



*Una giuria internazionale di esperti premia artisti di grafica computerizzata provenienti da Europa, Stati Uniti e Canada*

## Al Corel World Design Contest 1996 due vincitori italiani

*Il 9 ottobre 1996 ad Ottawa, in Canada, presso il Corel Center, otto artisti provenienti da Europa, Stati Uniti e Canada si sono aggiudicati i primi premi del World Design Contest patrocinato dalla Corel per un totale di tremilioni di dollari.*

*di Massimo Truscelli*

In occasione della pubblicazione dei progetti grafici del World Design Contest 1996 in ArtShow 7, un libro illustrato interamente a colori con abbinato un CD-ROM che raccoglie tutte le immagini finaliste, abbiamo voluto dedicare questo spazio alla manifestazione che sia pure si sia svolta ormai da qualche mese, poco tempo prima dello SMAU, merita l'attenzione per la partecipazione e la vittoria di alcuni artisti italiani.

Alla settima edizione del concorso annuale organizzato da Corel sono state presentate più di 5000 proposte (da 1800 artisti) provenienti da oltre 60 paesi di tutto il mondo. I vincitori italiani della manifestazione sono due e figurano in altrettante categorie. I premi per le 8 diverse categorie sono infatti stati asse-

gnati ai seguenti artisti:

- Persone, Piante e Animali: John Corkery, Stati Uniti
  - Paesaggi e Luoghi caratteristici: Antonio De Leo, Italia
  - Layout di pagina: Tomasz Wawrzyczek, Polonia
  - Identificazione aziendale: Ron Richey, Canada
  - Premio Speciale: Silvio Martins Alegre, Brasile
  - Goodwill Poster: Nasser Sharif, Gran Bretagna
  - Tecnica: Huan Le Tran, Canada
  - Astrattismo: Giovanni Re, Italia
- Oltre ai premi in denaro e prodotti di Corel, Lexmark, Micron, Sony, Intel, Kodak, Hewlett Packard, NEC, Wacom, Panasonic e Diamond, Corel ha offerto anche il bigliet-

to aereo e il pernottamento, oltre a 1000 dollari per le piccole spese, come parte del pacchetto-premio di ciascun finalista.

All'interno del Contest esiste un premio che designa l'opera ritenuta più interessante indipendentemente dalla categoria, in questa edizione il premio "Best of Show" è stato assegnato a John Corkery degli Stati Uniti per il suo disegno intitolato "Hedy Lamarr" che ha così ricevuto premi per un valore che si aggira intorno ai 250.000 dollari US, e comprende premi in denaro e in prodotti offerti da Corel, Lexmark, RICOH, Hewlett Packard, Steelcase, Canon, Technics e Montage Graphics. Nasser Sharif della Gran Bretagna ha vinto nella categoria "Goodwill Poster" con la sua proposta intitolata "Peace - Who Gives a Damn?", ma



**Persone,  
Piante e  
Animali: John  
Corkery, Stati  
Uniti**



**Layout di pagina: Tomasz Wawrzyczek, Polonia**

senz'altro grande interesse è stato suscitato anche dalle opere frutto dei partecipanti italiani che sono vecchie conoscenze dei lettori più affezionati di MCmicrocomputer: Antonio De Leo e Giovanni Re.

Il primo artista, nato a Roma e laureatosi alla Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi "La Sapienza" di Roma, ha già partecipato alle selezioni italiane del World Design Contest, organizzate con la collaborazione di MCmicrocomputer ed Elaborazioni Grafiche Computerizzate, nel 1994 e nel 1995, vincendo nel primo anno un premio mensile ed il premio "Best of Show" che gli hanno aperto la strada alla vincita di due "awards of excellence" nel World Design Contest dello stesso anno; nel 1995, grazie ad un secondo premio mensile e ad un primo posto nella categoria "Disegno tecnico" delle selezioni svolte in Italia, Antonio De Leo ha partecipato come finalista alla serata di gala del Contest.

Giovanni Re, siciliano di 31 anni, molto probabilmente lo avrete visto alle varie dimostrazioni Corel in giro per l'Italia e questa non è certamente la prima volta che figura tra i vincitori del concorso poiché già nel 1991 si qualificò al secondo posto nella stessa competizione ed ha figurato come finalista in altre edizioni del concorso.

Conosciuto dai lettori di MCmicrocomputer per un'altra passione, gli stereogrammi, dei quali ha sviluppato una versione particolare utilizzabile con qualsiasi immagine 3D, Giovanni Re ha firmato un articolo sugli stereogrammi pubblicato proprio nelle pagine di MC all'interno della rubrica "Intelligiochi".

La vincita di due partecipanti italiani al World Design Contest della Corel, che,

come ha dichiarato Michael Cowpland, presidente e amministratore delegato di Corel Corporation, "con tremilioni di dollari in premi e duecentocinquanta mila dollari assegnati al vincitore del primo premio, è il più grande del suo genere nel mondo", ci ha spinto a dedicare un po' più di spazio alla manifestazione concedendo anche dello spazio, oltre che alle immagini anche agli scritti dei due artisti che illustrano quali siano le caratteristiche di maggiore interesse delle proprie opere.

### Duomo (Inside Cathedral)

Il primo classificato nella categoria Paesaggi e Luoghi caratteristici è Antonio De Leo, già vincitore nel 1994 di un premio nelle selezioni svoltesi in Italia con la partecipazione di MCmicrocomputer. Gli lasciamo volentieri la parola per descriverci il lavoro che ha vinto in Canada e soprattutto per conoscere le fasi più importanti del cammino che lo ha condotto ad essere un artista digitale, è il caso di dirlo, di fama mondiale.

*"Questo lavoro rappresenta una immagine interna della Cattedrale di Siena (chiesa in stile Gotico Toscano) dove il contrasto tra le zone in forte luce e in forte ombra riesce ad esprimere la caratteristica tipica dell'interno della chiesa.*

*La cattedrale di Siena fu iniziata da Giovanni Pisano nel 1284 ed ha subito cambiamenti successivi nel tempo.*

*Il lavoro è stato realizzato con Corel Draw 6.0 e prende spunto da una mia idea originale. Per i conoscitori del programma vale la pena dire che le funzioni più utilizzate sono state "blend", "perspective", ed "envelope".*

*L'immagine è stata realizzata su due file separati, chiamati 1-DOME e 2-BASE, ognuno di essi composto da molti layer diversi. I differenti piani di lavoro, a loro volta, sono stati salvati separatamente e successivamente importati uno ad uno su ogni file.*

*Una verifica completa delle luci e dei colori nell'insieme è stata possibile solo quando ho potuto riunire in una unica visione i due file 1-DOME e 2-BASE. Ciò ha comportato parecchi ritocchi sul lavoro definitivo.*

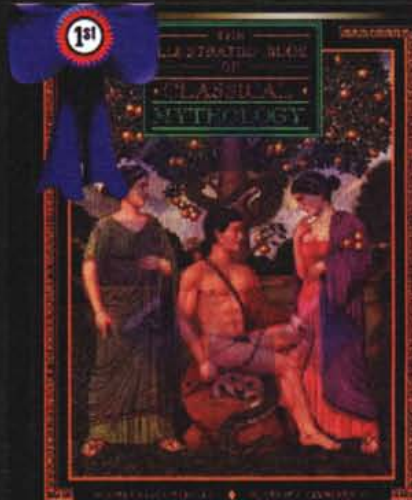
*Ho impiegato circa 200 ore per realizzare tutto il lavoro sul mio computer che è così composto: CPU Pentium 90 MHz con 80 Mbyte di RAM, scheda video Matrox Impression Plus PCI con 4 Mbyte di VRAM; monitor NEC 5FGc da 17 pollici e due HD: uno da 1 Gbyte ed uno da 1,6 Gbyte"*

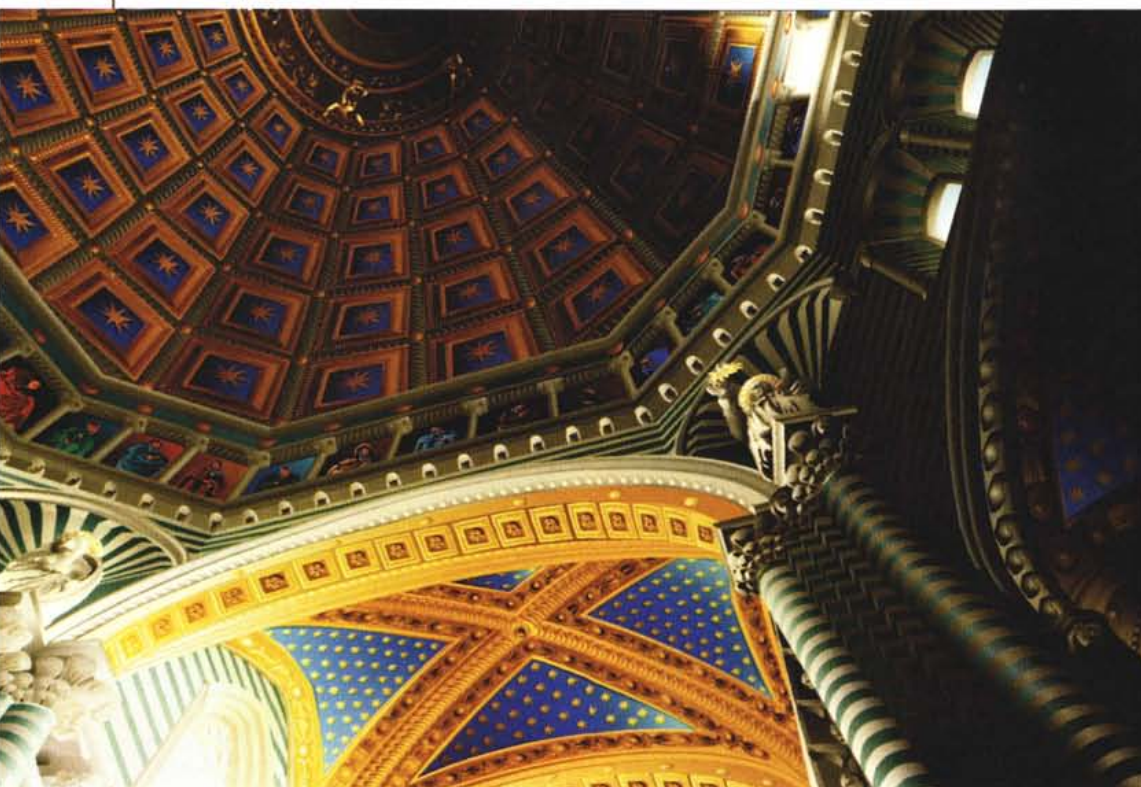
*"Nel 1977 mi laureai, assieme a mia moglie, in Architettura a Roma. Non appena ci si presentò la possibilità di visitare alcuni luoghi che avevamo visto solo sui libri, andammo a fare un viaggio verso una delle regioni più belle d'Italia, la Toscana. Forse a causa dello stato d'animo con il quale affrontai quel viaggio, la sorpresa e l'impressione che mi fecero i luoghi dove la storia dell'arte aveva avuto la massima culla culturale di tutti i tempi, mi si impressero per sempre nella mente nell'immagine quasi fiabesca di quelle prime chiese toscane visitate. Così nel 1978 mi ritrovai a fotografare il Duomo di Siena. Nel 1996, non appena il mio computer e Corel Draw 6.0 me ne hanno dato la possibilità, ho trasferito quell'immagine mentale in un'immagine grafica. I colori che ho assegnato all'interno*



Identificazione aziendale: Ron Richey, Canada

Premio Speciale:  
Silvio Martins  
Alegre, Brasile





**Paesaggi e Luoghi  
caratteristici:  
"Duomo" (Inside  
Cathedral) Antonio De Leo  
Italia**

*hanno un comune punto di vista ma riprendono l'interno del Duomo per parti, essendomi io spostato lungo il mio "percorso fotografico" non immaginando, allora, di poter utilizzare quelle foto per un lavoro come questo. Il sistema di rappresentazione utilizzato è una prospettiva "centrale" con il punto di fuga di tutte le linee verticali posto in prossimità del centro della cupola ma non corrispondente con questo, così da avere la possibilità di vedere meglio la parte più bassa delle colonne e dare la vera impressione di far parte della scena come osservatore. La fuga delle linee orizzontali è fuori quadro e distante tanto che queste linee risultano quasi parallele tra loro. Sono insegnante di disegno tecnico in una scuola superiore e la prospettiva è uno degli ingredienti del mio "pasto" quotidiano. Tutte le difficoltà di impostazione le ho risolte facendo molti "schizzi" preliminari sul mio tavolo da disegno, spostando fughe e punto di osservazione, verificando così l'effetto che avrei ottenuto prima di mettermi a lavorare al computer.*

*del Duomo non sono reali, ma sono corrispondenti solo al ricordo rimasto una volta che mi sono messo a riguardare quelle vecchie fotografie in bianco e nero. Forse tutto quell'oro non esiste, quel fondo azzurro del cielo stellato e i colori accesi degli affreschi neanche, ma io, a distanza di quasi vent'anni, lo ricordo così.*

*Rappresentare una immagine non statica, ma dinamica, insolita, personale di chi, entrando in una cattedrale, ne rimane affascinato ed alza gli occhi al cielo e rimane*

*abbagliato dall'armonia delle forme e delle decorazioni, ha stimolato la mia creatività e così ho voluto provare a ricostruire tutto questo.*

*Nell'intraprendere il mio lavoro ho dovuto risolvere non poche difficoltà. La più difficile è stata l'impostazione generale della prospettiva e del punto di vista.*

*Si tenga presente che il lavoro è stato costruito sulla base di fotografie che non*

*Un ulteriore elemento nella realizzazione, per me della massima importanza, è stato l'obiettivo di ottenere una immagine che desse il più possibile l'idea della realtà e non realizzare una immagine "cartellonistica"; volevo che il mio lavoro desse fortemente questa impressione. Per raggiungere tale effetto ho dovuto inserire, nel disegno, moltissimi particolari, anche i più minuti ed insignificanti, cioè tutti quei particolari che l'occhio umano, in una situazione come questa, normalmente, riesce a cogliere. Inoltre ho abberrato leggermente le parti esterne forzando la prospettiva, in modo da simulare il più possibile la percezione reale dell'occhio umano".*

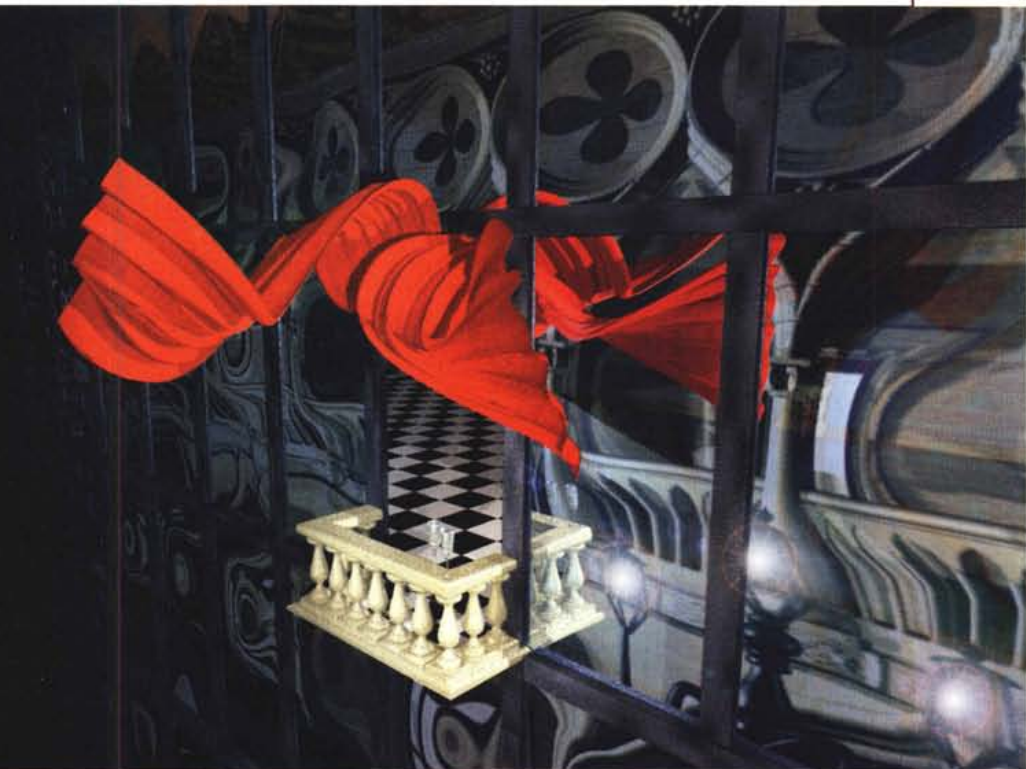
**Venice Dream**

*Le capacità grafiche di Giovanni Re, vincitore della sezione Astrattismo, nascono da una conoscenza di base degli strumenti grafici tradizionali quali aerografo, pittura ad olio, acquarello. Le capacità naturali e la passione per il computer hanno trovato nel software Corel una naturale evoluzione degli strumenti tradizionali con la quale riu-*



**Goodwill Poster:  
Nasser Sharif  
Gran Bretagna**

**Astrattismo:  
"Venice Dream"  
Giovanni Re  
Italia**



scire ad esprimere al meglio le idee.

Giovanni è molto conosciuto in Italia poiché è uno degli insegnanti che conducono i seminari che la Corel annualmente svolge in tutta Italia e che toccherà nei prossimi appuntamenti anche le città di Padova, Milano e Roma.

Maggiori informazioni possono essere ottenute collegandosi alle pagine del Corel Forum Italia gestite da Elaborazioni Grafiche Computerizzate all'indirizzo <http://mclink.it/n/egc> oppure scrivendo via posta elettronica all'indirizzo: [mc3893@mclink.it](mailto:mc3893@mclink.it). Anche per Giovanni Re lascio la parola all'autore dell'opera che ci spiegherà da dove è nata e come è stata realizzata l'illustrazione vincitrice della specifica sezione Astrattismo del Corel World Contest Design.

*"L'idea alla base di questa illustrazione è la contrapposizione; la contrapposizione totale delle due ambientazioni visualizzate nel contrasto tra un palazzo moderno ed un palazzo veneziano che si fondono in un unico elemento dove la parte antica e la parte moderna sono due immagini che si integrano l'una con l'altra.*

*L'illustrazione rappresenta il sogno surreale di due amanti a Venezia. Il palazzo moderno riflette un antico palazzo veneziano disegnato a suo tempo con Corel Dream 3D, illustrazione che è stata usata su tutte le pubblicità mondiali di*

*CorelDRAW! 6. Tutto il disegno è stato realizzato con DREAM 3D. I vetri sono riflettenti la luce con un indice del 100% ed hanno un leggero bumping per simulare i riflessi reali. La tenda è stata realizzata con una free form ed una estrusione tubolare sulla quale ho agito con variazioni di cross section. Il materiale del balconcino è un misto di pietra antichizzata, mentre quello del metallo della struttura è un misto di due materiali con bump leggero e mix di colori con punti molto larghi. I due calici sul bal-*

*concino sono di vetro ed ho voluto simulare la presenza dello champagne al loro interno.*

*Nell'illustrazione non ci sono particolari tecniche di realizzazione se si escludono un paio di trucchi che ho usato in fase di rendering dove ho simulato la presenza di una nebbia di colore nero per conferire all'immagine un'atmosfera molto particolare nella quale risaltano gli effetti luce dei lampioni creati con effetto "lens flare" all'interno di PhotoPaint.*

**Tecnica:  
Huan Le Tran,  
Canada**

