

Emanuele Coppo

Portfolio 2020

Emanuele Coppo

Portfolio 2020

	Attack on Milan Playing Cards	2
	Twenty Thousand Leagues	4
	Paul Rand Monograph	6
	I Tre Porcellini: dieci anni dopo	8
	Villa Necchi Campiglio	10
	Pons Aureoli	12
	Schadenfreudemeterest	14
	ZEPTEPI	16
<hr/>		
	About	18

Attack on Milan Playing Cards 2017

Illustrazione

Politecnico di Milano.
Laboratorio di Elementi Visivi del Progetto.

Con: Lorenzo Bernini.

Brief: Realizzare un mazzo di 54 carte da gioco ispirato alla città di Milano.



Ciascun seme raffigura una famosa area di Milano messa sotto assedio da una creatura gigante (Godzilla, i Tripodi de *La guerra dei mondi*, King Kong e il Kraken). Il grado di distruzione del paesaggio cresce con l'aumentare del numero della carta, mentre solo nelle tre carte più alte (che sostituiscono le "figure") si vede il mostro. L'estetica si ispira ai poster cinematografici dei *monster movies* degli anni '50.



Twenty Thousand Leagues

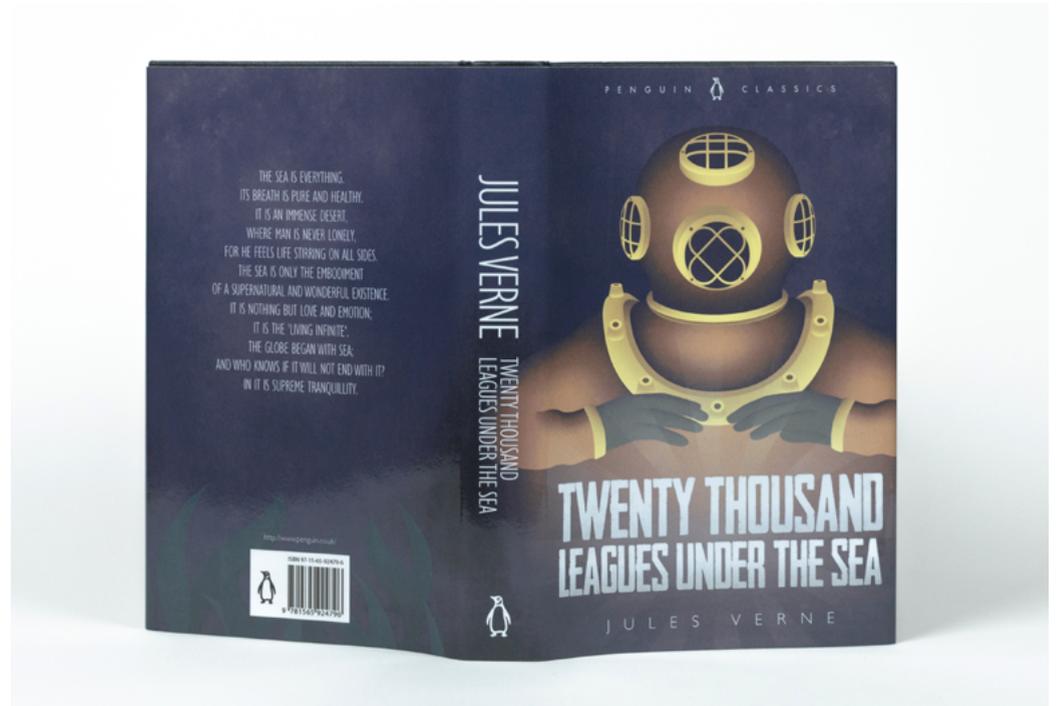
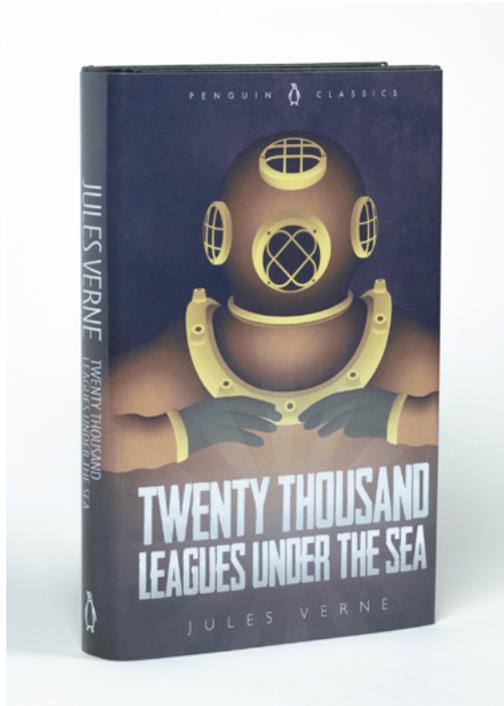
2018

Book Design, Illustrazione

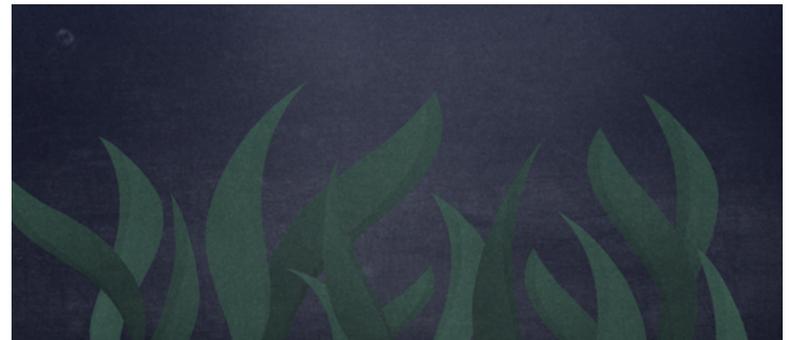
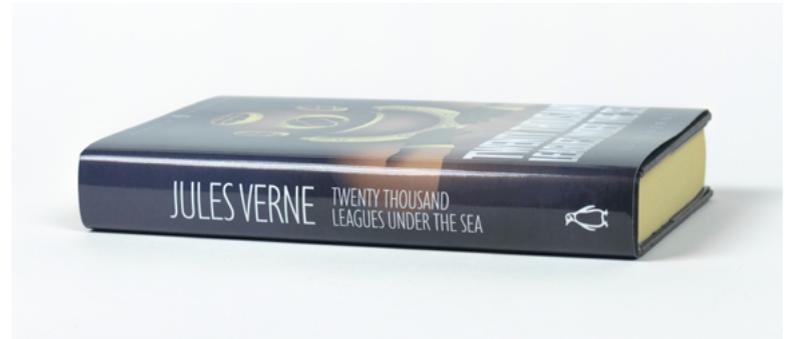
Politecnico di Milano.

Laboratorio di Fondamenti del Progetto.

Brief: Disegnare la sovraccoperta di un libro.



Una nuova copertina per il grande classico di Jules Verne, *Ventimila leghe sotto i mari*, immaginato come parte della collana Penguin Classics. L'illustrazione è ispirata ad alcune scene significative del romanzo: il palombaro immerso negli abissi tenta di afferrare un tesoro scintillante (rappresentato dal titolo). Sul retro è riportata una citazione dal libro.



Paul Rand Monograph 2018

Editorial Design, Book Design

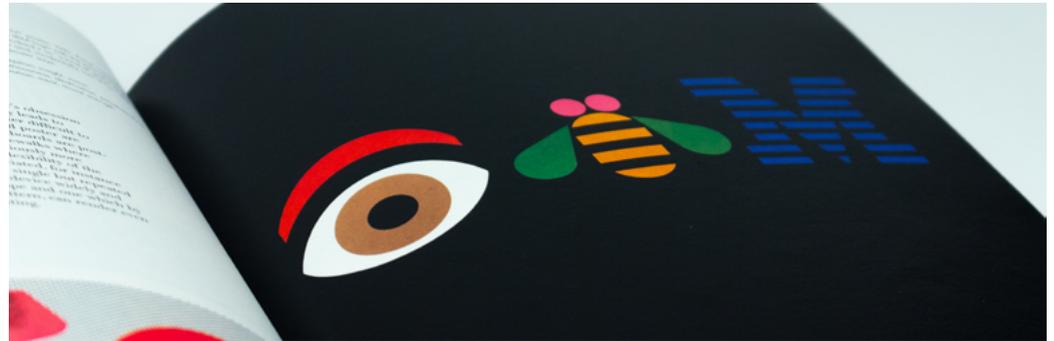
Politecnico di Milano.
Laboratorio di Fondamenti del Progetto.

Con: Alessia Arosio, Lorenzo Bernini, Filippo Testa.

Brief: Realizzare una monografia cartacea dedicata a un grande designer della comunicazione.



Good Design is Good Business è una monografia dedicata a Paul Rand, pioniere del modernismo americano e del graphic design industriale. Attraverso quattro rubriche, raccontiamo la sua carriera, dagli esordi come art director fino alla progettazione dell'identità di grandi marchi come IBM, Westinghouse o ABC. Abbiamo avuto l'onore di intervistare Steven Heller, art director del New York Times, scrittore di design e massimo esperto dell'opera di Paul Rand. Con il suo contributo abbiamo realizzato un video-saggio, incluso nella rivista come inserto digitale.



I Tre Porcellini: dieci anni dopo

2018

Game Design, Game Development, 3D Modelling

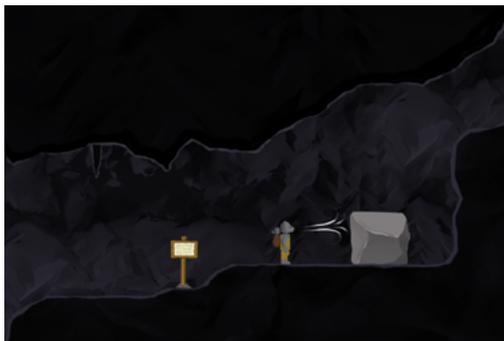
Politecnico di Milano.
Laboratorio di Computer Grafica.

Con: Alessia Arosio, Lorenzo Bernini, Pietro Martina, Jovana Martic, Enrico Monasteri, Filippo Testa, Teresa Zavattiero.

Brief: Realizzare un videogioco ispirato ad una fiaba classica, che ne narra le vicende "dieci anni dopo". Sviluppare tramite il framework Phaser e modellare i personaggi come omini LEGO.



I tre porcellini, dopo aver sconfitto il lupo cattivo, capiscono che possono difendersi grazie all'ingegno. La situazione si ribalta e i maiali diventano sadici cacciatori di lupi. I due piccoli lupi protagonisti devono fuggire da una pattuglia di maiali attraversando cinque livelli avvincenti e scontrandosi con un boss finale. Il gioco include alcune meccaniche classiche dei videogiochi *platform* e altre più innovative, come il "soffio" utilizzato dal lupo per spostare gli oggetti.



Villa Necchi Campiglio 2019

Brand Identity

Politecnico di Milano.
Laboratorio di Progetto della Comunicazione Visiva.

Con: Alessia Arosio, Camilla Baldi, Lorenzo Bernini,
Filippo Testa.

Brief: Creare l'identità visiva di un "Bene FAI", ovvero un luogo di interesse culturale o artistico del Fondo Ambiente Italiano.



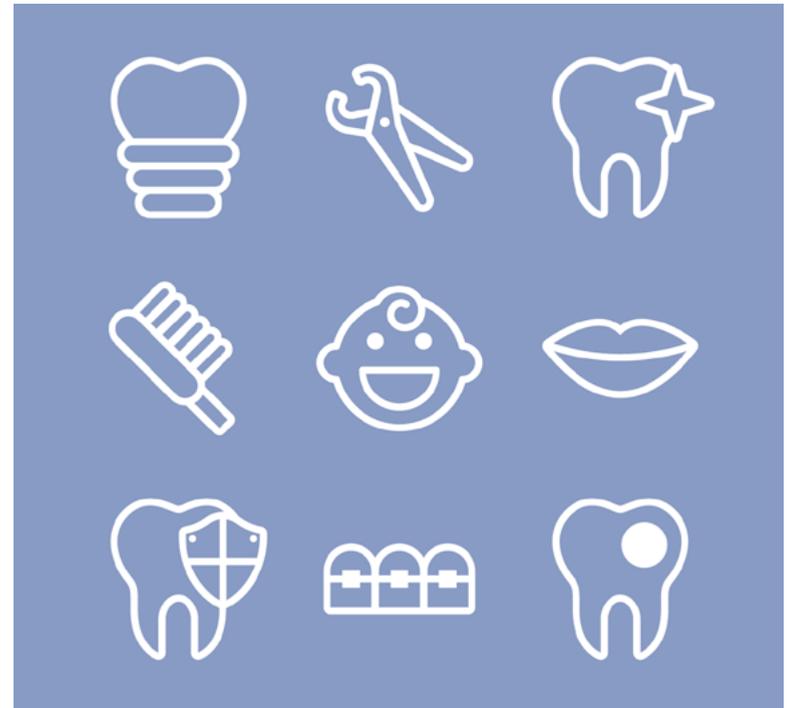
Villa Necchi Campiglio è una moderna villa-museo degli anni '30 situata nel centro di Milano. Il nostro lavoro di re-branding è cominciato dal logotipo, ispirato alle forme solide e geometriche dell'architetto Piero Portaluppi. Da qui abbiamo sviluppato l'intera identità visiva, che comprende un sito web, una campagna promozionale sui social, il merchandising, biglietti da visita, documenti e cancelleria, manuali del brand e una guida turistica. I colori pastello si rifanno alla moda degli anni '30.



Pons Aureoli 2019

Brand Identity, Web Design

Cliente: Studio Dentistico Pons Aureoli, Canonica d'Adda, BG.



Identità visiva per lo studio dentistico Pons Aureoli. Il logo, costruito tramite la spirale aurea, vuole rappresentare il “Pons Aureoli”, lo storico ponte della città di Canonica d’Adda, dal quale lo studio prende il nome. Il progetto comprende anche lo sviluppo di un sito web responsivo.



Schadenfreu- demeterest 2020

User Experience, Prototyping

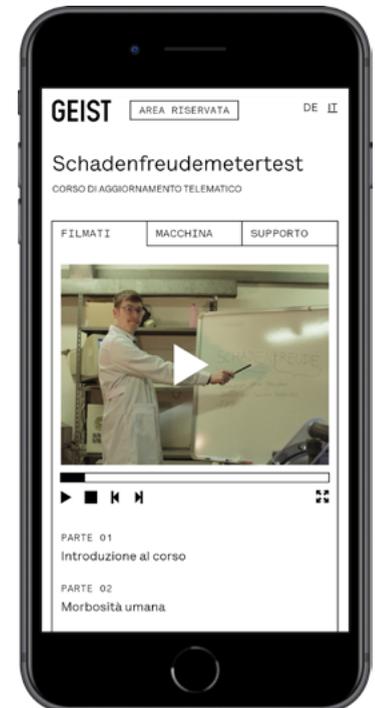
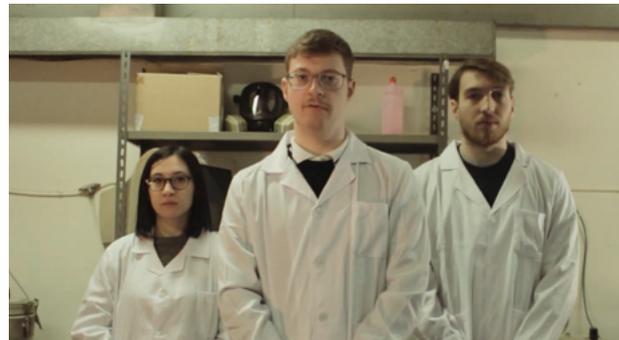
Politecnico di Milano.
Laboratorio di Sintesi Finale.

Con: Alessia Arosio, Lorenzo Bernini, Enrico Monasteri,
Filippo Testa.

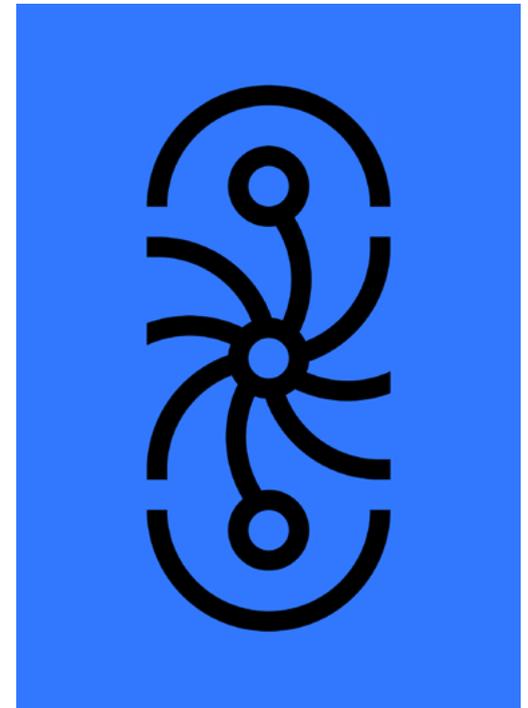
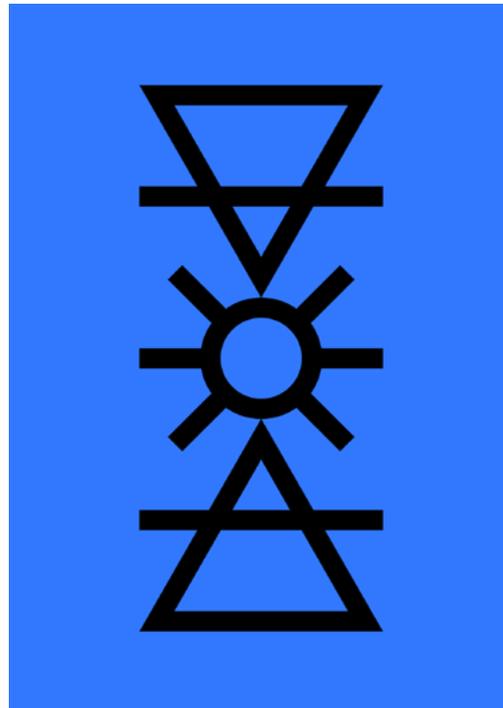
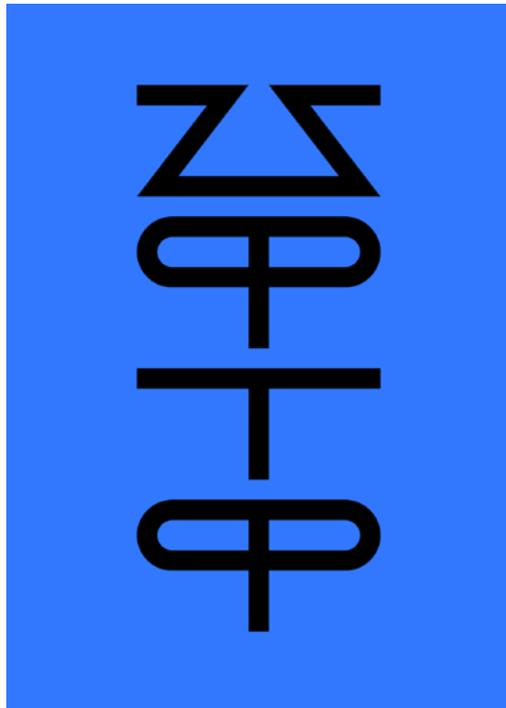
Brief: Creare un progetto speculativo e interattivo che generi
una riflessione sul tema della "morte".



Lo *Schadenfreudemeter* test è un test para-scientifico organizzato dalla misteriosa azienda tedesca GEIST, pensato per misurare il livello di *schadenfreude*, termine che indica la “gioia per la sofferenza altrui”. Il partecipante osserva i filmati trasmessi su sei schermi, uno dei quali raffigura morte e violenza. Un *eye-tracker* monitora dove si posa il suo sguardo: se osserva abbastanza a lungo un video “di morte”, un altro schermo comincia a trasmettere video di questo tipo (e così via, fino a poter occupare tutti gli schermi). Al termine viene consegnato al partecipante un report con i suoi risultati. Inoltre, sul [sito web di GEIST](#) è presente un corso di aggiornamento per gli addetti all’esperimento, tramite i video del Dr. Hans Weber.



Progetto grafico per il gruppo musicale ZEPTEPI, che include un logo e una serie di simboli. L'identità visiva della band richiama gli antichi geroglifici egizi, rivisitati in chiave moderna e futuristica. Ciascuno di questi simboli è collegato ad un'emozione o aspetto della vita umana. Ognuno di essi è inoltre abbinato ad una specifica lettera: insieme costituiscono un nuovo alfabeto e un sistema di scrittura artificiale.



About



Ciao, mi chiamo Emanuele Coppo e non sono bravo a presentarmi. Ma, visto che mi tocca scrivere qualcosa, posso dire che sono nato nel 1998 e vivo a Cassano d'Adda, un piccolo (ma caratteristico) paese della provincia di Milano. Sono cresciuto a pane ed *Art Attack* e questo destino da artista mi ha portato a scegliere il liceo scientifico, perché era a due passi da casa. Ritornato sulla mia strada, ho frequentato il Politecnico di Milano, dove nel 2020 mi sono laureato in Design della Comunicazione. Parallelamente alla vita da Graphic Designer, sono un musicista e avido consumatore di dischi: suono e compongo in diversi progetti musicali, dei quali curo anche l'aspetto grafico e comunicativo.

website	www.emanuelecoppo.com
tel.	+39 345 847 0412
mail	info@emanuelecoppo.com
behance	www.behance.net/emanuelecoppo
github	www.github.com/emanuelecoppo
instagram	www.instagram.com/coppodesign

