

Scenografia & Costume

ANNO I - N. 3 - DICEMBRE 2012 - € 8,00

MAGAZINE DELL'ASSOCIAZIONE ITALIANA SCENOGRAFI, COSTUMISTI, ARREDATORI

In questo numero:

In this issue:

Bonfini - Garrone

Castelli - Chiti - Ercole

Monti - Montinaro

Piccolo - Possenti -

Viotti



Dal Moulin Rouge a Sanremo: l'Italia accende il 2013 a colpi di fantasia

La festa dei colori

The festival of colors

From the Moulin Rouge to Sanremo: Italy turns on 2013 with a lot of fantasy

A S C
ASSOCIAZIONE
ITALIANA
SCENOGRAFI
COSTUMISTI
ARREDATORI

ISSN 2240709X

20003



9 772240 709005

Nelle città del futuro con i creatori di Matrix

In the cities of the future with the creators of the movie "Matrix"



MONICA MANGANELLI

Set designer e concept artist: "In **Cloud Atlas**, il mio capo mi diceva semplicemente: crea"

Set designer e concept artist: "In **Cloud Atlas** my boss just used to tell me: create"

A gennaio 2013 esce in Italia la nuova creatura di celluloidi dei fratelli Wachowski (*Matrix*) e Tom Tykwer (*Lola Corre*), intitolata *Cloud Atlas*. Nel suo staff, una concept artist italiana: la trentacinquenne parmense Monica Manganelli, Set designer, Matte Painter e Digital-Concept Artist. Che racconta così la sua esperienza internazionale: "Ho lavorato al fianco del Production Designer australiano Hugh Bateup e dei registi, partendo dalla sceneggiatura per creare visivamente il film. Devo dire che mi hanno lasciata molto libera nel mio lavoro. Ricordo che il mio capo mi diceva semplicemente "crea".

Quali scene ha sviluppato?

"Mi sono concentrata sul mondo futuristico, ricreando angoli di una città, detta di Somni-45. Ho disegnato da palazzi avveniristici a scorci della città più bassa, più povera, quella di un mondo galleggiante e delle sue baracche. Ho sviluppato elementi del set del mondo primordiale: il villaggio con le sue baracche e alcuni interni di quello ottocentesco. In generale ci siamo concen-

In January 2013 the new "creature" by Wachowski brothers (*Matrix*) and Tom Tykwer (*Run Lola Run*) will be released in Italy: its title will be *Cloud Atlas*. Among the staff, there is also an Italian concept artist: the thirty-five years old Monica Manganelli from Parma, Set Designer, Matte Painter and Digital-Concept Artist. Talking about this international experience, she says: "I worked alongside Production

Designer Australian Hugh Bateup and directors, starting from the script to visually create the movie.

I must say that I was very free working on the project, I was not forced to follow a specific path. I remember that my boss used to tell me simply "go and create".

What scenes did you create?

"I focused on the futuristic world, recreating the corners of a city, called Somni-45. I created futuristic buildings, views of the lower, poorer city, a floating world and its slums. I developed a set of elements of the primordial world: the village with its slums and some extensions of the nineteenth century. In general, we focused on a futuristic world, about the setting in the Pacific Ocean in 1850 and the apocalyptic world, almost primordial."

You express your creativity also in Matte Painting (painting backgrounds)

"I would love to say that, for those involved in set design, it is very natural to create both real scenes and virtual ones. When I'm in charge of MP I digitally recreate the scenic surroundings that will be realized in post-production. The path remains the same: the only thing that changes is the technique with which it is implemented. This is the future of the scene, especially in movies." ◆◆◆







Alcune creazioni digitali del film **Cloud Atlas**, realizzate da Monica Manganelli.

Some sequences of the film **Cloud Atlas**, made by Monica Manganelli.

trati sul mondo futuristico, sull'ambientazione nell'Oceano Pacifico nel 1850 e sul mondo apocalittico, quasi primordiale”.

Il suo estro si esprime anche nei Matte Painting (pittura di sfondi, ndr).

“Ci terrei a dire che, per chi si occupa di scenografia, è un percorso naturale passare da scene reali a virtuali. Quando mi occupo dei MP ricreo digitalmente l'ambiente scenografico che sarà realizzato in post-produzione. Il percorso ideativo rimane lo stesso, cambia solo la tecnica con cui viene realizzata. È il futuro della scenografia, soprattutto cinematografica”. ◆◆◆

