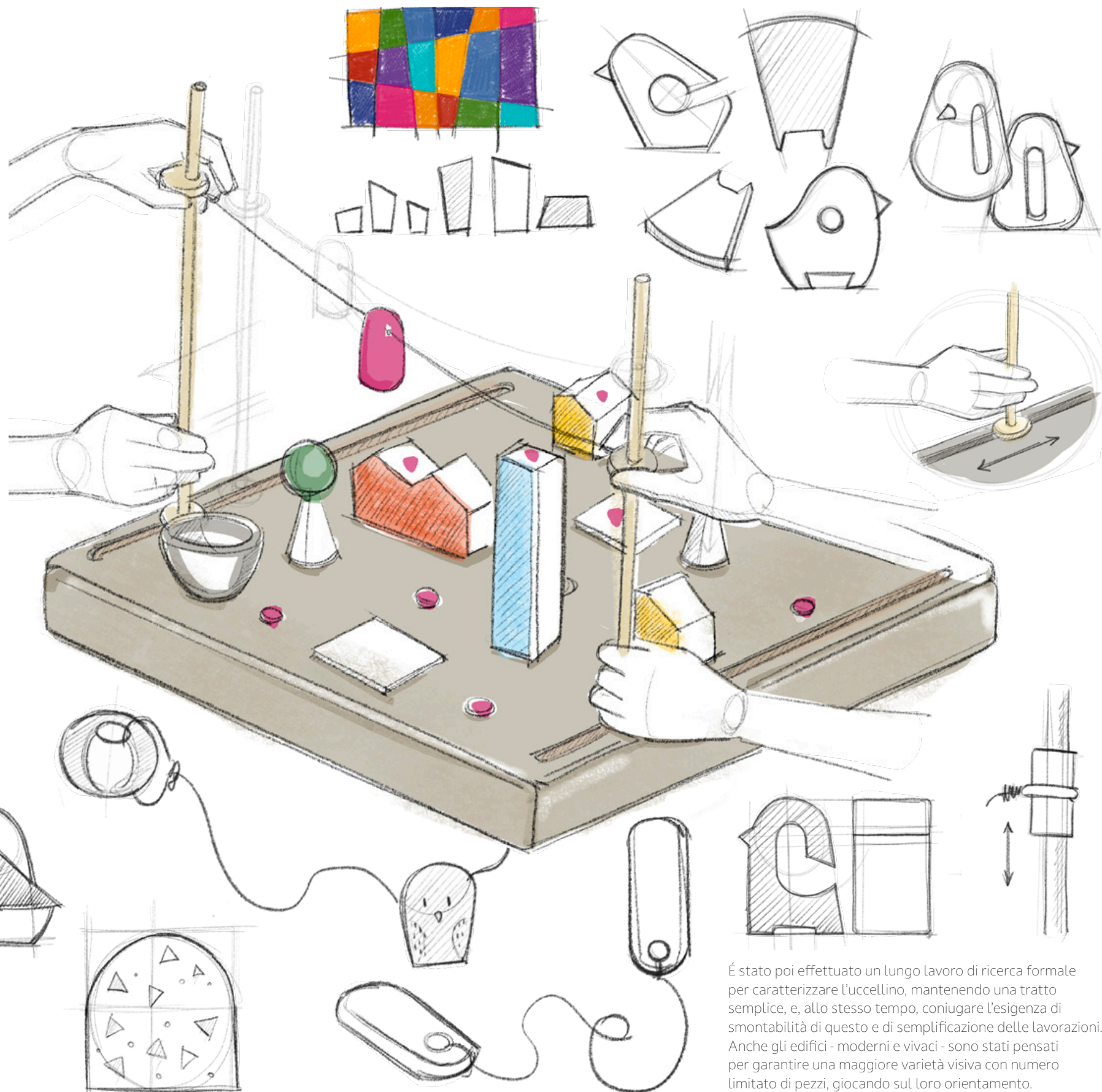
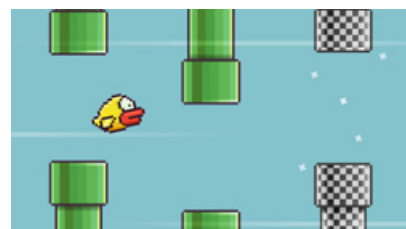
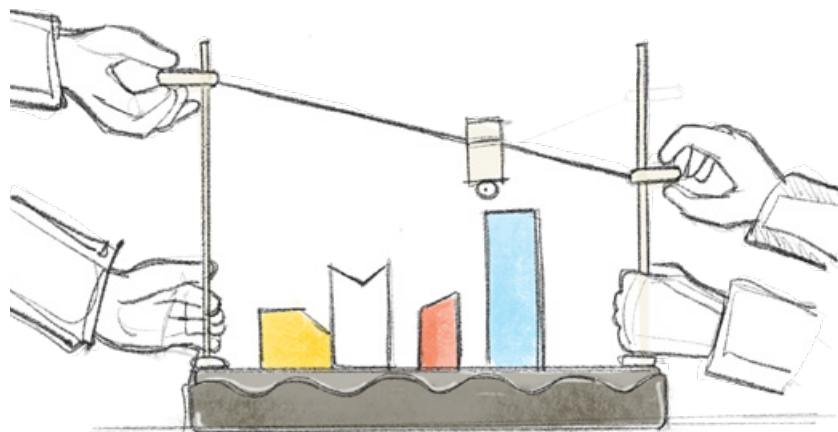
REDUCE INEQUALITIES



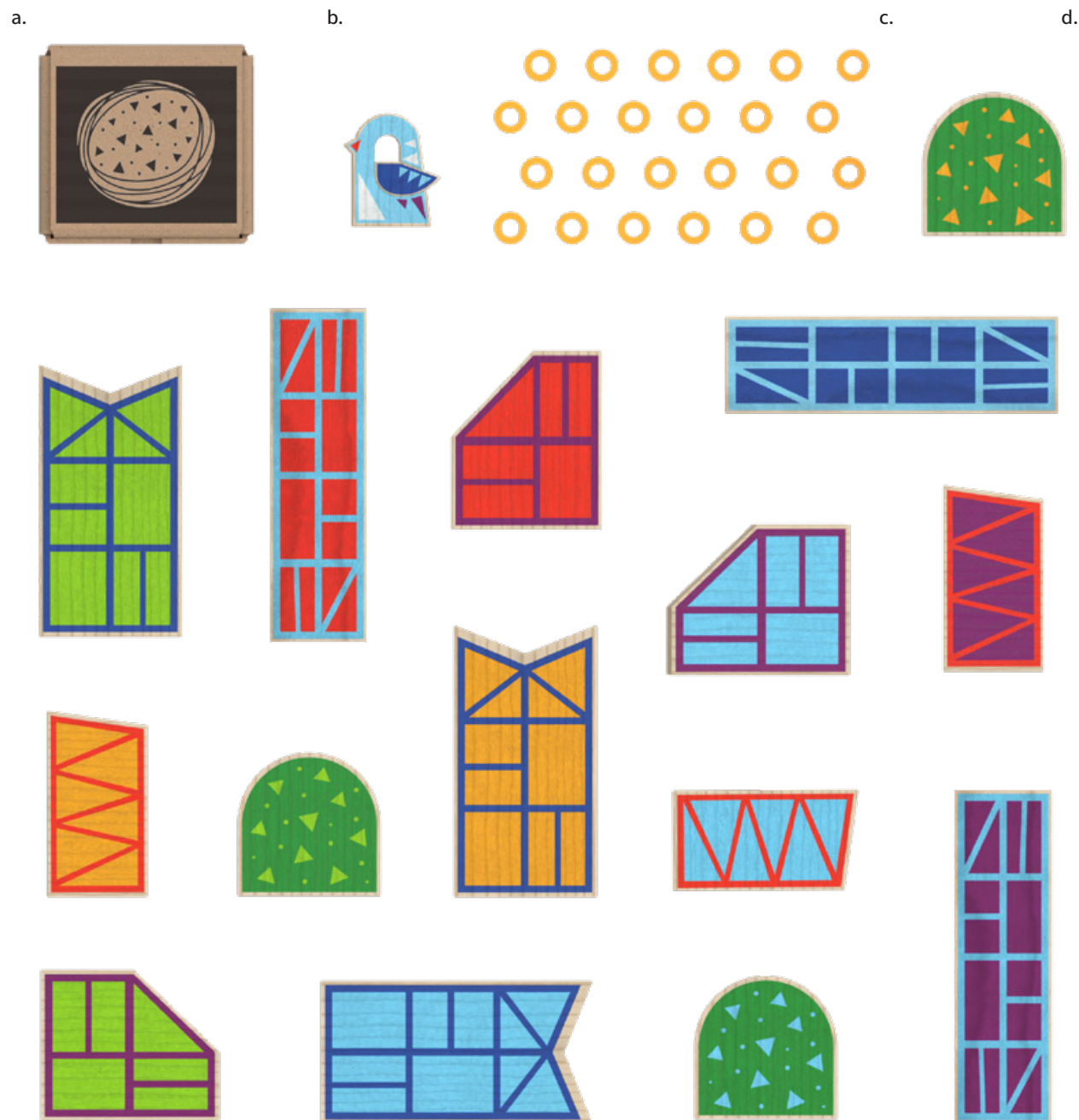
Sviluppo del concept

La dinamica del gioco è nata da una sperimentazione rapida con protipi: due giocatori devono cercare di governare un oggettino tramite un filo, di cui possono regolare solo la direzione e l'inclinazione. Questo nucleo è diventato poi la storia di un

uccellino che si muove nella città, in cerca del cibo. I giocatori, quindi, muovendo i pali in orizzontale e verticale, devono far volare l'uccellino, raccogliere i semi e riportarlo al nido.



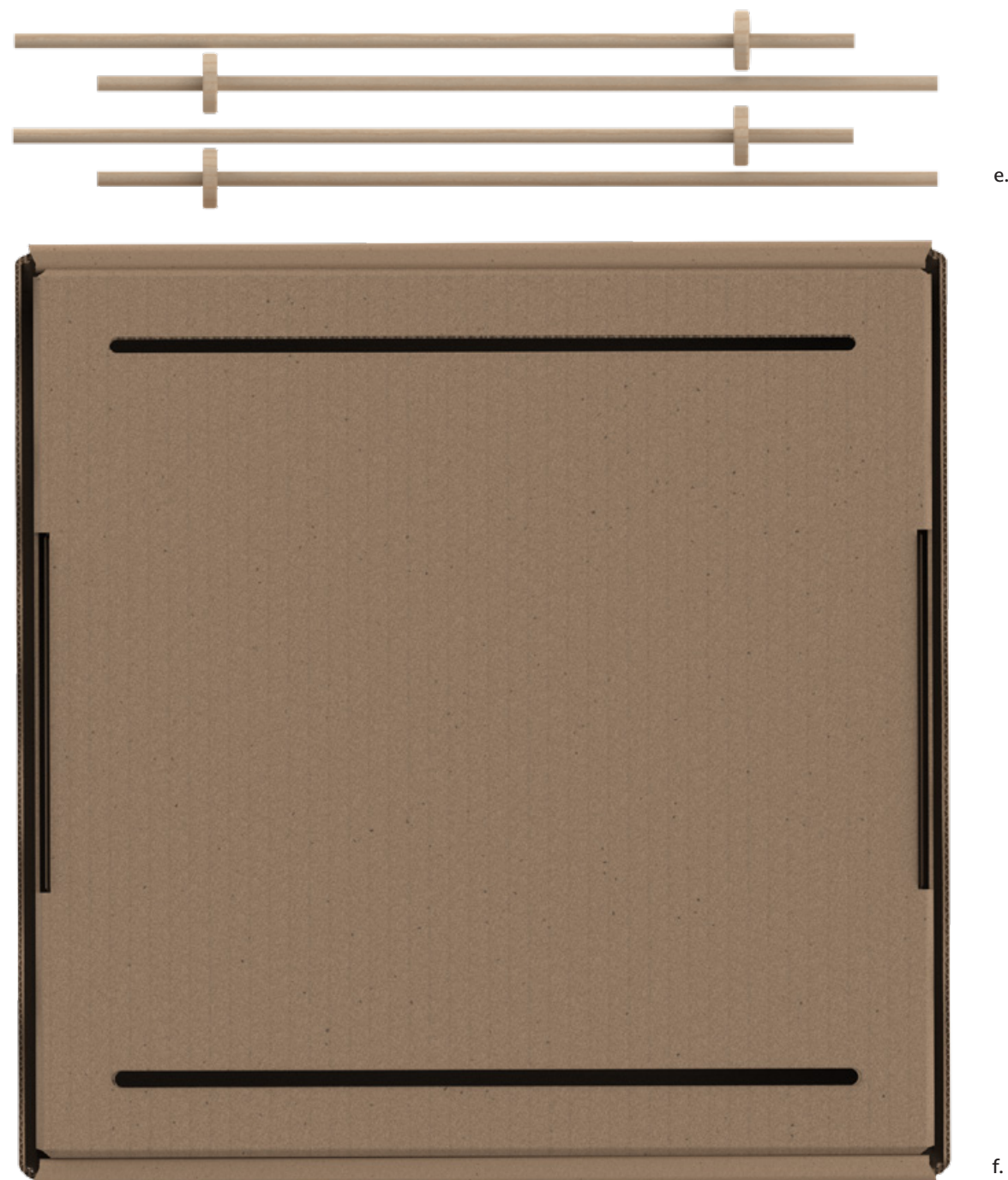
È stato poi effettuato un lungo lavoro di ricerca formale per caratterizzare l'uccellino, mantenendo un tratto semplice, e, allo stesso tempo, coniugare l'esigenza di smontabilità di questo e di semplificazione delle lavorazioni. Anche gli edifici - moderni e vivaci - sono stati pensati per garantire una maggiore varietà visiva con numero limitato di pezzi, giocando sul loro orientamento.



Il gioco

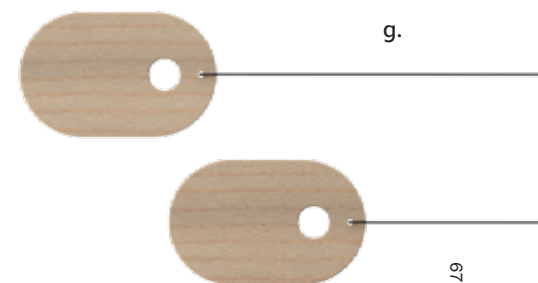
Il gioco comprende diverse parti: l'uccellino calamitato **(b)**, che viene fatto scorrere sul filo. Il filo è regolato da due slider **(g)** che si muovono lungo due paletti **(e)**. La scatola **(f)** diventa

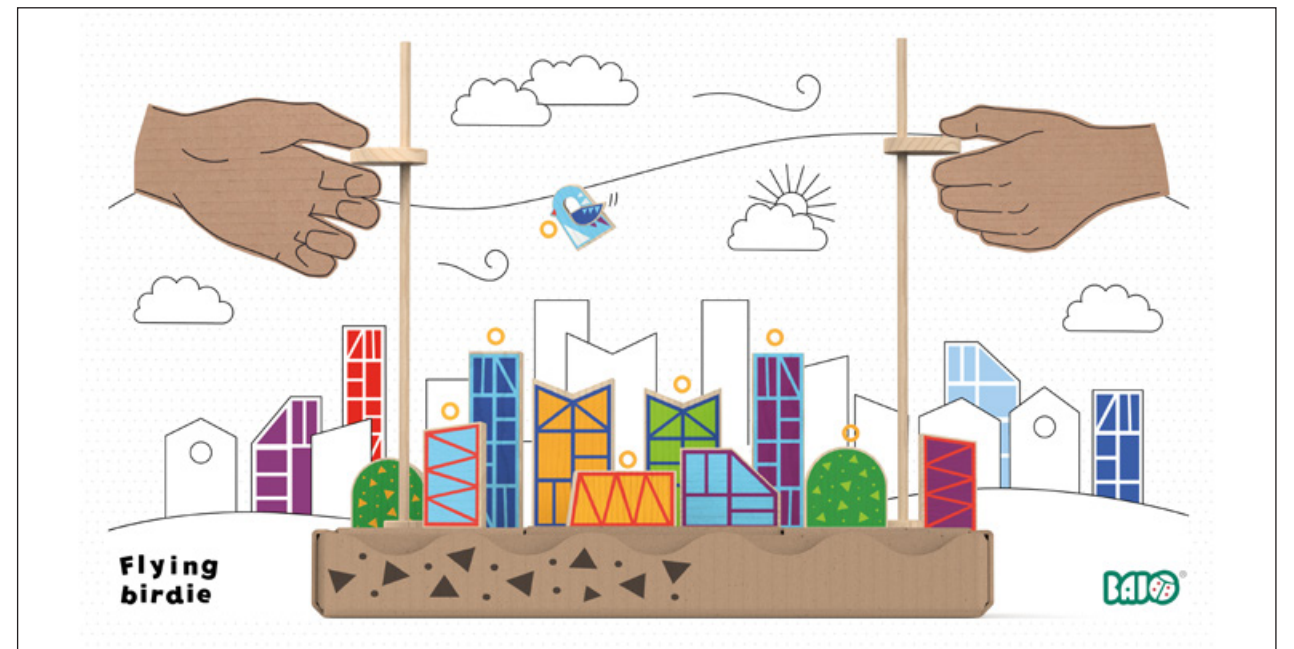
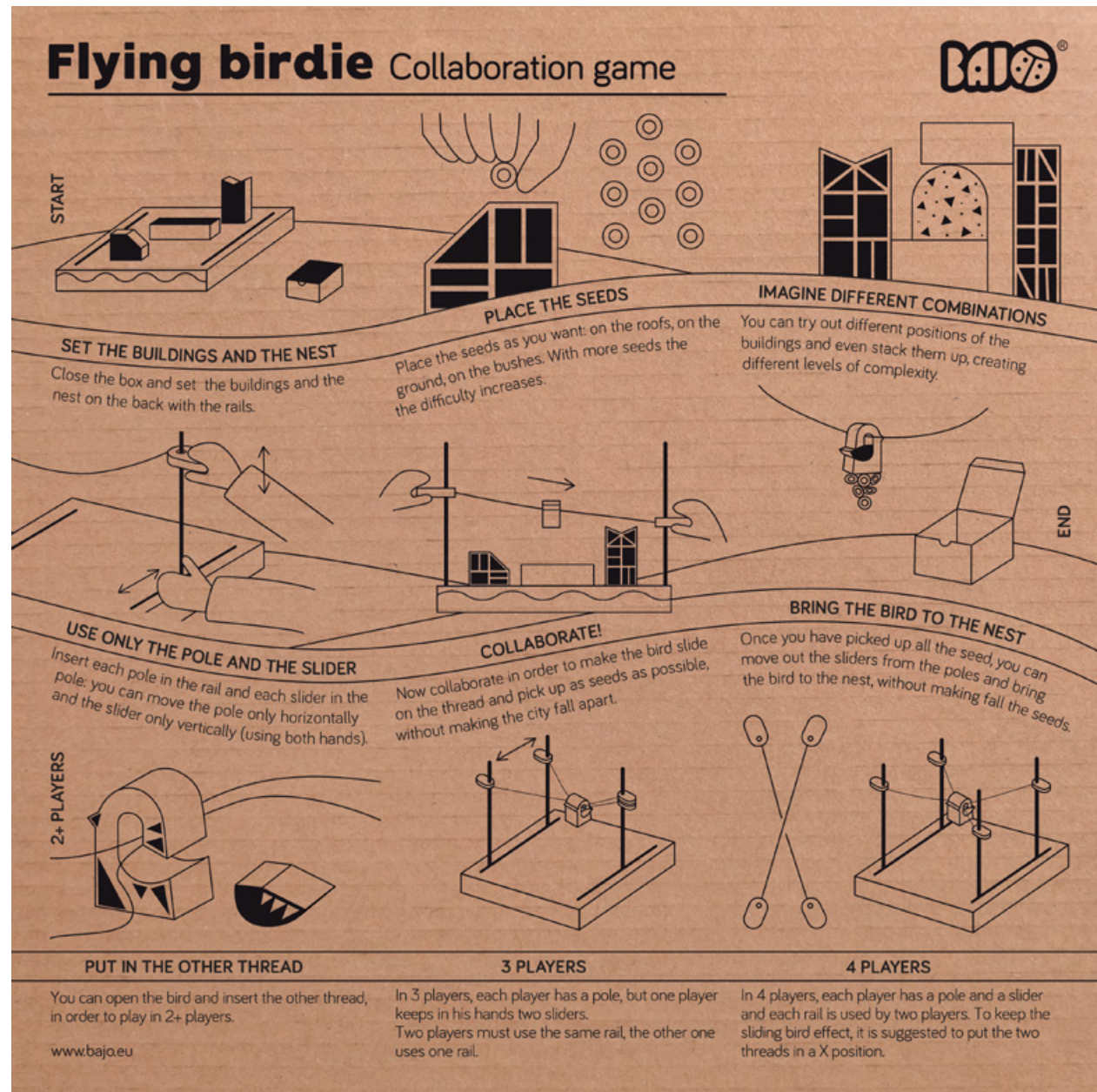
l'area di gioco, nonché il sistema di binari su cui i pali scorrono: in questo modo, gli slider possono muoversi solo verticalmente attraverso i pali e i pali solo orizzontalmente lungo i binari.



Sulla scatola possono essere disposti liberamente i palazzi e i cespugli **(d)**, creando differenti combinazioni e livelli di difficoltà. Poi i giocatori dispongono - sui palazzi,

per terra- i semini **(c)** che devono essere raccolti nel maggior numero possibile con l'uccellino. Il gioco finisce avendo preso tutti i semini e avendoli portati al nido **(a)**.





Apparato comunicativo

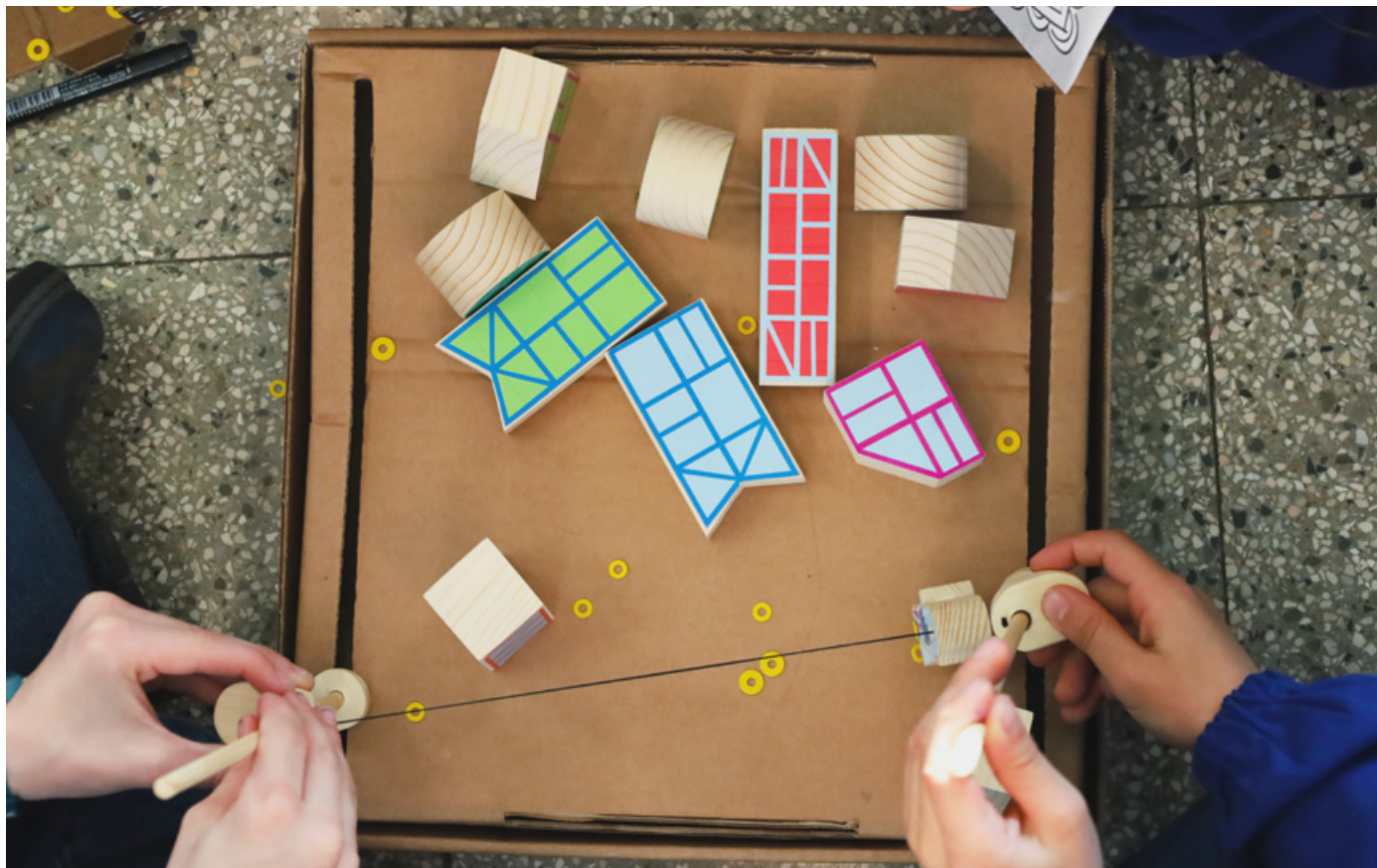
A supporto del gioco, sono state pensate delle istruzioni che spiegano il gioco e le modalità a 2 o più giocatori. Inoltre, varie cartoline colorate e pop riprendono la grafica di Bajo. L'heroshot gioca su elementi fittizi, come il cartone per le mani e la disposizione dei semi che ricorda un videogioco.





Prototipi e Playtest

Il prototipo funzionante in legno ha permesso di rendere concreto il progetto, facendo provare il gioco ai bambini della scuola elementare Bacone. La più grande soddisfazione è stata vedere i bambini collaborare ed essere costretti a parlarsi durante il gioco per comunicare la loro strategia o per venirsi incontro.



Metodo di Progetto

Formulare/ seguire un brief
Confronto metodi produttivi
Prototipazione e test utilizzo

Strumenti applicati

Modelli 3d con Solidworks
Materiale comunicativo con Keyshot,
Photoshop, Illustrator
Lavorazioni del legno

Lotus & Root

Anno scolastico

2024-2025

Durata

Cinque giorni

Workshop "Abito dunque sono"

Castellana, Ferrara

Gruppo

Maranzana, Nodari



In una sorta di bolla,
la seduta Lotus e il
tavolo Root creano
un hub di ritrovo
incentrato sul
benessere mentale
condiviso.

Brief

Oggetti e dispositivi outdoor per Osmotica

La domanda progettuale parte dal concetto di osmosi come innesco relazionale tra le persone, chiamate a ricostruire un valore di senso condiviso all'interno di un proscenio specifico: l'habitat, ovvero l'abitare.

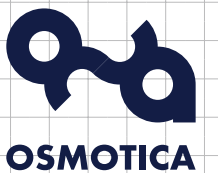
È qui che il design interviene come mediatore e catalizzatore di nuove connessioni.

Bisognava progettare una collezione di prodotti e dispositivi per l'outdoor (e non solo), con l'uso prevalente di materiali legati alla plastica e con la tecnica dell'iniezione.

LOTUS

POSE

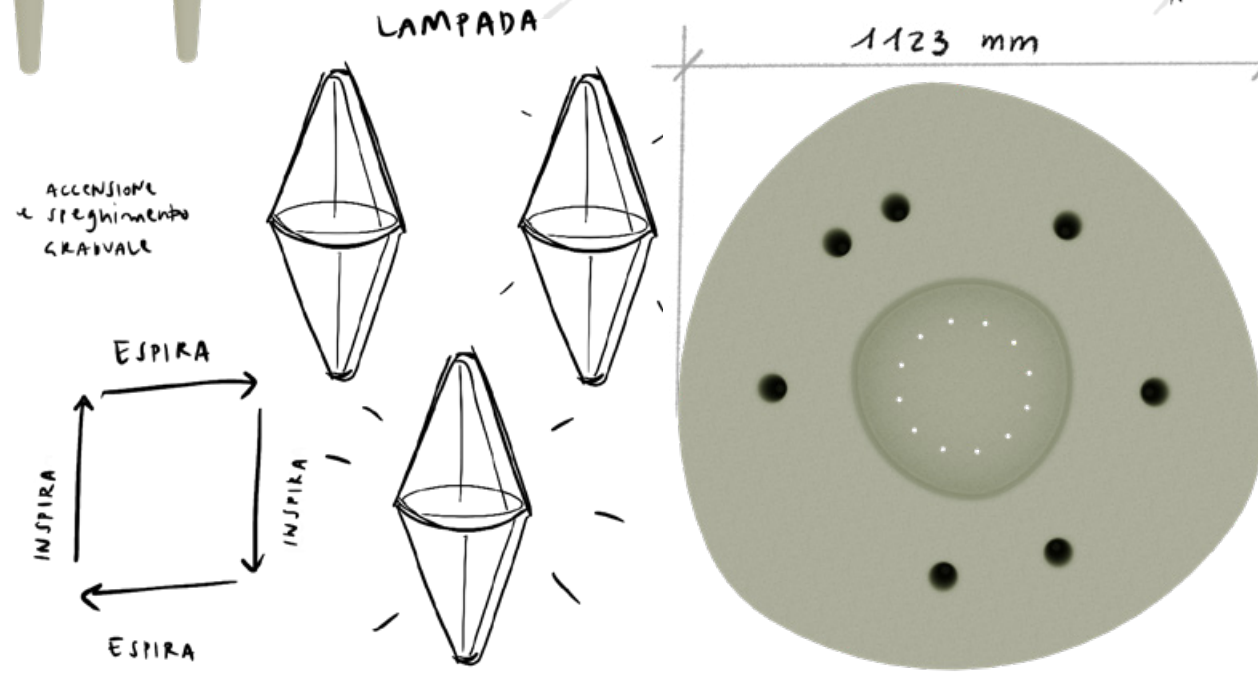
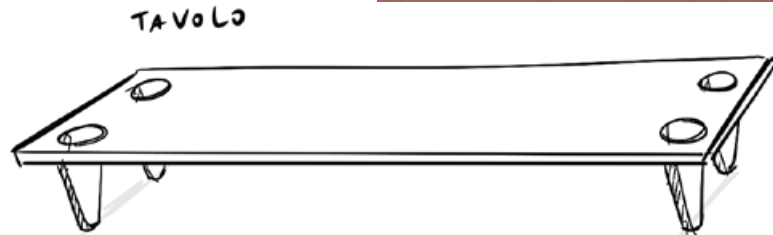
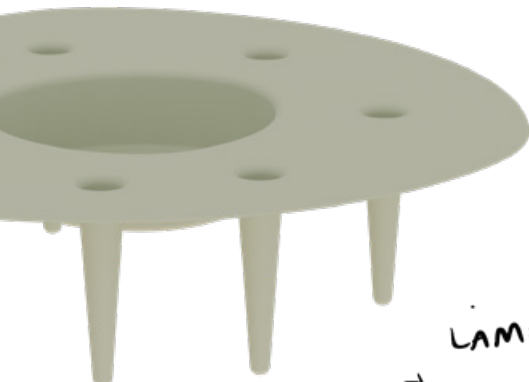
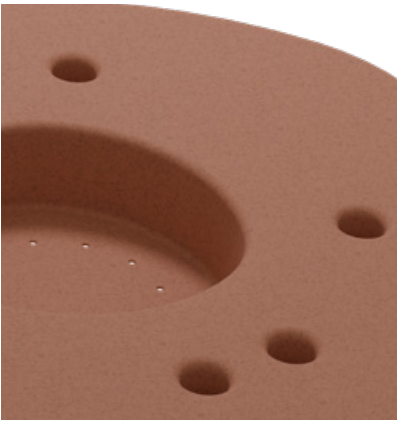
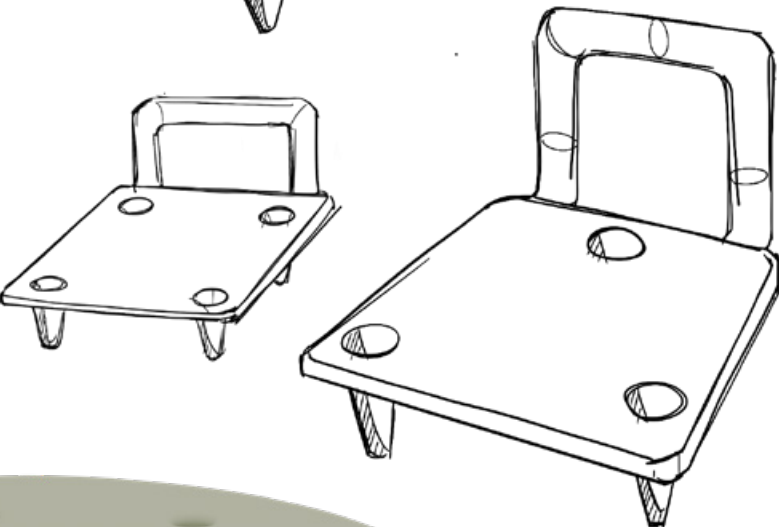
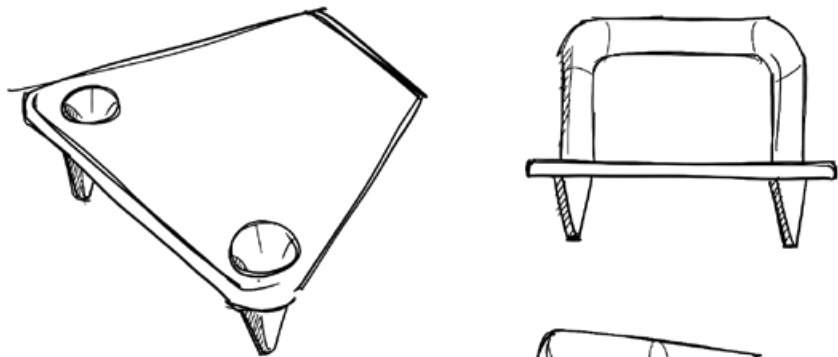
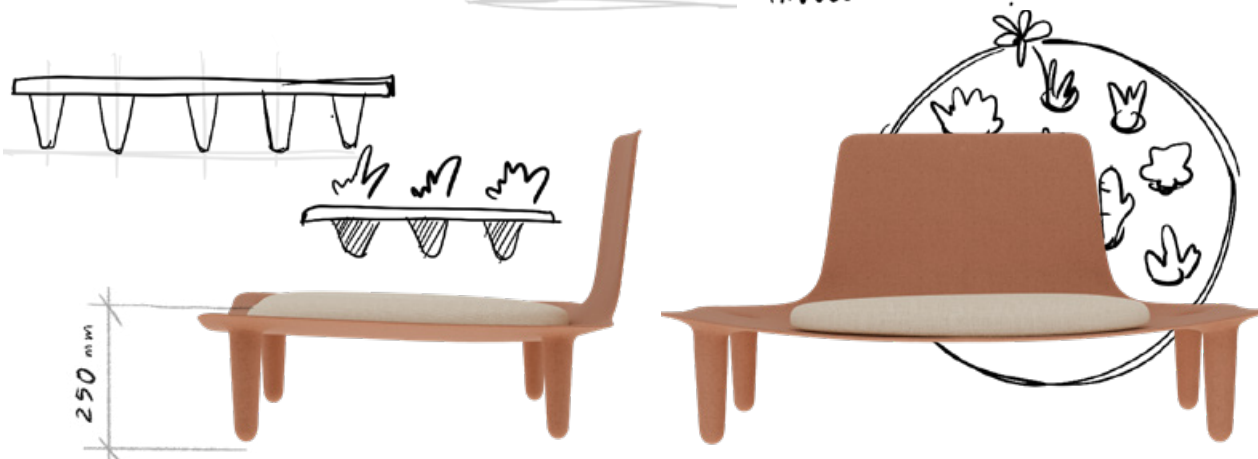
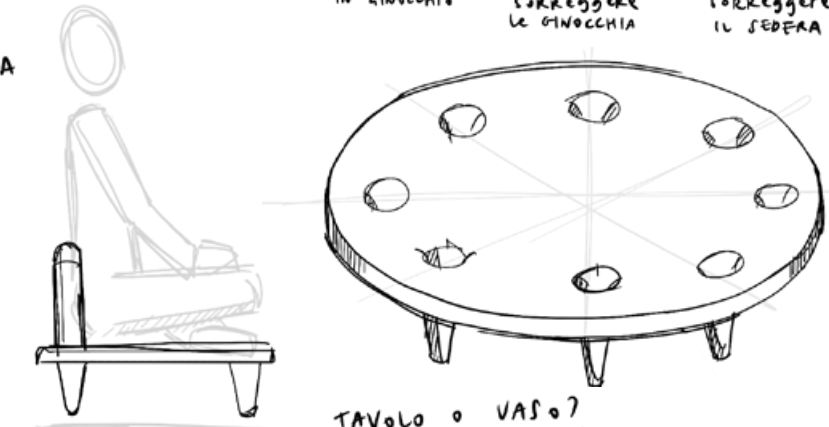
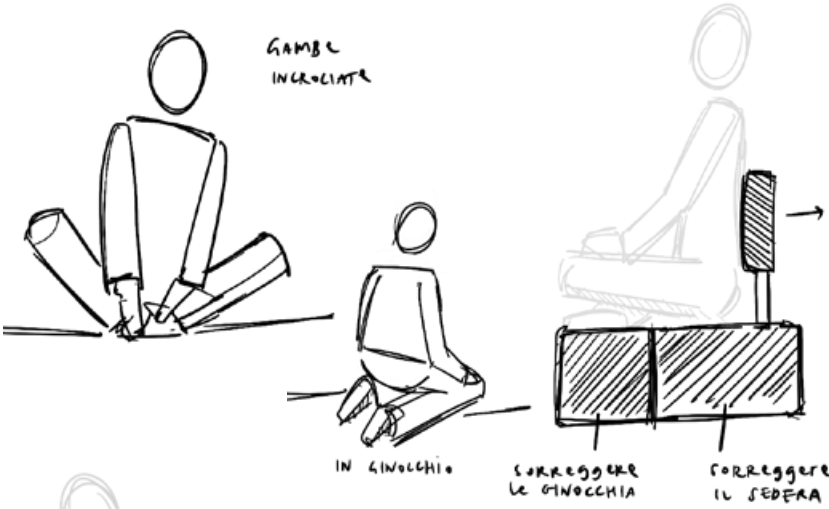
LoM&Rao



Sviluppo del concept

Per connettersi con gli altri è necessario innanzitutto connettersi con sè stessi, sentirsi autorizzati a fermarsi , ritrovare insieme il proprio benessere mentale, avvicinandosi alle altre persone in maniera più profonda.
Il collegamento tra il benessere e lo yoga è stato immediato: nasce, quindi, l'idea di una seduta su cui ci si

possa sedere con le gambe incrociate, richiamando alla posizione di yoga Lotus. Una postura di benessere e connessione, che richiama una atmosfera più intima e informale. Attorno alla seduta, il tavolo-vaso, ispirato alla radice del loto, e la lampada per la meditazione creano una bolla di pace.



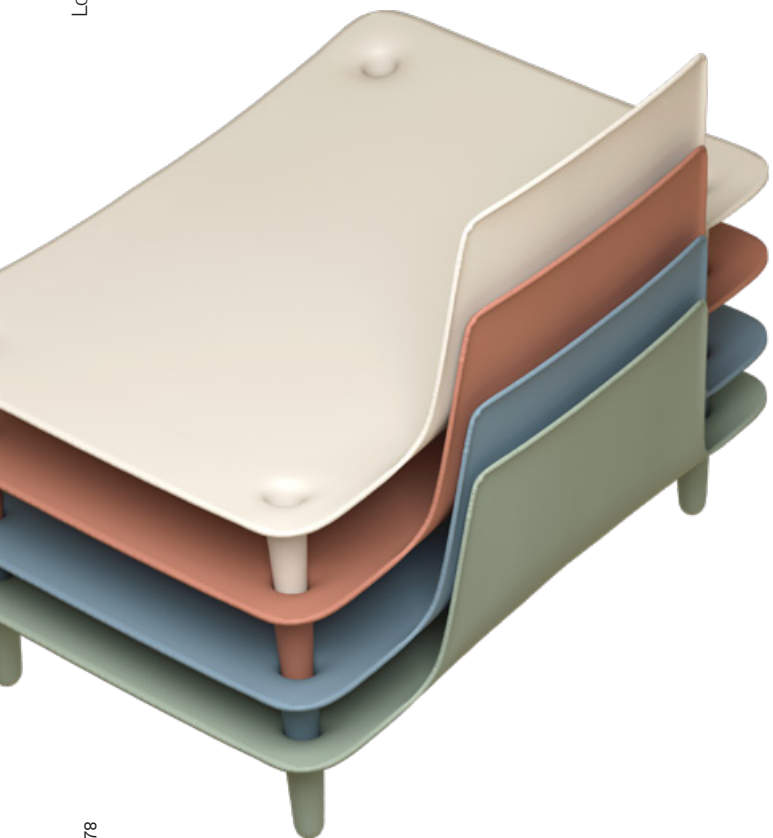
In contesto

La collezione è pensata per luoghi all'aperto, che possano rappresentare un polo attrattivo per le persone, una sorta di salotto di relax.

Impilabilità

La tecnologia di produzione è lo stampaggio ad iniezione: evitando di creare sottosquadro e inserendo l'elemento della gamba rientrante, la collezione diventa impilabile e riduce l'ingombro per lo stoccaggio.

Lotus&Root



Metodo di Progetto

Seguire il brief di una azienda per valori e tecnologie produttive
Modelli formali
Restituzione visiva del concept

Strumenti applicati

Modelli 3d con Blender
Render di contesto con Blender,
Photoshop e Procreate

COMPUTER ANIMATION

Computer Animation

Questa sezione riporta un progetto realizzato comunque in ambito accademico, ma che si distanzia molto dal Prodotto Industriale. L'output di progetto non è un prodotto fisico, bensì un video, che richiede un insieme di competenze destinate ad un settore completamente diverso.

L'approccio diventa un po' più libero e svincolato da limiti produttivi, per concentrarsi principalmente sulle forme, sulla resa visiva e sonora, sulle ambientazioni. Fondamentale è la realizzazione delle scene, la scelta dei personaggi.

È un settore che vorrei provare ad approfondire perchè penso che mi permetta maggiormente di comunicare emozioni e stati d'animo.

Planet Mann



Realizzato interamente con Blender, Planet Mann è un corto che rielabora una scena di Interstellar: l'arrivo, appunto, sul Pianeta Mann e lo scongelamento del dottore. È stata reinterpretata in uno stile più cartonesco, ma mantenendo la drammaticità e la suspense del film.



ARRIVAL AT PLANET MANN.

Storyboard

La scena di riferimento del film è stata rielaborata, in alcuni casi, nelle inquadrature e nelle sequenze, per evidenziare degli aspetti dell'animazione e permettere al corto di mantenere una valenza narrativa, una volta estrapolato dal film intero.

Successivamente è stato realizzato uno storyboard, per organizzare le sequenze, capire le animazioni da adottare, organizzare le inquadrature e per avere un riferimento univoco rispetto alle modifiche apportate.

ATTEGGIO-
RAMPA
ASTRONAVE

CAMMINANO
E LASCIANO
LA TRACCIA
SULLA NEVE

INDICA

BANDIERA
MOSSA
DAL VENTO

INGRESSO

SCALTA
DE MANN

APERTURA
CASCO

GUARDA
SCHERMETTO
METTE
MANO

SCATO
ALLA
LEVETTA

TOGLIE
MANO

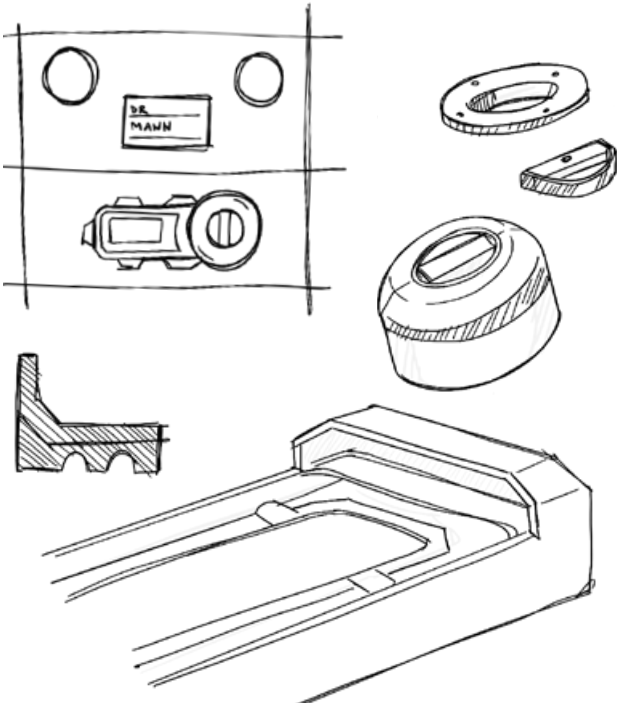
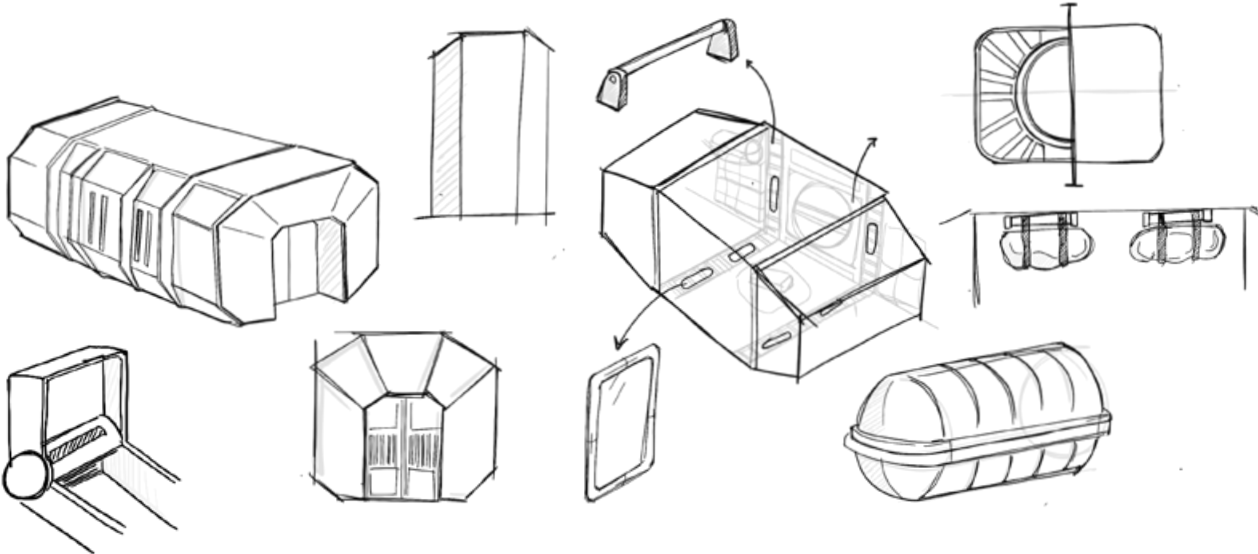
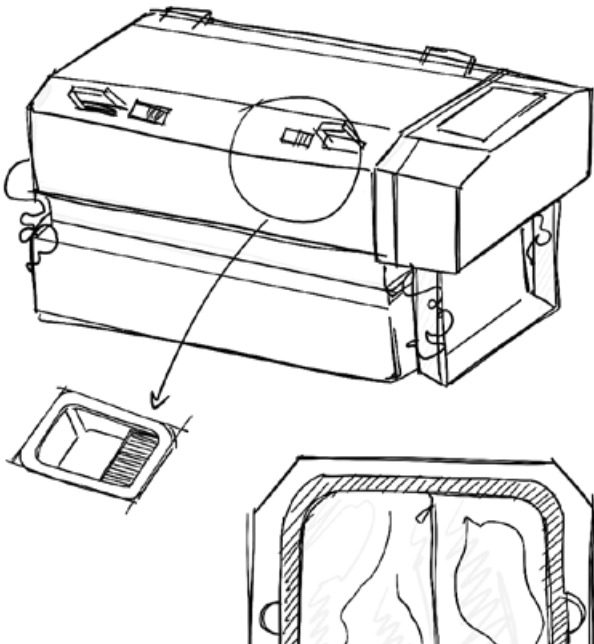
APERTURA
BARA
FUMO
ESCE

ZOOM SU
FUMO
FINE!



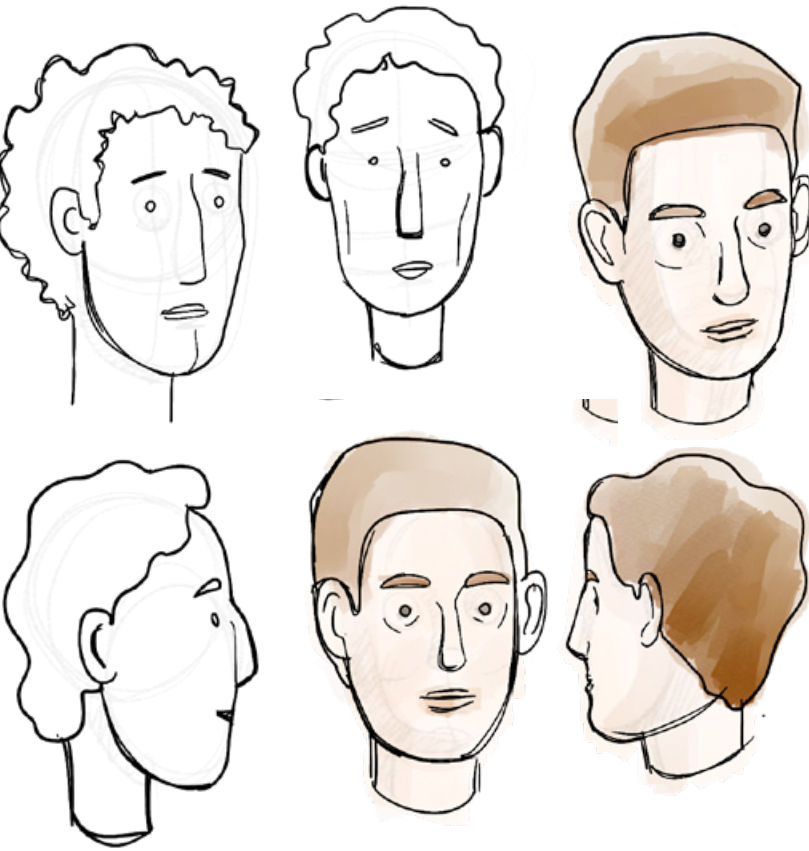
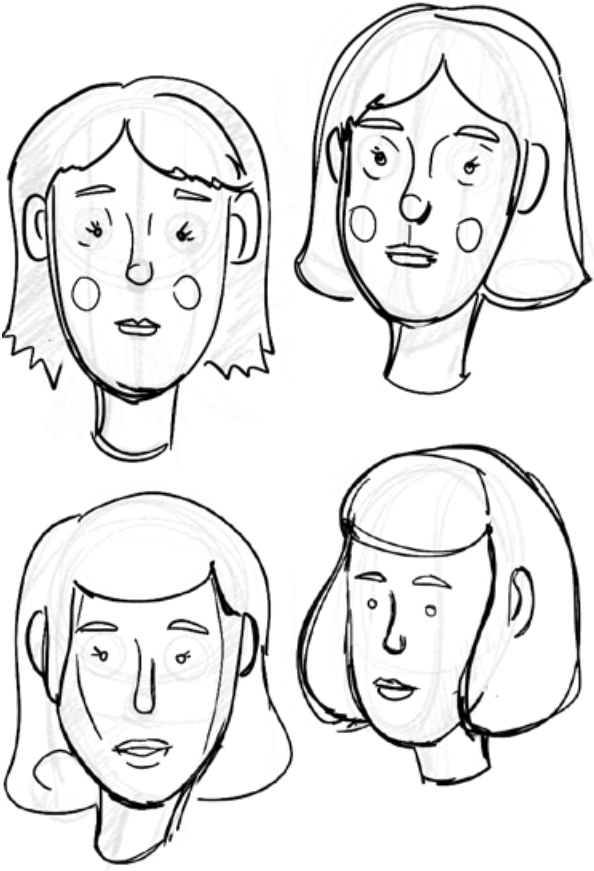
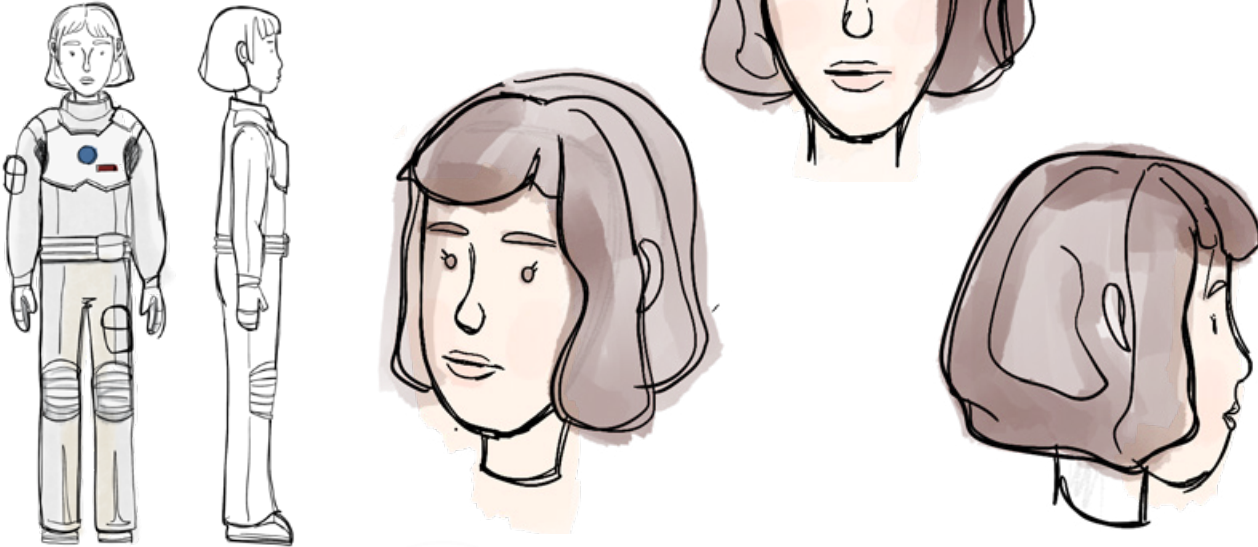
Prop design

Sono stati pensati tutta una serie di oggetti per allestire la scena, rielaborando in particolare la forma della base spaziale vista da fuori e la bara criogenica. La realizzazione degli schizzi è stata anche preparatoria per la successiva riproduzione degli oggetti su Blender.

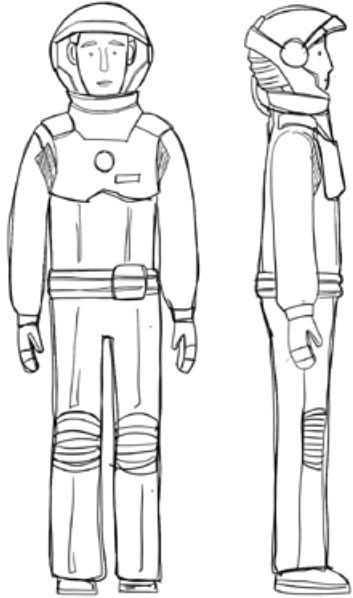


Character design

I volti dei protagonisti del film sono stati ripensati in uno stile cartonesco, molto semplice, per rendere più semplice la modellazione del volto. L'obiettivo era di creare delle facce che comunque potessero avere un loro stile e risultare quasi dei pupazzetti.



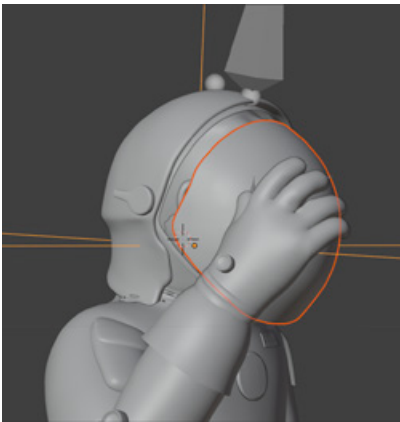
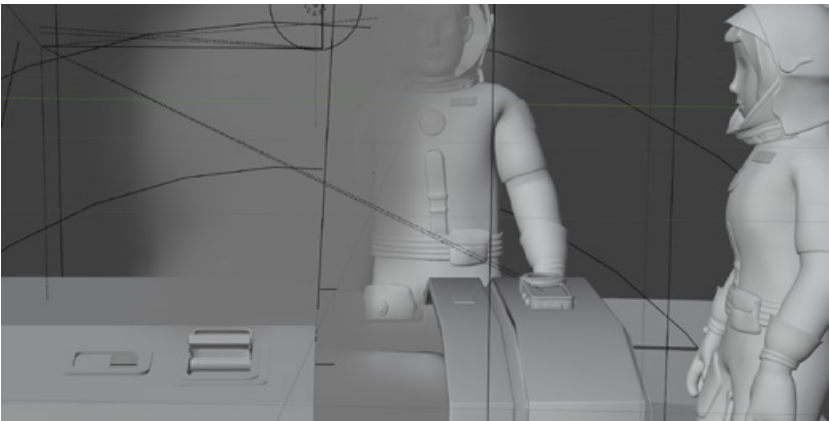
Particolari
Il design del personaggio contempla definire anche i vestiti: le tute sono state ricreate, riportando alcuni dettagli fondamentali come il casco, la cintura, la toppa nasa e la targhetta del nome.



Dietro alle quinte

Una buona resa visiva dipende da un accurato lavoro di texture, materiali, inquadrature e illuminazioni, che contribuiscono a dare una atmosfera alla scena. Si può vedere da queste immagini quanto differenza possa fare la giusta scelta delle texture, che permette anche di aumentare

i dettagli, mantenendo prestazioni più elevate. La realizzazione del corto ha richiesto molto tempo, anche per il fatto che si è dovuto aggiustare errori o imprecisioni che purtroppo sono inevitabili usando un software complesso e vasto come è Blender.



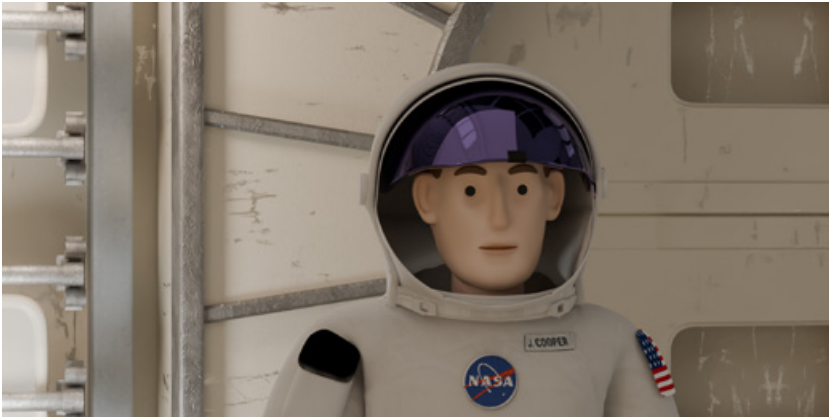
Frames
Sono riportati in sequenza i frames delle principali scene. Per poter vedere il video completo, si può scannerizzare il QR Code.

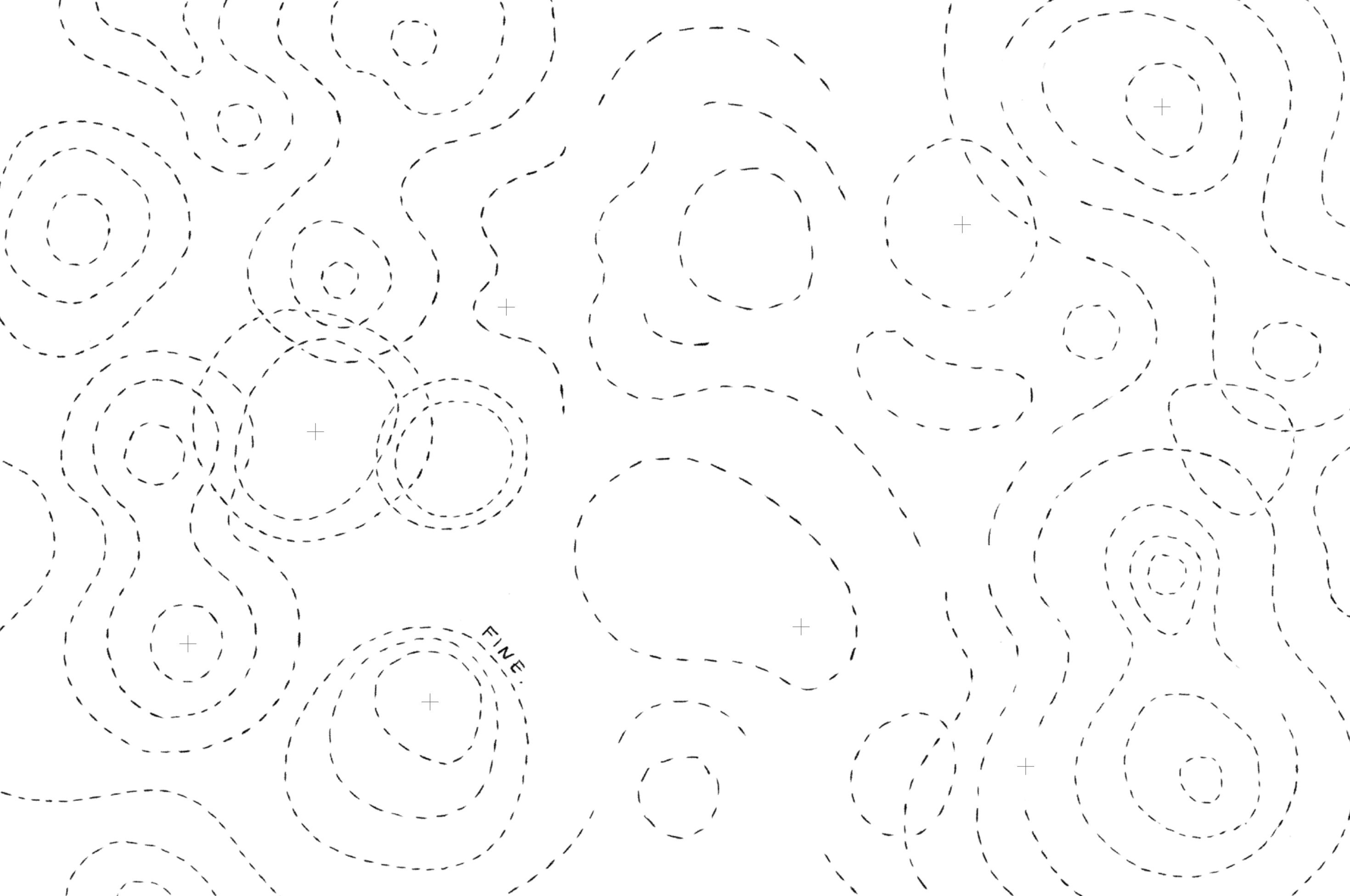
Metodo di Progetto

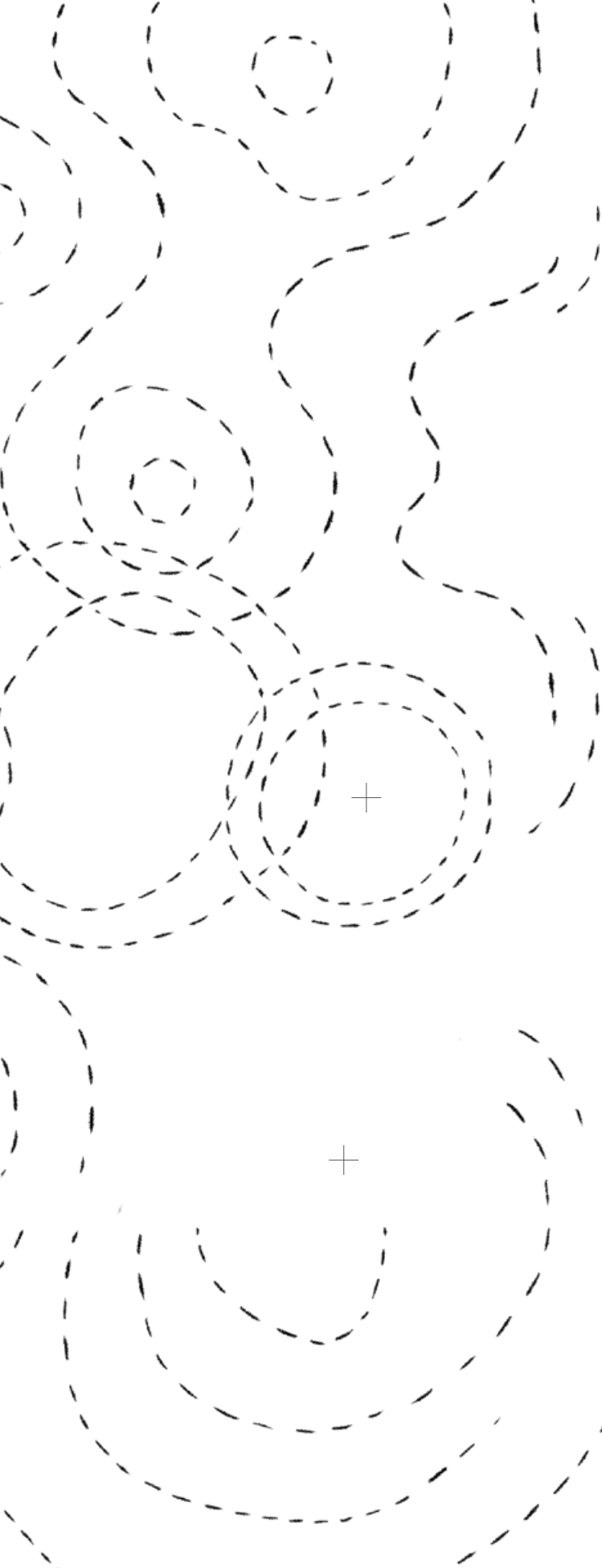
- Storyboarding
- Character e Prop design
- Rigging
- Texturing
- Animazione a keyframe
- Post produzione e suono

Strumenti applicati

- Modelli personaggi e scene con Blender
- Rigging con Mixamo
- Post produzione con Premiere







Contatti
matilda.maranzana@gmail.com
@lifeon.mart



Una raccolta di progetti
realizzati tra il 2022 e il 2025,
in ambiti diversi: dal Design
del Prodotto, alla Computer
Animation, alle illustrazioni.
I progetti selezionati sono
esplicativi delle competenze
non solo tecniche ma anche
artistico-creative acquisite in
questi tre anni.

