

An abstract composition of thick red and black lines on a white background. A large, thick red line curves across the top right. Below it, a dense, tangled mass of red and black lines forms a central focal point. Numerous thinner red lines radiate outwards from this center, some crossing the thick red line. The overall effect is dynamic and energetic.

ALESSANDRO CANESTRARI

portfolio

**FRANGETTA** è stata l'esplosione web del 2007, tutta italiana. Dal profilo "povero" estremamente localizzato (Milano) al virale trasversale che ha catturato l'underground (e oltre) del web (e oltre). Spinta per un vero innamoramento da **Linus di Radio DeeJay**, pompata nei locali, e subito fagocitata dalla rete e rimasticata nelle infinite varianti localizzate (Corsico is burning, Rimini is burning...). E' stato ed è un piccolo culto. Sono stato felice di lavorare con Davide e Alfredo (**il deboscio**) e di aver creato il video originale di questo piccolo grande evento.

**il deboscio**



produzione video

Il **Simulatore di Sopralluogo** ricostruisce virtualmente un intero Teatro del Crimine, una palazzina 3D navigabile in quicktime VR dove l'utente dovrà scoprire e reperire le tracce di un crimine efferato, con gli strumenti della moderna Polizia Scientifica.

Il simulatore nasce nell'ambito del Corso di Criminologia dell'Università di Bologna e con la collaborazione della Polizia di Stato, come strumento interattivo di formazione per il personale di primo intervento sulla scena del crimine.

Viene pubblicato una prima volta in 2 tirature (40.000 copie) con **RCS**, allegato allo speciale **Newton** curato da **Massimo Picozzi**.

In seguito viene adattato alla promozione del programma **"Replay"** di **Studio Universal** e pubblicato (100.000 copie) per **NBC Universal**, e diffuso nelle manifestazioni pubbliche della Polizia di Stato.

La questura di Ferrara, Modena e il Ministero dell'Istruzione, inaugurano un ulteriore percorso del Simulatore che vede i ragazzi delle scuole superiori utilizzarlo come "case study" per redigere ipotesi investigative romanzate con la collaborazione di **Carlo Lucarelli**.

L'edizione 2008 è completamente rinnovata nei contenuti e nella tecnica di visualizzazione, con l'inserimento di personaggi 3D in un reale ambiente ripreso in Virtual Reality





Rai

Trade

Authoring DVD, post produzione video, studio e sviluppo interfaccia grafico e packaging per numerose pubblicazioni Rai Trade



produzioni multimediali

La collaborazione con **Magazzini Einstein** di **Rai Educational** prevede la ricostruzione virtuale dei musei europei, teatro di clamorosi furti di opere d'arte. Gli ambienti, una volta renderizzati sono navigabili come VR o come percorsi animati all'interno di vere e proprie applicazioni interattive utilizzate in scena, in diretta, dal vice Questore **Silio Bozzi** della Polizia Scientifica.

La **Treccani**, in Italia, vuol dire Enciclopedia, e la quantità di dati in questi interattivi è appunto "Enciclopedica", gli Sport Olimpici dalla nascita delle Olimpiadi ai giorni nostri. I motori, dai primi tentativi di inizio secolo a Schumacher. Il Calcio. Con filmati e file audio adattati dagli archivi Rai e Istituto Luce, e migliaia di fotografie dal CONI. Particolarmente gustoso è stato sviluppare per ogni pagina gli elementi grafici più idonei e accattivanti per mostrare e rendere fruibili tutti i dati inseriti.



applicazioni interattive

**Videoclip in streaming, applicazioni web-oriented, l'interattività di Flash e Shockwave, l'intelligenza artificiale di Kiwilogic, tutto il front end della tecnologia per il web**

web oriented

The image depicts a complex, futuristic digital environment. The background is a deep blue with a grid-like pattern. Several rectangular screens are floating in the space, each displaying different content: a 3D red cube, a data chart with a red line, a yellow robot character, a woman in a purple and black outfit, a red screen with the word 'EXPERIENCE' and a figure holding a sword, and another yellow robot. A central, tangled mass of white lines and ribbons suggests a network or data flow. The overall aesthetic is high-tech and digital.

10 anni di visualising per Saatchi & Saatchi, McCann Erickson, Armando Testa, uniti alla passione per l'animazione e il 3D costituiscono l'humus idoneo per il germogliare quasi spontaneo di personaggi e mondi, di carta o digitali, che si adattano perfettamente alla folta cosmogonia di Toons, Plastic Dools, Merchandising e pubblicazioni per bambini. Ovunque la fantasia possa "svolazzare" senza altri limiti che non il CPU di un computer o l'inchiostro di una penna.



toon e merchandising

ALESSANDRO CANESTRARI  
consulente multimediale

canestriariolessandro@tiscali.it  
+39 3334800252

Via Luigi Rizzo, 62  
00136  
Roma



contatti