



**L'EDITORIA ILLUSTRATA  
È VIVA E FUNZIONA  
MA HA NUOVE REGOLE  
ESEMPI E MERCATI  
INTERNAZIONALI**

← English on back cover

DEBBIE BIBO  
JEREMY LESLIE  
ANNA CASTAGNOLI  
CANICOLA BAMBINI



**Con 4 numeri ogni anno e un'edizione speciale in arrivo, ILIT ti consegna i migliori punti di vista, inchieste e opinioni sul mondo del disegno. Una prospettiva a tutto tondo: leggi ILIT**



**With 4 issues a year and an upcoming special edition, ILIT delivers a wealth of points of view, reports and opinions on the world of illustration. Get a full perspective: read ILIT**

**Dove acquistare**  
[illustratoreitaliano.bigcartel.com](http://illustratoreitaliano.bigcartel.com)

**Arretrati**  
[magazine@illustratoreitaliano.net](mailto:magazine@illustratoreitaliano.net)

**Abbonamento annuale**  
 4 numeri + 1 uscita speciale  
 10% sconto sul nostro shop  
 newsletter dedicata bisettimanale  
 48 euro spedizioni gratuite

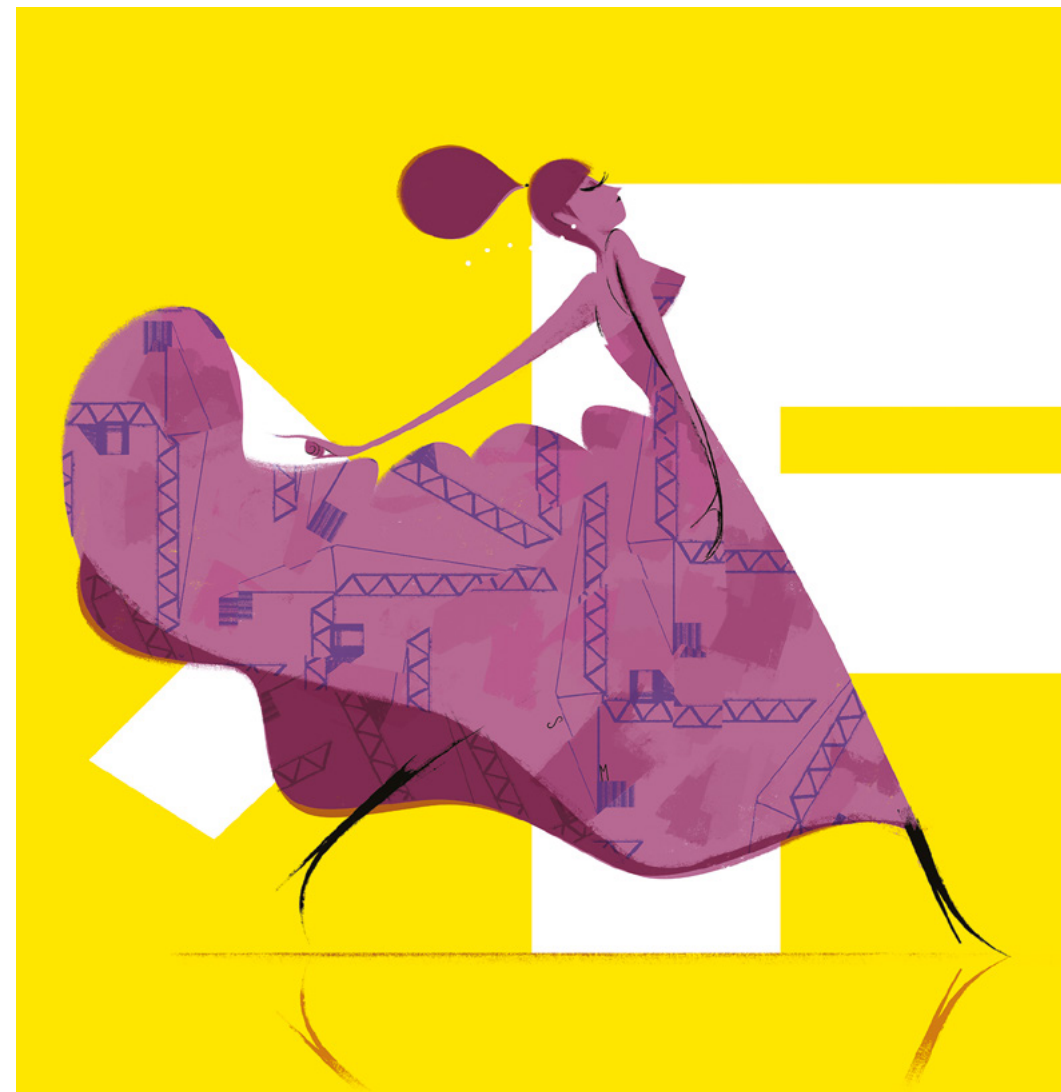
**Where to buy**  
[illustratoreitaliano.bigcartel.com](http://illustratoreitaliano.bigcartel.com)

**Past issues**  
[magazine@illustratoreitaliano.net](mailto:magazine@illustratoreitaliano.net)

**Yearly subscription**  
 4 issues + 1 special  
 10% discount on our online shop  
 bi-weekly newsletter  
 48 euros with free delivery

# mano

**LUOGHI E MODI  
 DEL DISEGNO**  
 PLACES AND TRACES  
 OF DRAWING



Illustrazioni/illustration Simone Massoni

P. 10  
**CHRONĪCA**  
 CHRONĪCA

*Alessandro Carboni*

P. 18  
**MARCHIO**  
 BRAND

*Laura Ottina*

P. 26  
**CINEMA DI ANIMAZIONE**  
 ANIMATION

*Maria Pia Santillo*

P. 30  
**DIGITAL**  
 DIGITAL

*Maria La Duca*



DIGITAL  
DIGITAL

## REALTÀ AUMENTATA

### AUGMENTED REALITY

Maria La Duca

Il futuro è adesso. Adesso, sì. A Bologna, con la prossima Children's Book Fair che quest'anno dedica un'intera area alla Realtà Aumentata. La cara, vecchia, ma sempre stupefacente e innovativa Realtà Aumentata.

Cinema e narrativa di fantascienza, che affondano le proprie radici nel precursore Jules Verne con il *Viaggio al centro della Terra* (1864) fino al visionario *Matrix* (1999), alimentano da sempre l'immaginario delle nostre avventure più intrepide e scavalcano ora i limiti dei cinque sensi in un batter di ciglia. Quando parliamo di Realtà Aumentata (AR) non facciamo altro che confrontarci con la sorella della Realtà Virtuale (VR), quel sistema di proiezioni che genera un mondo parallelo isolato da quello reale, dove l'interattività e l'immersività sono i concetti principali. La differenza più importante sta nella definizione stessa: da un lato un'e-

sperienza immersiva, dall'altro una sovrapposizione alla realtà con la funzione di amplificarne la percezione sensoriale.

Indispensabile l'utilizzo di un dispositivo. Partendo dagli occhiali inventati da Ivan Edward Sutherland nel 1968 passando per gli Oculus Rift - ora proprietà Facebook ma sviluppati da Oculus VR con un finanziamento di 16 milioni di dollari di cui 2,4 milioni da una campagna crowdfunding -, fino alle moderne app per smartphone e tablet, tra le quali Pokémon Go.

Negli ultimi anni anche grandi aziende ne hanno testato gli utilizzi. National Geographic installò un sistema AR nella stazione ferroviaria di Rotterdam nel 2013, circondando gli spettatori, curiosi e increduli, da mansueti leopardi, rinoceronti e T-Rex. E nello stesso anno furono Coca Cola e WWF a lanciare una campagna in difesa dell'Artico nelle sale dello Science Museum di Lon-

dra, sotto gli occhi meravigliati di centinaia di visitatori.

E quando sembra che l'editoria classica sia seduta a osservare le luci del proprio tramonto - mentre modelli altri sono tuttora da esplorare - ecco l'approdo edu-ludico dell'AR al mondo dell'infanzia. Apripista italiana De Agostini Scuola con DeALink, l'applicazione che permette di accedere con smartphone e tablet ai contenuti multimediali del manuale scolastico direttamente dalla pagina del libro di carta. Ma l'aspetto più interessante è "il coinvolgimento diretto del bambino che diventa non solo protagonista, ma persino autore delle avventure che possono essere create con le app. Già questo ha in sé un valore educativo importante, in quanto contrasta con forza l'atteggiamento passivo dell'utilizzatore che abbiamo riscontrato più volte fino a poco tempo fa" sottolinea Elena Pa-

## IL FUTURO È ADESSO. ADESSO, SÌ. A BOLOGNA, CON LA PROSSIMA CHILDREN'S BOOK FAIR CHE QUEST'ANNO DEDICA UN'INTERA AREA ALLA REALTÀ AUMENTATA.

soli, exhibition manager della Bologna Children's Book Fair. La prossima edizione (3-6 aprile) dedicherà infatti l'intero spazio Digital Media (hall 32) alle declinazioni editoriali di realtà aumentata e virtuale, promuovendo l'incontro di domanda e offerta. "È una sinergia potente: da un lato il mondo dell'editoria tradizionale, con il suo patrimonio e la sua storia di illustrazione raffinata, tipica del libro di carta, aiuta il mondo delle app a crescere e a maturare sul piano del valore dell'immagine; dall'altro le nuove tecnologie sono in grado di donare al libro altre vite, sfatando la noiosa idea di due mondi antitetici e nemici tra loro" spiega Pasoli.

Appuntamento imperdibile in fiera con Luca Prasso, uno dei grandi pionieri dell'animazione digitale, torinese di nascita ma in USA dal '95. Per anni alla DreamWorks, ha contribuito al successo di film come *Madaga-*

*scar*, *Shrek*, *Z la formica* e *Kung Fu Panda*. Ora fa parte del reparto quasi segreto VR Daydream Labs di Google, un incredibile team che esplora tutti i nuovi modi per raccontare storie tramite immagini immersive.

Certo è che basterebbe una frazione di secondo per immerdersi nei grandi che hanno visto nei videogame la fine della cultura della relazione, preceduti di soli pochi decenni dall'arrivo della televisione, per guardare ai nuovi devices con un certo occhio critico e presuntuoso. Ma ogni epoca ha i suoi strumenti. A noi il delizioso compito di guidare l'esperienza e godere di quei piccoli personaggi animati nella loro ribellione al formato.

### AUGMENTED REALITY

Future is now. Right now. It's in the next Bologna Children's Book Fair, that this year will destine an entire area to Augmented Reality. That dear, old, but always incredible and innovative Augmented Reality.

Cinema and science fiction, which are deeply rooted in the pioneer Jules Verne's *Journey to the Center of the Earth* (1864) and go far to the visionary *The Matrix* (1999), have always fostered the imagination of our most intrepid adventures and can now overstep the limits of our five senses in the blink of an eye. When we talk about Augmented Reality (AR), we are just facing Virtual Reality's (VR) sister, that is to say a system of projections that creates a parallel world, isolated from the real one, where interactivity and immersion are fundamental. The most important difference lies in the definition itself: on the one hand the immersive

experience, on the other hand, an overlap to reality itself, aiming at the amplification of the sensorial perception.

The use of a device is indispensable. From the glasses designed by Ivan Edward Sutherland in 1968, to the Oculus Rift – owned now by Facebook, but developed by Oculus VR with a loan of 16 million dollars (2.4 millions from a crowdfunding campaign) – and to the modern apps for smartphones and tablets, e.g. Pokémon Go.

In the last few years, even big companies tested its uses. National Geographic placed an AR system in the Rotterdam train station in 2013, surrounding the curious and incredulous spectators with tame leopards, rhinos and T-Rexes. In the same year, Coca-Cola and the WWF launched a campaign in defence of the Arctic in the exhibition rooms of the Science Museum in London seen by hundreds of astonished visitors.

While classic publishing seems to be fading – even if other models are still to be explored – here is the educational and playful introduction of AR in the children's world.

The Italian pioneer was De Agostini Scuola with DeALink, an app that allows children to access the multimedia content of their handbook with smartphone and tablets. The most interesting aspect is “the direct involvement of the kid, who not only becomes the main actor, but also the author of the adventures that the app can create. It has an important educative value, because it stands against the very common passive attitude of the user” explains Elena Pasoli, the exhibition manager of Bologna Children's Book Fair.

The next edition (3-6 of April) will reserve the whole Digital Media space (hall 32) to the editorial uses of augmented and virtual reality, promoting

## FUTURE IS NOW. RIGHT NOW. IT'S IN THE NEXT BOLOGNA CHILDREN'S BOOK FAIR, THAT THIS YEAR WILL DESTINE AN ENTIRE AREA TO AUGMENTED REALITY.

the encounter of supply and demand. “It's a powerful synergy: on the one hand, the world of traditional publishing, with its heritage and history of refined illustration (typical of a printed book), helps apps to develop and grow their image value; on the other hand, new technologies can give a new life to books, debunking the boring idea of two diametrically opposed worlds” states Pasoli.

The fair hosts an unmissable event with Luca Prasso, one the big precursors of digital animation; he was born in Turin but has lived in the US since 1995. He has worked at DreamWorks for years and contributed to the success of films as *Madagascar*, *Shrek*, *Antz* and *Kung Fu Panda*. Today, he works for the semi-secret department VR Daydream Labs of Google, an incredible team that explores new ways of storytelling using immersive images.

Of course, we could easily

empathize with the ‘adults’ who thought that videogames were to be the end of the culture of relationships, to presumptuously criticise the new devices. However, every era has its own means. We have the wonderful task to guide the experience and enjoy those little animated characters while they revolt to the structure.