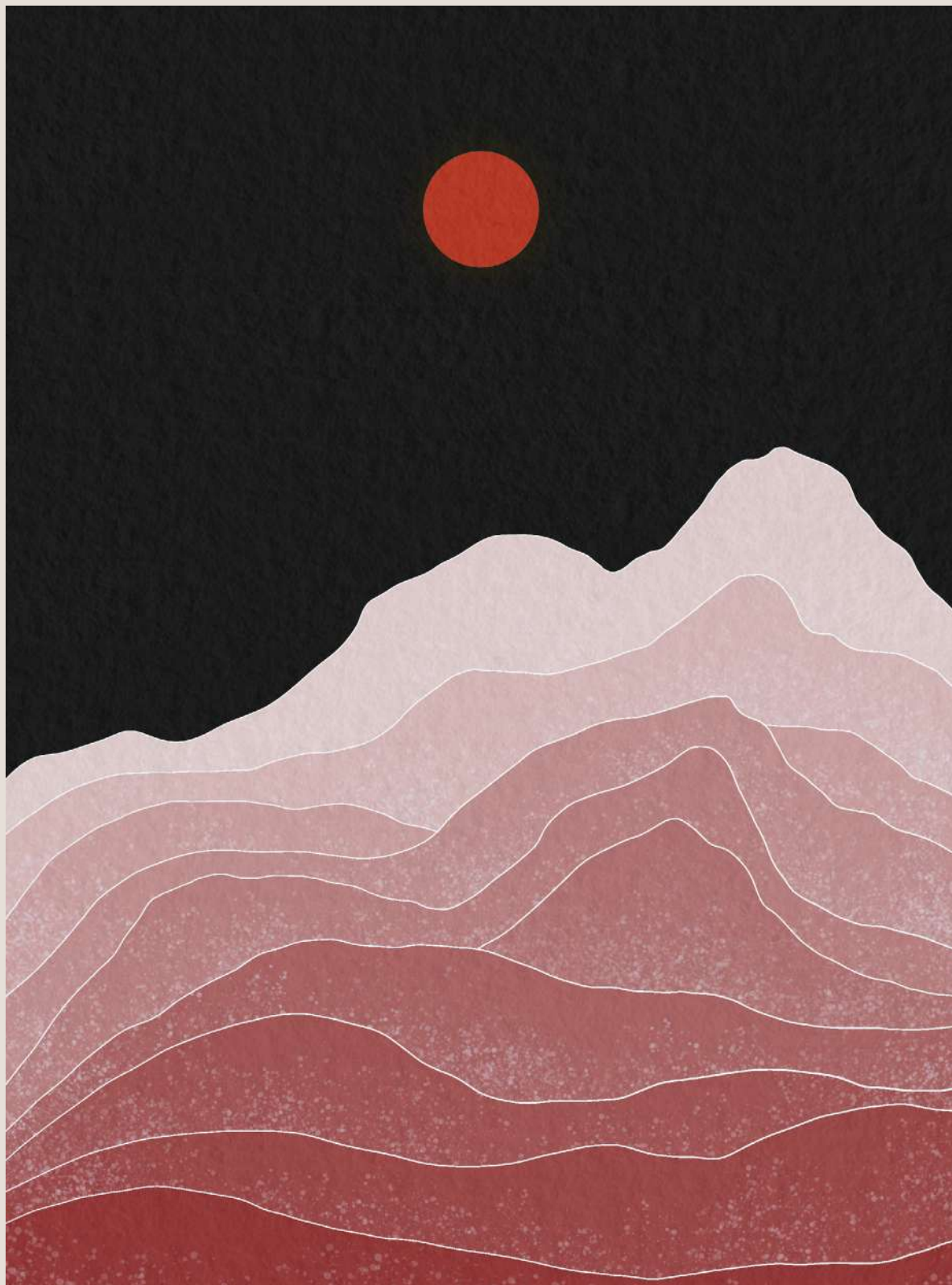






Hi! I'm Elena

Sono Elena Spinelli e sono nata a Pisa il 14 gennaio 1997. A Pisa ho frequentato il liceo classico, dopo il quale ho scelto di dedicarmi alla mia vera passione, cioè l'arte in tutti i suoi sensi, compreso il design di cui mi affascina anche la parte più prettamente scientifica. Nel tempo libero dipingo e mi piace molto a fotografia.

A Milano ho frequentato la triennale di Design degli Interni presso il Politecnico di Milano e dopo ho deciso di proseguire in questi studi con la magistrale, occupandomi anche di installazione e grafica. Nel mentre sono stata selezionata per lo scambio di Doppia Laurea a Pechino, conseguendo una laurea all'Accademia di belle arti e Design della Tsinghua University.

Nel mentre ho realizzato diverse grafiche per le realtà della mia città e creato l'immagine coordinata di aziende e eventi locali.

CURRICULUM. Vitae

experience

- **ILLUSTRATOR** / *Teatro Nuovo - Pisa* 2021
Illustrator for the event "110 Hertz Festival", drawing the main illustration of the posters and taking care of the graphics of the major advertising sources.
- **WEB DESIGN** / *for different brands - Tuscany* 2020-2022
I worked as a Freelance doing Websites for some agencies and associations in Pisa and Florence, for example Sentiero Film Festival and Antitesi Teatro
- **EXHIBITION** / *Ideas bit factory - Milano* 2019
Exhibition of final projects of a Workshop in collaboration with Repubblica del Design and Ideas bit factory, realized on October 21st and 22nd at Via Enrico Cosenz 44/4, Milano.
- **ACCEPTANCE** *Milano Design Film Festival* 2019
I've worked in the 7th Edition of Milano Design Film Festival. My role was to Give inform and welcome the participants. In collaboration with MiCue Milano Design srl. Date: 23-27/10/2019
- **ERASMUS STUDENT NETWORK** / *Politecnico di Milano* 2019-2020
I've worked with ESN and my role was related to the acceptance of the Erasmus students at PoliMi and the planning of cultural and social events for their integration and support.
- **ADIDAS CONTEST WINNER** / *Politecnico di Milano* 2019
Me and my working group took part in a contest sponsored by Adidas. My project, PET-it, won and will be realized by the company for both a temporary and permanent store.
- **ACCEPTANCE** / *Politecnico di Milano* 2018
Student part-time working activities School of Design. My role was to Give information about the event and to welcome the participants. Date: 25-26/07/2018 and 24/03/2018
- **APPRENTICE** / *Museo della Grafica, Pisa* 2018
Help organizing events and managing the space displays in a local Graphic Museum. Museo della Grafica, Pisa (Lungarno Galilei 9, Pisa, PI)

interests



photos



painting



fixing



informatics



traveling



sewing

current

- **MASTER'S DEGREE** / *Interior and Spatial Design - PoliMi* from 2019
Politecnico di Milano, Design School (via Giuseppe Candiani, 72, Milano). Expected conclusion: 2022

education

- **MASTER'S DEGREE** / *Tsinghua University - Beijing* 2021-2022
I graduated at Academy of Arts and Design at Tsinghua University in Enviromental Art Design, joining the Double Degree program at Politecnico, following additional courses (+30CFU)
- **BACHELOR DEGREE** / *Interior Design - Politecnico di Milano* 2016-2019
Politecnico di Milano, Design School (via Giuseppe Candiani, 72, Milano)
Industrial Design (L-4) ISCED code: 0212; Date 22/07/2019
- **HIGH SCHOOL DIPLOMA** / *Classical High School - Pisa* 2011-2016
"G. Galilei" Classical High School, Pisa (via Benedetto Croce, Pisa, PI)
Italian Literature, Latin, Ancient Greek, English, general aptitude to studying; Date: 07/2016
- **ENGLISH STUDY TRIP** / *EC - Cambridge, UK* 2015
I've spent two weeks in an host-family, attending daily classes of Upper Intermediate level (B2-CERF) with EC School.
- **ENGLISH STUDY TRIP** / *PLUS - Loughborough University, UK* 2014
I've spent two weeks in the Loughborough University Campus, attending daily classes of Advanced level with PLUS School.

5

main softwares



Photoshop



Illustrator



Indesign



Autocad



3d modeling



Drawing

languages



other skills

Good at team-working and problem solving in every situation, willing to travel and get to know other countries.

Good communication skills acquired during high school (took part in some conferences, meetings, etc)

Table of Contents

Durante gli anni ho partecipato alla creazione di progetti di diverso tipo, che ho deciso qui di dividere per ambiti e competenze.

INTERIOR

I progetti più grandi svolti durante i miei studi al Politecnico di Milano. Qui rientrano anche i progetti di allestimento che si trovano in luoghi aperti e pubblici.

Progetti:

- *in.Filter* p. 8
- *A-round Corvetto* p. 12
- *Be.at* p. 24
- *Pet-it* p. 28

VISUAL

Con Visual intendo i progetti di grafica, comunicazione e visual identity, svolti durante gli anni. Considerando però che nei progetti delle altre categorie, mi sono frequentemente occupata di curare il lato grafico dei progetti.

Progetti:

- *110 Hertz Festival* p. 32
- *The Column* p. 36

ILLUSTRATION

Disegnare è sempre stata una mia passione e negli anni mi sono occupata di sdiversi tipi di illustrazioni. Ho principalmente utilizzato Photoshop, Illustrator, Procreate e tavoletta grafica.

Progetti:

- *110 Hertz Festival* p. 32
- *Spina* p. 34

SERVICE

Ho affrontato vari progetti di Service Design all'interno del Politecnico e nello scambio di Doppia Laurea alla Tsinghua University. Mi sono occupata di creazione app, web e interfacce utente.

Progetti:

- *prokaryotic // work in progress* p. 18

PHOTOGRAPS

Da autodidatta ho sempre scattato foto, sia ritrattistiche che paesaggistiche e negli studi del Politecnico ho approfondito la conoscenza di luci, correzione colore, camere e degli strumenti dello studio. Conosco bene l'interfaccia di camere Sony e Nikon, ma anche Canon.

Progetti:
// work in progress

RENDERING

Mi sono occupata di modellazione e renderizzazione con svariati programmi tra cui Studio 3d Max, Rhino, Blender e Autocad. Realizzando render con luci artificiali, naturali e texture. Dagli ambienti interni alle strutture più complesse.

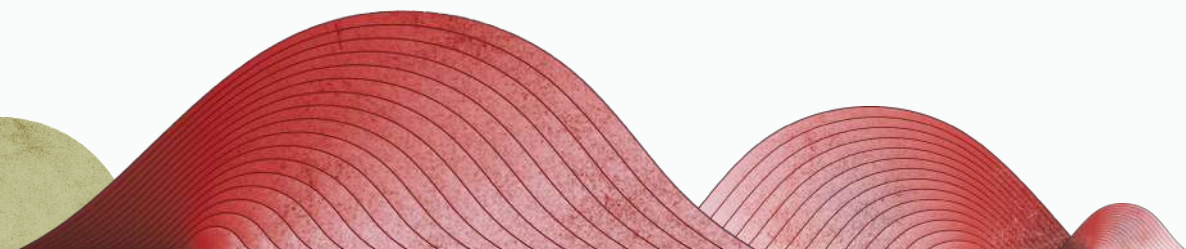
Progetti:

• *Pola*
// work in progress

p. 38

ALTRO

Tra le altre competenze apprese ci sono conoscenza dei codici base di programmazione web e conoscenza piattaforme *Wordpress* e *Wix*. Montaggio e Animazione come *Premiere Pro* e *After Effects*. Conoscenza di *Office*, *Keynote*, *Pages* e piattaforme collaborative come *Figma* e *Mirò*. Ho lavorato con quasi tutti i tipi di sistema operativo .



rotating



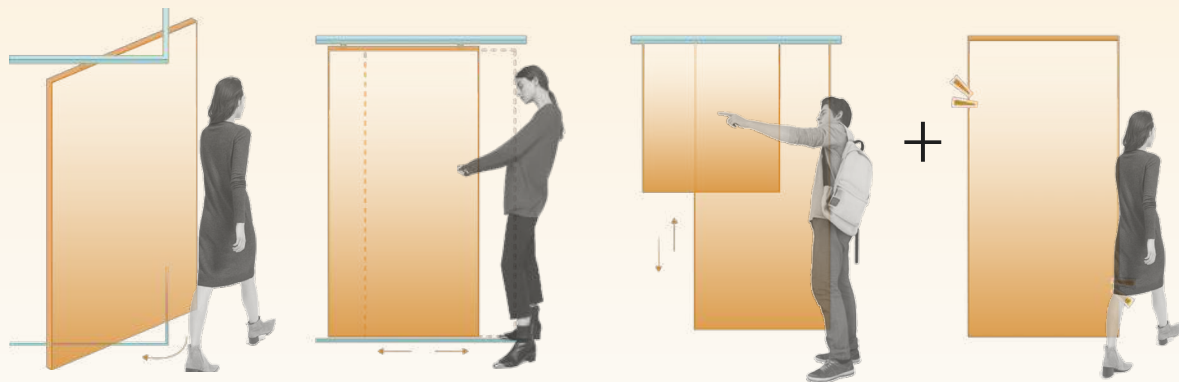
sliding



up and down



fixed



(1)

8



(2)

in.filter

Activity Based Habitat in Content Production

“Filtro” è il tema principale di questo progetto e deriva dal mondo della regia e della content production, su cui si basa il posto di lavoro creato in questo progetto. Analizzando le esigenze delle persone che lavorano nella produzione di contenuti video, abbiamo analizzato che nelle varie fasi della progettazione sono necessari diversi livelli di privacy. Il filtro anche qui si articola in diversi livelli di privacy, nello specifico in tre tipologie, progettate con diversi materiali: quello più basso è progettato col plexiglass semitrasparente; al medio, che necessita di una certa privacy visiva, si aggiungono dei tessuti regolabili; mentre

per il livello di privacy di alto livello ha vetri insonorizzati e tende mobili e oscuranti. Filtri personalizzati flessibili forniscono molte funzioni utili in questo spazio e creano un’atmosfera a volte energica e di condivisione e a volte pacifica, aiutando gli utenti a svolgere i diversi processi del lavoro. Il corso era infatti incentrato sul creare degli “activity based habitats”, ovvero delle postazioni specifiche per ogni singola mansione che i lavoratori devono affrontare, strumenti utili allo svolgimento di un task specifico.

9



(3)

Politecnico di Milano
Master in Interior and Spatial Design
Contest Design Studio 2 | a.a. 2020/21
Professori: M. Bencivenga, B. Camocini, F. Foglieni, M. Zini
Collaboratori: Cansu Aran, Elena Spinelli, Xu Zhou, Xinhe Zou



■ dressing room
 ■ open meeting
 ■ exhibit
 ■ refresh hub
 ■ kitchen
 ■ inspiration
 ■ meeting room

Le fasi di lavoro rispecchiano la disposizione in pianta dei vari habitat. Si parte con la riproduzione con le fasi di brainstorming e di lavoro autonomo e in team, meeting rooms e inspiration hub. Produzione poi negli studios di varie grandezze con camerini, dressing room, showroom e magazzini di servizi e props. L'ultima fase di lavoro è quella di postproduzione, dove avviene montaggio, illustrazione e sound.

L'area break è poi composta da una zona cucina, un'area relax adattabile che può diventare area eventi e un health hub, per la salute psicofisica dei lavoratori del coworking.

L'ambiente si articola in due colori, arancione e turchese, ispirato da un famoso filtro fotografico, il "Teal & orange", oltre a colori più neutri e materiali a vista e semitrasparenze dei filtri.



(5)



team shared working

entrance and lockers

health

illustration

editing area

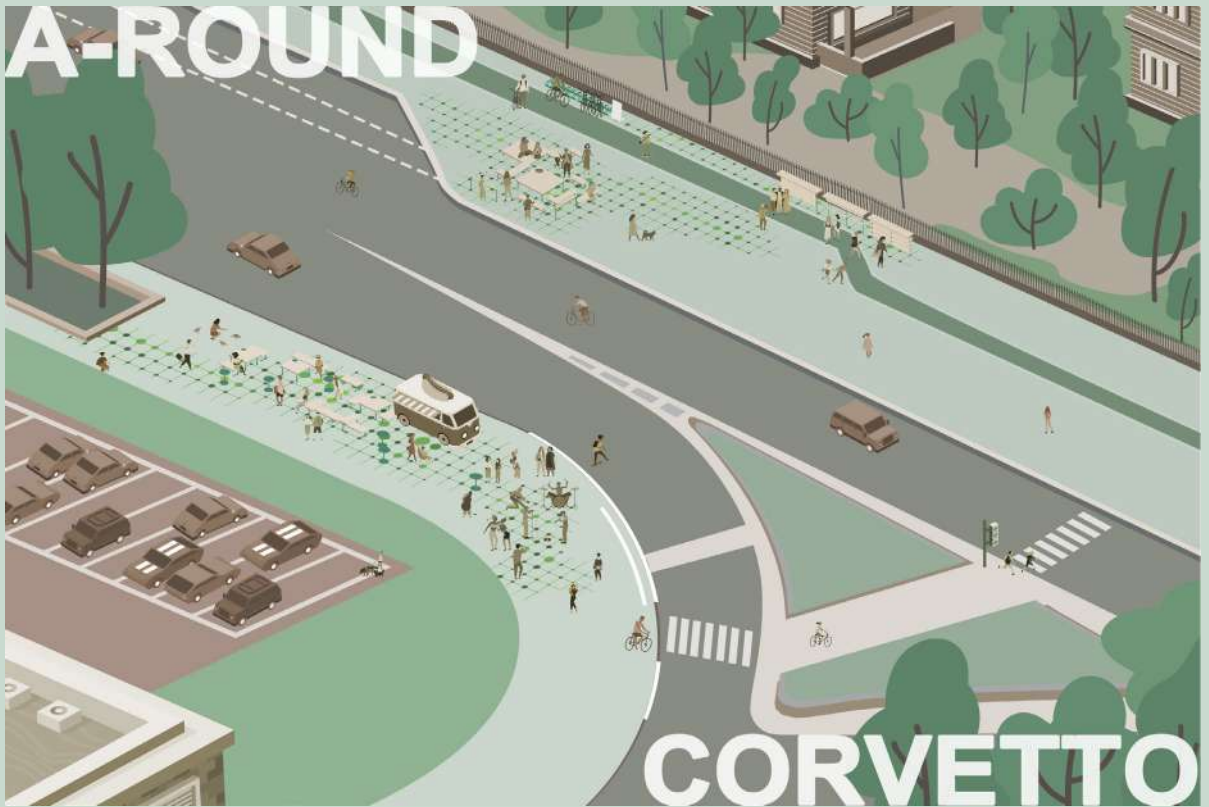
(6)

11

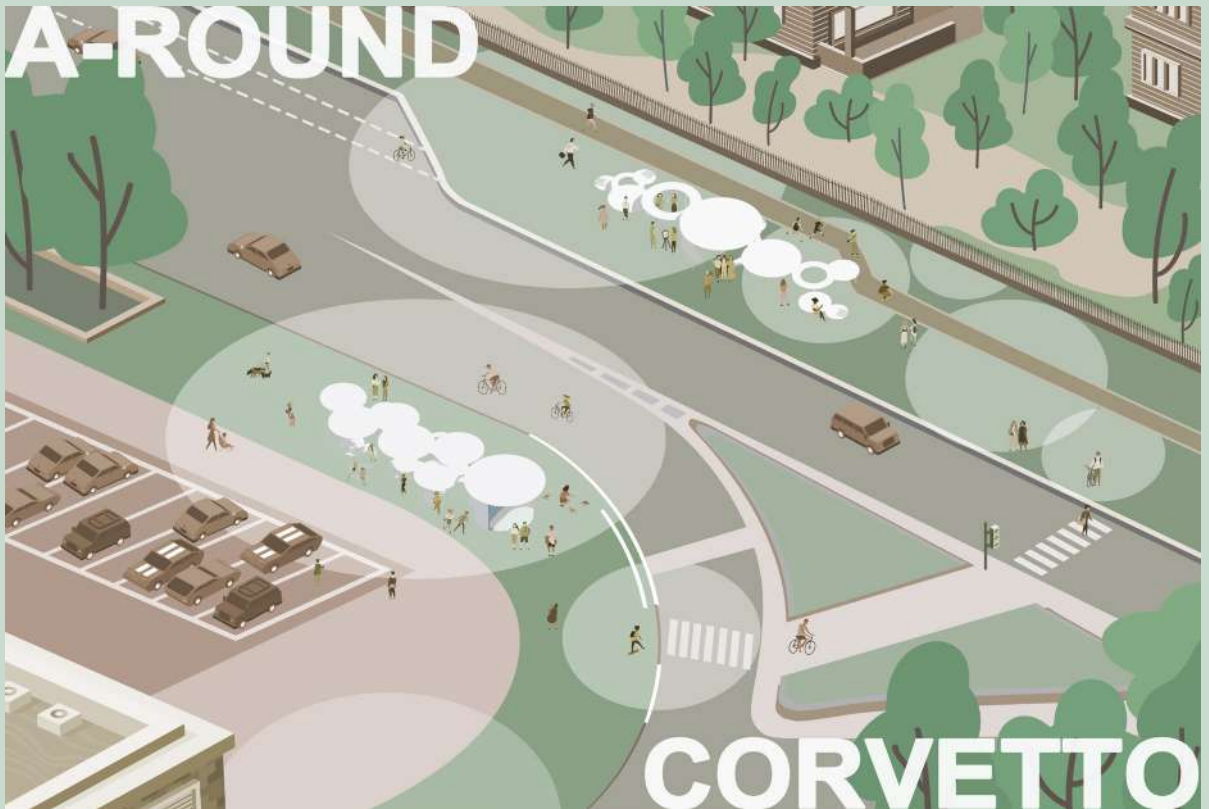


(7)

- (1) personalizzazioni e movimenti dei filtri
- (2) refresh hub/zona relax con filtri mobili
- (3) pieghevole di spiegazione del progetto
- (4) renderizzazione area team shared working
- (5) renderizzazione area illustrazione
- (6) sezione longitudinale progetto
- (7) renderizzazione studio di registrazione



12





A-round Corvetto

Soluzioni urbane per riqualificazione Corvetto (MI)

Il progetto si occupa della riqualificazione del quartiere di Milano, Corvetto, e si articola in due fasi, una progettazione a breve termine, mobile e con materiali “poveri” e una più lungimirante per il 2030 con strutture fatte ad hoc per il tessuto urbano e per una durata più consistente nel tempo. Il progetto è partito con una fase di ricerca online e sul campo, con questionari e interviste alle associazioni e alle principali figure del quartiere, da cui sono state formulate due ipotesi di concept. C'è poi stata una sessione di codesign online con gli stessi per formulare le esigenze principali degli

abitanti del quartiere. Dall'analisi sono emerse varie mancanze nel quartiere, dal cambio della circolazione stradale, alla mancanza di illuminazione e punti verdi e di un punto di aggregazione nella piazza, causato da un eccessivo spazio lasciato ai parcheggi e alle macchine in generale. È stata quindi pensata una strategia per il passaggio pedonale con una ridistribuzione degli spazi macchina come intervento primario su cui sono state poi progettate le diverse strutture.

13





14



Information board

Ideas to improve the quality of the neighbourhood, initiatives, schedule of the activities in the meeting area.



Old clothes, donation

People can leave the clothes that they don't use anymore for others who need them.



Bookcrossing, Objects

Bookcrossing in collaboration with "Libreria Punta alla Luna", already involved in the previous pact, and other objects.



La struttura per il 2020 è modulare e componibile, ed è possibile scegliere tra otto diverse funzioni



- (1) renderizzazione inserita nel paesaggio
- (2) assonometria centrale in .Filter
- (3) sezione longitudinale e prospetto
- (4) pianta su due livelli dell'anfiteatro e render

M

A-ROUND
2030

16

PORTFOLIO: Elena Spinelli





Il progetto per il 2030 prevede strutture più articolate e fatte su misura, con le stesse funzioni di quelle del 2020 ma con un avanzamento tecnologico. Queste nuove strutture sono formate da tettoie di forma circolare con un sistema fotovoltaico sopra per potersi illuminare durante la notte, banchi e sedute ad hoc per organizzare meeting o per radunarsi tra amici, rastrelliere e zone verdi e un chiosco.

Elevation



/prokaryotic/

Future scenarios for climate change in Daqing

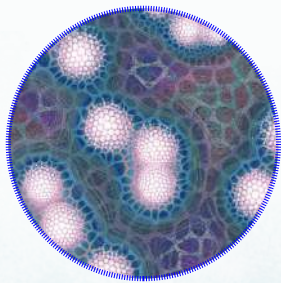
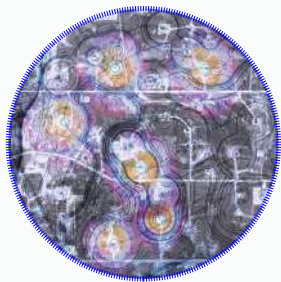
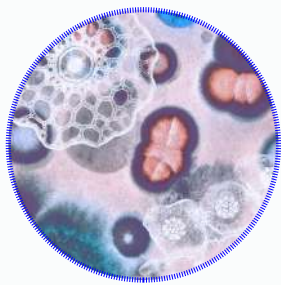
Daqing in China, is a city that has developed around the great availability and abundance present in the oil site. The place has become one of the most important extraction points in all of China and therefore in the world. The place is very vast, for this reason it can be called a region, it cannot be considered only a field but a real city. In fact, the area is divided into three counties and six neighborhoods, with different densities of inhabitants depending on the place where there are multiple sources of oil extraction.

In the not too distant future, however, Daqing will no longer offer the possibility of extracting oil, in this way leaving the city arid, with many empty spots (now occupied by extraction pumps) with the probability of becoming a ghost town.

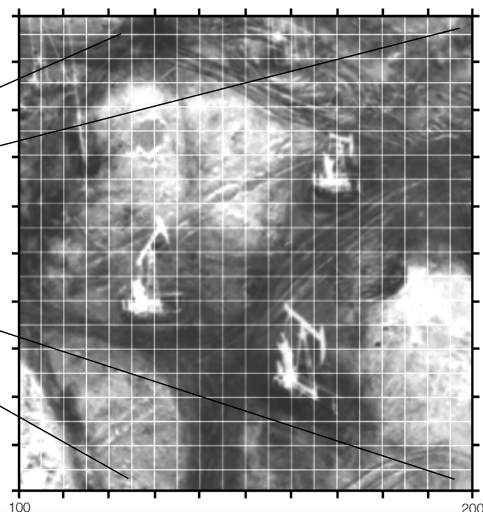
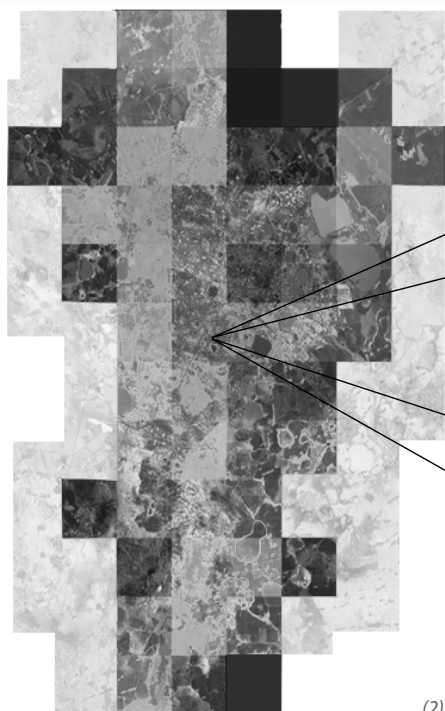
Our inspiration was the cells, how a virus spreads throughout the urban fabric of the new city. The project presented for

Daqing primarily proposes the use of the extraction pump holes for the production of geothermal energy. These holes have been considered as key points for the diffusion of the main houses and structures. The structures that consume the most energy (such as hospitals, schools, offices ...) concentrate and develop vertically on these. Instead, housing units spread around.

The second aim of the project was to purify the environment from pollution contamination, proposing a new and healthier quality of life. The soil and waters are dirty and polluted. 3D bioprinting, biological materials and various organisms contribute to re-evaluate the quality of natural elements. Microalgae absorbing CO₂ molecules are able to purify soils and liquids. The city organically develops vertically, for a healthier quality of life, and like a bacterium it spreads flat.



(1)



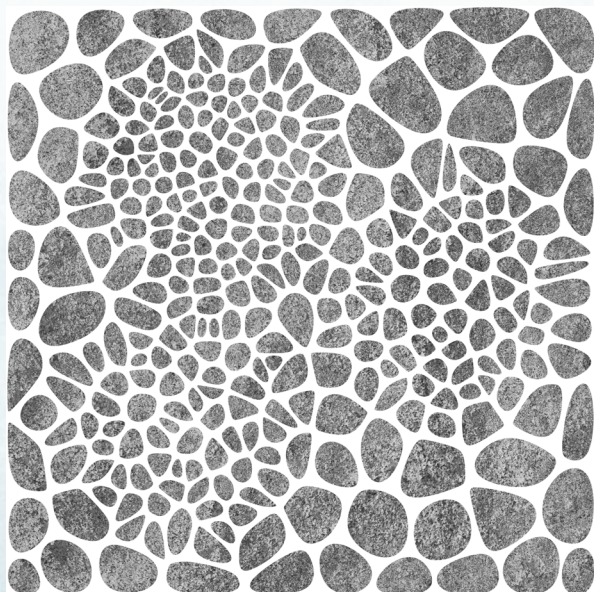
[DATA ANALYSES]

Based on daily, weekly
and monthly need.

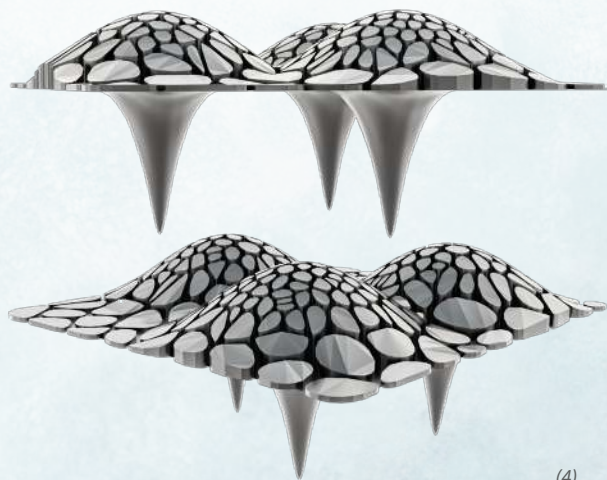
/RESIDENTIAL UNITS/

Single Houses: 25m2
Family Houses: 575m2

(2)



(3)



(4)

- (1) visual inspired by the structure of the cell
- (2) site Gis analysis for satellite
- (1) masterplan based on the propagation of the cell and datas about the services of an hypothetical city
- (4) 3d view costruction of the structure

/ * * * / / / * * / /
 # # # # { { {
 / * * / / / / / / /
 * * / / / / / * * /
 / / * * * / /
 { { { # # #

]] + +
 - - | | -
] +
 -
]
 20
 +
 | |
 + + - + +]]
 - - - |
 { { # # #
 \ \ \ \ *
 { # # # # { { {
 { { # # # { # #
 * * \ \ \ \ \ \ \ \

PORTFOLIO Elena Spinelli
 # { # # # { { {
 { { # # # { # #
 * * \ \ \ \ \ \ \ \
 periscopic vision of the topic and visual

{ 20 # # { { { # # # { {

contrast

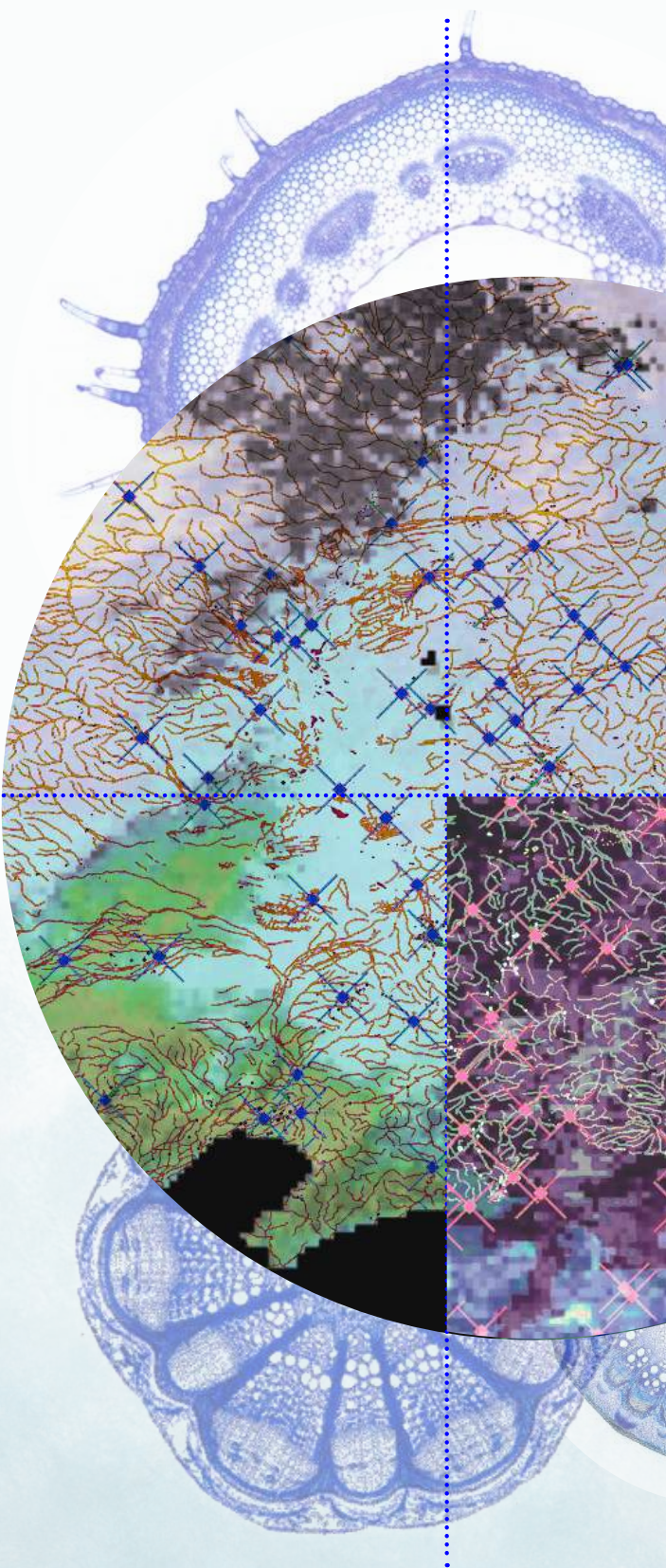
biological

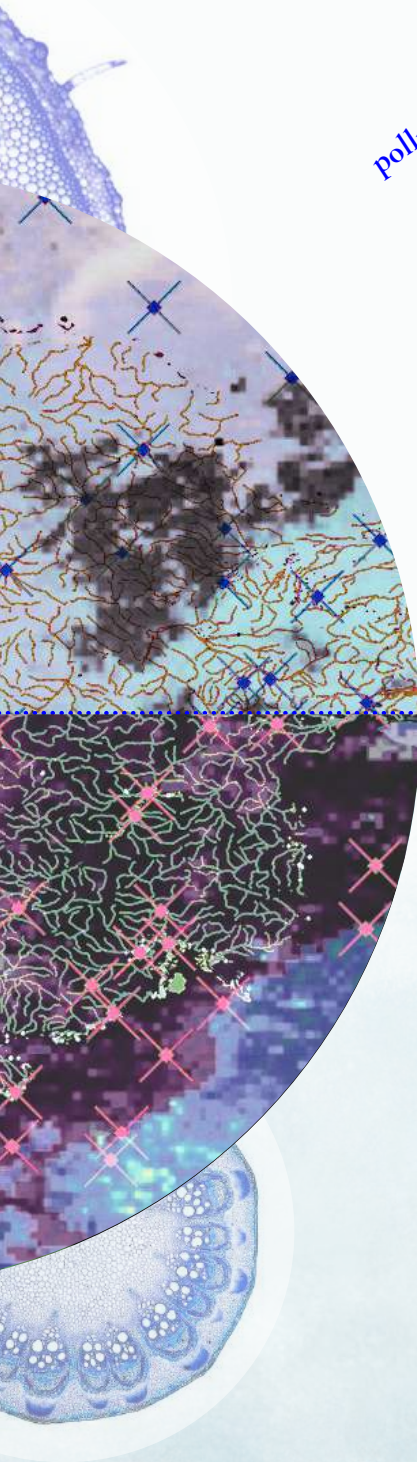
fluidity

exploitation

abandoned

isolation





pollution

unhealthy

dangerous

material growth

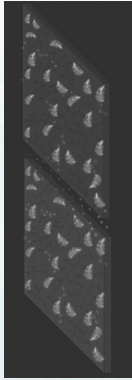
/periscope/

The concept reflects the structure of the cell, imagining the pump as the nucleus and developing the city around that point. Then we put datas about the optimal dimensions of every module in a software to generate an organic pattern from a plan. Due to the pollution of the ground the city has been elevated to allow citizens to clean the soil and then reinhabit it once it is completely clean.

The connection between the two levels of the city is made in proximity of the pumps. In that point there are bigger structures to host services and all around them some smaller structures for houses.

[BIOLOGICAL MATERIAL]

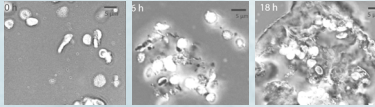
/A NEW POLYMER/



A research team comprised of chemical engineers has developed a polymer that reacts with carbon dioxide (CO₂) in the air to regenerate itself. This discovery represents a fundamental innovation for the constructions, to repair material or to protect coatings, continuously converting the greenhouse gas into a carbon-based material that reinforces itself. The current version of the material is a synthetic gel-like substance that performs a chemical process similar to the way plants incorporate CO₂ from the air into their growing tissues, the researchers explain.

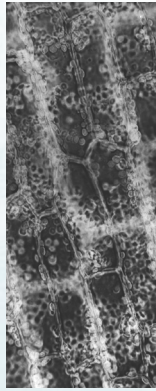
/TECHNICAL DETAILS/

The current material is a gel matrix composed of a polymer from aminopropyl methacrylamide (APMA) and glucose, an enzyme called glucose oxidase, and the chloroplasts, and the material becomes stronger as it incorporates the carbon. It is not yet strong enough to be used as a building material, though it might function as a crack filling or coating material.



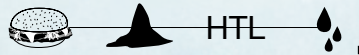
[FROM WASTE TO NEW LIFE]

/MICROALGAE CULTIVATION/



Microalgae are a large and diverse group of simple autotrophic organisms, ranging from unicellular to multicellular forms with simple growth requirements. Microalgae with its high CO₂ fixing efficiency can produce and accumulate macromolecules in large amounts with high growth rate. Their simple development allows them to adapt to prevailing environmental conditions and prosper in the long term. In terms of environmental biotechnology, microalgae are useful for bioremediation of agro-industrial.

/HYDROTHERMAL LIQUEFACTION/



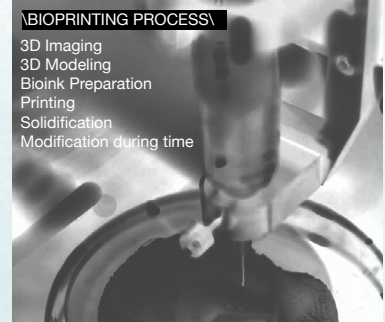
Hydrothermal liquefaction (HTL) is an attractive technology capable of converting a broad range of organic compounds, especially those with substantial water content, into energy products. The HTL process produces a bio-oil precursor that can be further upgraded to transportation fuels and an aqueous phase containing water-soluble organic impurities.

[4D BIOPRINTING]

4D bioprinting is a type printing which uses cells and other biological materials as "inks" to fabricate biological structures taking into account the fourth dimension of time.

It's based on the idea that the printed 3D structures may continue to evolve over time, even after they have been printed. The structures may thus change their shape and/or function when exposed to the right stimulus, like heat.

Moreover, new studies elaborated a 3D printer able to deposit eight different materials from a single nozzle.



/PRINTING STEPS/

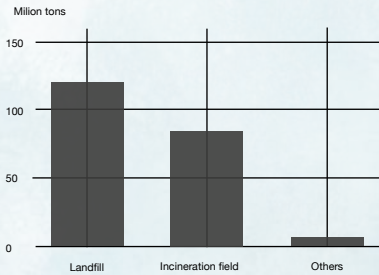


[WASTE MATERIAL]

The major part of human wastes are linked to food and faeces.



/FOOD WASTE/



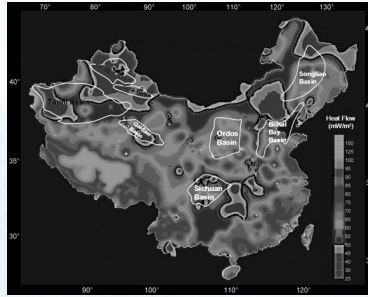
70% of the waste produced in China comes from the alimentation field.

36kg of food is thrown in the houses' bins, and if it's compared to a money production it would be equivalent to 15billions.

According to the environment, the food which is not consumed corresponds to 24.5tons of CO2.

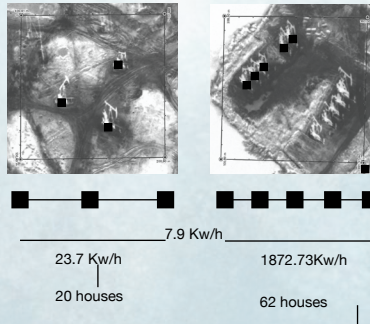
China collected 215million tonnes of urban household waste, according to the country's statistical yearbooks.

[GEOTHERMAL ENERGY]



Geothermal energy is thermal energy generated and stored in the Earth. Thermal energy is the energy that determines the temperature of matter.

/ENERGY OBTAINABLE FROM EXTRACTION/



/system/

visualization of the structure

Immersive experience to reconnect with present and nature

Il progetto parla di ristabilire una connessione con l'ambiente che ci circonda. Una mostra interattiva temporanea che mira a ristabilire il contatto tra l'individuo e la natura e tra l'individuo e il momento presente, secondo i principi della Mindfulness.

"Be at" nel senso di "essere in un certo luogo". Il primo aspetto di questo progetto riguarda il trovare un momento nel presente, essere presenti nel momento che stiamo vivendo,

secondo i principi della Mindfulness.

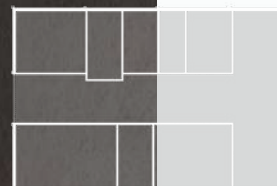
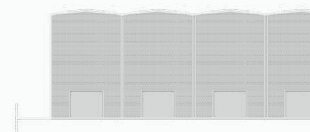
Ma anche "Beat", o battito cardiaco. Altro tema fondamentale è il nostro legame con la natura e con l'ambiente che ci circonda.

Dal momento in cui l'uomo ha popolato questo pianeta, la nostra casa e rifugio è sempre stato l'ambiente naturale. Be.at vuole portare alla luce quella connessione ancestrale che esiste tra uomo e natura.

24

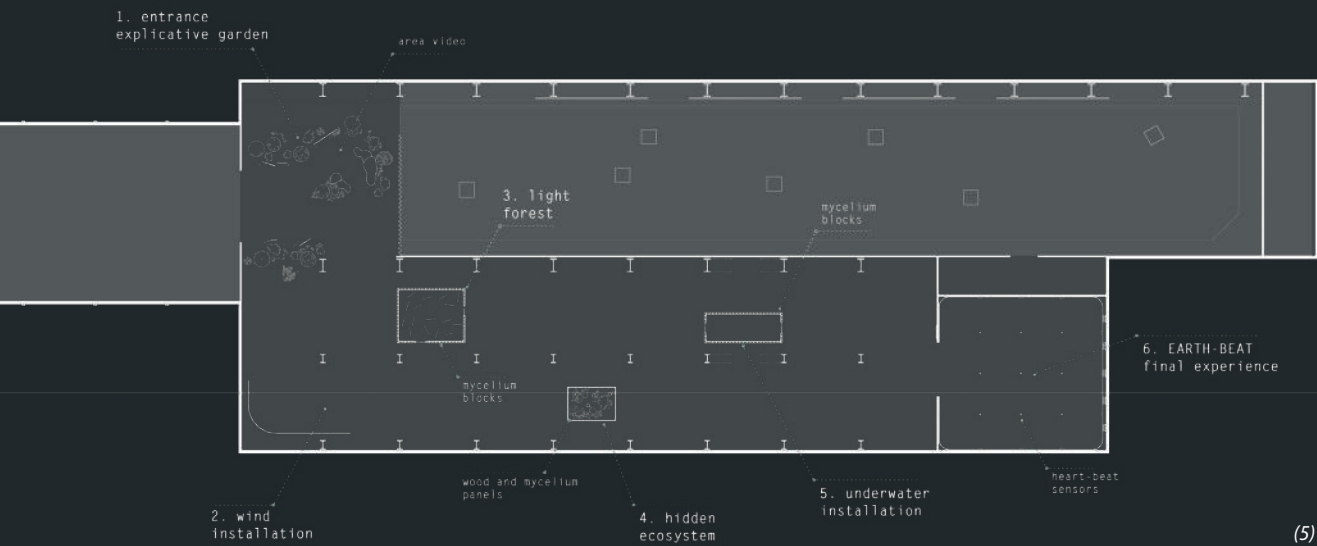
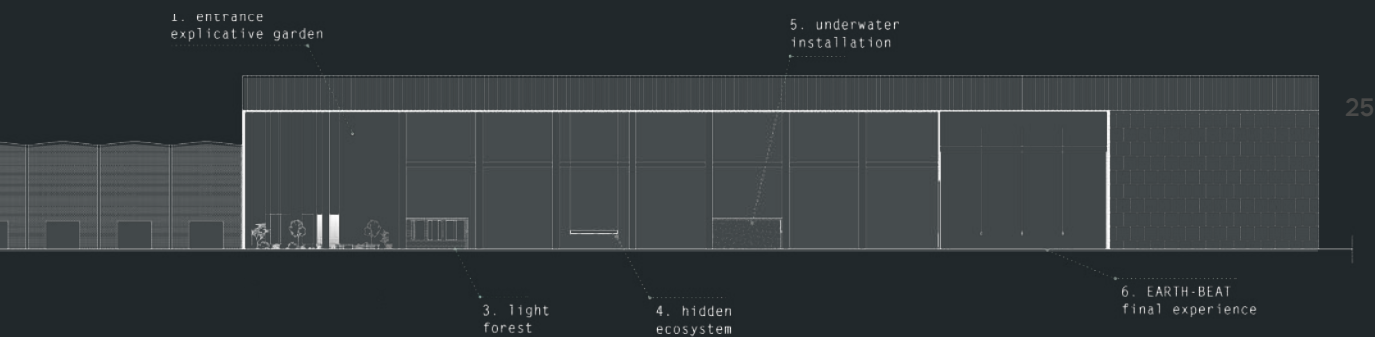


(4)





(4)

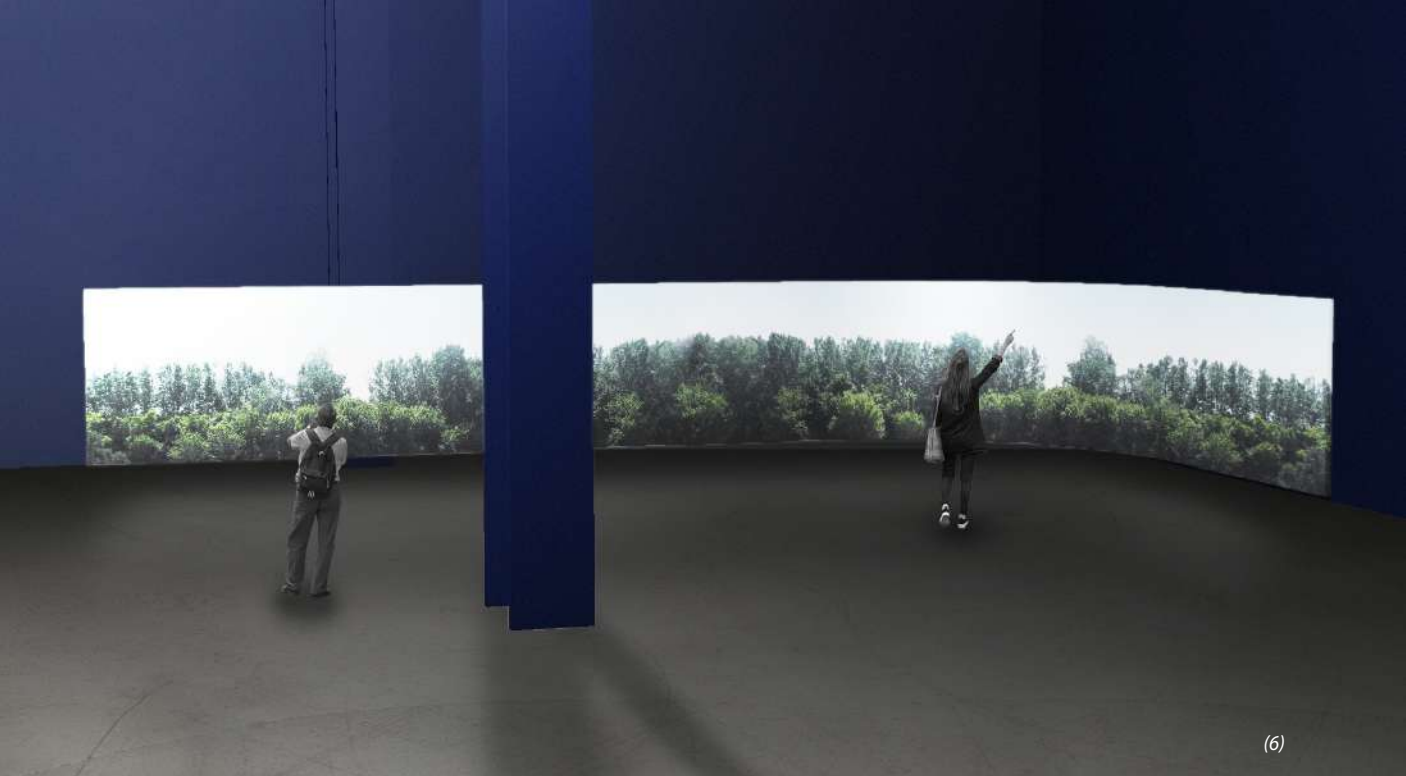


(5)

26

A path of several installations aimed to connect people with the present and the nature. The order of the installation aims to slowly calm down the visitor and take him to a meditative state of mind. The exhibition wants to have a decreasing rhythm: the first interactive installation is therefore the most rhythmic and energetic experience; the last one, the slowest. Some of the structures are created with mycelium, that is a material created by the programmed growth of a type of mushroom, using the vegetative part of the mushroom. The exhibition in this way wants to use biomaterials to build the installations. In case of installation 3 and 5, the mycelium is grown in brick-shapes; and in the installation number 4 is used as cover in wooden panels.

(6) visualizzazione installazione n 2
(7) visualizzazione installazione finale
(8) storyboard installazioni

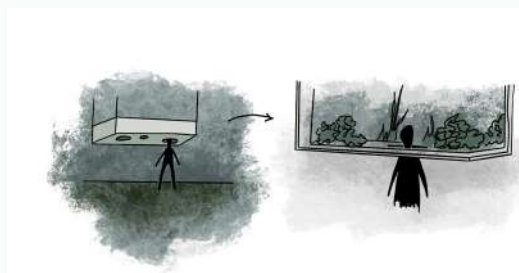


(6)



1. explicative garden

You find yourself inside a real garden, with transparent sheets this is the didactic part of the exhibition.



4. hidden ecosystem

A suspended structure allows the visitor to look inside it where there is a small microcosm.



(7)



2. wind installation

Interactive installation, projection of a wooded landscape that visitors can move with their arms.



3. light forest

Wooded branches are projected on semi-transparent sheets surrounded by sounds of woodland fauna



5. underwater installation

Projection of the ripples of the sea on low smoke. Moving the fog, sensor reproduce the sound of the moving water.



6. HEART-BEAT

Sensors perceive the visitor's heartbeat and projector project small flowers that begin to grow around the person.



(1)

(2)



learn

Impara a riconoscere i diversi polimeri



create

Scegli il materiale e crea i tuoi Pet-it



discover

Scopri le iniziative sostenibili di Parley



personalize

Personalizza il gadget Petit e stampalo 3d



buy

Acquista i prodotti AdidasxParley

L'inquinamento da plastica, inteso come la dispersione e l'accumulo di prodotti plastici nell'ambiente, diventa sempre più un'urgenza per il mondo di oggi, che ha bisogno di aprire i propri occhi, informarsi e affrontare con consapevolezza la situazione.

Il nostro hub ha l'intento di educare le persone sullo smaltimento dei polimeri plastici e lo fa tramite un percorso a tratti museale e a tratti interattivo che coordina lo store della linea AdidasxParley con una vera e propria lezione sui polimeri.

Un laboratorio chimico che mostra che il riciclo della plastica non solo è possibile ma può diventare anche remunerativo, creativo, divertente e di tendenza.



LEARN, CREATE & BUY

Politecnico di Milano | Bachelor in Interior Design | Laboratorio Finale | a.a. 2018/19
Professori: M. Bencivenga, B. Camocini, F. Foglieni, M. Zini
Collaboratori: Giuseppe Elia, Shasa Mari, Giorgia Valenti



(3)



(4)

L'hub si articola in diverse aree. La prima è quella dedicata alla didattica sui polimeri, per comunicare un corretto riciclaggio del materiale plastico, tramite una galleria espositiva. Il secondo comprende la parte di creazione del gadget, la selezione e sminuzzatura di un prodotto polimerico di scarto, che può essere appeso al nastro trasportatore ed essere recuperato più avanti al momento dello stampaggio 3d. Un terzo spazio spiega invece la lavorazione del filamento utilizzato da Parley, creato dalle bottiglie di PET recuperate dal mare, insieme alle altre iniziative del brand, esposte su display trasparenti. Ultima area è quella dedicata alla vendita dei prodotti della linea Parley.

Gadget creation

rifiuti
plastici



shredder
machine

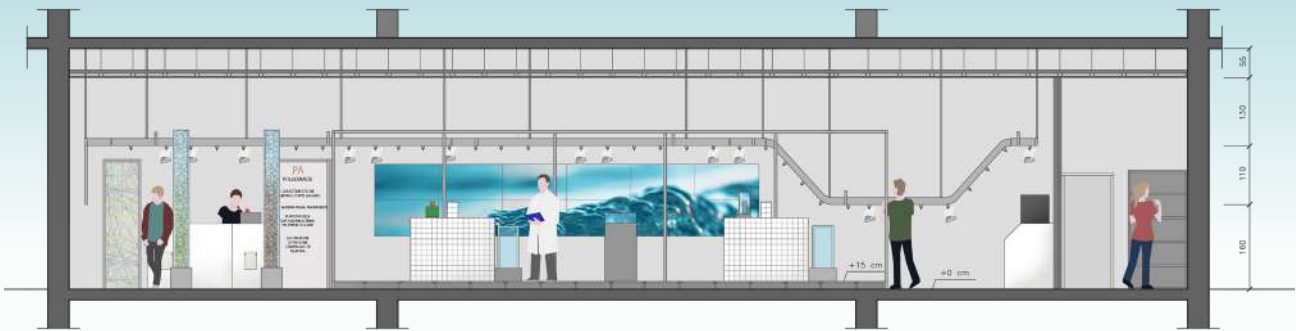


- (1) render area laboratorio
- (2) storyboard esperienza cliente
- (3) render ingresso, parte didattica
- (4) render area vendita scarpe
- (2) render area cassa
- (3) sezione longitudinale materica
- (4) grafica spiegazione esperienza

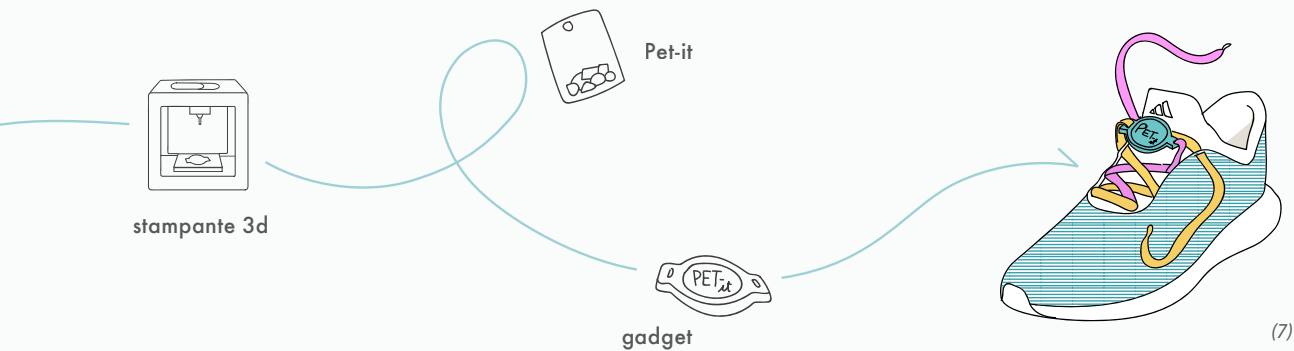


(5)

31



(6)



(7)

Name project .INTERIOR

110 Hertz Festival

Creazione visual e grafiche per 110Hz Festival

Organizzatore: Teatro Nuovo Pisa | Musica e teatro

Data: Luglio 2021 | Località: Coltano, PI

Un festival che festeggia i 110 anni dall'inaugurazione della radio Marconi di Coltano, in provincia di Pisa.

Il festival si è tenuto nella Villa Medicea, in mezzo alla natura, in uno spazio molto ampio con diversi palchi e una zona ristoro centrale. Il festival è durato tre weekend con due spettacoli di punta ogni sera ed eventi aggiuntivi nel pomeriggio. Mi è stato richiesto di formulare una visual identity per il festival, con la creazione di un logo, una palette colori, un'illustrazione ad hoc e vario materiale di stampa e merchandising. Il tema è stato la musica, la radio e la natura e il target del

festival andava dai bambini, con eventi pomeridiani di teatro, a ragazzi tra i 20-30 anni con spettacoli di musica dal vivo e teatro all'aperto. L'illustrazione riprende quindi la radio Marconi con il primo sistema di antenne italiano, e le onde radio che disperdendosi nel paesaggio formano un tramonto.

Durante questa esperienza ho lavorato con diversi tipi di grafica web e stampa, tra cui grafiche social, banner, poster, pieghevoli, striscioni e gadget vendibili in loco.





33

Birrificio La Staffetta
Artigianato Locale
Street food

Passeggiate artistiche
Spettacoli per bambini
Incontri sulla radio

110 HERTZ FESTIVAL
25-26-27 GIUGNO
VILLA MEDICA COLTANO

ORGANIZZATORI:
110 HERTZ FESTIVAL
PUBBLICITÀ:
110 HERTZ FESTIVAL

9 LUGLIO

MARINA MULPOLOS
EUGENIO SALINA
E STAFFATI SONORI

ANIMALI CELESTI
TAVOLINO BENTON

IMPROVVISAZIONE MUSICALE
EUGENIO SALINA
E STAFFATI SONORI

ANIMALI CELESTI
TAVOLINO BENTON

25-26-27 GIUGNO
VILLA MEDICA COLTANO

110 HERTZ FESTIVAL

25 GIUGNO

TOMMASO NOVI
RILAS TERNERANTO

26 GIUGNO

ASCARNO CELESTINI
KARIPUNA

27 GIUGNO

BORO RONDELLI
TEATRO GANTIERE

2 LUGLIO

SCIASOLA SOLO BRANCO
MADON DI STEFANO

3 LUGLIO

FRUSICAPOLARE
VOCI SBAGLIATE

110 HERTZ FESTIVAL

25 GIUGNO

TOMMASO NOVI
RILAS TERNERANTO

26 GIUGNO

ASCARNO CELESTINI
KARIPUNA

27 GIUGNO

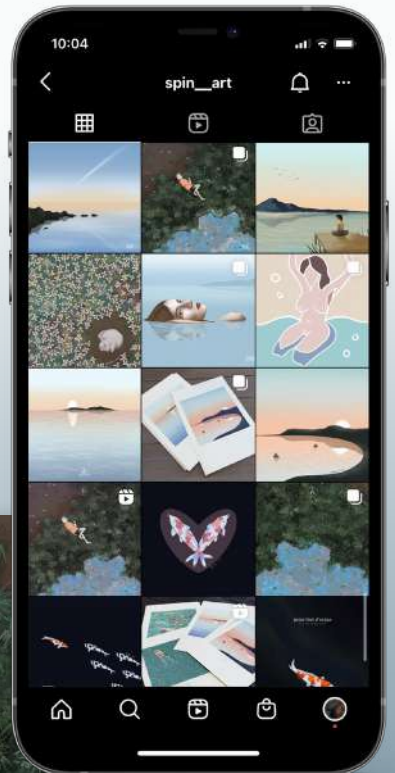
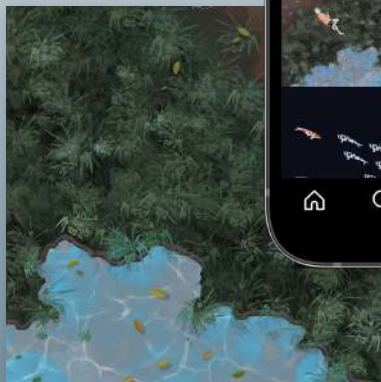
BORO RONDELLI
TEATRO GANTIERE

2 LUGLIO

SCIASOLA SOLO BRANCO
MADON DI STEFANO

3 LUGLIO

FRUSICAPOLARE
VOCI SBAGLIATE



Spina

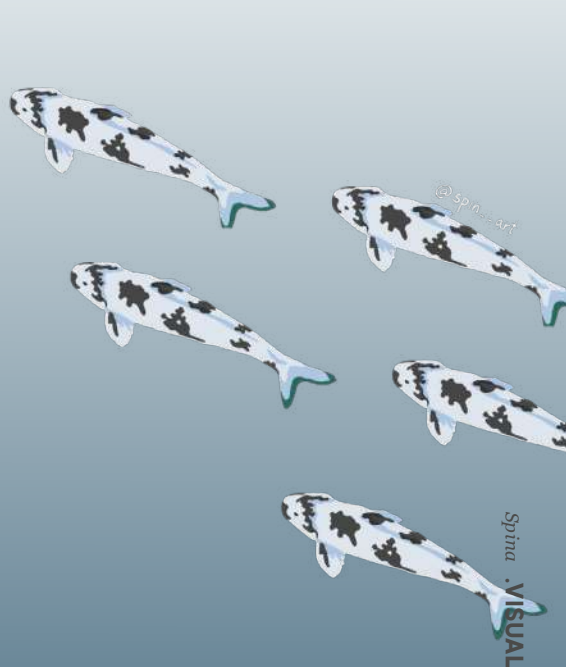
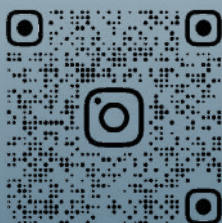
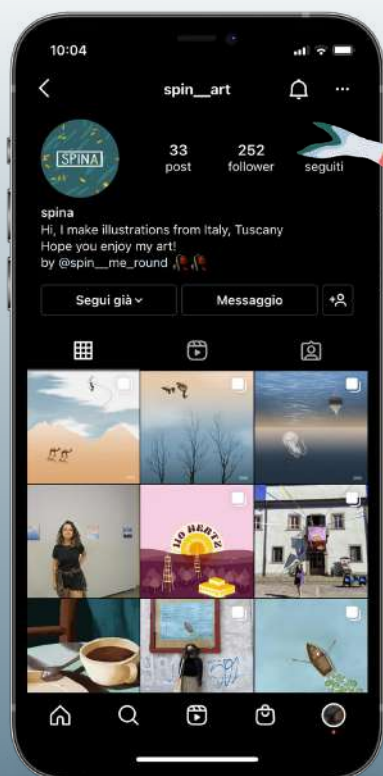
Pagina social di illustrazioni

Durante la quarantena mi sono dedicata alla creazione di una mia pagina di illustrazioni, in maggior parte realizzate con Procreate e Illustrator.

Il nome Spina deriva dal mio cognome e da Ho realizzato diversi tipi di grafiche, con diversi stili e pennelli, sia per alcuni progetti universitari, sia per interesse artistico personale.

Ho anche realizzato alcune animazioni frame by frame, che non posso riportare qui ma che sono visibili sul profilo, di cui ho messo il qr code).

Tramite la pagina sono stata contattata da alcune realtà locali per la realizzazione di grafiche ad hoc e alcune collaborazioni.

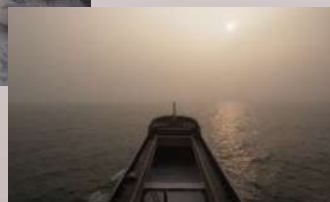


The Column

Adrian Paci, Italia, 2013, 26'

Politecnico di Milano | Master in Interior and Spatial Design
Arte Contemporanea e Spazi | a.a. 2019/20
Professori: A. Mazzanti, M. Marzotto

Un'analisi del cortometraggio di Adrian Paci "The Column". La storia di una colonna di marmo di stile Corinzio, dal distacco del blocco di materiale, alla sua forma lavorata e levigata, ad opera di un gruppo di operai cinesi. La trasformazione avviene sopra una nave da carico rossa che salpa dalla Cina nell'oceano, il racconto si chiude con la visione della colonna nella barca all'orizzonte, destinazione ignota. Veniva richiesta una visual che sintetizzasse il messaggio dell'opera (a dx).



(sx) selezione di inquadrature significative dal cortometraggio
(dx) rielaborazione grafica che riassume il significato dell'opera



Anfiteatro di Pola

Ricostruzione 3d con Autodesk Autocad

Politecnico di Milano | Bachelor in Interior Design

Strumenti e metodi del progetto | a.a. 2016/17

professore: G. Amoroso | collaboratori: C. Cassani, M. Corbetta



Modellazione su Autodesk Autocad dell'anfiteatro ormai distrutto di Pola.

L'anfiteatro fu costruito tra il 2 a.C. e il 14 d.C. sotto l'imperatore Augusto, ma in seguito l'imperatore Vespasiano, che aveva commissionato il Colosseo a Roma, lo fece ampliare. Scopo del corso era approfondire lo studio dell'anfiteatro recuperando dai testi degli studiosi i rilievi più plausibili e modellandone poi la struttura.

Tramite la ricerca nei testi storici di ricostruzioni archeologiche degli studiosi, abbiamo ridisegnato in 2d le possibili sezioni e planimetrie

dell'Anfiteatro ai tempi dei romani. La costruzione è partita dallo studio geometrico della forma degli ovali, per poi arrivare al perimetro degli anfiteatri assegnati a ognuno, ricostruendo poi diversi alzati per poter dare tridimensionalità al reperto archeologico.

Una volta avuti i disegni tecnici, abbiamo estruso e ruotato le sezioni dell'anfiteatro lungo il perimetro dello stesso per ottenere un modello dell'anfiteatro in 3d e renderizzarlo con l'aiuto di Autodesk 3ds Studio Max. Il modello ottenuto è stato inserito nel paesaggio di Pola tramite fotoritocco e poi preparato per la stampa 3d.

38

(1)

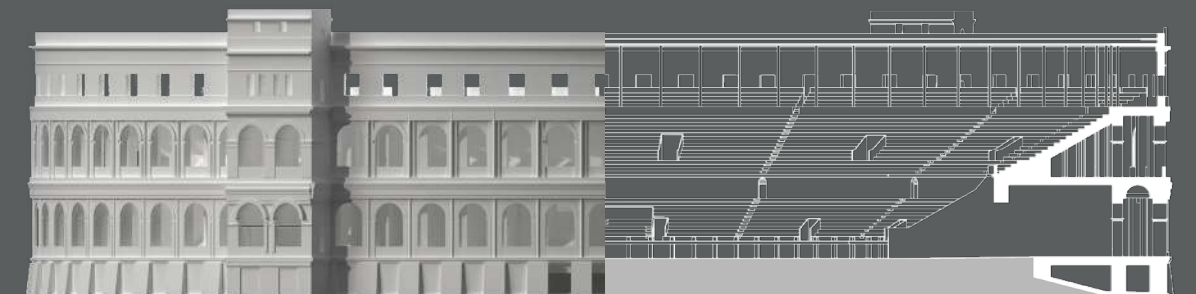
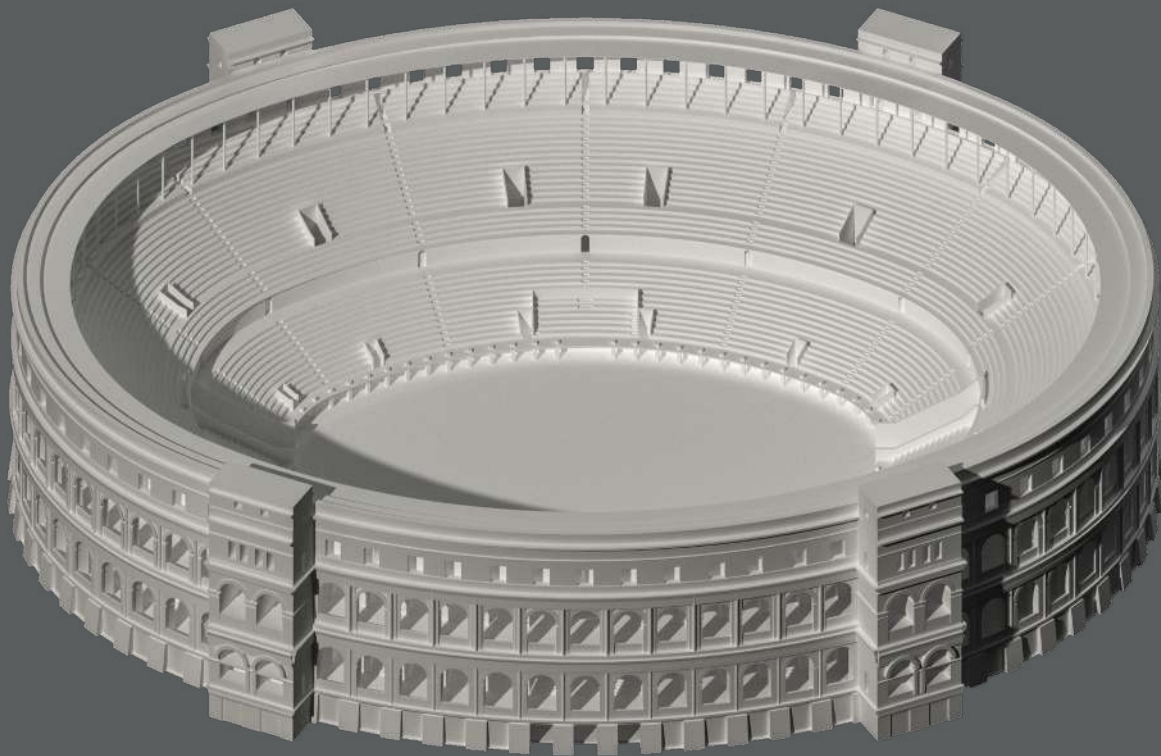


(1) renderizzazione inserita nel paesaggio urbano di Pola

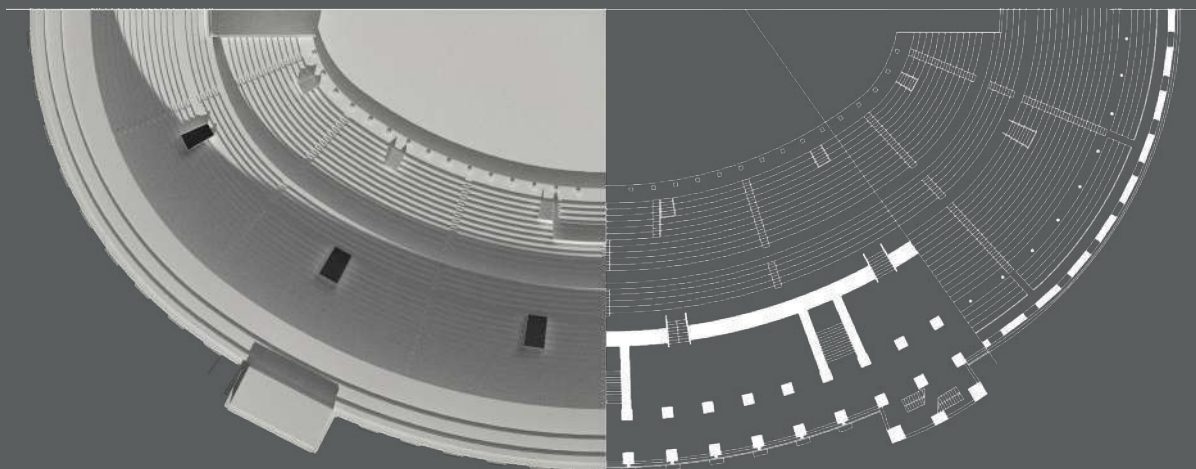
(2) assonometria centrale

(3) sezione longitudinale e prospetto

(4) pianta su due livelli dell'anfiteatro e render zenitale



39



Pola amphitheatre RENDERING



CONTACTS:

+39 3314211730

elena.spinelli.97@gmail.com