GRAPHIC DESIGN
BOOK DESIGN
FOTOGRAFIA

2018/9

PORTFOLIO DI NIE JIANMING

INDICE

CURRICULUM 05

GRAPHIC DESIGN

WE·ART 07

THE DARK SIDE OF THE MOON 31

BIENNALE SPAZIO PUBBLICO 41

PROBLEMATICHE DETERMINATE
DAL MONDO DEI SOCIAL MEDIA 48

SEGNALETICA DI TOR VERGATA 69

BOOK DESIGN

FANZINE E SPECIMEN TIPOGRAFIA 55

LIBRO FATTO A MANO 62

FOTOGRAFIA

SENZA VOCE 25

聂建明
NIE JIANMING

Sono di ZhengZhou,Cina e mi sono laureato a Minzu University of China.Attualmente sono un studente del biennio specialistico di Grafica e Fotografia dell’Accademia di Belle Arti di Roma.

I PREMI

· Premio finale del concorso per il benessere pubblico di Google China 2011
· Premio all'eccellenza del concorso FAW Toyota University Campus Environmental Painting
· "Just us" ha vinto il premio per il pluripremiato premio per la pubblicità pubblicitaria del marchio pubblicitario televisivo
· "Dream Series" ha vinto il terzo premio del concorso di design creativo dipinto a mano
· "Dragon and Phoenix" ha vinto il premio Excellent Works Award di Hiii Illustration 2014 International Illustrator Competition
· "Ascoltare il comando del partito" ha vinto il premio del PLA
· "Big Hero 6" ha vinto l'opera vincitrice dell'illustrazione ChinaVisual
· "Bugs in the battle" "Overload" ha vinto il Premio Finalista del Concorso Internazionale Illustratori di Hiii Illustration 2015
· "B.Duck Adventure" ha vinto il premio finalista di Hiii Illustration 2016

NIE
DESIGN

PORTFOLIO DI
NIE JIANMING

01

2018/9

IL PROGETTO DI

WE·ART

IL CORSO DI

PROGETTAZIONE GRAFICA

DOCENTE

ENRICO PUSCEDDU

we·art

WE + ART + LO SPAZIO = WE·ART

Lo scopo dell’iniziativa è realizzare una serie di eventi, volti ad incenti- vare le visite nei musei. Tali eventi saranno distribuiti in più giornate, durante le quali verranno vendute delle t-shirt, ad edizione limitata, ad un costo comprensivo dell’ingresso ad uno dei musei romani aderenti all’iniziativa.

Ciascuna t-shirt avrà una gra ca associata ad opere appartenenti ad uno speci co museo; l’etichetta avrà anche la funzione di biglietto d’ingresso. I possibili musei a cui proporre il progetto sono: MAXXI, Musei Capitolini, GNAM e Galleria Borghese. In una giornata verrà inserito il tema della contaminazione asiatica che si concre - tizzerà con la rivisitazione di alcune opere d’arte occidentali in chiave orientale. Il progetto potrà essere realizzato tramite la creazione di un’associazione no profit.

GALLERIA BORGHESE

MANIFESTI

GALLERIA BORGHESE

MUSEO NAZIONALE DELLE ARTI DEL XXI SECOLO

MUSEI CAPITOLINI

GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA

20ottobre – 4novembre 2019
via piazzale Scipione Borghese 5

museo nazionale
delle arti del XXI secolo

further and update informations on
maxxi.art

MAXXI

MA

2019
summer at
MAXXI

I

MAXXI | Museo nazionale delle arti del XXI secolo
via Guido Reni, 4A - Roma | www.maxxi.art

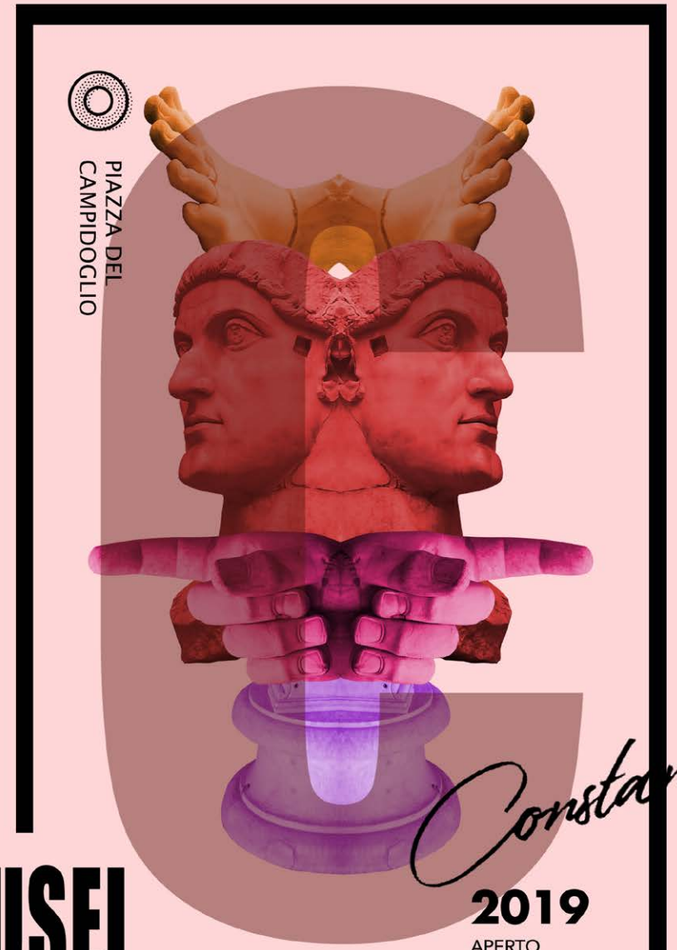
Seguici su follow us

soci founding members

MiBAC Ministero per i Beni e le Attività Culturali

enel

Regione Lazio



PIAZZA DEL CAMPIDOGLIO

C. 312-315 AD ROMA ITALIA

Constantine

MUSEI CAPITOLINI

2019

APERTO
TUTTI I GIORNI
OPEN EVERYDAY

Segui Musei in Comune su/follow us | MiC Roma

further and update informations on
MUSEICAPITOLINI.ORG

MODERNA

LA GALLERIA NAZIONALE

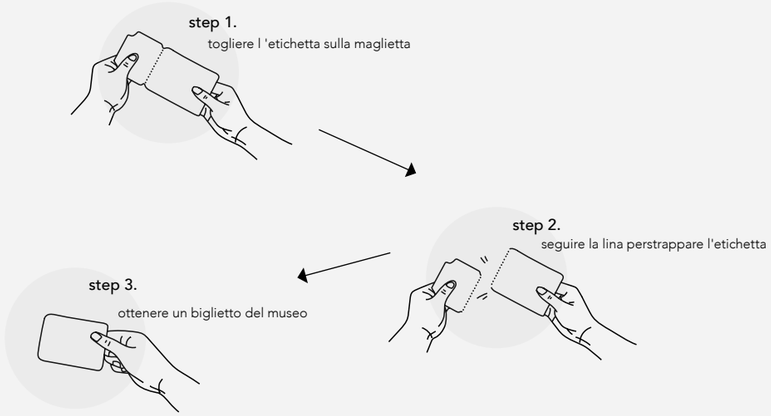
dal martedì alla
domenica: 8.30 - 19.30
chiusure tutti i lunedì,
1° gennaio, 25 dicembre

GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA

Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporaneaviale delle Belle Arti 131 - 00197 Roma
gan-amc@beniculturali.it

edra | find us on

GALLERIA BORGHESE
b
GALLERIA BORGHESE
er
GALLERIA BORGHESE
g
GALLERIA BORGHESE
h
GALLERIA BORGHESE
e
GALLERIA BORGHESE
s
GALLERIA BORGHESE
e

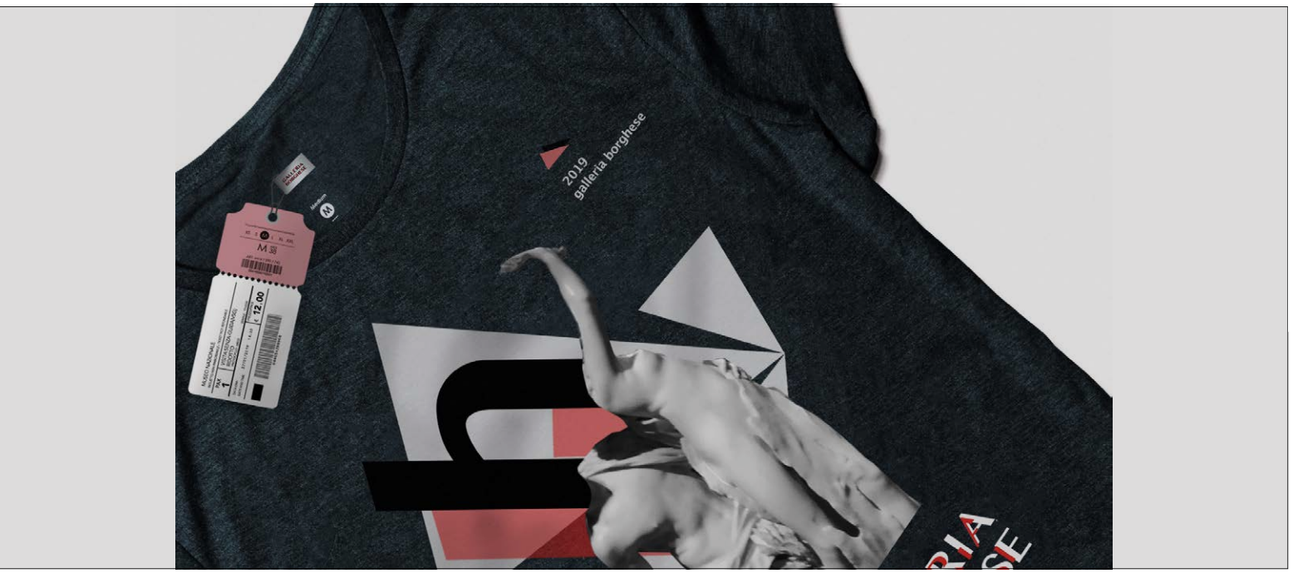

step 1.
togliere l 'etichetta sulla maglietta
step 2.
seguire la lina perstrappare l'etichetta
step 3.
ottenere un biglietto del museo

MAXXI
further and update informations on
maxxi.art
MA
2019
MUSEO NAZIONALE
VISITA SENZA GUIDA(MAXXI)
RIDOTTO
PAX 1
€ 12.00

GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA
MUSEO NAZIONALE
VISITA SENZA GUIDA(MAXXI)
RIDOTTO
PAX 1
€ 12.00

MUSEI CAPITOLINI
MUSEO NAZIONALE
VISITA SENZA GUIDA(MAXXI)
RIDOTTO
PAX 1
€ 12.00

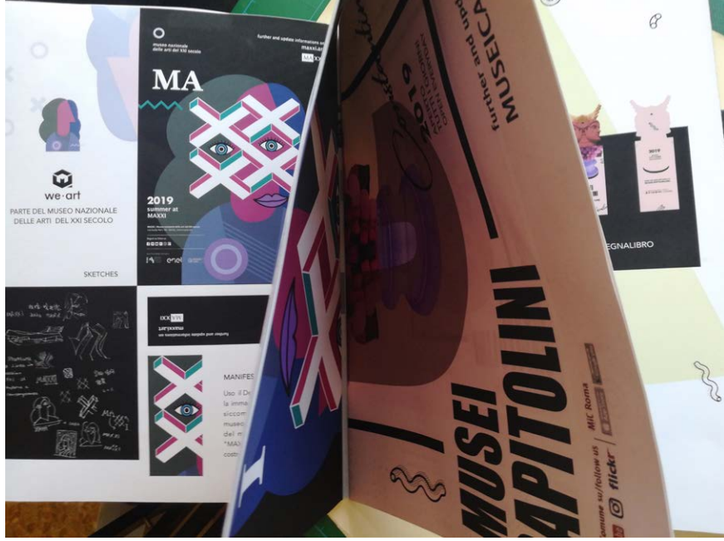
I BIGLIETTI



LA MAGLIETTA

I SEGNALIBRI

LIBRO FINALE



I LAVORI DEL
NOSTRO GRUPPO

NIE
DESIGN

PORTFOLIO DI
NIE JIANMING

02

2018/9

IL PROGETTO DI

SENZA VOCE

IL CORSO DI

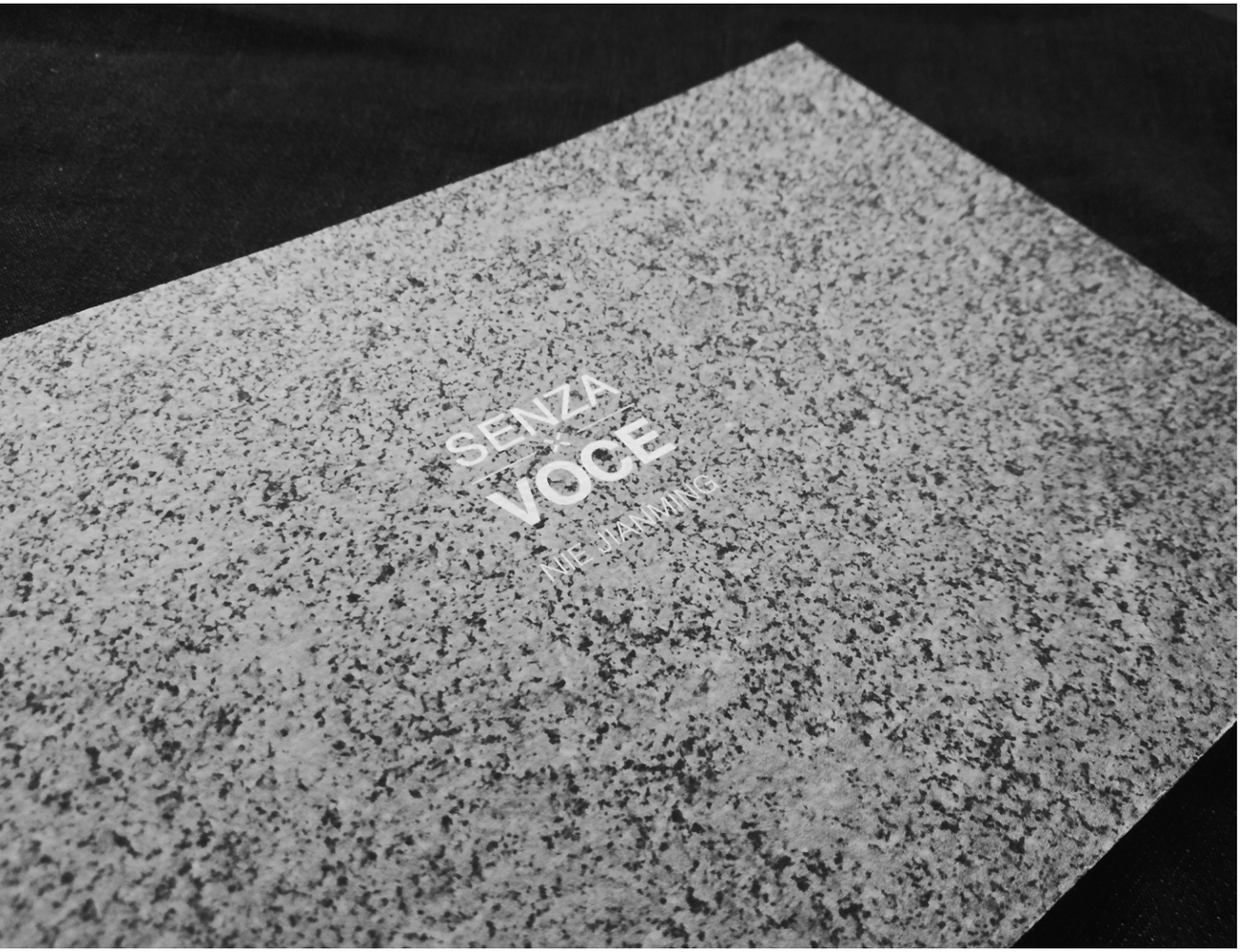
FOTOGRAFIA

DOCENTE

ANDREA ATTARDI

· FOTO

GRAFIA ·


SENZA
VOCE
THE HAWKING

GIORNATA PARTICOLARE
A SPECIAL DAY
SENZA
VOCE

MUSEO
MUSEO

PORTFOLIO DI
NIE JIANMING

03

2018/9

IL PROGETTO DI

THE DARK SIDE OF THE MOON

IL CORSO DI

**STORIA DELL'ILLUSTRAZIONE
E DELLA PUBBLICITÀ**

DOCENTE

ALESSANDRA CIGALA

LA COPERTINA

THE DARK SIDE OF THE MOON

La figura centrale della copertina di questo cd è costituito da due prismi sovrapposti, uno rivolto verso l'alto e uno verso il basso, con una luce bianca che attraversa i due prismi dal basso, che si trasforma in sette colori diversi. I quattro simboli intorno rappresentano i quattro personaggi della band:Syd Barrett, Roger Waters, Nick Mason, Rick Wright. La lettera “O” di “OF” nel titolo del’album si trasforma in una luna incompleta. Sotto al titolo ci sono le fasi lunari della luna, che esprimono il ritmo della musica. Nello sfondo c’è il cosmo di colore scuro, che è affascinante e imprevedibile ,proprio come le canzoni della band.c’è uno leggero fumo dietro i prismi, che esprime lo stile psichedelico elettronico di tutta la band.
La luce di sette colori è come se venisse emessa dal foro centrale del cd e si estende a sinistra e sul retro del libretto.Quando la luce di sette colori passa dal prisma si trasforma in una luce bianca, esce dalla parte anteriore del cd, è si trasforma di nuovo sette colori.

IL LIBRETTO DI SPIEGAZIONE

IL MANIFESTO

INTERNO DEL LIBRETTO

THE DARK SIDE OF THE MOON
2019
PINK FLOYD

IL DISCO

THE DARK SIDE OF THE MOON
PINK FLOYD
Nick Mason
Rick Wright
Syd Barrett
Roger Waters

PORTFOLIO DI
NIE JIANMING

04

2018/9

IL PROGETTO DI

BIENNALE SPAZIO PUBBLICO

PROBLEMATICHE DETERMINATE DAL MONDO DEI SOCIAL MEDIA

IL CORSO DI

ILLUSTRAZIONE

DOCENTE

ENRICO PUSCEDDU

accademia di belle arti di roma | Biennale Spazio Pubblico 2019

IDEARE PROGETTARE REALIZZARE

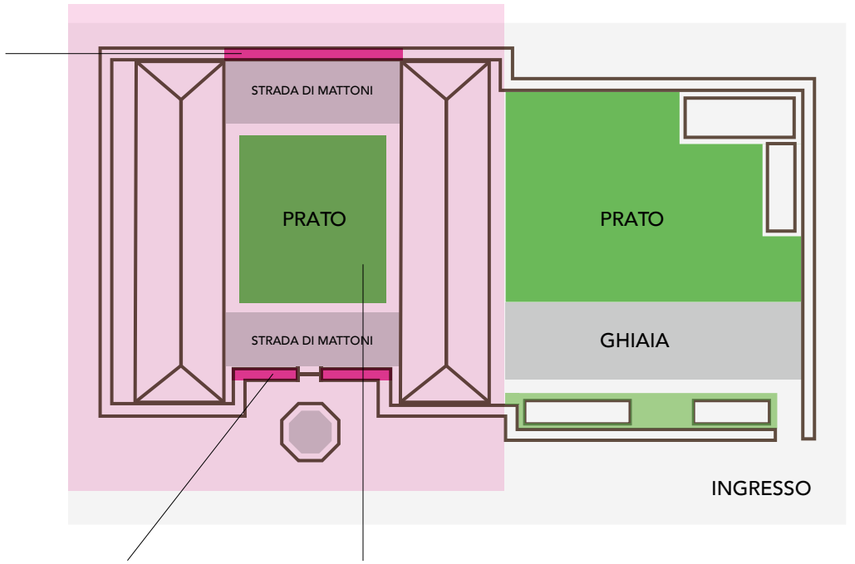
Concorso di idee per la riqualificazione degli spazi aperti della sede di
Campo Boario dell'Accademia di Belle Arti di Roma presso l'ex Mattatoio di Testaccio.

INTRODUZIONE AL PROGETTO

La possibilità di riscoprire attraverso la memoria e l'immaginario. Il fiume di Tevere che trasporta la memoria, Tevere collega i quartieri di Testaccio, Marconi e Ostiense, rende inseparabili questi quartieri. La Città dell'Altra Economia si trova appunto in pieno centro: nel Campo Boario, più noto ai romani come l'ex Mattatoio, tra il Tevere e il Monte di Testaccio, qua è un centro storico nascosto. ci si può ritrovare sulle sponde del Tevere a passeggiare, a prendere il sole, scoprendo di aver buttato giù, almeno nella propria coscienza, il muro che da troppo tempo ci separa Dal fiume.

Il nosrtro progetto vuole riscoprire la memoria storica con il punto di vista contemporanea, la chiave di elementi è il fiume di Tevere, sui due prati di campo boario realizziamo i monti geometrici astratti che nella vista dall'alto come i zoccoli di cavallo e un fiume e dipingiamo il mondo naturale sui muri per collegare tutta ambiente, rappresenta il fiume di Tevere, monte testaccio e il mercato di cavallo. Nel primo prato Intorno il fiume realizziamo i animali (i cavalli e i tori) geometrici astratti e e sui muri vicini mettiamo anche le sculture di teste di animale (i cavalli e i tori) semi stereo, i animali rappresentano il periodo storico di ex Mattatoio. Nel secondo prato realizziamo un mondo urbano, nel fiume mettiamo il nave a vela e un ponte ecc per rappresentare la vita quotidiana precedente nel porto. L'idea di nostro progetto è che utilizzare il fiume collegare la natura e la città urbana, rende una combinazione del mondo di animali e il mondo urbano. La forma dei elementi sarebbero molto astratto e geometrico, utilizziamo idea di "pieghe" per creare la forma dei tutti elementi, "pieghe" rappresenta Origine del monte testaccio. Il Monte Testaccio è un tumulo artificiale a Roma composto quasi interamente da cocci, frammenti di ceramiche romane antiche. pieghe sono come i cocci.

01



02

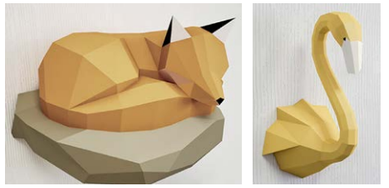
PARTE A

01/02

PITTURA MURALE E
APPLICAZIONE PRATICA

03

ALTORILIEVO DI ANIMALI

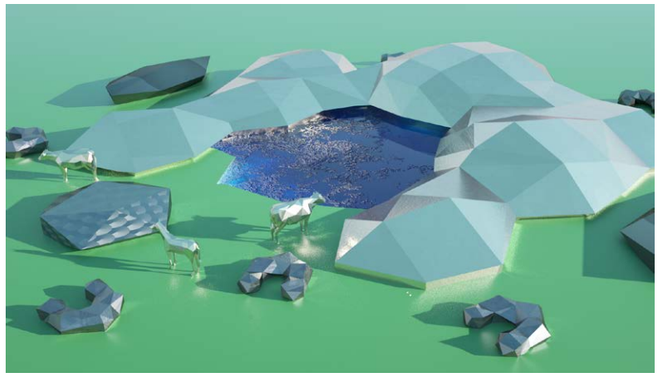


03

05

04/05

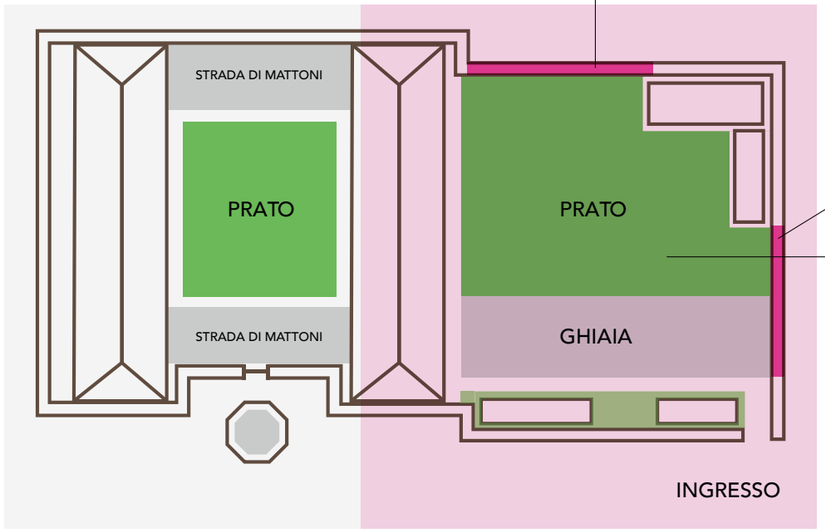
INSTALLAZIONE E
APPLICAZIONE PRATICA



04

06

07



08

09

PARTE B

06/07

PITTURA MURALE E
APPLICAZIONE PRATICA

08

ALTORILIEVO DI TERRA

09/10

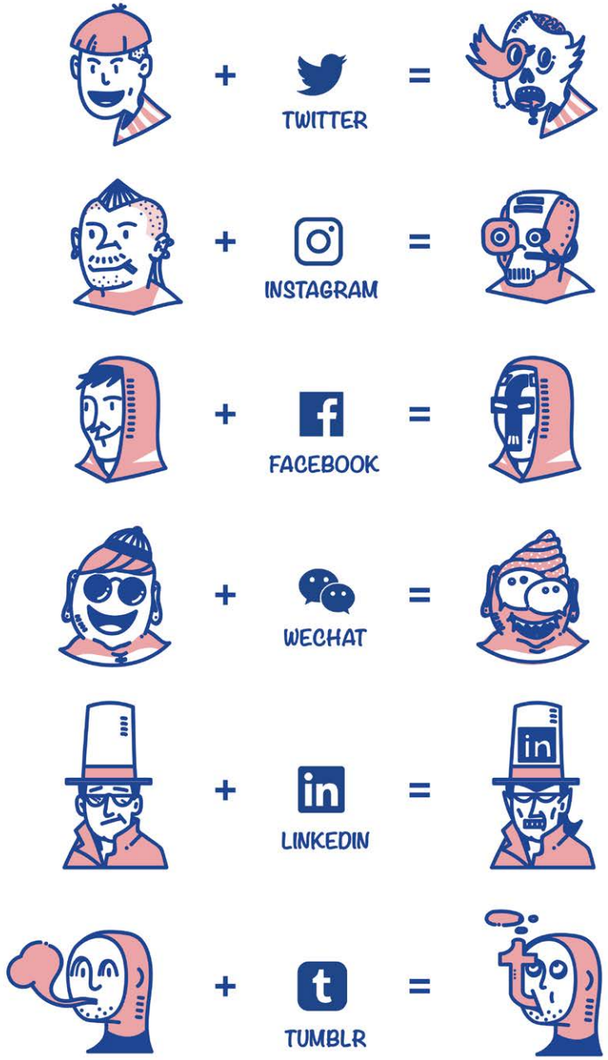
INSTALLAZIONE E
APPLICAZIONE PRATICA

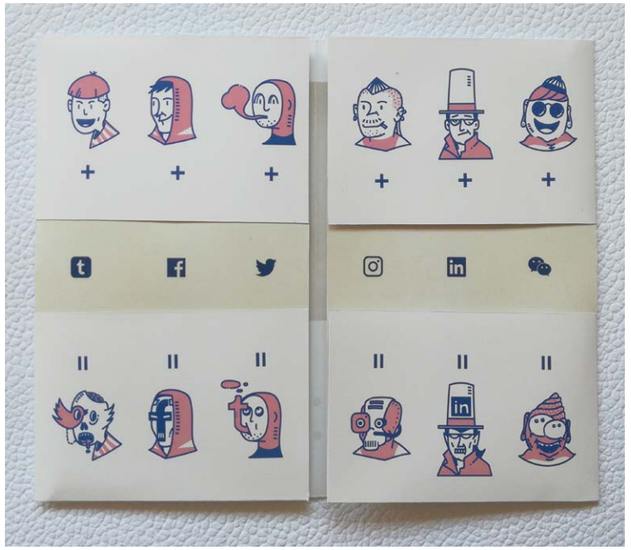
10

PROBLEMATICHE DETERMINATE
DAL MONDO DEI SOCIAL MEDIA

SPIEGAZIONE

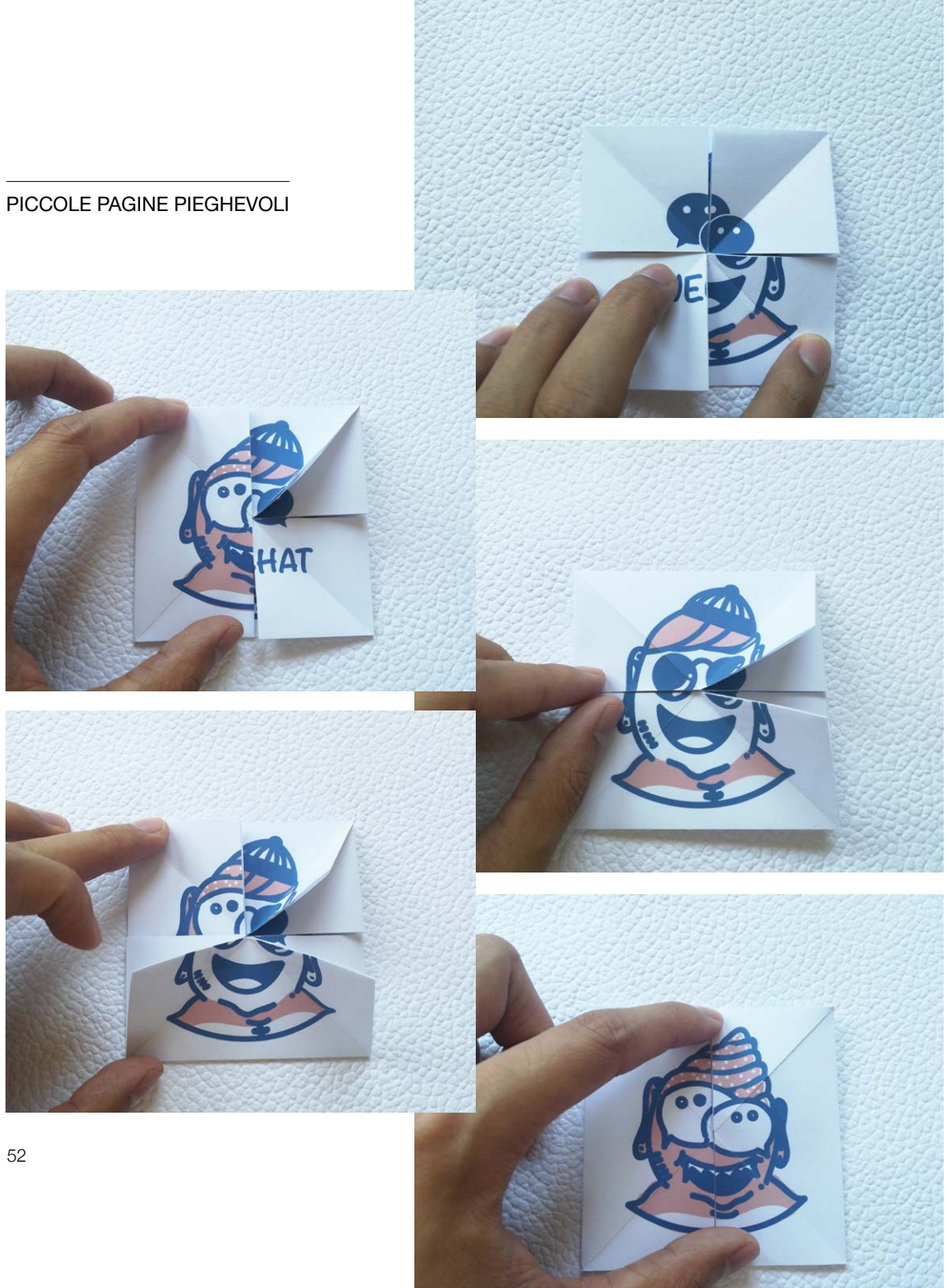
Tutti i membri del social network hanno un'identità che gli altri non conoscono e svolgono ruoli diversi in diversi social software. Ad esempio, l'identità di una persona nella vita è uno studente e potrebbe essere un hacker che ruba informazioni nel facebook. Una persona benestante e simpatica può essere un mostro che guadagna denaro attraverso le frodi informatiche su wechat ecc...

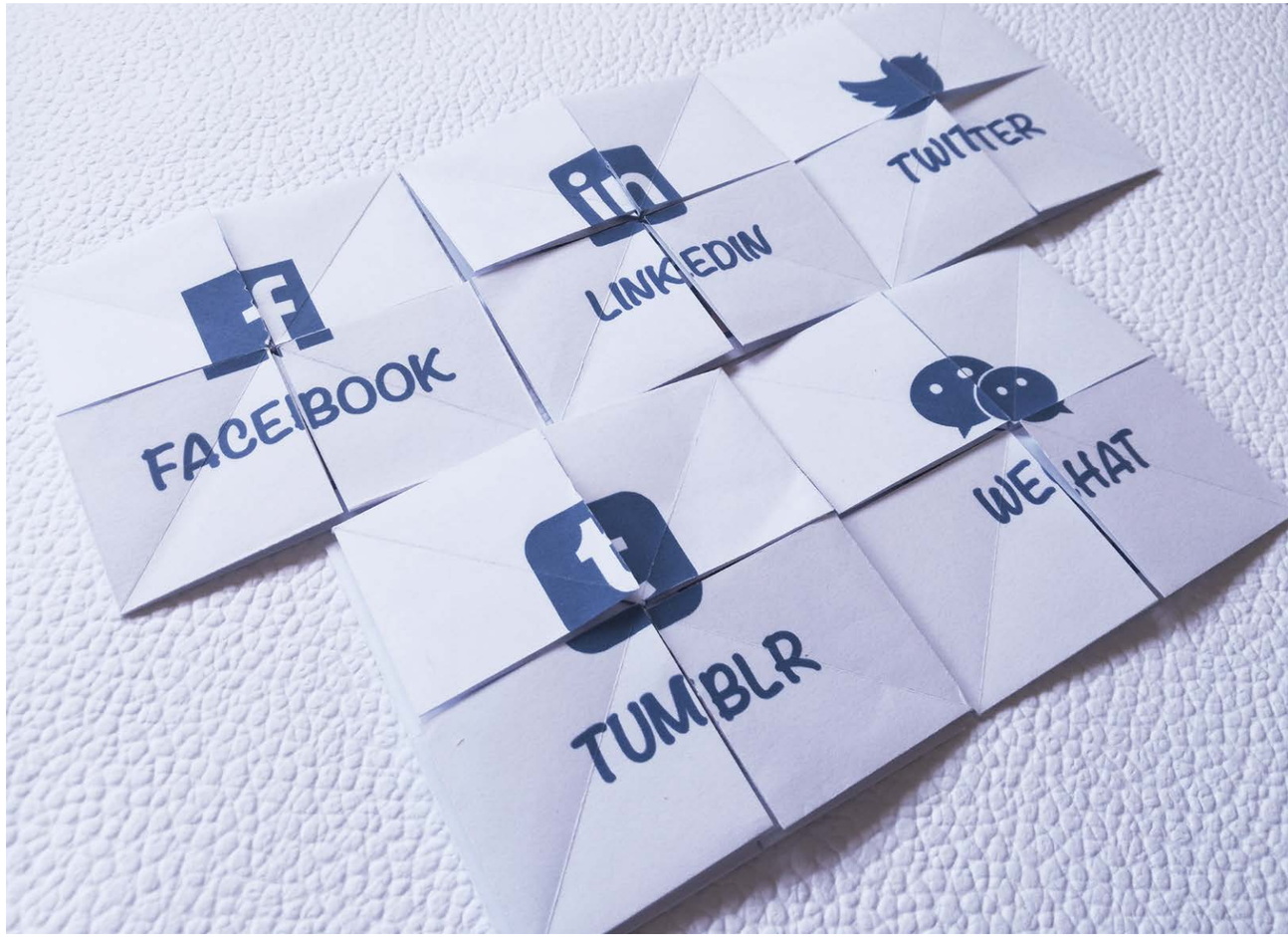




COPERTINA DELLA RIVISTA INSIGHT
PAGINA PIEGHEVOLE

PICCOLE PAGINE PIEGHEVOLI





PORTFOLIO DI
NIE JIANMING

05

2018/9

IL PROGETTO DI

FANZINE E SPECIMEN TIPOGRAFIA
LIBRO FATTO A MANO

IL CORSO DI

TECNICHE DEI PROCEDIMENTI A STAMPA

DOCENTE

ARDUINI MASSIMO

FANZINE

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

I VIAGGI DI GULLIVER

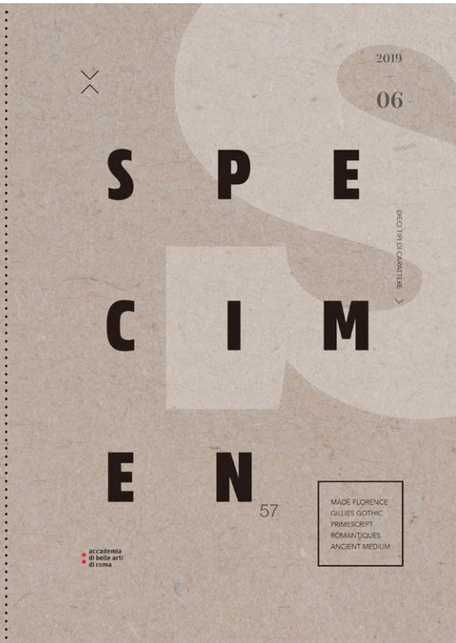
LE AFFINITÀ ELETTIVE

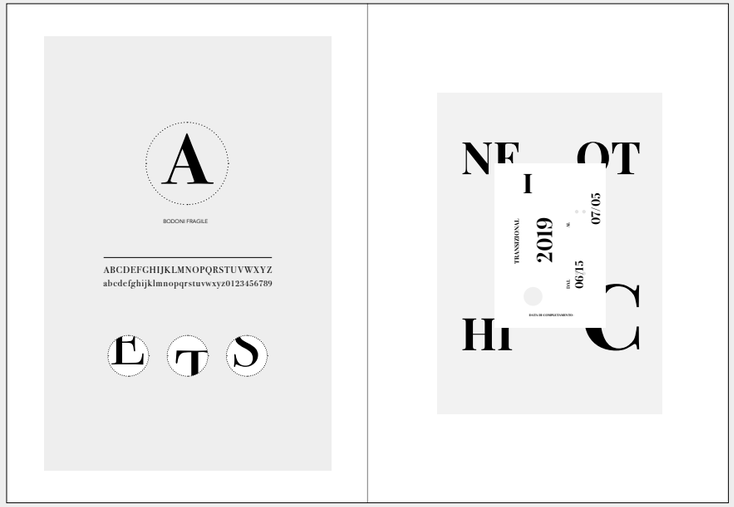
SPECIMEN

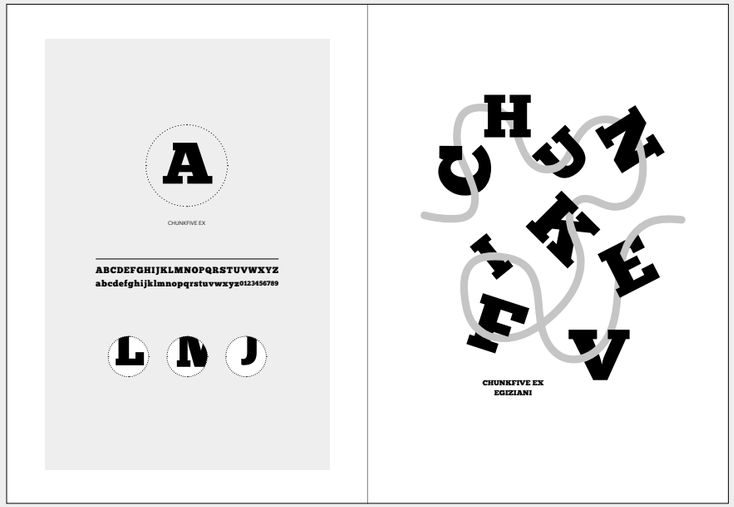
ROSART / NEOTHIC / CHUNKFIVE EX / PRIMESCRIPT / ROMANTIQUES / TRIBAL GARAMOND / BODONI FRAGILE / GILLIES GOTHIC / ANCIENT MEDIUM / MADE FLORENCE

BUSTA DI DUE LIBRI

LE COPERTINE







Aa MADE FLORENCE

Aa GILLIES GOTHIC

Aa PRIMESCRIPT

Aa ROMANTIQUES

Aa ANCIENT MEDIUM

Aa ROSART

Aa NEOTHIC

Aa CHUNKFIVE EX

Aa BODONI FRAGILE

Aa TRIBAL GARAMOND

PAGINA INTERNA DI SPECIMEN

Vivalfie fino a ora servebbe inutile, perché offrirà ma una persona diversa!

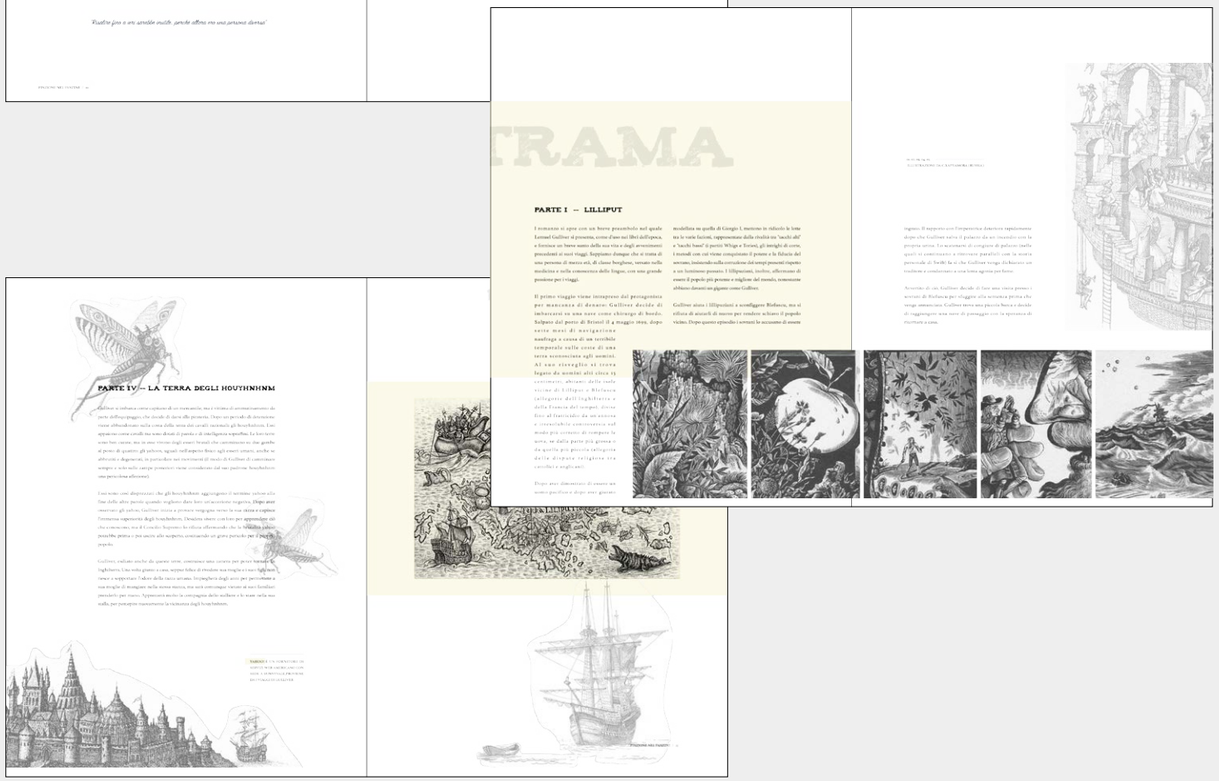
VITA E SOGNO

COME PROIEZIONE TIMICA DI ALICE

La favola si sviluppa su due dimensioni, vita e sogno, che rappresentano i cardini attorno ai quali si svolge la storia e le due sfere emotive della Rabe. Protagonista, ovvero le sue funzioni e il ruolo.

In una perfetta circolarità di rimandi, le avventure di Alice hanno inizio in contrasto a libri con un segno, e si interrompono con il risveglio e il ritorno alla vita reale. In entrambi i casi è presente il tema del viaggio, nel quale si riassumono le tematiche fondamentali dell'esistenza e dell'educare. Come avviene in ogni viaggio comunque significa mettersi in relazione con la realtà che ci circonda. La conoscenza si configura sotto un ritmo scandito da due momenti: dapprima la fuga verso qualcosa che non c'è, che non si conosce, ma che attira la curiosità, l'attenzione e rappresenta lo spazio che dà inizio al viaggio - rappresentato in questi testi dall'entrata nella tana del coniglio e nel passaggio al di là dello specchio - poi il ritorno al mondo reale per mettere ordine su quanto vissuto e poter arricchire, che ci sia vicino delle esperienze fatte. In contrasto l'inizio del viaggio è quasi inconsapevole, spinto dall'impulso curiosità di Alice di seguire il suo desiderio di conoscenza, di vivere ulteriore esperienze da vivere, ciascuna di ogni bambino. La curiosità rappresenta la molla che la portarà ad entrare sotto la porta, a mangiare o a bere tutto ciò che trova, ad avventurarsi in strani dialoghi. Alice si trova davanti un mondo sconosciuto, che le consigliarà a vedere le cose in un'ottica diversa da quella tradizionale. Buona nelle forme regole ricevute dagli adulti, applicate senza averle mai capite, senza averne mai avuta una spiegazione. Questo insegna a tutti noi che il rispettare sapere perché si deve seguire un determinato insegnamento e inoltre ci fa capire l'importanza di mettersi in una sorta vari punti di vista, di mettere costantemente in discussione noi stessi e la nostra realtà, per agirne all'altro, anche se è diverso da noi, del nostro modo di pensare e di agire. Il viaggio di Alice, nel Paese delle Meraviglie, è un viaggio alla ricerca della propria identità: ogni personaggio che si coperta ad Alice è in qualche modo una proiezione di una parte di se stessa, parte che lei vuole conoscere ed interagire nel tentativo di recuperare l'identità perduta ed energie nel dialogo con il Bruco. Altro tema fondamentale è quello della crescita. Ogni tipo di crescita, di qualunque tipo essa sia, fisica o intellettuale, provoca dei profondi cambiamenti in ognuno di noi. Nel corso della storia Alice impara a controllare le proprie dimensioni e la lezione del Bruco è una lezione su come accettare la propria metamorfosi e la propria natura. Il dilatarsi ed il restringersi del suo corpo sono anticipazioni della ulteriori mutazioni che richiede l'adattamento al nuovo. Alice è indispettita, contrariata da ciò che va al di là delle sue volontà, in un mondo dove normalmente più le cabeline e si liberrebbe ricevono come sono: si realizi. Ma il "diventare grande" di Alice non è solo un movimento di dimensioni, ma la conquista capacità di saper gestire il proprio rapporto con l'altro, chiunque esso sia e il carattere di crescita di Alice passa attraverso una serie di incontri con personaggi "strani, non comuni" che le insegneranno a guardare attentamente le cose, comprendere punti di vista differenti dai suoi, ma pur capirli dovrà mettersi nel mondo reale, gioca la distanza fra se e quanto accaduto. Alice capisce che il suo rapporto con gli altri, Elena determinato e controllato da formule il comportamento imparate a scuola e in famiglia, e la più libera e più consapevole. Nel mondo assurdo e al rovescio di un sogno. Alice apprende come far fronte alla vita. Questo le permette di crescere e nonostante il viaggio successivo con l'Universo di organizzare e ordinare gli incontri che fanno prima che il Mondo delle Meraviglie prima ribaltato e delle regole e che i personaggi si comportino come se di una scacchiera. Anche qui Alice inizia a stabilire delle relazioni, che le consentono e comprendere il valore del tempo, della memoria e dell'identità personale, ma anche la fragilità dell'uomo, del suo esser vicino da solo, della ricchezza di ogni relazione educativa che nel libro è espressa nell'incontro con il Cavaliere Bianco che le fare da guida nel diventare Regina.

Nella vita e nel sogno Alice riflette le sue azioni, le sue paure e le sue aspettative di bambina alle soglie dell'adolescenza; sarranno le diverse relazioni che intreccia con questi personaggi bizzarri e affascinanti al tempo stesso, a costituire le esperienze più significative della sua crescita emozionale e relazionale.



TRAMA

PARTE I – LILLIPUT

I romanzi si aprono con un breve preambolo nel quale Lemuel Gulliver si presenta, come d'uso nei libri dell'epoca, e fornisce un breve sunto della sua vita e degli avvenimenti precedenti ai suoi viaggi. Scopriamo dunque che si tratta di una persona di mezza età, di classe borghese, versata nella medicina e nella conoscenza delle lingue, con una grande passione per i viaggi.

Il primo viaggio viene intrapreso dal protagonista per mancanza di denaro: Gulliver decide di imbarcarsi su una nave come chirurgo di bordo. Salpano dal porto di Bristol il 4 maggio 1699, dopo sette mesi di navigazione sfortunata, la nave naufraga a causa di un terribile temporale sulle coste di una terra sconosciuta agli uomini. Al suo risveglio si trova legato da sottili reti circa 15 centimetri, abitanti della vicina di Lilliput e Blefuscu (alleanza dell'Inghilterra e della Francia del tempo), divisi dal l'antichi da un unico e irriducibile da un unico mondo più ovvero di compete la terra, se dalla parte più grossa – da quella più piccola (allegoria dalle dispute religiose tra cattolici e anglicani).

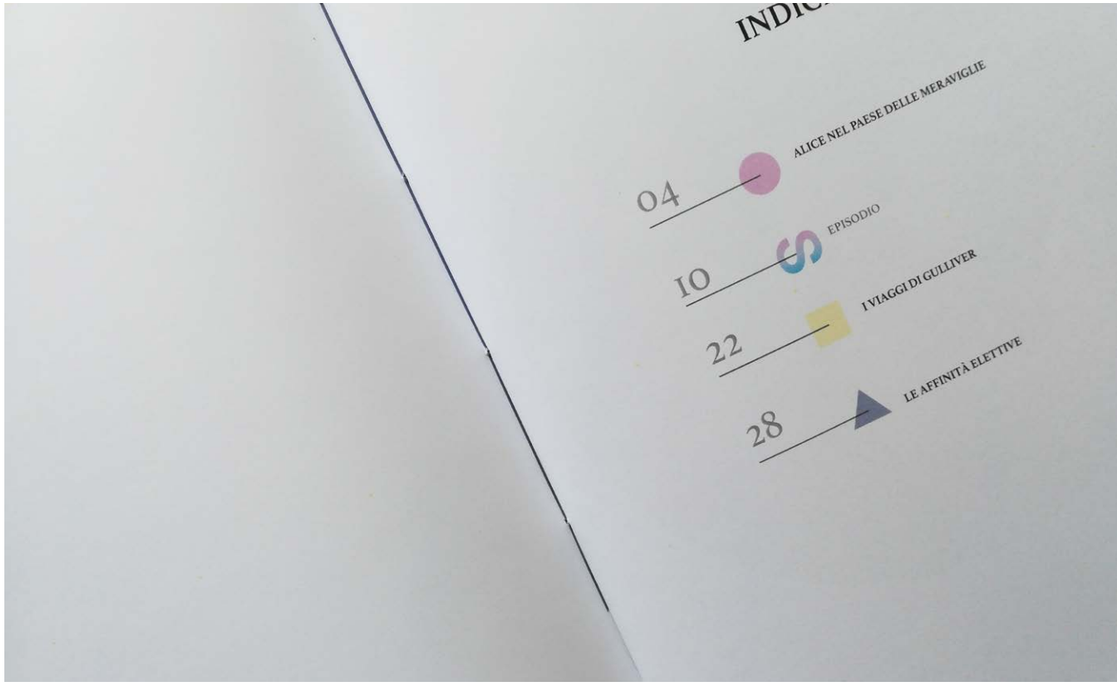
Dopo aver dimostrato di essere un uomo pacifico e dopo aver giurato fedeltà all'imperatore, Gulliver diventa un prezioso alleato per il suo popolo. Ben presto, però, la sua fama di uomo forte e valoroso gli procura l'invidia di molti cortigiani, che cominciano a tramare contro di lui. Gulliver viene accusato di alto tradimento per aver spento l'incendio nel palazzo reale con l'acqua della sua stessa urina. Condannato a morte, riesce a fuggire e a rifugiarsi a Blefuscu, dove viene accolto come un eroe.

PARTE IV – LA TERRA DEGLI HOUYHNHNM

Gulliver si imbarca come capitano di un mercantile, ma è vittima di ammutinamento da parte dell'equipaggio, che decide di dare alla proprietà. Dopo un periodo di detenzione viene abbandonato nella costa della terra dei cavalli razionali gli houyhnhnm. Lui appare una come cavalli ma sono dotati di parola e di intelligenza superiore. La loro terra sono ben curate, ma in una vivono dagli esseri bruti che ricordano in due gambe di pelo di quattro gli schiavi, ignudi nell'aspetto fisici agli esseri umani, anche se abbrutiti e degenerati, in particolare nei movimenti di modo di Gulliver di camminare sempre e solo sulle zampe posteriori (non considerano dal suo posizione houyhnhnm una posizione efficiente).

I cavalli sono chiamati houyhnhnm, aggiungono il termine yahoo alla fine delle altre parole quando vogliono dare loro un'accezione negativa. Dopo aver osservato gli yahoo, Gulliver inizia a provare vergogna verso la sua stessa e capisce l'estrema superiorità degli houyhnhnm. Desidera vivere con loro per apprendere da che conoscono, ma il Consiglio Supremo ha ritiene sfavorevole che lo straniero viva houyhnhnm prima o poi uscirà alla scoperta, costituendo un grave pericolo per l'ordine pubblico.

Gulliver, costretto anche da queste terre, costruisce una canoa per poter tornare in Inghilterra. Una volta giunto a casa, scopre felice di rivedere sua moglie e i suoi figli non vuole sopportare l'odore della razza umana. Un'epidemia degli arriva per particolare a sua moglie di mangiare nella stessa stanza, ma non sopporta vicino ai suoi familiari puzzolenti per essere. Apparenta anche la compagnia delle stalle e lo stare nella sua stalla per assaporare nuovamente la vicinanza degli houyhnhnm.



PAGINA INTERNA DI FANZINE

LIBRO FATTO A MANO

Realizzato con biglietti del treno e mappa

Realizzato con i testi

LIBRO FATTO A MANO

Realizzato con i scontrini

LIBRO FATTO A MANO

Realizzato con pubblicità di supermercato e la maglietta vecchia

PORTFOLIO DI
NIE JIANMING

06

2018/9

IL PROGETTO DI

SEGNALETICA DI TOR VERGATA

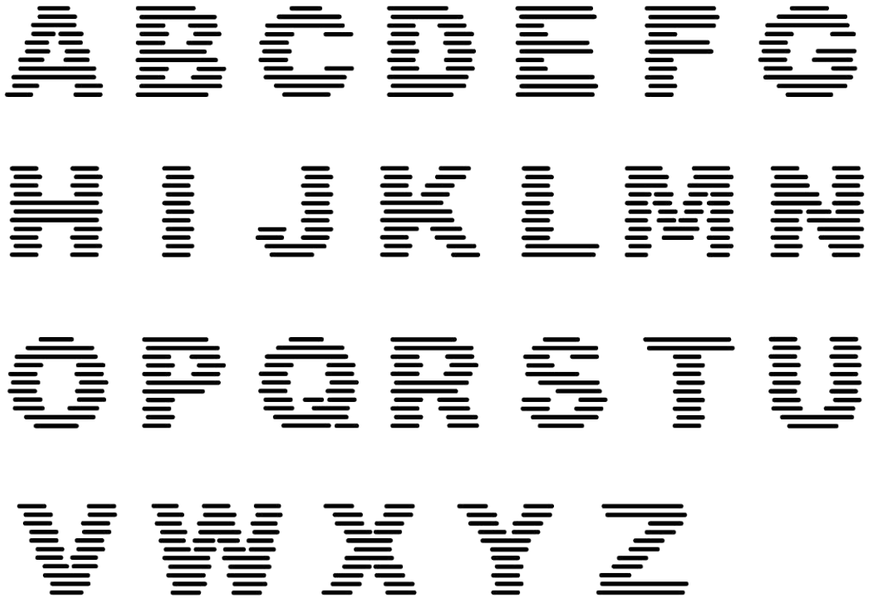
IL CORSO DI

GRAPHIC DESIGN

DOCENTE

MASSIMO DE ORAZI

L'edificio di Tor Vergata è un edificio moderno composto da 5 edifici ABCDE e una piazza centrale, abbiamo estratto le linee all'esterno dell'edificio come elementi di design e utilizzato anche elementi rotondi come le aiuole sul piazzale. Elemento di forma Il design complessivo è una combinazione di linee e angoli arrotondati. la segnaletica per esterni è realizzato in alluminio, acrilico, ecc., la segnaletica interno è realizzato in materiale acrilico trasparente o adesivo trasparente e la segnaletica del garage sotterraneo è posizionato nell'acrilico.



LE LETTERE

I NUMERI

BAGNO

INFORMAZIONI

DESTRA

SINISTRA

SOPRA

SOTTO

USCITA DI EMERGENZA

ASCENSORE

SCALE

PARCHEGGIO

TELECAMERA

IDRANTE

BAR

OMBRELLI

NO CELLULARI

VIETATO MANGIARE

VIETATO AI CANI

VIETATO FUMARE

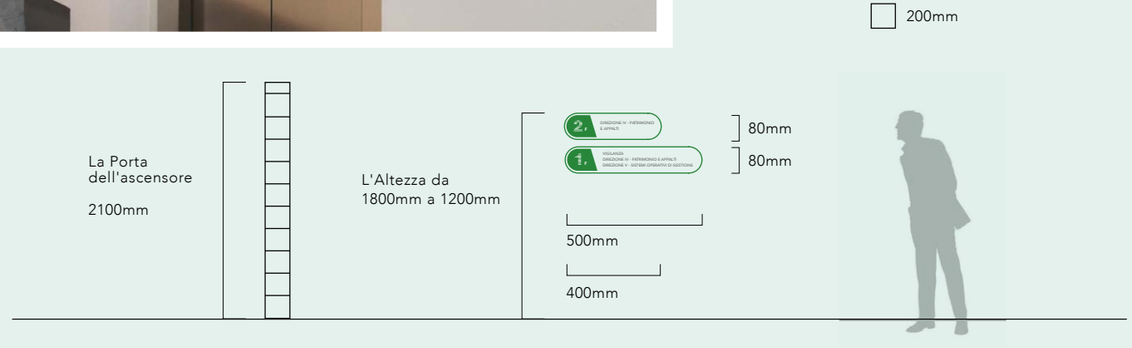
PARCHEGGIO BICICLETTE

WIFI

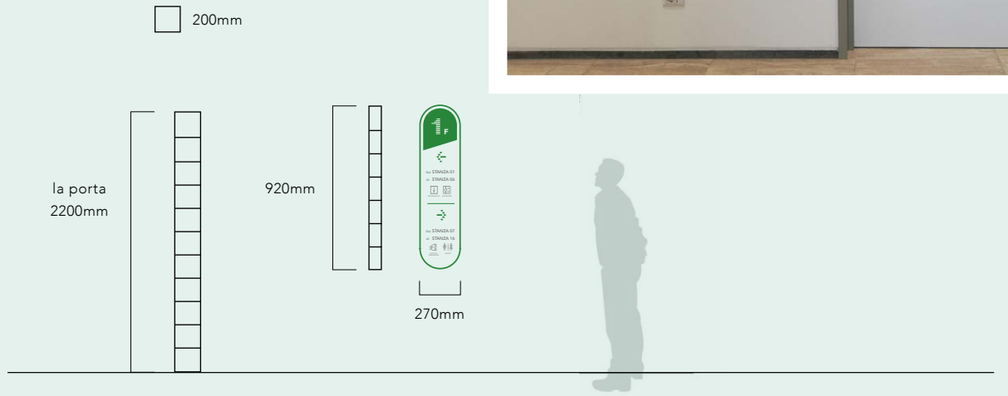
CESTINO

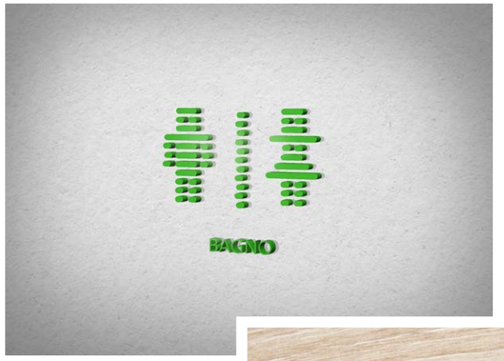
CONSENTITO FUMARE

LE SEGNALETICHE VICINO ALL'ASCENSORE



LA SEGNALETICA DI FRONTE ALL'ASCENSORE





L'APPLICAZIONE PRATICA
DELLA SEGNALETICA

NiE
DESIGN