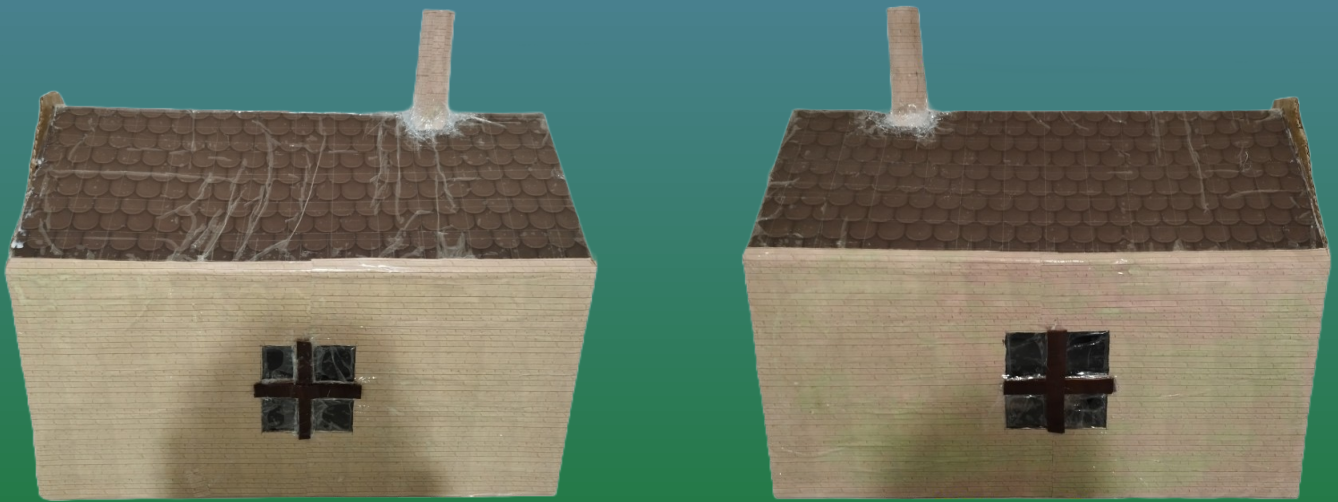


# [3D] Cartoon Art



Questo tipo di progetto comprende una vasta gamma di opere d'arte primordiali fatte interamente a mano solitamente nelle scuole, è ovviamente molto più facile esprimere le abilità artistiche in maniera bidimensionale, ma questo tipo di opere racchiude progetti di tipo tridimensionale andando a creare una moltitudine complessa di combinazioni, progetti e idee meravigliose, come ad esempio questa cuccia per cani fatta interamente di cartone (*tra i materiali più facili da lavorare*). Rispecchia esattamente un vecchio programma che trasmettevano in TV permettendo ai giovanissimi di avere delle intuizioni atte a incrementare il loro livello di creatività in maniera significativa.



# Restauro oggetti antichi, abbandonati o danneggiati:

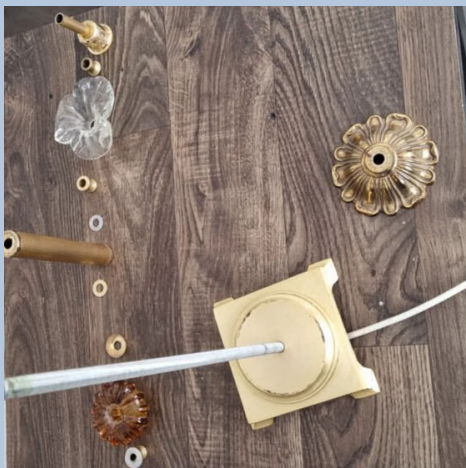


Avete mai visto i video online che parlano chiaramente di oggetti trovati in posti più insoliti del pianeta? Magari decadenti, a pezzi, arrugginiti e con ogni tipo di batterio e virus conosciuto attaccato? Uno dei migliori hobby per me è quello della restaurazione di oggetti soprattutto abbandonati, anche reperti trovati, modificarli, abbellirli e renderli addirittura più funzionali. Esistono tantissimi metodi per restaurare oggetti a seconda del tipo di materiale, la lista è talmente ampia che è impossibile elencarla tutta, tuttavia è possibile fare un elenco di base di varie procedure che è possibile applicare a questi oggetti ad esempio metallici: "Elettrolisi, Abrasione, Levigatura, Saldatura, Bullonatura, Avvitatura, Lucidatura".

---

Per esempio questa lampada è stata trovata abbandonata e ormai distrutta, smontata in strada, è stata raccolta e restaurata, aggiustata totalmente e persino modificata dopo la riparazione finale.

Questo è un esempio di come prendersi cura dell'ambiente riciclando oggetti come questi, minimizzando ogni tipo di spreco possa diventare vantaggioso per la specie umana, ad esempio la lampada può essere donata in beneficenza, regalata o anche utilizzata per noi stessi.





# La lampada per piante:

Hai mai desiderato creare una lampada unica e creativa utilizzando pezzi di rottame di un computer? In questa guida, ti mostreremo come realizzare una lampada ultravioletta personalizzata con una base di rottame di computer, una lampadina al centro e un effetto ultravioletto realizzato con materiali semplici. Questa lampada è ideale per gli amanti della botanica o per chiunque desideri aggiungere un tocco di originalità alla propria decorazione.

## Materiali necessari:

- Pezzo di rottame di un computer
- Lampadina ultravioletta
- Carta d'alluminio
- Pennarelli colorati
- Nastro adesivo trasparente
- Colla a caldo
- Spina prolunga





## Istruzioni:

### 1. Preparazione del pezzo di rottame:

- Inizia con un pezzo di rottame di un computer e assicurati che sia pulito e privo di componenti elettronici.

### 2. Creazione dell'effetto ultravioletto:

- Taglia la carta d'alluminio in strisce o fogli per creare l'effetto ultravioletto desiderato.
- Colora la carta d'alluminio con i pennarelli colorati per personalizzare l'aspetto della lampada.

### 3. Decorazione della lampadina:

- Avvolgi la lampadina con dello scotch trasparente e coloralo con un pennarello per creare un effetto decorativo.

### 4. Assemblaggio:

- Utilizza la colla a caldo per fissare la lampadina al centro del pezzo di rottame di computer.

### 5. Collegamento elettrico:

- Collega una spina prolunga alla lampadina per alimentarla.

## Caratteristiche:

- Design unico realizzato con materiali di riciclo.
- Effetto ultravioletto per applicazioni come la botanica.
- Personalizzazione con colori e decorazioni a piacere.
- Facile da assemblare con pochi materiali.

**Conclusioni:** Con questa lampada ultravioletta fai da te, puoi aggiungere un tocco di originalità alla tua decorazione o utilizzarla per scopi specifici come la botanica. Creatività, riciclo e funzionalità si uniscono in questo affascinante progetto. Buona creazione!



## Anonquadro:

### Introduzione:

Questo rapporto esamina un' opera d' arte unica e affascinante che fonde l' antico e il moderno, il tangibile e il virtuale, il reale e l' ideale. Il quadro in questione utilizza componenti di un computer - CPU, RAM, hard disk, scheda madre - montati su un case di computer smontato. Al centro di tutto, una maschera di Guy Fawkes offre un punto focale intrigante e simbolico. Insomma si tratta di un quadro tridimensionale (3D).

### Composizione e Design:

Il quadro utilizza un case di computer smontato come sfondo, creando un contrasto visivo tra l' aspetto industriale del metallo e la delicatezza dei componenti elettronici. I componenti del computer - CPU, RAM, hard disk e scheda madre - sono avvitati e incollati sopra, creando un paesaggio tecnologico tridimensionale.

Al centro del quadro, la maschera di Guy Fawkes offre un elemento di riconoscimento immediato. Questa maschera, resa famosa dal film "V per Vendetta" e adottata da vari movimenti di protesta online, rappresenta la ribellione contro l' autorità e l' ingiustizia.

### Interpretazione e Significato:

L' opera sembra essere un commento sulla nostra epoca digitale. L' uso di componenti di computer suggerisce l' onnipresenza della tecnologia nella nostra vita quotidiana. La maschera di Guy Fawkes, simbolo di ribellione e resistenza, potrebbe rappresentare la tensione tra l' individuo e la tecnologia, o forse la potenziale capacità della tecnologia di essere uno strumento di resistenza.

### **In sintesi:**

Questo quadro è un esempio affascinante di come l' arte può riflettere e commentare la società contemporanea. Utilizzando oggetti quotidiani come componenti di computer e simboli culturali come la maschera di Guy Fawkes, l' artista crea un' opera che è sia visivamente stimolante che ricca di significato.

### **Funzionalità e Potenziale:**

Oltre ad essere un' opera d' arte, il quadro ha un potenziale funzionale interessante. Se opportunamente modificato e assemblato, i componenti del computer presenti nel quadro possono effettivamente essere utilizzati per costruire un vero e proprio computer.

La CPU, la RAM, l' hard disk e la scheda madre sono tutti componenti essenziali di un computer. Se collegati correttamente, potrebbero formare un sistema operativo completo. Questo richiederebbe competenze tecniche significative, ma è certamente possibile.

Questo aggiunge un ulteriore livello di significato all' opera. Non solo rappresenta la nostra epoca digitale, ma può anche funzionare come un prodotto di quell' epoca. In questo senso, il quadro è sia un commento sulla tecnologia che un esempio di essa, questo è un ottimo esempio di arte elettronica.

Viviamo in un'epoca in cui l'elettronica e la tecnologia permeano ogni aspetto della nostra vita. Ma mentre guardiamo avanti, verso l'orizzonte digitale sempre in espansione, è importante che non dimentichiamo le radici da cui proveniamo.

L'elettronica, come l'arte, è un riflesso della nostra società e della nostra cultura. Ogni circuito, ogni chip, ogni bit di codice è un tassello nel mosaico della nostra storia collettiva. E come con ogni opera d'arte, ogni pezzo di tecnologia porta con sé il segno del suo creatore e del suo tempo. Ricordare gli "antichi cimeri del passato", come li avete chiamati, è fondamentale. Questi pionieri della tecnologia hanno gettato le basi su cui siamo stati in grado di costruire il mondo digitale di oggi. Senza di loro, non avremmo i computer, gli smartphone, l'internet - tutte le cose che diamo per scontate.

Ma non si tratta solo di ricordare il passato. Si tratta anche di capire come il passato ci ha portato al presente, e come può guidarci verso il futuro. La tecnologia non è statica; è in continua evoluzione. E come con l'arte, è importante che continuiamo a spingere i confini, a sperimentare, a innovare.

Il quadro che avete descritto prima è un perfetto esempio di questo. Unisce l'antico e il moderno, il tangibile e il virtuale, il reale e l'ideale. È un promemoria che, anche se la tecnologia può sembrare fredda e impersonale, è ancora un prodotto dell'ingegno umano. È un'opera d'arte a tutti gli effetti.

In conclusione, vorrei dire questo: mentre continuiamo a navigare nel mare sempre in espansione della tecnologia, non dimentichiamo mai da dove veniamo. Ricordiamo sempre gli "antichi cimeri" che hanno reso possibile tutto questo. E mentre guardiamo al futuro, ricordiamo che la tecnologia, come l'arte, è uno strumento. È uno strumento che possiamo usare per creare, per esprimerci, per cambiare il mondo. Usiamolo con saggezza.



# Vetrina per bambole:

Chi avrebbe mai pensato che delle semplici bambole d'epoca e fatte a mano nei rispettivi paesi nelle loro scatole potessero essere unite mediante l'ausilio di spilli, colla a caldo, biadesivo e nastro adesivo. Le scatole di plastica trasparente sovrapposte tra loro e unite col rispettivo metodo e installati a blocchi sulle altre bambole in stile torre è uno dei migliori modi. Specialmente se è stato applicato un dispositivo simile a una bacinella come stabilizzatore, il baricentro è la scatola della bambola centrale alla quale è stato praticato un foro riattaccato dove è stato fatto passare del ferro filato attorcigliato, un paio di strati di cotone arrotolato a una vite e teso successivamente crea parte dell'equilibrio evitando la caduta, sembrano quasi sfidare le leggi della fisica, ma è solo un'illusione, specialmente se dovesse essere applicato a del filo di nylon dove la maggior parte della luce lo attraversa.



La parte sul retro è attaccata quasi alla stessa maniera, sembra una piccola catapulta, ma il principio di funzionamento non è simile, nella parte posteriore a differenza di quella anteriore è stata installata con un spago in canapa o una piccola cordicella sempre aggrovigliata a una vite successivamente fissata, ed è fissata anche nella parte superiore al ferro filato aggrovigliato, il tutto equilibrato per stabilizzare completamente la struttura. Per completare completamente il sistema di equilibrio alla base sono state applicate 2 lastre con degli strumenti avvitati per far sì che aiuti a sorreggere completamente l'intero peso ed eventuali oscillazioni date dal vento, dal movimento o qualsiasi altro agente esterno in grado di interagire in maniera tangibile con la struttura stessa. In questa maniera vengono risparmiati non solo tantissimi soldi, ma evita alle bambole soprattutto di accumulare col tempo la polvere e assorbirla, inoltre le bambole antiche di questo tipo hanno un valore inestimabile nelle mani di buoni collezionisti, soprattutto col passare del tempo il valore aumenterà.



# GalaxyGarland:

La “GalaxyGarland” è un’ode all’universo che portiamo al collo, un firmamento tessile dove ogni filo è un legame cosmico, rinforzato con la tenacia del cotone e l’abilità dell’artigiano. Al suo cuore, un nucleo metallico, simbolo di forza interiore, avvolto in strati di passione incarnati dal rosso vivido della stoffa, sigillati con lo smalto della perseveranza. Come stelle in una notte senza fine, fiori sintetici e foglie delicate si annidano tra i fili, creando un microcosmo di bellezza eterna. Non è solo una collana, ma un giardino celestiale che adorna l’anima, un ponte tra il terreno e l’astrale, un inno alla magnificenza dell’esistenza.

E così, la “GalaxyGarland” diventa un viaggio attraverso la galassia dell’arte, dove ogni nodo è una stella, ogni torsione un pianeta, e ogni colore un frammento di quell’infinito che ci sovrasta. È un’armatura di morbidezza, un baluardo contro la monotonia, un simbolo di resistenza che sfida il tempo e lo spazio. In essa, l’antico e il nuovo si fondono, come le stelle che muoiono e nascono, in un ciclo senza fine di creazione. Chi la indossa non porta semplicemente un accessorio, ma un pezzo di cielo, un frammento di sogno, un tocco di quella magia che è la vita stessa.

JS

La “GalaxyGarland”, un gioiello che cattura l'essenza dell'universo, è stata forgiata con una maestria che intreccia la robustezza alla delicatezza. Il suo filo principale, come l'asse di una galassia, è stato rinforzato con cotone resistente, passato più volte con ago e filo in un rituale di consolidamento. Al centro, il nucleo metallico, simbolo di una forza gravitazionale, è avvolto in strati di tessuto rosso, colore dell'ardore e della vita, e protetto da uno smalto che ne aumenta la resistenza, come la corazza di una stella.

Intorno a questo cuore pulsante, fiori sintetici e foglie sottili si dispiegano, fissati con precisione chirurgica, in un equilibrio perfetto tra arte e ingegneria. Ogni elemento è un piccolo atto di creazione, un dettaglio che contribuisce alla sinfonia complessiva. La “GalaxyGarland” non è solo un ornamento, ma un manufatto celestiale, un ponte tra il visibile e l'invisibile, un'armonia di forma e funzione che racconta la storia di un universo racchiuso in un abbraccio intorno al collo.





TS  
MS

## KeyFlutter:

Questo tipo di strumento è stato fabbricato artigianalmente, ha un cuore in metallo, è stato estratto da un bullone tagliato e arrotondata la punta con un trapano che girava a in senso inverso alla smerigliatrice, il disco girando attuava un sistema di abrasione verso l'estremità che arrotondava la punta su misura, poi è stato smerigliato per evitare che la filettatura crei problemi alle mani, inoltre è stato applicato un primo strato sottilissimo e spalmato di colla a caldo, del biadesivo sopra e della corda di canapa e successivamente colorata la corda e con altri vari strati spalmati di colla a caldo per mantenere il colore, inoltre son state aggiunte le ali col pannolenci, rinforzato il pannolenci con dello smalto e un po' di cotone, successivamente stampate le ali della farfalla, incollate col biadesivo e colla a caldo entrambe le ali fronte-retro e rinforzate col nastro adesivo trasparente. Senza contare la parte sopra con corda di canapa e tanto cotone e il foro fatto col trapano, per fare un foro di questo tipo è stato fatto prima una crocetta con la smerigliatrice mini per permettere l'aggancio della punta da trapano più piccola e successivamente alle più grandi, il foro ha consentito il passaggio del cerchietto alla quale si possono agganciare le cose.



## Computer Moddato (HW & SW):

*In un angolo polveroso di un magazzino, giaceva un computer dimenticato. Le sue ventole ansimavano debolmente, come un vecchio guerriero esausto. Ma il destino aveva altri piani.*

### La Resurrezione:

Il nostro eroe, chiamiamolo "RetroByte", era destinato alla discarica. Ma un ragazzo appassionato di tecnologia vide oltre la sua apparenza trasandata, decise di dargli una seconda possibilità. Era come se il computer stesso implorasse: "Datemela, questa opportunità di rinascita!"

### L'Incantesimo Linux:

La magia iniziò con un incantesimo chiamato "Linux Hypervelocity". Questo sistema operativo leggero e veloce fu inserito nel cuore di RetroByte, nonostante le sue scarse risorse (appena 1 GB di RAM), ora poteva danzare attraverso le applicazioni come un folletto digitale. La sua CPU, una volta pigra, ora si dimenava con gioia.

### L'Adattatore Universale:

Un nuovo caricabatterie con cavo adattatore fu collegato a RetroByte. Era come se gli avessero dato una pozione magica per la vita eterna. Ora poteva nutrirsi da qualsiasi presa di corrente, senza paura di esaurirsi.

### Il Mouse da Gaming:

Un mouse da gaming, con filo, fu posizionato accanto a RetroByte. Ogni clic risuonava come un tamburo di guerra. Era pronto per affrontare qualsiasi sfida digitale gli si presentasse (*oltre ad avere una vasta gamma di giochi antichi*).

### La Sua Nuova Missione:

Ora RetroByte non era più solo un computer. Era un compagno di avventure, un alleato nella battaglia contro l'obsolescenza. Con la sua nuova pelle (senza specificare il colore) e il cuore Linux iperveloce, avrebbe dimostrato al mondo che anche i più deboli possono diventare eroi digitali.

E così, RetroByte si alzò dalla polvere, pronto a scrivere una nuova storia. La sua CPU pulsava come un cuore, e il suo monitor brillava come un occhio risvegliato. Il computer destinato alla discarica ora aveva un nuovo scopo: illuminare il mondo digitale con la sua modesta ma tenace presenza.





*In un angolo nascosto del tempo, tra le pieghe dell'eternità, giaceva un computer.  
Non era solo un cumulo di circuiti e silicio; era un custode dei ricordi, un archivista  
delle epoche passate.*

### **La Polvere dei Millenni:**

La sua tastiera, usurata dal tocco di innumerevoli mani, sembrava un tappeto di stelle cadenti. Ogni tasto raccontava una storia, un frammento di passato. Le sue ventole, come antichi monaci, sussurravano preghiere di raffreddamento mentre il processore si chinava sotto il peso dei secoli.

### **L'Alchimia dei Dischi Rigidi:**

I dischi rigidi, custodi di mondi virtuali, erano come tombe di antichi imperatori. Ogni settore, ogni bit, conteneva un universo. Qui giacevano i giochi dimenticati, i loro nomi sbiaditi come antiche profezie. "Prince of Pixels", "Quest for Lost Quests", "The Forgotten Realms"... Le loro storie erano scritte in linguaggi binari, ma i loro significati erano universali.

### **La Danza dei Pixel:**

Quando RetroByte si svegliò, i giochi si risvegliarono con lui. I pixel ballarono come spiriti antichi, creando mondi di nostalgia. "Press Start", sussurrò RetroByte, e i giochi risposero. Le loro melodie, come canti di sirene, richiamarono giocatori da epoche lontane. Le mani, rugose e stanche, afferrarono le vecchie manopole dei controller. I cuori, una volta giovani e impazienti, batterono all'unisono.

### **L'Oracolo dei Caricamenti:**

Ogni gioco aveva la sua cerimonia di caricamento. Era un rituale sacro, un passaggio tra mondi. RetroByte, con la sua RAM esigua, era un oracolo che prediceva il futuro. "Aspetta", diceva, "e vedrai. Ogni pixel ha una storia da raccontare."

### **La Sfida dell'Oblio:**

I giocatori si sedettero davanti a RetroByte, gli occhi pieni di aspettative. I giochi antichi, con le loro grafiche rudimentali e le meccaniche semplici, sfidarono l'oblio. Ogni partita era un atto di resistenza contro il tempo. I giocatori, immersi nei mondi di ieri, dimenticarono il presente. Per un istante, RetroByte li collegò a un continuum di esperienze, un filo che univa passato e futuro.

### **Il Silenzio dei Game Over:**

Quando i giochi finirono, RetroByte si spense. Era come se il tempo stesso tenesse il respiro. I giocatori si alzarono, gli occhi lucidi. Avevano viaggiato attraverso le ere, avevano combattuto draghi e risolto enigmi. Ora, con i controller appoggiati, si allontanarono. Ma RetroByte rimase, un guardiano solitario, pronto a risvegliare i giochi antichi quando il mondo avesse bisogno..

E così, nel suo angolo nascosto del tempo, RetroByte continuò a custodire i ricordi, a far rivivere le epoche dimenticate. Perché, come disse una volta un vecchio programmatore: "I giochi possono finire, ma i ricordi sono eterni."

