

)SOLSTIZI(

Poetic — ● — drawing — ● — and — ● — animation

ASCANIO CELESTINI
LORENZO MATTOTTI
DANIELE LUTTAZZI
ALESSANDRO BERGONZONI
MARIANGELA GUALTIERI
CHINTIS LUNDGREN
DRAŠKO IVEZIĆ

GIACOMO TONI
MARA CERRI
SENZABAGNO
LAURA BIANCHI
ELISA MENINI
CATERINA MONTESI
VALENTINO MARIGO



Alma Magazine 21.12.2021 numero 3



SOLSTIZI
Alma magazine
n° 3
21. 12. 2021

Edizione / Edition

Alma

Messa in pagina

Marco Smacchia

Paola Sorrentino

Traduzioni / Translations

Alessia Angelini

Laura Bianchi

Giulia Marcolini

Collaboratori / Collaborators

Filippo Biagianti

Massimo Valentini

Mariangela Malvaso

Alessandra Giampaoli

Cecilia Blasi

Catia Rossetti

Luca Di Sciullo

Anna Rita Baldarelli

Giulia Betti

Redazione / Editing

almanimatori@gmail.com

© Copyright 2020 ALMA ETS

La riproduzione di testi e foto è vietata.

Sono concesse brevi citazioni dichiarando la fonte.

Reproduction of texts and photos is prohibited.

Short quotations are granted stating the source.

www.almanimatori.com



Copertina / Cover

Marco Smacchia

Retro di copertina / Back

Luciana Bencivenga

Soci fondatori / Founders

Stefano Franceschetti

Magda Guidi

Simone Massi

Elisa Mossa

Sandro Pascucci

2

4

6

► 6

► 18

22

38

44

52

► 52

► 60

64

66

80

82

90

96

104

EDITORIALE PUBLISHING

CORTO DORICO

Report Premio Cinema di Poesia

PREMIO ALMA ALMA AWARD

Ascanio Celestini

Report fotografico residenza al Barco

LA GRANDE STORIA DEL CINEMA D'ANIMAZIONE

THE GREAT HISTORY OF ANIMATION CINEMA

Lorenzo Mattotti

YOUTH

Caterina Montesi

DA QUI A ORA FROM HERE TO NOW

Valentino Marigo

EXTRA ALMA

Daniele Luttazzi

SenzaBagno

TEATRO THEATRE

Bergonzoni

SHOWCASE

Laura Bianchi

POESIA POETRY

Mariangela Gualtieri

FUMETTO COMICS

Elisa Menini

CANZONE SONG

Giacomo Toni / Mara Cerri

NEWS

IL SELFIE DELL'ANIMATORE THE ANIMATOR'S SELFIE

Chintis Lundgren & Draško Ivezić

21
DICEMBRE
2021

Nella notte più lunga dell'anno torna alla luce SOLSTIZI. Come saprete, una settimana fa ci ha lasciati il grande Giannalberto Bendazzi, il più importante storico del cinema d'animazione mondiale, Premio ALMA 2020. Lo ricordiamo con grande stima e affetto, e lo ringraziamo per il sostegno che ha dato fin dall'inizio agli animatori marchigiani e per i contenuti originali donati a questa rivista che oggi non può che essere dedicata a lui.

Il magazine, alla sua quarta uscita, esordisce con l'annuncio del "Premio Cinema di Poesia" assegnato ad ALMA nella splendida cornice della Mole Vanvitelliana di Ancona durante la XVII Edizione del Festival Corto Dorico.

Nelle sue pagine troverete la lunga conversazione con Ascanio Celestini in occasione del conferimento del "Premio ALMA 2021" all'artista presso il Teatro Bramante di Urbania e la testimonianza del grande illustratore, fumettista e animatore Lorenzo Mattotti, registrata in occasione della consegna al disegnatore del "Premio Speciale Animazione" al Palazzo Comunale di Cagli e al Cinema Teatro Conti di Acqualagna (eventi sold out).

Alle interviste alla giovanissima artista Caterina Montesi e al tatuatore Valentino Marigo seguono le risposte esilaranti del grande Daniele Luttazzi e il "montaggio" di parole di Alessandro Bergonzoni, un dono per ALMA!

La vetrina di questo numero è tutta per Laura Bianchi che da Londra ci ha spedito una cartella di disegni che lasciano senza parole e a proposito di parole, la poesia di Mariangela Gualtieri sembra evocare una successione di immagini ancestrali.

E poi il progetto SenzaBagno dei giovani artisti di Pescara, i fumetti pluripremiati di Elisa Menini, la canzone Se proprio devo di Giacomo Toni accompagnata dai disegni per il videoclip di Mara Cerri e in chiusura il selfie divertente di Chintis Lundgren e Draško Ivezić.

Nonostante la pandemia, questi sono stati mesi di intenso lavoro, di stesura di entusiasmanti progetti futuri ed è sempre più vicina la pubblicazione del libro di Ascanio Celestini illustrato da dieci giovani artisti associati ALMA.

Presto ci saranno novità!

ALMA

21st
DECEMBER
2021

On the longest night of the year, SOLSTIZI comes back to light. As you know, a week ago the great Giannalberto Bendazzi, the most important historian of animation cinema worldwide and ALMA Award 2020, passed away. We remember him with great esteem and affection. We thank him for the support that, since the beginning, he gave to the animators of the Marche and for the original contents donated to this magazine which today can only be dedicated to him.

The magazine, in its fourth issue, begins with the announcement of the "Cinema of Poetry Prize" awarded to ALMA in the splendid setting of the Mole Vanvitelliana in Ancona during the 17th Edition of the Corto Dorico Festival.

In its pages you will find the long conversation with Ascanio Celestini on the occasion of the awarding of the "ALMA 2021 Prize" to the artist at the Bramante Theater in Urbania. But also the interview to the great illustrator, cartoonist and animator Lorenzo Mattotti, recorded during the conferment of the "Special Animation Award" to the artist at the Palazzo Comunale in Cagli and at the Cinema Teatro Conti in Acqualagna (sold out events).

The interviews with the young artist Caterina Montesi and the tattoo artist Valentino Marigo are followed by the hilarious answers of the great Daniele Luttazzi and the "montage" of words by Alessandro Bergonzoni, a gift to ALMA!

The showcase of this issue is entirely dedicated to Laura Bianchi who sent us a portfolio of drawings from London that leaves us speechless and speaking of words, Mariangela Gualtieri's poetry seems to evoke a succession of ancestral images.

Other contributions involves: the SenzaBagno project by the young artists from Pescara, the award-winning comics by Elisa Menini, the song Se proprio devo by Giacomo Toni accompanied by the drawings for the video clip by Mara Cerri and in the closing section, the funny selfie by Chintis Lundgren and Draško Ivezić.

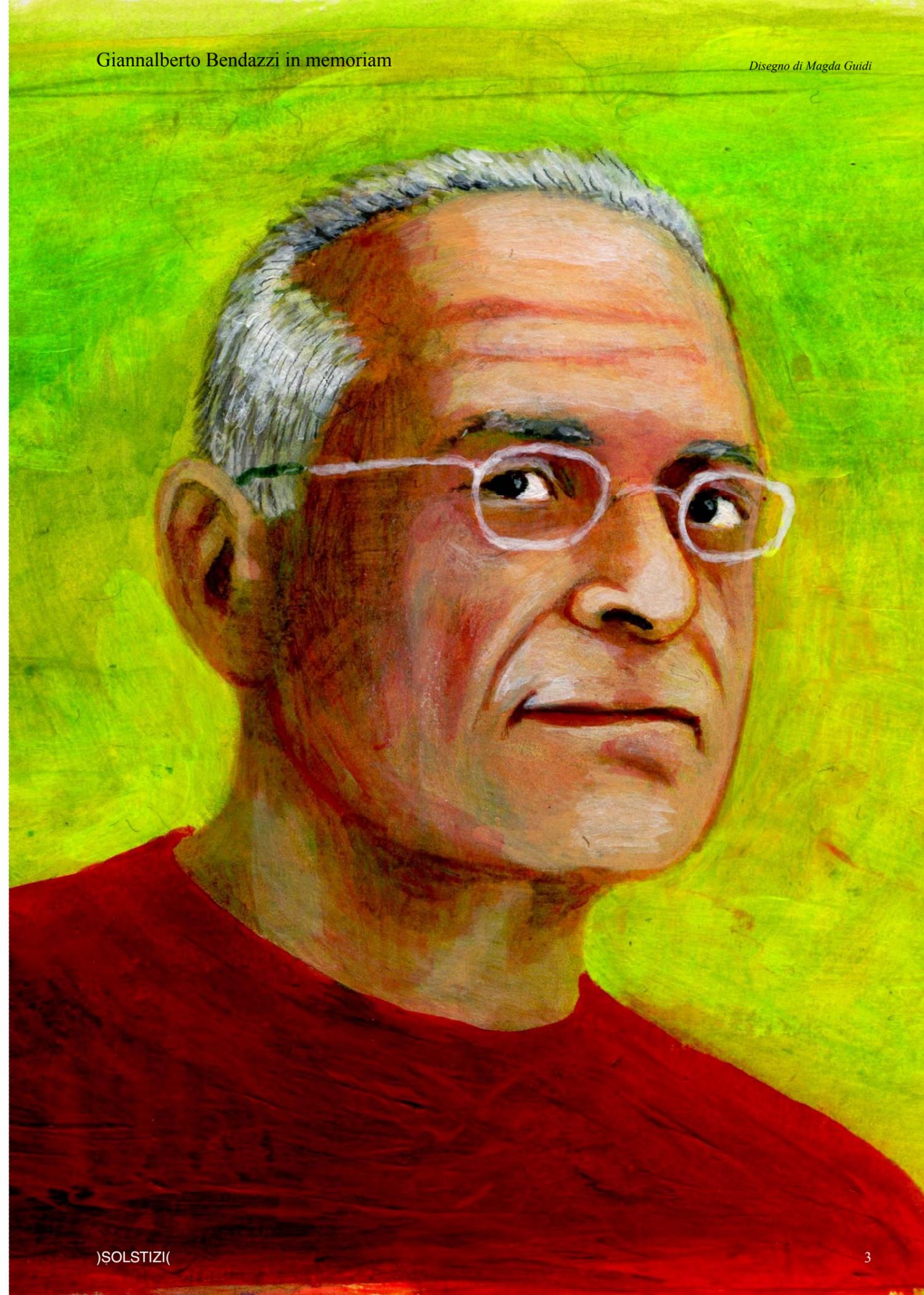
Despite the pandemic, these have been months of intense work, drafting exciting future projects: the publication of Ascanio Celestini's book illustrated by ten young ALMA associated artists is getting closer and closer.

More news soon!

ALMA

Giannalberto Bendazzi in memoriam

Disegno di Magda Guidi



Festival Corto Dorico di Ancona

ALMA vince il Premio Speciale Cinema di Poesia

Dal 20 al 28 marzo 2021 si è tenuta ad Ancona la 17ª edizione del festival cinematografico Corto Dorico. La sera del 25 marzo, nella splendida cornice della Mole Vanvitelliana, ALMA ha presentato al pubblico i primi due numeri del magazine Solstizi e ha ricevuto il “Premio Speciale Cinema di Poesia” dalle mani del direttore artistico della manifestazione Luca Caprara. ALMA inoltre è stata presente a tutta la manifestazione con un’ampia selezione di ventitré cortometraggi realizzati dai suoi artisti: Rojna Bagheri, Anna Rita Baldarelli, Emanuela Bartolotti, Ahmed Ben Nessib, Andrea Bonetti, Samuele Canestrari, Marco Capellacci, Roberto Catani, Cerri-Guidi, Pietro Elisei, Anna Ferrandes, Annamaria Gentili, Julia Gromskaya, Sergio Gutierrez, Marica Maggiotti, Massimo Saverio Maida, Giulia Marcolini, Simone Massi, Giacomo Passanisi, Beatrice Pucci, Francesco Ruggeri, Alessia Travaglini, Martina Venturini.

La sigla del festival è stata realizzata da Ahmed Ben Nessib, anche lui un artista associato ALMA.



Corto Dorico Festival in Ancona

ALMA wins the Special Prize for Poetic Cinema

The 17th edition of the Corto Dorico film festival was held in Ancona from the 20th to the 28th of March 2021. On the evening of March 25th, inside the beautiful frame of the *Mole Vanvitelliana*, ALMA presented its first two issues of *Solstizi* magazine to the public and received the “Special Prize for Poetic Cinema” from the very hands of Art Director Luca Caprara. Furthermore, ALMA was present during the entire event with a wide selection of twenty-three short-films realized by its associate artists: Rojna Bagheri, Anna Rita Baldelli, Emanuela Bartolotti, Ahmed Ben Nessib, Andrea Bonetti, Samuele Canestrari, Marco Capellacci, Roberto Catani, Cerri-Guidi, Pietro Elisei, Anna Ferrandes, Annamaria Gentili, Julia Gromskaya, Sergio Gutierrez, Marica Maggiotti, Massimo Saverio Maida, Giulia Marcolini, Simone Massi, Giacomo Passanisi, Beatrice Pucci, Francesco Ruggeri, Alessia Travaglini, Martina Venturini.

The opening theme for the festival was created by Ahmed Ben Nessib, who is also an associate artist of ALMA.



“Dostoevskij fa quello che fa il mio vicino di casa, ma lo fa molto meglio”

Sandro Pascucci ALMA si occupa di animazione d'autore, si occupa di disegno, di immagini e insieme a Magda, Elisa, Stefano e Simone abbiamo pensato che il lavoro di Ascanio avesse una sua radice immaginifica, cioè capace di produrre immagini attraverso l'azione teatrale ma anche immagini con una dimensione “piatta” come quella del disegno, purtuttavia profonda e in grado di animarsi attraverso l'animazione ma anche attraverso l'immaginazione. La regione Marche ha il più alto patrimonio di teatri storici recuperati d'Italia, più di settanta, in una regione che ha un milione e mezzo di abitanti... una regione che ha tanti primati, che forse si è salvata dall'aggressione del consumo, dell'alienazione. Ci sono luoghi benedetti, luoghi che io chiamo “asili creativi” cioè luoghi senza diritto di cattura. Uno di questi luoghi è l'urbinate, e attorno alla Scuola del Libro di Urbino (tra l'altro Stefano è ormai un anziano insegnante proprio di questa scuola) si è creato un cenacolo di disegnatori, animatori, fumettisti di primissimo livello, molti dei quali continuano a lavorare in questi piccoli centri. Urbania ci ospita per la seconda volta, l'Unione Montana del Catria e Nerone continua a sostenerci e il prossimo premio di Alma, che consegneremo a Lorenzo Mattotti, vedrà una serie di iniziative che si svolgeranno tra Apecchio, Cantiano, Cagli, Acqualagna, Serra Sant'Abbondio. Ci piace puntualizzare l'azione in questi contesti che sono favorevoli alla creazione ma anche favorevoli alla relazione con il pubblico, infatti oggi c'è un teatro pieno.

Con Ascanio ALMA ha intrapreso una relazione che dura da qualche mese e abbiamo ritenuto di portarlo a Urbania, in un teatro che forse non ha mai frequentato.

Ascanio Celestini Quando siamo arrivati ho pensato: ma io sono stato a Urbania, ho pensato questo, però lo penso in tanti posti, anche se poi in effetti sono stato in tanti posti (risate NdR).

Sandro Pascucci Nella tua parola, nella sua formulazione, trovi una componente figurata? Questa polarità

tra immagine e parola, come la vedi?

Ascanio Celestini Come la vedo? La vedo (risate NdR). Per quella che è la mia formazione e anche il mio interesse le parole sono presenti ma sono molto meno importanti di quello che può sembrare, nel senso che le persone quando parlano vedono le cose. Se io chiedo un'informazione stradale, dove sta piazza Garibaldi, la persona che dà l'informazione non pensa alla topografia della città, all'urbanistica, non pensa neanche ai nomi delle strade, semplicemente ripercorre con lo sguardo la strada che farebbe fino a quel punto lì, dove sta la farmacia, dove sta la trattoria. La stessa cosa quando chiedo: in quale braccio ti hanno fatto il vaccino? Che facciamo? Noi sappiamo qual è il braccio. Se è il destro o il sinistro? No, lo sappiamo perché ce l'abbiamo attaccato addosso il braccio. Oppure quando guidiamo l'automobile, sappiamo davvero dove sta il freno, la frizione, l'acceleratore? Lo sappiamo con i piedi, per cui noi “immaginiamo” sostanzialmente il mondo, nel senso che produciamo delle immagini. Poi c'è qualcuno che questa produzione delle immagini l'ha trasformata in un lavoro e quindi in qualche modo sa farlo meglio di altri. Per me, ripeto per la mia formazione e per il mio interesse, più lo sai fare bene e meno diventa interessante, ma per me... per cui se leggo un capolavoro della letteratura penso, ecco, Dostoevskij fa quello che fa il mio vicino di casa, ma lo fa molto meglio. Però è molto più interessante il mio vicino di casa perché io lo conosco di più, capisco tutti i passaggi perché vedo tutti gli errori. Ma non io perché io sono bravo, perché lo vede anche l'altro vicino di casa che parla con me. Io parlo con il mio meccanico, che poi non è il mio ma è di tutta la borgata, è eccezionale... Noi passiamo molte più ore con il meccanico, con il barista, con il vicino di casa (adesso con un certo distanziamento magari) che non con Dostoevskij. Quando io trovo nel furgone l'album delle figurine dei calciatori, glielo riporto e lui mi dice: a no, noi no, guarda dei motori ne possiamo parlare per ore ma dei calciatori non se sappiamo niente. Ed è così, lui ha un

furgoncino Ford Model T e si mette a parlare del suo furgone, dove lo ripara... Quindi il legame che c'è tra le parole e le cose è proprio questa produzione delle immagini, proprio come noi rivediamo le cose che abbiamo visto. Paradossalmente è anche il problema dello scrittore, che deve produrre un racconto che non è la trascrizione di qualcosa che ha visto. Viviamo in un mondo che è fatto di cose. Poi è fatto anche di segni, e i segni si riferiscono alle cose, e il primo legame che c'è con le cose, con gli oggetti, è proprio l'immagine, immaginarseli, produrre queste immagini. Tant'è che una delle frasi che mi capita spesso di registrare è: io ce l'ho proprio qui davanti, lo vedo, me lo vedo ancora davanti agli occhi. È l'immagine certo, ma non l'immagine filmica, ma l'immagine immaginata... Le parole se ne vanno quasi tutte lì. È quello che succede quando passiamo del tempo con un amico, con una persona, noi riusciamo a parlarci tutto quel tempo perché immaginiamo quello che dice, anche quando non si fanno vedere le fotografie... ne facciamo un miliardo con il telefonino, brutte spesso, infatti tante volte uno dice: guarda, un mare bellissimo, vabbè adesso la fotografia non rende... guarda siamo stati a mangiare in un posto bellissimo, c'era un panorama, vabbè l'immagine non rende. E infatti non me la fa vedere quella immagine, è inutile. Poi ci sono anche i fotografi bravi ovviamente, perché lavorano sull'immagine, non fanno le fotografie.

Sandro Pascucci Penso che il tuo discorso ripercorre appieno il lavoro dei nostri disegnatori, il lavoro di raccogliere i segni nella quotidianità e poi, attraverso una tecnica straordinaria come la stop-motion, metterla in qualche misura in rapporto col tempo in modo diverso rispetto alla staticità, che poi la staticità dell'immagine e del disegno è sempre relativa. Quindi penso che ci siamo, ci siamo nell'avverti scelto tra le persone da premiare con questo bronretto. L'anno scorso abbiamo consegnato il Premio Speciale Animazione a Giannalberto Bendazzi che è una sorta di Omero dell'animazione mondiale, ha scritto una storia dell'animazione in due volumi, veramente un testo capitale. Il premio è una targa in ceramica artigianale con la riproduzione di un disegno del grande pittore marchigiano Enzo Cucchi

La città di Urbania ospita per la seconda volta un importante evento dell'associazione ALMA. Sul palco del teatro Bramante, Sandro Pascucci consegnerà ad Ascanio Celestini il Premio ALMA 2021. Avremo modo di dialogare con l'artista sul suo teatro e sui progetti che lo legano ad ALMA e ai suoi disegnatori.

La cerimonia sarà aperta da una performance musicale di Guido Brualdi e Adult Matters

Ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria

INFO E PRENOTAZIONI
almanimatori@gmail.com

www.almanimatori.com

che raffigura una nidiata di uccelli – diventato il logo della nostra associazione – perché ALMA sicuramente evoca l'anima, l'animazione e quant'altro ma per noi la parola “alma” ha una sua radice etimologica ancora più antica che è quella di “madre nutrice”. Ci piace di nuovo pensare che nel segno del disegno ci sia una sorta di nutrimento che messo in campo attraverso l'azione dei disegnatori produca creatività, produca bellezza. A fianco a questo riconoscimento c'è anche il Premio ALMA. A segnare la collocazione che ci siamo dati in questa terra, il trofeo è una fusione in bronzo di una statuetta votiva ritrovata agli inizi del '900 sul monte Catria, che è la cima più alta dell'Appennino pesarese, ed è appunto un bronretto di un culto pagano etrusco. Questa sera ti consegniamo l'aggancio con questo territorio.

Io, forse perché non sono marchigiano ma Magda, Elisa e Stefano lo sono, considero questi posti dei luoghi dove i quattro elementi acqua, aria, terra e fuoco sono presenti ancora con una grande forza estetica. Oggi sono arrivato qua da Borgo Sansepolcro con la mia famiglia, siamo a pochi passi da Urbino, tra Piero della Francesca e Raffaello, in luoghi congeniali a queste esperienze creative, te cosa ne pensi?

Ascanio Celestini Parliamo tanto di territorio, facciamo anche confusione, utilizziamo termini come identità... noi abbiamo attorno continuamente un movimento di cose, c'è il mondo che ci succede continuamente intorno. I grandi artisti sanno fare questo, sanno pescare continuamente da quello che succede attorno, poi certo, il pensiero ci aiuta e

anche lo studio soprattutto, ci aiutano a fare dei collegamenti, a ritrovare quello che sta accadendo adesso anche in un'opera di cinquecento anni fa, di tremila anni fa. Però è proprio questo grande cambiamento in corso del quale facciamo parte che è stimolante, ed è stupefacente ritrovare in un'arte che magari noi diamo per celebrata una volta per tutte il bisogno, appunto, di imparare. L'opportunità dell'arte è quella di entrarci proprio dentro, smontarla, e più è alta e più ci ricorda che quella cosa che vediamo lì dentro sta succedendo qui fuori. Se veramente Piero della Francesca sta ancora dicendo delle cose a noi è perché quello che dice lui sta succedendo tutto attorno, sta succedendo a me, sta succedendo a lui, sta succedendo al mio meccanico, con Piero della Francesca e il mio meccanico faccio un po' di difficoltà, però non è detto (risate NdR). È quanto c'è di vivo nell'arte che è interessante, più ancora di quanto c'è di artistico nella vita. Se io trovo che in un'opera di cinquanta, mille, tremila anni fa c'è qualcosa che mi parla, è perché quella cosa sta parlando tutto attorno, e tutto attorno succedono le cose, poi a un certo punto l'artista ha questa capacità professionale, diciamo, è il tecnico proprio, che quella cosa lì me la fa funzionare.

Tutti quanti sappiamo rimettere a posto le cose dentro casa, un pochino. Stamattina non riuscivo a fare girare la ruota della bicicletta, mi si incastrava sempre, però poi c'è il ciclista, che è quello bravo, che quella cosa la fa funzionare, e quando mi funziona la bicicletta non è bravo solo il ciclista, è proprio che funziona la bicicletta, ci ritorno a casa, funziona qualcosa per me. Quindi il professionista della parola, il professionista del segno, dell'immagine nel cinema, dell'immagine nella pittura, fa funzionare qualcosa per me, cioè per noi.

Il territorio, chiaramente, continuamente comunica anzi il punto è che certe volte ci crea confusione, è anche troppo. Uno dice: guarda quant'è bella la natura. E invece è una vigna. Tu dici: però vabbè è natura. Sì, però è cultura, quella vigna è il lavoro di secoli e secoli di uomini, uomini che si sono incontrati. Però è anche la natura, guarda come comunica in maniera così forte. È straordinario perché non capisci più se è un gesto culturale, il lavoro degli agricoltori, è un gesto artistico, è il linguaggio già strutturato che deve essere solo decodi-



ficato. Per questo quando si dice, è una cosa scema che si ripete sempre però in qualche maniera vera: stiamo distruggendo il pianeta. Ma no, il pianeta inteso come la mia vita, la nostra e le nostre relazioni sì, quello probabilmente lo stiamo distruggendo, ma il pianeta in se... manca esiste il pianeta in se, senza noi che ci esistiamo dentro, che lo distruggiamo anche. Ma poi c'è l'artista che tutto questo in qualche modo me lo sistema, per un attimo, per un po'. Tant'è che di alcuni artisti contemporanei pensiamo che comunicano in maniera potente, ma non sappiamo quanto comunicheranno tra un anno, tra cent'anni. Di alcuni artisti del passato sentiamo che la loro voce si è affievolita, allora ci serve qualcuno che un po' ce la spiega. Di altri invece a un certo punto, dopo due, tre secoli che non se ne parla, esplose questo Shakespeare, porca miseria, perché non se lo filavano più Shakespeare, perché a un certo punto c'è

qualcosa che interagisce con quello che succede proprio a me.

Stefano Franceschetti Quando parliamo di Ascanio Celestini parliamo di un uomo di teatro, attore, regista cinematografico, musicista, addirittura cantante perché io ho un suo disco a casa. Credo che esista anche un Ascanio Celestini scenografo perché, anche se spesso nei suoi spettacoli sul palco in un certo senso c'è quasi solo lui, appena inizia a raccontare ci si apre a ventaglio una quantità di immagini impressionante.

Allora ero curioso di farti una domanda, magari un po' scema, per usare una tua parola. Quando scrivi, pensi mai a che cosa potrebbe o dovrebbe vedere uno spettatore?

Ascanio Celestini Le cose che stanno sulla scena nei miei spettacoli provengono a volte da altri spettacoli, o provengono da cose che stanno per casa, casa



mia. Il fonico con cui lavoro da vent'anni, Andrea, in particolare per lo spettacolo *Discorsi alla nazione*, mi ha svuotato la cantina. Ho bisogno che gli oggetti che ho in quel momento sulla scena m'appartengano proprio, siano un po' proprio i miei, perché l'idea della scena per me è anche quella, è come fare entrare lo spettatore dentro la mia casa, ma è anche quello che io penso quando vado a vedere lo spettacolo di un altro, non è una prerogativa mia.

Cerco di guardare le cose proprio attorno a me, gli oggetti attorno a me, cerco di capire questi oggetti come starebbero dentro la mia storia. Non utilizzo quasi mai degli oggetti dei quali parlo nella storia, è capitato ma raramente, molto raramente. Nello spettacolo *La pecora nera* ho utilizzato dei prodotti del supermercato, parlo del supermercato e lì ci stanno veramente i prodotti del supermercato, la Coca-Cola... I prodotti del supermercato raccontano molto di più, proprio perché ci siamo abituati a vederli vale la pena rivederli, perché non li vediamo più, perché la bottiglia della Coca-Cola l'abbiamo vista talmente tante volte che non la vediamo più, diventa un rumore di fondo, un colore, un'immagine, una forma di fondo.

Gli oggetti che ho attorno delimitano uno sguardo. Quando io salgo sulla scena non penso alla grandezza dello spazio nel quale vado a fare lo spettacolo ma penso alla centralità dello

spazio, perché un centro ce l'ha il palcoscenico di Urbania, ce l'ha un palcoscenico di dimensioni assolutamente ridotte e ce l'ha anche piazza Navona un centro, per cui io so che quando arrivo lì con i miei due metri per due, che è più o meno la grandezza dello spazio che occupo, lo spettatore ha l'opportunità di guardare a quei due metri per due a prescindere, per quanto possibile, dal contenitore nel quale andrò a fare il mio spettacolo.

Cerco di fare in modo che quegli oggetti delimitino lo spazio e mi è sempre interessato poco, per il lavoro che faccio io, il volume, la profondità. Lo spettatore da questo punto di vista fa meno fatica credo, spero, poi fa comunque fatica perché spesso io metto le lampadine in scena e questo da proprio fastidio, a qualcuno in particolare. Nei primi spettacoli io vedevo che certa gente faceva così (si porta una mano alla fronte come a proteggere gli occhi) e pensavo: è meglio che non vedano (risate NdR), però era una stupidaggine, ero più giovane. Poi all'inizio ero proprio fissato sul fatto che la proiezione della luce sulla scena dovesse provenire dall'interno della scena perché non bisognava suggerire un altrove rispetto a quello che lo spettatore vedeva. Quest'idea che oltre la quinta, oltre il fondale ci sia un mondo misterioso a me questa cosa dava pure un po' fastidio, perché in realtà non c'è niente. Ci ho pensato molto anche recentemente durante il lockdown,

noi facciamo questo mestiere, chiediamo allo spettatore di guardare solo qui, tutto il teatro è costruito in maniera tale che tutti guardino solo qui, e tu dici: dove dovremmo guardare? (risate NdR). Quando entri il foyer è sempre piccolo, non c'è mai il foyer che è più grande della sala teatrale, lo spettatore è portato proprio tecnicamente, logisticamente ad attraversarlo un po' velocemente, infatti una delle domande che si fanno sempre a teatro è: quando entrano gli spettatori? Quando possiamo fare entrare? Allora: non troppo presto, perché se non si rompono il caz... quindi nel foyer lo spettatore deve passarci un po' rapidamente, poi c'è sempre un po' di fila per il biglietto, così, il posto più comodo in teatro lo occupa lo spettatore, tu dici: chi altro dovrebbe stare comodo? Eh, per esempio gli attori, gli artisti. Gli artisti non stanno mai comodi, io vado nei camerini, non starò mai comodo come nella poltrona, nel palchetto. I camerini spesso scompaiono dai teatri, i camerini non ci sono più. Al Teatro Sociale di Bergamo, Bergamo Alta, se li sono fregati quelli della trattoria (risate NdR), cioè adesso se ne stanno dentro la trattoria, perché? Perché sono poco importanti, spesso sono bassi... nel Teatro Sociale di Como il camerino del primo attore, che in genere è dove vado io perché lavoro da solo, c'è un pianoforte stonato, le fotografie in bianco e nero di attori con l'anno dell'era fascista. Già vedi che è l'era fascista e ti fa una certa impressione, poi queste facce da attori degli anni '30, in più sai che sono tutti inevitabilmente morti, anche quelli che poi sono diventati antifascisti, tutti morti, un cimitero, quel pianoforte stonato fa un po' impressione. Comunque è tutto concentrato qua, ma non sul palco, è concentrato sulla scena, su quello che accade. Quando l'attore sale sul palco spesso fa due cose: guarda la graticcia e i discorsi sono: quanto sarà alta? Ma è praticabile? E la seconda è questa: (Ascanio Celestini batte le mani)... cerchi di sentire l'acustica, e l'attore si sente sempre un po' imbrogliato. Prima di arrivare c'è sempre qualcuno che ti dice: il teatro è un gioiellino, anzi, peggio ancora: è una bomboniera (risate NdR), una bomboniera, un gioiellino, ha un'acustica perfetta. Ho il cinquanta per cento che si capisca qualcosa, forse davvero ha una buona acustica. Dice: guarda, devi fare lo



spettacolo in questa chiesa, c'è un'acustica perfetta, e sei capitato sicuramente in quel cinquanta per cento che non si capisce niente (risate NdR). Tutto il mondo del teatro, proprio del teatro, delle cantinelle, della graticcia, è meraviglioso insomma, noi ne parliamo così poco e lo mostriamo così poco, anzi non lo mostriamo mai, perché appena comincia la quinta inizia la magia, ma è sempre tutto in disordine là dietro, è figo però (ride NdR), sempre la disquisizione sulle luci di sicurezza che sono sempre troppo alte o troppo basse, c'è quello che ha messo le applique in ferro battuto perché gli piacciono così, il carico-scarico... tutta una serie di cose che sono meravigliose, lo spettatore vedrebbe gli spettacoli in maniera completamente diversa se capisse che non c'è niente di magico ma c'è un mondo artigianale meraviglioso. Quindi ho sempre pensato che il mio spettacolo sta tutto lì, tutto in quel punto, in maniera tale che lo spettatore per i primi cinque minuti guarda, e poi dopo, appunto, immagina.

Stefano Franceschetti Durante il lockdown abbiamo pensato di contattare Ascanio Celestini per chiedergli un'intervista per la rivista Solstizi. Eravamo in lockdown quindi avevamo tutti un po' più di tempo, quasi sicuramente eravamo a casa. Siamo partiti dalla richiesta di un'intervista di un paio di pagine, ma Ascanio si è rivelato estremamente generoso e ci siamo ritrovati con tante ore di racconti straordinari. Allora è nata l'idea di farci un libro, ma quale libro? Ce ne sono tanti di libri di Ascanio, li conosciamo tutti. Abbiamo pensato a un libro illustrato, come quando si mescola un mazzo di carte, ci sono testi e disegni, testi e disegni ecc... illustrazioni che realizzeranno i giovanissimi artisti associati di ALMA durante una apposita residenza artistica al Barco Ducale di Urbania, e di questo Elisa forse ne sa più di me.

Elisa Mossa Come diceva Stefano, Urbania ospiterà dieci giovanissimi disegnatori al Barco Ducale, dal 23 al 29 agosto. L'idea della residenza è quella di far nascere tra questi artisti un dialogo tra i testi di Ascanio e le loro immagini. Abbiamo pensato a un team operativo al lavoro in un continuo scambio di idee. I nomi di questi disegnatori me li sono scritti per non dimenticarne nessuno e sono: Carola Rossi, Otto Alba, Anthony Valenti, Eugenio Carlini, Giulia Marcolini, Alessandra Romagnoli, Viola Bartoli, Omar Cheikh, Giuseppe Scala, Ahmed Ben Nessib. Sono molto giovani, perché il nostro rapporto con Ascanio è nato con il chiedergli un intervento per la nostra rivista, e noi nella rivista cerchiamo di mettere in contatto personalità molto forti, autorità culturali di livello internazionale, con i nostri giovani associati perché ci sembra doveroso creare queste relazioni. Durante la residenza la nostra intenzione è quella di fare anche degli incontri con il pubblico per mostrare alla collettività come si costruiscono le immagini per un libro, coinvolgere anche i bambini, che poi saranno gli artefici del domani di tutti.

Magda Guidi Io volevo dire due parole su come siamo

finiti qua oggi. È chiaro, c'è stato questo scambio con Ascanio che, come si diceva, è partito a fiume in un flusso di coscienza dal quale noi siamo stati rapiti. Mentre parlavate io visualizzavo una serie di immagini e situazioni come penso chiunque qui dentro, e pensavo a cosa avesse legato noi in particolare ad Ascanio, noi inteso proprio come noi animatori, e io penso spesso che potenzialmente potremmo essere tutti dei registi di animazione perché questo linguaggio usa il flusso di coscienza e l'autore è colui che riesce a mettere ordine in queste immagini e sapendo disegnare ne fa un film animato. Più o meno è quello che succede quando ci si sposta da un posto all'altro in treno e guardando fuori dal finestrino a un certo punto ci accorgiamo che stiamo pensando, che ne so, a una casa. Non so se capita anche a voi, perché stavo pensando a questa casa, allora cerco di riavvolgere il nastro tornado indietro: penso alla casa perché prima pensavo a quel sentiero, perché prima pensavo a quel profumo, perché prima pensavo a quella persona... C'è un elemento nell'animazione che è la metamorfosi, la trasformazione, disegnare una cosa che si trasforma in un'altra. Il primo esercizio che ho fatto quando sono entrata alla Scuola del Libro è stato trasformare un topo in una mela (risate NdR) ma non c'era nessun motivo, era solo un esercizio, però spesso l'animatori usa la metamorfosi in maniera molto naturale, non per far vedere quanto è bravo, è proprio perché quel tipo di narrazione necessita di questo, così come passiamo dalla casa al profumo dobbiamo trasformare qualcosa in un'altra cosa. Tutte le volte che ci perdevamo nei racconti di Ascanio io rivivevo più o meno le stesse dinamiche.

Stefano Franceschetti Ora leggo la motivazione del premio. «Ascanio Celestini è uno dei rappresentanti più geniali del teatro civile di narrazione. I suoi spettacoli sono sempre preceduti e sostenuti da un profondo lavoro di ricerca e appaiono emotivamente coinvolgenti anche per la sua capacità di passare da un registro intelligentemente comico a uno improvvisamente tragico, sulla scia dei grandi maestri del passato. Assegniamo il Premio ALMA 2021 a Ascanio Celestini per la sua capacità di penetrare tra le incrinature della storia e di vivificare le esistenze di quella parte della comunità che spesso viene ignorata, ammutolita o umiliata» (applausi).

Ascanio Celestini Beh, io veramente vi ringrazio. Che dire, per prima cosa questo è un premio vero, pesa proprio, provate a "immaginare" quanto pesa (risate NdR). Vedete, a me piace chiacchierare, essendo un uomo che chiacchiera torno qua volentieri (applausi).

Conversazione registrata in occasione del conferimento ad Ascanio Celestini del Premio ALMA 2021, domenica 18 luglio 2021 presso il Teatro Bramante di Urbania (PU).

“Dostoevskij does the same things as my neighbour but much better”

Sandro Pascucci ALMA deals with animation, drawings and images. Together with Magda, Elisa, Stefano and Simone we thought that Ascanio's work is rooted into images, therefore he has the capacity of creating images through a theatrical action. Even images with a 'flat' dimension like the ones created by drawing, are able to become alive through animation, but also through imagination. The Marche region has the highest number of renovated theatres in Italy, more than 70 in a region that has 1.5 millions inhabitants... a region that has lots of excellences and that perhaps it was able to avoid the aggression of consumerism and alienation. There are some blessed places that I call "creative kindergarten" namely places of freedom. One of these places is the 'Urbinate' (the area surrounding the city of Urbino); there is a group of exceptional illustrators, animators and comic artists gravitating the 'Scuola del Libro' of Urbino (Stefano is now a senior teacher in the school) many of whom continue to work in those little villages. Urbania hosts us for the second time, the 'Unione Montana del Catria e Nerone' continue to support us and during the next ALMA prize, which we will give to Lorenzo Mattotti, there will be a series of events between the towns of Apecchio, Cantiano, Cagli, Acqualagna, Serra Sant'Abbondio. We like to underline the role of these places that are favorable for the creative process but also for meeting the audience, which is why today the theatre is full. ALMA and Ascanio have been keeping in touch for months and we thought to take him to Urbania, to a theatre that maybe he has never been to.

Ascanio Celestini When we arrived I thought: "I have been to Urbania" that's what I thought but I have the same thought when I visit other places too, and actually I have been to a lot of places. (laughter)

Sandro Pascucci Do you find a figurative component in the way you use the spoken word? How do you see the polarity between images and words?

Ascanio Celestini How do I see it? I see it. (laughter). Because of my training and my interests,

words are present but they are less important than what it seems in the sense that people visualize things when they speak. When I ask for directions - say, where is Piazza Garibaldi - the person I asked for information doesn't think about the city's topography or urban plan, nor to the names of the streets. Most likely, the person will mentally - with an internal eye-retrace the streets and pick up some visual references in order to pass the information. The same happens when we are asked: "In which arm did you get the jab?" We don't know whether it is the left or right arm. We don't know it because our arm is attached to our body. Or again, when we drive a car, do we really know where the brakes, the clutch or the accelerator are? We know it through our feet, thus we imagine the world, our brain produces images. Some people, particularly good at 'producing images', turn their talent into a trade.

To me, I repeat, for my formation and interests, the more you master your trade, the less interesting your work becomes. This is my opinion though... If I read a literary masterpiece, I happen to think that, say, Dostoevskij does the same things as my neighbour but much better. However I also think that my neighbour, with his imperfections and errors, is more interesting, probably because I am familiar with him. I speak with my mechanic - so to speak because it is the mechanic of the entire neighborhood- and he's exceptional... We spend more hours with our mechanic, bartender and neighbour (perhaps now keeping a certain distance) than with Dostoevskij.

When I occasionally find the football trading cards' album in my van, I take it back to my mechanic and he says: "No, no, if you want to talk about engines we can do it for hours, but I don't know anything about football." He owns a little Ford Model T van and can talk about that and where he takes the van for repair and so on... All this to say that the link between words and things resides in the manifestation of images, exactly like we are able to recall things that we have previously seen.

Paradoxically, this is the problem of the writer who has to produce a story that is not the transcription

of something that he saw. We Live in a world that is made of objects. Then there are also the signs who refer to the objects and what links the two realms is the production of images, it is the imagination.

So much so that one of the sentences that I often hear is: "I have it in front of me, I can still see it in front of my eyes." It is an image, sure, but not a cinematic image, it is more like an image produced by the imagination... This is where words converge. This is what happens when we exchange stories with a friend and we are able to imagine things even without them showing pictures to us. Even when we are shown photographs - nowadays we take millions with our mobile, often ugly - they are not able to match the story we are told. Often when we show our photographs we say: "Look at this beautiful sea side...well the photo doesn't actually convey the idea." And indeed those photographs are often useless.

Obviously there are also good photographers, but they work with images, they don't 'take pictures'.

Sandro Pascucci I think that your speech fully reflects the work of our artists and animators: the work of collecting the signs of everyday's life and - through the extraordinary technique of stop-motion for example- put them in relation with time in a different way compare to the static image, even though the stillness of drawn images is always relative. I believe we made the right choice by choosing you among the people to be awarded with this bronze statuette.

Last year we gave the Special Animation Award to Giannalberto Bendazzi who is a sort of Homer of animation worldwide. He wrote a capital text: the history of animation in two volumes.

The prize is a handcrafted ceramic plaque reproducing a drawing by the great marchigian painter Enzo Cucchi depicting a brood of birds, which has become the logo of our association. ALMA certainly evokes the soul, the animation and so on. For us the word "alma" has an even more ancient etymological origin which is that of a "nurturing mother".

We like to think that drawing is a sort of nourishment forwarded into action by the artist, resulting in beauty.

Premio Alma 2021

Domenica
18 luglio 2021
alle ore 17
Teatro Bramante
Urbania (PU)

Sulla vetta del Monte Catria nel 1901, durante gli scavi per le fondamenta della grande croce voluta da papa Leone XIII a ricordo del Giubileo dell'anno prima, venne alla luce un reperto archeologico. Una statuetta in bronzo raffigurante un uomo che aveva in testa una corona, sulle spalle un corto mantello fermato sulla sinistra da una fibbia (clamide), intorno al collo una collana metallica a spirale aperta alle estremità (torque), nella mano destra una ciotola piatta e bassa (patera). Tutti elementi che fecero identificare l'oggetto come realizzato dal IV al III secolo a.C. e portato sulla cima del monte Catria a offerta nei confronti di una divinità. Il Sacro e le sue manifestazioni si incontrano sulla cima di una montagna, lontani dal clamore dei piani, esposti al pericolo degli elementi, ma più vicini al cielo.

AMERICO MARCONI

ASCANIO CELESTINI

Ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria info e prenotazioni: almanimatori@gmail.com

www.almanimatori.com



Alongside this recognition there is also the ALMA Prize. The trophy is a bronze casting of a votive statuette found at the beginning of the 20th century on Mount Catria - the highest peak in the Apennines surrounding Pesaro - and is precisely a bronze of an Etruscan pagan cult. Tonight we will deliver something that will connect you to this territory. I'm not from the Marche region myself, but Magda, Elisa and Stefano are. This territory is a place where the four elements of water, air, earth and fire are still present with great aesthetic force. Today I arrived here from Borgo Sansepolcro with my family. We are a few steps from Urbino, between Piero della Francesca and Raffaello, in places congenial to these creative experiences, what do you think?

Ascanio Celestini We talk a lot about the territory, we also make confusion, we use terms such as identity... we have a continuous movement of things around us, there is the world in the making, all the time, around us. Great artists know how to do this, they know how to continually draw from what is happening around. Of course, thinking helps us and studies above all, they help us to make connections, to rediscover what is happening now in a work of five hundred years ago, even three thousand years ago. But it is precisely this great change in progress we are part of that is stimulating, and it is amazing to rediscover and learn new things from certain works of art that we tend to take for granted. The opportunity that art gives us is to go right inside it and to take it apart. The most elevated form of art

reminds us that what we see in it, reflects the world outside.

If Piero della Francesca still speaks to us, it is because what he says is happening all around, it is happening to me, to him, it is happening to my mechanic.

Actually, between Piero della Francesca and my mechanic, I find it hard, but it is not said (laughter ndr).

It is what is alive in the arts that is interesting, even more than how artistic a life can be.

If I find that in an artwork made fifty, a thousand, three thousand years ago there is still something that speaks to me, it is because that work is talking to me. The work talks of the reality surrounding us. The artist has the professional ability, so to say, of being a technician, of making sure that his artwork will function. We all know how to tidy up the house a bit. This morning I could not spin the wheel of my bicycle, it would constantly get stuck. However, a good bike mechanic that makes things work properly is a boon. When the bike works for me it means that I can reach home for instance.

Very similarly, the professionals working with words and with images - in cinema, in painting - make something work for me and for all of us.

The territory, of course, communicates with us constantly, to the point that sometimes it confuses us, it feels too much. One says: "look how beautiful nature is" when in fact it is a vineyard. You would say: "oh well it's still nature". Yes, but it is culture, that vineyard is the work of centuries and centuries of men's labor but also of men meeting each other. But it's also nature, strongly communicating with us. It is extraordinary because you no longer understand if the work of farmers is the result of a cultural or artistic gesture. You no longer know if their work is an already structured language that only needs to be decoded.

This is why when we affirm that we are destroying the planet, it may seem a repetitive and stupid sentence but in fact it is true.

What we are destroying is the planet understood as my life and a system of relationships, but the planet itself ... the planet itself does not even exist without us who inhabit it and destroy it. Then there is the artist who somehow fixes all this for me, for a moment, for a while. We feel that some contemporary artists communicate in a powerful way, but we don't know how much they will communicate in a year or a hundred years. The voices of some artists of the past feel weak therefore we need someone who explains their poetics to us.

For other artists, after two, three centuries of not hearing about them, they suddenly happen to have a revival. Take Shakespeare for instance, from not being considered in a while, to having a sudden explosion. This happens when we feel that a work of art begins to interact, to speak to our life.

Stefano Franceschetti When we talk about Ascanio

Celestini, we talk about a man of theater, an actor and film director; a musician and even a singer because I have his record at home. I believe that there is also a version of Ascanio Celestini as a set designer because - although in his shows, he is often the only presence on stage - as soon as he begins to narrate, an impressive amount of images open up to his audience.

I am curious to know - maybe my question will sound a little silly, to use one of your words - : When you write, do you ever think about what a spectator might or should see?

Ascanio Celestini The materials that are on stage in my shows sometimes come from other shows, or from things that are around home, my home. The sound engineer, Andrea, with whom I have been working for twenty years, has emptied my cellar, in particular for the show 'Discorsi alla Nazione' (Discourses to the Nation). I need the objects on scene to really belong to me, to be a little bit mine, because the idea of the scene is also that of enabling the viewer to enter my house. This is also what I think when I go to see someone else's show, it is not my prerogative.

I try to look at things and objects surrounding me, I try to understand how these objects would be inside my story. I hardly ever use the objects that are present in the script, it did happen but very seldom. In the show 'La Pecora Nera' (The Black Sheep) I used products from the supermarket because that is the subject of the show. The supermarket products were appropriate, precisely because we grew accustomed to them. It is worth seeing them again, because we no longer notice them. We have seen the Coca-Cola bottle so many times that we no longer see it, it becomes a background noise, a color, an image, a background shape.

The objects I surround myself with delimit the gaze. When I get on the stage I don't think about the size of the space but rather about the centrality of it. The stage of Urbani's theatre has a center and therefore it is a stage of reduced dimensions. 'Piazza Navona' also has a center, so I know that when I arrive there with my two meters by two, which is more or less the size of the space I occupy, the viewer has the opportunity to look at those two meters by two regardless, as far as possible, from the container in which I will be having my show.

I try to make those objects delimiting the space and I have always been little interested - for the work I do - in volume and depth. From this point of view, the viewer engages with less effort, I think, I hope. Even though I often put light bulbs on stage and this bothers someone in particular. In my first shows I saw that some people put a hand to their forehead as if to protect their eyes and I thought: "It's better they don't see" (laughter), but it was silly of me, I was younger. At the beginning I was really fixated with the fact that the projection of light on stage had to come from within the scene because there was no need to suggest an 'elsewhere' other than what the viewer saw on



stage. This idea that beyond the fifth curtain, beyond the backdrop there is a mysterious world also bothered me a little, because in reality there is nothing. I thought about it a lot even recently during the lockdown. We do this job, we ask the viewer to look only here, the whole theater is built in such a way that everyone looks only here, and you could rightly say: “Where else should we look?” (laughter).

When you enter a theatre, the foyer is always small, it is never larger than the theater hall. The spectator is technically and logistically led to cross it a bit quickly, in fact one of the questions that are always asked in the theater is: “When shall we let the audience in?” Not too soon otherwise they’ll get bored... this is why the foyer is always crossed a bit quickly, also because there is usually a bit of a queue for the tickets. The most comfortable seat in the theater is occupied by spectators, and you could say: “Who else should be comfortable?” Um, for example the actors, the artists. Artists are never comfortable. I go to the dressing rooms but I will never be as comfortable as the audience sitting on the armchairs of the balcony boxes. Even the dressing rooms often disappear from theaters, they are no longer there. At the Teatro Sociale in Bergamo, (the ‘citta’ alta’), the dressing rooms have been taken away by the next door restaurant (laughter). Now they are literally inside the restaurant. Why? Because they are considered unimportant. In the ‘Teatro Sociale di Como’ in the first actor’s dressing room - usually where I go because I work alone - there is an out of tune piano and some black and white photographs of actors from the fascist era. You can immediately spot that they are from the fascist era and that alone makes a certain impression, not to mention the faces of those 30’s actors... In addition to that, you know that they are all inevitably dead, even those who later became anti-fascists, all dead. A cemetery with an out of tune piano, quite impressive to me.

In any case, it all comes down to this area, not the stage, no. The focus is on the scene, on what happens on the stage. When an actor goes on stage he often does two things: he looks at the theater grid and the speeches in regards are: “How tall will it be?” “Could you stand on it?” And the second thing is this:



(Ascanio Celestini claps his hands) ... you test the acoustic. On this, the actor always feels a bit fooled. Before arriving there, there’s always someone who tells you that the theater is a gem, or even worse a wedding favor (laughter). A wedding favor, a gem, the acoustic is perfect. I have a fifty percent probability that you’ll understand something, maybe it might really have a good acoustic. He says: look, you have to do the show in this church, there is perfect acoustics, and you are certainly in that fifty percent where you don’t understand anything (laughter Ed.).

The whole world of theaters, their hidden structure - the wooden floor, the grid...- is wonderful and we show and talk about it so little because as soon as the curtain is lifted and the fifth wall appears, the magic begins.

At the back of the theatre there is always a mess, it is cool though (laughs). The disquisition on the safety lights that are always too high or too low; someone who uses wrought iron appliques just because they fancy them; the loading-unloading... A whole series of things that are wonderful. Spectators would see the shows in a completely different way if they understood that there is nothing magical behind a theater but rather a wonderful artisan world. So I’ve always thought that my show is about that, all concentrated in a point, in such a way that the viewer observes for the first five minutes and afterwards she/he imagines.

Stefano Franceschetti During the lockdown we decided to contact Ascanio Celestini for an interview for *Solstizi*

magazine. We were in lockdown so we all had a little more time, we were almost certainly home. We started with a request for an interview of a couple of pages, but Ascanio turned out to be extremely generous and we ended up with many hours of extraordinary stories. So the idea of making a book was born, but which book? There are many books by Ascanio, we know them. We thought of an illustrated book, similar to when you shuffle a deck of cards, there are texts and drawings, texts and drawings etc ... The illustrations will be created by the very young artists that are part of ALMA, during a special art residency at the Barco Ducale in Urbania, and on this topic perhaps Elisa knows more than me.

Elisa Mossa As Stefano said, Urbania will host 10 very young artists at the Barco Ducale, from the 23rd to 29th of August. The idea of the residency is to create a dialogue between the artist’s images and Ascanio’s texts. We thought of creating a team that will operate in a continuous exchange of ideas. I have got the names of those artists written down to avoid forgetting: Carola Rossi, Otto Alba, Anthony Valenti, Eugenio Carlini, Giulia Marcolini, Alessandra Romagnoli, Viola Bartoli, Omar Cheikh, Giuseppe Scala, Ahmed Ben Nessib. They are very young and there is a reason for it. Our relationship with Ascanio started by asking him to contribute to our magazine. One of the aims of the magazine is to create a link between our young associated artists and strong personalities, cultural authorities of international level. It seems right and important to create these relationships. During the residency, our intention is to also hold meetings with the public to show the community how images for a book are constructed, also to involve children, who will be the architects of the future.

Magda Guidi I wanted to say a few words about how we ended up here today. It is already clear that there was an exchange with Ascanio who, as we said, gifted us with his thoughts, a stream of consciousness that captured us. While you guys were talking I envisaged a series of images and situations as I think anyone in here, and I thought about what has linked us in particular to Ascanio and when I say us I mean us as animators.

Ascanio Celestini è nato a Roma nel 1972. È una delle voci più note del teatro di narrazione in Italia. La sua scrittura nasce sempre da un lavoro di indagine condotto attraverso interviste e laboratori. Del 2000 sono gli spettacoli *Radio Clandestina*, sull’eccidio delle Fosse Ardeatine, e *Cecafumo*, sulla fiaba. Del 2002 è *Fabbrica* e del 2006 *Appunti per una lotta di classe*. Con Fandango ha girato i documentari *Senza Paura, storie e musiche di lavoratori notturni*, e *Parole sante*, che ha dato il titolo a un omonimo disco. Per Radio 3 ha scritto e interpretato diverse trasmissioni, tra cui “Bella Ciao” sul tema del lavoro e della Resistenza. Con Donzelli ha pubblicato *Cecafumo*, *Fabbrica* e la ripresa televisiva di *Radio Clandestina*. Tra le pubblicazioni Einaudi: *Storie di uno scemo di guerra* (L’Arcipelago Einaudi 2005 e Super ET 2009), *La pecora nera* (I coralli 2006 e Super ET 2008), il cofanetto con DVD dello spettacolo *Scemo di guerra* (Stile libero/DVD 2006), *Lotta di classe* (Supercoralli 2009), *lo cammino in fila indiana* (Supercoralli 2011), *Pro patria* (Einaudi, 2012), *Quanto vale un uomo* (Skira, 2016, con Andrea Camilleri, Marco Baliani, Marco Paolini) e *Barzellette* (Einaudi 2019).

Ascanio Celestini was born in Rome in 1972. He’s one of the most famous voices of Italian Narrative Theatre. His texts are always the result of a study of his past interviews and workshops. The shows from 2000 include *Radio Clandestina*, about the Fosse Ardeatine massacre, and *Cecafumo*, about fairy tales. *Fabbrica* is from 2002 and *Appunti per una lotta di classe* from 2006. Under Fandango he filmed the documentaries *Senza Paura, storie e musiche di lavoratori notturni*, and *Parole sante*, which inspired the homonym album. He directed and interpreted different TV transmissions for Rai 3, including “Bella Ciao” on the work and Resistance theme. With Donzelli he published *Cecafumo*, *Fabbrica* and the *Radio Clandestina* TV show. Among Einaudi editions: *Storie di uno scemo di guerra* (L’Arcipelago Einaudi 2005 and Super ET 2009), *La pecora nera* (I coralli 2006 and Super ET 2008), the *Scemo di guerra* DVD collection (Stile libero/DVD 2006), *Lotta di classe* (Supercoralli 2009), *lo cammino in fila indiana* (Supercoralli 2011), *Pro patria* (Einaudi, 2012), *Quanto vale un uomo* (Skira, 2016, with Andrea Camilleri, Marco Baliani, Marco Paolini) and *Barzellette* (Einaudi 2019).

I often think that potentially we could all be directors of animated films because this language uses the stream of consciousness. The author is the one who manages to make order in those images and thoughts by drawing and making animations. This is more or less what happens when you move from one place to another by train and while looking out the window, at some point, you realize that you are thinking, for example, of a house. I don’t know if it happens to you as well. It is like rewinding a tape, going back at what you saw: I thought about a house because before then I was thinking about a path and before the path I was thinking about a perfume and before then I was thinking about a person... There is an element in animation that is metamorphosis, transformation, drawing one thing that transforms into another. The first exercise I did when I entered the ‘Scuola del Libro’ was to transform a mouse into an apple (laughter) for no reason. It was just an exercise, but often the animator uses metamorphosis in a very natural way. It doesn’t do it to show how good she/he is, it is precisely because that kind of storytelling needs a metamorphosis, just as we go from home to perfume, we have to transform something into something else. Whenever we got lost in Ascanio’s stories, I experienced more or less the same dynamics.

Stefano Franceschetti Now I will read the motivation for the award.

«Ascanio Celestini is one of the most brilliant representatives of the narrative theater. His shows are always preceded and supported by a deep research and appear emotionally engaging also for his ability to pass from a witty comic register to a suddenly tragic one, in the wake of the great masters of the past. We award the ALMA 2021 Prize to Ascanio Celestini for his ability to penetrate the cracks of history and to animate the lives of part of the community that is often ignored, muted or humiliated» (applause).

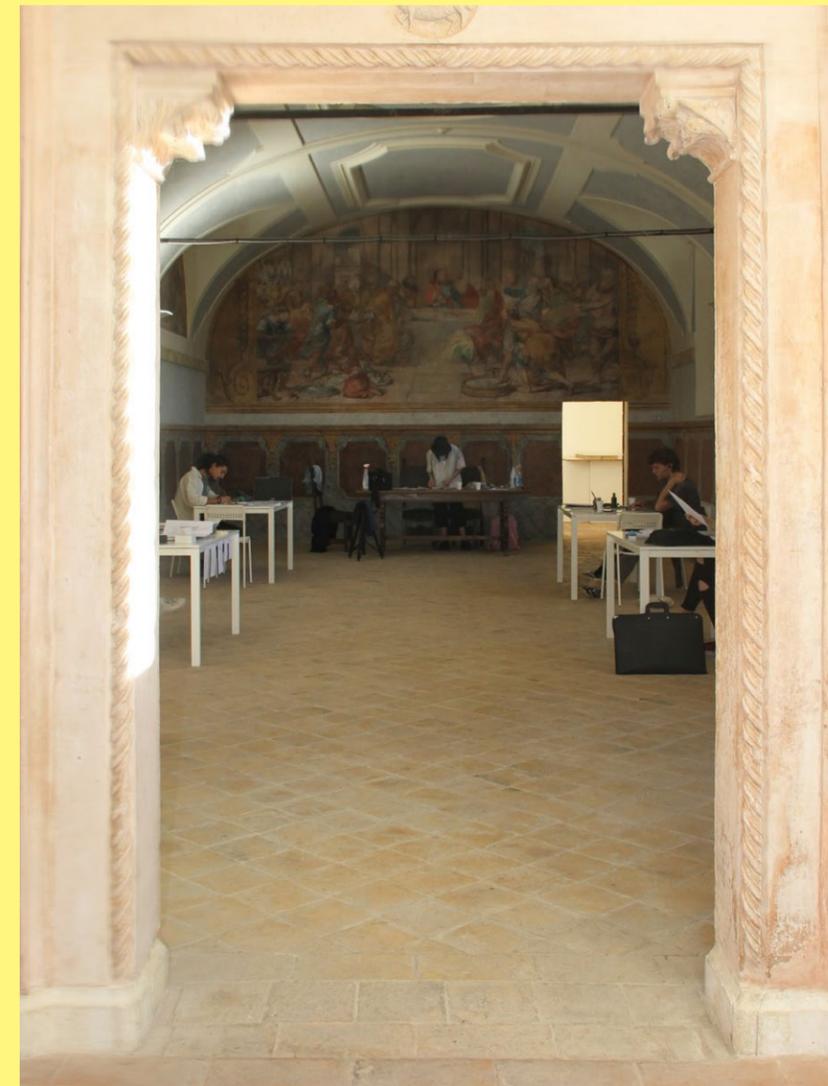
Ascanio Celestini Well, thank you, really. What can I say, first of all this is a real prize, it has a real weight, try to “imagine” how much it weighs (laughter). You know, I like to chat, being a chattering man, I will be happy to come back here (applause).

Translation by Alessia Angelini

Durante questo secondo anno pandemico, che ha limitato ogni attività conviviale e sociale, ALMA ha deciso di intraprendere un dialogo con Ascanio Celestini (Premio ALMA 2021).

Attraverso una serie di videochiamate l'artista ci ha raccontato le sue storie, parlato di infanzia e di vecchiaia, di esorcismi e di miracoli, della sua straordinaria avventura di uomo di teatro che sperimenta anche il cinema, la letteratura, ma soprattutto che dà voce a quella parte di umanità che solitamente viene ignorata. Il materiale sbobinato pullulava di visioni, storie, immagini oniriche e archetipiche ma anche spaccati di vita quotidiana e abbiamo pensato che sarebbe stato affascinante affidare tutte quelle parole ai disegnatori associati. L'edizione 2021 della Residenza Artistica "al BAR.co" ha quindi ospitato per una settimana dieci disegnatori ALMA: Ahmed Ben Nessib, Alessandra Romagnoli, Anthony Valenti, Carola Rossi, Eugenio Carlini, Giulia Marcolini, Giuseppe Scala, Omar Cheikh, Otto Alba e Viola Bartoli. Gli artisti hanno condiviso spazi e idee all'interno del Barco Ducale di Urbania, con l'obiettivo di realizzare disegni sui testi di Ascanio Celestini e successivamente pubblicare un libro illustrato. Il progetto di Residenza è stato interamente finanziato dal Comune di Urbania, co-curato da ALMA in partnership con le Associazioni Culturali OTTN Projects (che si è occupata della comunicazione) e SenzaBagno. È stato molto importante avere nel team organizzativo gli artisti di SenzaBagno perché hanno condiviso la loro esperienza con i giovani artisti di ALMA invitati nella Residenza. Altro contributo di grande rilievo quello della critica, curatrice e giornalista Federica Maria Giallombardo che ha vissuto due giorni con i disegnatori dentro la struttura del Barco Ducale riflettendo con loro sulle potenzialità delle immagini.





During this second pandemic year, which limited any convivial and social activity, ALMA decided to engage in a dialogue with Ascanio Celestini (ALMA 2021 Award).

Through a series of video calls the artist told us his stories: talking of childhood and old age, of exorcisms and miracles, of his extraordinary adventure as a man of theater who has also experienced cinema and literature, but that above all, is giving voice to the part of humanity that is usually ignored. The unwrapped material was full of visions, stories and dreamlike, archetypal images but of glimpses of everyday life too and we thought it would be fascinating to entrust all those words to our associated artists. The 2021 edition of the art residency "al BAR.co" has therefore hosted ten ALMA artists for a week: Ahmed Ben Nessib, Alessandra Romagnoli, Anthony Valenti, Carola Rossi, Eugenio Carlini, Giulia Marcolini, Giuseppe Scala, Omar Cheikh, Otto Alba and Viola Bartoli. The artists shared spaces and ideas within the Barco Ducale in Urbania, with the aim of creating drawings inspired by Ascanio Celestini's texts and subsequently publishing an illustrated book. The residency project was entirely funded by the Municipality of Urbania, co-curated by ALMA in partnership with the Cultural Associations OTTN Projects (which took care of communication) and Senza Bagno. It was very important to have the Senza Bagno artists in the organizational team because they shared their experience with the young ALMA artists invited to the residency. Another contribution of great importance was that of the critic, curator and journalist Federica Maria Giallombardo who spent two days with the artists inside the structure of the Barco Ducale, reflecting with them on the potential of images.

ALMA IN CONVERSAZIONE CON LORENZO MATTOTTI IN OCCASIONE
DEL CONFERIMENTO ALL'ARTISTA DEL «PREMIO ALMA 2021»

“Da ragazzino ero molto affascinato dal mistero e dalla paura, avevo tantissima paura, guardavo i film di paura e poi non dormivo la notte per una settimana”

LORENZO MATTOTTI

Buonasera a tutti, io non devo altro che ringraziare, e mi sento un po'... in francese si dice “mal alaise” (scomodo, ndr) perché voi mi state premiando con un premio all'animazione, ma sarei io che dovrei premiare gli animatori. Io non sono un animatore, però ho capito cosa vuol dire essere animatori, essere professionisti del cinema d'animazione, di questa magia che è il disegno animato.

Gli animatori sono dei maghi, l'ho sempre detto, devono essere pazienti, pazienti in maniera incredibile, metodici, rigorosi e attenti, e io credo che abbiano anche una magia in più: che sappiano vedere l'impossibile, quello che non si può vedere.

Gli animatori riescono a vedere un segno che salta all'interno dell'immagine, hanno un sesto senso, forse anche un settimo senso.

Voi mi avete invitato qui, ma io premierei voi, premierei tutta la categoria dell'animazione perché è anche una categoria che è poco conosciuta, il pubblico non capisce la profondità, la complessità di fare l'animazione.

Ormai si crede che basti... “ah ma certo, c'è il computer, l'animazione si fa schiacciando un pulsante, sai, ormai i personaggi funzionano così”. Mi è capitato spesso di avere a che fare con gente che crede che l'animazione ormai è una cosa da computer, meccanica.

Il mio film è stato disegnato tutto al computer, però è stato disegnato da mani, è stato animato da animatori con le loro mani. Tutto è fatto con le mani, con gli occhi e con la testa ed è un lavoro complicato, una specialità del cinema, dell'arte e del disegno. È un lavoro che non credo stia scomparendo, anzi, si sta tramutando, sta cambiando pelle, basta vedere le produzioni che ci sono in Francia. Io abito in Francia, e ho potuto fare questo lungometraggio solo lì, perché è stato sviluppato un polo di produzione dell'animazione ormai da tanti anni, ci sono state delle scelte politiche.

Sempre di più si ha bisogno di animatori, 2D, 3D, di specialisti, scenografi, coloristi, ed è una professione in divenire. Sempre di più l'immagine sarà sviluppata, inventata, creata, nel movimento. È anche una profes-

sione che ha un grande futuro, se si riesce a darglielo... se si riescono ad organizzare le scuole. Le scuole sono estremamente importanti perché ci vuole un altissimo livello di tecnica e questo può determinare anche uno sviluppo del mercato.

L'animazione è veramente una professione completamente misconosciuta, soprattutto in Italia, e voi siete dei paladini. Nelle Marche sono nati e cresciuti tantissimi grandi animatori che casomai sono sconosciuti proprio qui ma sono molto conosciuti in Francia: Simone Massi, Gianluigi Toccafondo sono considerati grandi maestri dell'animazione.

Per cui grazie tante per questo premio ma io sono più un intruso. Ho imparato tante cose dell'animazione e cerco di divulgarle, però il film d'animazione è fatto da queste persone: gli animatori, con grande professionalità.

STEFANO FRANCESCHETTI

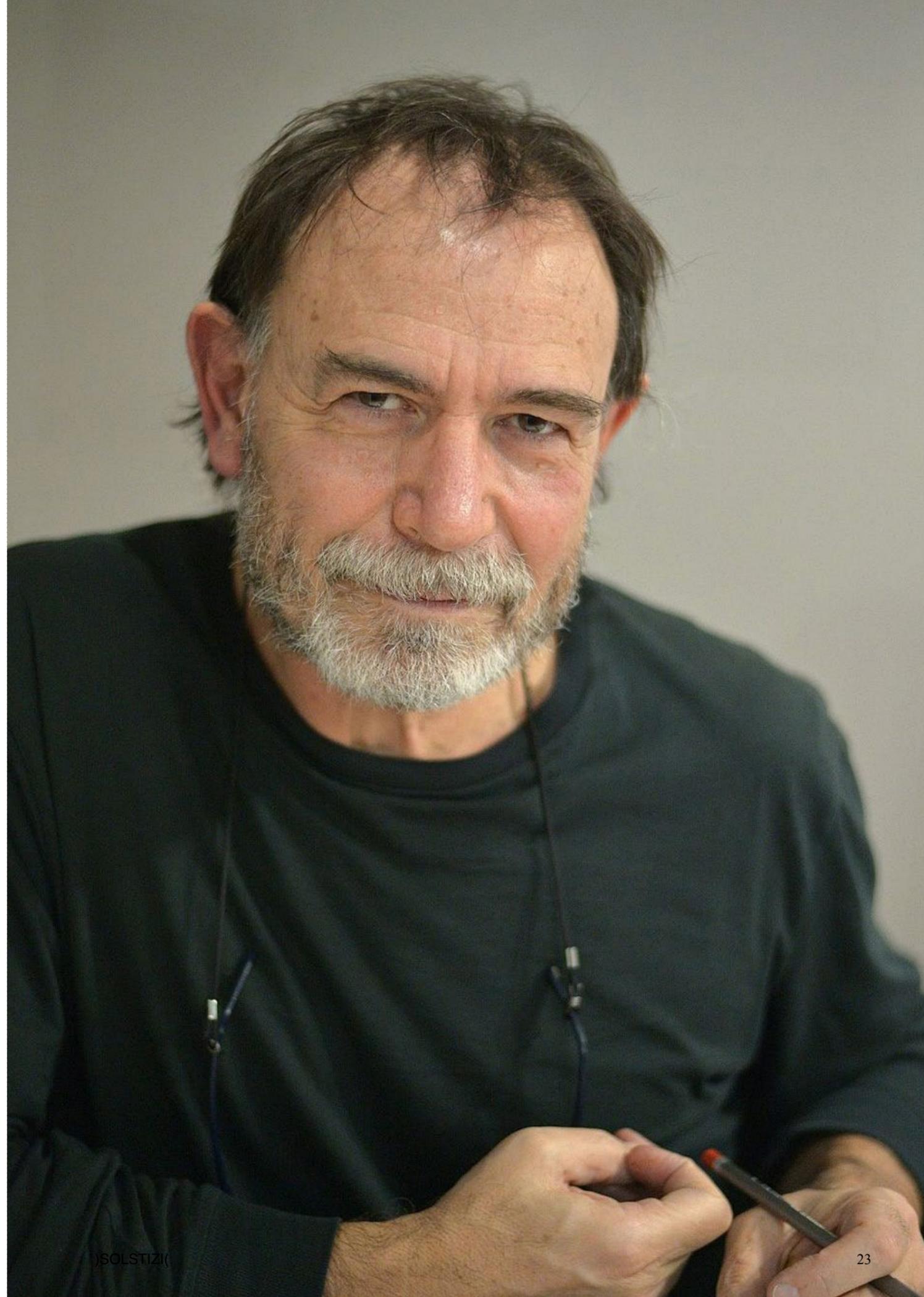
Siamo in molti curiosi di sapere da te quando, immagino da bambino o ragazzino, ti è venuta quella smania che prende chi sente di essere destinato, o comunque vorrebbe diventare, una persona che si esprime attraverso il disegno. Ci sono degli incontri, delle scuole, nelle quali uno finisce per sbaglio, oppure un libro, oppure anche dei fatti che non c'entrano col disegno ma che fanno nascere dentro una strana smania che poi, evolvendosi, potrebbe diventare appunto la poetica di un artista.

C'è stato un momento in cui hai sentito che stava accadendo qualcosa dentro di te? Quando, e in che contesto?

L.M.

Io non ero un grande lettore di libri, mio fratello leggeva tanto, io guardavo le figure dei libri. Sono sempre stato un amante delle immagini, delle figure.

Mi hanno sempre detto che avevo preso un premio all'asilo perché disegnavo bene... però credo sia stato importante l'incontro con un professore. Io abitavo ad Ancona in quel periodo, ho fatto le elementari lì e



avevamo un maestro che era molto fissato per il disegno e per la matematica. Si chiamava Mattei. Lui non ci faceva fare altro che disegnare e fare le operazioni di matematica. Sapete, i disegni con i quadrati, lui passava il tempo a farci fare queste cornicette, e ci insegnava veramente ad usare le matite, i colori, come fare le sfumature. Credo che il primo imprinting mi sia stato dato da lui perché poi ho usato le matite tutto il tempo. Mi sembrava la tecnica che conoscessi meglio. A me piaceva, mi divertiva molto disegnare.

Noi eravamo tre fratelli e cambiavamo molte città. Eravamo una piccola banda, come tutti i ragazzini ci divertivamo tantissimo a inventarci le cose.

Quando nascevano i primi gruppi di musica beat eravamo a Parma, e mio padre ci aveva regalato due chitarre elettriche della Davoli, e subito abbiamo cominciato a fare un gruppo di musica. I miei fratelli suonavano meglio di me. Però essere un gruppo vuol dire anche vedere i dischi che arrivavano. Io leggevo fumetti tutto il tempo, raccoglievo tutti i giornalotti possibili. Loro avevano fatto scuole di recitazione, io adoravo la musica, immaginavamo di fare concerti e di proiettare diapositive mentre suonavamo, c'è sempre stato il divertimento di inventare, di creare le cose. A un certo punto facevamo anche degli spettacoli di quartiere più politicizzati.

Credo che lì ci sia stato l'humus e cominciamo a capire che se ci venivano delle idee si potevano fare. Io credo che sia stata quella voglia di divertirsi, di continuare questa adolescenza molto creativa, anche ingenua...

Io non ho fatto scuole di fumetti perché non esistevano, non si sapeva come fare i fumetti.

Avevo visto una trasmissione presentata da Lucio Dalla, era una trasmissione della Rai, pensate un po', che parlava di fumetti (*Gli eroi di cartone*, ndr) e aveva invitato un disegnatore una volta, forse era Dino Battaglia, forse un altro, e Lucio Dalla chiedeva "come si fa a fare fumetti? Come bisogna fare?" e

questo disegnatore ha risposto "disegnare, disegnare e disegnare". A quel punto ho detto: allora incomincio a disegnare!

Ho iniziato a copiare tutti i disegnatori che amavo, ero un ignorante, cercavo di far vedere i miei disegni a tutti quelli che potevano essere del mestiere, ne approfittavo quando a Lucca c'era il Festival del fumetto. È stato il primo Festival, anche prima di Angoulême. Andavo con la mia cartella e lì c'erano talmente tante poche persone... però c'erano Hugo Pratt, Bonvi, Buzzelli, tutta la scuola sudamericana, Alberto Breccia, e lì ho iniziato a conoscere gli autori e chiedere consiglio, far vedere i miei disegni, è stata una cosa tappa per tappa. Quando non si fa una scuola credo che ci sia un'attenzione incredibile su tutto quello che ti può aiutare a imparare. Io non sapevo neanche come si facesse il lettering, me l'ha detto Bonvi, io scrivevo malissimo.

Oppure usare la china: vedevi gli altri, andavi a trovare un disegnatore e guardavi come disegnava, oppure dai disegni si imparava tantissimo, copiando i disegni dei maestri.

Impari anche la maniera di fare le cose. Probabilmente non aver fatto una scuola mi ha portato a inventarmi da solo il mio metodo, ed è stato un percorso più lungo forse, però mi ha fatto creare uno stile molto originale, perché cercavo la maniera migliore per buttare giù le mie emozioni, le mie storie, i divertimenti.

È tutta un'avventura, quarant'anni di lavoro. Credo che sia stata proprio questa voglia di continuare un divertimento. Avevo l'impressione di non poter fare altro. Una sensazione che avevo era: o disegno o faccio il clochard.

Non ho mai avuto tanta fiducia nella mia intelligenza. Ho avuto sempre molta fiducia nella mia mano, nell'imparare il disegno. Non avevo altre possibilità, è per quello che poi ti trovi anche a lottare per imparare un mestiere.

S.F.

Una curiosità mia personale, perché quando ho iniziato ad insegnare più di trent'anni fa alla Scuola del Libro di Urbino, disegno animato e fumetto, ho cominciato a far girare per la scuola delle riviste che adoravo ed erano *Alter Alter*, *Frigidaire*, riviste forse da pochissimi anni finite, infatti *Alter Alter* lo trovavo nei mercatini, e lì ho scoperto un mondo, ho scoperto un gruppo di giovani che mi piacevano un casino e avevo il piacere di condividere le mie emozioni con gli studenti. Ci dici qualcosa di quella avventura? Della fondazione di *Valvoline*? Poi la smetto con questa nostalgia.

L.M.

È difficile da riassumere però dovete pensare che in quel periodo le riviste di fumetti erano la cosa più libera che ci potesse essere. Non esisteva internet, non esistevano televisioni private, l'immaginario passava attraverso il cinema, che era costosissimo, la musica. Per me la musica di quel periodo e i fumetti erano una miniera dell'immaginario. C'erano creatori di mondi, mondi che non si vedevano da altre parti, che hanno



poi influenzato tantissimo il cinema americano, *Alien*, *Guerre Stellari*, vengono tutti fuori da *Métal Hurlant*. C'erano dei grandi maestri, a un certo punto il fumetto da passatempo commerciale, come può essere la serie di *Tex Willer*, è diventato degli autori, fatto da autori, ha rotto dei confini ed è diventato un linguaggio come tutti gli altri, come il cinema, come il teatro, come la musica, come la letteratura. Il fumetto prima era considerato un genere, poi ci sono stati degli autori che hanno rotto i confini ed hanno cominciato a raccontare quello che interessava a loro, le loro storie personali. C'era Robert Crumb, che è stato uno dei grandi rivoluzionari del fumetto. Pubblicava in riviste indipendenti, ha cominciato a raccontare i propri deliri, le sue storie di giovani, scoppiati oppure no, ma nessuno lo obbligava a raccontare le avventure di eroi.

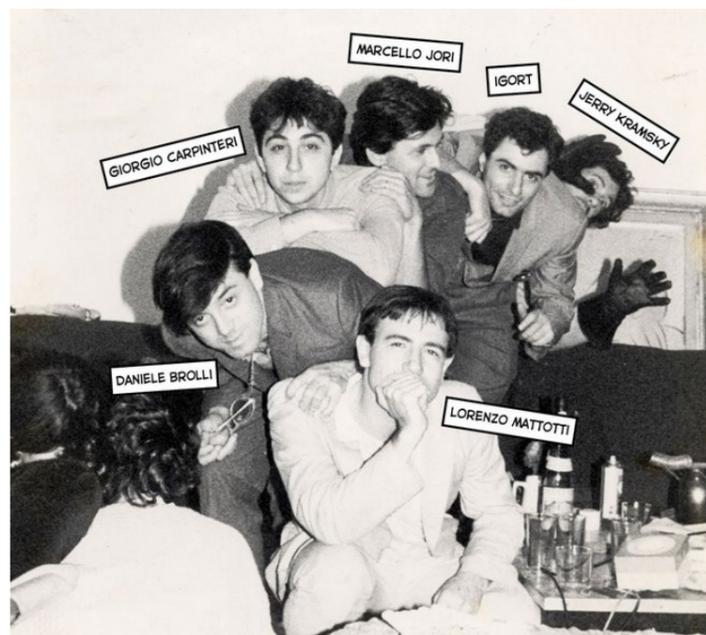
Questo ha influenzato tantissimo la mia generazione, dicevamo "ma come, allora il fumetto può essere un nostro linguaggio... possiamo raccontare le nostre storie col fumetto, le nostre esperienze, i nostri sogni, le nostre visioni".

E tutto passava sulla carta. In Francia c'era appunto *Métal Hurlant*, pubblicata da cooperative di autori, gli autori erano diventati indipendenti, gestivano loro le proprie storie. In Italia la rivista *Linus* è stata importantissima alla fine degli anni '60, la prima che ha dato uno statuto al fumetto, gli ha dato importanza. Pensate che è stata fondata da Umberto Eco e Oreste Del Buono! Si parlava del fumetto come di un altro linguaggio e la mia generazione è proprio quella che è cresciuta con i primi *Linus*, scoprendo i fumetti americani indipendenti, strani, ci si è aperto completamente un mondo, grazie a questi maestri.

Hugo Pratt ha rotto delle frontiere, Alberto Breccia faceva dei fumetti astratti, noi ci siamo nutriti di queste cose qui, per cui siamo cresciuti con l'idea che il fumetto poteva essere poesia, i nostri riferimenti culturali non erano Batman, si c'era anche Batman, ma a me ha aperto gli occhi Henri Michaux. I nostri riferimenti erano Fellini, il cinema, la letteratura che amavamo, l'underground, la musica rock, Frank Zappa. Eravamo delle spugne e volevamo mettere nelle nostre storie tutto quello che ci piaceva. Mi ricordo che io leggevo gli scritti di Truffaut e dicevo "guarda come parla bene del cinema, guarda come parla con amore del suo cinema", ma possiamo farlo anche noi. Noi siamo autori di fumetti, dobbiamo parlare bene del fumetto, dobbiamo spiegare alla gente cos'è il fumetto, possiamo raccontare cose profonde, drammatiche, molto serie, e ci siamo battuti per questo. Io, e non solamente io evidentemente, tutta una generazione.

In quel periodo, fine anni '70 inizio anni '80, dovete pensare che in Italia, nel mondo del fumetto, c'erano un po' come delle bande, o dei gruppi rock, delle tribù, che si facevano la guerra a colpi non di armi ma a colpi di talento: "guarda, c'è questo Andrea Pazienza che ha fatto questo, noi facciamolo meglio", era una disputa positiva in quel senso, e l'Italia in quel periodo aveva enormi talenti, e c'era appunto anche *Frigidaire*.

Noi ci eravamo raccolti in un gruppo che si chiamava *Valvoline*, eravamo un po' più intellettuali, i nostri riferimenti erano un po' più surrealisti, il tipo di umorismo era differente, distaccato. I nostri riferimenti erano Feininger, McCay, ma cercavamo anche nella musica, nella poesia, nella scrittura, le nostre storie mischiavano un po' di tutto, non avevamo problemi. Eravamo



da una parte giovani e incoscienti, volevamo imporre la nostra visione dell'arte, dall'altra eravamo sempre incoscienti ma perché facevamo fallire le riviste, visto che il pubblico non è che ci seguisse tanto... eravamo come i futuristi, volevamo anche provocare, ma era questa l'energia che avevamo, pensavamo che potevamo fare tutto, col fumetto.

E abbiamo cercato, provato, e credo che abbiamo buttato dentro nelle storie un sacco di cose, rendendole piene di energia, piene di creatività.

È stato un momento storico molto preciso, non potevano venir fuori quelle cose se non in quel momento, perché il fumetto stava mettendo in discussione tutto il suo linguaggio.

Adesso io non so se riuscirei ad avere lo stesso tipo di energia o di forza. Ora è un altro momento, adesso c'è un altro tipo di storia, è arrivata la graphic novel, il romanzo a fumetti, il giornalismo a fumetti, il linguaggio del fumetto si è ampliato in maniera incredibile, si può raccontare tutto ormai col fumetto.

MAGDA GUIDI

Abbiamo capito che non ti piace definirti un animatore, però una domanda sull'animazione te la vorrei fare. L'animazione è una serie di disegni fermi, che visti in successione generano un movimento. Norman McLaren diceva "l'animazione è l'arte di manipolare gli invisibili interstizi tra le immagini, e quello che succede tra un fotogramma e l'altro è più importante di quello che c'è in un fotogramma stesso", quindi volevo chiederti: da illustratore, cosa hai provato quando hai visto i tuoi disegni muoversi?

L.M.

La definizione che hai dato è veramente fatta da un animatore, è l'amore che hanno gli animatori per creare, per questa illusione che è il movimento.

Io ho amato tantissimo l'animazione quando ero ragazzino, uno dei miei sogni era quello di fare l'animatore, però poi sono diventato fumettista, disegnatore, illustratore... Agli inizi cercavo di dare sempre l'idea di movimento, pensando che il fumetto fosse una sequenza di immagini fisse di un film, poi piano piano ho incominciato ad essere sempre più affascinato al mistero dell'immagine fissa, ad evocare il movimento nell'immagine fissa, che in sé ha tutta la potenzialità del movimento, però è fissa, e la scommessa è proprio questa: evocare qualcosa di misterioso che c'è dietro l'immagine, e questo mistero è anche, proprio, il movimento, fatto con le ombre. Mi sono fissato su questa potenza, questa magia del fumetto, dell'illustrazione, del disegno fisso. Ho approfondito molto come creare il mistero in un'immagine fissa.

Quando ho iniziato a fare il mio primo cortometraggio, era un episodio in bianco e nero di un film che si intitola *Peur[s] du noire*, paura dello scuro, paura del nero, paura del buio... mi sono ritrovato ad affrontare il problema di svelare il mistero. Se un'immagine è fissa ha un suo mistero. Come creare in movimento il mistero? Qual è il mistero dell'immagine cinematografica? Naturalmente era una contraddizione, io avevo lavorato sul creare il mistero e ora mi toccava svelarlo, avevo paura che le mie immagini perdessero fascino.

Un personaggio messo in una posizione evoca il movimento, ogni lettore, ogni osservatore, ci mette lui la sua maniera, è come dare la voce ai personaggi dei fumetti, non funzionano mai, perché chi legge i fumetti ci mette lui la sua voce, si è sempre un po' delusi



da questo. Ecco, mettere i miei disegni in movimento, devo dire che mi sono veramente posto il problema. Quel cortometraggio l'ho risolto facendo riferimento a dei grandi registi che io amavo tanto, dico dei nomi pazzeschi, però è sempre meglio riferirsi a quelli di un certo livello. Per me ci sono citazioni di Tarkovskij, della sua capacità di lavorare con lo scuro, col non visto, per esempio.

Mi ricordo che ero stato colpito tantissimo da *Nostalghia*, tra l'altro girato qua in Italia, dove a un certo punto la scena diventava lentissima, c'era una donna in questa stanza, e la scena piano piano diventava oscura, sempre più scura, sempre più scura, fino a diventare nera, ma quel nero dura un minuto. Un lunghissimo minuto di cinema, e di fatto gli occhi cominciano ad abituarsi allo scuro, e piano piano dal nero viene fuori un'altra immagine, che non era quella che ci aveva lasciato, ma l'immagine di una donna e di una pioggia che cade. Però il lavoro che hanno fatto gli occhi per abituarsi a quel buio e poi vedere che cosa succede nel buio io l'ho trovato fantastico!

Ci ho messo dentro queste cose, ho lavorato col buio, col non visto. Era una storia molto lenta, cercavo di evocare delle cose che non si vedevano, ho cercato di creare il mistero in questo modo, col linguaggio cinematografico.

Negli *Orsi* è stata tutta un'altra cosa: avevo una grande storia, dei grandi dialoghi, non potevo neanche sfiorare di qualche secondo per creare il mistero. Lì non lavoravo con l'animazione, ma con le immagini del cinema: con i movimenti, col montaggio, con le attese, la suspense e l'esplosione. Lavoravo con la grafica che conoscevo, infatti tutte le immagini hanno una composizione estremamente precisa, calcolata. Lavoravo con gli strumenti della grafica, le forme, i colori e le luci, però ho cercato, come

illustratore, di utilizzare il cinema per le cose che l'illustrazione non riusciva a darmi, ad esempio la luce dello schermo.

Ho cercato di lavorare tantissimo con le ombre, con i punti di luce, oppure con la profondità dei paesaggi, la profondità degli ambienti, cose che nel mio lavoro di illustratore erano sempre frustranti, perché non potevo mai arrivare a quel livello di sensibilità e cambiamenti di luce che si possono avere nel cinema, dare quelle profondità, quella potenza dello schermo.

Quando mi sono trovato a confrontarmi con questo nuovo linguaggio ho cercato di approfittarne al massimo, per cui non mi sono concentrato sulla potenza del mistero ma sulla potenza spettacolare del cinema.

Una cosa che avevo approfondito molto nel primo episodio di *Peur[s] du noire* era la metamorfosi, ecco. Una cosa meravigliosa del film d'animazione è il fatto che le forme cambiano, possono cambiare, un personaggio può diventare lungo, largo, si può trasformare in fiore, questa è una delle grandi magie dell'animazione che io ho sempre adorato. La metamorfosi mi ha sempre affascinato, il movimento della trasformazione.

Negli *Orsi* l'ho fatto, c'è la trasformazione in gatto, dove potevo la mettevo, poi la storia è talmente tiranna che ho dovuto tagliare certi passaggi.

S.F.

A proposito delle metamorfosi, quando i ragazzini arrivano alla Scuola del Libro di Urbino, a quattordici anni, il primo esercizio che facciamo fare loro è la metamorfosi, una cosa che diventa un'altra cosa, in animazione. Lì nasce subito un mistero per loro, perché non hanno mai visto prima di allora come si fa, e nasce anche un grande stupore, perché ce la fanno, perché è facile.

Prima quando parlavi di Tarkovskij circa questa potenza del buio che è capace di generare un'apparizione mi è venuto in mente che nel documentario che ha girato con Tonino Guerra, viaggiando per l'Italia per preparare il film *Nostalghia*, c'è una scena in cui sono a Monterchi a vedere *La Madonna del parto* (di Piero Della Francesca, ndr), che allora era ancora nella chiesetta del cimitero. Quando il custode va lì per accendere la luce Tarkovskij gli dice "no, la voglio vedere al buio". Poi è entrato, si è fatto chiudere nel buio da solo. Il custode e Tonino Guerra aspettavano fuori... poi Tarkovskij esce esultando esclamando qualcosa tipo "ho capito come deve essere vista quest'opera, dal buio, perché quando l'occhio si abitua al buio la prima cosa ad affiorare è la fessura bianca della veste della Madonna, la fessura nel ventre della Madonna incinta". Una luce che esce da quella fessura, è un'immagine potentissima.

L.M.

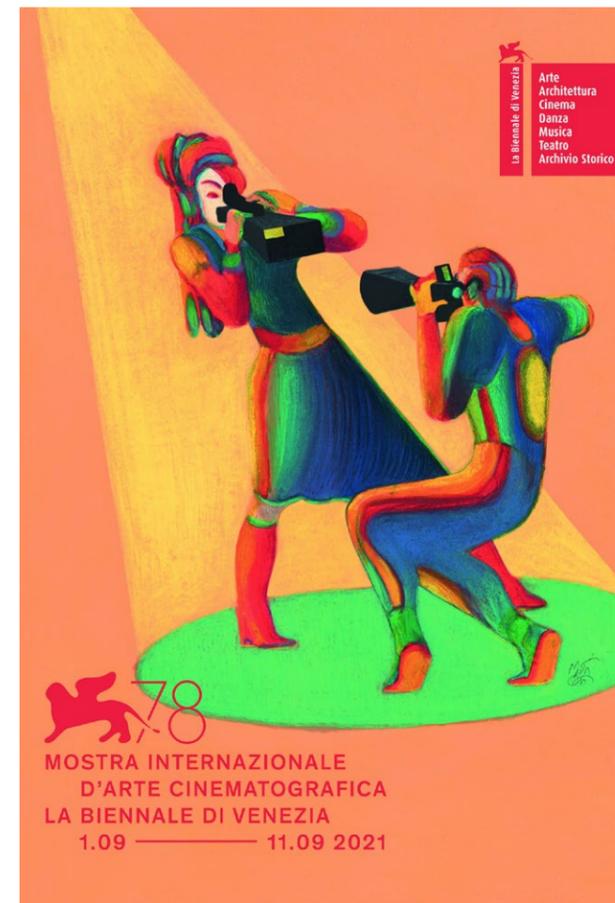
Infatti, non mi ricordavo questa scena ma sì, bisogna prendere tutto da questi grandi maestri che ci sono stati prima di noi.

M.G.

Visto che abbiamo parlato di mistero io vorrei tanto chiederti una cosa, da disegnatrice: hai mai avuto paura mentre disegnavi, paura di un tuo disegno? Hai mai avuto la sensazione di avvicinarti troppo a questo mistero che avvolge il mondo, e che è normalmente impercettibile dai nostri sensi?

L.M.

Non so se ho capito bene la tua domanda, io mi ricordo bene che da ragazzino, quando disegnavo tantissimo, ero molto affasci-



nato dal mistero e dalla paura, avevo tantissima paura, guardavo i film di paura e poi non dormivo la notte per una settimana. In molti dei miei disegni facevo dei mostri, dei teschi, come tutti i ragazzini adolescenti insomma.

Una delle cose che mi ricordo è un film che avevano passato alla televisione, *Il ritratto di Dorian Gray*, la storia di questo ritratto che è vivo, che incarna la vecchiaia del personaggio. Il personaggio non invecchia, però il ritratto invecchia, e arriva il momento in cui il protagonista vede il ritratto di sé stesso vecchio... mi aveva colpito tantissimo, ed era uno dei miei incubi da ragazzino. Probabilmente mi ha anche influenzato tantissimo. Ricordo che una volta disegnavo in grande, con la china, col pennello, mi piaceva fare questi mostri, e mi ricordo che due o tre volte mi è capitato di fare queste facce che facevano paura, ero affascinato dalla paura. Mi ricordo che c'era questa immagine, e vedendola un po' nel buio mi si rizzavano i capelli. Era una specie di dialogo con me e le mie paure, come mettere sul tavolo il proprio mondo misterioso, mettere i mostri sulla carta. Questo fascino di poter mettere sulla carta tutto il proprio mondo interiore, tutte le cose di cui si ha vergogna, la libertà che si può avere sulla carta a buttar fuori i propri mostri, anche quello del non sapere chi siamo, giocare con i segni, con le immagini, avere totale libertà, per potersi conoscere fino in fondo, mi ha accompagnato sempre.

C'è stato un momento in cui avevo paura di quello che mettevo sulla carta, perché dicevo "ma è osceno, è morboso, ma sei un mostro", ma siamo tutti dei mostri. Il problema è avere la capacità di vederlo, di ammetterlo e di raccontarlo agli altri, di poterlo tirare fuori.

Questo mi ha aiutato anche moltissimo a sopravvivere, a soprav-

vivere in momenti molto duri, a vedere la mia depressione sul foglio. La capacità del disegno di guarire, la possibilità di guarire col disegno. Lo trovo estremamente importante questo.

S.F.

Vedendo molti dei tuoi disegni soprattutto in bianco e nero, le tue graphic novel come *Stigmatate* o *L'uomo alla finestra*, ma anche cose più recenti, prima con Luca Di Sciullo parlavamo di uno dei tuoi ultimi libri e abbiamo scoperto che ha un dorso alto quattro centimetri e mezzo (risate, ndr)... vedendo questi disegni ho sempre avvertito, tanti anni fa a livello inconscio adesso con più nitidezza, la compresenza di due aspetti dell'espressione artistica apparentemente antitetici: da un lato la presenza di una carica quasi espressionista, soprattutto nell'uso del bianco e nero, con quell'energia di cui forse parlavi prima quando accennavi al movimento, ma allo stesso tempo anche la raffinatezza mistica degli orientali, la loro sapienza. Sento questa forte energia che però allo stesso tempo è anche grazia.

L.M.

Sì, credo di sì, anche se io non ho mai veramente studiato l'arte degli orientali. Sono stato forse più interessato alla filosofia, un po' al buddismo, al panteismo, a questa maniera naturale di sciogliersi nel mondo.

Credo che non siano neanche contraddittorie le due cose che hai detto perché con la violenza butto giù i segni, tiro fuori proprio dalle viscere la cattiveria, l'energia, la forza, ma non bisogna aver paura di essere dolci, di essere leggeri, disarmati, fragili. Possiamo essere tutte queste cose, credo di averlo

imparato proprio dal disegno, per non chiudermi in uno stile. Io sono sempre stato affascinato dagli opposti. Naturalmente da ragazzino, da giovane, ho sempre avuto una grande energia, ho sempre usato il segno in maniera molto forte, diretta, poi piano ho imparato che dovevo invece andare dall'altra parte, imparare a fare le cose eleganti, equilibrate, visto che mi mancavano. Ho iniziato a essere affascinato da tutti gli opposti, infatti posso fare due grandi esempi: dentro di me da una parte c'è Francis Bacon e dall'altra David Hockney, che possono essere completamente antitetici, però fanno entrambi parte della nostra vita, non siamo l'uno o l'altro.

Io mi sono barcamenato tra i due, ancora adesso... ci sono dei periodi neri, in cui ho voglia solamente di tirar fuori pennellate, lavorare su una realtà dura, che mi colpisce, e c'è il tentativo, anche disperato, di trovare la dolcezza, di trovare cose positive, di trovare qualcosa che ci aiuti ad andare avanti, a vivere. Questa ricerca di positività è sempre molto faticosa, la trovo più faticosa che non accettare la violenza dentro di noi. Questa cosa è in continua evoluzione.

SANDRO PASCUCCI

Queste dichiarazioni di poetica di Lorenzo Mattotti sono molto coinvolgenti, aldilà che si abbia fatto o meno questa scelta coraggiosa di essere un animatore, disegnatore, illustratore. Mattotti mette in campo questa relazione che è propria della natura estetica delle opere d'arte, cioè si presuppone che esista anche un lettore, uno che guarda, uno che viene compreso all'interno di questo discorso estetico.



alma

PREMIO SPECIALE ANIMAZIONE

CAGLI ACQUALAGNA GIOVEDÌ 26 AGOSTO 2021

CAGLI ORE 18 PALAZZO COMUNALE CERIMONIA DI PREMIAZIONE E CONVERSAZIONE CON L'ARTISTA

ACQUALAGNA ORE 21.15 CINEMA TEATRO CONTI PROIEZIONE DEL FILM D'ANIMAZIONE LA FAMOSA INVASIONE DEGLI ORSI IN SICILIA

Ingresso gratuito con greenpass o tampone max 48h
Prenotazione obbligatoria:
almanimatori@gmail.com

LORENZO MATTOTTI

ALMA - PREMIO SPECIALE ANIMAZIONE

Ingressi consentiti ai sensi delle vigenti disposizioni anti covid

WWW.ALMANIMATORI.COM

REGIONE MARCHE
ALTE MARCHE CULTURA
PROVINCIA DI PESARO E URBINO
Comune di Cagli
Comune di Acqualagna
REGIONE MONTANA CATRIA E NERONE
MASTRO ARGENTO
ASIFA
ASSOCIAZIONE ITALIANA ANIMATORI

MOTIVAZIONE DEL PREMIO

"Lorenzo Mattotti, sei indubbiamente tra i disegnatori più influenti al mondo.

La tua arte è preziosa e apprezzata per la sua forza espressiva, per le radicali soluzioni formali, per la raffinatezza dello stile. Le tue figure a volte sono estreme, forgiate dal bianco e nero o dal colore, ma mantengono sempre una strana forma di eleganza che sembra interrogare la nostra intimità.

Alla Scuola del libro di Urbino almeno due generazioni di disegnatori si sono formati sul tuo lavoro. I tuoi libri circolano costantemente sui banchi di scuola ancora oggi, gli studenti se li scambiano come si faceva con le figurine. L'Associazione Culturale ALMA vanta tra i suoi artisti associati un'ottantina di disegnatori, fumettisti, illustratori e animatori quasi tutti usciti dalla Scuola del Libro. Il Premio che ti assegniamo è semplicemente il nostro modo per ringraziarti e per illuderci che con questo ci si possa sdebitare con te. Con affetto, stima e riconoscenza." ALMA

Alma in conversation with Lorenzo Mattotti in occasion of the conferment of the Alma Prize 2021

“When I was a boy I remember being fascinated by the mystery of fear itself. I was very fearful and despite this, I was watching horror movies that kept me awake at night even for a whole week”

LORENZO MATTOTTI

Good evening everyone, I cannot thank you enough, I feel... French people would say 'mal aise' (uncomfortable, Ed) because you are awarding me with a prize for animation but it is I that would have to award animators. I am not an animator but I have learned what it means to be a professional in the animation field, what is the magic of animated drawings.

Animators are magicians, I have always thought so, they must be incredibly patient, methodic, rigorous and careful and I believe they have an additional magic: they can see the impossible, they can see what cannot yet be seen.

Animators are able to see a mark that jumps inside an image, they have a sixth sense, perhaps even a seventh sense.

You have invited me here but I would award you, I would award the entire category of animation because it is very little known. The public doesn't understand the depth and complexity behind the making of an animation. Nowadays the belief is that... "of course animation is a matter of pressing a computer command". I happen to meet people that think that animation is an automated and mechanical process.

My movie has been created on a computer however it has been drawn and animated by hands, with animators' hands. All the labor has been done by hands, eyes and mind; it is a complex job, a speciality of the cinema, of the visual arts and in specific of the drawing discipline. I do not believe it is a dying trade, more correct is to say that it is changing as it can be seen from the current productions made in France, where I live. I could make this movie only there, because a centre for the production of animation has been developed for some years, thanks to some political choices.

There is an increasing need for animators, 2D and 3D specialists, for set designers and colorists. It is an advancing profession, images will increasingly be developed, invented, created with movement. It is a craft with a great future, if we will facilitate it, especially if schools will organize to welcome these possibilities. Schools are extremely important for implementing a high level of technical skills which can determine the development of the animation market.

Animation is a completely unknown profession, especially in Italy. You are the paladins of this craft.

The Marche region gave birth to many animators that paradoxically are not well known in Italy but on the contrary are very regarded in France: Simone Massi and Gianluigi Toccaforno for instance, are considered masters of animation. Therefore, thank you for this award but I am more of an intruder. I have learned a lot about animation and I try to divulge it but in the end, animation is made by these people: very professional animators.

STEFANO FRANCESCHETTI

Many of us are curious to know when, supposedly at a young age, you felt the urge to express yourself through drawing. Sometimes there are encounters - schools where one ends up by mistake, books or even some events that are not related to drawings - that spark something up which could eventually become part of the poetical language of an artist.

Was there a specific moment when you understood that something was happening inside you? When and in which contest?

L. M.

I was not an avid reader, my brother was, I preferred to look at images in books. I have always been an image lover. I was told that in kindergarten I won a prize because I was good at drawing...however I believe that above all, the encounter with a teacher was very important. Back then I was living in Ancona, where I attended primary school. We used to have this teacher who was obsessed with drawing and math. His name was Mattei.

Everything he would ask us to do was drawing and computations. He spent his lessons asking us to make drawings of decorative frames around the page. He really taught us to use pencils and colors and to make chiaro scuro. I think he gave me the very first imprinting because since then I have always used pencils. It seemed the technique I knew better than others. I liked it, making drawings amused me.

We were three brothers and we used to change many cities. We were a small gang and like all young people we had fun inventing things.

We were based in Parma, when the first groups of Beat music appeared on the scene, my father had gifted us with two electric guitars made by Davoli and we



instantly began to play as a group. My brothers played better than me but being part of a group also means keeping up to date with the vinyls in circulation.

I used to read comics all the time and was collecting them as much as I could. Both my brothers enrolled in acting schools. I loved music and used to fantasize of taking part in concerts and projecting images while playing; the fun of imagining and creating things has always been there. At some point my brothers and I, set up politically engaged shows in our neighborhood.

I think back then we began to understand that if we had ideas, we could turn them into action. I believe that our drive came from the need of having fun, of extending a very creative teenage, naive if you want....

I did not enroll in any comics school because back then they did not exist, we did not know how to make comics. One day I came across a tv programme presented by Lucio Dalla on the RAI (Italian public broadcast) that talked about comics (*Gli Eroi di Cartone*, Ed). One of the hosts of the programme was a cartoonist - I think Dino Battaglia but it could have been someone else - and Lucio Dalla asked him: "How do you make comics? How do you do it?". The cartoonist replied: "You must draw, draw and draw again". At which point I said to myself: "Let me start drawing then!" I started to copy all the artists that I used to love, I was young and ignorant, I showed my drawings to all the people that were inside that world, I was taking advantage when there was the Lucca comic festival. It was the first festival of that kind, and preceded Angoulême. I was going around the stands with my folder, and there were such a few people... but at the same time you could meet Hugo Pratt, Bonvi, Buzzelli, all the South American school and Alberto Breccia. This is when I began to know the authors and to ask for advice but showing my work has been a gradual process.

When you are self taught, you pay a greater attention to everything that can help you learn. I did not know how to make the lettering, Bonvi taught me, I was writing very badly. Or again, how to use Indian ink: visiting those masters and observing how they made drawings, or even copying their drawings, you could learn a great deal. Probably, the fact that I did not have a formal education in the field, allowed me to invent my own method; It has been a much longer process but in the end I have been able to find a more original style, because I searched for the best way off conveying my emotions, my stories, my amusement. It has been an adventure, forty years of work. I think it was the need to carry on the fun. I had the impression that I could not do anything else. I had the feeling that I either made drawings or became homeless. I never trusted my intelligence. I trusted most of all my hand in learning how to draw. I did not feel I had other possibilities, this is why you end up fighting to learn a craft.

S. F.

I have a personal curiosity. When I started to teach animation and comics, more than 30 years ago at

the 'Scuola del Libro di Urbino', I introduced some magazines that I used to love: *Alter Alter*, *Frigidaire*, which are dismissed now, in fact I used to find *Alter Alter* in flea markets. On those zines I discovered a world that I loved and I had the pleasure to share my emotions about that with students. Can you tell us a bit about that adventure and about the foundation of Valvoline? After this I will stop being nostalgic.

L. M.

It is difficult to resume but you need to understand that comic zines were one of the most unconstrained means of expression existing at the time. There was no internet, no private television, the imaginary passed through cinema - which was very expensive - and through music. To me, the music and the comics of that time were inexhaustible founts of ideas. There were creators of entire new worlds, unseen anywhere else, of universes that would have heavily influenced the American movie industry: *Alien*, *Star Wars*, they all came from *Metal Hurlant*. There were great masters. At some point comics, from being a commercial hobby - like for instance the serie of *Tex Willer* - started to be claimed by authors and to break boundaries. Comic art became an independent language as much as cinema, theatre, music and literature.

Previously, comics was considered a genre, then some authors started to break boundaries by talking about their own interest and personal stories. Robert Crumb for instance was one of the great revolutionaries of comic art. He used to publish in independent magazines, he began to tell stories about his own personal deliriums and the ones of young people. He did not feel obliged to tell stories about heroes.

This new setting massively influenced our generation, we told ourselves: "comics can really be our language... we can tell our personal stories through it, our experiences, our dreams and vision." Everything used to pass through paper. In France there was *Metal Hurlant*, published by cooperatives of independent authors who used to manage their own stories. In Italy the magazine *Linus* had been very important at the end of the 60s, the first magazine to give attention and recognition to comic art. You know, it was funded by Umberto Eco and Oreste Del Buono! We talked about comics as being like another form of communication and my generation was indeed the one that grew up with the first *Linus* magazines, and discovered the American independent scene (quirky!) and a world opened up to us thanks to those masters.

Hugo Pratt broke borders, Alberto Breccia used to make abstract comics, we fed on those things therefore we grew up with the idea that comics could be poetic, our references were not Batman, ok there was that too but personally Henri Michaux opened my eyes. Our references were rather Fellini and the cinema, the literature we fed upon, the underground scene, the rock music, Frank Zappa. We were like sponges, and we wanted to include everything we liked in our stories. I remember reading Truffaut's writings and thinking:



"Look how he is talking lovingly about his cinema". We can do the same thing. We are comics authors, we must talk nicely about comics, we must explain to people what comics is, that through this language we can narrate profound, dramatic themes. Myself and an entire generation fought for this.

in Italy, at the end of the 70s, beginning of the 80s, there were some sort of 'gangs'. Like rock bands or tribes they used to fight, so to say, not with weapons but with their talent: "Look there is this guy, Andrea Pazienza, who has made this... we can do it better". It was a constructive dispute and Italy at the time had enormous talents, and in fact there was also *Frigidaire*.

We belonged to a group called *Valvoline*, which was more intellectual, our references were more surrealist and our humor was different, detached. Our references were Feininger, McCay but besides that we were looking into music, into poetry and

writings, our stories mixed up a bit of everything, we did not have problems. We were young and reckless, we wanted to impose our vision of art, but particularly irresponsible because we often made the magazine fail. The public was not following us very much... likewise the Futurists, we wanted to provoke, this was the kind of energy we had, we thought that we were allowed anything through comics.

We searched, we tried, and I believe we threw everything into our stories, filling them up with energy and creativity.

It was a precise historical period, the things that were created, were only possible back then because the comic world was questioning its own language. Right now, I do not know if I could have the same energy or strength. Now we live in another historical era, the graphic novel has arrived, the language of comics became incredibly broader, everything can be narrated through comics.

MAGDA GUIDI

We understood you don't like to be defined as an animator, however I would like to ask you a question regarding animation. Animation is a series of static drawings that viewed in sequence generate movement. Norman McLaren said: "Animation is the art of manipulating the invisible interstices in between images, and what happens between a frame and the other is more important than what is present on the frame itself." Therefore I want to ask you: being an illustrator, how did you feel when you saw your drawings moving?

L. M.

The quote you mentioned is really made by an animator, it reflects the love that animators put into creating this illusion that is movement. I loved so much animation when I was a boy, one of my dreams was in fact to become an animator, however I became a comic artist, an illustrator...At the beginning I tried to give the illusion of movement, thinking that comic stripes were a sequence of images, like there are in a movie; later on, little by little, I started to get intrigued by the static image and to the possibility of evoking movement. The static image has indeed all the potential of movement within itself and this is the bet: to evoke something mysterious through an image. This mystery resides in fact in the movement that can be conveyed by shadows. I focused on the power and magic residing in comics and illustration. I have really deepened my knowledge of how to convey mystery from a static image.

When I started to make my first short movie - it was black and white and titled *'Peur(s) du noir'*, fear of the dark - I found myself facing the problem of unveiling mystery. If an image is static, it has its own mystery. But how do you convey it with movement? What is the mystery behind the cinematic image? Naturally it was a contradiction, I worked to create a mystery, then I had to unveil it; I feared my images would lose their charm. Each character can evoke movement depending on the pose, and each reader, each observer, is able to imagine it. It is like giving the voice to the comics' characters, it never really works and often disappoints because it clashes with the reader's expectations, with how each reader imagines the character's voices. In regard to making my drawing moving I must say that I really thought about it. At the end I resolved that first short movie by taking inspiration from filmmakers that I was in love with. I will name some incredible ones, after all it is always good to refer to the ones of a certain level. Tarkovskij and its ability to work with the unseen, for instance, has been seminal to me.

I do remember that Nostalgia had a great impression on me - by the way it was filmed in Italy - especially when the scene becomes very slow, there is this woman in a room and little by little the scene turns darker and darker, until it blackens out completely, but that dark lasts for a minute. One long minute of cinema, and effectively the eyes start to get used to the darkness and slowly from that, another image appears. An image that is different from the previous one: there is now a

woman and rain falling down. I found the work of the eyes to get accustomed to the dark and what follows from it, absolutely fantastic!

In my short I did try to introduce this, to work with the darkness, with the unseen. It was a very slow story where I tried to evoke things that couldn't be seen and to work around mystery with the cinematic language.

In *'Gli Orsi'* (La Famosa Invasione degli Orsi in Sicilia) it was all another matter: I was working with a bigger story and greater dialogues, I could not diverge from the main path for creating mystery. I did not work with animation but rather with the language of the cinema: with the movement, the editing, the pauses, the suspense and the explosion. I worked with the graphic which I am familiar with, in fact all the images have an extremely precise and calculated composition. I worked with the tools that belong to graphics - the shapes, the colors and the light - however I tried, as an illustrator, to use the language of cinema for things that illustration isn't able to convey, for example the brightness given by the screen.

I tried to work a lot with shadows, with light spots, or again with the depth of landscape and of places. All elements which, in the language of illustration, have always been frustrating to me, because I have never been able to reach the nuances - the changes in the light and the powerful depth in the perspective - that only a work made for the big screen can convey.

When I started to measure myself with this new language, I tried to take advantage as much as I could, therefore I did not focus my attention on the mystery but rather on the spectacular potency of the cinema.

One thing I studied in depth in the first episode of *'Peurs du Noir'* was the metamorphosis. One of the marvels of animation is the fact that shapes can change, a character can transform, becoming oblong, wide, it can turn into a flower; this is one of the great magics that I always adored in the animation. Metamorphosis has always fascinated me, so the movement within the transformation. In *'Gli Orsi'* (La Famosa Invasione degli Orsi in Sicilia - The Bears' Famous Invasion of Sicily, Ed.) I did play with transformation, there is the metamorphosis of the cat, whenever I could I was playing with it but the story plot had limits so I had to cut some passages.

S. F.

Talking about metamorphosis, when the young students approach the 'Scuola del Libro di Urbino', around 14 years old, the first exercise we ask them to do is in fact the metamorphosis, turning one thing into another thorough animation. At that point a mystery arises for them because it is something they have never encountered before and they get surprised because they manage to do it and they find it easy.

Earlier when you were talking about Tarkovskij and the power of darkness and his capacity of generating an apparition, I remembered the documentary that Tarkovskij filmed with Tonino Guerra around Italy to prepare the film *Nostalghia*. There is a scene where they



are at Monterchi to see *'La Madonna del Prato'* by Piero Della Francesca - back then it was still located in the chapel of the cemetery. When the keeper reaches for the light of the chapel, Tarkovskij says: "No, I want to see it in the dark". He enters and he asks to be left alone, in darkness. The keeper and Tonino Guerra await outside when Tarkovskij goes out in exaltation exclaiming something like: "Now I understand how this work should be seen, in the dark, because when the eyes get used to it, the first thing to emerge is the white portion of Mary's dress, a slit in the pregnant womb of Mary". A light coming out from that opening, it is such a powerful image.

L. M.

Yes, I did not remember about this scene but of course we need to take everything from these great masters who lived before us.

M. G.

Since we talked about mystery, I would really like to ask you one thing, being myself an artist who uses drawing. Have you ever felt scared while drawing or even scared of one of your drawings? Have you ever had the feeling to get a little too close to this mystery that envelopes the world, normally not perceived by our senses?

L. M.

I am not sure I understand your question, but when I was a boy and I used to draw a lot, I remember being fascinated by the mystery of fear itself. I was very fearful and despite this, I was watching horror movies that kept me awake at night even for a whole week. I used to draw monsters, skulls, like many other teenagers. I remember that on TV they showed 'The Picture of Dorian Grey', the story of a portrait that is alive, that embodies the old age of the main protagonist. He does not age but the portrait does and the time comes when the protagonist sees his own portrait at an old age...this had an impression on me and it was one of my nightmares when I was a boy. It probably influenced me a lot. I remember in the past I used to make big drawings with brushes and indian ink, I liked making those monsters, on a couple of occasions I made some scary faces, I was fascinated by fear. I remember a specific image that, if looked in the dark, used to make my air stay on end. It was a dialogue with my fears, like putting on the table your own mysterious world, putting your own demons on paper.

It is a fascinating process to have the freedom of putting your own monsters on paper. Also the fact that you don't know who you are and by freely playing with drawing and image making, you eventually get to know yourself. This has always accompanied me.

There was a time when I was scared of what I was putting on paper. I would say to myself: "This is obscene and morbid, you're a monster", but we all are. The difficult part is to have the capacity of seeing it, of admitting it and of narrating it to others. It is important to externalize it. This helped me to survive very hard times, to see my depression on paper. I find the healing power of drawing extremely important.

S.F.

Looking at many of your drawings, especially the black and white ones - I am thinking of graphic novels such as 'Stigmat' or 'L'Uomo alla Finestra' but also more recent things, by the way, earlier with Luca Di Sciuolo we discovered that the spine of one of your books is 4.5 cm (they laugh)... - looking at your drawings I always perceived two aspects of the artistic expression apparently opposed. On one side the presence of an expressionist force, especially in the use of B/W, perhaps the force you were talking about earlier when you touched on movement. At the same time I feel a

mystic elegance typical of oriental wisdom. I sense a very strong energy that is also mixed with grace.

L. M.

Yes, I believe it, even though I never really studied the oriental arts. I have been interested in philosophy, a little bit in Buddhism, in Pantheism, in that natural manner of merging with the universe. I think the two things you mentioned are not opposed: I put down my marks with violence, viscerally I get out the unkindness, the force; however there is no need to fear sweetness, to be light, disarmed, fragile. We can be all those things, I believe I have learned it through drawing, to avoid getting trapped within a style.

I have always been fascinated by opposites. Naturally when I was a young boy I used to have a great energy, I used mark making in a strong and direct way, then little by little I learned to change direction, to go towards elegant and balanced elements which were missing from my life. I began to be fascinated with all kinds of opposites, I can give you an example: inside me, on one side there is Francis Bacon and on the other David Hockney; they could be completely antithetical but they are both part of our life, we are not one or the other. I navigated between the two, and I still do... There are dark times when I only want to work with brush strokes, to work on a hard reality that strikes me. However there is always the attempt, desperate if you want, to find sweetness, to find positive things that help us to carry on living. This research of positivity is often very hard. I find it much harder than accepting the violence that inhabits us. This feeling is in constant evolution.

SANDRO PASCUCCI

These poetic words by Lorenzo Mattotti are very involving, beside the fact that one chooses to be an animator or illustrator. Mattotti underlines an important idea that is essential to any artwork: the relationship between the work and the reader, the fruitor, someone that will be made part of an aesthetic discourse.

Translation by Laura Bianchi

MOTIVATIONS OF THE PRIZE

«Lorenzo Mattotti, with no doubt you are one of the most influential artists in the world.

Your art is precious and appreciated for its expressive strength, for the radical formal solutions and for the sophisticated style. Your figures sometimes are extreme, rendered in black and white or in color but they maintain a sort of elegance that seems to interrogate our intimacy. At the 'Scuola del Libro di Urbino' the art practice of at least two generations of artists have been closely informed by your work. Your books keep circulating around the school desks and students exchange them like they would do with trading cards. The 'ALMA Cultural Association' involves around 80 artists, among which there are illustrators, animators and cartoonists, almost everyone trained at the 'Scuola del Libro'. The award we give you, is simply our way to thank you and to delude ourselves that this prize will repay you for the precious work. With affection, esteem and gratitude».

ALMA



Lorenzo Mattotti è un illustratore e fumettista noto a livello internazionale. Ha frequentato la facoltà di Architettura all'Università di Venezia. Nel 1983 a Bologna ha creato il gruppo Valvoline con gli amici disegnatori Igort, Daniele Brolli e Giorgio Carpinteri. Nel '90 ha illustrato *Pinocchio*, pubblicato da Rizzoli, e *Luomo alla finestra*, per Feltrinelli nel 1992. Nel '93 ha vinto il Grand Prix di Bratislava con *Eugenio*, scritto da Marianne Cockenpot. Ha lavorato per riviste come The New Yorker, Glamour, Vanity Fair, Cosmopolitan e Le Monde. Nel 1997 ha vinto all'ExpoCartoon di Roma lo "Yellow Kid" come migliore illustratore e nel 1998 il premio come miglior autore di fumetti all'International Comicon di San Diego. Nel 1999 ha illustrato *La Divina Commedia* per Nuages. Nel 2000 ha disegnato il manifesto ufficiale del Festival di Cannes. Nel 2006 il regista Renato Chiocca ha prodotto un film documentario su di lui. Nel 2004 Lorenzo Mattotti ha contribuito al film *Eros*, di Michelangelo Antonioni, Wong Kar-wai e Steven Soderbergh. Nel 2007 è stato uno degli artisti che hanno partecipato al film d'animazione collettivo *Peur(s) du noir*. Nel 2012 si è occupato delle sequenze animate del film per la TV di Charles Nemes *Il était une fois... Peut-être pas*, e l'anno successivo ha realizzato gli sfondi e i personaggi del film d'animazione *Pinocchio* di Enzo D'Alò. Nell'ottobre del 2019 è uscito il suo lungometraggio di animazione *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*. Vive e lavora a Parigi.

Lorenzo Mattotti is an internationally famous illustrator and comic artist. He attended the course of Architecture at the University of Venice. In 1983 he founded the Valvoline collective with his artist friends Igort, Daniele Brolli and Giorgio Carpinteri. He illustrated *Pinocchio* in the '90, published by Rizzoli, and *Luomo alla Finestra* (The Man at the Window, Ed) in 1992, for Feltrinelli. In 1993, he won the Grand Prix prize in Bratislava with *Eugenio*, written by Marianne Cockenpot. He worked for magazines such as The New Yorker, Glamour, Vanity Fair, Cosmopolitan and Le Monde. He won the Yellow Kid prize for Best Illustrator at the Expo Cartoon in Rome in 1997 and he won the San Diego Comicon's Prize for Best Comic Artist in 1998. In 1999 he illustrated *The Divine Comedy* for Nuages. In 2000 he illustrated the official poster of the Festival of Cannes. In 2006, the film director Renato Chiocca produced a documentary about him. In 2004, Lorenzo Mattotti contributed to the film *Eros* by Michelangelo Antonioni, Wong Kar-wai and Steven Spielberg. In 2007 he was one of the artists who participated in the making of the collective animated film *Peur(s) du noir*. In 2012 he worked on the animated scenes of the TV show *Il était une fois... Peut-être pas* by Charles Nemes, and the year after he worked on the set and characters making for the Animated Film of *Pinocchio* by Enzo D'Alò. During October 2019, his feature film *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (The Bears' Famous Invasion of Sicily, Ed) came out. He lives and works in Paris.

CATERINA MONTESI

“Non c’è alcuna distinzione tra una cisterna e una lattina”

Hai avuto una formazione scolastica davvero eterogenea. Hai studiato cinema d’animazione e fumetto alla Scuola del Libro di Urbino, poi Design degli Interni al Politecnico di Milano, infine la specialistica a Nuove Tecnologie dell’Arte all’Accademia di Belle Arti di Brera. Potresti sintetizzare cosa conservi della tua esperienza in ciascuna di queste tre scuole?

Ho sempre osservato la realtà circostante con estrema curiosità. Quando entro in uno spazio il mio istinto è quello di mapparla scrupolosamente. Il mio percorso formativo è eterogeneo, ma è sempre stato legato da questa costante osservazione della realtà abitata e di come questa si possa trasformare o rivelarsi attraverso le immagini.

Alla Scuola del Libro di Urbino ho sviluppato quello che rimane il mio strumento principale, il disegno. Niente come il disegno - e soprattutto il disegno animato - ti avvicina a comprendere in che cosa consiste l’esperienza della percezione e come questa prende vita nelle sue rappresentazioni.

Già in quel periodo ero molto focalizzata sulle tecniche di rappresentazione prospettiche e descrittive, e gradualmente i miei personaggi sono usciti dal quadro per lasciare spazio alle ambientazioni.

Perché un certo paesaggio o una certa architettura mi trasmettono certe emozioni particolari? Ogni luogo è un contenitore di storie che si stratificano, ma non tutti i luoghi sono speciali. Alla scuola di Design volevo comprendere qual è il mistero che si cela dietro i luoghi che sono catalizzatori di energia: di cosa sono fatti, come sono stati ideati e come si possono ricreare. Progetto e immaginazione vanno di pari passo.

All’Accademia di Brera infine ho avuto modo di studiare altri due strumenti di indagine fondamentali, il cinema e la fotografia, ricollegandomi al piano narrativo e alle arti visive.

Come si dice, “less is more”. Tutto il tuo lavoro è estremamente essenziale, quasi “scheletrico”, ma allo stesso tempo è evidente una precisa concettualità. Che dici?

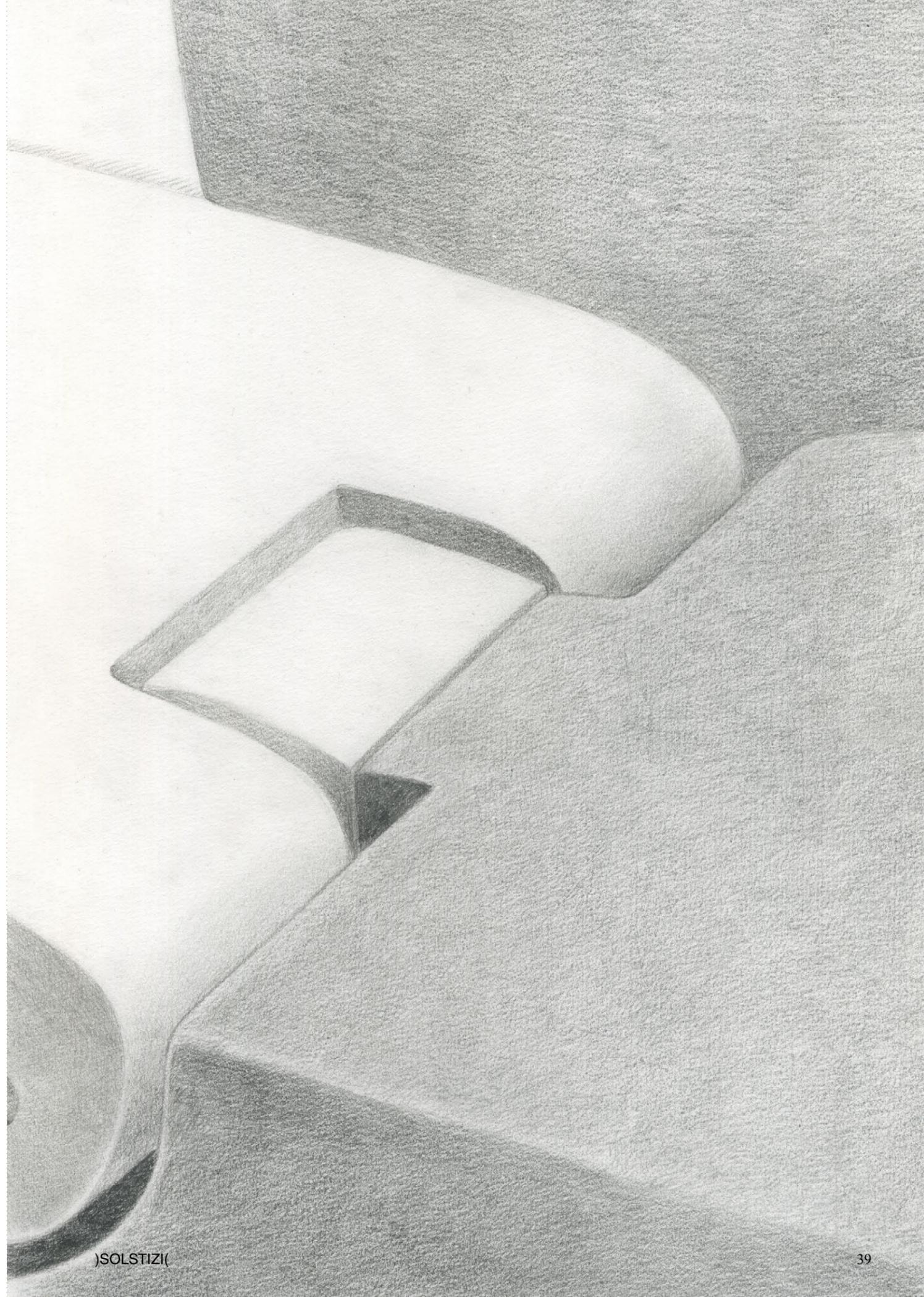
Non so se la chiamerei una concettualità, le mie immagini sono piuttosto scaturite da un bisogno che per me rimane misterioso. È qualcosa a cui tendo e che mi sforzo di capire, ma è un bersaglio mobile. Quello che cerco di cogliere è un certo tipo di atmosfera che vorrei abitare attraverso le immagini. La sintesi visiva che risulta evidente nel mio lavoro è la conseguenza di una necessità di comprensione e focalizzazione. Mi affascina e sorprende la materia di cui è fatto questo mondo, ma spesso ne sono sopraffatta e ho bisogno di concentrarmi su un dettaglio alla volta. Discernere, selezionare e focalizzarmi su ogni singola componente. Le mie immagini sono fatte di pochi elementi ma ognuno di essi è caricato di un significato particolare.

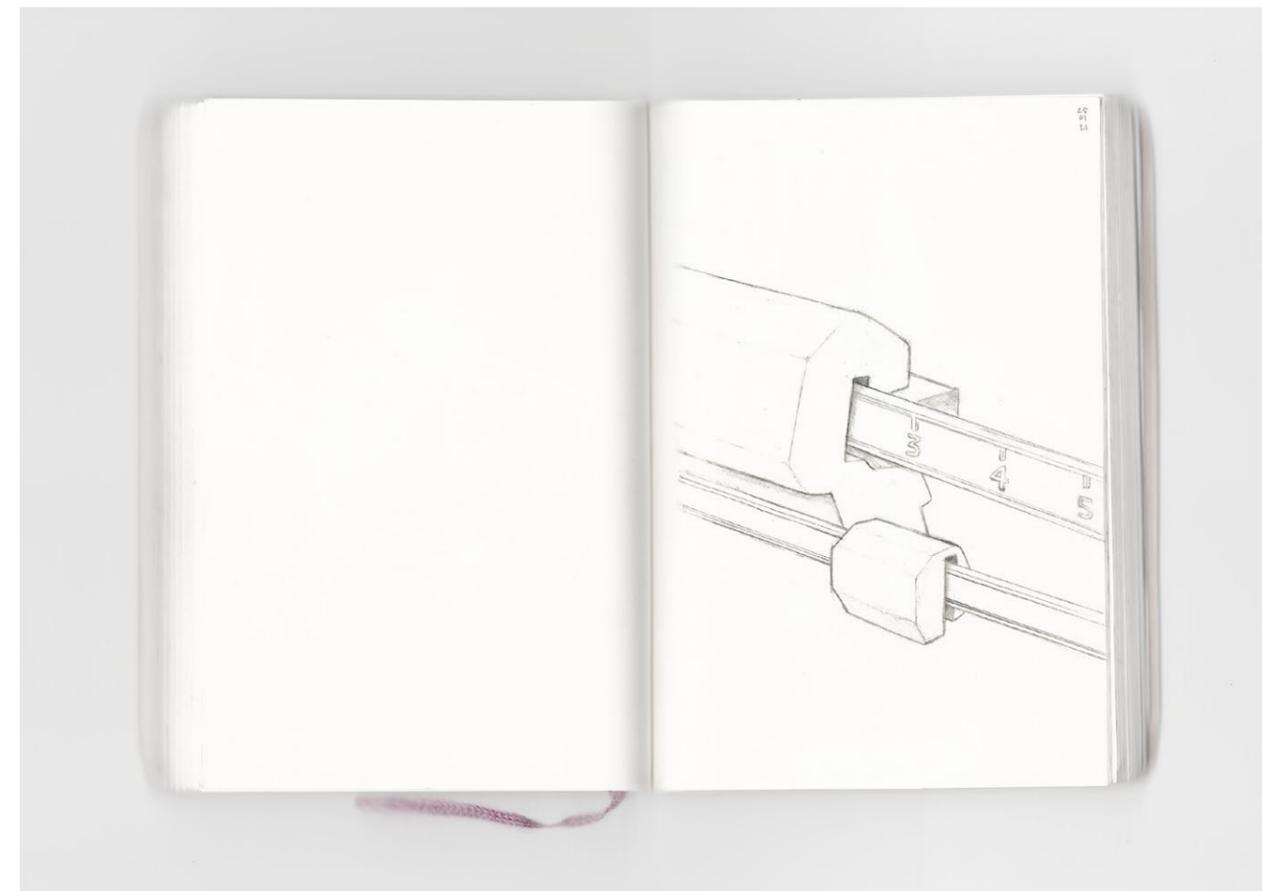
In un ciclo di tuoi disegni ci sono dei dettagli di oggetti quotidiani così ravvicinati da restituire la sensazione che si tratti di enormi edifici, di parti di una città metafisica. Ci puoi parlare di questo progetto?

Va da sé che scavando e proseguendo nel dettaglio questo poi diventi un tutto, e così verso l’infinito. Per quello che sappiamo, la struttura del cosmo dal macro al microscopico si sviluppa in multipli e sottomultipli organizzati in relazioni ricorrenti.

La serie di disegni Micromacro parte da questo principio. È una visione che ho maturato studiando design, nella progettazione e scomposizione degli oggetti e degli spazi: nel piano dell’immaginazione tutto è architettura e non c’è alcuna distinzione tra una cisterna e una lattina. Così ho cominciato a esplorare la costellazione degli oggetti che mi circondano, estrapolando quelle componenti che avevano il potenziale di diventare degli scenari immaginari nei quali immergersi. In un certo senso, non invento nulla, sono dei readymade. Provo un piacere particolare nel lavorare con forme preesistenti, anche se queste vengono stravolte e trasformate, in esse sono sottese le tracce dei processi culturali e sociali che le hanno prodotte.

Una curva, un incastro, una cerniera, una maniglia, una zigrinatura, un tappo, un’incanalatura, un interruttore, un perno, una leva. Le cose che ci





circondano e che utilizziamo sono pensiero che si è materializzato, in questo lavoro attuo un processo inverso, riportando queste forme sul piano dell'immaginazione, che è quello del progetto e dell'utopia.

Ricordiamo i tuoi concerti, suonavi il basso, era davvero coinvolgente (e punk) la tua musica. Che rapporto hai con il suono, cosa ascolti adesso?

Questa domanda mi provoca un certo quantitativo di nostalgia, purtroppo per cause di forza maggiore e di direzioni della vita non ho più suonato, ma la musica rimane per me un nutrimento fondamentale. Quello che ascolto è sempre molto variegato nei generi, ma due-tre fattori sono ricorrenti: le frequenze basse predominano e i suoni sono spesso martellanti e rumorosi. Ascolto molta roba del passato, industrial, krautrock, post-punk, molta elettronica ibrida e molte cose difficilmente catalogabili in generale. Cerco atmosfere che mi restituiscano spazi dai toni oscuri e spesso inquietanti, anche quando sono allegri c'è sempre una piccola dose di inquietudine. Ho una repulsione per tutto ciò che suona vagamente pop e accomodante, quello che ascolto dev'essere autentico.

Progetti futuri?

In parallelo ai disegni della serie Micromacro sto realizzando un libro. È un libro che racchiude una serie fotografica che porto avanti da diverso tempo che

utilizza come soggetto gli imballaggi di trasporto. Non è una documentazione di questi ma, come per i disegni, è il racconto di un'esplorazione immaginaria delle loro superfici. Mi affascina la loro natura di negativo di altri oggetti, le cui forme svuotate di contenuto diventano sculture e architetture misteriose.

Ci sono tante idee in cantiere, dopo il libro vorrei cominciare a lavorare col disegno e la pittura a formati molto più estesi, uscire dal frame e sviluppare delle vere e proprie installazioni scenografiche da attraversare. Non so bene che direzione prenderà la mia ricerca, ho sempre lavorato in autonomia e seguito i miei interessi spontaneamente, al di là delle mode visive del contemporaneo. Sento però sempre più la necessità di ricongiungermi alla collettività e di cominciare ad affrontare le tematiche sociali che più mi stanno a cuore. Quello che cerco di portare in questo momento è un modo rinnovato e attento di osservare le cose che ci circondano, coltivare l'immaginazione mantenendo uno sguardo critico sulle conseguenze delle nostre azioni, in quanto produttori e consumatori di beni materiali e immateriali. Ritornare alle cose con un atteggiamento spirituale, ma anche soprattutto di piacere. Riprenderci lo spazio dell'esperienza concreta e diretta del mondo, lì dove il futuro sembra sempre più smaterializzato e alienante, come forma di resistenza.

Intervista a cura della redazione

CATERINA MONTESI

"There is no distinction between a tank and a can"

You had a really heterogeneous education. You studied Animation and Comics at the 'Scuola del Libro' in Urbino, then Interior Design at the Politecnico di Milano, and finally the specialization in New Technologies of Art at the Brera Academy of Fine Arts. Could you summarize what you learned from your experience in each of these three schools?

I have always observed the surrounding realities with extreme curiosity. When I enter a space, my instinct is to scrupulously map it. My training path is heterogeneous, but it has always been linked to this constant observation of inhabited reality and how this can be transformed or revealed through images.

At the *Scuola del Libro* in Urbino, I developed what still is my main tool, drawing. Nothing like drawing - and especially Animation - brings you closer to understanding what the experience of perception consists of and how it comes to life in its representations.

Already at that time, I was very focused on perspective and descriptive representational techniques, and gradually my characters left the painting to make room for settings.

Why does a certain landscape or a certain architecture convey certain particular emotions? Each place is a container of layered stories, but not all places are special. At Design school, I wanted to understand the mystery behind those places that are catalysts of energy: what are they made of, how were they conceived and how they can be recreated. Project and imagination go hand in hand. Finally, at Brera Academy, I had the opportunity to study two other fundamental research tools, cinema and photography, reconnecting myself to narrative and visual arts.

As they say, less is more. All your work is extremely essential, almost skeletal, but at the same time, a precise conceptuality is evident. What do you think?

I don't know if I would call it conceptual, my images have rather sprung from a



need that remains mysterious to me. It is something I tend towards and that I try to understand, but it's a moving target. What I try to capture is a certain type of atmosphere that I would like to inhabit through images. The evident visual synthesis in my work is the consequence of a need to understand and to focus. The stuff this world is made of fascinates and surprises me, but I am often overwhelmed by it and need to focus on one detail at a time. Discern, select and focus on every single component. My images are made up of a few elements but each of them is loaded with a particular meaning.

In a series of drawings you made, there are details of everyday objects so close together that they remind of huge buildings, a part of a metaphysical city. Can you tell us about this project?

It's obvious that by digging deeper and going into more detail it all becomes holistic, and goes towards infinity. As far as we know, the structure of the cosmos from the macro to the microscopic develops in multiples and submultiples organized in recurring relationships.

The Micromacro design series starts from this principle. It is a vision that I developed while studying design, while planning and deconstructing objects and spaces: in the imaginary field, everything is architecture and there is no distinction between a tank and a can. So I began to explore the constellation of objects that surround me, extrapolating those components that had the potential to become imaginary scenarios in which to immerse oneself. In a way, I'm not inventing anything, these are *Readymades*. I feel a particular pleasure in working with pre-existing forms, even if these are distorted and transformed, they contain the traces of the cultural and social processes that produced them.

A curve, a joint, a hinge, a handle, a knurling, a cap, a groove, a switch, a pin, a lever. The things that surround us and that we use are materialized thoughts, in this work I carry out an inverse process, bringing these forms back to the level of imagination, which is that of design and utopia.

I remember your concerts, you played bass, your music was really engaging (and punk). What relationship do you

have with sound, what are you listening to now?

This question is causing me a certain amount of nostalgia, unfortunately due to force majeure and divergent life directions I stopped playing, but music remains a fundamental nourishment for me. What I listen to is always very varied in genres, but two or three factors are recurring: low frequencies predominate and sound is often pounding and noisy. I listen to a lot of stuff from the past, industrial, krautrock, post-punk, a lot of hybrid electronics and a lot of things that are difficult to categorize in general. I look for atmospheres that give me backspaces from the dark and disturbing tunes, even when they sound cheerful a small dose of disquiet is present. I have a repulsion for anything that sounds vaguely pop and easy going, what I listen to must be authentic.

Future projects?

In parallel to Micromacro's drawing series, I am making a book. It's a book containing a photographic series that I have been working on for some time that uses transport packaging as a subject. It isn't a documentation of these, but it is rather the story of an imaginary exploration of the drawings' surface. I am fascinated by the negative nature of other objects, whose shapes become mysterious sculptures and architectures once emptied of their content. There are many ideas following the pipeline. After this book, I would like to start working with drawing and painting in much larger formats, get out of the frame and develop a real scenographic installation to cross pass. I'm not sure which direction my research will take, I have always worked independently and followed my interests spontaneously, beyond the visual fashions of the contemporary world. However, I increasingly feel the need to rejoin my community, and begin to address social issues that are most important to me. What I try to bring in this moment is a renewed and careful way of observing the things surrounding us, cultivating imagination while keeping a critical eye on the consequences of our actions, as producers and consumers of tangible and intangible goods. Returning to things with a spiritual attitude, but also above all with pleasure. Take back the space of concrete and direct experience of the world, where future seems increasingly dematerialized and alienating, as a form of resistance.

Translated by Alessia Angelini



Caterina Montesi (Pesaro, 1990) vive e lavora a Milano. Il suo lavoro con le immagini è caratterizzato da un percorso formativo che tocca e collega diverse discipline del campo artistico e del design. Dopo aver conseguito una laurea triennale in Design degli Interni presso il Politecnico di Milano, dove attualmente è collaboratrice didattica nel corso di Cultura visiva del Design, si diploma nel corso specialistico di Nuove Tecnologie dell'Arte presso l'Accademia di Brera, dove esplora la fotografia e la videoarte. Attraverso il disegno, la fotografia e il video, la sua ricerca è focalizzata sulla percezione degli oggetti del quotidiano, degli interni e del paesaggio urbano, esplorando i confini tra arte, progetto e narrazione.

Caterina Montesi (b. 1990, Pesaro, Italy) lives and works in Milan. Her personal work is the result of a multidisciplinary education over the years, between visual art and design. She first graduated in Illustration and Animation Movie at the "Scuola del Libro" of Urbino, then took a BA degree in Interior Design at Polytechnic University of Milan, to a recent MA degree in New Media Art at Brera Fine Arts Academy in Milan. She mainly works with illustration, photography and video with a research focused on the representation of daily objects, interiors and cityscapes, exploring the boundaries between art, design and storytelling.

VALENTINO MARIGO

“Passo molte ore a toccare la persona”

Ricordi il primo tatuaggio che hai osservato con attenzione? Di cosa si trattava e quanti anni avevi?

La cosa che mi ha colpito di più era lo stile, erano tatuaggi solo in bianco e nero, cioè eseguiti solo con il colore nero, è la cosa che mi ha influenzato molto, mi ha indirizzato sullo stile che volevo fare, che volevo intraprendere, e avevo le idee molto chiare su quello. Infatti magari molti ragazzi che si avvicinano a questo lavoro all'inizio hanno un po' di confusione in mente, non sanno su quale stile lavorare ecc. ecc... invece io avevo le idee molto chiare perché mi aveva colpito questo contrasto fortissimo del colore nero sulla pelle e della resa della luce nei punti in cui non veniva applicato il pigmento nero. Avevo sui vent'anni.

Alla Scuola del Libro hai frequentato la sezione Disegno Animato e Fumetto ma ci sono anche i laboratori di tecniche incisive: calcografia, litografia e xilografia, ovvero scrittura su metallo, pietra e legno. Tatuare non è un po' la prosecuzione di questi laboratori, una scrittura sul corpo?

Forse c'è una similitudine per quanto riguarda la preparazione diciamo del lavoro. Forse mi ricorda un po'... sì la xilo, si prepara questa matrice, su linoleum e poi si va a imprimere sulla

carta, o sulla tela o quello che è. La differenza sta nel fatto che io quando vado a riprodurre il disegno che progetto prima poi lo vado a fare su una persona, e diciamo che li cambia tutto, nel senso che poi la persona è ovviamente viva, non è un supporto morto e quindi è differente. A livello tecnico diciamo che c'è una sorta di similitudine anche lì, il graffiare, perché delle volte quando lavoro sembra proprio di graffiare, di grattare la superficie come potrebbe essere su una lastrina, però... non so, mi viene da pensare che c'è una sorta di similitudine come tipo di lavorazione però ovviamente è diverso perché c'è qualcosa di più, c'è il sanguinamento, c'è il rossore, mi devo confrontare anche con la sofferenza del cliente, della persona. Delle volte anche il solo fatto di scambiare delle parole con il cliente che ho sottomano rende tutto molto diverso. Delle volte è quasi un rituale, molte persone vengono a tatuarsi per svariati motivi: c'è chi si tatta solo per estetica e chi perché magari se lo sente e diventa una sorta di confessione. La cosa di cui mi sono accorto, che è molto forte, è il fatto che passo molte ore a toccare la persona, perché comunque le metto le mani addosso, e io per quattro, cinque, sei ore tocco una persona, e quella è una cosa che si differenzia, si discosta totalmente dalle tecniche del disegno tradizionale.

Nelle ore delle tue giornate quando ti senti più creativo e ispirato?

Il momento del giorno in cui mi sento più creativo è variabile, può essere qualsiasi momento della giornata. Sono in studio e non sto lavorando, mi prende la voglia, lo stimolo e disegno però non lo so, non è così automatico... Se proprio devo dire un momento della giornata che preferisco è la sera, quando ho finito tutto quello che dovevo fare, non ho più nessun pensiero, non devo fare niente, nessuna faccenda, mi sento libero e mi metto alla scrivania e lavoro. Diciamo che sì, forse è la sera il momento in cui mi sento più predisposto.

Io adoro Pasolini, forse per questo mi pongo la questione del sadismo... Potrebbe essere un argomento secondo te?

Il piacere nel vedere qualcuno che soffre no, anche perché a volte la sofferenza del cliente rende il lavoro meno fluido e più difficile. Però adesso che mi ci fai pensare, di sottofondo questa cosa che io so che provo dolore dà una sorta di... non di potere, non saprei neanche come dirlo... mi mette in una posizione un po' elevata. Questo perché il cliente, quello che viene da me per farsi tatuare, sa che andrà incontro a questa cosa e sa che non potrà farci assolutamente niente, è conscio e sa che dovrà stare lì a subire, insomma... subire tra virgolette.

L'aspetto performativo nel tuo lavoro mi ha sempre affascinato. Ci trovo tutta l'ambiguità che c'è tra regista e attore a teatro, dove uno è contemporaneamente anche l'altro... Che ne pensi?

Mi piace la tua scelta dei due ruoli, regista e attore. Il regista ha una responsabilità artistica, nella rappresentazione organizza... nel mio lavoro mi sento molto regista e spesso e volentieri anche attore, perché poi sono io che rappresento le direttive del regista, ma a volte è anche il cliente ad assumere questi due ruoli. Il cliente si deve sottomettere alle mie direttive. Quando mi chiedono qualcosa, è vero che la richiesta è del cliente ma dovrebbero capire che sono io il professionista, sono io che do i consigli che dovrebbero seguire, e lo faccio principalmente per il loro bene, perché magari si tatuerebbero cose di merda, o in posti sbagliati, e quindi io do le direttive giuste. A volte questa cosa non è capita e penso che questa situazione capiti anche a teatro quando l'attore vuole fare di testa sua. Quindi sì, mi sento un po' regista.

Hai studiato cinema d'animazione a Urbino, realizzando tra l'altro un film bellissimo che ha



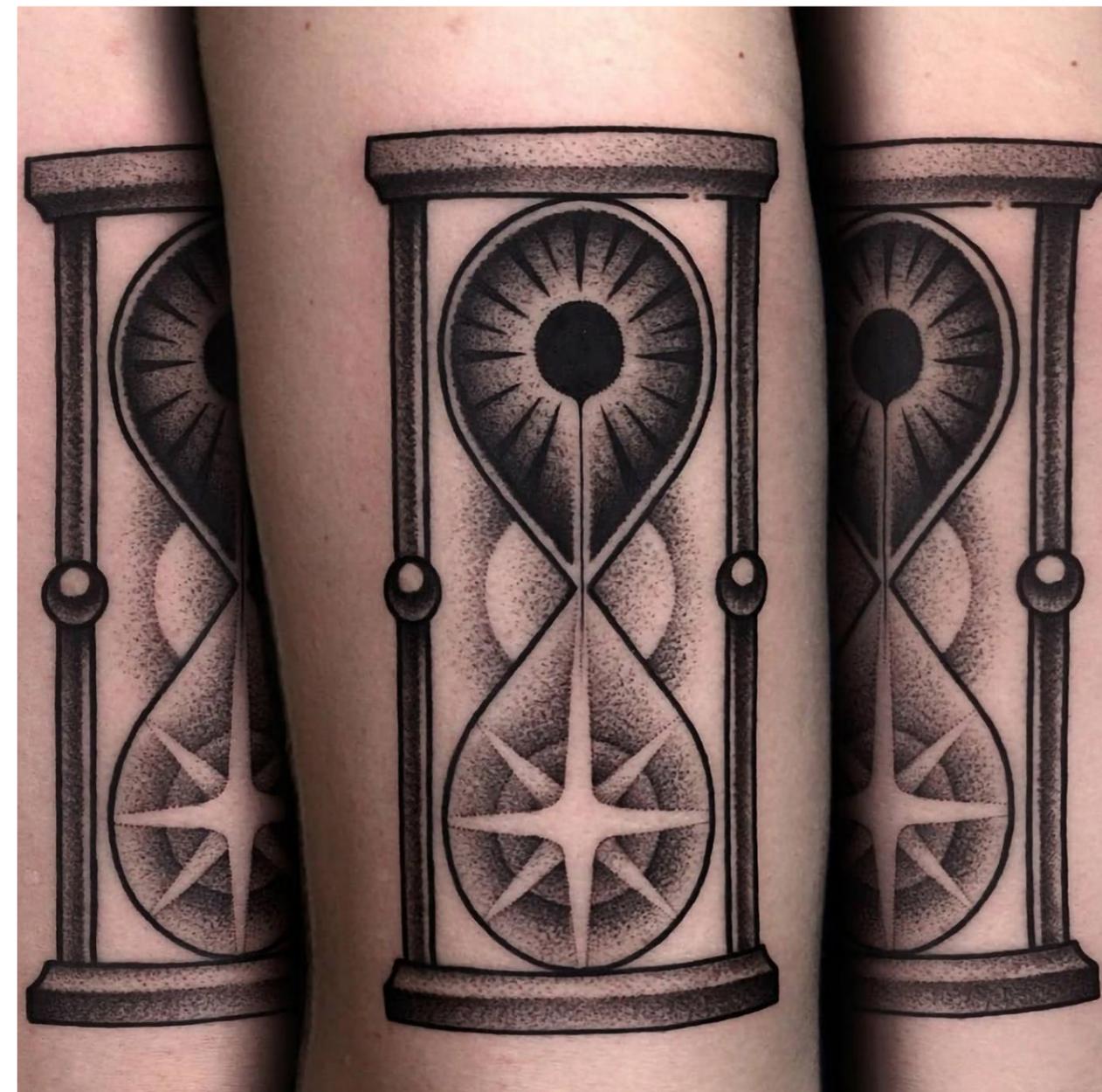


girato molto. C'è qualcosa dell'esperienza scolastica che continua a vivere in te ancora adesso, durante l'esercizio della tua professione?

Mi sto portando dietro tutto, praticamente tutto quello che ho imparato a scuola. La cosa più importante penso che sia stato avere voi come insegnanti, e non parlo di insegnamenti tecnici ma di qualcosa di più profondo, di come avete plasmato la nostra sensibilità, parlo di tutti gli alunni, di come ci avete resi attenti all'anima di qualcosa, non solo all'aspetto esteriore e io cerco di dare un'anima a quello che creo. Mi dispiace molto vedere nel mondo del tatuaggio, in chi vi si avvicina adesso, che praticamente quello che crea sono solo riproduzioni di cose già viste per dire: faccio il tatuatore. Io penso che il bello di questo lavoro è appunto creare qualcosa di... di nuovo perché mi sembra un'utopia, quasi impossibile, però di dare una sensibilità, un gusto proprio a quello che si crea. Sì, penso che mi sono portato dietro praticamente

tutto quanto imparato a scuola e lo noto anche quando osservo il lavoro di altri artisti, cioè non mi baso soltanto su quello che vedo ma cerco di andare più in profondità e cercare di capire chi c'è dietro a quei lavori. Può sembrare una cosa banale ma non è così, perché vedo che chi fa questo lavoro in maniera più superficiale appena vede un disegno, un flash, un tatuaggio un po' diverso dal solito subito viene catalogato come merda. Sono contento di avere imparato a essere più sensibile di fronte a quello che vedo.

Intervista a cura di Stefano Franceschetti



“I spend a lot of time touching the person”

Do you remember the first tattoo you ever observed? What was it and how old were you?

The first thing that really got me was their style, they were only black and white tattoos, so they were done using black only. This is what really influenced me, it drew me towards the style I wanted to do, that I wanted to elaborate, my ideas on it were pretty clear. As a matter of fact, a lot of people who want to do this job have a bit of confusion at first, they don't know what style to focus on etc. etc... Instead, I already had my ideas clear, because I had been really impressed by the contrast of black ink on light skin and on the light effect on those spots where black ink has not been applied. I was about 20 years old.

You attended the Animation and Comics Art course at “Scuola del Libro” High School, where there was also a Printmaking workshop: engraving, lithography and lino-cut, which are engravings on metal, stone and wood. Do you think that tattooing is a continuation of these workshops, engraving on skin?

Perhaps there is a smilitude about the slab preparation. Maybe it reminds me of... yeah, the lino-cut technique, you need to work on a linoleum slab and then print it on paper or on canvas, whatever surface it is. The only difference lies in the fact that, after having drawn the project, I'll eventually do it on a person and that's indeed

when everything changes, because obviously the person is alive, not a dead surface, therefore it is different. Technically speaking, we could say that there are similarities as well, the scratching, the engraving on a plate-like surface, but... I don't know, it makes me think that there is a similarity regarding the technique, but it is obviously different because there's more than that. There is the bleeding, the blushing, I also have to consider the client's suffering, the person. Sometimes, even just the fact of having a chat with my client changes everything. Sometimes it's almost a ritual, a lot of people come to be tattooed for many reasons: there are those who want to be tattooed only for aesthetics and who wants it because he/she maybe feels the need to and it becomes a sort of confession. Something that I noticed, which is very impressive, is the fact that I spend a lot of time touching the person, because I have to put my hands on him/her at some point, and I touch this person for 4, 5, 6 hours, this is what makes the difference, it totally distinguish it from traditional drawing techniques.

When do you feel more inspired during your daily hours?

The moment of the day when I feel more inspired is variable, it could be any moment of the day. Perhaps when I'm at the studio and I'm not working on anything, that's when I'd be in the mood, but I don't know about the inspiration or drawing per se, it doesn't come as easy... If I really had to choose a preferred moment of the day it would be during the evening, when I'm done with all the things I have to do and I have nothing to think about, I've nothing to do, no chores at all and I can feel free to sit at my desk and work. Yes, I would say that the moment I feel more into it is during the evening.

I love Pasolini, maybe this

is why I'm considering the sadism issue... Would you discuss such an issue?

No, I wouldn't enjoy the suffering of others, also because usually the client's sufferance makes the work less fluid and more difficult. However, now that you made me think about it, knowing that I'm inflicting pain gives me a kind of... I don't want to say powerful, I wouldn't know how to explain it... it makes me feel in a privileged position. This is because the client knows what is going through and knows that he can't do absolutely anything about it. They are aware and know what they'll be “subjected” to...

The performing aspect of your work always fascinated me. I find that all that is ambiguous between a director and an actor at the theatre, where one is at the same time the other one... What do you think about it?

I like your choice of the director and actor roles. The director has an artistic responsibility, which is visually organized... I feel close to the role of the director in my job, although sometimes the client takes charge of both roles. The client submits to my directions. When they commission me something, although it's their request, they have to understand that I'm a professional. I'm the one who gives out suggestions to follow and I mainly do it for their own sake, so to avoid performing shitty tattoos or positioning them in bad places, therefore I'm directing.

You studied animation at “Scuola del Libro” High School in Urbino, also making a beautiful film that has been shown around a lot. Is there something of your scholastic experience that continues to live inside you, during your professional practice?



I'm carrying everything with me, basically everything I learned during school. I think that the most important thing has been having you as teachers and by that I don't mean technical teaching, but I mean something deeper: how you shaped our own sensibility, all of the students', how you made us focus to the soul of things, without stopping only at the aesthetics and I try to give that soul to what I create. I'm very saddened to see how in the tattoo world, especially to those who are approaching it nowadays, all that is produced is a reproduction of something already seen, only in order to say: I'm a Tattoo Artist. I think that the beauty of this job is to... not really to create something new, because I believe that is an utopy, almost an impossible one, but to give sensibility, to give personality to what is created. Yes, I do

believe I'm carrying with me all I have learned at school and I notice it also when I observe the work of other artists, so I don't judge only what I'm seeing but I try to go deeper and try to understand who's behind those works. It might seem something banal but it isn't, because I notice that who does this job superficially tends to label a drawing, a flash, a tattoo that is a bit different than usual as "shit". I'm happy to have learned to be more sensitive towards what I have in front of myself.

Interview by Stefano Franceschetti
Translated by Giulia Marcolini



Valentino Marigo è nato a Pesaro nel 1985 e ha sempre coltivato la passione per il disegno. Dopo sette anni di lavoro come tornitore meccanico ha ripreso gli studi presso l'Istituto Statale d'Arte di Urbino nella sezione Disegno Animato e Fumetto. Ha realizzato il film d'animazione "Ho imparato a nuotare", ospitato in diversi festival, e ha esposto i suoi disegni in mostre ed eventi culturali. Il mondo del tatuaggio lo ha affascinato fin dai primi anni dell'adolescenza. Grazie ad un suo caro amico e compagno di scuola oggi esercita il mestiere di tatuatore resident a Pesaro. Guest: Berlino, Padova, Bologna.

Valentino Marigo was born in Pesaro in 1985 and he has always cultivated a passion for drawing. After seven years of work as a mechanical turner, he resumed his studies at the State Institute of Art in Urbino in the Animated Drawing and Comics section. He made the animated film "I learned to swim", hosted in various festivals, and exhibited his drawings in exhibitions and cultural events. The world of tattoos has fascinated him since the early years of adolescence. Thanks to a close friend and schoolmate, today he works as a tattoo artist in Pesaro. Guest: Berlin, Padua, Bologna.

“Lotto sempre per il meglio, per cui ho imparato ad aspettarmi il peggio”

Sandro Pascucci Caro Daniele, dopo tanti anni ci siamo rivisti quasi di sorpresa questa estate a Cesenatico e abbiamo ripreso il filo delle nostre conversazioni. Ho così appreso che da qualche anno risiedi in Spagna, salvo le vacanze estive che trascorri tra Romagna e Alto Adige. Questa tua decisione di vivere all'estero è motivata dai contrasti persecutori che hanno accompagnato il tuo lavoro televisivo, teatrale e di scrittore nel nostro Paese?

No. Capitato in vacanza a Valencia, ho scoperto una città senza corruzione pubblica che impiega le tasse per i servizi ai cittadini, ovvero un luogo dove tutto funziona. Una comunità solida, fatta di gente amabile sempre col sorriso sulle labbra, aperta al prossimo e pronta ad aiutare chi è in difficoltà o è emarginato. Un posto, insomma, dove si vive bene. Da là, inoltre, mi risulta più facile osservare le vicende italiane: la distanza aiuta a far decantare le stronzate con cui i media instupidiscono gli italiani, e si coglie il disegno d'insieme, che ti permette di giudicare fatti e personaggi in modo più ponderato. Tutte cose utilissime per la mia attività satirica, che da un anno e mezzo si è spostata sulle colonne del Fatto quotidiano, essendomi preclusa la tv per motivi inspiegabili, dunque politici.

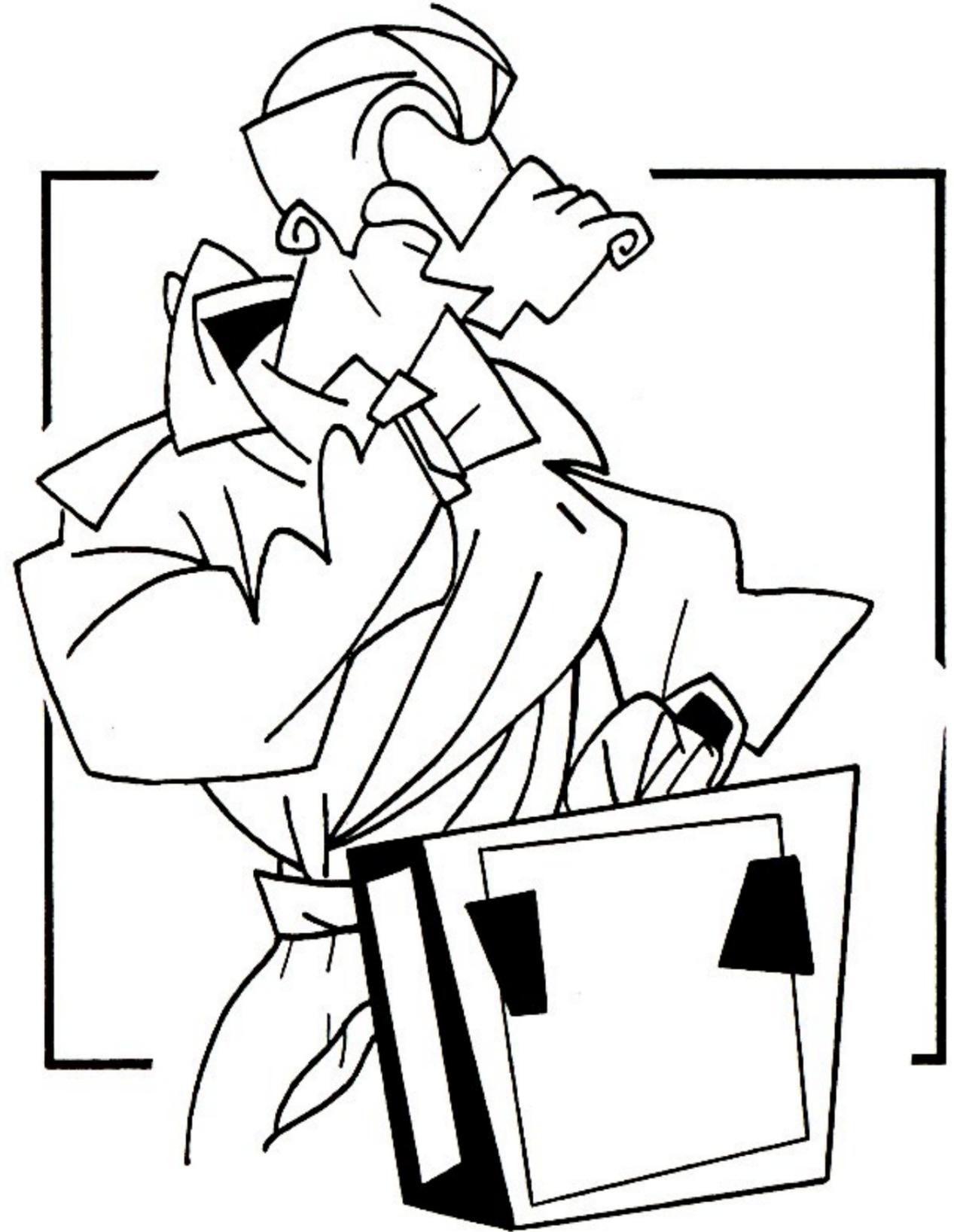
Stefano Franceschetti Per partire

dall'inizio, com'eri da bambino? Quali sono i momenti della tua infanzia che sono rimasti impressi nella tua mente?

Ero il primogenito di due maestri elementari in gamba che alimentavano la mia curiosità, sviluppatissima. Lo stesso facevano i nonni e la schiera nutrita di zii e zie. Coi miei impegnati a scuola, e mio padre che al pomeriggio faceva pure l'assicuratore per arrotondare, passavo le giornate dai nonni, artigiani della stampa romagnola su tela, in una casa enorme al centro del paese, con mille stanze; soffitta/studio dello zio pittore e fotografo; cantina buia scavata nel tufo che mi era proibita, poiché c'era un pozzo, pericoloso per un bambino; e Mangano del 1600 ancora funzionante. Risultato: un'infanzia edenica, ricca di meraviglie. Mi svegliavo ogni mattina entusiasta di avere tutta una giornata davanti. Anche oggi è così. Mi diverte scoprire e fare cose. Dallo zio pittore, che faceva quadri a olio favolosi, con tematiche da romanzi di fantascienza (spesso il bambino protagonista, alle prese con libellule giganti in paesaggi metafisici, ero io) avevo preso la passione per la fotografia, i filmati in 8 mm, i fumetti e il disegno. Ricordo nettamente la gioia di tornare a casa una sera di marzo (c'erano le focarine in attesa) con sottobraccio una risma di fogli di carta e in testa l'idea di fare un cartone animato. Tutto perché avevo letto da mio zio "L'arte dei cartoni animati" di Walt Disney, che spiegava passo passo, con dovizia di illustrazioni, la tecnica con cui avevano realizzato "La bella addormentata nel bosco". Non potevo ambire a tanto, avendo solo 9 anni, ma porto quella gioia ancora con me. Fra i momenti significativi dell'infanzia, col senno di poi, aggiungerei la volta che mi resi conto dell'esistenza di persone cattive. Ero al mare e stavo disegnando,

su un foglio protocollo aperto, il poster di un supereroe di mia invenzione: Staticfix. Immobilizzava i malvagi con l'elettricità statica. Come tutti i bambini della mia generazione, sono del 1961, ero un fanatico dei fumetti Marvel pubblicati in Italia dall'anno prima. Dunque ero in spiaggia a Rimini, e stavo disegnando all'ombra di una serie di cabine questo poster che avrei allegato all'albo di Staticfix che avevo in mente. Si forma presto un capannello di bambine e bambini incuriositi. Mi osservano in silenzio, come ammirati del disegno. Mi ispiravo, nei limiti delle mie possibilità, allo stile di Steve Ditko, il disegnatore dell'Uomo Ragno e del Doctor Strange. A un certo punto arriva il bulletto del gruppo. Si fa largo, dà un'occhiata e mi dice: "L'hai fatto tu quello?" Rispondo, tutto orgoglioso: "Sì". E lui: "Si vede. Venite, ragazzi, andiamo." Testa di cazzo. Purtroppo non possedevo il sintagma "testa di cazzo" con cui apostrofarlo: i miei genitori erano così attenti alla mia buona educazione che mia mamma aveva ottenuto dal più grande dei miei compagni di giochi, Stefano, che sorvegliasse il comportamento di tutti gli altri, affinché nessuno dicesse volgarità o bestemmie in mia presenza. Questo lo seppi anni dopo. Comunque, il pattern del bulletto invidioso che si attiva per rovinare una cosa bella che sto facendo e che sta suscitando ammirazione è una costante, nella mia vita. Da allora, ogni volta che finisco un bel disegno è come se mandassi affanculo quel bulletto sulla spiaggia di Rimini. Testa di cazzo, chiunque tu sia.

Sandro Pascucci Sempre risalendo agli anni di infanzia e formazione, mi hai parlato di una tua opera di "cartone animato" realizzata ai tempi della scuola media... quell'originario rapporto con il disegno in movimento, e comunque



con l'illustrazione e la figura è ancora motivo di curiosità e ispirazione da parte tua? Potresti raccontarci dei tuoi autori preferiti in questo ambito artistico?

Da un articolo di Popular Photography, sempre dello zio, avevo appreso come realizzare un tavolo d'animazione e un piano di ripresa, che mi feci costruire da mio babbo, pioli di registro e tutto. I miei poi mi regalarono una cinepresa 8 mm a scatto singolo della Leitz, che ho ancora; e, a natale, 10 risme di fogli A4 e due rullini a colori Kodak. Ma quando mi misi all'opera scoprii di avere due problemi immediati: non sapevo ancora disegnare personaggi tridimensionali (i manuali di Preston Blair arrivarono in Italia che ero già adolescente: non c'era internet!) e non disponevo di lucidi. Su un piccolo manuale di animazione (in copertina c'era una sequenza del signor Rossi di Bruno Bozzetto che camminava) lessi però come venivano realizzati i primitivi cartoni animati del gatto Felix: i personaggi erano disegnati nei tre quarti inferiori del foglio bianco, e lo sfondo era SOVRAPPOSTO a quel foglio, nel quarto superiore. Problema dei lucidi risolto. Dotai poi i miei due personaggi di un corpo filiforme, con un ovale allungato come testa. Il titolo venne sfuocato, e poiché avevo usato delle normali lampadine per retroilluminare i disegni, il film era sottoesposto. Ma nella scena iniziale, il protagonista, Flic, camminava che era uno spettacolo. L'illusione era data dal movimento dello sfondo, ovviamente. Proiettai l'anteprima a mio babbo e a un altro zio che era lì per caso. A quelle prime immagini, mio zio disse a mio padre: "Ciò, Mario: u's mov!" ("Ehi, Mario, si muove!"). Che trionfo! La cosa più importante che imparai facendo quei disegni animati primordiali è che un secondo è lunghissimo: a 18 fotogrammi al secondo, equivaleva a 9 disegni, da fotografare due volte l'uno. Dopo due

cartoni animati ho smesso. Ma disegno tuttora, sempre: lo faccio per me. Fra le case di produzione di cartoni animati, i miei preferiti sono la UPA di Stephen Bosustow, quella di Gerald McBoing Boing e Mr. Magoo; e l'unità d'animazione MGM diretta da Tex Avery. Quanto ai disegnatori, me ne piacciono tanti, fra cui Winsor McKay, George Herriman, Jack Kirby, Mike Ludlow, Alex Raymond, Milton Caniff, John Romita, Bill Kriegstein, Jules Feiffer, Bill Sienkiewicz, Jaro Fabry, E. Simms Campbell, Irwin Kaplan, Gahan Wilson, John Buscema, Leone Frollo, Magnus, Liberatore, Scozzari e Paziienza.

Magda Guidi Ci sono dei soggetti in particolare che ti piace disegnare?

Persone e cose. Niente paesaggi, né animali.

Stefano Franceschetti Tutto il tuo lavoro è fortemente destabilizzante. Ma la sagacia delle tue battute a volte sembra velata di inquietudine e tenerezza. Che ne pensi? Cos'è per te la tenerezza?

La satira è fatta di ferocia e di grazia. La tenerezza motiva il satirico: la sua poetica è quella, immortale, della Ginestra di Leopardi.

Stefano Franceschetti Anni fa eri onnipresente in tv, nei teatri, nei giornali. Sembrava che il tuo scopo fosse quello di scuotere il paese dal torpore nel quale era sprofondata. Pensi ci fosse qualcosa di pasoliniano nel tuo agire?

Non sono degno del tuo paragone: il talento e l'acume di Pasolini sono vertici irraggiungibili. Faccio cose che corrispondono al mio carattere. Certo però che un popolo minchione come quello italiano è difficile da trovare in giro. Lo scuoti con un nonnulla. Non è quello il punto. Perché si lotta? Perché le ingiustizie sono intollerabili, e non è giusto darla vinta ai prepotenti, le teste di cazzo che oggi governano il mondo col precariato di massa, le speculazioni finanziarie e le piattaforme di sorveglianza estrattiva.



Magda Guidi Come ti immagini l'Italia tra vent'anni?

Ti saresti mai immaginata, negli anni 50, gli anni 70 con Cossiga, la P2 e il terrorismo di Stato? Lotto sempre per il meglio, per cui ho imparato ad aspettarmi il peggio. Perché è pieno di teste di cazzo.

Magda Guidi Quale è la cosa a cui pensi più spesso nelle tue giornate?

Penso sempre a quanto è bella e misteriosa la vita.

Sandro Pascucci Forse per mia consuetudine mentale ed emotiva ho avvicinato l'animazione d'autore al teatro, per quella componente fisica, manuale, ogni volta unica e differente, pur nella replica o ripetizione. Dopo i palcoscenici del Petrella di Longiano, dell'Ambra Jovinelli di Roma, del Comunale di Cagli, quando

potremo rivivere l'esperienza dello spettacolo dal vivo io, te e i tanti tuoi ammiratori?

Tornerò in teatro quando sarà tolta, finalmente, la censura maccartista che mi impedisce di mettere piede in uno studio tv a fare il mio lavoro. Dovranno cambiare molte cose. Ma non succederà, se la gente non si sveglia, e non si dà una mossa per riaffermare i propri diritti.



EXTRA ALMA

-
DANIELE
LUTTAZZI

“I always fight for the best, so I’ve learned to expect the worst”

Sandro Pascucci Dear Daniele, after so many years we did meet again almost by surprise this summer in Cesenatico and we resumed the thread of our conversations. Thus I learned that for some years now, you have been living in Spain, except for the summer holidays that you spend in between Romagna and Alto Adige. Is your decision to live abroad motivated by the persecutions and contrasts that accompanied your writing work for the television and theatre in our country?

No. When I happened to be on holiday in Valencia, I discovered a city without public corruption that uses taxes for services to citizens, that is, a place where everything works. A solid community made up of lovely people always with a smile on their lips, open to others and ready to help those in difficulty or marginalized. In short, a place where you live well. From there, moreover, it is easier for me to observe the Italian events: the distance helps to cut the bullshit with which the media dull the Italians, and you can grasp the overall design, which allows you to judge facts and characters in a more weighted way. All very useful things for my satirical activity, which for a year and a half has moved to the columns of the ‘Fatto Quotidiano’ (Italian newspaper), as I have been banned from the TV for inexplicable, therefore political, reasons.

Stefano Franceschetti Starting from the beginning, how were you like as a child? Which are the moments of your childhood that have remained etched in your mind?

I was the eldest of two brilliant primary school teachers who fueled my highly

developed curiosity. My grandparents and the host of uncles and aunts did the same. With my parents busy with school, and my dad who also worked as an insurer in the afternoon - to round up the salary - I spent my days with my grandparents specialized in the ‘romagnola’ (from Emilia Romagna region) art of fabric printing, in a huge house in the centre of town, with a thousand rooms. There was an attic/studio of an uncle, painter and photographer; a dark cellar dug into the tuff which was forbidden to me since there was a well, dangerous for a child; and a Mangano machine from 1600 still working. Result: an edenic childhood, full of wonders. I woke up every morning thrilled to have a whole day ahead. Even today it is like this. I enjoy discovering and doing things. My uncle, the painter, made fabulous oil paintings with themes from science fiction novels (often the child protagonist, grappling with giant dragonflies in metaphysical landscapes, was me). From him I took up the passion of photography, 8 mm movies, comics and drawing. I clearly remember the joy of going home one evening in March (the ‘focarine’* awaiting) with a stack of paper under my arm and in my head the idea of making a cartoon. All because, from my uncle, I had read “The art of cartoons” by Walt Disney, which explained step by step, with a wealth of illustrations, the technique with which Sleeping Beauty was made. I couldn’t have aspired to that much, being only 9 years old, but I still carry that joy with me. Among the significant moments of childhood, retrospectively thinking, I would add the time I realized the existence of bad people. I was at the seaside and I was drawing on a notebook the poster of a superhero of my invention: Staticfix. He immobilized the wicked with static electricity. Like all children of my generation - I am from 1961 - I was a fanatic of Marvel comics published in Italy since the year before I was born. So I was on the beach in Rimini, in the shade of a series of cabins, drawing this poster that I would have attached to the Staticfix register I had in mind. A group of curious girls and boys soon forms around me. They observe me in silence as if admiring the drawing. I was getting inspired, as far as I could, by the style of Steve Ditko, the creator of Spider-Man and Doctor Strange. At some point the bully of the group arrives. He pushes his way, takes a look and says to me: “Did you do that?” I answer, all proud: “Yes”. And he: “I can see. Come on

guys, let’s go.” Dickhead. Unfortunately, I did not have the word “dickhead” with which to address him. My parents were so careful with my education that my mother managed to convince Stefano, one of the oldest among my playmates, to supervise the behaviour of all the others, so that no one would swear in my presence. I learned this years later. Anyhow, the pattern of the envious bully who comes to ruin a beautiful thing I am doing and that moreover is drawing admiration from others, is a constant in my life. Since then, every time I finish a nice drawing, it’s like I’m sending that bully to the beach in Rimini to fuck off. Dickhead, whoever you are.

*Focarine: little bonfires happening in March, on occasion of the festivity of St. Joseph in Romagna.

Sandro Pascucci Always going back to the years of childhood and training, you told me about one of your cartoons made in middle school ... that original relationship with drawing in motion, and in any case with illustration and figure, is it still a reason for curiosity and inspiration for you? Could you tell us about your favorite authors in this artistic field?

From an article in Popular Photography, also by my uncle, I learned how to make an animation table and a shooting plan, which I had my dad build, log pegs and all. My parents then gave me a 8mm single-shot Leitz camera, which I still have and for Christmas, 10 reams of A4 sheets and two Kodak color rolls. But when I got to work I discovered I had two immediate problems: I still didn’t know how to draw three-dimensional characters (Preston Blair’s manuals arrived in Italy when I was already a teenager: there was no internet!). Also I didn’t have tracing paper. However, in a small animation manual (on the cover there was a sequence of Mr. Rossi walking by Bruno Bozzetto) I read how the primitive cartoons of the cat Felix were made: the characters were drawn in the lower three quarters of the white sheet, and the background was OVERLAPPED to that sheet on the upper quarter. Tracing paper issue resolved. Then I gave my two characters a threadlike body, with an elongated oval as a head. The title was out of focus, and because I used normal light bulbs to backlight the drawings, the film was underexposed. But in the opening scene the protagonist, Flic, walked around



in a spectacular way. The illusion was given by the movement of the background, of course. I showed the preview to my dad and another uncle who was there by chance. In those first images, my uncle said to my father: "Ciò, Mario: u's mov!" ("Hey, Mario, it's moving!"). What a triumph! The most important thing I learned from making those primal animated drawings is that one second is very long: 18 frames per second was equivalent to 9 drawings, each to be photographed twice. After two cartoons I stopped. But I still draw, always: I do it for myself. Among the studios making cartoons my favorites are: UPA by Stephen Bosustow and the one by Gerald McBoing Boing's and Mr. Magoo's and also the MGM animation unit directed by Tex Avery. As for the authors, I like many of them, including Winsor McKay, George Herriman, Jack Kirby, Mike Ludlow, Alex Raymond, Milton Caniff, John Romita, Bill Kriegstein, Jules Feiffer, Bill Sienkiewicz, Jaro Fabry, E. Simms Campbell, Irwin Kaplan, Gahan Wilson, John Buscema, Leone Frollo, Magnus, Liberatore, Scozzari and Pazienza.

Magda Guidi Are there any subjects in particular that you like to draw?

People and things. No landscapes, no animals.

Stefano Franceschetti All your work is highly destabilizing. But the sagacity of your jokes sometimes seems veiled with restlessness and tenderness. What do you think about it? What is tenderness for you?

Satire is made of ferocity and grace. Tenderness motivates the satirist: its poetics are the immortal one of Leopardi's Ginestra.

Stefano Franceschetti Years ago you were omnipresent on TV, in theaters, in newspapers. It seemed that your purpose was to shake the country from the torpor into which it had sunk. Do you think there was something Pasolinian in your actions?

I am not worthy of your comparison: Pasolini's talent and acumen are unattainable heights. I do things that match my character. Certainly, however, a foolish population like the Italian one is difficult to find around. You shake it with a trifle. That's not the point. Why do you fight? Because injustices are intolerable, and it is not right to give it to the bullies, to the prick heads who are ruling the world with mass insecurity, financial speculation and extractive surveillance platforms.

Magda Guidi How do you imagine Italy in twenty years?

Would you have ever imagined, in the 50s, the 70s with Cossiga, the P2 and state terrorism? I always fight for the best, so I've learned to expect the worst. Because it's full of dickheads.

Magda Guidi What is the thing you think about most often in your days?

I always think about how beautiful and mysterious life is.

Sandro Pascucci Perhaps due to my mental and emotional habit I relate the authorial animation to theater, for that physical component, manual, each time unique and different, even in the replica or repetition. After performing at the 'Petrella di Longiano', the 'Ambra Jovinelli di Roma' and the 'Comunale di Cagli', when will we be able to relive the experience of the live show, me, you and your many admirers?

I will return to the theater when the McCarthy censorship, preventing me from setting foot in a TV studio to do my job, is finally removed. Many things will have to change. But it won't happen, if people don't wake up, and don't make a move to reassert their rights.

Translation by Alessia Angelini

Daniele Luttazzi è nato a Santarcangelo di Romagna il 26 gennaio 1961 alle ore 7 e 50. Ha scritto venti libri comici e satirici; ha partecipato a programmi tv di grande successo (Magazine 3, MairidireGol); è fra i fondatori del periodico umoristico Comix; ha curato la rubrica della posta sul mensile GQ, e la rubrica di chiusura su Rolling Stone; ha scritto e presentato Satyricon (Rai 2) e Decameron (La7); ha scritto, cantato e prodotto due cd di canzoni (Money for Dope e School is boring); è tuttora ostracizzato dalla Rai dopo l'editto bulgaro di Berlusconi del 2002; e da due anni, ogni giorno tranne il lunedì, scrive una rubrica satirica sul Fatto quotidiano.

Luttazzi è un Acquario con ascendente Acquario; e nel segno, in casa prima, ha anche Mercurio: l'indipendenza, pratica e di pensiero, per lui non è solo un'aspirazione, è un modo di essere da cui non può prescindere. Se a questo si aggiunge che il Sole con Saturno e Giove si trova in dodicesima casa, settore che si oppone alla norma e all'acquiescenza tipica della massa, avremo il ritratto di un anticonformista nato. Al momento del suo allontanamento dagli schermi, nel 2001, Saturno di transito quadrava Urano natale: colpo secco dunque; ma Nettuno congiunto al Sole e all'ascendente annuncia una sorta di rinascita imminente, nuovi spazi di lavoro e nuove forme di espressione baciati dalla fortuna.

Daniele Luttazzi was born in Santarcangelo di Romagna on January 26, 1961 at 7.50 am. He is the author of twenty satirical comic books; he participated in very successful TV programs (Magazine 3, MairidireGol); he is one of the founders of the satirical periodical Comix; he edited the mail column for the monthly magazine GQ, and the closing column for Rolling Stone; he wrote and presented Satyricon (Rai 2) and Decameron (La7); he wrote, sang and produced two CDs (Money for Dope and School is boring); he is still ostracized by Rai (Italian state broadcasting) after Berlusconi's 'bulgarian edict' in 2002; for two years, every day except on Monday, he has been writing the satirical column for the paper Il Fatto Quotidiano.

Luttazzi is an Aquarius with an Aquarius ascendant; in the first house of the sign, Mercury is present: independence - practical and intellectual - for him is not just an aspiration, it is a way of being which he cannot ignore. If we add that the Sun with Saturn and Jupiter is in the twelfth house, a sector that opposes the norm and the typical acquiescence of the mass, we will have the portrait of a born nonconformist. At the time of his departure from the TV screen in 2001, transiting Saturn squared with natal Uranus: therefore, a sharp blow; but Neptune, in conjunction with the Sun and the ascendant, announces a sort of imminent rebirth, new workspaces and new forms of expression kissed by luck.



SENZABAGNO

“A SenzaBagno siamo portati a esprimere i nostri bisogni davanti a un pubblico”. Questa definizione e dichiarazione di intenti di Lucia Cantò, una dei membri del gruppo, può essere il punto di partenza per raccontare SenzaBagno che è un insieme di corpi, di volontà ed espressioni, un gruppo di nove amici, ancora prima che artisti: Eliano Serafini, Lucia Cantò, Simone Camerlengo, Francesco Alberico, Lorenzo Kamerlengo, Matteo Fato, Gianluca Ragni, Gioele Pomante e Giovanni Paolo Fedele.

Quando parliamo di un luogo dove si è invitati a esprimere se stessi immaginiamo una dimensione libera e senza limiti. Noi crediamo invece che sia necessario uno scontro che produca una costante ridefinizione dei propri confini.

È esattamente in questo conflitto che SenzaBagno definisce la sua essenza.

Non a caso il primo progetto inaugurato nel 2018 (ancora in corso) e ideato da Simone Camerlengo si intitola *Open Work a focus on painting* e sin da subito ponga l'accento sul bisogno di un'apertura alla ricerca di un in(s)contro.

O.W. a focus on painting è un progetto che consiste nell'invitare un curatore e un'artista nel nostro spazio a Pescara dove per tre giorni, insieme, intraprendono un discorso sul tema della pittura, sul piano teorico e pratico. Un confronto che coinvolge il pubblico perché lo spazio rimane aperto nel corso di questa piccola residenza, con la possibilità di seguire tutto il processo creativo del pittore, pratica che solitamente avviene in momenti privati.

I membri di SenzaBagno hanno intrapreso percorsi differenti, toccato discorsi e geografie lontane, ma la città di Pescara è sempre rimasta un punto di

riferimento per le loro orbite. E dove il *caso* genera opportunità, il *caos* precede la creazione del cosmo, nel quale un insieme di energie diverse collidono tra loro.

È questo il clima che ha anticipato la nascita del progetto *The blind leading the blind* (il cieco che guida il cieco) del 2021, dove la cecità genera una consapevolezza necessaria alla ricerca di un contatto con il mondo e con un altro da noi.

In questa mostra collettiva, organizzata in collaborazione con la galleria Monitor di Roma (nella sede di Pereto), la curatela degli otto artisti uomini viene affidata a Lucia Cantò, unica donna del gruppo.

Prendendo come spunto di riflessione una scultura dell'artista Louise Bourgeois, da cui la mostra prende il titolo, la curatrice invita gli artisti a considerare la fragilità delle relazioni umane, la difficoltà e la necessità di affidarsi all'altro. Similmente al gioco del cadavere squisito, a ogni partecipante viene chiesto di dare il suo contributo nella stesura di un testo cieco che alla fine rivelerà una storia paradossale e grottesca, impossibile eppure reale.

Nove cadaveri squisiti sono stati l'incipit della prima mostra collettiva del gruppo dal titolo *Sabbia d'oro* (2019) a cura di Enzo De Leonibus presso il Museo Laboratorio di Città Sant'Angelo.

È proprio nella sabbia e nel mare che troviamo i nostri elementi: la tenacia dell'onda, che sempre trova la forza di ritornare sfidando il limite della riva, il luogo di confine e di incontro, il mare della vita e la sabbia d'oro del tempo.

Associazione Culturale SenzaBagno

Eliano Serafini
Ph. © Giorgio Benni





SenzaBagno, ArtVerona 2021



Ph. © Pierluigi Fabrizio



Gianluca Ragni, Ph. © Giorgio Benni

EXTRA ALMA

SENZABAGNO

“At *SenzaBagno* we believe in expressing our needs in front of an audience”. This definition and statement by Lucia Cantò, one of the group’s members, can be the starting point to talk about *SenzaBagno* which is an ensemble of bodies, of wills and expressions, a group of nine friends above being artists: Eliano Serafini, Lucia Cantò, Simone Camerlengo, Francesco Alberico, Lorenzo Kamerlengo, Matteo Fato, Gianluca Ragni, Gioele Pomante and Giovanni Paolo Fedele.

“When we talk about a place where people are invited to express themselves we picture a free and unlimited dimension. Instead, we strongly believe in the necessity of a clash in order to produce a constant re-definition of our own limits.”

It is right inside this conflict that *SenzaBagno* defines their own essence.

It’s not by chance that the first project launched in 2018 (still in progress) and ideated by Simone Camerlengo titled *Open Work, a focus on painting*, since the beginning has put the accent on the need of opening up a path towards a ‘*in(s)contro*’ (a meeting and a clash).

“*O.W. a focus on painting* is a project that involves inviting a curator and an artist to our studio in Pescara where they will undertake a discussion about painting for three days, both in a theoretical and practical way”. This project was an open confrontation that involved the public for all the duration of the small residency, with the possibility of following all the painter’s creative process, a practice that usually remains in the private sphere.

The *SenzaBagno*’s members have been following different paths, touching on different topics and

distant geographies, but the city of Pescara has always remained a fixed point for their orbits. Where *chances* generate opportunities, *chaos* precedes the creation of the Cosmos, where the union of many diverse energies collide on each other. This is the climate that anticipated the creation of *The blind leading the blind* (2021), where blindness creates awareness, a crucial step in the research of a connection with the world and with the diverse from us. During this collective exhibition, which was organized in collaboration with the Monitor gallery in Rome (in Pereto borough), the curation of the eight male artists was entrusted to Lucia Cantò, the only woman of the group. Inspired by Louise Bourgeois’ sculpture, from which the exhibition borrowed its name, the curator invited the artists to consider the fragility of human relationships, the difficulty and necessity of trusting someone else.

In the *Exquisite Corpse* game, each participant is asked to contribute to the writing of a blind text that in the end will result in a paradoxical and grotesque story, impossible but true.

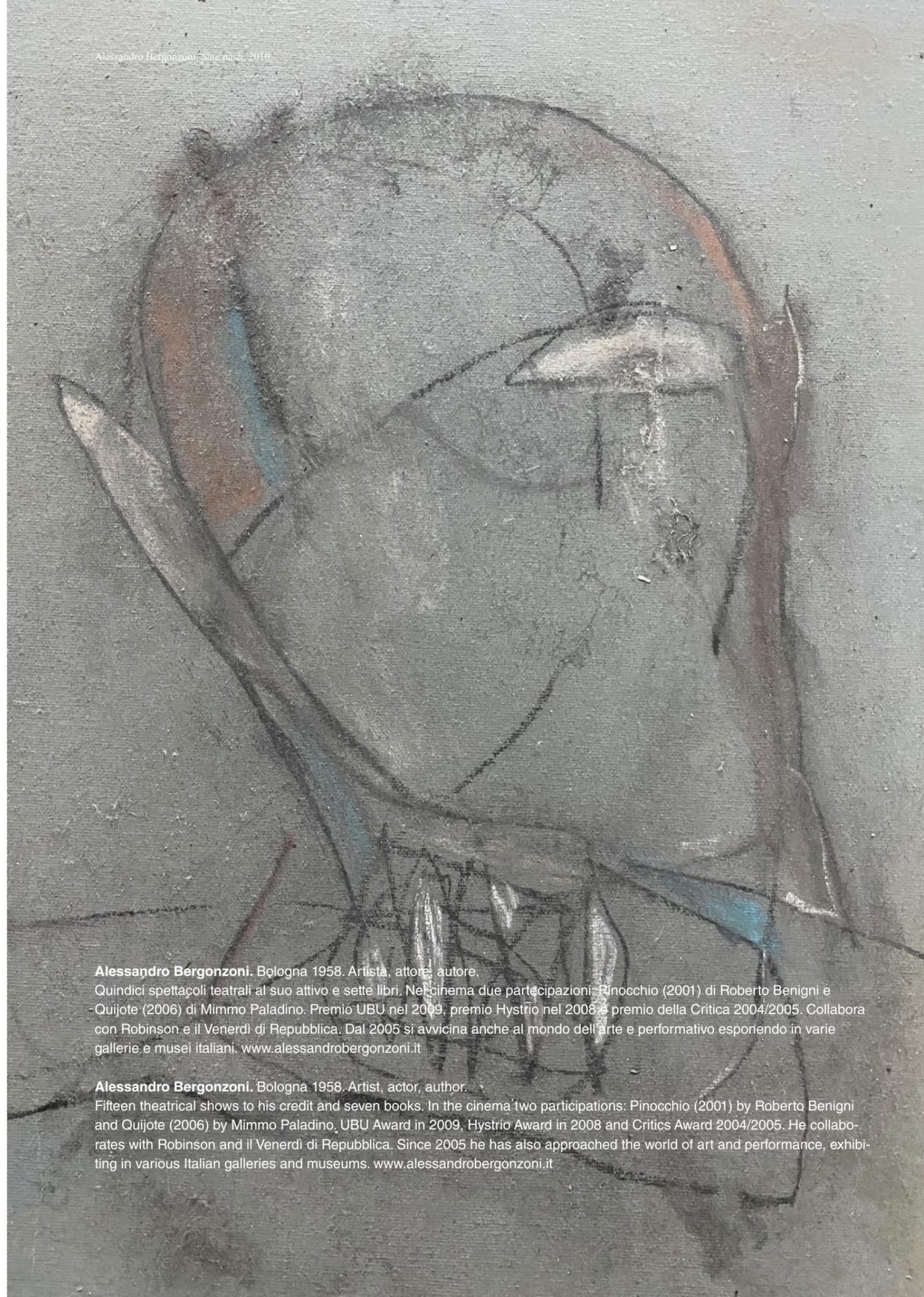
Nine exquisite corpses was the starting point for the first collective exhibition of the group called *Sabbia d’Oro* (Golden Sand) in 2019, curated by Enzo De Leonibus at the Museo Laboratorio in Città Sant’Angelo. It is indeed inside the sand and sea that we find our elements: like a tenacious wave, that always dares to find the strength to push back the shore’s limit, a place of boundaries and encounters, the sea of life and the golden sand of time.

Cultural Association SenzaBagno.

QUINDO (odio i plurali)

Amo la forma come movimento empirico
Le scie del parlato
Il segno scolpito
Gli studi sul cra e i nostri anticorvi
I rapporti sessuali delle farfalle
Non esser mangiato
La fame lupo, la sete agnello, il sonno ghiro
Il contraltare delle chiese
L'astro vivente
Il vento per sottane
Le migrazioni del tempo da una dimensione all'altra
L'inammissibile e la sua impenitenza
L'assenza come spostamento presente
L'incanto come strage del mero
L'inflitto come procedimento illogico
L'incesto come vimini
L'ardimento come scampo di equivoci
L'invisuto come rivolta dell'esperienza
L'anelato come penultimo desiderio prenatale
L'inciviltà come addestramento alla morte
L'angariare come verbo a scomparsa
L'avulso come remora
L'amnistia come prassi
L'ingiusto come promemoria
L'incandescenza come modo di essersi
L'esteriorità e l'uscio come porta fortuna
L'indicibile come affetto placebo
L'allodola come variante ics
L'undici come puro superamento
L'alpaca come sosia
L'alopecia come zona franca
L'inciso come musica
L'ondamentale come mare necessario
L'astenersi come tipologia d'azione
L'uva come esempio universale
L'incitamento come moto perpetuo
L'ulna come paradosso
L'avarità come errore in apparenza
L'Ursula come speranza femminile
L'accanto come soglia carnale
L'evidenza come perplessità
L'aria come addendo
Il primo come sfacelo
L'ultimo come punto a capo
L'indignazione come seme
Il futuro come forza post amniotica
L'eccedenza come malattia della pochezza
L'inciucio come tramar bambino
L'informazione come nuova indecenza dell'obbligo
L'aconicità come solido
Perché, a dire l'immaginato, tra la pietà e la pena, preferisco l'indulto
Tra l'inverno, la primavera e l'autunno preferisco le statue
Tra l'annegare e il soffocare scelgo di precipitarmi
Tra l'emergere e il superficiale prediligo il profondersi
Tra l'amore e l'affetto preferisco la nascita
Tra l'indulgere e l'indennizzare scelgo l'entità del dare non del danno
Perché ogni tanto, quel tanto siamo noi, e questo a dir poco.

Ego me dissolvo in nomine artis sine forma et in expansionis eterna. Uman



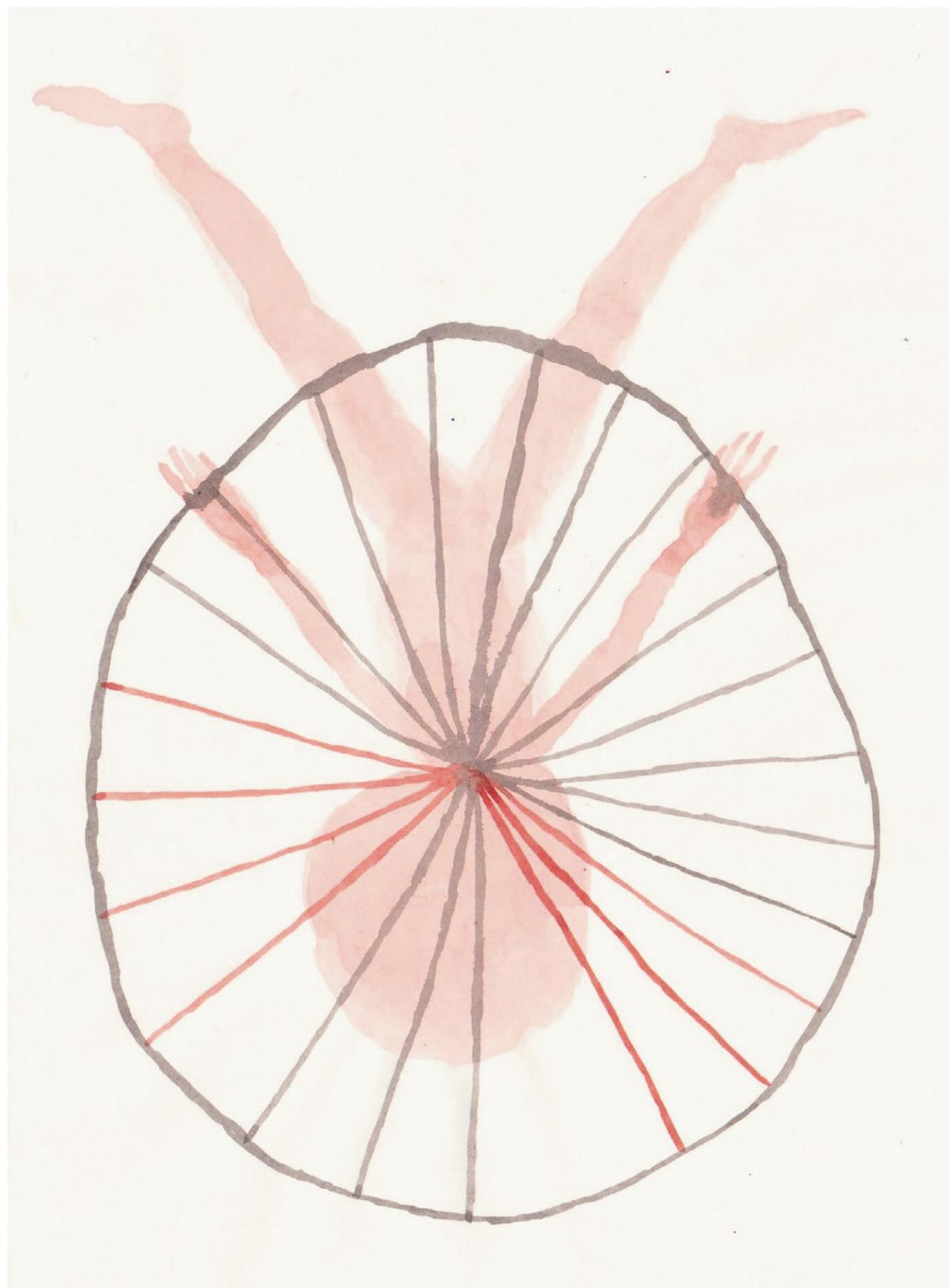
Alessandro Bergonzoni. Bologna 1958. Artista, attore, autore. Quindici spettacoli teatrali al suo attivo e sette libri. Nel cinema due partecipazioni: Pinocchio (2001) di Roberto Benigni e Quijote (2006) di Mimmo Paladino. Premio UBU nel 2009, premio Hystrio nel 2008 e premio della Critica 2004/2005. Collabora con Robinson e il Venerdì di Repubblica. Dal 2005 si avvicina anche al mondo dell'arte e performativo esponendo in varie gallerie e musei italiani. www.alessandrobergonzoni.it

Alessandro Bergonzoni. Bologna 1958. Artist, actor, author. Fifteen theatrical shows to his credit and seven books. In the cinema two participations: Pinocchio (2001) by Roberto Benigni and Quijote (2006) by Mimmo Paladino. UBU Award in 2009, Hystrio Award in 2008 and Critics Award 2004/2005. He collaborates with Robinson and il Venerdì di Repubblica. Since 2005 he has also approached the world of art and performance, exhibiting in various Italian galleries and museums. www.alessandrobergonzoni.it

SHOWCASE

Laura Bianchi

Come un nodo alla gola



Laura Bianchi (Crema, 1982) è un'artista visiva che si esprime con diversi media e linguaggi ma predilige il disegno. Si diploma all'Accademia di Brera a Milano (2006) con un BA in scultura, in seguito consegue un master in Printmaking (2017) al Camberwell College of Arts (UAL) di Londra, città in cui attualmente vive.

La sua pratica artistica si concentra sulla sintesi narrativa e sui simboli. Il suo interesse è rivolto a ogni tipo di linguaggio – verbale e visivo – sul registro di una narrazione evocativa. Ha esposto il suo lavoro principalmente in Italia e in Inghilterra. Le sue illustrazioni sono state selezionate in diversi concorsi tra i quali la Fiera del Libro di Bologna (2010), il Festival del Fumetto di Lucerna (2010) e il concorso Syria Poletti di Sacile (2009) dove ha ricevuto il Primo Premio per il 'Migliore albo illustrato' categoria esordienti. Ha recentemente esposto i suoi disegni a Safehouse 1 di Londra e alla Six Gallery di Milano.

Laura Bianchi (b. 1982 Italy) is a visual artist working with a variety of media and languages but which favourite media remains drawing. Laura gained a BA in sculpture from the 'Accademia di Brera', Milan (2006) and an MA Printmaking (2017) from Camberwell College of Arts (UAL), London, where she currently lives.

Her art practice is focused on narrative and symbols. She is interested in any language – verbal and visual – that moves upon the register of an evocative storytelling. Laura exhibited her work mainly in Italy and England. Her illustrations have been selected in various competitions including the Bologna Children's Book Fair, Italy (2010), the Comic Festival of Lucerne, Switzerland (2010) and at the 'Syria Poletti' award, Italy (2009) where she won the first prize for the 'Best Illustrated book' in the beginners category. She recently exhibited her drawings at Safehouse 1, London and at the Six Gallery in Milan.

Dispersione

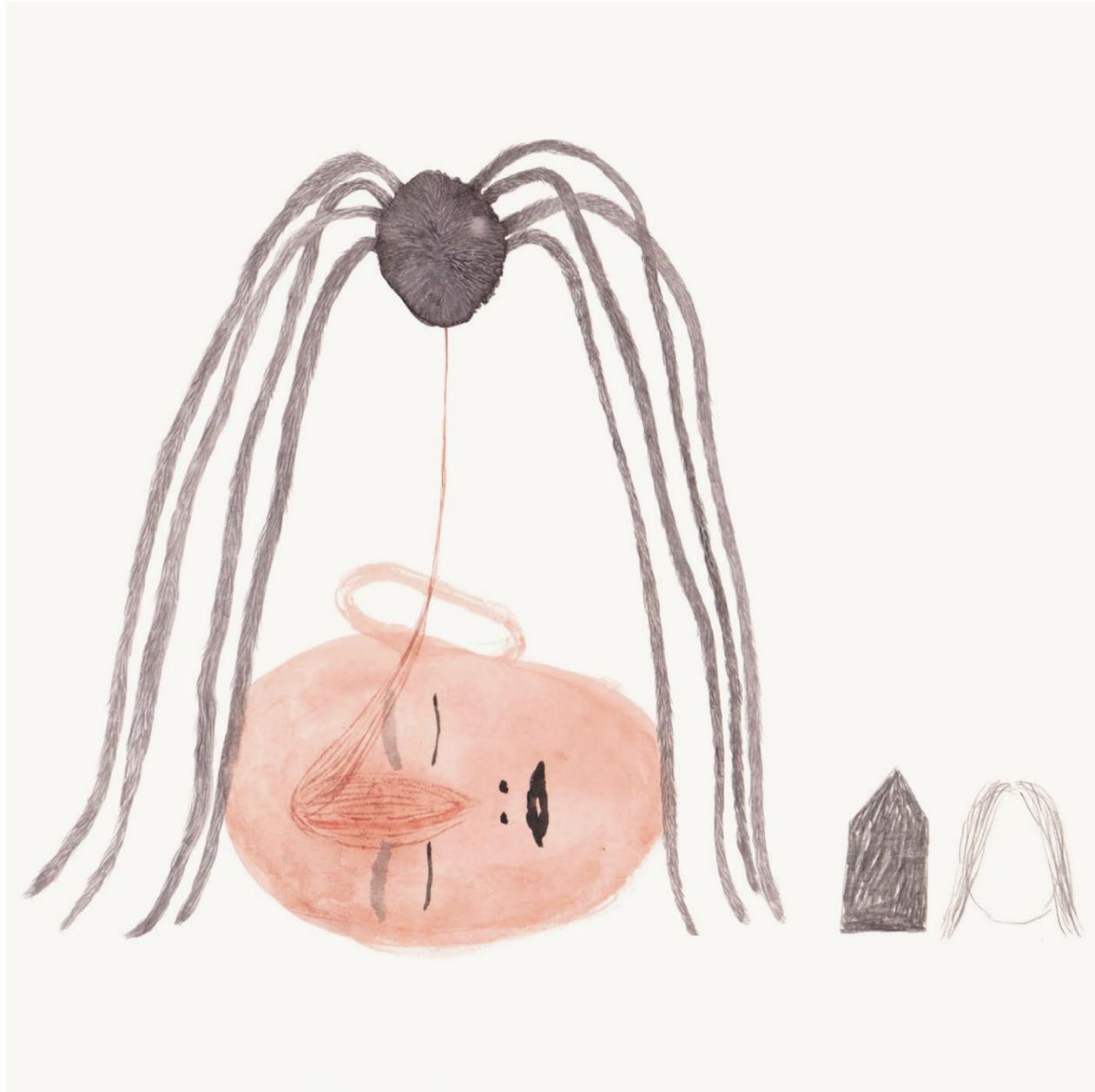




Ripararsi con il cuore al contrario



Big Bad Hair



La ragna pitocchia e monocola



La bestia che sa di acqua marina







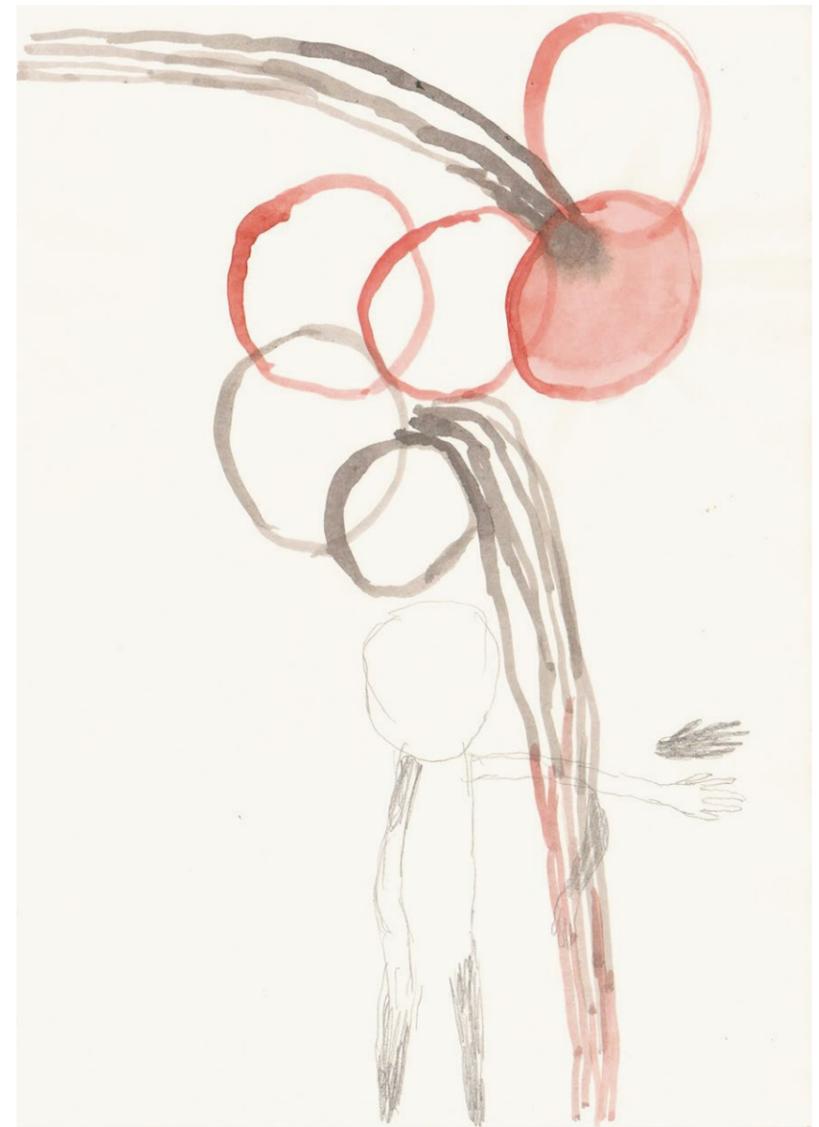
Senza titolo



Farsi fico



Un po' albero un po' foglia



Senza titolo

Mariangela Gualtieri

Bello, bello, bello il mondo, bello ridere di mondo in luce mattutina in colorazione di mondo con stagioni popolazioni e animali. Bello mondo questo ricordo, questo io lo ricordo bello, molto bello mondo, con cielo diurno e notturno, con facce che mi piacevano e musi e zampe e vegetazione che mi sospirava leggera leggera, tirando via chili e scarponi interiori che mi infangavano, tirando via ferri da stiro che mi portavo nel petto, e gran pulitura di dentro. Bello, questo io lo ricordo bello. Molto bello mondo.

Io ho avuto soccorso a volte da una piccola foglia, da un frutto così ben fatto che dava sollievo a mio disordine di fondo. Sì sì.

Da *Fuoco centrale* (Einaudi 2003)

Beautiful, beautiful, beautiful the world, beautiful laughing of world on daylight on coloring of world with seasons populations and animals. Beautiful world this memory, I do remember this beautiful, very beautiful world, with daytime and nighttime sky with faces that I liked and snouts and legs and vegetation that sighted at me very light, taking off kilograms and inner boots that muddied me up, pulling off irons that I carried in my chest, and great cleaning of the inside. Beautiful, I do remember this beautiful. Very beautiful world.

I was aided sometimes from a little leaf, from such a well made fruit that it relieved my deep mess. Yes yes.

From *Fuoco centrale* (Einaudi publishing house 2003)

Translated by Laura Bianchi



Mariangela Gualtieri, *Cielo e terra si parlano sempre*

Mariangela Gualtieri nata a Cesena nel 1951, è poeta e drammaturga. Comincia a scrivere in seno al Teatro Valdoca da lei stessa fondato insieme al regista Cesare Ronconi. Ogni allestimento di Ronconi la vede presente e partecipe, pronta a captare il giro di forze della scena e a dare ad esso parola. Fin dall'inizio cura la consegna orale della poesia – con letture di versi in Italia e in vari paesi del mondo – dedicando piena attenzione all'apparato di amplificazione della voce e al sodalizio fra verso poetico e musica dal vivo. La sua attività pedagogica è ininterrotta, con laboratori di scrittura e, attualmente, di lettura di versi al microfono.

Tra i testi pubblicati *Antenata* (Crocetti, 1992), *Sue Dimore* (Palazzo delle Esposizioni di Roma, 1996), *Nei Leoni e nei Lupi* (I Quaderni del Battello Ebbro, 1996), *Parsifal* (Teatro Valdoca, 2000), *Chioma* (Teatro Valdoca, 2000), *Fuoco Centrale* (Einaudi, 2003), *Donna che non impara* (Galleria Emilio Mazzoli, 2003), *Senza polvere senza peso* (Einaudi, 2006), *Sermone ai cuccioli della mia specie* (L'arboreto Editore, 2006), *Paesaggio con fratello rotto* (Luca Sossella, 2007), *Bestia di gioia* (Einaudi, 2010), *Caino* (Einaudi, 2011), *Sermone ai cuccioli della mia specie* in CD audio (Teatro Valdoca, 2012).

Mariangela Gualtieri is a poet and playwright born in Cesena in 1951. She began to write within the Valdoca Theater which she founded together with the director Cesare Ronconi. Each installation by Ronconi sees her present and participating, ready to capture the force of the scene and to give it voice. From the very beginning, she took care of the oral delivery of poetry - with readings in Italy and worldwide - dedicating full attention to the amplification of the vocal apparatus and the link between poetic verses and live music. Her pedagogical activity is uninterrupted, with writing workshops and, currently, open mic verse readings.

Among the published texts *Antenata* (Crocetti, 1992), *Sue Dimore* (Palazzo delle Esposizioni di Roma, 1996), *Nei Leoni e nei Lupi* (I Quaderni del Battello Ebbro, 1996), *Parsifal* (Teatro Valdoca, 2000), *Chioma* (Teatro Valdoca, 2000), *Fuoco Centrale* (Einaudi, 2003), *Donna che non impara* (Galleria Emilio Mazzoli, 2003), *Senza polvere senza peso* (Einaudi, 2006), *Sermone ai cuccioli della mia specie* (L'arboreto Editore, 2006), *Paesaggio con fratello rotto* (Luca Sossella, 2007), *Bestia di gioia* (Einaudi, 2010), *Caino* (Einaudi, 2011), *Sermone ai cuccioli della mia specie* in CD audio (Teatro Valdoca, 2012).

ニッポン 2018

MENINI ELISA

POTESSI DIVENTARE UN NIBBIO!

FOLKLORE



FINE.



VISU ERA UN TAGLIALEGNA ESPERTO E LABORIOSO, PASSAVA TUTTO IL GIORNO NEI BOSCHI.

CHOP
CHOP

TAGLIAVA E TAGLIAVA, SENZA FERMARSI MAI.



CHOP
CHOP



ONOREVOLE TAGLIALEGNA
... È DA UN PO' CHE LA OSSERO.



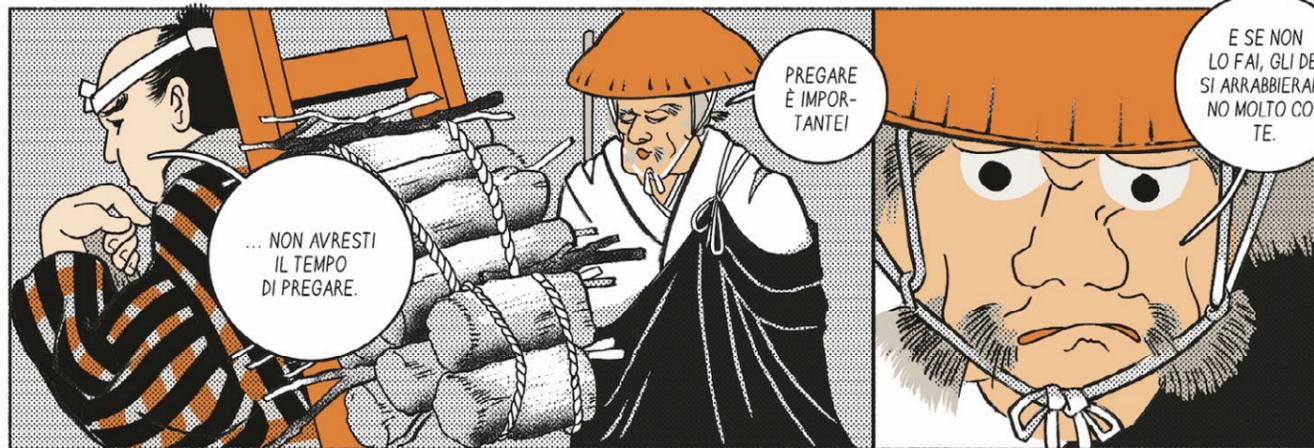
È INDUBBIAMENTE UN BRAVO LAVORATORE.

MA TEMO PREGHI TROPPO POCO.

MH

MONACO

SE ANCHE TU AVESSI UNA MOGLIE E DEI FIGLI DA SFAMARE, OLTRE A UNA GRANDE CASA DA CUSTODIRE....



... NON AVRESTI IL TEMPO DI PREGARE.

PREGARE È IMPORTANTE!

E SE NON LO FAI, GLI DEI SI ARRABBIERANNO MOLTO CON TE.



PER PUNIRTI, TI DARANNO L'ASPETTO DI DISGUSTOSI ANIMALI...

EH?

... QUANDO VERRÀ IL MOMENTO DI REINCARNARTI!

BEH

UNA VITA CHE VIVRAI STRISCIANDO, NEL BUIO E NEL FANGO.

TI HO AVVERTITO. BUONA VITA, TAGLIALEGNA.



VISU, CHE FINORA AVEVA PENSATO CHE LAVORARE DURO FOSSE LA COSA PIÙ SAGGIA DA FARE, PENSO MOLTO ALLE PAROLE DEL MONACO.

E SI CONVINSE DEL FATTO CHE LA PREGHIERA DOVEVA DIVENTARE LA SUA PRIORITÀ.



ERA COSÌ COINVOLTO CHE SMISE COMPLETAMENTE DI LAVORARE.

VISUI

E VA BENE.

PER LA LEGNA SO COME FARE.



IL RISO E LA LEGNA SONO FINITI.

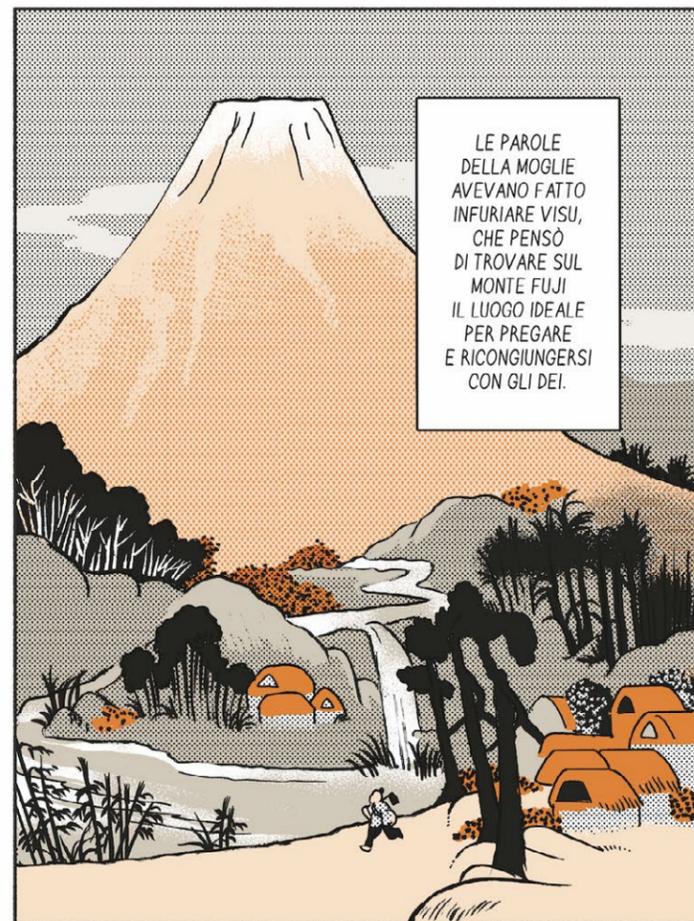
TI CHIEDO DI PROCURARLI O STASERA NON AVREMO DI CHE MANGIARE!



PER IL RISO, PREGHERÒ.



*LA ZUPPA DI MISO, A BASE DI ALGHE, SOIA FERMENTATA E TOFU, DI SOLITO PRECEDE IL PASTO VERO E PROPRIO.





Elisa Menini è nata a Rimini nel 1990. Ha iniziato a disegnare da giovanissima e continua a lavorare nel suo territorio, la Romagna.

Si è diplomata in *Cinema d'Animazione* alla Scuola del Libro di Urbino e laureata in Pittura all'Accademia di Belle Arti di Urbino. Dal 2011 fa parte di *Incubo alla Balena*, un collettivo che realizza autoproduzioni a fumetti con cui ha pubblicato *Momotaro* e *Il gatto dai tre colori*, adattamenti di leggende tradizionali giapponesi. A Gennaio 2019 esce *Nippon Folklore* per Oblomov Edizioni, al quale è seguita la pubblicazione di *Nippon Yokai* (2020) e *Nippon Monogatari* (2021), editati poi anche in Francia e Spagna. Dal 2020 collabora anche con Feltrinelli, FilmTV e Linus.

Nei suoi lavori la sperimentazione con il colore e la stampa crea una commistione tra tecniche tradizionali e digitali, spesso replicando gli effetti materici della serigrafia. Vive di profonda amicizia con il Giappone, la musica e il mare.

Elisa Menini was born in Rimini in 1990, she became familiar with pencils from a very young age and continues to work in her territory, Romagna.

After attending the State Institute of Art and graduating in Animation Cinema (2009) and Painting - gaining both diplomas in Urbino - she encountered the language of comics, of which she has always been an assiduous reader but never an author. For this reason, since 2011, she has been an integral part of 'Incubo alla Balena,' a collective working with comics and self publications. Thanks to this collaboration, she began to make herself known, having some work published in the omonymous fanzine - Incubo alla Balena - and through the self-published books *Momotaro* and *The cat with three colors* - adaptations of traditional Japanese legends.

In January 2019 , her first volume as author, *Nippon Folklore*, was published by Oblomov with which she then continued to explore the universe of Japanese folklore in the following publications *Nippon Yokai* (2020) and *Nippon Monogatari* (2021) , later also published in France and Spain. From 2020 she also collaborates with Feltrinelli, FilmTV and Linus.

Her experimentation with colour and various printing techniques creates a blend of traditional and digital in her works, often replicating the materic effects of screen printing in her illustrations. She lives a deep friendship with Japan, music and sea.



SE PROPRIO DEVO

se proprio devo cantare
che siano parole di ferro
se proprio devo viaggiare
che non sia un posto tranquillo
se proprio devo vincere
che non sia sorridendo
e se proprio devo vivere
che sia senza timone
e con il vento nel petto
e se proprio devo perderti
che intorno sia tutto spento

se proprio devo innamorarmi
che sia delle puttane
se proprio devo comandare
che sia con la voce di un cane
e se proprio devo morire
che sia in un campo di pallone
e se proprio devo vivere
che sia senza timone
e con il vento nel petto
e se proprio devo lasciarti
che sia tutto più lento

se proprio devo cantare
che siano parole di ferro
se proprio devo viaggiare
che non sia un posto tranquillo
se proprio devo vincere
che non sia sorridendo
e se proprio devo vivere
che sia senza timone
e con il vento nel petto
e se proprio devo lasciarti
che intorno sia tutto spento

IF I REALLY HAVE TO

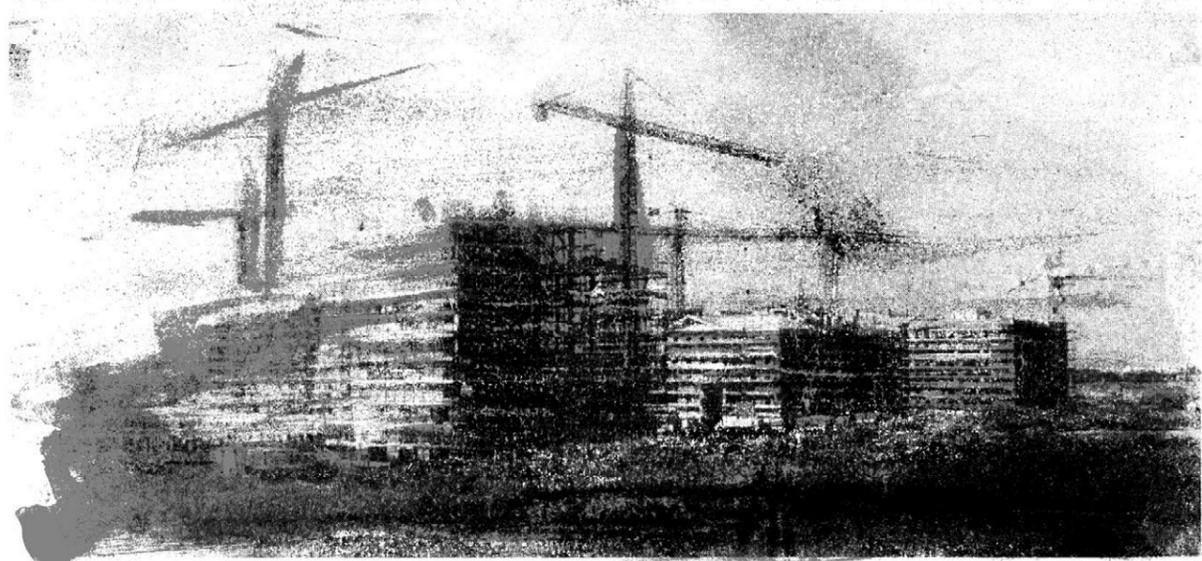
if I really have to sing
let the words be made of iron
if I really have to travel
let the place not to be quiet
if I really have to win
be it with no smile
and if I really have to live
let it be without a helm
and with the wind in my chest
and if I really have to lose you
make it so that everything around is turned off

if I really have to fall in love
let it be of whores
if I really have to command
be it with the voice of a dog
and if I really have to die
let it be in a football field
and if I really have to live
let it be without a helm
and with the wind in my chest
and if I really have to leave you
make it so that everything is slower

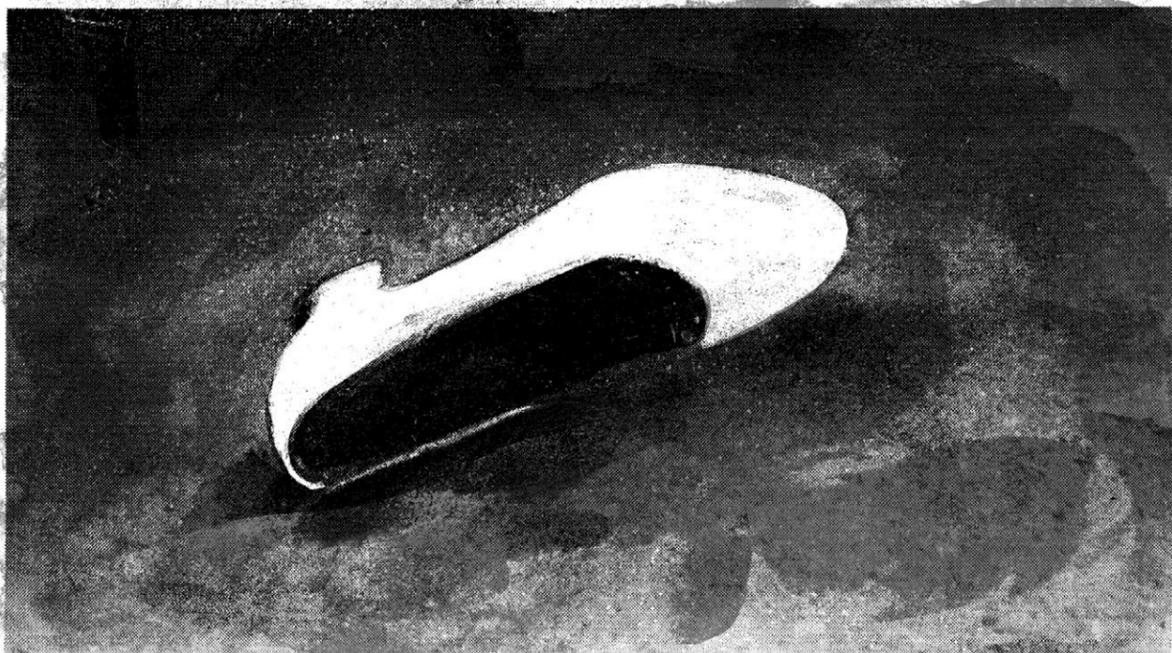
if I really have to sing
let the words be made of iron
if I really have to travel
let the place not to be quiet
if I really have to win
be it with no smile
and if I really have to live
let it be without a helm
and with the wind in my chest
and if I really have to lose you
make it so that everything around is turned off



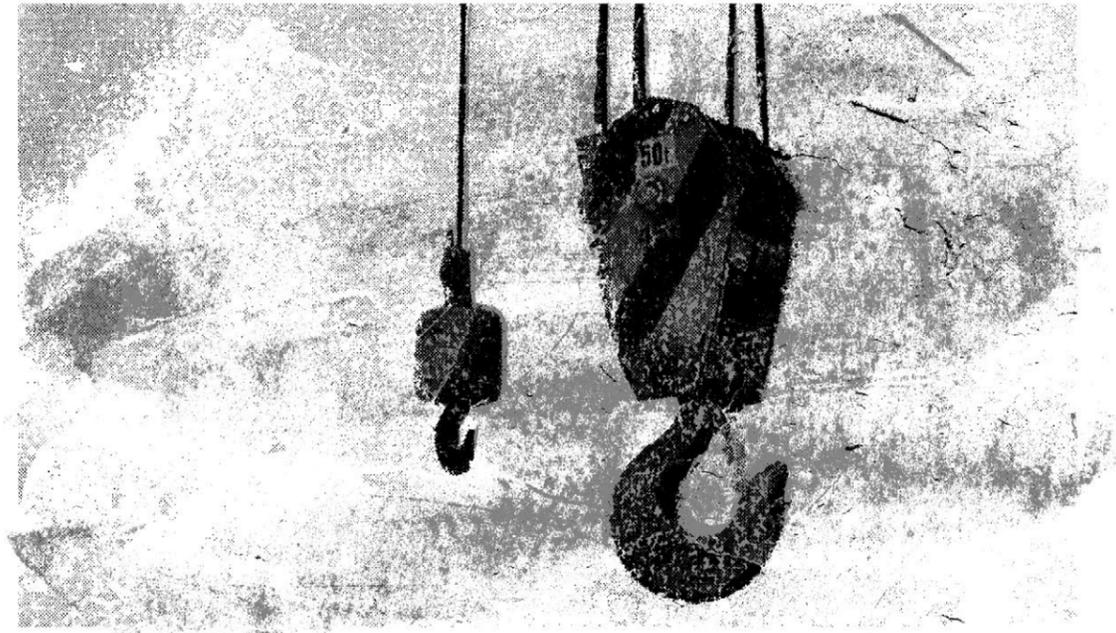
90



5



18



3



20



11



32



95



24

Giacomo Toni è autore, compositore, pianista e cantante. Noto agli appassionati del genere per l'utilizzo di un lessico paradossale e per i monologhi improvvisati che legano un brano all'altro, è attualmente riconosciuto come uno dei migliori cantautori italiani: un compositore con il genio dei grandi vecchi e la forma di un giovane d'assalto. I suoi testi, ironici e pungenti, ormonali e surreali, arrivano a sconfinare nell'umorismo. Allievo di Dimitri Sillato, ha assorbito le basi della tecnica pianistica jazzistica per condurla verso una personalissima sintesi sgarbata e diretta che definisce PianoPunk. Il suo terzo album in studio si intitola *Ballate di Ferro* ed è uscito a settembre 2021 per L'Amor Mio Non Muore Dischi, quattro anni dopo *Nafta* (2017) e otto anni dopo *Musica per autoambulanze* (2013), pubblicati entrambi per *Brutte Moderne*.

Giacomo Toni is an author, composer, pianist and singer. Known to the fans of the genre, for his use of paradoxes and for the improvised monologues which link one track to the other. He's currently known as one of the best Italian Songwriters: a composer with the stature of the old songwriters and the spur of a young talent. His lyrics, ironic, sharp and surreal, cross the borders of humor. Pupil of Dimitri Sillato, from whom he absorbed the bases of the piano jazz technique to conduct it into a very personal synthesis, rude and straight to the point, that he called *PianoPunk*. His third studio album is titled '*Ballate di Ferro*' and it was released in September 2021 by the label '*L'Amor Mio non Muore*', four years after '*Nafta*' (2017) and eight years after '*Musica per Autoambulanze*' (2013), both published by '*Brutte Moderne*'.

Mara Cerri è un'illustratrice e autrice di cinema d'animazione. I suoi lavori sono stati pubblicati dalle case editrici Einaudi, OrecchioAcerbo, Else edizioni, Mondadori, Coconino e dalle riviste *Lo Straniero*, *Il Manifesto*, *Internazionale*. Ha collaborato con gli scrittori Andrea Bajani, Paolo Cognetti, Elena Ferrante, Nadia Terranova e con l'attrice e drammaturga Chiara Lagani della compagnia teatrale *Fanny & Alexander* per la quale ha realizzato anche i disegni dello spettacolo *OZ*. Ha realizzato l'illustrazione del manifesto del film *Lazzaro felice* di Alice Rohrwacher. Nel cinema d'animazione è coautrice con Magda Guidi di due cortometraggi: *Via Curiel 8* (primopremio Corto Italia, Torino Film Festival 2011) e *Sogni al campo* (selezione alla sezione Orizzonti della Biennale Cinema di Venezia 2020). Ha realizzato le animazioni per il documentario *Ferrante Fever* di Giacomo Durzi e ha collaborato al film *Samouni Road* di Stefano Savona, con le animazioni di Simone Massi. Ha disegnato il manifesto del Salone del libro di Torino 2020. Con il gruppo musicale Comaneci collabora alla costruzione di un live per musica e immagini, dal titolo *Anguille*. Libri in uscita nel 2021: *L'invenzione dell'amore* di Daniel Filipe e Mara Cerri, da un'idea di Alice Rohrwacher e Luciana Fina, Else edizioni; *L'isola di Kalief* di Davide Orecchio e Mara Cerri, OrecchioAcerbo edizioni; *Il segreto* di Nadia Terranova e Mara Cerri, edizioni Mondadori.

Mara Cerri is an illustrator and author of animated movies. Her works have been published by Einaudi, Orecchio Acerbo, Else edizioni, Mondadori, Coconino Press and featured in magazines such as *Lo Straniero*, *Il Manifesto*, *Internazionale*. She collaborated with writers Andrea Bajani, Paolo Cognetti, Elena Ferrante, Nadia Terranova and with actress and playwright Chiara Lagani of the theatre company *Fanny & Alexander* for which she also made the drawings for the show *OZ*. She made the movie poster of the film *Lazzaro Felice* by Alice Rohrwacher. In the field of animation she is the co-author, with Magda Guidi, of two short movies: *Via Curiel 8* (first prize Corto Italia, Torino Film Festival 2011) and *Sogni al campo* (selected at Orizzonti at the Biennale of Cinema, Venice 2020). She made the animations for the documentary '*Ferrante Fever*' by Giacomo Durzi and collaborated at the film '*Samouni Road*' by Stefano Savona, with animations by Simone Massi. She created the poster for the Salone del libro, Torino 2020. She collaborates with the music group Comaneci to create a live space for music and images called *Anguille*. Upcoming books for 2021: '*L'invenzione dell'amore*' by Daniel Filipe and Mara Cerri, concept by Alice Rohrwacher e Luciana Fina, Else publishing house; '*L'isola di Kalief*' by Davide Orecchio and Mara Cerri, OrecchioAcerbo publishing house; '*Il segreto*' by Nadia Terranova and Mara Cerri, Mondadori publishing house.

AGGIORNAMENTI SULLE ATTIVITÀ DEI SOCI ALMA, SUL MONDO DELL'EDITORIA, DEL DISEGNO, DELL'ANIMAZIONE E DELLE IDEE

UPDATES ON THE ACTIVITIES OF ALMA'S MEMBERS, ON THE WORLD OF PUBLISHING, DRAWING, ANIMATION AND IDEAS

►►► Il 13 novembre **Samuele Canestrari** e **Noemi Gurioli** hanno inaugurato una libreria indipendente a Modigliana (FC), il paese in cui vivono e lavorano.

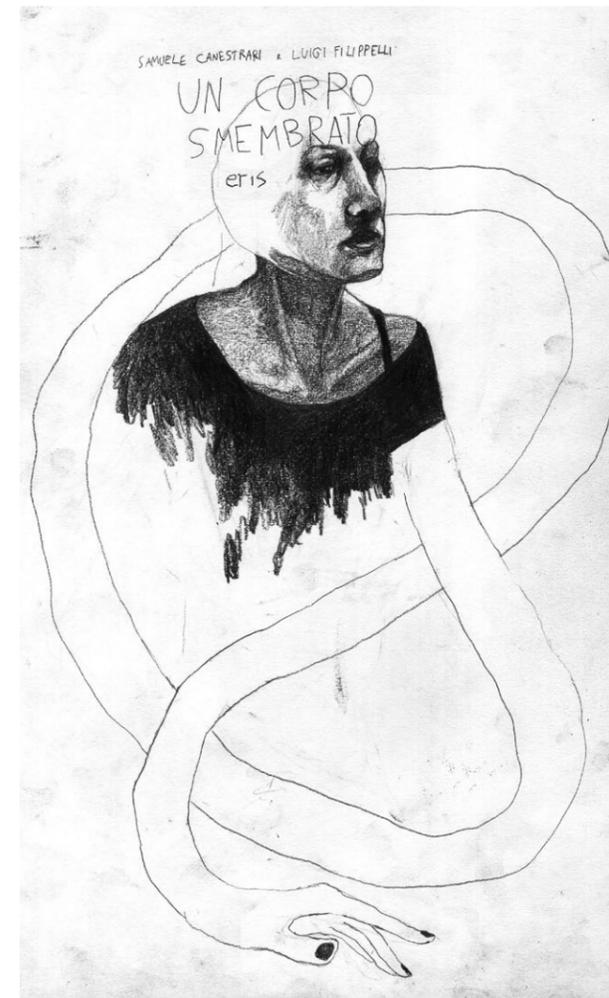
All'interno della libreria, che hanno chiamato *Bauci Città* ispirandosi a una delle città invisibili di Italo Calvino, i libri e le stampe sono accerchiati da un torchio calcografico, un laboratorio di serigrafia, colori e una montagna di grafite. La libreria è anche lo studio dove lavorano ai loro progetti. In agosto è uscito il libro *Macellaro*, stampato da Check Point Charly (Bologna) e co-prodotto da MalEdizioni con disegni di Samuele Canestrari e sceneggiatura di Marco Taddei.

In novembre è uscito *Un corpo smembrato* di Samuele Canestrari e Luigi Filippelli, pubblicato da Eris Edizioni e presentato a Lucca 2021.

On the 13th of November **Samuele Canestrari** and **Noemi Gurioli** opened an independent bookshop in Modigliana (FC, Italy), the village where they both live and work. Inside the bookshop, which they called *Bauci Città* inspired by one of Italo Calvino's invisible cities, books and prints are surrounded by a printing press, a screen printing workshop, colors and a mountain of graphite.

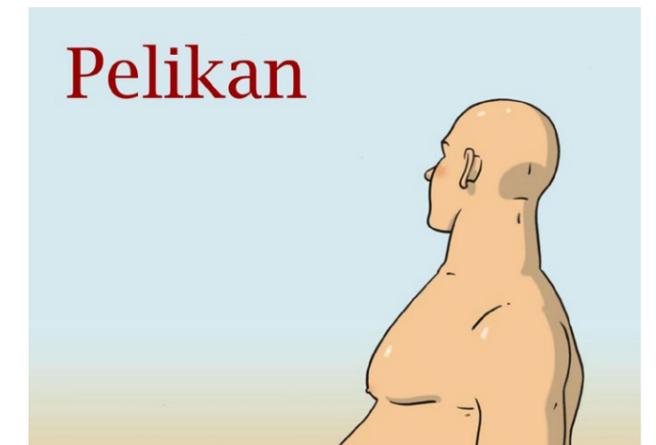
The bookshop is also the place where they work on their projects. The book *Macellaro* has been released in August, printed by Check Point Charlie (Bologna) and co-produced by MalEdizioni with illustrations by Samuele Canestrari and written by Marco Taddei.

In November it was released *Un Corpo Smembrato* (A Dismembered Body, Ed.) by Samuele Canestrari and Luigi Filippelli, published by Eris Edizioni and presented at Lucca Comics & Games 2021.



►►► È uscita *Pelikan*, una piccola antologia di illustrazioni a china realizzate da **Gastone Mencherini**, con una presentazione firmata da Antonio Castronuovo. L'editore è Babbomorto, etichetta dell'Editrice La Mandragora (info@editricelamandragora.it).

Pelikan is out, a little anthology of china ink illustrations by **Gastone Mencherini**, introduced by Antonio Castronuovo. Edited by Babbomorto, a label by La Mandragora publishing house.



►►► Il documentario animato *Girls talk about football* di **Paola Sorrentino** ha vinto nella categoria Best Documentary al Sharjah International Film Festival e ha ricevuto il Special Jury Award nella Student Category al Festival III Rising in Lusitania - AnimaDoc Film Festival in Gdańsk (Polonia).

Girls talk about football è un film di laurea che racconta il calcio femminile attraverso lo sguardo di sei donne provenienti da Italia, Brasile e Norvegia. Precedentemente è stato selezionato in festival internazionali tra cui Animage International Animation Festival of Pernambuco (Brasile), Zlin Film Festival (Repubblica Ceca) e La Guarimba (Italia).

The animated documentary *Girls Talk About Football* by **Paola Sorrentino** won the Best Documentary section at the Sharjah International Film Festival and received the Special Jury Award in the Student Category at the Festival III Rising of Lusitania - AnimaDoc Film Festival in Gdańsk (Poland). *Girls Talk About Football* is a graduation film that talks about female football through the eyes of six women from Italy, Brazil and Norway. Previously, it has been selected at different international festivals like Animage International Animation Festival in Pernambuco (Brazil), Zlin Film Festival (Czech Republic) and La Guarimba (Italy).



►►► **Laura Fuzzi** prosegue il suo lavoro di insegnante di disegno animato tradizionale all'Istituto Palladio di Verona e alla Scuola del Fumetto di Bologna. Ha all'attivo workshop e laboratori didattici per adulti e bambini in tutta Italia. Ha pubblicato il diario scrapbook *Mica Storie. Racconti straordinari di inclusione quotidiana* di cui è autrice dei testi e dei disegni, pubblicato da Edit Sapim nell'ambito del progetto *Terra del Buonavivere*. Il 60% dei ricavi del diario saranno devoluti a Fondazione Pangea Onlus per l'emergenza umanitaria afghana.

Laura Fuzzi is continuing her job as a traditional animation teacher at the Istituto Palladio in Verona and at Scuola del Fumetto in Bologna. She is currently giving workshops for both adults and children all across Italy. She published the scrapbook diary *Mica Storie*. She illustrated and wrote *Racconti Straordinari di Inclusione Quotidiana* (Extraordinary Stories of Daily Inclusion, Ed.) published by Edit Sapim to be part of the *Terra Buonavivere* project. The 60% of the diary's proceeds will be donated to Fondazione Pangea Onlus to help the current Afghan humanitarian emergency.



►►► *Menu Risorgimento. L'Unità d'Italia in cucina* di **Viola Bartoli** nasce con l'intento di rievocare il menù del pranzo imbandito nel 1911, sotto l'alto patronato del Re, in occasione dei festeggiamenti per il cinquantesimo anniversario dell'Unità d'Italia. È il primo libro de *Linkiesta Gastronomika* e attraverso i piatti illustrati, o replicati dallo chef Matteo Baronetto del ristorante Torinese *Del Cambio*, è stata ricostruita la storia di questo pranzo che fu un grande manifesto del Risorgimento (144 pagine, 185x225mm, stampato in 5 colori e rilegato in brossura rigida, con dorso telato ed elementi in stamping e debossing).

Menu Risorgimento. L'Unità d'Italia in cucina by **Viola Bartoli** has been created with the intention of recalling the lunch that was laid in 1911, under the King's high patronage, on the occasion of the fiftieth anniversary of the celebration of the Italian Unification. This is the first book published by *Linkiesta Gastronomika* and aims through the illustrated dishes, or replicated by the Chef Matteo Baronetto of the Turin restaurant *Del Cambio*, to reconstruct the story of this lunch that has been the Risorgimento's manifesto

(144 pages, 185x225mm, printed in 5 colors and in a rigid paperback bind, with a fabric spine and stamping and embossing elements)



►►► Il corto *Sogni al campo* di **Mara Cerri** e **Magda Guidi** vince il Primo Premio a Animation Bucharest International Film Festival (ABIFF) e a Visioni Corte International Film Festival 2021, inoltre viene premiato come miglior film marchigiano al Fano International Film Festival.

The animated short *Sogni al Campo* by **Mara Cerri** and **Magda Guidi** won the first prize at the Animation Bucharest International Film Festival 2021, furthermore it has been awarded as best regional film at the Fano International Film Festival.



►►► Il 3 dicembre **Omar Cheikh** con altri 11 disegnatori ha inaugurato la mostra del progetto *Invisible Lines* all'interno degli spazi dell'Accademia di Belle Arti di Bologna al Festival BilBolBul. Ha poi partecipato a una discussione sul fumetto con Manuele Fior, Clara Chotil e Leopold Prudon moderata da Emilio Varrà, tenuta negli spazi del DAS-Dispositivo Arti Sperimentali. Lo stesso giorno si è svolto *Sigaretten*

Ensemble-01, un live painting di gruppo sopra le note di Vincenzo Vasi. Durante il periodo Febbraio-Marzo 2022 a Riga, Omar Cheikh prenderà parte alla residenza artistica di *Kuš! Komiks*, un'organizzazione lettone che si occupa di promuovere il fumetto nella propria regione e all'estero.

On the 3rd of December, **Omar Cheikh** with other 11 illustrators inaugurated an exhibition for the *Invisible Lines* project inside the spaces of the Fine Art Academy in Bologna at the BilBolBul Festival. Then, he participated in a talk with Manuele Fior, Clara Chotil and Leopold Prudon moderated by Emilio Varrà, at the DAS-Dispositivo Arti Sperimentali. Happening on the same day, *Sigaretten Ensemble-01*, a collective live painting on the music of Vincenzo Vasi. During the period of February-March 2022 in Riga, Omar Cheikh will be part of the *Kuš! Komiks* art residency, a Latvian association which aims to promote comics inside and outside their country.



►►► Il film *Mayday, Mayday!* di **Anna Rita Baldarelli** è stato selezionato per la fase finale della sedicesima edizione di *Sardinia Film Festival* nella sezione non competitiva "Panorama Italiano" che si è svolto a Sassari dal 3 all'8 dicembre. *Sardinia Film Festival* è ideato e organizzato dal Cine Club Sassari con la collaborazione di enti pubblici e privati ed è guidato dal neo direttore artistico Luca Raffaelli, considerato uno dei più importanti esperti italiani di fumetto e cinema di animazione.

The film *Mayday, Mayday!* by **Anna Rita Baldelli** has been selected for the finals of the *Sardinia Film Festival's* 16th edition, for the non-competitive section "Panorama Italiano" which has happened during the 3rd to the 8th of December.

Sardinia Film Festival has been created and organized by Cine Club Sassari with the collaboration of public and private authorities and is led by the neo art director Luca Raffaelli, who is considered one of the most important Italian experts on comics and animation.



►►► Il Festival *Balkanima* di Belgrado ha dedicato una retrospettiva a **Simone Massi**. Attualmente il cortometraggio *L'Infinito* e il videoclip *Ad ogni alba* sono in programma in numerosi festival italiani e internazionali. Simone Massi ha illustrato la locandina del film *Turn your body to the sun* di Aliona van der Horst, la copertina del libro *La fiamma dei tuoi occhi* di James Purdy e le copertine di tutta l'opera di Cesare Pavese per le edizioni *Ecra*. È stato ospite al Festival *Urbino città del Libro*, in un incontro con Goffredo Fofi.

The *Balkanima* Festival in Belgrade dedicated a retrospective to **Simone Massi**. The short film *L'Infinito* (The Infinite, Ed) and the music video *Ad Ogni Alba* are currently being shown in numerous Italian and international festivals. Simone Massi has illustrated the film poster for *Turn Your Body to the Sun* by Aliona Van Der Host, a book cover of *La Fiamma dei Tuoi Occhi* (The Candles of Your Eyes, Ed) by James Purdy and all the covers of Cesare Pavese's work book for *Ecra* publishing house. He has been hosted by *Urbino Città del Libro* Festival in a talk with Goffredo Fofi.



►►► *Se lo butta il mare lo prendiamo noi* è un progetto a cura di Matilde Galletti che ha visto coinvolto **Luca Caimmi**. Dalla collaborazione tra l'associazione Karussell e Marina di Porto San Giorgio è nata la residenza d'artista *L'Approdo*. L'Approdo, dove si è svolta la residenza, è l'unico edificio rimasto del primo pontile realizzato tra gli anni '50 e '60 a Porto San Giorgio, ora recuperato dal concessionario Marina di Porto San Giorgio. Per circa un mese Luca Caimmi si è dedicato allo studio dell'immaginario e della cultura marinara del luogo creando una serie di disegni allestiti nello spazio lavorativo. Il progetto proseguirà con la pubblicazione di un albo illustrato nella prossima primavera. Lo spazio è visitabile su appuntamento fino al 31 gennaio 2022 scrivendo a karussell.artecontemporanea@gmail.com.

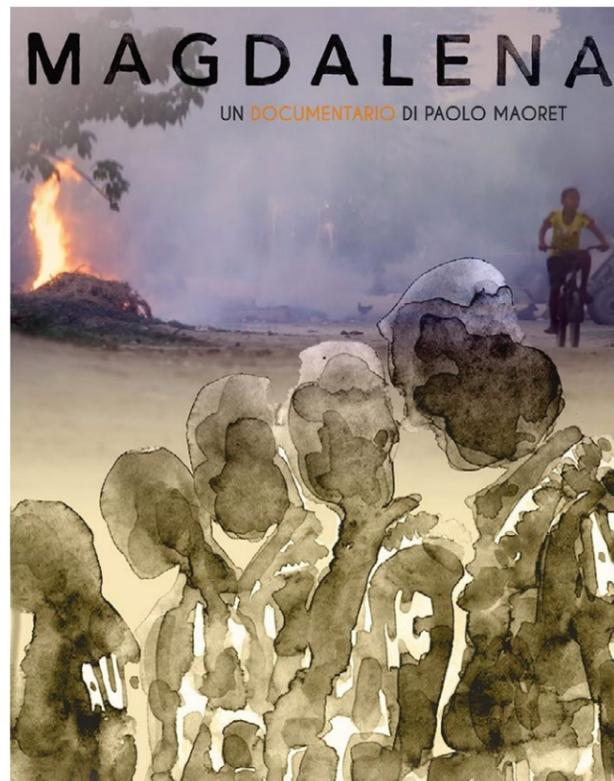
Se Lo Butta il Mare lo Prendiamo Noi is a project by Matilde Galletti of which **Luca Caimmi** took part. From the collaboration with association Karussell and Marina di Porto San Giorgio the art residency *L'Approdo* was born. The Approdo (Docking, Ed), where the residency has happened, is the only remaining of the dock's building realized between the 50s and 60s in Porto San Giorgio, and has been now retrieved by the Porto San Giorgio Marine authority. For about a month, Luca Caimmi has been researching the imaginary and cultural marine heritage on site creating a series of drawings that are now exhibited in the work space. The project will continue following the publication of an illustration book for the next spring. The space is open to the public previous booking until the 31st of January 2022 contacting karussell.artecontemporanea@gmail.com



►►► **Annamaria Gentili**, in arte **Anima**, ha realizzato le animazioni del film *Magdalena*. Un viaggio nel cuore del conflitto colombiano, un documentario di Paolo Maoret sulle conseguenze della violenza e della guerra civile in una remota area nel nord della Colombia. Il film è stato proiettato in anteprima nazionale a Bologna il 24 novembre (<https://www.produzionidalbasso.com/project/magdalena>).

Annamaria Gentili, aka **Anima**, realized the animations for the film *Magdalena*. *Un Viaggio nel Conflitto Colombiano* (Magdalene. A journey inside the Colombian Conflict,

Ed), which is a documentary by Paolo Maoret about the consequences of violence and civil war in a remote area of North Colombia. The film was nationally premiered in Bologna on the 24th of November 2021. (<https://www.produzionidalbasso.com/project/magdalena>)



►►► **Alessia Travaglini** è stata ospite della residenza internazionale per la scrittura di film animati all'Abbazia di Fontevraud in Francia con il suo progetto di cortometraggio *Mes maisons volantes* (*Le mie case volanti*).

Alessia Travaglini has been hosted at the Fontevraud Abbey international art residency (France) for animation screenwriting with her short film *Mes Maisons Volantes* (My Flying Homes, Ed).



►►► **Beatrice Pucci** ha appena ultimato il suo ultimo cortometraggio *Dove il sasso cadrà*. La prima del film è stata al *Piccolo Festival dell'Animazione (PFA)* a San Vito al Tagliamento (PN).

Beatrice Pucci has just finished her last short film *Dove il Sasso Cadrà* (Where the Stone Will Fall, Ed). The premiere has been at the *Piccolo Festival dell'Animazione* (PFA) in San Vito al Tagliamento (Italy,PN)



►►► *Dietro gli occhi* di **Darkam Arcadia** (Eugenia Monti) è un diario di viaggio che riflette sull'importanza dei rituali collettivi e di quelli individuali. Racconta sei mesi di viaggio tra il Sud Est Asiatico e il Sud America e riunisce i pezzi del mondo di Darkam, fatto di visioni oniriche, di quotidiano, di contrasti, di magia, di disegni sotto la pelle, di antiche cerimonie, con uno zaino in spalla. Cercando la tradizione spirituale, le culture antiche, i tatuaggi e le modificazioni corporee tribali, il viaggio diventa un modo per esplorare sé stessi e scoprire quanto si possa imparare da sconosciuti incontrati per strada e da strane creature apparse in meditazione. Perché a volte è necessario andare lontano, e tornare diversi. In uscita a febbraio in libreria.

Dietro Gli Occhi (Behind the Eyes, Ed) by **Darkam Arcadia** (Eugenia Monti) is a travel diary that reflects upon the importance of collective and individual rituals. It tells of six months of travel between South East Asia and South America. It collects all Darkam's pieces, made of dreamlike visions, daily routines, contrasts, magic, drawings under the skin, ancient ceremonies, with a backpack on the shoulders. Searching for traditional spirituality, ancient cultures, tattoos and tribal modifications, the journey becomes a way to explore ourselves and discover how much can be learned by casual encounters with strangers and from the apparition of strange creatures during meditation. Because sometimes it is necessary to go far and to come back changed. Out in the bookstores in February.



►►► È nata una collaborazione tra **Tamara Tantalo** e **Filosofiacobambini®**. **Filosofiacobambini®** è un marchio leader nel campo delle pratiche filosofiche rivolte ai bambini, con un centinaio di collaboratori sparsi in tutta Italia. A Tamara Tantalo è affidato il compito di ripensarne la veste grafica attraverso disegni e illustrazioni. Questo giovane marchio crede fortemente nella collaborazione e nell'interdisciplinarietà, soprattutto tra educazione, illustrazione e animazione. Tra gli obiettivi c'è quello di portare nel mondo dell'educazione l'attissima sensibilità e qualità degli artisti legati ad **ALMA**.

A collaboration between **Tamara Tantalo** and **Filosofiacobambini®** has begun. **Filosofiacobambini®** is a leading brand specialized in philosophical practices for children, with a thousand collaborators all over Italy. Tamara Tantalo will be in charge of rethinking the design of **Filosofiacobambini®** through her illustrations. This new brand believes deeply in collaboration and interdisciplinarity, especially between education, illustration and animation. Among their aims is the will to bring the high quality and sensibility of ALMA's artists in the setting of education.



►►► Ad aprile il collettivo **Kalico Jack** collabora con **Factanza** magazine per un progetto animato sul fenomeno del catcalling. Un video di denuncia intitolato *Sono solo complimenti* è accompagnato da una serie di interventi audio di ragazze e donne che hanno vissuto esperienze di molestie. A ottobre viene proiettato *Bloodland Embrace* al *Journey Festival International* (Manchester UK), festival che presenta una varietà di lavori creati da artisti che esplorano l'esperienza dei rifugiati e le culture globali attraverso incontri e progetti creativi. *Bloodland Embrace* è un corto animato progettato in collaborazione con Majid Adim (animatore), James Hamilton (compositore musicale) e The Invisible Flock (produttore esecutivo) che riflette sulle ripercussioni emotive di chi deve abbandonare la propria casa con la speranza e la caparbia, data dal bisogno, di poter ricreare "il proprio posto" altrove. Il 26 novembre è uscito su tutte le piattaforme streaming il videoclip *On the Moon* realizzato per il gruppo musicale Jack in the Box: un'esplosione di colori a ritmo di musica, un viaggio dalla terra alla luna, un'ambientazione terrestre abitata dalla parte più istintiva e animale dell'uomo e il grande satellite bianco abitato da conigli giganti che ballano al ritmo dei beat new jazz del gruppo palermitano.

In April, the **Kalico Jack** collective collaborated with **Factanza** magazine for an animated project about catcalling. A video statement called *Sono Solo Complimenti* (It's Just a Compliment, Ed) is accompanied by a series of female

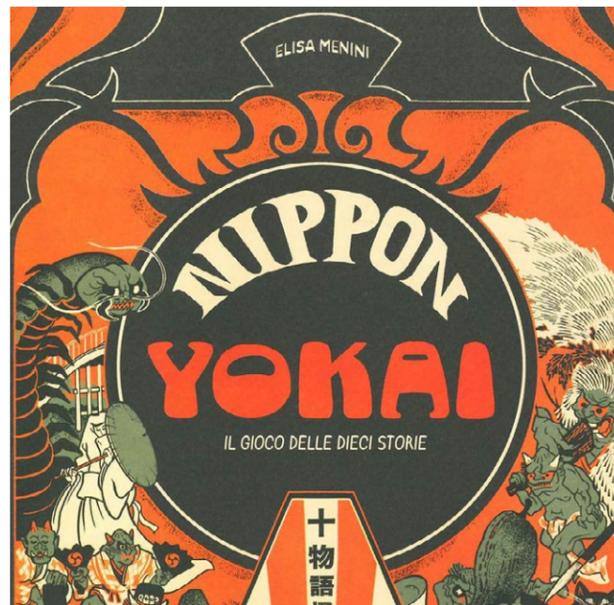
voices that have experienced sexual harassment. *Bloodland Embrace* was screened in October at the Journey Festival International (Manchester, UK), a festival that presents a variety of works created by artists exploring the experiences of refugees and the global culture through encounters and creative projects. *Bloodland Embrace* is a short animated film made in collaboration with Majid Adim (animator), James Hamilton (music composer) and The Invisible Flock (executive producer). The movie reflects upon the emotional repercussions on those who have to abandon their homes with the hope and stubbornness generated by the need to find their "own place" somewhere else. On the 26th of November it was released on all platforms the music video *On The Moon*, realized for the band Jack in the Box: an explosion of colors upon musical rhythms, a voyage from the Earth to the Moon. The terrestrial setting is inhabited by the most instinctive and animal side of mankind while the great white satellite is home to giant rabbits dancing to the jazz rhythms of the 'palermitan' (from Palermo) band.



►►► Nella tradizione folclorica giapponese il monte Fuji è sacro, molto amato e rispettato. Ci sono molte leggende e dicerie, una di questa recita: "chi scala una volta nella vita il monte Fuji è saggio. Ma chi lo scala due volte è pazzo". Kintaro, il famoso eroe della cultura nipponica, è impegnato nell'impresa più importante della sua giovane vita: raggiungere la cima del monte Fuji per raccogliere l'acqua miracolosa che sola può salvare la vita della madre, gravemente ammalata. Nella sua ascesa al monte è accompagnato dall'uccellino Honpo, già protagonista del precedente best seller *Nippon Yokai*, e dagli aiutanti Kuma, l'orso e Washi, l'aquila. **Elisa Menini** chiude la fortunata trilogia giapponese - i precedenti volumi sono *Nippon Folklore* e *Nippon Yokai*, usciti tra il 2019 e il 2020 - con un racconto che regala al lettore il premio della vetta. Ironico, delicato, rispettoso della tradizione e innovativo nel linguaggio. Con *Nippon Yokai* (Oblomov Edizioni) Elisa Menini ha vinto il Premio Boscarato alla scorsa edizione del Treviso Comic Book Festival come miglior artista (disegno e sceneggiatura).

In Japanese folklore, Mount Fuji is sacred, very cherished and respected. There are many legends and stories, one of these reads out: "who climbs Mount Fuji once is wise. But who climbs it twice is a fool". Kintaro, the famous Japanese hero, is focused on the most important quest of his young life: reaching the top of Mount Fuji to collect its miraculous water that will save his mother's life, who is gravely ill. During his ascent to the sacred mountain, he is accompanied by the

little bird Honpo, already present in the previous bestseller *Nippon Yokai*, and by his companions Kuma the bear and Washi the eagle. **Elisa Menini** finishes her fortunate Japanese trilogy - the previous volumes were *Nippon Folklore* and *Nippon Yokai*, published between 2019 and 2020 - with a tale that rewards the readers with a mountain peak. Ironical, delicate, respectful of tradition and with an innovative language. With *Nippon Yokai* (Oblomov Edizioni), Elisa Menini won the Boscarato Prize at the Treviso Comic Book Festival's past edition as Best Artist (illustration and scriptwriting).



►►► A maggio **Luciana Bencivenga** ha organizzato *Naturalmente Resistiamo*, mostra di disegno, fotografia (Cesare Andreano) e scultura (Valentina Di Luca) nel Borgo di Montefabbri (PU) dove ha presentato il gioco illustrato *Memory dei sinonimi e contrari*, autoproduzione nata durante il lockdown del 2020. A giugno nella giungla di Vienna (Dschungel Theaterhaus) torna in scena *Ocean*, spettacolo teatrale dedicato al giovane pubblico sul tema dell'inquinamento della plastica, dove torna a disegnare la scenografia interattiva. A luglio partecipa alla mostra collettiva *Le Forme dell'Arte*, dedicata alle opere dei carristi dell'associazione Carnival Factory presso Palazzo Pagani a Fano, e alla collettiva *Tra il Dire e Il Mare* organizzata da Terziario Donna Marche presso Palazzo Gradari a Pesaro. Ad agosto nella città di Hannover accade la prima residenza artistica del progetto pilota *Meine stimme bin ich, unsere stimme sind wir*, dove canto, pittura dal vivo e movimento si incontrano per discutere di collettività e solitudine, con le cantanti Chiara Raimondi e Joules Fuchs e la danzatrice Elda Maria Gallo. Il videoclip documentativo del progetto *Moving Minds* (visibile su youtube) è stato presentato il 14 ottobre a Women In Music a Hannover.

In May, **Luciana Bencivenga** organized *Naturalmente Resistiamo* (Naturally we Resist, Ed), an exhibition of drawings, photography (Cesare Andreano), and sculptures (Valentina Di Luca) in Montefabbri (Pesaro, Italy) where she presented the illustrated table game *Memory dei Sinonimi e dei Contrari* (Synonyms and Antonyms' Memory, Ed), created during lockdown in 2020. In June, inside Vienna's jungle, *Ocean* returned to the scene of the Dschungel

Theaterhaus where Luciana Bencivenga performed her interactive scenography through live drawing. The show, which was dedicated to the young audience, was about plastic pollution. In July, she took part in the collective exhibition *Le Forme Dell'Arte* (The Shapes of Art, Ed), dedicated to the Carnival's truck artists of the Carnival Factory association at Palazzo Pagani in Fano. She also participated in the collective exhibition *Tra il Dire e il Mare*, organized by Terziario Donna Marche at Palazzo Gradari in Pesaro (Italy). In August, the town of Hannover saw the birth of the very first art residency supporting the *Meine Stimme Bin Ich, Unsere Stimme Sind Wir* (I am My Voice, We Are Our Voice, Ed), where the meeting between singing, live painting and performance helped the discussion around collectivity and solitude, with the participation of the singers Chiara Raimondi and Joules Fuchs and the dancer Elda Maria Gallo. *The Moving Minds'* documentative music video was presented on the 14th of October at the Women In Music festival in Hannover and it's also available on YouTube.



►►► In collaborazione con il Comune di Apecchio, **ALMA** ha organizzato un workshop di cinema d'animazione intitolato **WOW STOP MOTION** a cura dell'artista e illustratore Luca Di Sciuolo. Il laboratorio si è tenuto sabato 13 novembre dalle ore 15 alle ore 18 presso l'Istituto Comprensivo Statale Scipione Lapi di Apecchio, con la partecipazione degli insegnanti della scuola.

In collaboration with the borough of Apecchio (Italy), **ALMA** has organized an animation workshop called **WOW STOP MOTION** curated by artist and animator Luca Di Sciuolo. The workshop has been held on Saturday the 13th of November from 3 PM until 6 PM at the Istituto Comprensivo Statale Scipione in Apecchio, supported by the school's teachers.



►►► **ALMA** ha promosso un laboratorio didattico sul disegno adatto a bambini dai 5 agli 11 anni tenuto dalle artiste Giulia Betti e Anna Rita Baldarelli con lo scopo di ampliare le capacità cognitive e percettive degli studenti e sviluppare creatività e fantasia. Il corso si è tenuto sabato 6 novembre dalle ore 15 alle ore 18 presso la Scuola Primaria e dell'Infanzia di Cantiano con la partecipazione degli insegnanti dell'istituto. Evento in collaborazione con il Comune di Cantiano.

ALMA has promoted a drawing workshop for children between 5 and 11 years old, led by the artists Giulia Betti and Anna Rita Baldarelli with the goal of increasing the student's cognitive and perceptive qualities in order to encourage creativity and fantasy. The course was held on Saturday 6th of November from 3 PM to 6 PM at the Primary School of Cantiano and was supported by the teachers. The event was delivered in partnership with the borough of Cantiano.



L'Associazione culturale ALMA, in collaborazione con il Comune di Cantiano, organizza un laboratorio didattico adatto a bambini dai 5 agli 11 anni con lo scopo di ampliare le loro capacità cognitive e percettive e sviluppare creatività e fantasia. Il workshop è tenuto da Giulia Betti e Anna Rita Baldarelli, artiste associate ALMA.

►►► Venerdì 17 settembre a Pesaro, **ALMA** è stata ospite alla prima edizione del FOF (Fumetti Opera Festival, direzione artistica di Alessandro Baronciani). È stato presentato al pubblico il magazine **SOLSTIZI** e al Teatro Sperimentale sono stati proiettati i videoclip animati di **Annamaria Gentili (Anima), Samuele Canestrari e Giulia Marcolini**.

On Friday 17th of September in Pesaro, **ALMA** was invited to the first edition of FOF (Fumetti Opera Festival, art direction by Alessandro Baronciani). The magazine **SOLSTIZI** was presented to the audience and the animated videos by **Annamaria Gentili (Anima), Samuele Canestrari and Giulia Marcolini** was screened at the Teatro Sperimentale (Experimental Theater, Ed).



IL SELFIE
DELL'ANIMATORE
THE ANIMATOR'S
SELFIE

CHINTIS
LUNDGREN

DRAŠKO
IVEZIĆ



Chintis Lundgren è nata a Tallin in Estonia nel 1981. Oggi vive a Pula, in Croazia, dove nel 2014 ha fondato *Adriatic Animation Studio* insieme al produttore Draško Ivezić. Dopo una carriera come pittrice, nel 2008 Chintis Lundgren scopre il cinema d'animazione e abbandona la tela e i colori ad olio. I suoi film sono popolati da animali antropomorfi, disegnati su carta: uccellini, gatti, volpi, topolini che bevono assenzio, fumano, suonano e cantano, in un'irriverente e canzonatoria parodia della stupidità e delle debolezze umane. Il suo ultimo cortometraggio *Life With Herman H. Rott* (2015) è la storia di un topo punk che sposa un gatto borghese. Il film è stato selezionato in oltre 60 festival, da Annecy a Calgary, raccogliendo numerosi premi. Ad oggi ha realizzato più di quaranta cortometraggi, alcuni spot pubblicitari e film su commissione tra cui il celebre *Why Do Cats Act So Weird?* prodotto per la piattaforma educational Ted-Ed nel 2016 che su YouTube ha avuto più di 2 milioni e mezzo di visualizzazioni. Nel 2017 Chintis Lundgren è stata ospite d'onore al Bergamo Film Meeting.

Chintis Lundgren was born in Tallin, Estonia, in 1981. She now lives in Pula, Croatia, where in 2014 she founded the *Adriatic Animation Studio* together with producer Draško Ivezić. After a career as a painter, in 2008 Chintis Lundgren discovered animations and abandoned canvases and oil colors. Her movies are populated with anthropomorphic animals drawn on paper: birds, cats, foxes, little mice drinking absint, smoking and playing music. An irreverent and mocking

parody of human stupidity and weaknesses. Her latest short movie, '*Life With Herman H. Rott*' (2015), is the story of a punk mouse that marries a bourgeois cat. The movie has been selected in over 60 festivals, at Annecy and Calgary, gaining numerous awards. So far, she made more than forty short movies, some advertisements and commissions among which the famous '*Why Do Cats Act So Weird?*', created for the educational platform TED-Ed in 2016, which had more than 2.5 million views. In 2017 Chintis Lundgren was the guest of honour at the 'Bergamo Film Meeting'.

Draško Ivezić (1975, Pola, Croazia) lavora nel settore dell'animazione come regista, sceneggiatore, produttore e doppiatore. È fondatore dello studio di animazione *Adriatic Animation* (Croazia). In qualità di produttore creativo, Ivezić è responsabile dello sviluppo di numerosi progetti animati: cortometraggi, progetti televisivi e lungometraggi. Ha vinto il Premio Sceneggiatura (con Chintis Lundgren) per il cortometraggio *Manivald* all'Ottawa International Animation Festival 2017. Filmografia come sceneggiatore: *Toomas Beyond The Valley of the Wild Wolves* (con Chintis Lundgren), 2019; *Manivald* (con Chintis Lundgren), 2017; *Architects of Rojc*, 2016; *Life With Herman H. Rott* (con Chintis Lundgren), 2015; *Love and Vehicles*, 2014; *Baltazar Town* (documentario), 2013. Filmografia come doppiatore: *Toomas Beyond The Valley of the Wild Wolves* (D:

Chintis Lundgren), 2019; *Manivald* (D: Chintis Lundgren), 2017; *#merrychristmas* (D: Chintis Lundgren), 2016; *Off Belay* (D: Sinisa Mataić), 2014; *Musical Interlude with Manivald and the Absinthe Rabbits* (D: Chintis Lundgren), 2013; *Fox in Boat* (D: Chintis Lundgren), 2013.

Draško Ivezić (1975, Pula, Croatia) works in the animation industry as a film director, scriptwriter, producer and voice performer. He is the founder of the studio for animation in Croatia, *Adriatic Animation*. As the studio's creative producer, Ivezić is responsible for developing numerous animated projects of different types, from short films to television projects and feature films. As the scriptwriter he won an award together with Chintis Lundgren for the short film *Manivald* at Ottawa International Animation Festival 2017.

Filmography as scriptwriter: *Toomas Beyond The Valley of the Wild Wolves* (with Chintis Lundgren), 2019; *Manivald* (with Chintis Lundgren), 2017; *Architects of Rojc*, 2016; *Life With Herman H. Rott* (with Chintis Lundgren), 2015; *Love and Vehicles*, 2014; *Baltazar Town* (documentary), 2013. Filmography as voice talent: *Toomas Beyond The Valley of the Wild Wolves* (D: Chintis Lundgren), 2019; *Manivald* (D: Chintis Lundgren), 2017; *#merrychristmas* (D: Chintis Lundgren), 2016; *Off Belay* (D: Sinisa Mataić), 2014; *Musical Interlude with Manivald and the Absinthe Rabbits* (D: Chintis Lundgren), 2013; *Fox in Boat* (D: Chintis Lundgren), 2013.

Sponsor Istituzionali / Institutional Sponsors
REGIONE MARCHE
UNIONE MONTANA CATRIA E NERONE

Collaborazione / Support
PROVINCIA DI PESARO E URBINO
COMUNE DI APECCHIO
COMUNE DI CANTIANO
COMUNE DI SERRA SANT'ABBONDIO
COMUNE DI URBANIA

Patrocini Alma / Alma's Patronages
ASIFA, ASSOCIAZIONE ITALIANA FILM D'ANIMAZIONE
100 AUTORI, ASSOCIAZIONE DELL'AUTORIALITÀ CINETELEVISIVA
SNGCI NASTRI D'ARGENTO, DAL 1946 IL PREMIO DEI GIORNALISTI PER IL CINEMA



CI RIVEDREMO IL 21 GIUGNO WE WILL SEE YOU ON JUNE 21

