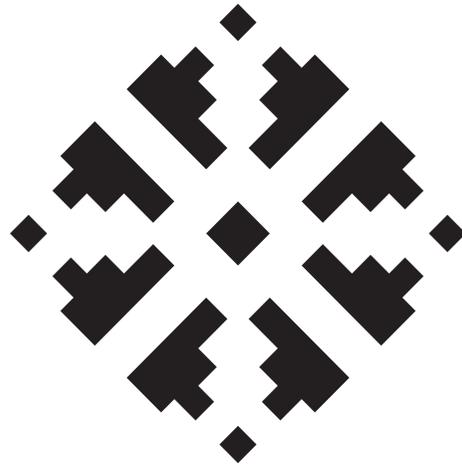


Marghine





Marghine



Marghine



Tavola — 4.



Manifesti, billboard e standardi.





Tavola — 6.

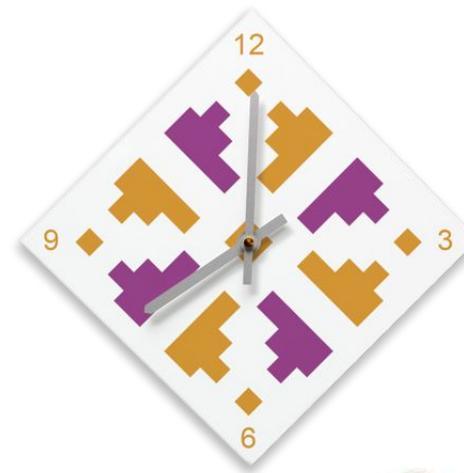
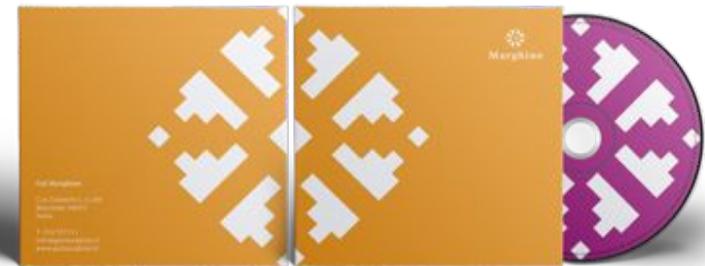


Targhe attività.



Tavola — 7.

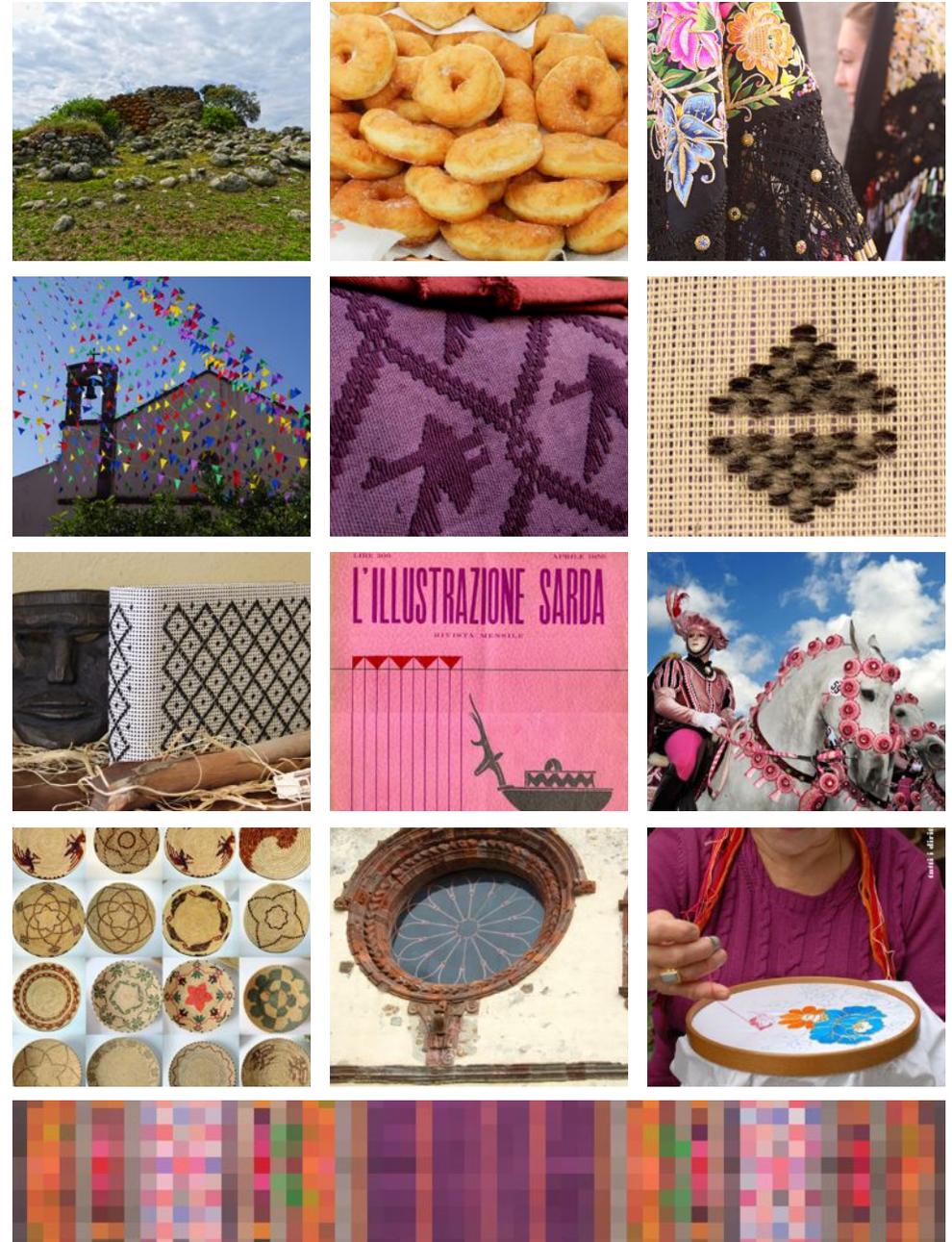
T-shirt, zaino, cd-rom, brochure, pubblicità, orologio, usb, bags e gadgets.



Relazione tecnico-descrittiva dell'idea progettuale.

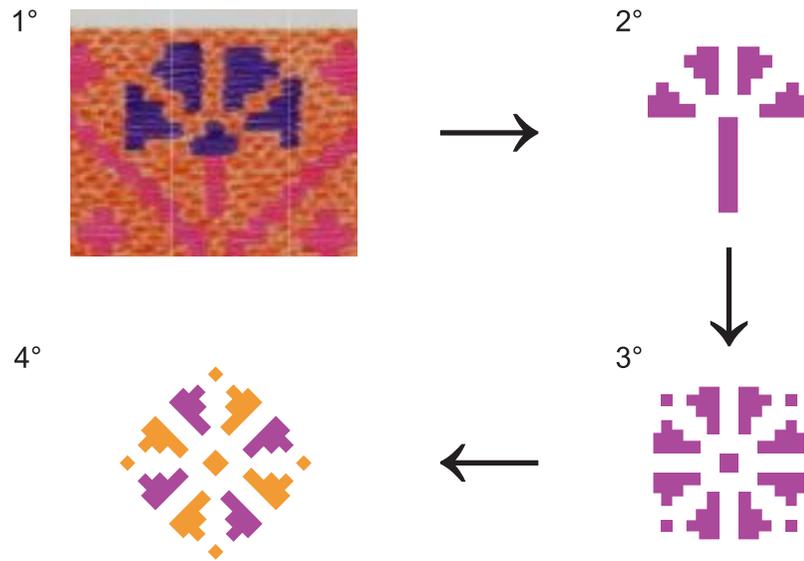
Fibre naturali diventano filo, un filo d'ordito e un filo di trama lavorano insieme e creano la base dove ricamare a mano i soggetti più tipici... è come raccontare una storia, una storia lunga più di 100 anni che è ancora viva nella memoria e che aiuta a impresiosire e a creare la contemporaneità. Il "punto quadro" è il nesso che aiuta a mantenere correlati il passato e il presente: più di 100 anni fa mai avrebbero pensato che un giorno questo punto di ricamo avrebbe potuto ricordare un grafismo in pixel digitale. Ecco che nasce l'idea per la progettazione dell'immagine grafica coordinata rappresentativa del Marghine: un soggetto, stilizzato in "punto quadro" ricamato su una Bertula dell'epoca, viene rubato alla materia per diventare la stilizzazione di se stesso, un nuovo simbolo che unisce passato, presente e futuro ed un rimando ad un metaforico QR Code: il logo diventa quindi il contenitore del nostro vissuto ed è proprio il nostro occhio, non uno smartphone, che guardandolo riuscirà a leggere nel passato per non dimenticare. La speranza è che Marghine rimanga "una trama infinita", un cammino che riporti sempre al principio delle cose e che mantenga vive nella memoria le nostre radici.

SUGGERIMENTI E ISPIRAZIONE ICONOGRAFICA.



Relazione tecnico-descrittiva dell'idea progettuale.

GENESI



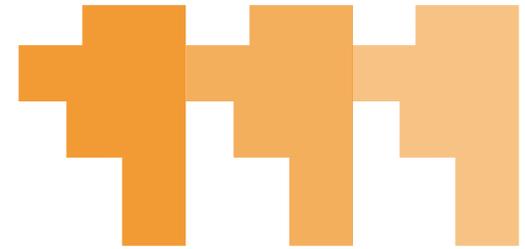
COSTRUZIONE DEL LOGO



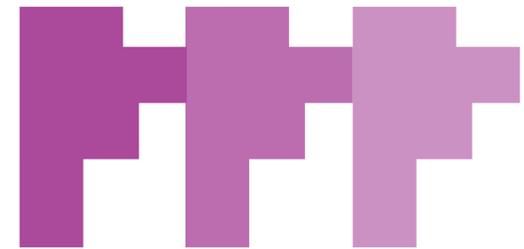
PALETTE COLORI

Primaria

C=3
M=45
Y=90
K=0



C=34
M=85
Y=0
K=0



Secondaria

