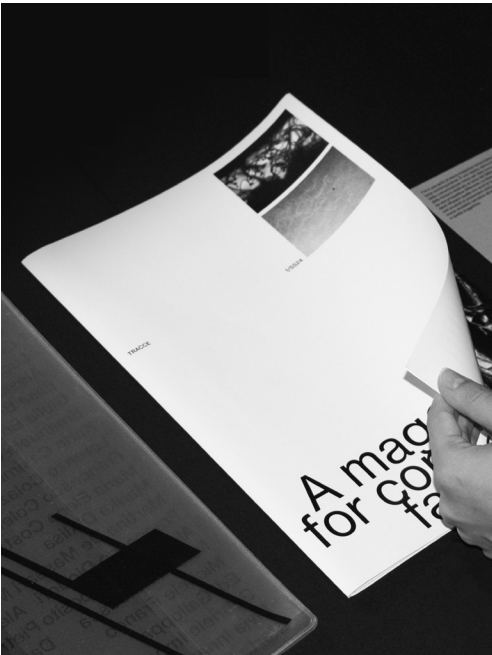


this is  
a portfolio  
by Eva

# indice



*T-14 Tracce*  
Editoria



*Oltre mare*  
sistema di comunicazione



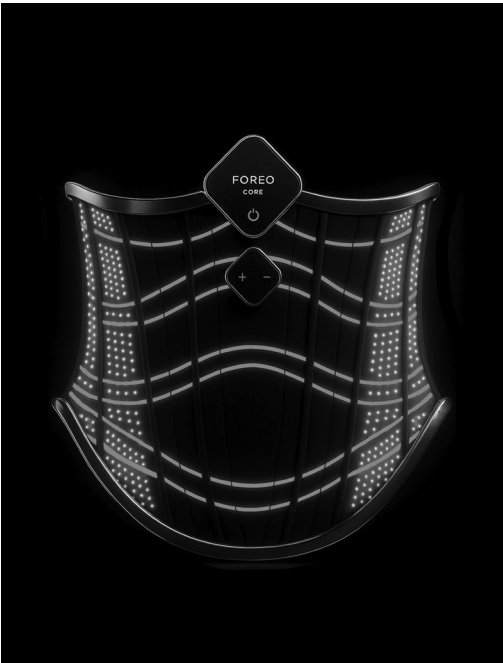
*Risacca*  
Metaprogettazione



*Una realtà condizionata*  
Infografica



*Proiezione inversa*  
Illustrazione



*FOREO CORE*  
Design del prodotto



*Grazia*  
Fotografia



# T-14 Tracce

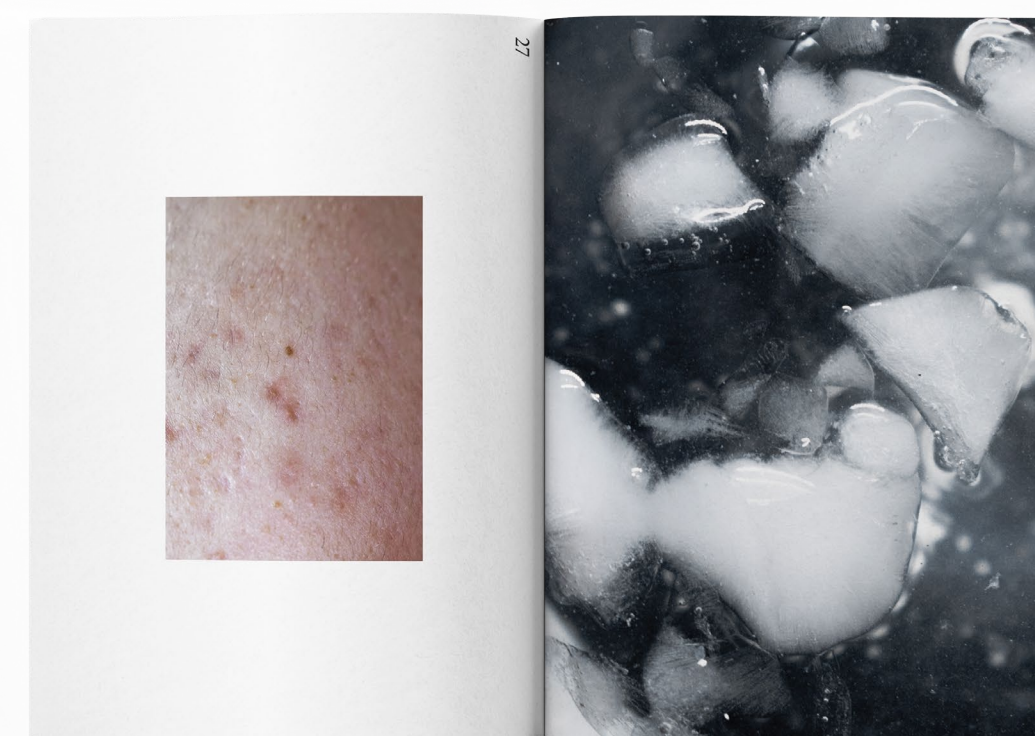
*A magazine for conscious failure*

Il magazine racconta il **fallimento dell'uomo** nei confronti di **sé stesso** e del **pianeta**. Un fallimento che nasce da un istinto di controllo: sul corpo, che fatica ad accettare, e sulla natura, che tenta di dominare. Il progetto esplora il parallelismo tra questi due **rapporti conflittuali**, evidenziando come entrambi siano segnati dalla negazione dell'imperfezione e dalla ricerca ossessiva di un ideale irraggiungibile.





Attraverso la fotografia, si mette in relazione la superficie del corpo umano con i suoi **segni**, le **imperfezioni** e le **tracce** con le **ferite** impresse sull'**ambiente** da scelte distruttive e insostenibili. L'obiettivo è restituire valore e dignità a ciò che è autentico, rifiutando gli standard imposti dalla società e denunciando le conseguenze di una cultura del dominio, tanto sul corpo quanto sul pianeta.





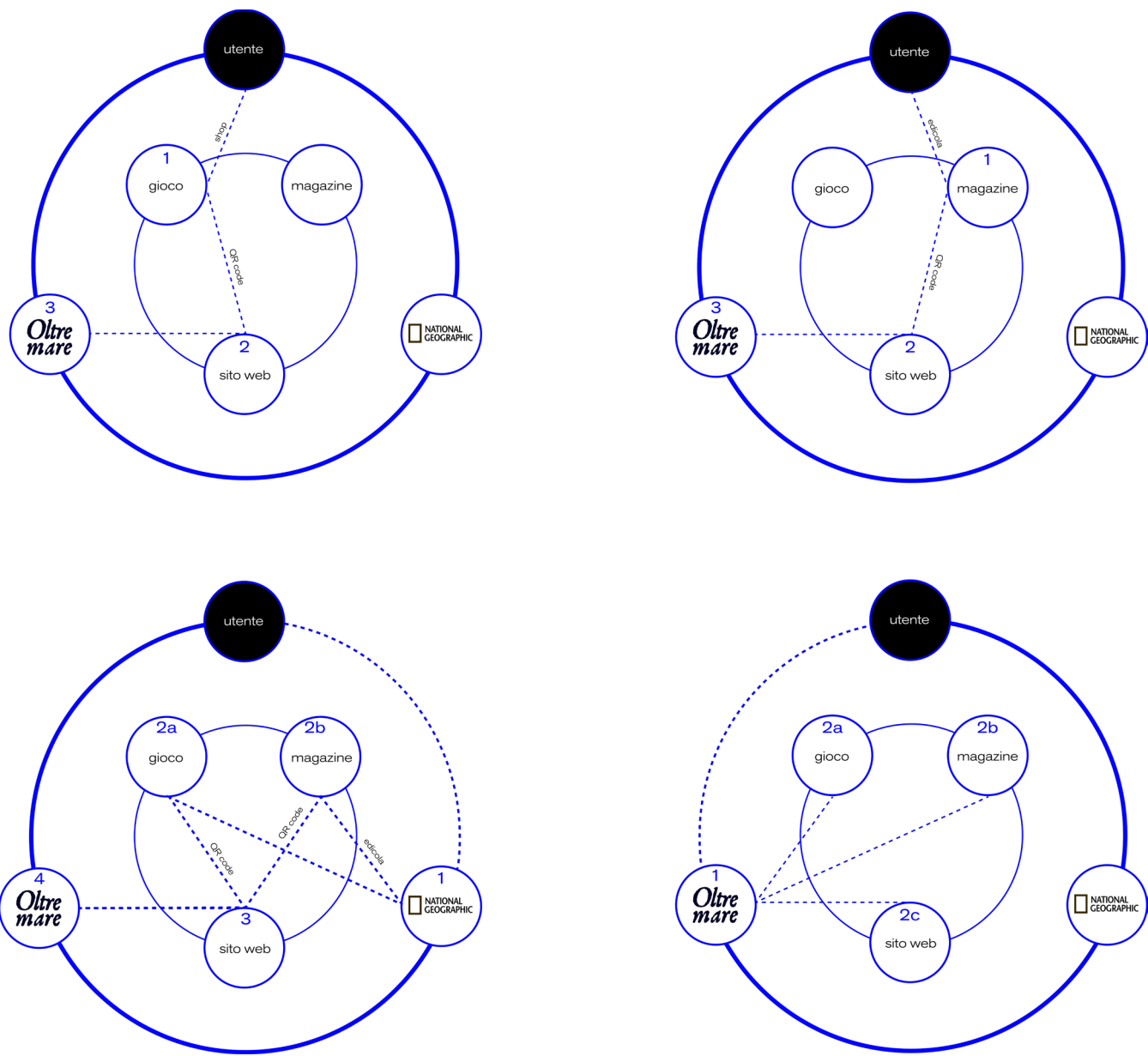




# Oltre mare

## Vita sott'acqua

Oltre Mare è un progetto che nasce dall'analisi dell'Obiettivo 14 dell'Agenda 2030, **La vita sott'acqua**, con l'intento di comprenderne a fondo i valori, le sfide e gli attori coinvolti nella tutela dell'ambiente marino. Attraverso un'attenta ricerca del contesto e l'analisi di casi studio significativi è emersa una direzione progettuale chiara: valorizzare il potere comunicativo del **mito** e della **leggenda** come strumento di **sensibilizzazione**. L'immaginario legato alle figure mitologiche acquatiche diventa così il filo conduttore di una narrazione capace di coinvolgere persone di tutte le età, favorendo una connessione emotiva e culturale con il mare. Oltre Mare mira a trasformare l'immaginazione in consapevolezza: un viaggio tra storie antiche e simbologie marine per ispirare un rinnovato rispetto verso gli ecosistemi acquatici e stimolare comportamenti più responsabili.







### Gioco di società

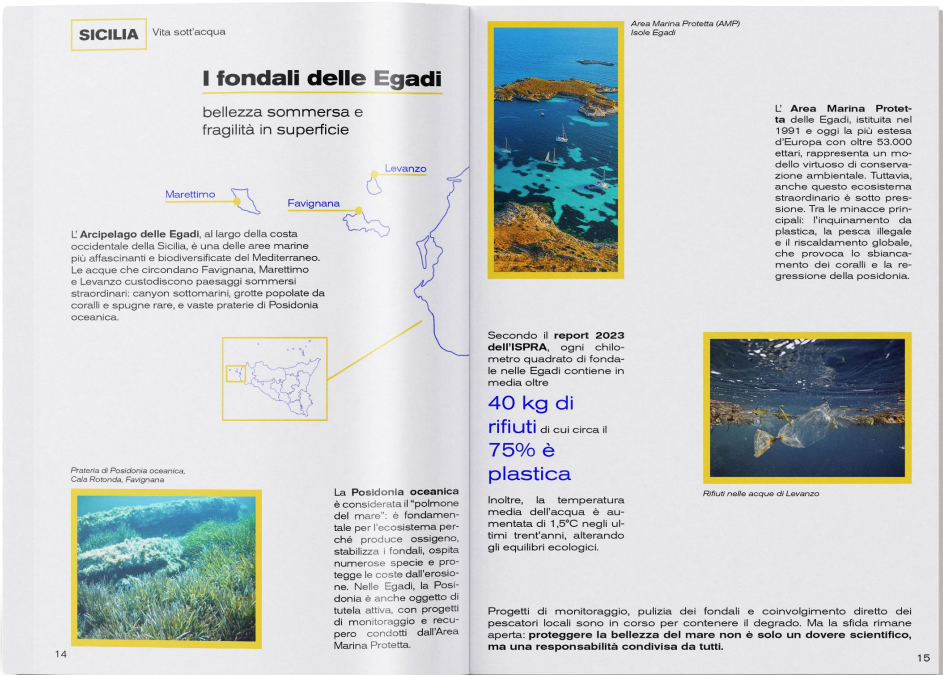
Oltre Mare è un gioco da tavolo per 2-8 giocatori che invita a esplorare le regioni italiane attraverso miti e leggende legati all'acqua. Ogni giocatore lancia il dado, sceglie un percorso tra i quattro disponibili e pesca una carta Obiettivo con la regione da raggiungere. Durante il percorso, si possono incontrare **miti** (che offrono bonus), **imprevisti** (con effetti variabili) o completare l'**obiettivo**. Il gioco termina quando tutte le carte Obiettivo sono state completate. Vince chi ne ha raccolte di più.





Magazine

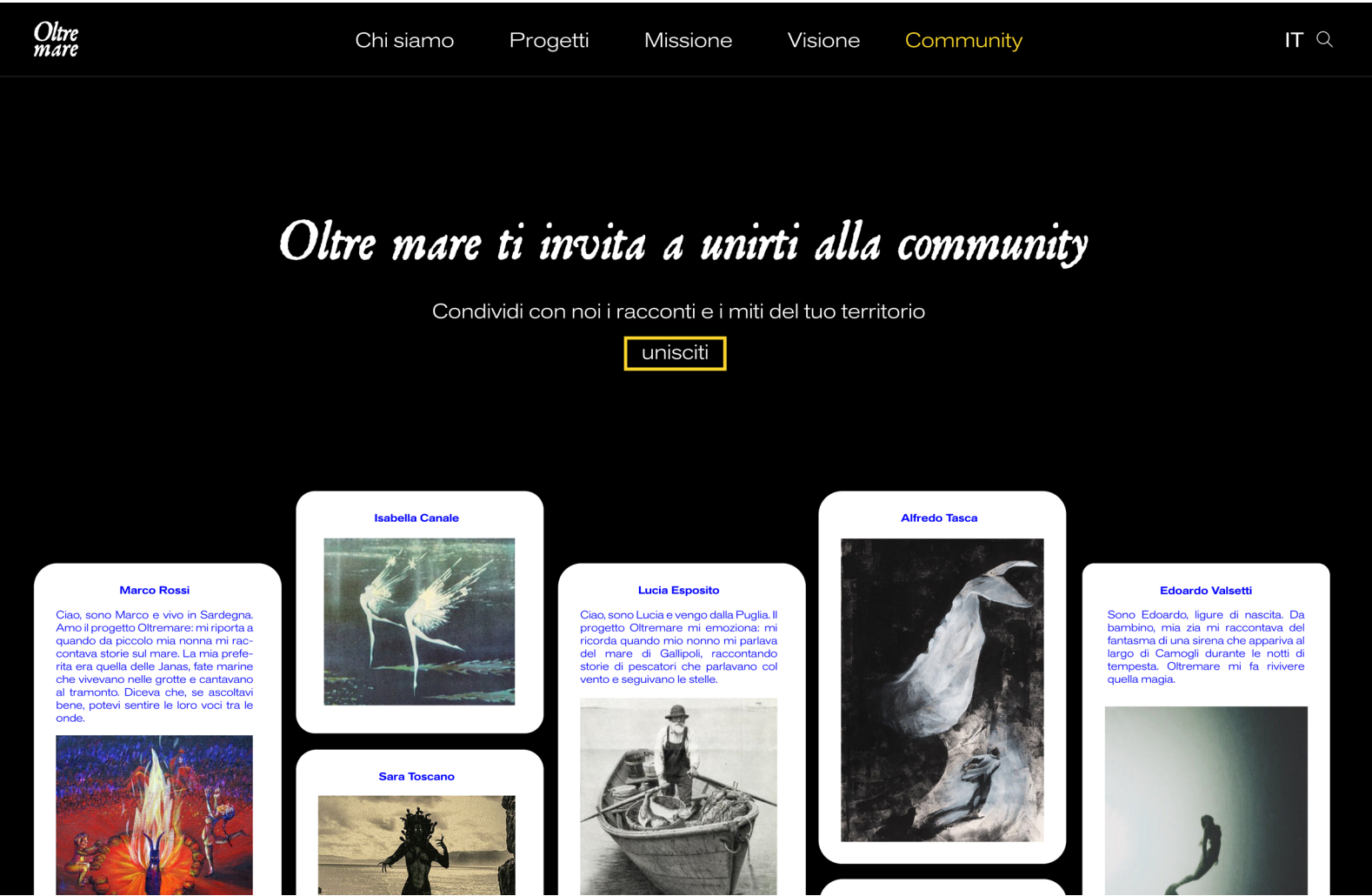
Oltre Mare è un magazine ideato per valorizzare e raccontare l'incredibile **patrimonio culturale** delle **regioni italiane**. Realizzato in collaborazione con **National Geographic**, il progetto si sviluppa come un viaggio affascinante attraverso l'Italia, alla scoperta delle unicità che caratterizzano ogni territorio. La pubblicazione si compone di **20 uscite**, ognuna dedicata a una regione diversa. In ogni numero si esplorano usanze locali, leggende mitologiche e tradizioni popolari, arricchite da immagini suggestive e grafiche coinvolgenti, pensate per catturare l'interesse di lettori di ogni età. Ogni uscita include un QR code che consente di accedere al sito ufficiale di Oltre Mare, dove è possibile approfondire i contenuti digitali e rimanere aggiornati sulle novità del progetto.





Sito web

È stato successivamente immaginato e progettato il sito ufficiale dell’iniziativa, pensato come uno spazio immersivo e accessibile che guida l’utente tra **contenuti narrativi**, **attività educative** e **partecipazione attiva**. Il sito si articola in cinque sezioni principali, ognuna con una funzione specifica: Chi siamo?, Progetti, Mission, Vision e Community.





# Risacca

## *Progetto educativo sull'inquinamento del mare*

Risacca è un progetto di **sensibilizzazione sull'inquinamento marino**, basato su un approccio partecipativo e laboratoriale. Propone esperienze educative pratiche e coinvolgenti per promuovere consapevolezza e responsabilità ambientale.

**S-hand** è un workshop pensato per bambini dai 9 agli 11 anni, che unisce attività ludiche, narrative ed esperienziali per stimolare curiosità e sensibilità ecologica. Ogni partecipante riceve un libricino personale con attività e riflessioni.



Teoria della forma - ISIA ROMA DESIGN - Prof. Massimo Ciafrei - A.A. 2023-2024  
Team: Eva Antonna - Emanuela Carosi - Marika D'Alisa





## Giorno 1 - Istruzione

Nella prima giornata, i bambini verranno guidati in una lezione interattiva che introduce il tema dell'inquinamento marino, con l'obiettivo di stimolare interesse, partecipazione e comprensione attraverso un linguaggio accessibile e attività coinvolgenti.



## Giorno 2 - Sopralluogo

Nella seconda giornata, i bambini prenderanno parte a un sopralluogo in spiaggia, durante il quale raccoglieranno rifiuti, entrando in contatto diretto con il problema dell'inquinamento marino.



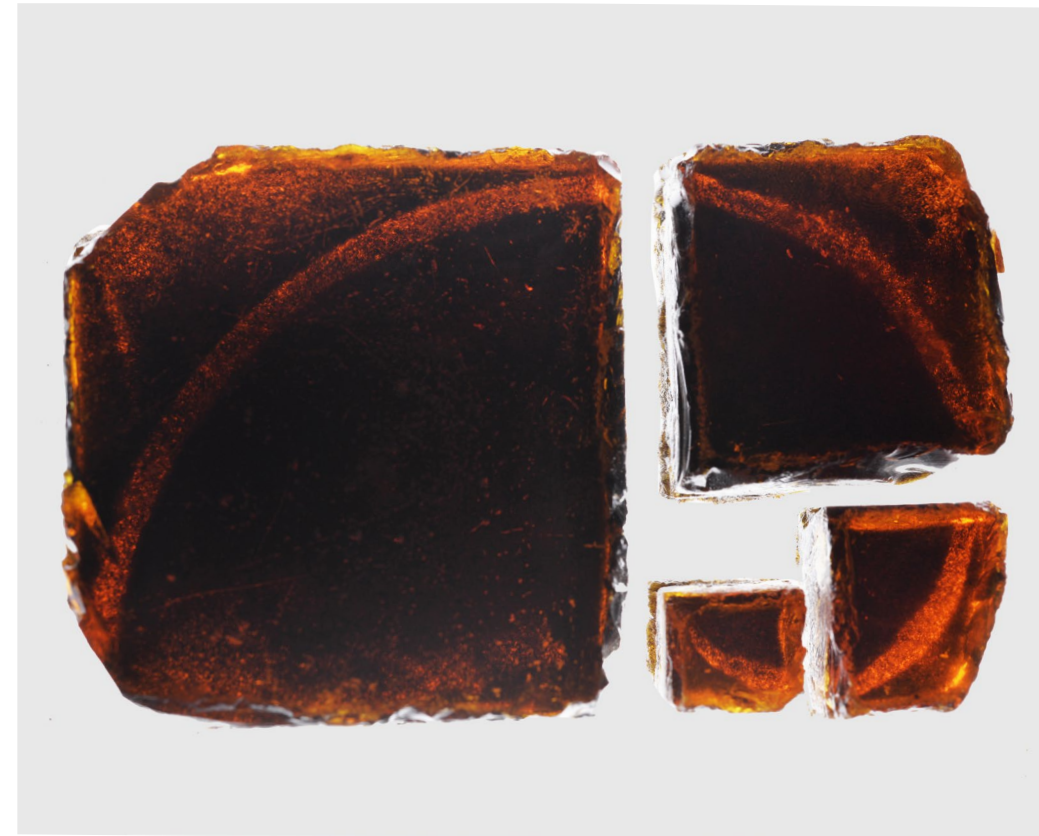
## Giorno 3 - Smistamento

Durante la terza giornata, i bambini si dedicheranno alla classificazione dei rifiuti raccolti, suddividendoli in base alla tipologia di materiale, come plastica, metallo, vetro e organico, per imparare a riconoscerli e comprenderne le caratteristiche.



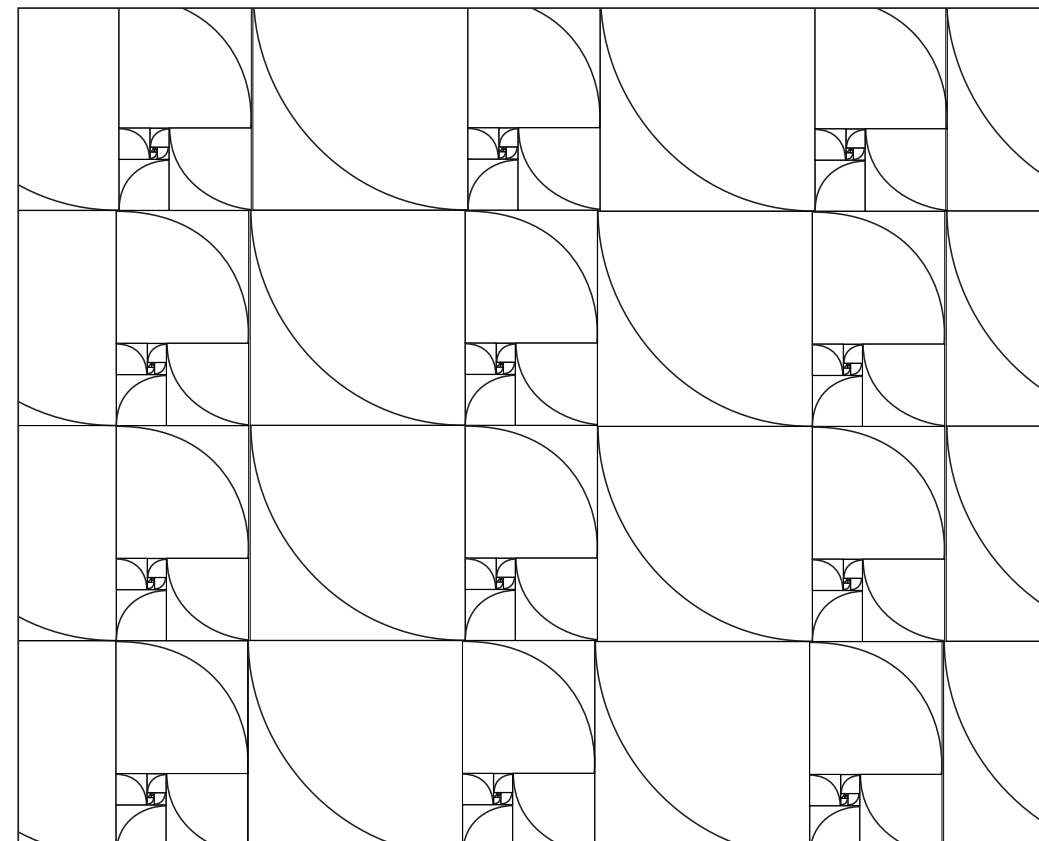
## Giorno 3 - Texture

Per approfondire la conoscenza dei materiali, i bambini parteciperanno a un'attività pratica e creativa: realizzeranno stampini personalizzati utilizzando i materiali raccolti, che useranno per decorare i propri gadget, stimolando manualità, fantasia e consapevolezza.



## Giorno 4 - Lavorazioni

Dopo la fase delle texture, i bambini rielaboreranno i materiali raccolti tagliandoli in forme diverse, da inserire nella mattonella Gioco, elemento conclusivo e simbolico del percorso. Questo oggetto collettivo darà forma concreta all'esperienza vissuta, riflettendo il processo di trasformazione e partecipazione del laboratorio.



## Giorno 4 - Assemblaggio del gioco

Al termine del percorso, i bambini assembleranno la mattonella Gioco, ispirata alla sezione aurea, che consentirà loro di creare composizioni sempre diverse giocando insieme. La fase conclusiva prevede una presentazione finale a scuola, durante la quale verranno raccontate le tappe del workshop e mostrati i lavori realizzati, valorizzando l'esperienza collettiva.









Risacca

*Sperimentazione gioco*

Il Gioco è una mattonella realizzata in resina naturale di **Colofonia**, all'interno della quale vengono inseriti i materiali raccolti e la forma della spirale aurea. La resina viene colata in una scatola in legno marino ad incastro che potrà essere smontata liberando la mattonella ormai raffreddata. Un oggetto simbolico e collettivo che conclude il percorso laboratoriale ed educativo.





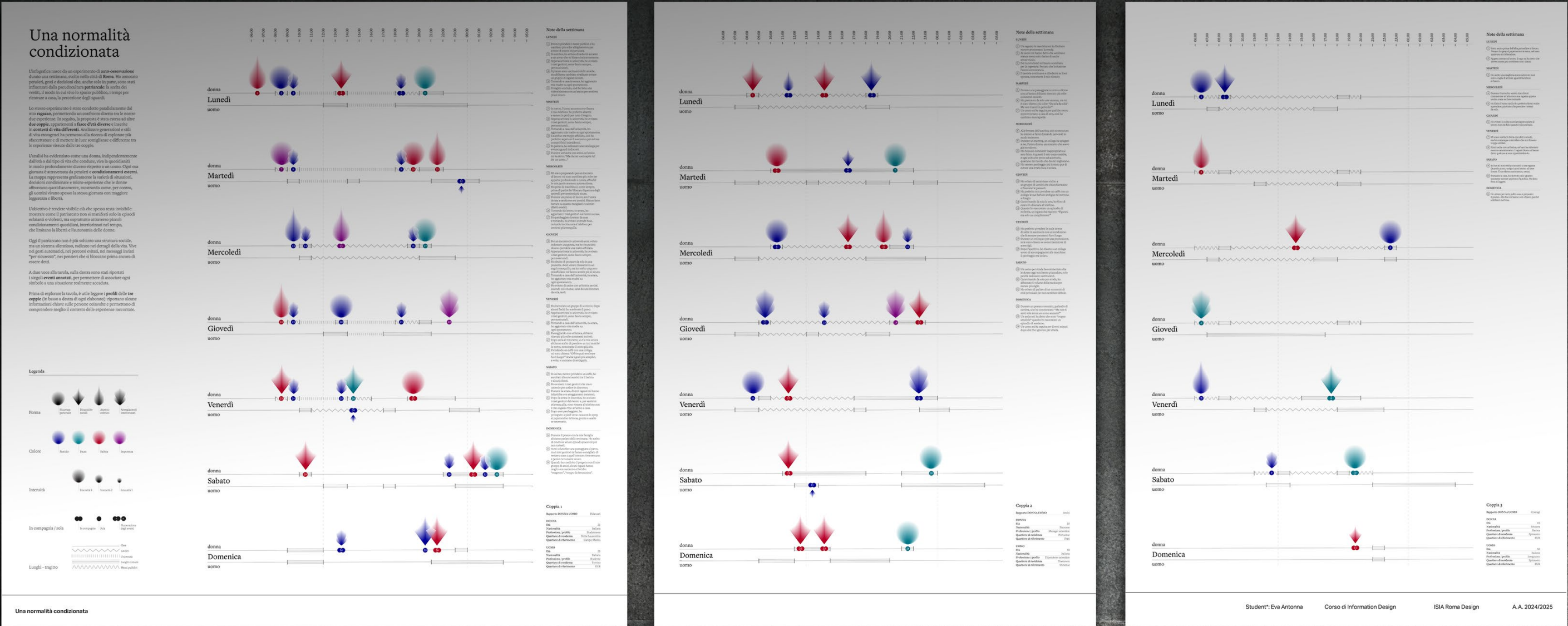
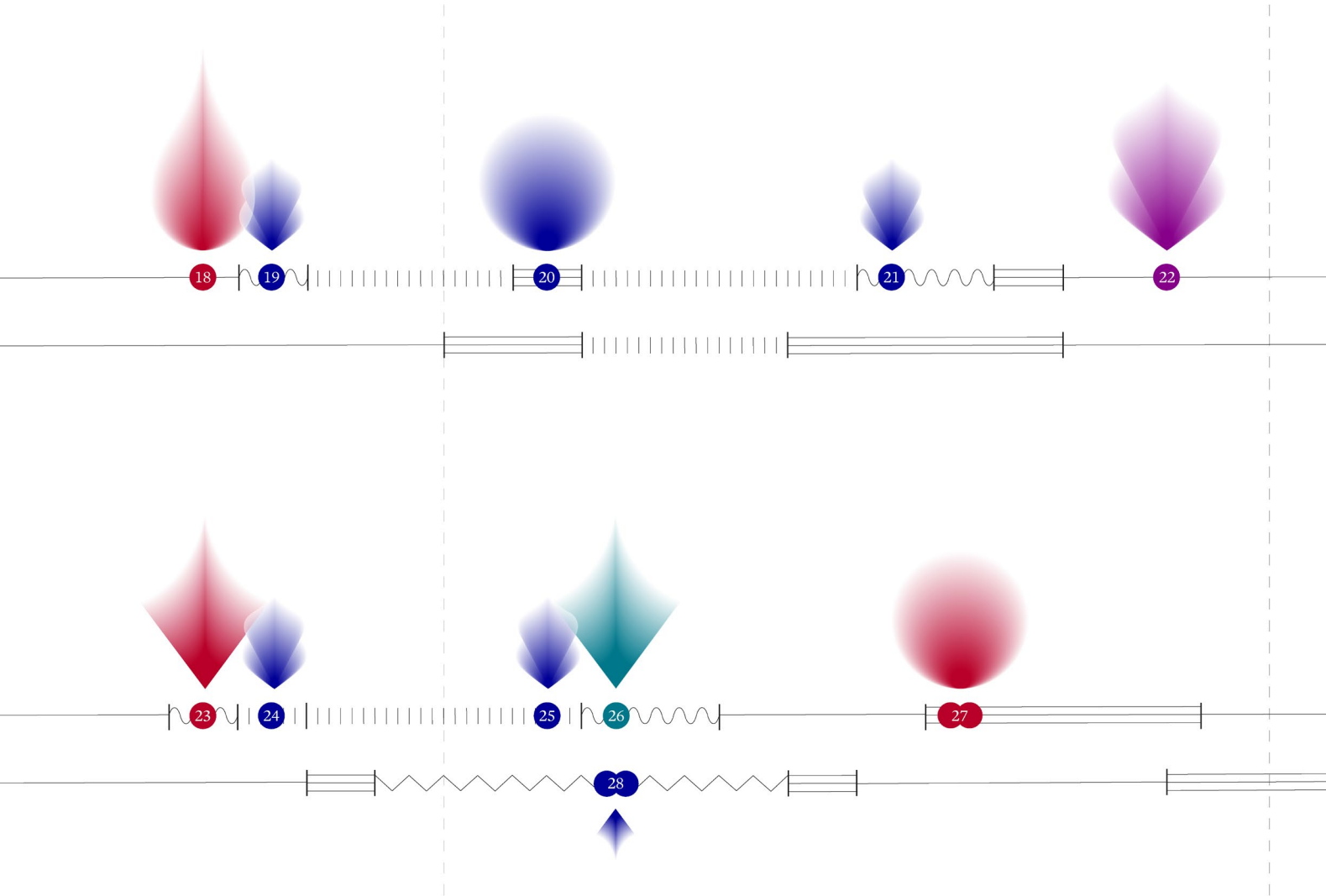




# Una realtà condizionata

## Infografica città e patriarcato

L'infografica nasce da un esperimento di **auto-osservazione** condotto su **tre coppie** di età e contesti diversi nella città di **Roma** per analizzare l'impatto quotidiano del patriarcato. Annotando gesti, pensieri e decisioni condizionate, emerge come le donne vivano la quotidianità in modo più limitato e sorvegliato rispetto agli uomini. La mappa visualizza queste micro-esperienze, rendendo visibile l'influenza silenziosa ma pervasiva del patriarcato nei dettagli della vita quotidiana.



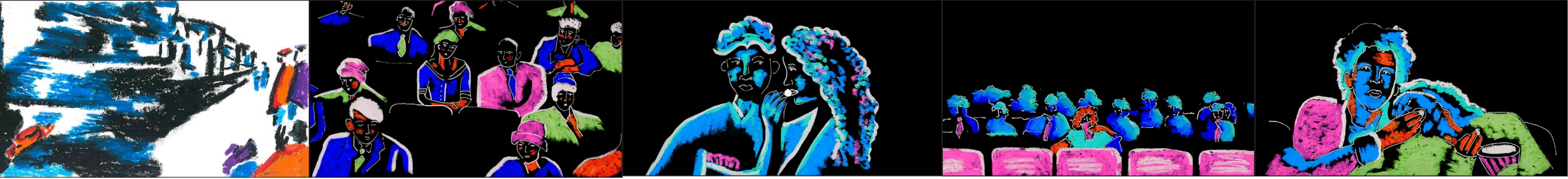
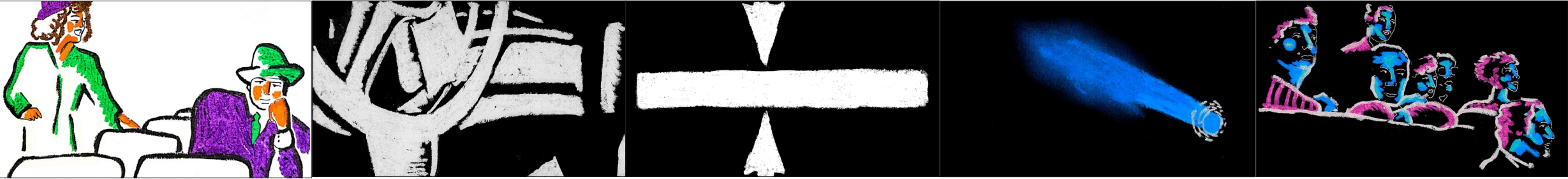
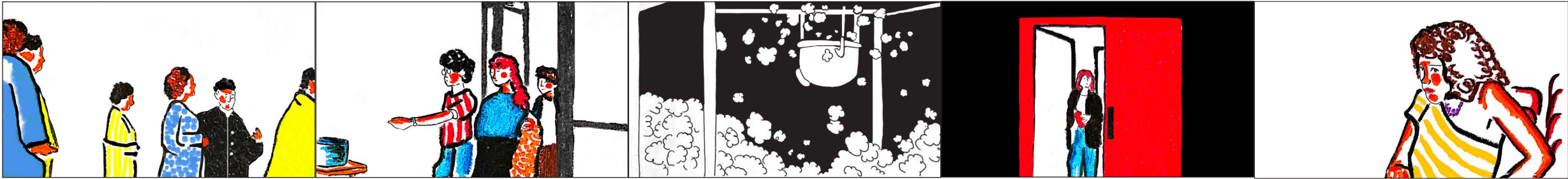


# Proiezione inversa

Realizzazione video tecnica rotocalco

Il progetto consiste nella realizzazione di un video interamente sviluppato con la tecnica del **rotocalco** con l'obiettivo di esplorare il tema del cinema e, in particolare, ciò che accade all'interno di una **sala cinematografica**. Il processo creativo si è articolato in diverse fasi. Inizialmente è stato montato un video originale, che ha costituito la base narrativa e visiva del progetto. Successivamente, ogni singolo frame è stato ricalcato e ridisegnato a mano, per un totale di **540 disegni** realizzati per ogni minuto di video.

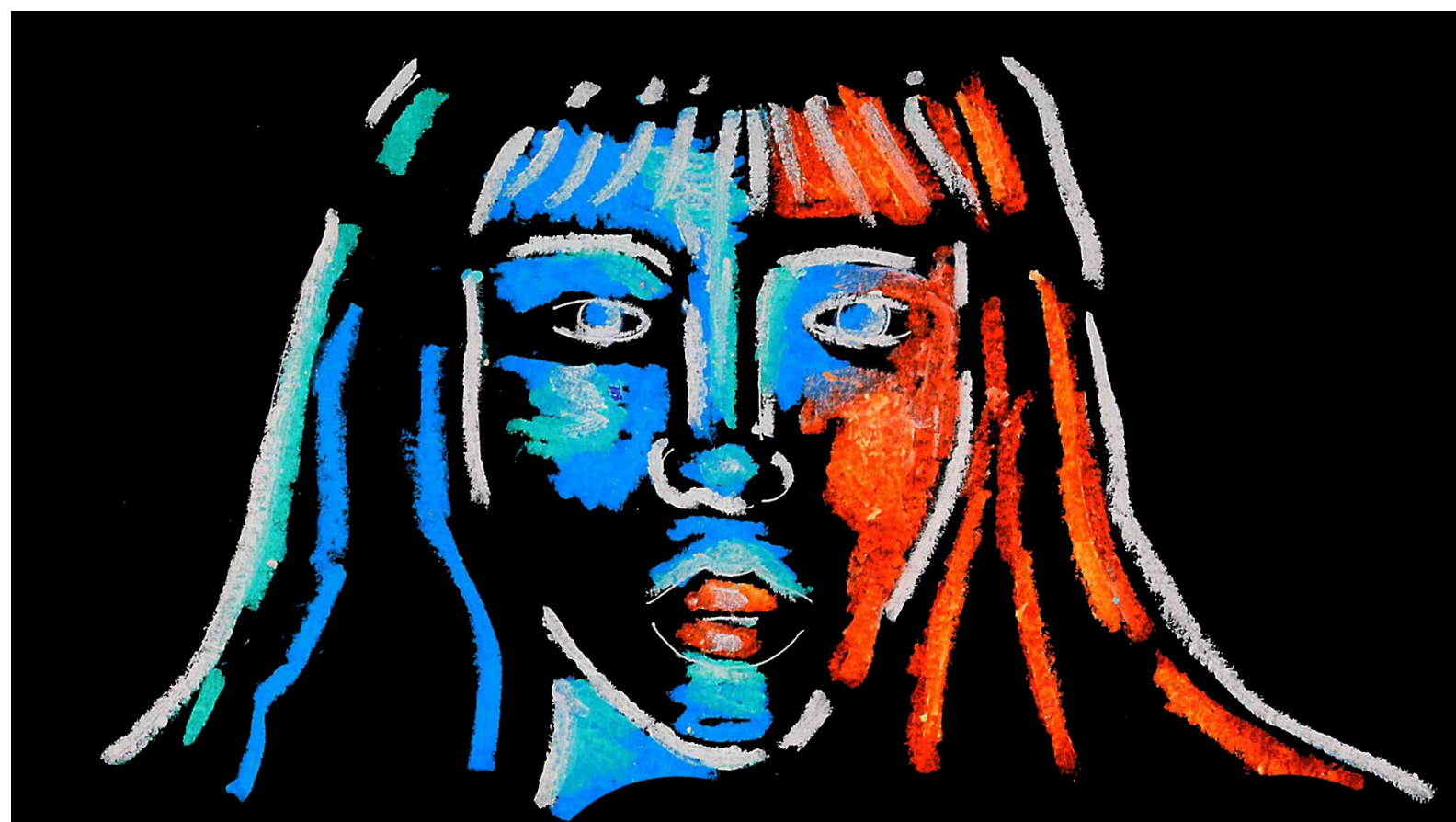
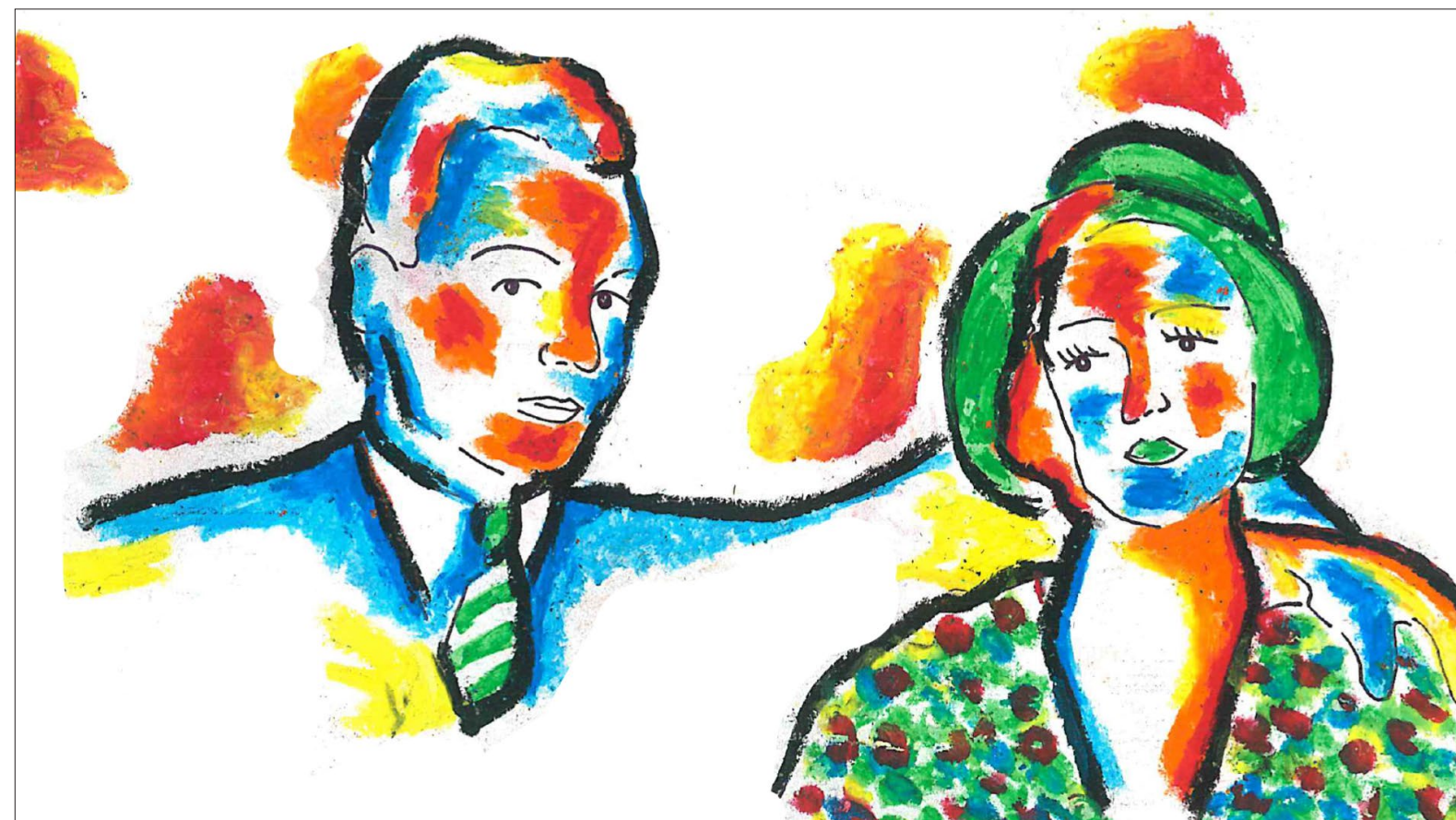
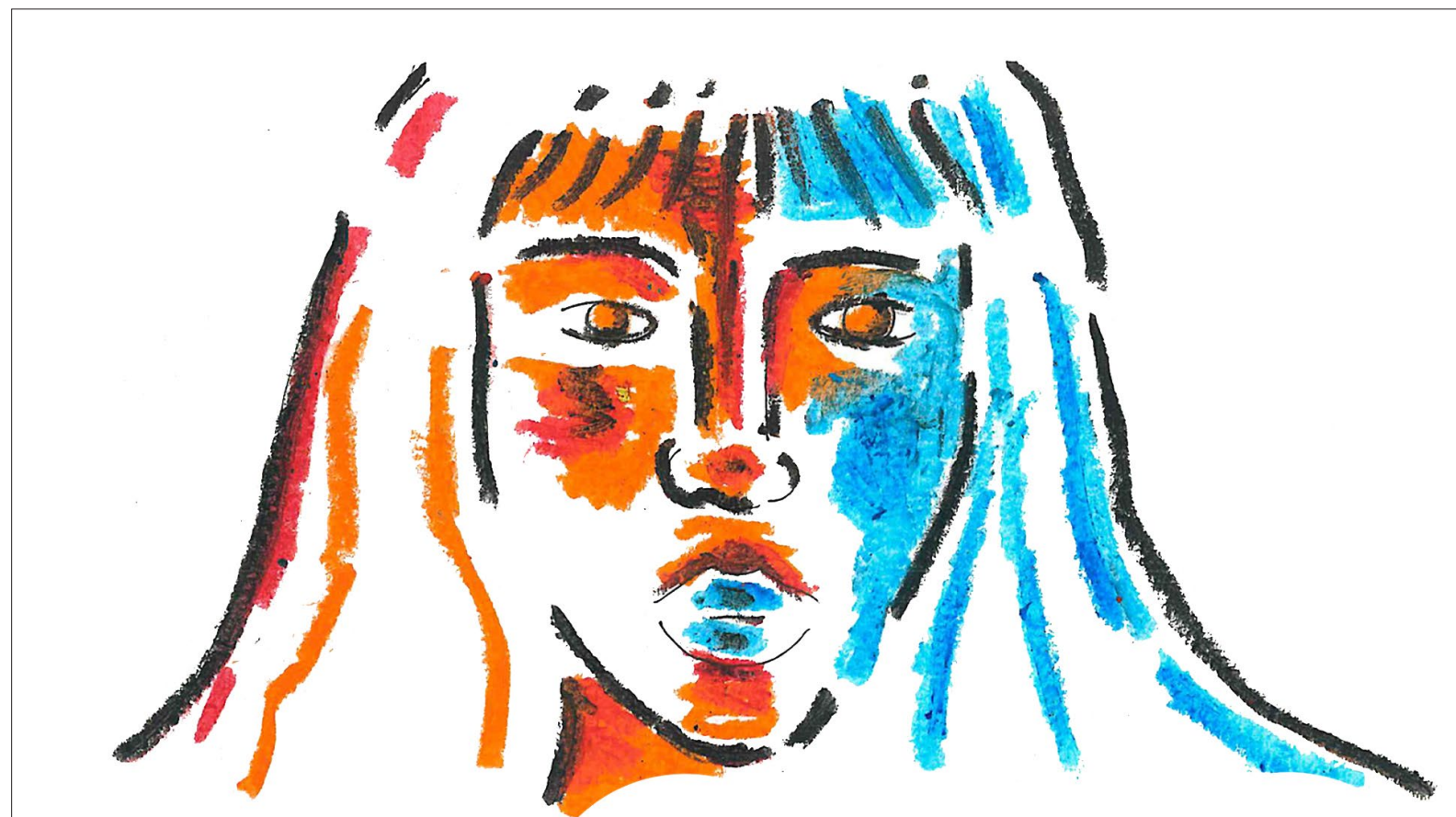
<https://youtu.be/3gq9s2xrHwM>





### *Tecnica di rappresentazione*

Per la rielaborazione visiva sono stati scelti **pastelli a olio** e **pennini**, strumenti capaci di generare texture materiche. Dopo la scansione delle immagini a molte scene è stato applicato un effetto di **inversione dei colori**, con l'intento di ricreare l'atmosfera immersiva di una sala buia, rischiarata unicamente dalla luce dello schermo.





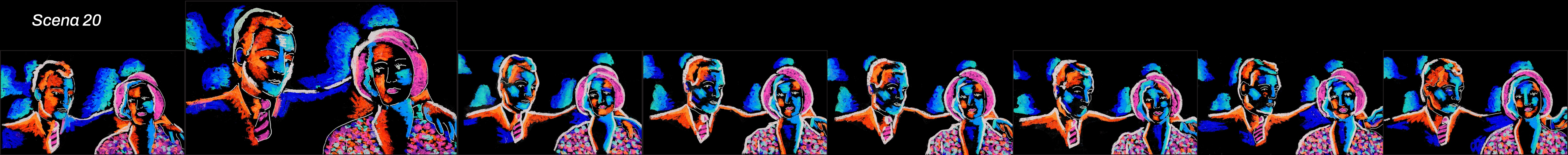
Scena 5



Scena 16



Scena 20





# FOREO

## Brand Analysis

Il progetto consiste nell’analizzare il **brand Foreo**, un marchio specializzato in dispositivi **high-tech per la skincare**. Attraverso un’approfondita brand analysis abbiamo individuato i valori, le caratteristiche distintive, i punti di forza e le criticità del marchio con l’obiettivo di identificare eventuali vuoti tipologici su cui poter intervenire a livello progettuale. Siamo partite da una ricerca sull’**evoluzione dell’estetica** dagli anni ’20 ad oggi per comprendere i cambiamenti nei canoni di bellezza e nella percezione del corpo. L’analisi si è poi estesa agli aspetti commerciali prendendo in esame le vendite, la gamma di prodotti e le strategie di comunicazione adottate dal brand.



Design del prodotto - ISIA ROMA DESIGN - Prof. Datti Massimiliano  
Team: Eva Antonna - Emanuela Carosi - Siria Vincenzi

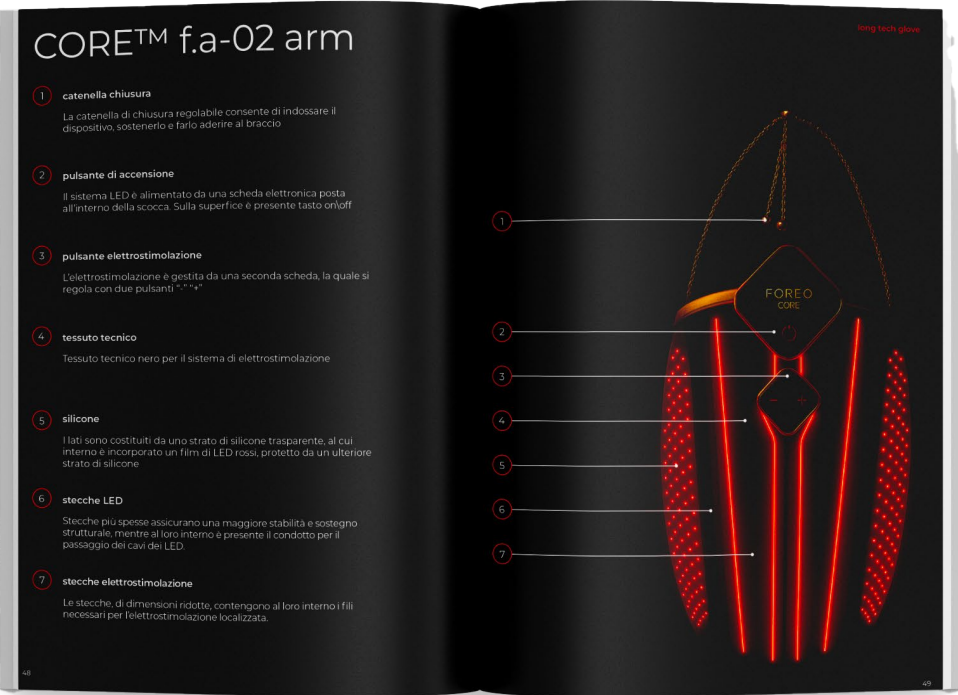




# FOREO

Brand in product

La linea **FOREO CORE** è composta da **tre dispositivi** pensati per rispondere alle esigenze specifiche di ogni donna celebrando la sua unicità e il benessere fisico. Ogni prodotto è progettato con tecnologie all'avanguardia, dalla **stimolazione muscolare** alla **tonificazione** e **rigenerazione cutanea**, per offrire una cura profonda e personalizzata. La linea CORE promuove una nuova concezione di self-care che parte dal core, centro del corpo e della persona.



# FOREO

## CORE

il futuro del  
**beauty tech**

la cura come **gesto**  
**di rispetto**

scopri la nuova  
linea **CORE™**

nessun corpo è da correggere

in  
**evidenza**

Il futuro del self-care è  
indossabile: una nuova  
generazione di dispositivi  
che seguono il corpo, non  
lo costringono.

Cosa c'è davvero dentro  
CORE™?

Ogni corpo è il corpo  
giusto: design inclusivo,  
vestibilità regolabile,  
cura personalizzata.

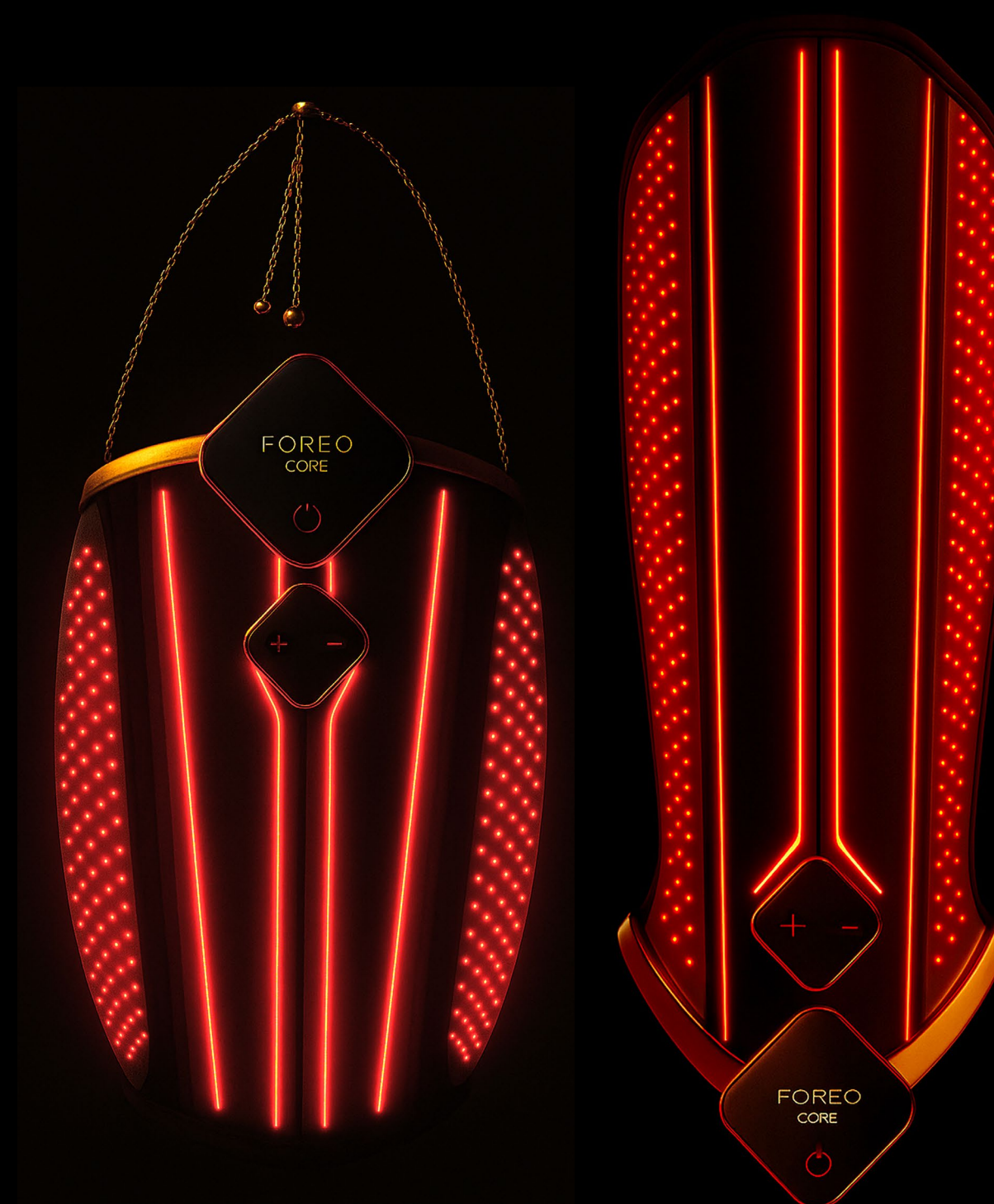
Routine quotidiana,  
trasformazioni silenziose  
CORE™ nei gesti di  
ogni giorno: dallo  
smartworking al pilates

**il self-care**  
è un  
**diritto di**  
**ogni donna**





Core a-01



Core f.a-02



Core b-03





# FOREO CORE

## Inclusività

L'inclusività è uno dei principi cardine della linea FOREO CORE. I dispositivi sono progettati per adattarsi a diverse tipologie di corpo con forme che non si limitano ad appoggiarsi sulla superficie, ma che seguono e valorizzano le **linee naturali**, diventando parte integrante del corpo stesso. Grazie al sistema di **chiusura regolabile**, al design **ergonomico** e alla disponibilità di più taglie, i prodotti CORE si adattano facilmente a ogni donna, indipendentemente dall'età o dalla fisicità. L'obiettivo è offrire un momento di benessere personale dove comfort e cura di sé siano davvero alla portata di tutte.





Il progetto di Brand Activism per FOREO si fonda sull'**Obiettivo 5 dell'Agenda 2030**, schierandosi attivamente a favore della **parità di genere**. Il brand prende posizione contro i ruoli imposti e limitanti che ancora oggi condizionano la vita di molte donne, promuovendo un messaggio chiaro: ogni donna ha il diritto di essere sé stessa, in tutte le sue sfaccettature. Il video è una denuncia visiva delle **pressioni** e violenze fisiche, psicologiche, **sociali** e del sistema che le donne affrontano **quotidianamente**. Quattro storie, ambientate in contesti ordinari (mezzi pubblici, lavoro, casa, strada), raccontano esperienze diverse unite da un simbolo comune: un'**armatura**. Questo esoscheletro rappresenta la protezione che ogni donna costruisce giorno dopo giorno per resistere a un mondo che impone limiti, paure e giudizi. FOREO invita a riconoscere questa realtà e a immaginare un futuro in cui le donne possano finalmente vivere libere, senza più bisogno di difendersi.

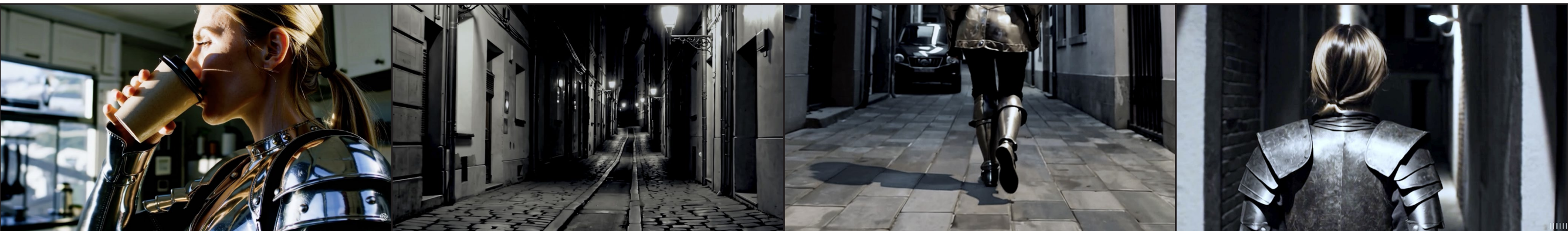


Mezzi pubblici

Lavoro



Cucina



Strada urbana

<https://youtu.be/V3RjpjVC1p4>

In a wonderful world,  
a woman wouldn't need  
to defend herself.

Based on Goal 5 of the 2030 Agenda for Sustainable Development:  
Achieve gender equality and empower all women and girls.

In collaboration with  
International alliance of women



FOREO  
CORE

[www.foreo.com](http://www.foreo.com)



# Grazia

## Progetto fotografico

Il progetto fotografico racconta la quotidianità di mia nonna Grazia, una donna brillante e curiosa, la cui vita è stata profondamente trasformata dall’**artrite reumatoide**, che l’ha resa completamente dipendente dagli altri. Insieme a mio nonno Franco, hanno trovato un nuovo equilibrio all’interno delle mura domestiche, affrontando con dignità i limiti imposti dalla malattia. Trascorrere del tempo con loro mi ha permesso di osservare da vicino le **nuove abitudini**, i ritmi e le difficoltà, offrendomi un punto di vista intimo e consapevole sulla disabilità e sulla forza dell’amore quotidiano.



*Grazia  
artrite reumatoide  
disabilità*







Grazia





