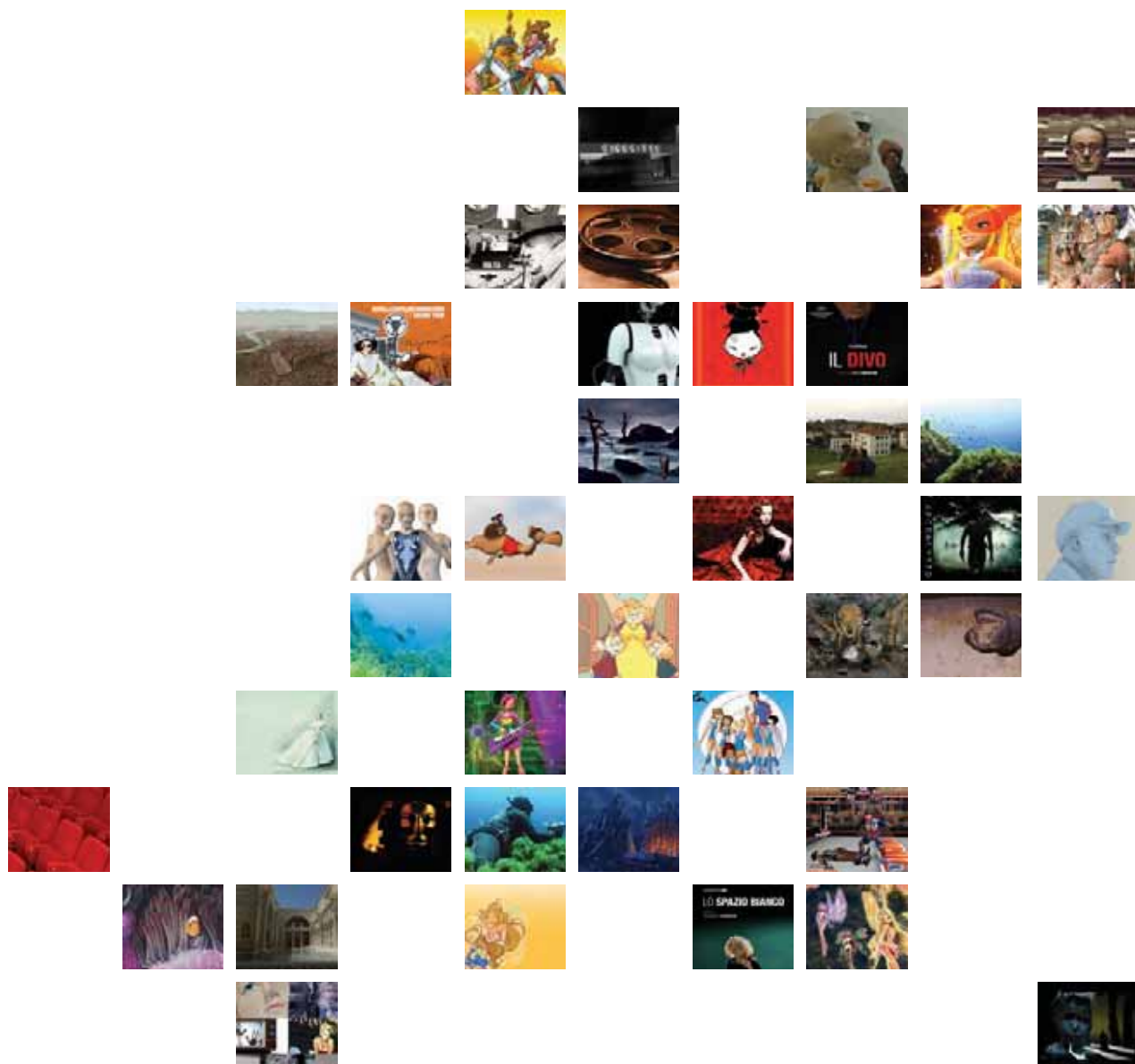


DESIGN FOR 5
MADE IN ITALY
sistema design nelle imprese di Roma e del Lazio



Multimedia Design

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

diid

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

Multimedia Design



Direttore responsabile | Managing Director

Tonino Paris

Direttore | Director

Carlo Martino

Coordinamento scientifico | Scientific Coordination Committee
Osservatorio scientifico sul Design del Dipartimento ITACA, Industrial Design Tecnologia dell'Architettura, Cultura dell'Ambiente, Sapienza Università di Roma

Redazione | Editorial Staff

Luca Bradini
Nicoletta Cardano
Ivo Caruso
Paolo Ciacci
Emanuele Cucuzza
Stefano Lacu
Antonio Las Casas
Sara Palumbo
Filippo Pernisco
Felice Ragazzo
Silvia Segoloni
Clara Tosi Pamphili

Segreteria di redazione | Editorial Headquarter

Via Flaminia 70-72, 00196 Roma
tel/fax +39 06 49919016/15
info@disegnoindustriale.net

Traduzione | Translations

Claudia Vettore

Progetto grafico | Graphic design

Roberta Sacco

Impaginazione | Production

Sara Palumbo

Editore | Publisher

Rdesignpress

Via Angelo Brunetti 42, 00186 Roma
tel/fax +39 06 3225362
e-mail: info@disegnoindustriale.net

Distribuzione librerie | Distribution through bookstores

Joo distribution – Milano

Distribuzione estero | Distribution for other countries

S.i.e.s. srl – Milano
20092 Cinisello Balsamo (MI), via Bettola 18
tel. 02 66030400 – fax 02 66030269
www.siesnet.it e-mail sies@siesnet.it

Stampa | Printing

Tipografia Ceccarelli, Grotte di Castro - VT

**DESIGN FOR
MADE IN ITALY**

sistema design nelle imprese di Roma e del Lazio

n°5_ottobre 2009

allegato alla rivista

diid disegno industriale industrial design

Rivista bimestrale di formazione e ricerca
Bimonthly magazine of training and research

Registrazione presso il tribunale di Roma 86/2002 del 6 marzo 2002
ISSN: 1594-8528

- 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**

Topic_Multimedia design

La cultura dell'immagine effimera | *The culture of ephemeral images*

Tonino Paris

Roma è la sede della televisione italiana, la Rai, e lo è anche di numerose altre TV di respiro nazionale e internazionale. Roma è Cinecittà, divenuta Holding, e poi CinecittàLuce, rappresentando di fatto il cinema italiano, con la sua storia e la sua tradizione. Roma e il Lazio ospitano grandi teatri, primo tra tutti il teatro dell'Opera, e sono stati fin dall'antichità la culla della teatralità effimera. Sono certamente condizioni uniche al mondo e che non possono non aver rappresentato uno stimolo allo sviluppo di una cultura dell'immagine immateriale e virtuale come quella in cui siamo oggi immersi. Il progetto, e quindi il design, è stato chiamato a dare un contributo sostanziale nella definizione prima di macchine sceniche, poi di scenografie teatrali, di set cinematografici e televisivi, di costumi e poi di sigle televisive, di spot pubblicitari, di grafica ed effetti speciali, ecc. definendo un apparato di competenze unico e originale, che in questi luoghi si è radicato. La cultura romana dell'immagine effimera si perpetua ancora oggi nell'era digitale, come quest'ambizioso numero della rivista dimostra. Nuove professionalità a servizio delle industrie dell'audiovisivo che controllano la virtualità, trasferendo la tradizione scenica in ambienti artificiali e plurisensoriali. Il quadro che affiora dalla rassegna, non certamente esaustiva, fa comunque emergere profili imprenditoriali e professionali che, come Factory LSD La Sapienza Design, ci auspichiamo di poter al più presto esibire in un'importante mostra.



Rome is the home of Rai, the Italian national broadcaster, and a number of other national and international TV stations. Rome is where you can find Cinecittà, which has become a holding company, and Cinecittà Luce, representing Italian film with its history and traditions. Rome and the Lazio region are also home to great theatres, first and foremost the Teatro dell'Opera, and they have been the cradle of ephemeral theatricality since ancient times.

These are undoubtedly conditions that are quite unique on this planet and they inevitably spurred on the development of the culture of the immaterial, virtual image in which we are enveloped today.

Designers were called on to make a significant contribution first to the elaboration of stage machinery, then to theatre, film and television sets and costumes, and after that to television themes, adverts, graphics and special effects, and more besides. This led to the establishment of a unique, original network of skills which has taken root in these places. The Roman culture of ephemeral images still survives today in the digital era, as this ambitious issue of the magazine shows.

New professional figures serve the audiovisual industries and control virtuality, transferring the set tradition to artificial, multi-sensory environments.

The picture that emerges from the review is far from exhaustive. Nonetheless, it reveals entrepreneurial and professional profiles which, as Factory LSD and La Sapienza Design, we hope we will be able to present soon in a major exhibition.



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.