

13

"Geeks Academy"  
apre a Roma  
pag\_04

# dunp

magazine

Settembre | Ottobre 2016

All'interno\_\_

Cosa c'è di nuovo:  
Google Lab pag\_06

Dal blog ViviCreativo:  
articoli e interviste pag\_10

Il meglio del design pag\_18  
e molto altro...

LARGO AI NUOVI  
SUPEREROI

#

ViviCreativo

by dunn

dunn



**CHRIS  
SICKELS**  
Pagina 22

IL BLOG DEDICATO ALLA CREATIVITÀ  
IN OGNI SUA FORMA

[vivicreativo.com](http://vivicreativo.com)

**BENVENUTI**  
DUNP MAGAZINE 2016

# Sommario

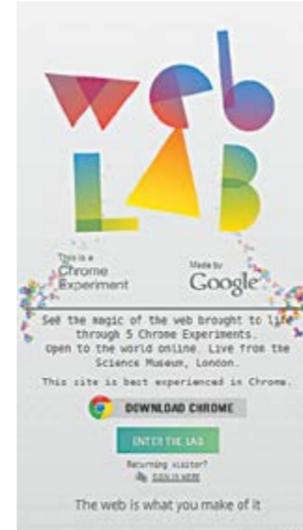
- 🔗 **WORK IN PROGRESS. COSA BOLLE IN PENTOLA** 04  
 Geeks Academy apre a Roma
- 📶 **WHAT'S NEW? COSA C'È DI NUOVO** 06  
 Scoperte, tendenze e anticipazioni sulla pubblicità
- 👤 **#VIVICREATIVO** 08  
 Interviste ed articoli selezionati dal nostro blog
- 📌 **#VIVICREATIVO. STACCA L'INSERTO** 12  
 Intervista e copertina: Alessio Baldi
- ★ **THE BEST OF DESIGN** 14  
 Il meglio del design scelto da dunn
- 🗣️ **SUCCESSI VINTAGE** 18  
 Amaro Montenegro: "Sapore vero"
- 💡 **CURIOSANDO** 24  
 Perché la curiosità è il motore dell'intelligenza



Best of design.  
 Benoit James **\_Pag 18**



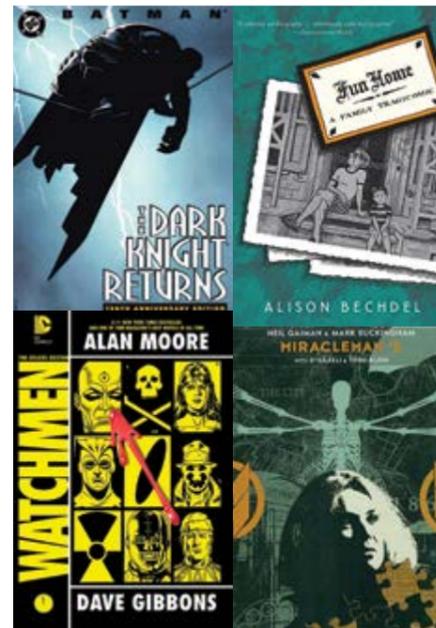
Spot famosi dell'Amaro  
 Montenegro **\_Pag 24**



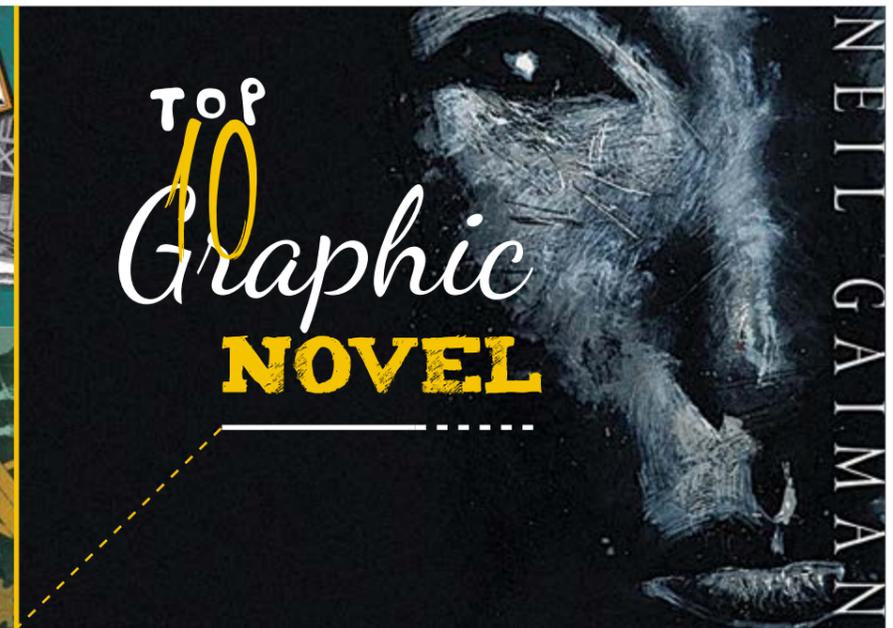
Le novità da Google  
**\_Pag 06**



Intervista ad Antonio Venece, direttore Geeks Academy  
**\_Pag 04**



Top 10 Graphic Novel secondo ViviCreativo **\_Pag 10**



## largo ai nuovi SUPEREROI



### Intervista ad Antonio Venece

#### CI RACCONTI COM'È NATA L'IDEA DI REALIZZARE IN ITALIA LA GEEKS ACADEMY?

Come spesso succede un'idea matura nel tempo e sboccia quando diversi fattori concorrono in un medesimo momento della vita dell'idea e della persona che la concepisce. Innanzitutto l'idea si fonda su un'esigenza che ho sempre sentito forte negli oltre vent'anni dedicati alla formazione nelle sue diverse forme:

**fare in modo che lo studente alla fine del corso di studio abbia il massimo delle probabilità di trovare lavoro.**

Ho sempre ritenuto che questo fosse uno dei parametri per misurare una formazione di qualità. Inoltre, nel corso della mia precedente esperienza di direttore di IED Roma, ho beneficiato di un osservatorio privilegiato sulle tendenze del mercato del lavoro.

La grande attenzione che mettevo nello sviluppare il servizio di placement per gli studenti mi ha portato a contatto con molte aziende, agenzie per il lavoro e il mondo delle startup offrendomi un preciso spaccato delle grandi contraddizioni del mercato del lavoro italiano. Da un lato una forte disoccupazione dei giovani dai 15 ai 25 anni pari al 40% e, dall'altro oltre il 40% di aziende che denunciava contraccolpi negativi sul proprio business perché non trovava i profili professionali ricercati. Un esempio su tutti, i dati unioncamere del 2015: **circa il 38% di offerte di lavoro nel campo dello sviluppo di software non trova profili.**

## Oggi siamo costretti a importare dall'estero il 3% di queste figure professionali.

Stessa cosa nel settore delle ICT. Infine un lungo viaggio di studio delle migliori università americane negli Stati Uniti effettuato a maggio di quest'anno mi ha aperto gli occhi sulla direzione in cui evolve la formazione e sull'attualità del mercato americano e quindi su quello che succederà da noi nei prossimi anni.

Geeks Academy è stata quindi fondata per colmare il divario sempre più ampio di competenze nel campo del computer coding, data sciences, web security, UXD e digital marketing e la conseguente carenza di profili professionali.

#### PERCHÉ HAI SCELTO IL TERMINE GEEK PER LA SUA ACCADEMIA?

La parola Geek racchiudeva fino a pochi anni fa due importanti significati. È associata da un lato agli oggetti tecnologici di ultima generazione e, dall'altro, ha indicato, insieme al termine Nerd, un particolare tipo di persona bizzarro e a tratti asociale perché molto coinvolto nella sua passione per l'informatica, la tecnologia e la fantascienza. Oggi invece i Geek sono i protagonisti della grande trasformazione dell'economia digitale in corso.

Di fatto si ritrovano al centro dei grandi processi di innovazione e protagonisti determinanti del miglioramento della vita quotidiana di tutti noi. E questo ha comportato per molti Geek l'esigenza di essere sempre più una comunità attiva e dialogante con il resto della società che, di ritorno, gli riconosce un ruolo di leadership in questa fase di grande cambiamento.

Un ruolo di leadership che gli viene riconosciuto anche in termini di ricchezza detenuta.

Nell'ultima lista dei primi dieci miliardari a livello mondiale la metà provengono dall'economia digitale.

**Ritengo pertanto che la parola Geek racchiuda quanto di più positivo debba caratterizzare un giovane che guarda al futuro con ottimismo: passione per la tecnologia, disponibilità al cambiamento e miglioramento continuo.**

#### IL "GEEK" IN 3 AGGETTIVI.

Appassionato fino all'ossessione, generoso, cool.

#### CHE PECULIARITÀ DEVONO NECESSARIAMENTE AVERE I DOCENTI DELL'ACADEMY? COSA CERCCHI DA LORO?

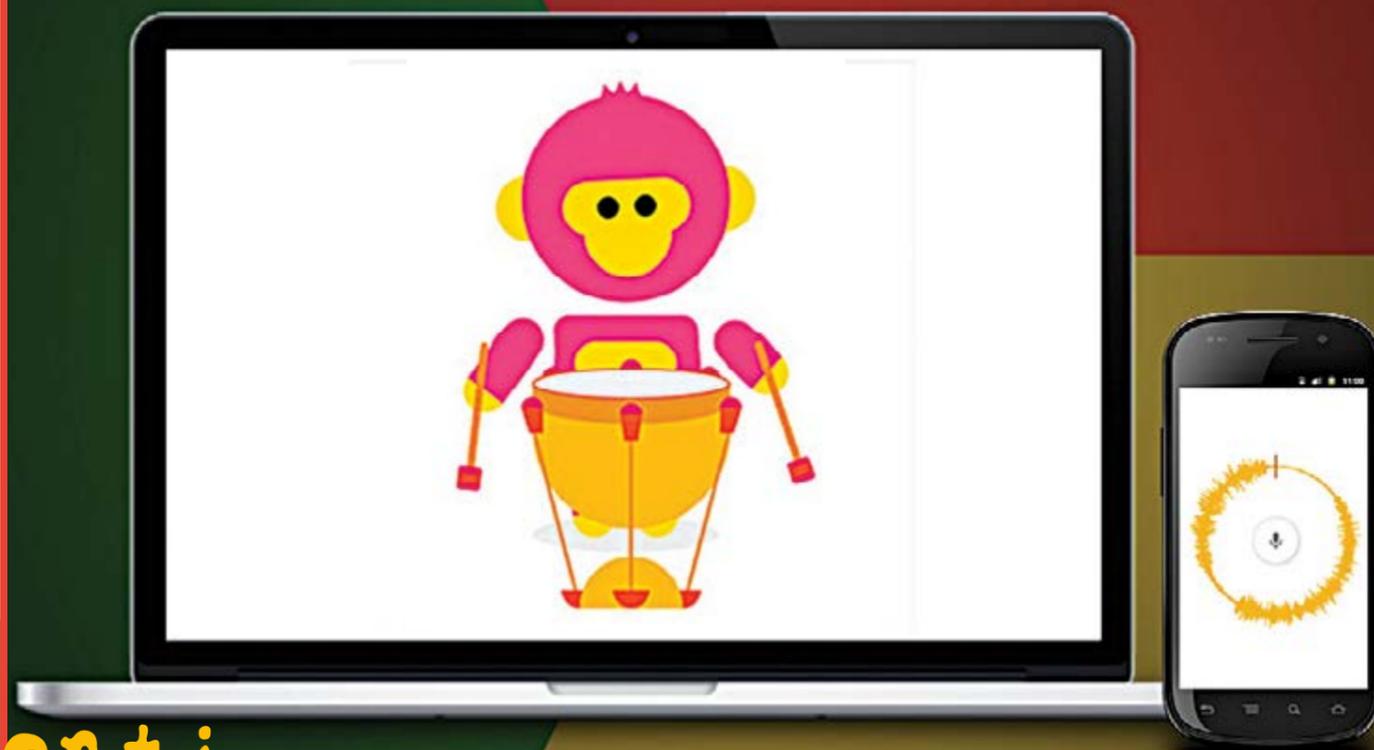
Innanzitutto preparazione e grande aggiornamento di conoscenze e competenze. E altrettanto importante consideriamo la motivazione a voler condividere e trasmettere la propria passione Geek. Per questo motivo sono sostanzialmente tutti dei professionisti che si prestano all'insegnamento.

L'INTERVISTA PROSEGUE SU [dunp.it](http://dunp.it)  
[geekacademy.it](http://geekacademy.it)



“  
Il Geek in 3  
aggettivi?  
**Appassionato,  
generoso, cool.**  
”





## help google atar

Tecnologia, innovazione, creatività sono da sempre gli asset su cui Google si basa.

Progetti avanzati di alta tecnologia sono a portata di tutti quelli che vogliono vivere esperienze virtuali nuove, come la navigazione su mobile che si basa sulla tecnica dello storytelling. È tutto da scoprire!

## I sorprendenti progetti di Big G

**Google diventa maggiorenne:** in questi 18 anni, il gigante di Mountain View e i suoi laboratori di ricerca Google hanno tenuto un occhio fisso sul presente e uno sul futuro: dalla user experience sempre più coinvolgente, allo sviluppo delle potenzialità del digitale per dare un prodotto nuovo ai consumatori.

Da diverso tempo Google applica una politica chiamata del "20%", che lascia all'interno della settimana lavorativa un giorno libero ai propri dipendenti, da destinare alla sperimentazione pura.

Questo ha portato spesso alla realizzazione di progetti interessanti come Google News, Gmail e AdSense. Grazie a tecnologia, innovazione e creatività le soluzioni di alta tecnologia sono a portata di tutti quelli che vogliono vivere esperienze virtuali nuove. Ecco come Google sta provando a cambiare il mondo, con risultati spesso sorprendenti.

## chrome music lab

Partiamo dal presupposto che la musica è per tutti. Chrome Music Lab è progetto che raccoglie un insieme di esperimenti che consentono a chiunque, di qualsiasi età, di navigare e esplorare la musica. Un progetto dove si uniscono le collaborazioni tra musicisti e programmatori, utilizzando la tecnologia aperta a tutti: il web. Questi esperimenti sono solo un inizio.

## light saber

Google e Star Wars insieme per regalare un'esperienza immersiva a 360° ispirata all'ultimo film della celebre saga stellare: "Il Risveglio della Forza". Con Google si entra nella realtà virtuale con il proprio smartphone, esplorando l'universo di Star Wars.



# STEP ON STAGE WITH THE PERFORMING ARTS

Journey through the world of performing arts and watch the world's greatest performers come to life in 360°

## THE BOOKS

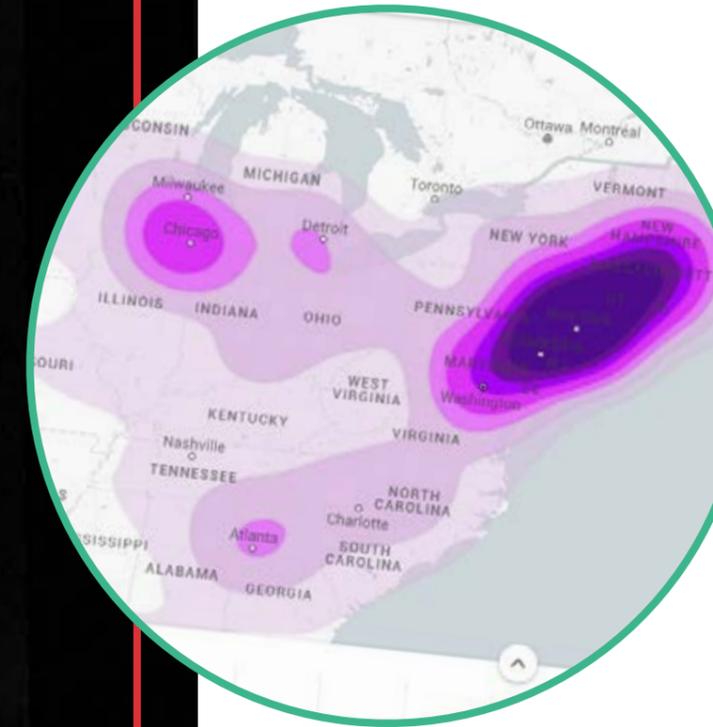
Welcome to our bookstore. We sell books that cannot be printed.



## edition at play\*

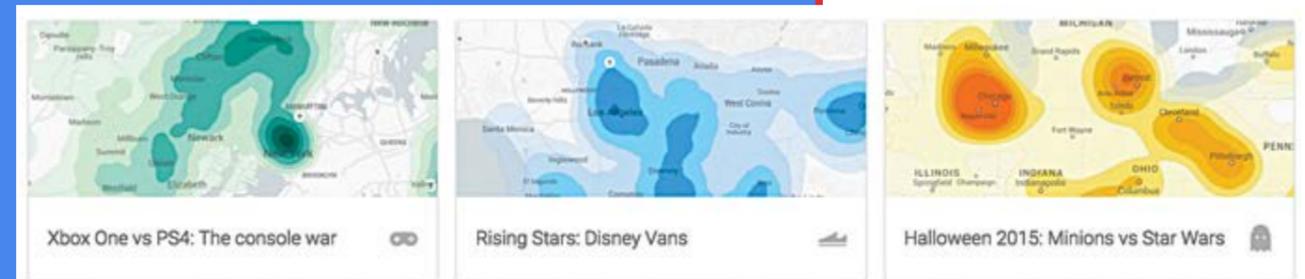
Editions At Play realizzato dal Creative Google Lab nasce con lo scopo di diffondere una nuova esperienza online nella lettura di un libro, attraverso una fruizione più immediata dai dispositivi mobile.

I libri pubblicati, in qualunque forma, online e offline sono opere da difendere, portatori sani di cultura e conoscenza degli scrittori più importanti in tutto il mondo. Il progetto vuole sviluppare le potenzialità del digitale per dare un prodotto nuovo ai lettori.



Shopping Insights™  
Explore trends and popularity of products across the U.S.

Start by searching for things like 'book one' or 'engagement rings'



## step on stage

Dal Google Institute, un progetto tutto dedicato all'arte. Teatro, musica, danza, sono le arti per eccellenza, simbolo del palcoscenico. Le soluzioni di esperienza virtuale studiate con le nuove tecnologie che consentono a chiunque di vivere una sperimentazione unica nel suo genere.



# TOP 10 Graphic NOVEL



## 1. Watchmen di Alan Moore e Dave Gibbons del 1986

Secondo Grossman "the greatest superhero comic ever written-slash-drawn". Scritto in un periodo cupo della storia americana e mondiale, Watchmen ha rivoluzionato l'intero genere dei superhero comic con personaggi al limite della nevrosi e senza alcun reale superpotere. Un capolavoro diventato anche un film nel 2009 con la regia di Zack Snyder e una scena d'apertura memorabile, grazie anche a "The Times They Are A Changin'" di Bob Dylan.

## 2. Sandman di Neil Gaiman del 1989

Con i suoi 75 albi, guadagna il secondo posto. La storia di Morpheus, uno dei 7 Eterni (Destino, Morte, Distruzione, Desiderio, Disperazione e Delirio), rapito da un gruppo occulto, è il risultato di racconti mitologici e orrificici e di molte teorie filosofiche. Tutte le copertine furono realizzate da un unico disegnatore, Dave McKean, che scelse di combinare differenti linguaggi visuali tra fotografia, pittura, arte digitale e collage, dando vita a cover originali e assolutamente inusuali per un fumetto.

## 3. Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth di Chris Ware del 2000

È la storia di un trentenne solitario che immagina di essere il ragazzo più intelligente sulla terra e di vivere straordinarie avventure. La realtà è invece ben diversa e assai desolante. La graphic novel di Ware ha uno stile minimalista e le strisce sembrano richiamare i pannelli e le griglie di Mondrian. Secondo Grossman è ogni pagina di Jimmy Corrigan è una "master class in minimalist graphic design".

## 4. Maus di Art Spiegelman del 1986

Fu allora, nel 1992, quando gli fu assegnato lo Special Award del Premio Pulitzer che il mondo capì che i fumetti non erano solo roba da ragazzini, ma potevano essere un mezzo straordinario per raccontare in modi inediti storie terribilmente familiari come l'Olocausto. Ispirato alla storia del padre, sopravvissuto al genocidio, Spiegelman rappresenta i personaggi della sua storia come animali: i gatti sono i nazisti, i topi, gli ebrei, i cani sono americani, consegnandoci una metafora visiva straordinaria dell'esperienza ebraica e, in generale, di quella umana.

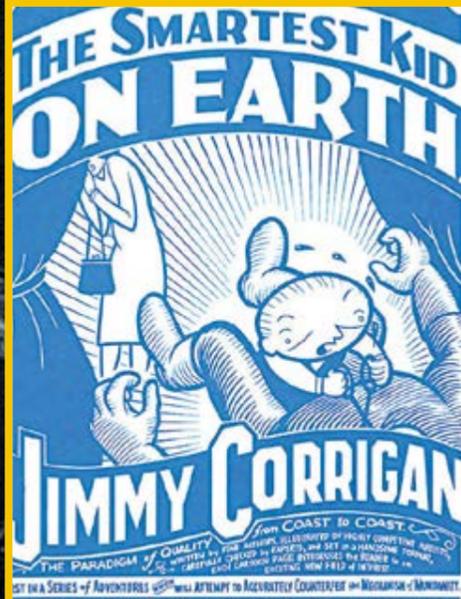
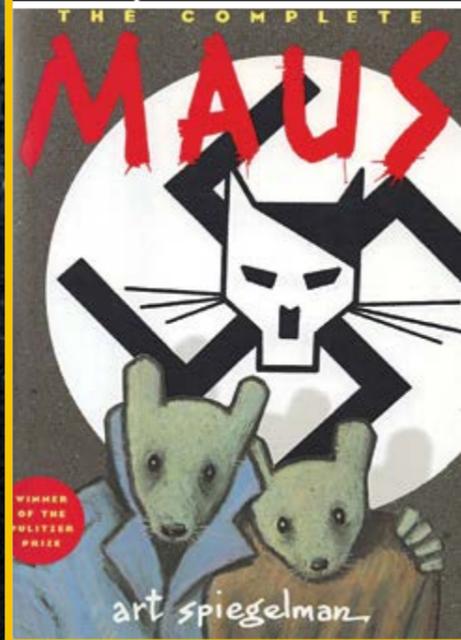
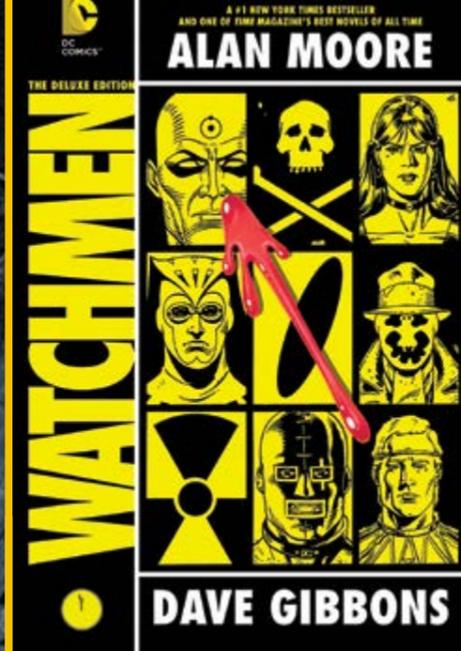
## 5. Le avventure di Tintin del belga Hergè del 1929

Tintin è un giovane reporter sempre in giro per il mondo, accompagnato dall'inseparabile cane Milù e pronto ad affrontare ogni genere di pericolo, di solito rappresentato da spie, falsari, trafficanti di droga. Lo stile di Hergè è un mix di cartoonishness e di fotografia iperrealista, il tutto saturato al massimo. Nel 2011 Steven Spielberg e Peter Jackson ne fanno un film, realizzato totalmente in motion capture.

THE ABSOLUTE  
SANDMAN  
VOLUME THREE  
vertigo.com

TM & © DC Comics  
VERTIGO

NEIL GAIMAN



## 6. *Miracleman: The Golden Age* di Neil Gaiman e Mark Buckingham

Al fumetto, all'inizio degli anni '80, vi lavorò lo sceneggiatore Alan Moore, prima di dar vita agli eroi in pensione di Watchmen.

Balzato alle cronache più per i problemi legali che per l'originalità della sua trama e la caratterizzazione del protagonista principale, che perde la memoria e con essa la propria identità. In *Miracleman* si definiscono già le specifiche di una nuova figura del super eroe, più umano e, per questo, assai più credibile.

## 7. *Fun Home* di Alison Bechdel del 2006

Storia autobiografica e romanzo di formazione, Alison ci racconta del suo complesso rapporto con il padre, della sua omosessualità, del ruolo di autori come Oscar Wilde, Marcel Proust o James Joyce nel processo di coscienza di se stessa e degli altri.

*Fun Home* è stato oggetto di numerose pubblicazioni accademiche nel settore dei Cultural Studies, soprattutto per la sua struttura narrativa, non lineare, ma quasi labirintica "going over the same material, but starting from the outside and spiraling in to the center of the story."

## 8. *Ghost World* di Daniel Clowes del 1993

Storia di due adolescenti, Enid e Rebecca, di una piccola provincia americana, sarcastiche e ironiche nei confronti di tutto ciò che le circonda. Pura emozione, secondo Grossman che la definisce come "a battering ram that crushes the reader's heart". Nel 2001 divenne anche un film con una giovanissima Scarlett Johansson.

## 9. *The Dark Knight Returns* di Frank Miller del 1986

Si aggiudica il nono posto. Uno dei reboot più potenti di tutti i tempi. Batman, dopo la morte di Robin, vive nell'oblio, mentre Gotham sprofonda nel crimine dei nemici di un tempo. Una fotografia nerissima di uno dei personaggi comic più amati. Da questa graphic novel ha preso spunto la trilogia di Christopher Nolan con Christian Bale.

## 10. *The Greatest of Marlys* di Lynda Barry del 2002

"Probably the greatest novel ever written, in any medium, from a child's point of view". Marlys Mullen è una bimba di otto anni, un entusiasmo indomabile nonostante la vita e una famiglia disfunzionale. Canti, giochi, esperimenti e teorie. Un romanzo in bianco e nero commovente e insieme comico fino alle lacrime.



Stacca l'inserito con  
**#VIVICREATIVO**

# STORIE DI CREATIVI

intervista ad Alessio Baldi

## ALESSIO, COME È NATA LA TUA PASSIONE PER IL FUMETTO E PERCHÉ?

Rispondere alla prima domanda, è semplice: sono cresciuto con mio zio Mauro Laurenti, fumettista della Bonelli, quindi è stato quasi inevitabile che mi addentrassi in questo mondo, anche se sicuramente c'era una passione ed una predisposizione di fondo. Ti basti pensare che alle scuole elementari le maestre mi chiamavano a disegnare alla lavagna, quando dovevamo rappresentare degli animali o altro.

Con il tempo ho proseguito la passione, mettendola in pratica a livello lavorativo, i primi tempi sotto altro nome per alcuni fumettisti della Bonelli, poi in maniera ufficiale per la casa Editrice Aurea, realizzando numeri della serie Joh Doe. In seguito su varie storie brevi come: Champagne, Il rispetto, Diecimila inverni d'acciaio, Spirito Olimpico, Il demone, Povero Diavolo, La Morte ha gli Occhi a Mandorla.

Dopo un anno e mezzo di collaborazione, che purtroppo si è conclusa, ho intrapreso altre strade lavorative, rimboccandomi le maniche e rimettendomi in gioco.

Nonostante questo, il mio amore per il disegno resterà sempre vivo. Comunque non si sa mai, chissà che prima o poi le cose girino in maniera diversa e un pizzico di fortuna mi dia la possibilità di mettere di nuovo in pratica la mia passione.

**vivicreativo.com**

segui **#vivicreativo** anche su Facebook



artista *Alessio Baldi*



# ALESSIO BALDI

anni: **37**

professione: **creativo**

## QUALI SONO I MOMENTI DELLA GIORNATA IN CUI LAVORI AL MEGLIO, IN CUI TI SENTI PIÙ ISPIRATO?

È relativo all'umore della giornata, all'ispirazione del momento, e ad altri fattori che intervengono nel corso del lavoro. Un elemento importante è dato anche dal tipo di sceneggiatura che sto eseguendo, magari alcuni progetti sono più interessanti di altri, e l'entusiasmo è maggiore rispetto al solito.

In ogni caso, quando questa passione si applica al lavoro diventa un impegno leggermente più meccanico, quindi ispirazione o no, ci si deve mettere sul tavolo da lavoro e realizzare il progetto.

## ANCHE QUEST'ANNO IN ITALIA, ACCANTO AI NUMEROSI FESTIVAL E MANIFESTAZIONI SUL FUMETTO, SI TIENE IL ROMICS, RASSEGNA INTERNAZIONALE SUL FUMETTO, GIUNTA ALLA SUA XX EDIZIONE: PERCHÉ SECONDO TE QUESTO SETTORE NON CONOSCE CRISI ED È SEGUITO DA UN PUBBLICO DI ETÀ ETEROGENEA?

Riguardo al successo delle manifestazioni sul fumetto, nonostante la crisi, credo sia dovuto al fatto di aver inserito in questi eventi, numerose innovazioni, e di aver allargato il campo a gadget, giochi di ruolo, videogames. Non dimentichiamo poi l'avvento delle, o dei cosplay, (cioè indossare un costume che rappresenta un personaggio in un determinato, interpretandone il modo di agire) che ormai sono un'attrazione non indifferente, la ricercatezza nei costumi è quasi maniacale, in maniera positiva naturalmente.

Comunque, a parte questo, è un bene che il fumetto e i suoi contorni continuino a vivere, e a suscitare così tanto interesse nel pubblico che lo segue, e spero che vada in crescendo.

# ALESSIO BALDI

alessiobaldi1977@gmail.com

CERCA SU FACEBOOK Alessio Baldi



L'INTERVISTA PROSEGUE SU [vivicreativo.com](http://vivicreativo.com)



L'ILLUSTRATORE LORENZO TERRANERA, DIVISO TRA BAMBINI E TELEVISIONE, CHE IN QUESTA INTERVISTA CI RACCONTA LA SUA ESPERIENZA E I PROSSIMI PROGETTI.

## Quando hai capito che da grande avresti fatto l'illustratore?

Credo non ci sia stato un momento preciso, ho sempre disegnato. Poi finiti gli studi sono "scivolato" dentro il mondo del lavoro: piccole e grandi cose, progetti, idee. In sostanza io non sono mai stato fermo e alla fine del mese ha cominciato presto ad esserci un guadagno, c'è sempre stato, piccolo o grande. Ad un certo punto ho pensato che avrei fatto lo scenografo, perché lavoravo molto a teatro. Poi ho cominciato a fare le guide per bambini della casa editrice Lapis a cui sono seguiti altri libri e alla fine l'illustrazione ha prevalso. Ma non mi sento un disegnatore e basta: continuo a lavorare il legno, a progettare scene, a dipingere quadri e pannelli.

## Qual è la prima persona che ha creduto in te?

Mia madre e mio padre mi hanno sostenuto quando ne ho avuto bisogno e hanno fatto in modo che mi prendessi la responsabilità delle mie scelte.

## Quali sono gli "incontri speciali" nella tua professione?

Ne ho avuti tanti. Quelli speciali sono quelli che mi lasciano un'immagine o una storia.

## Perché, nella tua produzione, ti dedichi al mondo dell'infanzia?

Direi che me lo sento più vicino, io uso un linguaggio semplice che è ben comprensibile dai bambini e che però funziona anche con gli adulti, in televisione.

## A cosa pensi quando devi tradurre in immagini una storia, come procedi?

Una volta iniziavo dalla prima tavola e andavo avanti come un treno, la prima immagine che mi pioveva addosso era quella buona, e anche se non era il massimo, una volta iniziata la finivo. Oggi sono un pochino più riflessivo, cerco di prendermi più tempo e mi preparo dei bozzetti prima di iniziare. Qualche volta addirittura mi capita di rifare una tavola, anche se è molto raro.

## Ci puoi raccontare la tua esperienza al "muro" di Ballarò?

Sicuramente è stata un'esperienza importante che ora sta proseguendo su La7 con DiMartedì. Lavorare per la televisione ti aiuta a sviluppare la sintesi nella notizia e a farlo velocemente, i tempi sono sempre molto stretti, e nel mio caso che consegno è un'animazione definitiva, non ti puoi permettere ripensamenti, quello che fai andrà in onda.



leggi l'intervista completa

# Benoit Jammes



## TAPE ART

Simbolo per eccellenza degli anni '80, **L'AUDIOCASSETTA ERA IL SUPPORTO PIÙ DIFFUSO**

Oggi le cassette non servono più, ma ci possono ancora **RICORDARE MOMENTI PASSATI**

[benoitjammes.com](http://benoitjammes.com)

Benoit Jammes è un trentenne designer francese che vive a Parigi.

**SI OCCUPA DI DESIGN, PROGETTAZIONE, FOTOGRAFIA E HA UNA PASSIONE PER COSÌ DIRE, VINTAGE: COLLEZIONA VECCHIE AUDIOPASSETTE, CHE TRASFORMA IN OPERE ARTISTICHE**

L'idea di inserire un nastro magnetico in una scatola di plastica è del lontano 1963. Simbolo per eccellenza di tutti gli anni '80, fino a relativamente pochi anni fa, l'audiocassetta era il supporto più diffuso per la musica e per i dati. Oggi non servono più, ma ci possono ancora ricordare momenti passati, vacanze, compilation per fidanzati/e, amici, feste e compagnie. Benoit Jammes non è il primo, molti artisti hanno pensato di utilizzare quest'oggetto per inventarsi qualcosa di nuovo. Denominata "tape art", torna a vivere più potente che mai nei quadri dell'artista francese, che con le sue creazioni dai colori sgargianti, sta facendo parlare di sé.

Sarà per quella nostalgia che accompagna il ricordo delle musicassette, delle ore passate a riavvolgerle con la penna o a registrarci sopra le canzoni preferite cercando di cogliere il punto esatto della musica trasmessa alla radio, fatto sta che in pochi riescono a sbarazzarsi delle pile di audiocassette, conservate in soffitta, o chissà dove. Pezzi di vita che, come fotografie, hanno immortalato

la musica di un'epoca e l'immaginario collettivo di milioni di giovani. Gli stessi che oggi acquistano custodie per cellulari e dispositivi di ultima generazione, modellati su quelle forme e colori.

Benoit ha fatto i conti con le sue pile di nastri magnetici e gli ha restituito nuova vita, fornendo loro una cornice e "cucendogli" addosso forme e colori, iconizzandoli. Il risultato è una serie di quadri non a caso denominati [o-o] ispirati, ad esempio, ai Simpson o a Kill Bill, con il risultato di avere piccoli quadri dove la cassetta "interpreta" il soggetto e ne ricorda alcune caratteristiche principali.

Il designer francese racconta che si è trovato davanti al mucchio di cassette, senza più avere un supporto funzionante per leggerle. Da qui è cominciata la sua "risemantizzazione".

La vecchia audiocassetta con il nastro e i due buchi dentellati evoca al designer una specie di nostalgia legata all'infanzia e alla colonna sonora dei 60 minuti di musica in fila - che dura, nel ricordo, tutta una vita.

# NELLO SPAZIO NULLA SI CREA, NIENTE SI DISTRUGGE, ma tutto si trasforma (A. Einstein)

“In space we trust” è un progetto artistico, declinato sul web dedicato a tutti i pionieri e i ricercatori dello spazio, con l'obiettivo di mostrare gli eventi più importanti nella storia dell'esplorazione e della ricerca spaziale. Il sito supportato da Roscosmos, l'Agenzia spaziale russa, consente di compiere una passeggiata virtuale attraverso le tappe più importanti della corsa allo Spazio, dalla messa in orbita dello Sputnik 1, al primo satellite artificiale lanciato da Baikonur nel 1957, dall'impresa di Gagarin, il Cristoforo Colombo dei cieli, che per primo volò nello Spazio nel 1961.



# POTREI CONTINUARE A VOLARE NELLO SPAZIO PER SEMPRE (Yuri Gagarin)

# UNA PASSEGGIATA VIRTUALE ATTRAVERSO LE TAPPE PIÙ IMPORTANTI DELLA CORSA allo Spazio

Proseguendo nella navigazione coinvolgente, interattiva e ricca, si rivive la conquista della Luna, il lancio delle prime sonde inviate in flyby attorno ai pianeti del Sistema Solare - la Mariner 4 verso Marte, Pioneer 10 vicino a Giove; l'inizio del lungo viaggio delle Voyager e la costruzione della stazione russa MIR (1986); il lancio di Hubble e quello di Cassini; la sfida (superata) di Rosetta e, infine, quella di New Horizons.



# Si rivive la conquista della Luna

Per ogni tappa si accede a una serie di contenuti extra, animazioni con i dati e con le tappe chiave della missione, le traiettorie delle sonde e le posizioni dei satelliti. Una sorta di tour in questo museo virtuale dell'esplorazione spaziale.





**ATTENZIONE  
AL DETTAGLIO,  
CURA DEI  
MATERIALI**

*trasmessi in "stop motion"*

## LA STOP MOTION VIENE IN AIUTO PER RIEVOCARE

*un concept vintage*

Chris Sickels è un illustratore nato a Greenfield, Indiana, cresciuto nella piccola fattoria di famiglia. **Crea illustrazioni 3D e realizza prodotti in animazione stop-motion**, una particolare tecnica di animazione.



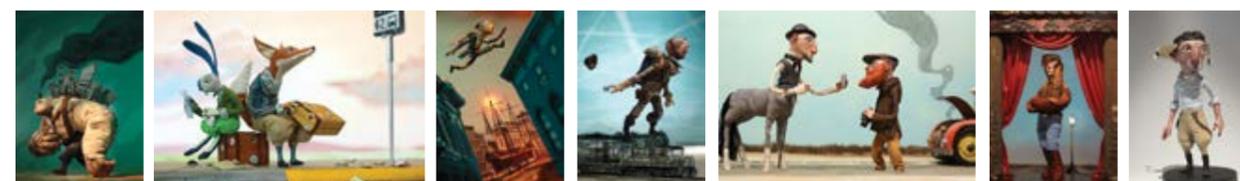
La differenza con un normale video è la sua natura, una stop-motion diviene video solo in fase di montaggio, prima di allora rimane ancora una serie di scatti fotografici. Grazie ad una stop-motion è possibile creare delle situazioni irreali come animare oggetti o pupazzi, creare sparizioni improvvise o sostituzioni di corpi.

Come nel caso di questo artista, i cui film d'animazione in stop-motion sono stati proiettati in vari festival tra cui al "Los Angeles International Short" e al "Film Festival di Montreal".

Le scene di cui si serve Chris sono prima abbozzate con un disegno a mano, poi vengono modellati i personaggi, con una cura quasi maniacale per quel che riguarda l'abbigliamento che viene interamente cucito su misura. Il set è costruito attorno ai personaggi che si raccontano attraverso una serie di scatti fotografici. Le sue illustrazioni 3D sono costituite da una varietà di materiali, come tessuto, cartone, legno, miniature, oggetti realizzati ad hoc. Molto interessante è l'uso della luce, calda e avvolgente, che dà un

tocco molto personale ad ogni opera. Le ambientazioni sono di tutti i tipi, come nella scena di 'Chasing / Raccolta' dove tutto il concept gravita attorno a scene di caccia e i protagonisti sono a "caccia" di insetti.

Questo artista realizza personaggi e situazioni di ogni tipo, passando da quelli fantastici, creati attraverso l'uso della tecnica dell'antropomorfismo, dove gli animali, ad esempio, sono rappresentati con le sembianze umane.



Accogliamo l'autunno con

AMARO  
MONTENEGRO

da 130 anni



GUARDA  
I VIDEO

Sapore Vero

Partiamo con un po' di storia.

L'IDEATORE DEL FAMOSO AMARO MONTENEGRO FU STANISLAO COBIANCHI, FIGLIO DI UNA NOBILE FAMIGLIA BOLOGNESE CHE VOLEVA PER LUI UNA CARRIERA ECCLESIASTICA. STANISLAO, PER SFUGGIRE AL SUO DESTINO, EMIGRÒ APPUNTO IN MONTENEGRO, DOVE CONOBBE UN LIQUORE LOCALE, CHIAMATO KARIK, E QUANDO TORNÒ IN ITALIA SI TRASFERÌ IN PIEMONTE DOVE INIZIÒ A LAVORARE COME ERBORISTA E CERCÒ DI RIPRODURRE IL GUSTO DI QUEL LIQUORE.

Nel 1885 brevettò la sua ricetta dell'amaro con una selezione di circa 40 tipi di erbe diverse, ricetta che tutt'oggi rimane immutata e segreta, e tornò a Bologna dove fondò la distilleria dell'Amaro.

Il successo indimenticabile dell'Amaro Montenegro deriva principalmente dalla serie di campagne pubblicitarie che fanno parte della nostra memoria anni '80 e '90 con lo slogan "Sapore vero"

Da sempre la comunicazione di questo liquore celebra le gesta di "eroi" che, legati da sentimenti di amicizia e solidarietà, riescono a risolvere ogni situazione per festeggiare, poi, con un brindisi, appunto, dal "sapore vero". Vediamo i protagonisti degli spot aiutare cavalli e stambecchi in difficoltà (come dimenticare il famoso

veterinario?), garantire concerti, portare in salvo antichi vasi.

Nel 2015, per festeggiare i 130 anni dalla nascita dell'italianissimo amaro, l'azienda ha voluto riconfermare i valori intrinseci del brand, comunicandoli attraverso un'iniziativa originale.

La campagna #EroiVeri, firmata dal gruppo Armando Testa, parla di eroi che salvano il mondo ogni giorno, che proteggono natura, animali e territorio. Coinvolgendo consumatori ed utenti tramite una buona comunicazione integrata, l'azienda ha condotto il pubblico al mini sito montenegro130.it, declinando la campagna su web, video, display, radio, attività on-field e canali social. Attraverso la piattaforma digitale [www.ungiornoaeroiveri.it](http://www.ungiornoaeroiveri.it), ha raccolto il traffico generato dalle attività di engagement online.

DA SEMPRE AMARO MONTENEGRO  
RAPPRESENTA ELEMENTI POSITIVI:  
amicizia, eroismo  
e solidarietà

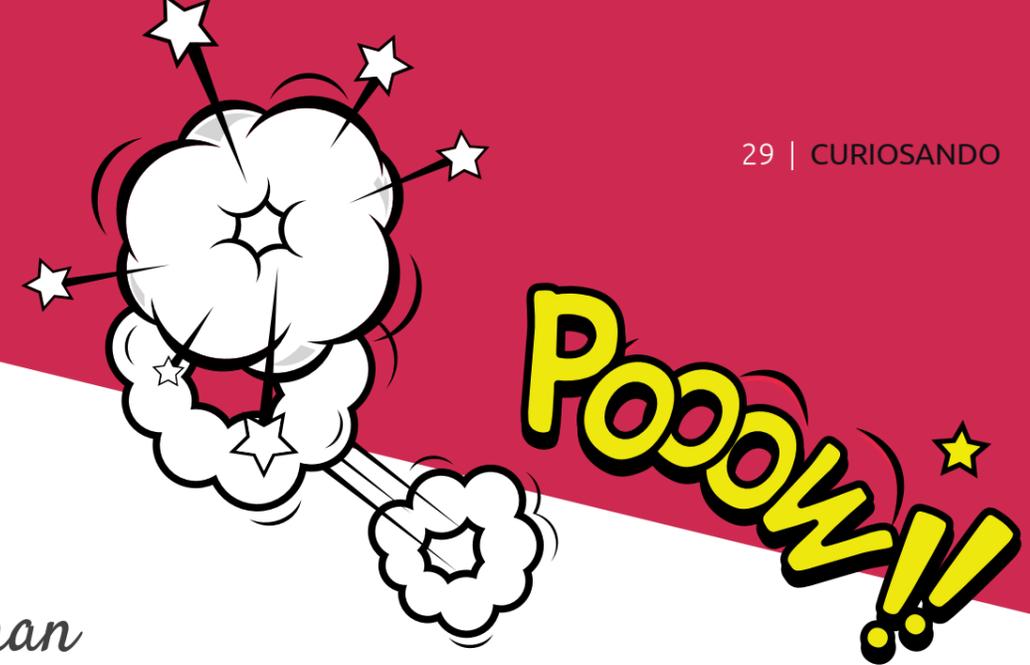
«Da sempre Amaro Montenegro rappresenta elementi positivi quali amicizia, eroismo e solidarietà; valori che nel corso degli anni non sono mai tramontati e che anzi abbiamo raccontato con un linguaggio sempre attuale – ha dichiarato Marco Ferrari, amministratore delegato di Gruppo Montenegro. Con la Campagna #EroiVeri, in occasione dei 130 anni di Amaro Montenegro, per la prima volta i protagonisti sono stati veri volontari di Associazioni attive sul territorio italiano, che consente ai nostri consumatori di vivere una esperienza immersiva nei valori del brand».



Lo sapevi che?

## NEWS E CURIOSITÀ IN PILLOLE TROVATE SUL WEB MA NON SOLO

Credi di sapere veramente tutto? Nell'era della mega informazione e di Google che si propone di rispondere a tutti gli interrogativi, abbiamo raccolto alcune piccole cose che potrebbero esserti sfuggite.



### 1. Superman

La "S" del costume di **Superman** non è solo la sua iniziale, ma fa riferimento anche al simbolo della speranza in kryptoniano e se capovolta significa, invece, "resurrezione".

### 3. Jim Steranko

Uno degli autori più influenti della **Marvel** era un illusionista. **Jim Steranko**, autore della mitica serie Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D, prima di diventare un disegnatore, fu un escapologista alla Houdini. Ha suonato anche in una rock band e fu arrestato per il furto di 25 macchine e due camion. Per la cronaca, ha lavorato pure come mangiafuoco. Un bel curriculum, non c'è che dire!

### 5. Joker

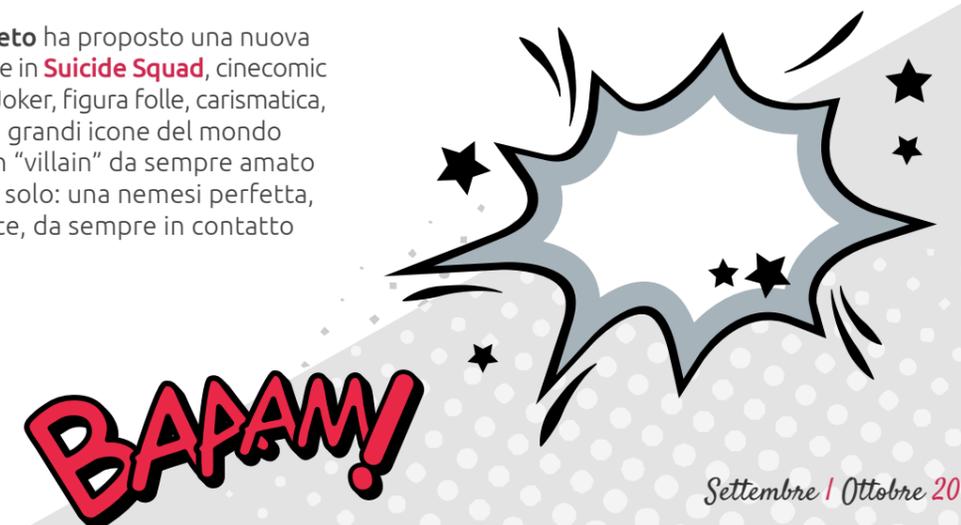
Ad agosto 2016 **Jared Leto** ha proposto una nuova e inquietante incarnazione in **Suicide Squad**, cinecomic diretto da David Ayer, di Joker, figura folle, carismatica, magnetica, una delle più grandi icone del mondo dei fumetti. Il Joker è un "villain" da sempre amato dai fan di Batman e non solo: una nemesi perfetta, che spinge l'eroe al limite, da sempre in contatto con il suo lato oscuro.

### 2. Yellow Kid

**Yellow Kid**, un monello brutto e irriverente creato dallo statunitense **Richard F. Outcault** il 5 maggio 1895 sul supplemento domenicale del quotidiano New York World, è comunemente considerato il capostipite del fumetto.

### 4. Iron Man

**Robert Downey Jr.**, nei film di **Iron Man**, spesso non segue il copione, ma gli viene lasciato un margine di improvvisazione. Per esempio, i famosi mirtilli offerti da Tony a chiunque in Avengers non sono altro che lo snack di Downey che, affamato durante le riprese, decide di integrarlo nel copione.





## Nel *Prossimo* NUMERO

Nel prossimo numero parleremo di **Lucas Wakamatsu**, illustratore freelance brasiliano, che si occupa di arte digitale, illustrazione e disegno. Attualmente studia Graphic Design presso São Paulo State University. Realizza disegni dai colori brillanti e audaci. Ha realizzato "La risonanza", un progetto di quattro lattine dal design unico, con composizioni caleidoscopiche, trasformando semplici contenitori da bere in qualcosa di realmente creativo.

# 13

**dunp**  
magazine

2016 - NUMERO 13

DIRETTORE RESPONSABILE  
**Claudio Polito**

DIRETTORE CREATIVO  
**Roberta Flamini**

DIRETTORE EDITORIALE  
**Alessia Tommasini**

REALIZZAZIONE EDITORIALE  
**Tiziana Evangelisti**

UFFICIO STAMPA  
[ufficiostampa@dunp.it](mailto:ufficiostampa@dunp.it)

PUBBLICITÀ  
[info@dunp.it](mailto:info@dunp.it)

Settembre | Ottobre 2016

**dunp**

 facebook Ads



# PORTA IN ALTO I TUOI **RISULTATI**

[dunp.it](http://dunp.it)

scegli **Google AdWords**



dunp

via g. rosaccio, 6  
00156 ROMA  
t +39 06 4066184  
info@dunp.it  
dunp.it

COPERTINA DI  
ALESSIO BALDI