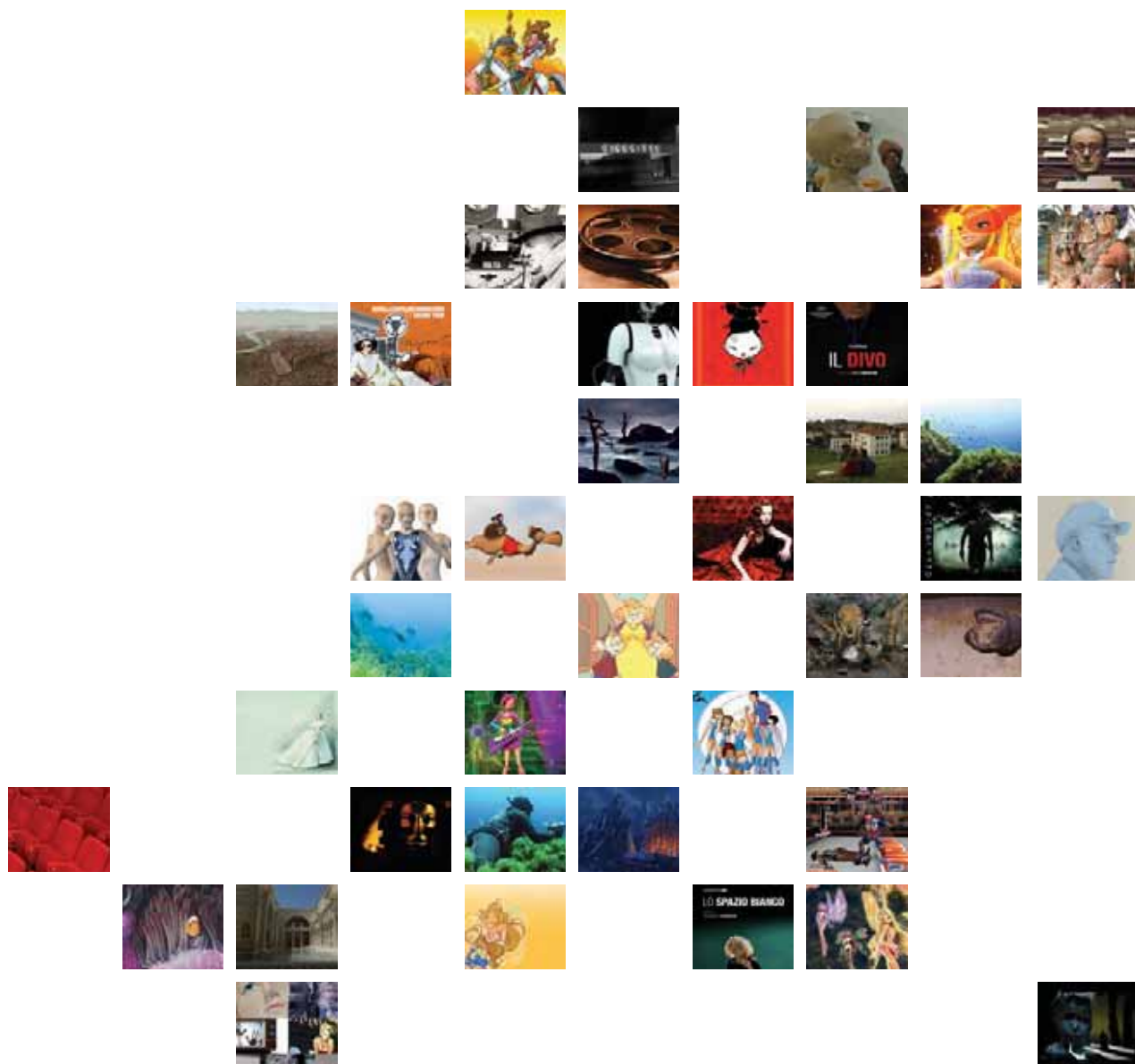


DESIGN FOR 5
MADE IN ITALY
sistema design nelle imprese di Roma e del Lazio



Multimedia Design

Aldo Signoretti
Vittorio Sodano
Vision
Gameprog Italia
Graphilm
Rainbow CGI
Totem Sub

diid

- 04 _ 09 Topic_Multimedia design**
La cultura dell'immagine effimera | *The culture of ephemeral images_Tonino Paris*
Orgoglio del Lazio | *The pride of Lazio_Carlo Martino*
- Tecnologie digitali per l'Audiovisivo del terzo millennio | *Audiovisual digital technology in the third millennium_Pierpaola D'Alessandro*
- 12 _ 25 Designer**
Aldo Signoretti e Vittorio Sodano
Il progetto del volto | *The face of the project_Clara Tosi Pamphili*
- Il design dei sogni | *Designing dreams_Felice Ragazzo*
- Designer_index**
- 26 _ 33 Focus**
Vision
Cinema senza confini | *Beyond the movies borders_Emanuele Cucuzza*
- 34 _ 51 Factory**
GPI Gameprog Italia
Futuro anteriore del verbo scommettere | *Future perfect of the verb 'to bet'_Ivan Paduano*
- Graphilm**
Animazione multimediale fra tradizione e nuove tecnologie | *Multimedia animation between tradition and new technologies_Graziano Mario Valenti*
- Contaminazioni digitali: le avanguardie del multimedia design nel Lazio | *Digital contamination: the avant-garde of multimedia design in Lazio_Andrea Granelli*
- Factory_index**
- 52 _ 61 Innovation**
Rainbow CGI
Un arcobaleno tridimensionale | *A three-dimensional rainbow_Ivo Caruso*
- Totem Sub**
Documentarista per caso | *A documentarist by accident_Antonio Las Casas*
- 62 _ 63 Lsd _ la sapienza design factory**



Carlo Martino
Orgoglio del Lazio | *The pride of Lazio*

Orgoglio ed ottimismo, sono le sensazioni che trasmette questa breve esplorazione nel mondo dell'audiovisivo presente a Roma e nel Lazio. *Orgoglio*, perché di fronte ad una pervadente sensazione di sconfitta del sistema impresa italiano nella competizione internazionale, nei più svariati ambiti produttivi, il mondo dell'audiovisivo di questo territorio riesce a misurarsi anche con i grandi della scena mondiale, sia per profili professionali, che per produzioni.

Sono qui citati, per esempio, i casi di Aldo Signoretti e Vittorio Sodano, ambiti autori di trucchi ed effetti speciali che vantano collaborazioni con Brian De Palma e Mel Gibson, o i giovani Nicola Sganga e Rodolfo Migliari, fondatori di Vision, che oltre ad aver vinto il David di Donatello per gli effetti speciali de "il Divo", sono stati coinvolti di recente nella produzione di "Angeli e Demoni". Ed ancora realtà come la Rainbow CGI srl, che ha realizzato uno dei cartoni di maggior successo internazionale: le Winx; la Graphilm partner di grandi produzioni italiane ed estere; o infine la Gameprog Italia, leader nel game design. *Ottimismo*, perché attraverso il sistema dell'audiovisivo, ci scrolliamo di dosso un po' di polvere, e ci sentiamo finalmente calati nella contemporaneità e allo stesso tempo proiettati in un futuro prossimo e remoto. L'audiovisivo è un sistema che fonde tecnologia e sensibilità artistica, ed in cui il passaggio al digitale sta liberando sempre più spazi alla creatività. Una creatività che cerca e trova nuovi media, di cui sfrutta appieno le potenzialità. Come infatti racconta Andrea Granelli, l'audiovisivo è un settore in cui i contenuti entrano in nuovi "device" e "ri-abitano" i luoghi. Si stravolgono quindi equilibri consolidati a favore dell'innovazione. L'audiovisivo è pertanto design allo stato puro, che coinvolge pienamente gli elementi del progetto, e tutte le fasce generazionali che lo frequentano. È un ambito in cui l'esperienza dei più navigati si combina con la curiosità e la voglia di sperimentare dei più giovani, con un ordine che spesso si sovverte. È un settore in cui, chi ha un'idea riesce a tradurla con facilità in un progetto e in un prodotto, o chi avverte un'esigenza insoddisfatta riesce a trovare la soluzione per soddisfarla. È labile, infatti, il confine tra progettazione e produzione, poiché spesso le due cose coincidono, come la lettura del numero dimostra.

Ottimismo, perché l'ambito dell'audiovisivo, comunque attrattivo per molti giovani, ha molti ambiti applicativi ancora inesplorati, che certamente lasciano sperare in una ulteriore sua espansione.

Un solo rammarico, ma anche una speranza, è invece rivolta alla formazione.

Le diverse interviste contenute nel numero lamentano l'assenza di una vera scuola non solo a Roma, ma nel paese, e mettono in luce una modalità diffusa di apprendimento da autodidatta o da apprendistato. Qui certamente la formazione alta, di tipo universitario, deve intervenire in modo più deciso, come stiamo cercando di fare alla Sapienza, per esempio, con il Corso di Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale.

Alien.

Bronzetti Nuragici.
Abbasanta (OR) Centro culturale,
realizzazione e installazione
del filmato "...Passavamo sulla
terra leggeri..." | *Abbasanta
(OR) cultural centre, filming
and installation of the film '...
Passavamo sulla terra leggeri...'*

Proxima, Effetti speciali film |
movie's special effects.

Total Sub, riprese
documentaristica subaquea | Shot
for underwater documentary.

Scenografia Festival di Sanremo
2007, Gaetano Castelli | Set
Decor Sanremo festival 2007,
Gaetano Castelli.

Ricostruzioni 3D ed elaborazioni
virtuali per i beni culturali |
3D reconstruction and virtual
processing for Cultural Heritage.



Pride and optimism are the feelings transmitted by this brief, and certainly not exhaustive, exploration of the audiovisual world as present in Rome and the Lazio region. Pride, because, given the pervasive defeatist feeling in the Italian business system with respect to international competition, in the most diverse areas of production, the audiovisual world in this area measures up against even the greats on the international stage, both in terms of their professional profile, and production.

For example, we take a look at Aldo Signoretti and Vittorio Sodano, both makeup and special effects specialists who can boast of working with the likes of Brian De Palma and Mel Gibson, and the young Nicola Sganga and Rodolfo Migliari, founders of Vision Digital, who, in addition to having won a David di Donatello award for the special effects in Il Divo, were also involved recently in making Angels and Demons. And other entities like Rainbow CGI, which made one of the most successful cartoons internationally: the Winx; and Graphilm which is a partner in major Italian and international productions; and finally Gameprog Italia, leader in game design. Optimism, because through the audiovisual system, we can stand up and brush ourselves off a bit, and finally feel like we're a part of our contemporary world, and at the same time look to a near and far future.

Audiovisual is a system that combines technology and artistic sensitivity, and in which the switch to digital is freeing up more and more space for creativity. Creativity that seeks and finds new media, and the potential of which we are just beginning to scratch the surface.



As Andrea Granelli says, it's a sector in which content is entering new devices and 're-inhabiting' spaces.

So, the established balances are being tipped in favour of innovation.

And so, audiovisual is design in the purest state, fully involving elements of design, and all the generations frequenting it. It's an environment in which the experience of the older combines with the curiosity and desire to experiment of the young, often overthrowing the old order.

It's a sector where anyone can easily transform an idea into a design and a product, and anyone with an unmet need can find a way to fulfil it.

Indeed, the line between design and production is faint, because the two often coincide, as we demonstrate in this issue.

Optimism, because the audiovisual field, although attractive for many young people, still has many unexplored fields of application, leading us to hope for even greater expansion.

We have just one regret, but also one hope: and it deals with education.

The interviews in this issue deplore the lack of a true school, not only in Rome, but in the entire country, and highlight that in this field, learning is often acquired through self teaching or apprenticeships.

Here, certainly, higher, university-level education must be more decisive: this is what we are seeking to do at La Sapienza, for example, with the Master's programme in Design, Visual and Multimedia Communication.