

Curriculum Vitae di Guglielmo Pasqualino

Guglielmo Pasqualino è nato a Palermo il 17/3/1966. Consegue la maturità classica e si iscrive alla Facoltà di Architettura di Palermo. Dopo aver frequentato per qualche anno, la abbandona per dedicarsi al disegno e alla grafica.

Dal 1987 al 1990, realizza diversi lavori nel campo dell'illustrazione, della grafica e del fumetto. Dal 1990 comincia ad utilizzare il computer come strumento per la grafica, l'impaginazione e l'illustrazione: realizza la grafica dei pannelli esplicativi per l'esposizione nel Museo Internazionale delle Marionette di Palermo e la grafica dei manifesti e dei dépliants per il "Festival di Morgana", Rassegna dell'opera dei pupi e di pratiche teatrali tradizionali, in questi anni e fino al 1997 progetta e realizza la grafica dei sei volumi della collana: "Gli Archivi di Morgana". L'interesse per l'utilizzo del computer si espande verso le tecniche di espressione multimediali-interattive e, dal 1994 al 1995, lavora alla progettazione e realizzazione dell'interattivo *Le Marionette nel Mondo* per il Museo Internazionale delle Marionette di Palermo. Il programma descrive le figure animate nel mondo attraverso i materiali e gli archivi del museo. Ogni argomento è corredato da una breve introduzione generale dalla quale è possibile procedere a successivi approfondimenti particolari, ognuno dei quali è, a seconda dell'argomento, un filmato, una sequenza di immagini in dissolvenza o un'animazione, accompagnati da una voce narrante e da un commento musicale. Nel 1996 realizza con l'ausilio del computer il cartone animato *La voce delle Pietre*, che utilizza una tecnica mista fra animazione 3D, disegno classico e riprese dal vero ritoccate.

Nel 1997 realizza il progetto per il gioco interattivo *La voce delle Pietre*. Il progetto si propone di utilizzare la tecnica dell'interattività con intenti narrativi e ludici. L'idea è che lo strumento multimediale possa essere anche un mezzo narrativo. La voce delle pietre, si propone di raccontare le storie dei personaggi del labirinto classico attraverso le molteplici versioni che la tradizione classica ci tramanda, un coro di voci che raccontano la stessa incredibile storia.

Nel 1998 Realizza il Cd-Rom *I nomi della trottola e la memoria del gioco* edito dal dipartimento di scienze filologiche e linguistiche dell'università di Palermo e fa parte dell'*Atlante linguistico della Sicilia*. Il CD-Rom è composto da una carta sonora della Sicilia che permette di ascoltare i differenti modi di dire "trottola" nei diversi paesi della regione. Partecipa anche al progetto per una collana di Cd-Rom dal titolo *Gioca con le forme* diretta agli studenti delle scuole elementari e medie inferiori per l'insegnamento della matematica con il gruppo editoriale Giunti e il laboratorio multimediale "Nowhere" Realizza i primi schizzi per il progetto e il personaggio-guida "Schizzo", realizzato in 3D.

Nel 2001 per un progetto della comunità europea realizza il CDd-Rom *Where are the puppets?*

Il CD è un viaggio attraverso i musei e le collezioni di marionette europee

Si tratta di 140 musei, di 690 immagini e di circa 45 minuti di video provenienti da 24 paesi europei.

L'interattivo rende possibile indagare per Paese, per tipologia e per immagini, esso permette inoltre di specificare tre parametri di ricerca per esempio "paese", "tipo di marionetta", "autore" e così via.

Dal 2001 al 2006 è tra i fondatori della NOON agenzia di grafica e multimedia con la quale realizza diversi siti internet tra i quali gli *Amici della musica*, *Il museo delle marionette* e il sito dei *Figli d'arte Cuticchio*