

Accademia di Venezia Anno Accademico 2017/18

>>>>>>LINGUAGGI DELL'ARTE CONTEMPORANEA Arti visive e produzioni audiovisive

prof.ssa Paola Bristot

I Semestre

Giovedì ore 14.30-17.30

Sede Centrale - Aula 07BC Aula Magna

Lo studio delle Arti Visive e Performative pone spesso dei problemi rispetto alle definizioni. E' sempre più difficile, nonostante le diverse specializzazioni, incasellare i fenomeni artistici. Meglio parlare di tendenze in atto, cercando di capire come possano confluire verso un medesimo orizzonte di ricerca la pittura, la decorazione, la scenografia, il cinema e il teatro d'animazione. Nel corso di quest'anno si intende introdurre una ricerca che si concentri su opere e produzioni audiovisive, dove i legami con le Arti Visive sono chiari e precisi.

A caratterizzare il corso e a dare il senso di una apertura internazionale delle ricerche in atto è la puntualizzazione delle aree geografiche di produzione e creazione delle opere filmiche e audiovisive che verranno presentate.

Pensiamo che uno degli elementi essenziali ad una ricerca espressiva personale sia profondamente legata alle radici geografiche, culturali, di appartenenza e formazione. Inoltre è interessante comprendere cosa stia succedendo nella contemporaneità in diversi centri europei che si stanno muovendo in una stessa direzione e che sta dando degli esiti molto interessanti per qualità di produzioni. Nell'audiovisivo, in particolare i cortometraggi di animazioni, la sedimentazione delle conoscenze degli elementi di Storia dell'Arte, come delle pratiche artistiche sono tangibili, sia visivamente che dal punto di vista della somma delle competenze messe in atto: scultura, scenografia, fotografia, decorazione, drammaturgia, film making...

Questi gli argomenti base del corso:

Svizzera: George Schwizgebel - L'Impressionismo e il Post Impressionismo.

Russia/Canada: Alexander Alexeieff;; Jean Jacques Drouin, Michele Lemieux -Il Simbolismo.

Francia: "Paura del Nero", Lorenzo Mattotti, Richard McGuire - L'Art Noveaux.

Giappone: Koji Yamamura;; Atshushi Wada;; Mirai Mizue - Il Surrealismo. Canada: Norman McLaren - L'Astrattismo.

Italia: Gianluigi Toccafondo, Simone Massi, Roberto Catani - Il Neorealismo.

Gran Bretagna: George Dunning "The Yellow Submarine" - La Psichedelia.

Estonia: Pritt Pärn, Olga Pärn, Anu Laura Tuttelberg, Ülo Pikkov, Andres Tenusaar- La Pop Art e Il Concettualismo.

Inoltre:

Film d'animazione per adulti – Un confronto.

Francia: Roland Topor, René Laloux, "Il pianeta selvaggio";; Italia: Bruno Bozzetto, "Allegro non troppo";;

Francia, Giappone: Michael Dudok de Wit "The Red Turtle".

Autori italiani contemporanei: Magda Guidi, Virgilio Villoresi, Virginia Mori, Stefano Ricci. Il rapporto tra il cinema d'animazione e le arti visive contemporanee.

Il programma è stato implementato dagli incontri con gli autori e i workshop che si sono tenuti durante “Le Giornate Animate” con interventi di Andrea Martignoni, Enrico Ascoli, Lorenzo Tomio, Amos Cappuccio, Bruno Di Marino,

Modalità dell'esame:

Oltre ad una preparazione generale, che riguarda tutti gli argomenti trattati, lo studente è tenuto ad approfondire uno dei temi o degli autori e ad ampliarlo secondo una propria ricerca personale che può essere presentata durante la sede d'esame in formato sia cartaceo che in pdf. L'approfondimento va concordato con la docente prima dell'esame. Durante l'esame è opportuno che lo studente porti con sé i testi visivi, cioè i libri o almeno una selezione di repertori iconografici di riferimento (anche in formato elettronico).

Per quanto riguarda il manuale, si dà ampia scelta da parte degli studenti di prepararsi su una manualistica di Storia dell'Arte, in particolare riferita alle correnti artistiche a partire dal primo Novecento.

L'esame sarà preceduto da una prova scritta che sarà predisposta 10 giorni prima dell'appello e darà accesso se superata alla prova orale.

I corti di animazione presentati manifestano tutti in uguale misura la sensibilità di una ricerca artistica, del piacere della sperimentazione visiva, del gusto della narrazione se pur orientata in diversi temi e con diversi approcci. E' interessante notare da parte dei più giovani autori contemporanei un recupero di tecniche sperimentali del cinema delle origini, con l'uso della puppet animation o del disegno animato. Sono opere molto originali per tematiche e approccio autoriale e aprono un ventaglio di proposte che mostrano le sfaccettature e la vivacità di una scena internazionale.

Tra i testi base consigliati:

Giannalberto Bendazzi, *Cartoon*, 1995 – di questo testo è uscita nel 2017 l'edizione aggiornata: *Animazione. Una storia globale*, UTET.

Il libro è compendio generale della produzione di animazioni internazionali, lo studente si concentri sulla sezione relativa agli argomenti presi in esame.

Inoltre sono da verificare le voci inerenti alle tecniche di animazione.

Tecniche:

stop motion, cut out, 2D/3D, pixillation, rotoscope...

Sitografia

Gli studenti sono tenuti ad approfondire, rispettando le modalità utilizzate durante il corso, i siti internet riferiti ai singoli autori e alle fonti video più comuni.

A seguito si dà solo alcuni riferimenti per alcuni autori tra quelli trattati:

1 - GEORGES SCHWIZGEBEL

GEORGES SCHWIZGEBEL RETROSPECTIVE: The Vanity of the Neo-Baroque

In his pertinent essay entitled *Cinéma de mort* (The Cinema of Death) Pierre Pitiot writes these lines: “What determines baroque cinema is not so much the animation of images captured within a shot, but the movement which a director records with the camera. The purpose of this portrayal of space which is at the same time condensed and in motion is to reinforce the feeling of precedence and succession, evoking the notion of flowing (...) This is why the baroque director prefers the continuity of recorded movements over the fragmentariness imposed by the montage.” Finding the illustration of his ideas in Orson Welles, Max Ophuls and Joseph Losey, Pitiot also observes that the baroque authors have a predilection for spiral movement and that

their films often include plastic elements such as staircases and thematic elements such as wind and snow.

When Pitiot was writing his book, he did not know Georges Schwizgebel. His essay was published in 1972, while the Swiss filmmaker's first short film *The Flight of Icarus* (*Le vol d'Icare*) was created later, in 1974. In addition, it seems that Pitiot limits himself to film as the portrayal of reality, since not one animated film is mentioned in his essay. Schwizgebel's work, however, exactly corresponds with Pitiot's definition of baroque cinema. We observe in fact in some of his best known works - *78 R.P.M.* (*78 tours*, 1985), *The Ride to the Abyss* (*La course à l'abîme*, 1992) and *Play* (*Jeu*, 2006) - a true frenzy of movement, abundant and uninterrupted movement which abolishes montage and determines a unique approach toward time. In *78 R.P.M.* our view twirls with the rhythm of a waltz, drawing the viewer into a furious race, finally interrupted by the shot of a staircase, a concentric spiral leading into a black hole. Pitiot reminds the viewer that there is only one side to life within baroque, that death is merciless and final. Therefore, life must be celebrated - hence the agitation and abundance of baroque. "If you wish to enjoy life, writes Marcel Brion, hurry up, because no one knows what tomorrow has in store." Inspired by an extract from Gounod's opera *La damnation de Faust*, *The Ride to the Abyss* is a literal illustration of Brion's phrase. This conceptual film is marked by a spiral camera movement in which the viewer follows a series of frenzied actions (a horse's gallop, a train traversing a landscape, a bird's flight, children jumping over the elastic etc.), culminating in a *Dance of Death*, a joyous glorification of the ephemeral existence, the course of which cannot be reversed. Besides, it is all implied in the title: inevitability, movement, but also death and decline.

Made in 2006, *Play* revives the motif from *The Ride to the Abyss* and intensifies it, replacing the cycle from the first film with a succession of twelve cycles, orchestrated within a labyrinth of mises en abîme, which turn into a metaphor for contemporary unrest, the race toward a final stillness. As the two previously described films *Play* represents a sort of vanity, an animated and modern variation of the paintings, appreciated particularly during the Dutch Baroque period and representing the life's precariousness.

What is essential to Schwizgebel's opus, therefore, is its allegorical strength and the message that any attempt at averting death is vain. *The Year of the Deer* (*L'année du daim*, 1995), inspired by a fable by Liu Zong Yuan tackles for example detachment from one's own nature. A man is rearing a dog and a deer, beating the dog each time it tries to bite the deer. A year passes and the animals are living in peace. Until one day the deer escapes from its master's property and encounters three dogs. Because it doesn't fear them, the deer approaches the dogs, who attack and devour him. In his most recent short film, *Retouches* (2008), the author once again attempts to seize the movement of the world, returning to the idea of breathing, of repetitive rhythms arising from constant transformation and inevitable entropy, which - passing from one metaphor to another - leads to nothingness.

Georges Schwizgebel, interested in the myth of Frankenstein (*The Ravishing Of Frank N. Stein / Le ravissement de Frank N. Stein*, 1982) and that of Faust (*L'homme sans ombre / The Man Without a Shadow*, 2004), has with exceptional coherence patiently constructed an opus which illuminates contemporary animation film.

Marcel Jean

Originally published in *24 IMAGES : Revue québécoise du cinéma*, No. 139. Published with the author's consent.

*Le vol d'Icare / The Flight of Icarus*

Switzerland, 1974, 35mm, 3'

A pointillist musical illustration of the tale of Icarus wishing to imitate the birds right up to burning his wings close to the sun.

*Perspectives*

Switzerland, 1975, 35mm, 1'30

The putting into perspective of a person walking. The points of view oblige one to make reversals of perspective, losing the viewer in a geometry brushed in large strokes.

*Hors-jeu / Off-side*

Switzerland, 1977, 35mm, 6'

Description of a game in which one of the two teams changes the rules to its advantage. Several sports are mentioned in the film, the players, whose painting suggests a low- angled light, move from one sport to another via successive metamorphoses.

Le ravissement de Frank N. Stein / The Ravishing Of Frank N. Stein

Switzerland, 1982, 35mm, 9'30

The slow construction of an image, to a rhythm of footsteps, ends with the meeting of the monster and his fiancée. Using a subjective vision, the viewer is literally in the position of the monster and crosses several rooms filled with objects and beings along the line of progression until emerging into the face of the loved one who lets off a cry of horror.

78 Tours / 78 R.P.M. Switzerland, 1985, 35mm, 4'

A subjective camera and a fixed framing alternate to an accordion waltz which triggers a short story recalling the passing of time. The entire film is based on the graphic notion of circles and rings. From the cup of coffee to the children's games passing through a spiral staircase. The camera itself whirls round following the general aesthetics.

Nakounine

Switzerland, 1986, 16mm, 6'

A bicycle trip through the streets of Shanghai between winter and summer, from the suburbs to the city centre. Some animations, discreet ones, are added to bring to life the still images by adding cellulose to the photos under the caption stand.

Le sujet du tableau / The Subject of the Picture

Switzerland, 1989, 35mm, 6'10

Thanks to the painter brushing his portrait, an old man rediscovers his youth and journeys from one picture to another passing an unknown person in red. This is an adaptation of the myth of Faust, the character being guided, manipulated by the devilish painter. The film makes simultaneous use of direct painting under the camera, painting on cellulose (the customary technique of Georges Schwizgebel) and animations on magnetised cut paper.

La course à l'abîme / The Ride to the Abyss

Switzerland, 1992, 35mm, 4'30

At an average cycle of six seconds, an animated painting illustrates a fragment of an opera. The idea of the film was to use just 144 drawings for a fairly long film, the 144 immense cellulose drawings are seen only partially via a camera movement travelling spirally from the edges to the centre, finally to discover the entire scene and to unveil the artifice.

L'année du daim / The Year of the Deer

Switzerland, 1995, 35mm, 5'15

The tragic destiny of a young deer deceived by appearances. The visual, very illustrative and polished film is inspired by the atmospheres of the 4 seasons corresponding to the 4 musical movements. The film is made up not solely of painted cellulose but also of pastel animations on glass paper.

Zig Zag

Switzerland, 1996, 35mm, 0'36

A zigzag journey inspired by the drawings of Rodolphe Töpffer. The film is designed to be shown continuously with the first and last images being identical. The film is produced entirely as pastel animation on glass paper.

Fugue

Switzerland, 1998, 35mm, 7'12

A person dozing in a hotel room allows himself to be invaded by memories which form an escape expressed in drawings. The film is one of the most complex by Georges Schwizgebel. The use of vivid colours, the counterpoint of the interwoven images, the animation of impossible geometric figures combined with a contemporary sound tape make this film one of the best and most interesting in the author's filmography.

La jeune fille et les nuages / The Young Girl and the Clouds

Switzerland, 2000, 35mm, 4'30

The story of Cinderella is punctuated by clouds. The tale is modernised and Cinderella dreams of clouds and ends up fleeing by plane with her Prince Charming. Here too, animations on cellulose and on glass paper come into contact with each other. The image is animated simultaneously at various speeds (decor, moving elements, characters) in connection with the sound tape played by Georges Schwizgebel on the piano. It is an intelligent variation on a well-known story with which the viewer can identify.

L'homme sans ombre / The Man Without a Shadow

Switzerland, 2004, 35mm, 9'35

A man exchanges his shadow for richness, then, disillusioned with the result, has to be content with seven-league boots which help him find his way. The film, very ambitious, benefits from the quality of the production by the NFB with rich sound effects. Schwizgebel takes advantage of the occasion to install the mysterious atmosphere with one of the longest and most beautiful opening sequences of his career. The use of metamorphoses makes it possible to carry out semantic shortcuts in order to deliver the story to the public. To this day, the film is the author's most accomplished production.

Jeu / Play

Switzerland, 2006, 35mm, 3'50

From the detailed account announcing the beginning of the film to the rigid appearance of the word END, Jeu provokes a magnificent vertigo with its uninterrupted running which is full of surprises. A furious race towards final immobilisation, like a metaphor of modern restlessness, the illustration of a world resting on a succession of forms which become distorted to deceive the senses again and again in a pirouetting and playful choreography. With its breathless rhythm, Jeu is an exercise in virtuosity, a circular and cyclic race unfurling via the multiple changes of scale orchestrated by a great visual artist.

Retouches

Switzerland, 2008, 35mm, 5,35

Between a wave's rhythm and the breath of a young woman in her sleep, some animated paintings go on modifying each other.

Georgers Schwizgebel nacque nel 1944 a Reconvilier, vicino a Berna. Diplomato alla scuola di Belle Arti di Ginevra, nel 1971 ha fondato con Daniel Suter e Claude Luyet lo Studio GDS per la produzione di animazione e opere grafiche soprattutto per il settore pubblicitario. Affascinato dal movimento quanto dalla pittura Georges Schwizgebel ha sviluppato un lungo percorso di ricerca attraverso una produzione indipendente di cortometraggio che lo porta ad un felice equilibrio fra sperimentazione e accademia, fra necessità dell'analisi e urgenza di espressione, fra la razionalità dello sguardo e l'evocazione di immagini interiori. Schwizgebel lavora dipingendo con smaglianti colori acrilici gli acetati per l'animazione e elaborando lo sviluppo temporale del film attraverso un uso costante del movimento macchina, spesso il travelling all'indietro, con un continuo effetto di spostamento - di *décadrage* - del soggetto e di circolarità spazio-temporale

Le vol d'Icare, 1975

È il primo film, tecnicamente più laborioso: emerge dalla musica di Couperin (come rivelerà Gioanola essere la sua prassi: in questo caso si direbbe che il film scaturisca dalle

suggerzioni musicali) attraverso l'uso di infinitesimi elementi minimi che compongono la singola immagine e la pixillation apporta un fascino particolare al personaggio di Icaro, che sembra già dall'inizio così evanescente, ridotto a stilizzazione, da cui trae ragion d'essere quando si indovinano le ali solo suggerite a tratti, ma che conferiscono spessore titanico alla serie di puntini che identificavano il personaggio.

perspective, 1975

Con questa elegante finzione di carrellata si evidenzia una delle caratteristiche della ricerca di Schwizgebel: quasi tutti i suoi film sono un velocissimo piano sequenza che nasconde nelle sue pieghe qualche trucco che inganna l'occhio. In questo caso il gioco sta nel proporre le figure che popolano il film attraverso una inclinazione di 45° dall'alto e rendere impercettibile, senza stacco il momento in cui in particolare la figura muliebre sembra ripresa da davanti e quando invece dà la sensazione di essere inquadrata da tergo, quasi si fondono per un attimo le figure che hanno movimento proprio, pur appartenendo alla stessa entità infatti - e come tali noi le cogliamo - ci appaiono come scisse nella nostra percezione condizionata dal fatto che non possiamo sdoppiare noi stessi e quindi se il movimento del travelling è continuo e noi siamo lo sguardo che lo anima, allora è quella figura che si deve duplicare. Lo fa paradossalmente nel momento in cui invece si unisce, confondendosi addirittura con la propria ombra, apparendo nel fotogramma precedente come in avanzamento verso il nostro punto d'osservazione, mentre in quello successivo si allontana. Una sensazione spaesante, che si mantiene per tutto il corpus dell'artista elvetico, la cui ricerca è proprio diretta a rivelarci questi fenomeni della percezione.

Hors Jeux, 1977

Canone costantemente ripetuto in una serializzazione ripresa anche dalla musica. È come se intrappolasse un intervallo di tempo e questo subisse una coazione a ripetere che evoca L'Invenzione di Morel di Bioy-Casares, la differenza è rappresentata dai buchi attraverso i quali la serie si interrompe per dare vita senza soluzione di continuità ad un'altra situazione deliziosamente arrotondata su se stessa. Sembra risentire dell'influenza della Scuola dello Sguardo

per quei passaggi improvvisi che sbloccano una situazione apparentemente infinita;; il fascino della sua operazione è la possibilità di sfuggire da quella serie, che usava di nuovo il paradosso – questa volta tecnico – per riagganciare la sequenza: infatti il fatto che l'azione scorra sempre in una direzione fa sì che sfruttando un avvicinamento dell'attenzione al giocatore, lo isoli dal resto del campo e quindi per un attimo rimanga sospeso senza altri punti di riferimento che il proprio movimento e questo riavvita l'azione, riproponendo le situazioni appena mostrate. Altra influenza sembra essere quella di Norman McLaren.

Molto curata e deliziosa è la fattura, che scompone le membra degli atleti in segmenti dettagliati eppure minimali: in questo modo i calciatori sono facilmente scomponibili per venire rimontati come cestisti o giocatori di hockey nel secondo dei due passaggi che caratterizzano il film del regista svizzero.

Rispetto al film precedente sembra che l'intervento del programmatore oltre a imporre una regola logica che esula leggermente dalla percezione fenomenologica, avverta la presenza di altre varie regole logiche sostenute dall'impressione che un movimento che si ripete viene percepito come movimento nel tempo. Questo produce variazioni, anche esilaranti come il cestista che rimbalza al posto della palla per un minimo spostamento della norma fisica;; ancora più marcata è la funzione delle ombre da cui inizia il processo di trasformazione dei giochi: essi di nuovo rappresentano per eccellenza il regno della norma e della convenzione. Dunque il lavoro di S. risulta essere un segnale di quanto siano opinabili le convenzioni, persino quelle che regolano le leggi della fisica.

Le ravisement de Frank'nstein, 1982

Logica evoluzione dei due precedenti percorsi analitici della realtà, che somma elementi autoreferenziali: non a caso, visto che il metodo per accumulazione di elementi che vengono immessi nella serie può assomigliare alla creazione del mostro di Mary Shelley;; bello a questo proposito il laboratorio da cui la carrellata prende l'avvio. Il riferimento cinematografico va a Whale per il bisogno di avere a disposizione una compagna, ma il fulcro è sempre quello della serializzazione, che in questo caso è ambientata in un interno metafisico;; il movimento è in penetrazione attraverso porte, soglie e ambienti disadorni e spogli, che confermano l'influenza della pittura Metafisica sull'universo di riferimenti del pittore, che usa pochi tratti e due spazi: verso la fine della cavalcata che conduce all'incontro tra il "diverso" e la sposa la camera diventa un corridoio a volte arcuate, accentuando l'impressione gothic e inserendo figure che vengono incontro ancora indistinguibili (eppure somigliano molto alla figura della creatura). Fino all'urlo finale che relega nella solitudine il mostro. Interessante lo sviluppo della fusione tra banda musicale, affidata a sonorità chimiche, e flusso del movimento, discesa dei livelli della costruzione in cui si svolge questa odissea a tratti assimilabile ai lavori di Rybczynsky, con quella progressione ossessiva che diventa allucinatoria.

78 tours

È un momento di passaggio dai lavori più rigorosamente improntati alla prima fase di sperimentazione ("Il principio del ciclo mi piace e poi applicandolo si elimina tutto il superfluo") e i lavori che inseriscono le intuizioni relative alla ciclicità in una struttura più complessa. Anche qui esiste una macrostruttura che inserisce i singoli episodi illustrati e caratterizzati dai movimenti circolari ed è data a sua volta da un flusso circolare che trascorre da una bimba su una giostra alla tazzina di caffè girata da un uomo. La genialità sta nel fatto che il movimento evocato si svela alla fine essere un omaggio alle lanterne magiche, che sono il mondo del film, confermando la vocazione autoreferenziale volta a racchiudere il lavoro all'interno di un universo limitato dai confini della rappresentazione iconografica.

Le sujet du tableau, 1989

Molto più narrativo dei precedenti, prende le mosse da una bella intuizione: far trascorrere un personaggio da un quadro famoso all'altro (Vermeer, Velasquez, Renoir, ...), pilotandolo con un pennellone che interviene episodicamente caratterizzando e adattando il soggetto alle varie epoche. Si trascorre da un dipinto all'altro focalizzando l'attenzione su dettagli che si aprono, spesso filologicamente, verso un nuovo ospite: quasi una sindrome di Stendhal, che cattura un nostro alter ego in una cavalcata non cronologica, scivolando in un museo personale, dove l'astrattismo è permeato talvolta di microcosmi, che rivelano il loro collegamento con la realtà rappresentata.

La course à l'abime, 1993

Il capolavoro dell'artista dal punto di vista della relazione tra struttura, idea di fondo e realizzazione.

Sono tasselli diversi che ricorrono a turno e fino al termine apparentemente non hanno legami tra loro creando un cortocircuito localmente ciclico che si conchiude nell'apoteosi del finale

rivelatorio, laddove si scopre che siamo passati da una casella animata ad un'altra di un gioco dell'oca che ci appare evidente con un blow out. E i singoli tasselli del puzzle continuano a inseguire il loro loop infinito contemporaneamente, mostrandoci il sistema della tavola, dove però gli stessi soggetti compaiono in molte tessere-universo del mosaico.  
Fugue, 1998

Dopo due operazioni, che esulano dalla poetica di Schwizgebel (L'année du daim, illustrazione di una fiaba tibetana con tratto elementare e morale edificante nel finale, didattica sulla fiducia indotta dalla convivenza con il nemico, che finisce con il minare i meccanismi di diffidenza che sovrintendono alla sopravvivenza delle specie, seguita all'omaggio arcadico e fortunatamente breve a Toppfer di Zig Zag), ha realizzato la summa della ricerca condotta a partire da Perspectives;; in Fugue si compendiano tutte le tecniche e diventa parossistica la sensazione che ogni oggetto sia contenuto e riflesso in qualche altra superficie, appartenga ad un mondo che lo contiene e sovrintende alle sue leggi, vive in un universo sottostando alle sue regole ..., che però saltano nel momento in cui si sovrappongono, creando un caos, rivelato dall'esplorazione dell'immaginario di questo notevole artista, capace di dimostrare la relatività delle norme e quindi la labilità delle convenzioni destinate a saltare ad un leggero spostamento del punto di vista o del meccanismo che sovrintende alla percezione del mondo. La Weltanschauung come creazione del mondo e non sottomessa alla fenomenologia percettiva.

2 - *Peur(s) du noir - Paure del buio* è un film d'animazione collettivo del 2007 diretto da Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Lorenzo Mattotti e Richard McGuire.

Ciascuno dei sei illustratori e autori di fumetti coinvolti nel progetto, con differenti esperienze precedenti nel campo dell'animazione, ha realizzato un episodio del film, senza titolo ma sul tema comune della paura, con un diverso stile grafico ma rispettando la scelta estetica e narrativa del bianco e nero (con l'eccezione dell'episodio di Marie Caillou, in cui appare per qualche secondo il rosso).

Due episodi, quelli di Blutch e Pierre Di Sciullo, incorniciano e inframmezzano gli altri quattro. Ogni autore è stato direttamente responsabile della realizzazione del proprio segmento, lavorando con una differente équipe di animatori, in modo che ognuna di queste si dovesse cimentare con un unico stile grafico, utilizzando computer e 3D o tecniche tradizionali, a seconda della necessità. [1]

Per Lorenzo Mattotti si è trattata della prima esperienza con l'animazione. In precedenza, aveva solo realizzato ed elaborato dei disegni per il film a episodi *Eros* (2004).

Distribuzione [modifica]

Il film è stato presentato in anteprima internazionale alla Festa del Cinema di Roma 2007 e poi in diversi festival cinematografici, quali il Sundance Film Festival, il Fantastic'Arts di Gérardmer, il Rotterdam Film Festival.

È uscito nelle sale cinematografiche francesi il 13 febbraio 2008. Ha avuto una distribuzione limitata nelle sale statunitensi a partire dal 22 ottobre 2008. In Italia è stato distribuito direttamente per il mercato home video dalla rivista Internazionale a partire dal 27 dicembre 2008.

Richard McGuire

One thing I noticed while putting this post together was how many of the artists in the upcoming Summer Drawing Show are so fluent in multiple mediums—all of them actually.

But especially when you consider Richard McGuire, Geoff McFetridge and Ben Jones (McJones?), who all work in film, fine art, design, music, comics, objects, products, and illustration. And they are all about 10-15 years older than each other, so if you line them up in a row, it's a bit like three generations of this very modern kind of artist who didn't exist fifty years ago, where the fields you worked in were much more rigid. These three guys do it all and bring so much vision and personality to whatever it is they are doing. So it's incredibly exciting to have them all showing together for the first time. Thursday night!

When writing about Richard McGuire, it is a little daunting—where to even begin? The guy has done, and continues to do, a lot of different things, all with a certain modernist bent. But I guess, why not start with a video of a guy in his pajamas playing the bass:

That bassline, supposedly one of the most, if not, THE most sampled pieces of music ever, was made famous by Grandmaster Flash, but was originally written for the Liquid Liquid song "Cavern" by McGuire. So beyond everything else you will see from this guy, you can add on top of it all that he wrote one of the catchiest goddamn basslines of all time.

He has designed toys and games. And not like installation toys, or prototypes—real mass produced products you could, at one time, buy in toy stores.

He has drawn comics, specifically, 2 comics. the first one, "Here" published in Raw magazine sometime in the eighties, is a bonafide classic, one of the greatest short comics ever done (below is a page excerpted from it). McGuire will often use the medium he is working into be a component of the piece itself. So with "Here", the idea of panels on a page, of moments locked in a space, which are the basic elements of comics, are totally recontextualized-panels within panels of varying size showing the same space over the span of thousands of years. It's formalism used to great effect, creating something incredibly moving and powerful and specific to the medium. An expanded version of "Here" is meant to come out from Pantheon Books sometime in the future. The second comic he's done was published in McSweeney's #13. The entire strip is bird eye views of mundane daily duties and routines. It is also awesome. I can't find pages of it online though, so you'll just have to buy the book.

He has done a bunch of great covers for The New Yorker. Here are some: He made a short animated film, "Micro Loup" for french television:

Micro Loup from Richard McGuire on Vimeo He has made kid books.

And he made a short film as part of the Fear(s) Of The Dark anthology feature, that played in theatres and recently came out on dvd. His installment was one of the best. Here's an excerpt. *Peur du Noir* from Richard McGuire on Vimeo.

He has also made sound sculptures installations, numerous posters, artist books, and continues to tour with Liquid Liquid.

There is more, but hopefully this has been a good primer for those of you out of the loop.

Volume 2 #1 in 1989.

The first panel of "Here" shows an unadorned corner of a room in a house. The 35 panels that follow all show the location in space depicted in the first panel at different points in time, ranging from the year 500,957,406,073 BCE to the year 2033 CE. The panels are not ordered chronologically, and most of the panels are subdivided into multiple panes to show different points in time within the same panel. A wide variety of people, animals, and furnishings are shown passing through the space, including several recurring characters, such as a woman shown cleaning the room in 1973, 1983, 1993, 1994, 1995 and 1996. The corner of the room itself is the most enduring presence in the story;; panels show the house being constructed in 1902 and sheltering several generations of occupants before burning in a fire in 2029 and being demolished in 2030. The space is shown to be a barnyard in the 19th century before the house is built, and the site of open-air band concerts after the house has been razed.

"Here" has been recognized as a groundbreaking experiment with the formal properties of comics;; Douglas Wolk wrote that its "influence has echoed through art comics for decades." [1] Its influence is particularly notable in the work of Chris Ware, who wrote a lengthy essay on it in the magazine *Comic Art* #8. "Here" was also reprinted for the first time in that issue.

WHO'S AFRAID OF NOIR?: AN INTERVIEW WITH RICHARD MCGUIRE

Article by Steven Heller March 11, 2008

Filed Under: Inspiration, illustration, Voice, entertainment

*Fear(s) of the Dark* is a collection of animated films by six international artists linked by two demonstrative conceits. First, each piece is produced in black-and-white (with the occasional red accent). And secondly, each addresses an atavistic, indeed nightmarish, fear. Although uneven in spots, the film is a tour de force for its emotional intensity—it's amazing how much tension can be conveyed with brush and pen strokes. One of the most fully realized segments in terms of technical mastery and narrative eloquence is by Richard McGuire. A designer, author and illustrator of children's books as well as covers for *The New Yorker*, McGuire contributes a chilling masterpiece of graphic erudition that must be seen to be fully appreciated (coming soon to theaters, thanks to IFC, but you can see a clip here). For now—and for those who have yet to savor it—McGuire discusses his involvement in the film and this challenge to his typically vibrant color palette.

Stills from McGuire's segment of *Fear(s) of the Dark*.

Heller: After what seems like many years, *Fear(s) of the Dark*, the feature film to which you have contributed a major section, just screened in New York City at the *Rendez-vous with French Cinema* festival at Lincoln Center. It also features work by Charles Burns, Lorenzo Mattotti, Marie Callou, Blutch and Pierre Di

Sciullo. What is the film all about?

McGuire: The film is a meditation on fear;; each artist designed and directed a story under that general theme. Some of the stories are inter-cut, some stand alone, and there is a collection of



short pieces that reoccur throughout. Each segment seems to reflect the other in ways we didn't plan—primordial fears we all share.

Heller: With Etienne Robial as artistic director, were you given any specific directives as to your segment or was this a blank slate?

McGuire: The title and concept came from Prima Linéa, the producers. The only limitation was that the film would be in black-and-white. No other directive was given. Etienne Robial designed the opening/closing credits and was involved in the sequencing of the parts. His involvement with bande dessinée artists goes back to his days with Futuropolis [the pioneering French comics publisher], which he co-founded.

Heller: What is the gist of your segment? What is your fear?

McGuire's fear-gripped protagonist.

McGuire: My segment—without giving away too much—is about a man confronting madness and the unexpected violence that can sometimes erupt from madness. That's the gist, but there are other fears interlaced. There are some direct quotes from nightmares I've had. I've always been a bit claustrophobic, so I've managed work that in there as well. It's funny, I was just remembering, there's a scene in the film where a man is startled by a bat in a house. While we were working on that scene the same thing happened to me! I had visited some friends in the country, and one evening I got to my room and suddenly there's this bat swooping down on me and circling around. After I managed to shoo it out the window, I made some notes and drawings to capture just how my body reacted.

Heller: Did you do much preparation to capture the essence of fear?

McGuire: One of the things I did at the start of the project was to go back and look at all the films that had scared me and analyze what exactly is making them work. In some cases it's purely sound;; in a lot of cases it's what you don't see.

Heller: We are all afraid of the dark in some way. Did you do anything extraordinary to make your fear bigger than life?

More stills from Fear(s).

McGuire: Bigger than life... well, in building the sound design, which is one of the parts of the process I love the most, you can play with layering some unexpected things into the mix to enhance a moment. For example, there is a scene where someone is locked in a closet and he is kicking the door to get out. We recorded the sound of a guy kicking a door and, although it was accurate, it lacked the power I had imagined. It just wasn't big enough. I wanted something more booming. So we took the sound of

muffled explosions and mixed them in to match each kick, and then it felt right.

There are all sorts of subliminal things with the sound;; like, when someone walks though a door in a dream sequence, I added the sound of someone inhaling. The exhale sound happens only when the dream finishes. I think the held breath adds tension. You may not necessarily be aware of it because you are watching other things, but I think you feel it. Earlier in the same sequence, a man gets a splinter in his hand—because this is a dream I didn't want the sound to be completely realistic. We tried many different things as he is pulling the splinter out, but we finally used the sound of an aggressive pull of a violin string and the slap sound it makes when it hits. This worked emotionally—it was such a physical sound, kind of violent and unexpected.

I decided to be spare with the music. I didn't want to use music in the conventional way. It's too easy to lay down some uncomfortable music to give the cue of what to feel. Sometimes music adds too much of a distance to what you are watching. I wanted it very quiet and intimate. I wanted to bring the viewer as close to the action as I could.

Heller: Your work is, if not warm and cozy, at least not usually gothic or scary. Did you have to alter your visual style for the film?

Stills from McGuire's vertically shot Micro Loup.

McGuire: It's one of the reasons I said yes to this project, to push myself. It was a challenge to create an experience for the audience to feel on an emotional level—that was the goal.

I didn't feel going in that I had a universe to protect the way most of the other artists did.

Stylistically, I think I'm pretty flexible. I was trying to find my solution to this particular situation. The film I made before looked nothing like this one. In that one [Micro Loup], everything is seen from above looking straight down for the entire film. Everything is abstracted, but once you realize what you're seeing you follow the story logically. This film has another way of using abstraction, by putting so much in the dark. Some scenes are so minimal that you need the sound to complete the image, otherwise you're lost. In my research for designing the film I came across the work of Félix Vallotton, a Swiss artist from the turn of the century. In his graphic work he often did a trick

of black on black, a person wearing black against a black background. I liked the way your mind would complete the image. I knew this was a key to how to approach the film.

Heller: As I noted earlier, you've been working on this for a long time. What were your major hurdles? Why did it take so long?

McGuire's work for The New York Times Book Review.

McGuire: Mostly every animated film takes years to make. It's a very slow process. It takes days, sometimes weeks, to make seconds. At the beginning we went down a few wrong roads, the first one with the story itself. I choose a short story that I thought

would work. It had some nice visuals but the ending wasn't great. As I worked on the storyboard and tried to solve the end, I got lost with it—it just wasn't satisfying. I nearly gave up completely after months of work. I showed what I had done to a friend, Michel Prius—he's a cartoonist/writer who has a history of collaborations behind him. We went through it all and I pointed out the things I liked, and then we brainstormed and transformed the story. Once that was in place, just finding the choice of technique took time. For the previous film I primarily used Flash. We thought we would do the same with this one but it became obvious pretty quickly that it wasn't going to work. We looked into using motion capture, we discussed the possibility of 3-D. In the end we went with traditional hand-drawn animation, then combining this with Flash to ink and clean the drawings. Later, in some cases, we were combining a few techniques. There were all sorts of technical problems that needed to be worked out. Sometimes it was hard getting the software to look integrated. Some backgrounds and objects were created in 3-D. AfterEffects was used to add a blur to the light from the candle.

Heller: Apropos of Valloton, it is very graphic and very dark. . .

McGuire: The funny thing is that, the way I had designed the film, very little is really seen! For instance, we would design a room with all the furniture, rugs and wallpaper, and then turn the lights out. A character is walking through the space but we only see the little area around the candle glow. Although we don't see much, it all had to really be there in order to feel right.

Heller: Who is this film made for? I, for one, would rather forget my fears than see them before me on the silver screen.

Stills from McGuire's segment of Fear(s) of the Dark. © 2007 Prima Linéa Productions/Richard McGuire

McGuire: Our film is not exactly a genre picture but the subject has certainly attracted some of that audience. It also appeals to the comics audience, which is taken very seriously in France. I was recently invited to a horror festival with our film. It was very odd to watch a hard-core gore film with fans of the genre. It was more like an amusement ride, more than a film experience. I was very aware of being in an audience. They were much more vocal and were really participating with the film.

When I go to see a film I want to get absorbed into what is going on in the story and lose myself to the experience. I can get excited by psychological thrillers or a good ghost story, but I'm not interested in anything with gratuitous violence. The films I went back and watched as research were films like Lynch's Blue Velvet. Polansky's Repulsion, which I've always enjoyed;; The Tenant is another good one of his. The Haunting, the one directed by Robert Wise. The Innocents is also a great film.

Heller: Which of the segments most scares you?

McGuire: My own, of course.

About the Author: Steven Heller, co-chair of the Designer as Author MFA and co-founder of the MFA in Design Criticism at School of Visual Arts, is the author of Merz to Emigre and Beyond: Avant Garde Magazine Design of the Twentieth Century (Phaidon Press), Iron Fists: Branding the Totalitarian State (Phaidon Press) and most recently Design Disasters: Great Designers, Fabulous Failure, and Lessons Learned (Allworth Press). He is also the co-author of New Vintage Type (Thames & Hudson), Becoming a Digital Designer (John Wiley & Co.), Teaching Motion Design (Allworth Press) and more. [www.hellerbooks.com](http://www.hellerbooks.com)

Biographie de Richard McGuire

Né dans le New Jersey en 1957 il vit à New York.

Il travaille pour l'édition, la presse, et réalise notamment des couvertures pour The New Yorker. Son livre, «The Orange Book» lui a valu une médaille d'or de la Society of Illustrators. Ses autres titres, «P&O», «Night Becomes Day», «What's Wrong With This Book», «What Goes Around Comes around», remportent tous un grand succès.

En juin 2000, l'habillage, les animations, le design et les logos qu'il a créés pour la chaîne américaine PBS-Kids raflent 7 prix lors du festival TV Promax/BDA.

Le site Internet : [www.willing-to-try.com](http://www.willing-to-try.com) qu'il a conçu et designé pour Try group (Japon) lui a de même valu plusieurs récompenses dans le monde entier.

Son travail très diversifié mêle la technique de découpage de papiers et de dessins à la main avec celle de l'ordinateur. Il a créé sa propre marque de jouets et réalise aussi des dessins animés, notamment «Micro loup» dans «Loulou et autres loups».

McGuire, Richard (2004) "Untitled", in Eggers, Dave and Ware, Chris, (eds.) McSweeney's Quarterly Concern, #13 (San Francisco: McSweeney's, 190)

Richard McGuire is best known to the comics world for his ground-breaking *Here*, a six page comic published in RAW Magazine in 1989. Those six pages are easily remembered by anyone who has ever set the eye on them, because they fully realize the potential of comics when it comes to represent time in a simultaneous manner. Inside each panel we can see several events that happened in the same space, a house, but in different times, the story of several generations of the same family. *Here* is Proust's ideal came true: memory itself incarnated into a piece of paper.

Although we can also use the term "comics of everyday life" to describe it, his second "major" contribution to comics, an untitled piece published in Chris Ware-edited McSweeney's #13, has nothing to do with memory and experimental patterns of time representation. Far from that, the narrative is reduced to its bare elements, and it follows a

totally straightforward storyline: a man gets up in the morning, he mows the lawn, has breakfast, goes to work, works, goes home, has a car accident, he dies. And that's all.

I have tried to sum up the story in the same telegraphic and functional style McGuire's pictures suggest, but of course I failed. There's more to this story than simple abstraction and mechanical repetition. Everything is in the details. Can it be suggested in a more subtle way that our protagonist has been drinking coffee all day long, than by drawing steam lines in both cups in panels 5 and 9? What about the differences in shape of the steam lines? Since the first one is curved to the left, and the second one to the right, it can only mean that the air current inside the office has slightly changed its direction during that time lapse...

This extreme attention to insignificant details gives life to the pictures, making it impossible to properly summarize them with words. Richard McGuire's works for the comic medium (*Here*, *Popeye* and *Olive*) seem to be very cold on a first sight, but a closer reading may prove them otherwise. Inspired by computer icons and 8-bit videogame graphics, McGuire has chosen the most impersonal graphic style he could conceive. In addition to that, he represents every object and every person from above, forcing a point of view which inevitably distances us from the story. The pictures actually look like old videogames such as *Pac-Man*, *Attic Attack* or *Gauntlet*. But if we let our gaze linger on them, if we follow the sequence of panels very slowly, it is actually possible to experience a certain illusion of movement (especially when the scene is crowded, like the one below) and see all these dots and blocks of color moving frantically and erratically like Pacman's existential hero in his labyrinth. 1

McGuire, Richard (2004) "Untitled", in Eggers, Dave and Ware, Chris, (eds.) McSweeney's Quarterly Concern, #13 (San Francisco: McSweeney's, 191, 9-16)

By means of projecting on the page our memories of those videogames and the characteristic motions of their graphics, McGuire's pictures become alive;; but alive in quite a paradoxical manner. One gets a funny feeling seeing how these all insignificant icons enact grave human scenes, like a funeral , or performing very boring but familiar gestures, like putting all the bread crumbs together with a finger. These scenes and gestures belong to the world of the everyday life;; we know the intimate rituals they entail because we have

lived through them. And because we have also attended funerals and wiped the bread crumbs with our finger, we expect these things to be represented with a style we are familiar with. When these kind of things are represented in such an abstract style, a style so removed from the real world, there is a certain sense of displacement, that certain feeling of strangeness that, according to Greice Schneider, resides in many "everyday life comics" (Schneider, 2010: 43). Like watching a zombie, everything seems right from the distance, but when you get nearer, there is something in the way of walking that just doesn't fit.

That tension between the artificial and cold style of McGuire's pictures and the realistic and life-like nature of the narration makes it easy for the reader to take some distance;; and from the distance it is not difficult to appreciate some sort of irony in this short story. It's the golden rule of

comedy: the further you are, the funnier everything seems: "If a cut my finger, it's tragedy;; but if you fall into a sewer and die, it's funny", Mel Brooks stated (Carrier, 2000: 20). In a static medium like comics, McGuire achieves the same effect Cathy Jones did in her short film *An Abstract Autobiography* (2001), where drawing inspiration from Norman McLaren, she translated very common experiences into an abstract language, with hilarious results due to the unexpected associations: sibling rivalry is represented by means of a big circle incessantly followed by two smaller attention-seeking circles;; loneliness, by an Atari-like ping pong setting where a single ball bounces on the walls over and over again.

McGuire has not turned quotidian life into a cold abstraction. Like Cathy Jones and Norman McLaren, he has conferred humanity to abstract shapes. And what is art if not infusing human life into dead shapes?

This same illusion becomes explicit in *Micro Loup*, an animation short where Richard McGuire also uses an extreme high-angle point of view.

3 – Gianluigi Toccafondo

Gianluigi Toccafondo è attualmente il più importante e stimato autore italiano nel campo dell'animazione di cortometraggio, esponente di quella corrente di cineasti pittori che fa capo alla scuola di Urbino. Ma è soprattutto un artista a tutto tondo, innamorato dell'arte grafica, del cinema e delle loro ibridazioni e trasformazioni. Nell'ambito dell'animazione d'autore, quella che nasce per sole esigenze di ricerca artistica e che (purtroppo) si vede proiettata solo ai festival, il nome del nostro Gianluigi Toccafondo occupa un posto di particolare rilievo. Pittore, illustratore e cineasta, Toccafondo si presenta come il capofila di quella generazione di pittori prestati all'animazione che sta caratterizzando la scena

italiana, al punto che c'è chi (e nella fattispecie Giannalberto Bendazzi) ha cominciato a parlare di un vero e proprio movimento neopittorico, del quale farebbero parte artisti quali Roberto Catani, Ursula Ferrara, Andrea Pierri, Simone Massi, Massimo Ottoni.

Primo Festival Internazionale del Film d'Animazione  
"Lucca Animation"

Intervista a Gianluigi Toccafondo

Nato a San Marino nel 1965, Toccafondo ha studiato, come molti degli altri autori citati, a Urbino, all'Istituto Statale d'Arte "Scuola del Libro" ([www.isaurbino.it](http://www.isaurbino.it)), ma oggi vive e lavora a Milano. Dotato di uno stile personalissimo, con figure riprese dal vivo che vengono poi allungate, stiracchiate, deformate, in una trasfigurazione fantastica all'insegna della continua metamorfosi, e che non ha nulla di parodistico ma risponde esclusivamente ad esigenze di natura poetica, Toccafondo è oggi l'autore italiano più affermato e riconosciuto in ambito internazionale. Il suo film più recente, *La piccola Russia*, presentato all'ultimo festival di Annecy, è di gran lunga la sua opera più ambiziosa e complessa, e segna il vertice della sua produzione più personale e intimistica, alla quale si affianca un altro filone dall'ispirazione più legata al mondo del cinema (*Le criminel*), della letteratura (*Pinocchio*), della cultura in genere (*Essere morti o essere vivi è la stessa cosa*, ispirato alla figura di Pier Paolo Pasolini). Attivo anche in pubblicità e in televisione, ha realizzato sigle per programmi di successo (*Tunnel*, *Carosello*), il logo e la sigla della *Fandango* (che ha prodotto i suoi ultimi film), campagne rimaste famose come quella, ormai decennale, per la *Sambuca Molinari* (su regia di Pietro Follini), e nel 1999 la sigla d'apertura della *Mostra del Cinema di Venezia*, che vedeva protagonista un'Asia Argento trasfigurata in sirena.

Come sei arrivato al cinema d'animazione?

Sono originario dell'Italia centrale, fra le Marche e la Romagna. Mio padre faceva il ceramista, e a causa del suo lavoro ho sempre avuto a disposizione la creta e gli strumenti per il disegno. A 14 anni sono andato a studiare arte all'Istituto Statale di Urbino, dove sono rimasto per sette anni. Già allora c'era la sezione di cinema d'animazione, ma non essendoci una vera e propria tradizione cinematografica, lavoravamo molto sulla grafica, studiando come poter infondere movimento a disegni statici. Realizzavamo molte storie e molti storyboard, ma pochi film veri e propri. Quel poco che riuscivamo a filmare lo sviluppavamo direttamente dentro la scuola, e per un ragazzo di quindici anni si trattava di esperienze davvero sorprendenti. Finita la scuola mi interessai soprattutto di pittura. L'animazione mi sembrava una cosa certamente interessante, ma non tanto da farne la mia principale attività. Ho iniziato ad occuparmene seriamente un po' per caso, quando un mio amico mi chiamò a Milano a lavorare in uno studio dove si faceva animazione pubblicitaria e sigle televisive. L'idea era di restare a Milano solo per un paio di settimane, ma ho finito per fermarmi quindici anni! È stato allora che ho iniziato veramente ad avere a disposizione gli strumenti dell'animazione, e parlo proprio di strumenti materiali, come

pellicola e macchine da presa. Nel tempo libero, quando non eravamo impegnati con la pubblicità, facevamo sperimentazione. Partivo da immagini dal vero, fotografiche o cinematografiche, e le rielaboravo. Era poi il modo di lavorare dello studio, perché anche le sigle televisive si facevano così, partendo da immagini dal vero che poi venivano rielaborate in vari modi.

Dunque il tuo stile, basato proprio su questo tipo di rielaborazioni, nasce anche da quella che è stata un'esperienza tecnica legata al tuo modo di lavorare in quegli anni.

Sì. Nasce da un'esigenza lavorativa in uno studio che si occupava di pubblicità e televisione. In quei primi anni avevo anche un mio studio personale dove la sera andavo a dipingere. Facevo quadri, e lavoravo soprattutto su grandi formati. Contemporaneamente nell'altro studio facevo queste cose molto più piccole, con immagini che poi mettevo in sequenza. All'inizio per me si trattava di due lavori separati, ma col tempo sono finiti per

diventare la stessa cosa. È stato allora che ho cominciato a fare i primi brevi film, soprattutto per la Francia, dove ho anche vissuto per qualche mese. Ho cominciato a lavorare con il CNC e con Arte France, e paradossalmente sono stati proprio questi rapporti stabiliti all'estero che mi hanno poi permesso di lavorare anche in Italia. Qual è stato il tuo primo film vero e proprio?

Il primo film che ho fatto si intitolava La coda. L'ho iniziato nel 1987 e terminato nel 1989. Si trattava di una rielaborazione su immagini di Buster Keaton: un breve film di due minuti, un vero e proprio esperimento. Il film però andò al festival di Zagabria e soprattutto a Lucca, dove ho vinto il primo premio della mia vita. Mi ricordo che c'era anche un compenso in denaro, pari a 5 milioni, e mi dettero uno di quegli assegni enormi, bellissimi. Era il 1990, se non mi sbaglio. A quell'epoca Lucca era il punto di riferimento per l'animazione in Italia, e da Urbino andavo sempre lì a vedere i film.

Dicevi di Buster Keaton. Il cinema è poi rimasto come uno dei temi principali del tuo lavoro.

Sì. Il primo piccolo film che mi ha dato la possibilità di lavorare all'estero è stato il successivo La pista, che era una rielaborazione sulle immagini del Ginger e Fred di Fellini, con i protagonisti che ballavano un tango e poi si trasformavano in vari modi. Con quel film ho partecipato al mio primo festival di Annecy. Poi ho cominciato a lavorare ad un altro progetto, Le criminel, ispirato al cinema noir, con riferimenti soprattutto a M, il mostro di Dusseldorf, di Fritz Lang. Per questo film ho lavorato cinque mesi a Parigi, è stato il primo lavoro che ho fatto con Arte France. Tra le altre cose di quel periodo c'era un corto che è rimasto un po' in ombra, e che s'intitolava La pista del maiale. Era un film di tre minuti e mezzo, una specie di documentario sulla vita di un maiale rielaborata in chiave leggendaria. Ho passato giorni interi a filmare quel maiale!

Con La pista del maiale siamo dalle parti di quel tipo di temi autobiografici che hai ripreso con La piccola Russia.

Esattamente. Era un film più intimo. Ne feci anche una mostra a Milano, la prima che abbia mai fatto. Per il film avevo lavorato molto sul corpo del maiale, sulle sue varie parti. Così presi uno stomaco di maiale lungo 200 metri e ci misi dentro tutte le fotocopie di scarto, formando una specie di enorme rotolo. I maiali hanno veramente uno stomaco lunghissimo.

Questa estetica dell'immagine dal vivo che viene poi rielaborata nasce magari come semplice fatto tecnico, ma è poi comunque diventata qualcosa di più personale, la tua cifra stilistica.

È nato tutto all'interno della dimensione del movimento. Quando disegnavo, prima di fare animazione, non usavo mai questi allungamenti, questo modo di elaborare l'immagine. Ho iniziato a farlo solo quando si è aggiunto il movimento. Queste deformazioni non sono mai dovute a motivi estetici evidenti su un singolo foglio di carta, ma servono per enfatizzare un movimento, per esagerare e sottolineare delle forme che nel movimento cambiano e si trasformano. Mi affascinano le deformazioni dei corpi. Che è poi quello che faceva mio padre, quando lavorava la ceramica al tornio: spesso erano più affascinanti le forme intermedie del risultato finale, perché nei passaggi intermedi apparivano delle forme strane, astratte, mentre magari il risultato finale era un semplice vaso. Mi affascinavano molto queste forme intermedie, ed affascinavano anche mio padre. A volte si fermava prima della fine per lasciare al suo lavoro questo senso d'incertezza, così che quello che risultava erano vasi di forma particolare, strana.

Hai mai provato anche tu a fare qualcosa di simile?

No, perché non sono mai riuscito a lavorare con la terza dimensione, non ho mai avuto la capacità di realizzare sculture. Mi è sempre piaciuto di più lavorare sulla carta, sulla fotografia, sull'immagine filmata.

Magari la dimensione in più che hai aggiunto è proprio quella del tempo, del movimento. Che poi è la dimensione del cinema.

Vero. Prendi i fotogrammi di Buster Keaton che ho usato per La coda, ad esempio: partivo dal fotogramma di base e lo espandevo, in un certo senso aggiungendo tutto quello che era fuori dal quadro cinematografico. Mi è sempre piaciuto aggiungere le parti mancanti. Il fatto di partire sempre da un'immagine dal vero ti tiene comunque molto agganciato alla realtà, che in questo modo assume un tono surreale.

Ho sempre amato il realismo. Non lavoro mai su un foglio di carta bianca, mi piace molto di più trasformare qualcosa che già esiste. Mi piace disegnare su fotocopie, su fogli di giornale.

Il tuo lavoro nasce immagine per immagine? Oppure c'è un piano preordinato, una specie di storyboard?

C'è una traccia. Ma già questa è intesa come un insieme d'immagini che io vedo già in movimento. Certo, ci sono magari le idee di un inizio e di una fine, ma il grosso del lavoro avviene lì in mezzo. È un po' come per i vasi: quello che c'è in mezzo fra l'inizio e la fine è molto più interessante del risultato finale. Mi piace lasciare molta libertà all'interno di una scena. Non vedo l'ora di mettermi a elaborare, perché all'inizio sono sempre convinto di avere solo piccole idee mediocri, che invece nel corso dell'elaborazione si trasformano in cose che riescono a sorprendermi. Non mi sorprendo quasi mai per le idee di partenza, nelle quali mi sembra di essere molto piatto. Trovo che il lavoro in progressione sia molto più vivo.

Torniamo al cinema. È una tua passione personale?

Sì, è una passione che c'è sempre stata. Quando studiavo ad Urbino, andavo al cinema almeno tre volte la settimana. Ho visto anche cose molto difficili da vedere, molta sperimentazione. A Urbino in quegli anni c'era veramente di tutto. Ma devo dire di non aver mai avuto una passione particolare per l'animazione. Quella è venuta dopo, partecipando ai festival. Allora ho scoperto che esistevano anche Alexeieff, Svankmajer, i fratelli Quay, Yuri Norstein. Prima guardavo soprattutto al cinema dal vero, in particolare Buñuel e Fritz Lang, che sono i miei preferiti. Noir e surrealismo, quindi.

Già. E poi anche Buster Keaton, naturalmente, che infatti aveva un tipo di comicità molto surreale. Per un periodo mi è piaciuto molto Tarkovsky, che avevo molto in mente mentre facevo La pista del maiale. E poi c'è Pasolini. A parte gli splendidi film che ha fatto, come Accattone o Mamma Roma, quelli che mi hanno colpito in modo particolare sono stati i cortometraggi, ad esempio La Terra vista dalla Luna oppure Che cosa sono le nuvole?. Si parte dalla miseria, dalla povertà, e si arriva alla favola.

Su Pasolini hai anche realizzato un film, Essere morti o essere vivi è la stessa cosa.

Quello nacque come corto su commissione. Tele+ e Fandango volevano fare un omaggio a Pasolini per i 25 anni della morte, così affidarono dei cortometraggi a tre registi, la coppia Cipri & Maresco, Davide Ferrario ed io. Io feci quello che potei, un piccolo film di 3 minuti circa (Cipri & Maresco realizzarono il corto Arruso, di 18 minuti, mentre Ferrario diresse La rabbia, di 60 minuti, ndr). Anni addietro avevo fatto dei disegni per una rivista diretta da Goffredo Fofi che si chiamava proprio La Terra vista dalla Luna. Chiesi da dove venisse questo nome, perché allora non conoscevo ancora il film di Pasolini, e dopo averlo visto realizzai dei disegni che sono stati pubblicati su uno dei primi numeri della rivista. E quando si è trattato di fare il film mi son detto: ehi, potrei partire da quei vecchi disegni! Un'altra cosa di Pasolini che mi ha sempre colpito sono le poesie, soprattutto quelle friulane, che ha scritto quand'era giovanissimo. Rileggendole, ho ritrovato delle immagini che in seguito avrebbe poi rielaborato per il cinema. Mi piaceva l'idea di dare il senso della poesia che nasce da due righe e viene poi rielaborata in immagine. Comunque sono solo delle tracce, e il mio film è fatto appunto di questo, di elementi appena accennati, con intento assolutamente poetico e non narrativo. È un piccolo omaggio, un barlume.

C'è qualche differenza sostanziale fra i tuoi film legati al cinema e quelli che invece seguono la vena più intima e autobiografica? C'è un coinvolgimento personale diverso?

Quasi sempre sono due cose distinte. C'è da dire, però, che tutti i film fatti su commissione, per esempio la pubblicità, mi hanno sempre aperto qualche strada nuova: è sempre stata una scoperta. Li ho sempre fatti molto volentieri, perché da solo magari non mi sarebbe mai venuto in mente di lavorare su certi argomenti, e ho sempre ricevuto più di quello che ho dato. Sono tutte cose che poi mi sono servite per i miei lavori più personali. Per esempio, prima di Le criminel avevo realizzato una sigla per le sale cinematografiche europee, così avevo iniziato a guardare i film di Fritz Lang per gli aspetti riguardanti il cinema noir. In quella sigla c'erano solo pochi secondi al riguardo, ma questi hanno poi generato i cinque minuti del mio film. La stessa cosa è successa per Pasolini: sono partito da disegni eseguiti su commissione, e poi la cosa si è sviluppata diventando autonoma. C'è anche il fatto che sia per i miei film più personali che per i lavori su commissione uso sempre il mio stile, non mi sforzo di cambiarlo.

Veniamo a La piccola Russia, che fin qui è senz'altro il tuo film più lungo e complesso. Intanto, perché questo titolo?

Il titolo rimanda a certe zone, ancora esistenti in Italia centrale, caratterizzate da una forte presenza comunista. E rimanda soprattutto ai ricordi di mio nonno, che da piccolo mi raccontava di questa "piccola Russia", di dirigenti comunisti che arrivavano dicendo cose del tipo "in Russia si apre il rubinetto ed esce una pagnotta di pane", come a dire che laggiù tutti avevano cibo in abbondanza. In piena epoca fascista mio nonno era un comunista convinto, uno di quelli tosti. Guardava alla Russia come alla possibilità di una vita migliore per tutti, e anch'io sono cresciuto con lo sguardo più rivolto a est che non all'America. Ma tornando al film, mi piaceva soprattutto il nome, non c'è alcuna motivazione sociale, di costume o politica. Per me quello che importava era raccontare delle favole sulle illusioni. Per mio nonno tutto questo aveva anche un senso politico, ma per me era piuttosto qualcosa di esotico, leggendario, con questa ricerca assoluta che è un po' come quella delle favole, la ricerca di un'isola felice.

Cos'è allora questo film? Un insieme di ricordi d'infanzia, di esperienze personali, di racconti che ti sono stati fatti? O un po' tutte queste cose insieme?

Innanzitutto volevo raccontare un luogo. Ho creato un personaggio e l'ho seguito a partire dall'infanzia, per tutto l'arco della sua vita. Si ripercorrono tutte le fasi, e ci sono dentro esperienze mie, esperienze di altri, esperienze che ho sentito raccontare, esperienze che ho inventato. Ho rielaborato anche alcune pagine di fotoromanzi anni Cinquanta, e ci sono anche parti ispirate ai fotoromanzi a fumetti degli anni Settanta. E poi c'è soprattutto la componente erotica. E tutto è come sospeso tra il sogno e la veglia. Il protagonista è un mio vecchio compagno di scuola. Me lo ricordavo com'era allora, ma non lo vedevo da parecchi anni. Quando cominciai a disegnare pensai che lui avesse le caratteristiche giuste, allora sono andato a girare delle scene in casa sua, e lui ha recitato, gli ho messo una parrucca, l'ho trasformato. Ho chiamato alcune amiche per i ruoli femminili, e altri due amici per fare i carabinieri, che poi disegnando ho trasformato in due suore. Ma la madre e il padre del protagonista sono veramente loro. Ho girato tutto in pellicola a 16 millimetri in bianco e nero, e in Super 8. Nel frattempo avevo trovato il modo di finanziare il progetto, grazie ad Arte France e Fandango, la casa di produzione di Domenico Procacci. Prima ho montato un film dal vero di circa dieci minuti, poi l'ho fotocopiato, e sulle fotocopie ho cominciato a disegnare, ed è cambiato tutto. È in questo processo che si crea lo scarto creativo, e che il film nasce veramente.

Sembra un lavoro molto lungo...

Sì, mi sono serviti circa tre anni. Ho scelto il bianco e nero perché era una strada più veloce, ma alla fine i tempi di realizzazione sono stati comunque lunghissimi. Ho trattato le fotocopie con la trielina, poi provavo a modificarle col bianchetto e un po' di nero. Mi piaceva molto l'effetto che risultava, tipo incisione. Avevo fatto delle esperienze precedenti in serigrafia, e volevo provare a replicare questo tipo d'effetto in animazione.

Come sei passato dalla 16 millimetri alla fotocopia?

Ho acquisito tutto al computer e ho fatto il montaggio, poi ho fatto uscire da una vecchia stampante qualcosa come 6-8 mila fotogrammi per volta. L'ho definitivamente distrutta, visto che stampava in continuazione, notte e giorno! Dopo le mie rielaborazioni ho rifotografato tutti i disegni, su normale pellicola a 35 millimetri. A quel punto ho cominciato a pensare alla musica. Ho lavorato con un musicista giapponese, Toshio Nakagawa, e all'inizio pensavo di usare solo la sua musica per tutto il film. Poi mi sono accorto che il risultato era monotono, perché non stavamo parlando di un breve film di pochi minuti; c'era bisogno di qualcos'altro. Così ho cominciato a registrare dei rumori: ho passato circa quattro mesi con minidisc e microfono a registrare tutti i rumori che potevo, il mare, la montagna, la collina, le case, la radio, gli animali, il porcile, le stalle, le voci dei bambini. In totale, ho registrato circa otto ore di rumori. A quel punto ho lavorato come se fosse un lungometraggio, con i rumori che sostituivano le voci. Ed effettivamente lì si è creato uno scarto che mi è piaciuto molto: mentre all'inizio ero insoddisfatto e trovavo tutto monocorde, con rumore e musica combinati il film ha assunto un'altra dimensione. Anche quando il disegno in sé magari era semplice, al limite una sola linea, il rumore gli conferiva tutti quei grigi e quelle profondità che prima non aveva. Non c'era più la piattezza bidimensionale del disegno, ma una profondità e un realismo che ha dato al film qualcosa in più rispetto ad altre cose che avevo fatto precedentemente.

Il finale è giocato su una nota piuttosto amara. Come mai questa scelta?

In un certo senso si può dire che il finale si è scelto da solo. Non ho mai visto speranza in questo personaggio, ci ho sempre visto una miseria che evolve verso questo risultato, dovuta al fatto che quando finisce il sogno, finisce tutto. È come svegliarsi.

A ben guardare tutti i tuoi film hanno una storia molto precisa, anche se magari gli spettatori devono faticare un po' per comprenderla.

Penso che alla fine ogni film si costruisca da sé la propria storia. A volte penso che dovrei fare uno sforzo e lavorare con uno sceneggiatore, ma tutte le volte che cerco di costruire le cose a tavolino poi finisce che non mi soddisfano, le trovo povere, senza magia, senza ambiguità.

Sei dunque soddisfatto del risultato che hai ottenuto per La piccola Russia.

Sì, sono stato molto contento d'averlo visto proiettato sul grande schermo, perché è un film che mi ha fatto molto soffrire, che a un certo punto pensavo di non avere azzeccato. E invece, una volta che l'ho visto proiettato, ho capito che dentro c'è un mondo reale, che prende davvero vita sullo schermo. Ed è un mondo in cui mi riconosco, in cui ho vissuto e di cui sento di far parte.

Attualmente stai lavorando a un nuovo film?

No, adesso sono concentrato su altre cose. Illustrazione, soprattutto, e sto persino facendo un'esperienza con il teatro. Se dovessi fare adesso un altro film, comunque, vorrei lavorare in modo molto più radicale sull'immagine. Ovvero filmare ma non rielaborare tutto a disegni, come ho fatto finora, anzi far sì che il vero sia vero e il segno sia segno, in modo da rendere tutto più forte, più preciso, più tagliente. Magari non sarà più un film d'animazione in senso stretto, ma sarebbe un film in cui potrei sfruttare tutta l'esperienza di questi anni. È un po' come è accaduto per i rumori: quando ho registrato i rumori non avevo apparecchiature particolari, ho usato quello che avevo. Non conoscevo la materia e mi sono buttato, e quella dei rumori è l'emozione più forte che mi ha dato questo film. Vorrei fare un film così, usando quello che ho e senza alcuna imposizione di budget, senza una produzione che mi stia sopra, a chiedermi ogni volta come "va a finire" il film.

A proposito di budget, quanto è costato La piccola Russia?

Alla fine, credo circa 80 mila euro. Ma ho girato davvero una montagna di pellicola.

\*\*\*

La filmografia di Gianluigi Toccafondo

#### Cortometraggi

- La coda (1989, 2')
- La pista (1991, 2', codiretto con Simona Mulazzani)
- La pista del maiale (1992, 3'30)
- Le criminali (1993, 5')
- Pinocchio (1998, 6')
- Essere morti o essere vivi è la stessa cosa (2000, 4')
- La piccola Russia (2003, 16'30)

#### Sigle e inserti animati

- More Cinema More Europa (1992, circuito Media Salles)
- Avanzi (1993, Rai Tre, ritratti di uomini politici)
- Tunnel (1994, Rai Tre)
- Carosello (1997, Rai Due, con Elio e le Storie Tese)
- Pier Paolo Pasolini, un poeta scomodo (1997, Rai Due)
- Almanacco delle profezie (1997, Rai Due, con Asia Argento)
- 10 parole al 2000 (1997, Rai Tre)
- Le monde à l'envers (1998, sequenze del lungo di Rolando Colla)
- Sipario Ducale (1999, Festival delle Terre di Pesaro e Urbino)
- Sigla Festival del Cinema (1999, Biennale di Venezia)

La Piccola Russia is not easy to describe though it is fascinating to watch. Gianluigi Toccafondo's 2003 movie is more narrative based than those of his films covered elsewhere in the Animation Blog. His story telling is fragmented and elliptical. Essentially it seems to chronicle the story of a family, growing up, taking holidays, meeting with the opposite sex, marrying. From narrated cooking recipes to innocent images of children playing with a boat at the seaside, the story unfolds in a shimmering, constantly changing, montage of grey and cream drawings. There are clues that all will not end well however - the dissonance in the music, muffled, pressurised sounds. There is a tension in the accelerating succession of images of family life, as boy grows to man, girl to woman. At one point the son spies on the girl, who is perhaps his sister. He eats his food watching his father play with his money. When he slaughters his family, using the money he steals to pay for a Russian prostitute, there is little surprise. Indeed something of a dream quality hangs over the action. It all seems curiously



detached and unreal. At 16 minutes in length our attention never wavers for one moment. As the killer is led off at the end Gianluigi's triumph is in making us confront what we have actually seen. How much of the action is in the man's imagination, how much is in the past? Why did he kill his family? Like many gruesome murders of this kind, of course, one never knows why. Sane people do not do this. The movie was named as the best narrative short film at the Ottawa Festival in 2004. I'm left in admiration at the boundaries for animation being so extended. Some movie.

Gianluigi Toccafondo (San Marino, 1965) è un artista, animatore e illustratore italiano. Nato da padre ceramista[1], Gianluigi Toccafondo nasce a San Marino nel 1965. Dall'inizio degli anni '80 si iscrive e frequenta l'Istituto d'Arte di Urbino dove si laurea nel 1985[2]. Due anni più tardi si trasferisce a Milano e inizia una collaborazione con la Mixfilm[3]. Nel 1989 realizza il suo primo cortometraggio, premiato al Festival di Lucca dell'anno seguente. In seguito è regista insieme a Simona Mulazzani del corto La Pista che riceve una menzione speciale al Annecy cinéma italien e un premio al Festival di Treviso. Invece, il suo seguente corto, La Pista del maiale, autoprodotta, riceve una menzione speciale al Festival di Clermont-Ferrand nel 1994. È regista anche de Le Criminel (in italiano Il Criminale[4]) prodotto per la francese Le Step e presentato nel 1993 alla 50a Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia e anche finalista al Cartoon d'or[5]. Ha realizzato anche diverse sigle di programmi televisivi come per Tunnel, per Carosello nel 1997, Almanacco delle profezie e anche per la 56a Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia[6];; inoltre è stato creatore di spot pubblicitari come quello per la Sambuca Molinari, Avanzi e anche per l'azienda Fandango[7]. Ha poi diretto anche i cortometraggi La piccola Russia nel 2004, con cui ha vinto vari premi e candidature anche a livello internazionale[8][9] e Essere morti o essere vivi è la stessa cosa nel 2000. Nel 1999 ha pubblicato solamente in Giappone un volume su Pinocchio, inedito in Italia fino al 2011[10] e recensito da la Repubblica[11]. Nel 2008 gli viene dedicato un capitolo in un libro di Sabrina Perucca, pubblicato dalla Bulzoni editore[12]. Ha scritto un libro nel 2012 per la Franco Cosimo Panini Editore intitolato Il nuotatore[13]. È stato anche aiuto-regista per il film Gomorra di Matteo Garrone.

Come illustratore, ha lavorato per Einaudi, Feltrinelli, Mondadori, Fandango e altre case editrici oltre che ha collaborare con riviste come Linea d'ombra, Lo Straniero e Abitare[14]. Ha anche svolto alcune mostre a Parigi, Tokio e in Italia[15].

Premi e candidature [modifica]

1993 - Festival internazionale del cinema di Berlino

Nomination - Miglior film cortometraggio per La Pista del maiale

1994 - Chicago International Film Festival

Nomination - Miglior film cortometraggio per Le criminel.

1999 - Dok Leipzig

Vinto - "Animated Films and Videos" per Pinocchio.

2004 - Ottawa International Animation Festival

Vinto - Best Narrative Short Film Under 35 Minutes per La piccola Russia.

2004 - Tallinn Black Nights Film Festival Vinto - per La piccola Russia.

2004 - Torino Film Festival

Vinto - documentario e premio speciale per La piccola Russia.

Bibliografia [modifica]

Gianluigi Toccafondo, 2009, Logos edizioni.

Lucia Corrain, L'arte in tasca, 2008, Bononia University Press.

Gianluigi Toccafondo, 2006, Fandango, 80 pag.

Gianluigi Toccafondo (a partire dalla coda), 2002, Coconino Press, 143 pag.

Gianluigi Toccafondo

Pittore, illustratore, cineasta, Toccafondo (San Marino, 1965) si presenta come il capofila di quella generazione di pittori prestati all'animazione che sta caratterizzando la scena italiana. Un artista a tutto tondo, innamorato dell'arte grafica, del cinema e delle rispettive ibridazioni e trasformazioni. I personaggi nei suoi disegni e nei suoi video si trasformano, si allungano, si deformano. Le braccia, i nasi, il corpo si immergono nel colore della scena, è un divenire ricco di personalità e passione. Toccafondo ci mette poesia e riesce a raccontare con piacevole leggerezza un mondo che vive. «Il mio lavoro nasce all'interno del cinema - spiega Toccafondo - non ho quasi mai disegnato su carta bianca, parto sempre da un'immagine, spezzoni di film o scene girate da me con l'aiuto di operatori;; faccio migliaia di fotografie, stampo su carta o su fotocopie, ci dipingo sopra con colori acrilici, matite o altro e modifico continuamente l'immagine fino a cambiare quasi

completamente quella originaria;; filmo i disegni con una verticale tradizionale in pellicola 35 mm e vedo il risultato in proiezione. Il risultato finale è un film d'animazione che conserva un movimento reale».

Il suo film più recente, *La Piccola Russia*, premiato ai festival di Ottawa, Ljubljana, Tallin e Torino, è di gran lunga la sua opera più ambiziosa e complessa, e segna il vertice della sua produzione più personale e intimistica, alla quale si affianca un altro filone dall'ispirazione più legata al mondo del cinema (*Le Criminel*), della letteratura (*Pinocchio*), e della cultura in genere (*Essere morti o essere vivi* è la stessa cosa, ispirato alla figura di Pier Paolo Pasolini). Attivo anche in pubblicità e in televisione, ha realizzato sigle per programmi di successo (*Tunnel*), il logo e la sigla della *Fandango* (che ha prodotto i suoi ultimi film), campagne rimaste famose come quella, ormai decennale, per la *Sambuca Molinari* (su regia di Pietro Follini) e nel 1999 la sigla d'apertura della 56a Mostra del Cinema di Venezia, che vedeva protagonista un'Asia Argento trasfigurata in sirena. E' stato aiuto regista del film *Gomorra* di Matteo Garrone.

Ha esposto le sue opere in importanti mostre e collabora a riviste culturali e d'arte. Suoi disegni sono stati pubblicati da: *Fandango*, *Einaudi*, *Mondadori*, *Little More*, *Giunti*, *Pulcinoelefante*, *Salani*, *Feltrinelli*. Ha collaborato con le riviste: *Linea d'ombra*, *Lo straniero*, *Internazionale*, *Mano*, *Abitare*, *Teléma*, *Macramè*, *Diario*.

#### Cortometraggi

1989 LA CODA

produzione Mixfilm, 2 minuti, pellicola 35mm

1991 LA PISTA

produzione Mixfilm, 2 minuti, pellicola 35mm

1992 LA PISTA DEL MAIALE

produzione Salvucci-Toccafondo, 4 minuti, pellicola 16mm

1993 LE CRIMINEL

produzione Trans Europe Film, La Sept ARTE, CNC, 5 minuti, pellicola 35mm

1999 PINOCCHIO,

produzione Toccafondo, La Sept Arte, 6 minuti, pellicola 35mm,

2000 ESSERE MORTI O ESSERE VIVI E' LA STESSA COSA, Pier Paolo Pasolini

produzione Tele+, Fandango, 4 minuti, pellicola 35mm

2004 LA PICCOLA RUSSIA

produzione ARTE France, FANDANGO, studio nino, 16 minuti, pellicola 35mm

Sigle e pubblicità'

1992 MORE CINEMA MORE EUROPA Media Salles cinema d'Europa

Agenzia Bozell , produzione Mixfilm, 1 minuto, pellicola 35mm

1993 WOMAN FINDING LOVE Levis Jeans for woman

Advertising campaign-foote, Cone & Belding / S.F.

Produzione Acme Filmworks ,30 secondi, pellicola 35mm

1994 TUNNEL sigla RAI 3

produzione Gertie durata 2 minuti, pellicola 35mm

RAI di tutto di piu'

produzione Cineteam 2 x 15 secondi

1995 SAMBUCA MOLINARI advertising campaign-Ata tonic Milano,

regia di Pietro Follini, produzione Nemo, 6 x 30 secondi

I BAMBINI E LA TV casa delle arti e del gioco di Mario Lodi-Arcinova

Agenzia Ambrosio/Maoloni, 30 secondi, video

1997 CAROSELLO con Elio e le storie tese , sigla Rai 2

un programma di Marco Giusti e Tatti Sanguineti, 6 minuti, video

PIER PAOLO PASOLINI "un poeta scomodo" Rai 2

un programma di Marco Giusti, 1 minuto, video

ALMANACCO DELLE PROFEZIE con Asia Argento, sigla Rai2

un programma di Marco Giusti, 1 minuto, video

DIECI PAROLE AL 2000 RAI 3,

un programma di Conversano e Grignaffini, Movie Movie, 1 minuto, video

SCOTT FREE Animated Logo,

produzione Acme Filmworks , 9 secondi, pellicola 35mm

1998 LE MONDE A L'ENVERS sequenze animate per il lungometraggio di Rolando Colla

produzione Fandango, 8 minuti, pellicola 35mm

UNITED ARROWS advertising campaign

coautore Kaoru Kasai, Sun-Ad Co.LTD. Tokio, 1 minuto, video  
CANALE VIAGGI Stream 9 x10 secondi, video  
FANDANGO logo animato, 15 secondi, pellicola 35 mm  
SIPARIO DUCALE , teatro musica danza,  
sigla per la Provincia di Pesaro Urbino, 6 minuti, video  
LA BIENNALE DI VENEZIA con Asia Argento,  
sigla per la 56° Mostra d'arte cinematografica,1 minuto, pellicola 35mm  
2000 STRACULT, sigla Rai2, un programma di Marco Giusti, 1 minuto, video  
2001 ITALIA TAGLIA, sigla Tele+, un programma di Tatti Sanguineti, 2 minuti, video  
ZINNA BIANCA, sigla Tele+ un falso di Tatti Sanguineti, 20 secondi,video  
TOTO' 2001, sigla Rai 2, un programma di Marco Giusti , 1 minuto, video  
2002 GARRINCHA, sigla Rai 2, un programma di Marco Giusti , 1 minuto, video  
CINETECA BOLOGNA, logo animato, 20 secondi, pellicola 35mm  
2004 UNICRI "Tratta delle nigeriane", produzione Lanterna Magica, 30 secondi, pellicola 35mm  
UNITED ARROWS advertising campaign coautore Kaoru Kasai, Sun-Ad Co.LTD. Tokio, 4 x 30  
secondi, video

Teatro

2004 disegni e scena per lo spettacolo/reading ILIADE di Alessandro Baricco

Mostre personali

1992 LA PISTA DEL MAIALE galleria l'Affiche, Milano,  
catalogo

1993 LE CRIMINEL galleria Perquis, Parigi

IL CRIMINALE galleria l'Affiche, Milano

1994 SEQUENZE gallerie sur Cour,Parigi

1995 TOCCAFONDO librogalleria al ferro di cavallo, Roma

PINOCCHIO galleria Squadro, Bologna, serigrafie

1996 PINOCCHIO galleria l'Affiche, Milano, catalogo

1998 PINOCCHIO teatro Valle, Roma

IMMAGINE GALASSIA GUTENBERG "Galassia Gutenberg", Napoli

PINOCCHIO Space Try ,Tokio, libro

BORDELLO galleria Squadro, Bologna, serigrafie

MUTAZIONI galleria Pescheria , Pesaro

1999 PINOCCHIO Palazzo delle Papesse , Siena

PINOCCHIO gallerie sur Cour, Parigi

2001 ESSERE MORTI O ESSERE VIVI E LA STESSA COSA galleria Infinito L.T.D. Torino  
catalogo

TOCCAFONDO Proiezione di tutti i cortometraggi al Lincoln Center, New York

Immagine Santarcangelo dei teatri, Santarcangelo, Rimini

2002 A PARTIRE DALLA CODA , Chiesa di S.Francesco ,Udine, produzione C.E.C.  
catalogo

LA SPOSA serigrafie,mostra a Space Try,Tokio

2003 Immagine RIMINI 2003 galleria Rosini RM12, Rimini

2004 LA PICCOLA RUSSIA galleria Little More, Tokio, libro

ANCHE UNA ZEBRA IN MEZZO AGLI UOMINI, immagine ERT, disegni per il teatro, galleria D406,  
Modena,  
catalogo

PREMIO CIAMPI "L'altrarte", Galleria Blu Cammello, Livorno

2005 TOCCAFONDO proiezione dei cortometraggi Forum des images, Parigi

L'IMMAGINE DI PASOLINI NELLE DEFORMAZIONI MEDIATICHE Cineteca di Bologna, libro

LA PICCOLA RUSSIA galleria Ali d'oro, Pesaro

2006 TOCCAFONDO proiezione dei cortometraggi all'Accademia di Francia, Roma

HIC SUNT LEONES disegni per l'Universita' di Udine, ai Colonos,Villacaccia di Lestizza, Udine  
catalogo

JOLANDA LA FIGLIA DEL CORSARO NERO galleria Corraini, Mantova, libro

IL CALABRONE ASSASSINO galleria Il Segno, Roma, catalogo

GIANLUIGI TOCCAFONDO gallerie de l'ESBAM, Marseille, libro

2007 GIOSUè CARDUCCI Oratorio di S.Maria della Vita, Bologna, libro

GIANLUIGI TOCCAFONDO FILM Chiostro di Voltorre, Gavirate (Varese), libro

LA FAVOLA DEL PESCE CAMBIATO Galleria dell'immagine, Rimini, libro

## Libri e cataloghi

1992 LA PISTA DEL MAIALE l’Affiche, Milano

catalogo a cura di Adriano Mei Gentilucci con testi di A.M.G.e Massimo Salvucci

1995 PINOCCHIO serigrafie, a cura di Giovanna Anceschi e Stefano Ricci,

con testo di Paola Pallottino, edizioni Squadro, Bologna

1996 PINOCCHIO l’Affiche, Milano

Catalogo a cura di Adriano Mei Gentilucci con testo di Marco Giusti

1998 BORDELLO serigrafie, a cura di Giovanna Anceschi e Stefano Ricci, edizioni Squadro, Bologna

1999 LE AVVENTURE DI PINOCCHIO da Carlo Collodi, edizione Little More curata da Kaoru Kasai

Inizia la collaborazione per le copertine di FANDANGO LIBRI

2001 ESSERE MORTI O ESSERE VIVI E LA STESSA COSA galleria Infinito L.T.D. Torino

Catalogo a cura di Damir Jellici per Infinito LTD edizioni di Gianni Colosimo, testo di Luca Beatrice

2002 A PARTIRE DALLA CODA Coconino Press

a cura di Giovanna Duri’, testi di Goffredo Fofi, Marco Giusti, Tatti Sanguineti

IL RICHIAMO DELLA FORESTA di Jack London, “ Classici illustrati” Mondadori, Verona

2004 LA PICCOLA RUSSIA Little More, Tokio, a cura di Kaoru Kasai

DISEGNI PER IL TEATRO, a cura di Marco Molinelli D406, Modena

2005 Una strategia del linciaggio e delle mistificazioni

L’IMMAGINE DI PASOLINI NELLE DEFORMAZIONI MEDIATICHE a cura di Roberto Chiesi, Cineteca di Bologna

Topór (Боевой топор in cirillico) è la parola che in lingua polacca e in lingua russa indica la scure d'arcione in particolare e l'ascia da battaglia in generale. Arma manesca di diretta derivazione orientale, quasi certamente basata su di un modello in uso alla cavalleria dei turchi ottomani, differisce dalla scure d'arcione occidentale per la conformazione della lama, la cui linea è ottimizzata per i colpi discendenti vibrati dal cavaliere in arcioni.

Roland Topor (Parigi, 7 gennaio 1938 – Parigi, 16 aprile 1997) è stato uno scrittore, sceneggiatore e illustratore francese.

### Biografia

Di origine ebreo-polacca, figlio del pittore e scultore Abram Topor, trascorre i suoi primi anni a Parigi per poi trasferirsi in Savoia, dove la sua famiglia si nasconde per sfuggire all'occupazione nazista.

Studia all'École nationale supérieure des beaux-arts di Parigi e, dal 1961 al 1965, collabora alla rivista satirica mensile Hara-Kiri, dove si fa notare per un cinico humor nero, tipico dei suoi lavori. È tra i fondatori, nel 1962, del celebre movimento surrealista Panico, assieme a Fernando Arrabal e Alejandro Jodorowsky.

Nel 1964, a 26 anni, scrive il suo primo romanzo, Le locataire chimérique (inizialmente tradotto in italiano come L'inquilino stregato<sup>[1]</sup>).

A partire dagli anni '70 viene spesso in Italia e partecipa ai moti della contestazione, da lui riletta in chiave ironica e graffiante.

Nel 1987 partecipa alla trasmissione cult Lupo Solitario, su Italia 1, condotta da Patrizio Roversi e Syusy Blady. Nel format, Topor viene ripreso dalla telecamera in hotel in momenti di normale vita quotidiana, quali nel bagno mentre si fa la barba dopo la doccia.

Nel 1992 fonda, con Giacomo Carioti e Jean-Louis Colas, l'associazione RomaliaisonParis, ci, dedicata all'amicizia fra gli artisti italiani e francesi e alla realizzazione di iniziative comuni (di cui è primo presidente, e di cui realizza il simbolo grafico: Pinocchio che si fa Marameo. Questo straordinario disegno è stato realizzato da Topor nel corso della sua permanenza a Roma, nel novembre 1996, per ricevere, su designazione di Giacomo Carioti e Rinaldo Traini, il premio "Una vita per l'Illustrazione" nel corso della manifestazione Expocartoon. Dopo la sua morte, il Pinocchio che si fa Marameo è divenuto emblema del Premio Roland Topor istituito da RomaliaisonParis quale riconoscimento alla surrealtà nell'arte. E' considerato come uno dei più istrionici, imprevedibili, dissacranti esponenti del surrealismo.

China e feltro su carta, 1979-1983 Cinema

Topor è conosciuto nel mondo del cinema per alcune sue interpretazioni e collaborazioni. Nel 1972, realizza con il regista francese René Laloux il film di animazione Il pianeta selvaggio. Topor collabora anche con Federico Fellini, realizzando alcuni disegni per il Casanova del 1975 ma anche per altri progetti come Il viaggio di Mastorna e La città delle donne. Nel 1989 realizza con Henri Xhonneaux il film Marquis.

Nel 1976 il regista Roman Polanski dirige L'inquilino del terzo piano tratto da La locataire chimérique.

Come attore, Topor recita in alcuni film: nel 1979 nel Nosferatu di Werner Herzog;; nello stesso anno in Ratataplan, di Maurizio Nichetti;; nel 1984 in Un amore di Swann, diretto da Volker Schlöndorff;; in Tre vite una sola morte nel 1995. Nel 1994, Gherad Thiel realizza il film documentario Les rêves de Topor.

#### CRONOLOGIA MINIMA

1962 – Crea con Alejandro Jodorowsky e Fernando Arrabal il Movimento Panico. Dal 1961 al 1965 – Contribuisce alla rivista satirica Hara Kiri, oltre che pubblicare vignette sul New York Times e sul Newyorker. 1965 – Crea, con il collega René Laloux, il cortometraggio di animazione Les Escargot, premio speciale della giuria al Cracovia Film Festival.

1971 – Crea i disegni per i titoli di testa di Viva la muerte (di F. Arrabal).

1973 – René Laloux dirige Il Pianeta Selvaggio (La Planète Sauvage), su disegni e sceneggiatura di Topor, basato su un romanzo di fantascienza di Stefan Wul. Il lungometraggio di animazione vince il premio della giuria al Festival di Cannes.

1974 – Topor ha un cameo in Sweet Movie di Dusan Makavejev.

1976 – Roman Polanski dirige L'inquilino del terzo piano (The Tenant) adattando il romanzo di Topor Le locataire chimérique.

1979 – Recita nel ruolo di Renfield nel Nosferatu di Werner Herzog.

1983 – Crea con Henri Xhonneux la popolare serie TV Téléchat, una parodia dei telegiornali con pupazzi di un gatto e di un'ostrica.

1989 – Con Henri Xhonneux co-scrive la sceneggiatura del film Marquis, ispirato alla vita e alle opere del Marchese de Sade. Il cast è costituito da attori in costume con maschere di animali.