

La mostra *Animazioni Italiane. Fotogramma per fotogramma* è un'iniziativa che si collega idealmente alla Conferenza internazionale della SAS - Society for Animation Study, che quest'anno sarà ospitata dal Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università di Padova.

La sede espositiva è il piano nobile di Palazzo Angeli, dove hanno trovato collocazione *Le Stanze della Fotografie*, attigue al Museo del Precinema e alla Collezione Minici Zotti. Uno spazio dal valore fortemente simbolico, recentemente inaugurato all'insegna del binomio arte-fotografia dalla mostra *Imago oculi. Canaletto e la visione fotografica di Prato della Valle*. Da questa dimora, infatti, il celebre vedutista veneziano compì le prime sperimentazioni con la Camera Ottica, tappe fondamentali nella storia della visione e in quella della fotografia.

Con *Animazioni Italiane. Fotogramma per fotogramma*, "Le Stanze della Fotografia" si confermano quale luogo in cui far scoprire al visitatore i volti inaspettati e molteplici del mezzo fotografico. La mostra parla, infatti, dell'oggi ed è un'occasione imperdibile per visitare un'esposizione legata all'uso della fotografia nel cinema d'animazione contemporaneo, che ha le sue radici profonde nella storia del cinema ai suoi albori.



Comune di Padova

Settore Cultura, Turismo
Musei e Biblioteche



Con il patrocinio di | With the patronage:



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA



Fondazione
Cassa di Risparmio
di Padova e Rovigo

Con il sostegno di | With the support of:

ANIMAZIONI ITALIANE
CORTOMETRAGGI D'AUTORE

FOTGRAMMA
PER FOTGRAMMA

ITALIAN ANIMATION
AUTEUR SHORT FILMS

FRAME
BY FRAME

La mostra fa una ricognizione della produzione contemporanea di cortometraggi d'animazione in Italia. Per questo si è scelta una suddivisione che mira a rendere espliciti i centri di riferimento, che non sono solo geografici ma anche culturali, e le conseguenti ricerche tecniche derivante da una specie di affinità linguistica da parte degli autori. La mostra è suddivisa in 3 sezioni e presenta 15 autori tra i più interessanti del panorama del cinema d'animazione.

1. Il disegno animato, la Scuola di Urbino

Roberto Catani, Gianluigi Toccafondo, Magda Guidi, Virginia Mori, Marco Capellacci

2. Tecnica mista, puppets e sculture, Bologna, Firenze, Parma, Lucca, Pesaro

Stefano Ricci, Alvisè Renzini, Virgilio Villoresi, Francesco Vecchi, Beatrice Pucci

3. Digital Video, il Centro Sperimentale di Torino, Milano, Modena, Venezia

Michele Bernardi, Igor Imhoff, Martina Scarpelli, Mauro Carraro, Rino Stefano Tagliaferro

La loro selezione si collega alla recente uscita del Dvd "Animazioni 4", a cura di Paola Bristot e Andrea Martignoni (Viva Comix, Ottomani Laboratori 2016), il quarto di una serie antologica iniziata nel 2010.

La caratteristica tutta italiana di avere delle specificità che la diversificano, rendendola così interessante e unica per il suo policentrismo appunto territoriale, viene rimarcata in un percorso dove si può scorrere quanto sta avvenendo in questo ambito espressivo.

Questa ripartizione non si deve intendere in maniera rigida, ma certo può essere utile a definire un circuito così diffuso e diversificato per le originali visioni tematiche ed estetiche.

The exhibition is a bird's eye view survey of the contemporary production of animated short films in Italy. For this reason we have chosen a programmatic structure that emphasizes the reference points (not only geographical, but also cultural), as well as the subsequent technical research which develops a sort of linguistic affinity in the authors. The exhibition is divided in 3 sections and presents 15 of the most interesting authors from the world of animated cinema.

1. Animated drawing, Scuola di Urbino

Roberto Catani, Gianluigi Toccafondo, Magda Guidi, Virginia Mori, Marco Capellacci

2. Mixed techniques, puppets and sculpture, Bologna, Firenze, Parma, Lucca, Pesaro

Stefano Ricci, Alvisè Renzini, Virgilio Villoresi, Francesco Vecchi, Beatrice Pucci

3. Digital Video, the Experimental Center of Turin, Milano, Modena, Venezia

Michele Bernardi, Igor Imhoff, Martina Scarpelli, Mauro Carraro, Rino Stefano Tagliaferro

The selection of filmmakers is connected to the recent release of the DVD "Animazioni 4", curated by Paola Bristot and Andrea Martignoni, the fourth in a series of DVD anthologies began in 2010.

The country's polycentric landscape results in a diverse, interesting and unique environment. This very Italian characteristic is highlighted by a route where you can browse what is happening in this very particular area of auteur animated film.

These divisions should not be interpreted rigidly, but they can be useful in defining such a widespread and diversified panorama not only along technical lines, but in a more subtle aesthetic and thematic manner, seeing as most productions presented are authorial in character.

Animazioni Italiane.

Fotogramma per fotogramma

15 giugno - 16 luglio 2017

Palazzo Angeli, Prato della Valle 1/a

INFO: Tel. 049 8204529 | padovacultura.it

ORARIO | OPEN: 10.00-18.00

Escluso Martedì, ingresso libero

Except Tuesday, free entry

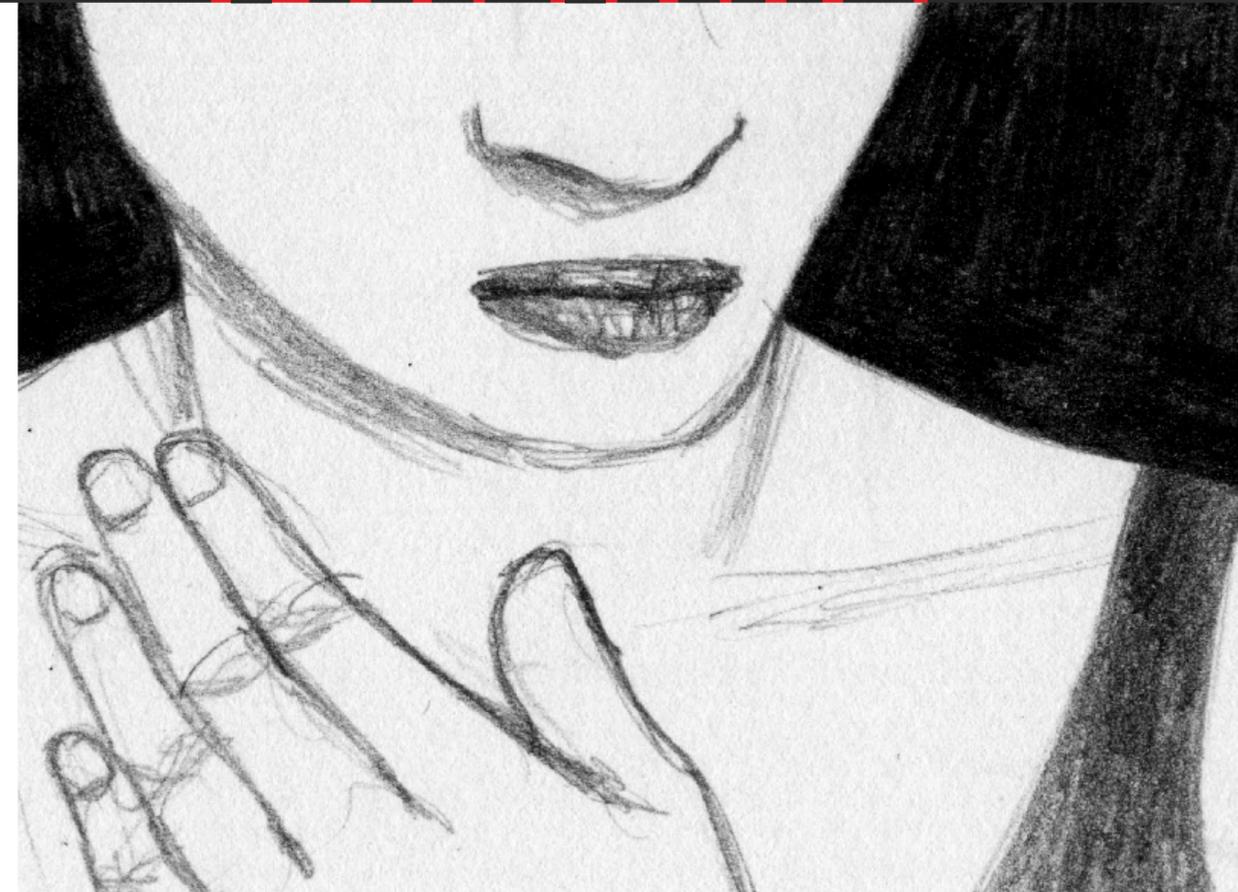
La mostra è realizzata in concomitanza con la conferenza annuale della SAS - Society for Animation Studies | The exhibition is open during the meeting of the Society for Animation Studies Padova 3-7 luglio 2017

Si ringrazia | Thanks to:



**MICHELE BERNARDI, MARCO CAPELLACCI, MAURO CARRARO,
ROBERTO CATANI, MAGDA GUIDI, IGOR IMHOFF,
VIRGINIA MORI, BEATRICE PUCCI, ALVISE RENZINI,
STEFANO RICCI, MARTINA SCARPELLI,
RINO STEFANO TAGLIAFIERRO, GIANLUIGI TOCCAFONDO,
FRANCESCO VECCHI, VIRGILIO VILLORESI.**

ANIMAZIONI ITALIANE





1. Il disegno animato, la Scuola di Urbino:

1. Animated drawing, School of Urbino:



La tecnica del disegno animato si basa sulla tecnica classica che prevede dai 12 ai 24 disegni al secondo. I fotogrammi sono ripresi dal disegno, eseguito con le modalità espressive aderenti alla propensione degli autori, dalla matita, alla penna biro, alle matite colorate, alla gouache...

La Scuola ISA di Urbino ha già compiuto sessant'anni ed è stata ed è uno dei riferimenti per chi si avvicina nel nostro Paese, al disegno animato e all'illustrazione. Tra gli autori della generazione nata tra la metà degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, tre sono le figure di spicco nel campo del film d'animazione: Gianluigi Toccafondo, Roberto Catani, e Simone Massi.

Riscontriamo nei loro film elementi consolidati, quasi degli imprinting, come ad esempio l'utilizzo delle metamorfosi o delle inquadrature che modificano repentinamente i punti di vista cambiando le prospettive. Così anche i più giovani autori hanno saputo fare tesoro del patrimonio acquisito e portarne avanti l'eredità. Mara Cerri, Magda Guidi, Beatrice Pucci, Virginia Mori, Alessia Travaglini, Marco Capellacci sono tra questi. Sono autori molto diversi tra loro e questa originalità stilistica è un attestato di merito alla direzione artistica e didattica della Scuola, nel passato come nel presente.

The technique of drawn animation is one of the most classical, requiring 12 to 24 drawings per second. Pictures are taken of each drawing, created with the expressive medium to which the author is most predisposed, from the pencil, to the pen, colored pencils, or gouache.

The ISA School of Urbino is sixty years old. It has been - and it is still today - one of the main reference points for who is inclined towards animation and illustration in our country.

From the generation of authors born between the middle of the 1960s and the beginning of the 1970s there are three leading figures in the field of animated film: Gianluigi Toccafondo, Roberto Catani, and Simone Massi.

In their films we find established elements, almost fingerprints, such as the use of metamorphoses, or shots that abruptly change the points of view, changing perspectives. In this way even the youngest authors have been able to learn from the acquired heritage and to continue the legacy. Mara Cerri, Magda Guidi, Beatrice Pucci, Virginia Mori, Alessia Travaglini, and Marco Capellacci are among these. They are very different from each other and this stylistic originality is a testament to the artistic and educational direction of the school, in the past as in the present.

2. Tecnica mista, puppets e sculture, Bologna, Firenze, Parma, Lucca, Pesaro

2. Mixed techniques, puppets and sculpture, Bologna, Firenze, Parma, Lucca, Pesaro



L'area bolognese è stata influenzata dalla presenza del D.A.M.S. (Dipartimento di Arte Musica e Spettacolo) fondato da Umberto Eco che ha guidato gli studi delle Arti Visive verso un approccio semiotico e linguistico. Questo approccio ha rivoluzionato le visioni rispetto alla interdisciplinarietà tra le arti, non più gerarchizzate in categorie, e quindi la prassi di elaborazione artistica.

Forti di questa modalità di totale reinvenzione dei codici linguistici, gli autori coniugano le sperimentazioni legate ai mezzi di produzione e alle tecniche: fotografia, grafica, disegno su pellicola, street art, con la letteratura, il teatro, la musica... Tra questi segnaliamo Stefano Ricci, Alvise Renzini (Opificio Ciclope), Saul Saguatti (Basmati), ericaicane, Blu.

In questa sezione convergono opere realizzate con tecniche diverse, tra cui la puppet animation, in cui a essere utilizzati come base delle animazioni sono pupazzi, quando non sculture vere e proprie. Una tecnica affinata guardando alla grande tradizione dei paesi dell'est, ma che acquista una precisa originalità nell'interpretazione di autori come Beatrice Pucci, Francesco Vecchi, Alice Tambellini, Stefano Tambellini, Niba e Massimo Giacchella, e il versatile Virgilio Villoresi.

The area around Bologna is influenced by the presence of D.A.M.S. (Department of Art, Music and Performing Arts) founded by Umberto Eco, who guided the studies of the Visual Arts towards a semiotic and linguistic approach. This approach revolutionized the outlook on interdisciplinary arts, and therefore also artistic practice, which was now no longer separated into hierarchical categories.

Strengthened by this total reinvention of the linguistic code, authors started combining experimentation related to the means of production and techniques (photography, graphic design, drawing on film, street art) with literature, theater, and music. Among these we highlight Stefano Ricci, Alvise Renzini (Opificio Ciclope), Saul Saguatti (Basmati), ericaicane and Blu. In this section we have gathered works made with different techniques, including puppet animation, in which puppets, sculptures in their own right, are used as the basis of the animations. This is a refined technique that owes a great deal to the tradition of the Eastern countries, but that gains a precise originality in the interpretations of authors such as Beatrice Pucci, Francesco Vecchi, Alice Tambellini, Stefano Tambellini, Niba and Massimo Giacchella, and the versatile Virgilio Villoresi.

3. Digital Video, il Centro Sperimentale di Torino, Milano, Modena, Venezia

3. Digital Video, the Experimental Center of Turin, Milan, Modena, Venice



Le tecnologie digitali del 2D e del 3D sovente ridotte a schemi spesso piegati a produzioni commerciali e poco sofisticate, nei cortometraggi di molti autori invece trovano inaspettate soluzioni, come nel caso di Rino Stefano Tagliafierro, che a partire da opere d'arte e capolavori molto conosciuti costruisce una trama inedita. In questo senso anche professionisti come Michele Bernardi, che ha iniziato negli anni Ottanta con un disegno animato tradizionale, sono approdati al digitale con esiti molto raffinati. Un'altra dimostrazione, forse più che sorprendente direi inaspettata, è anche il risultato ottenuto da Mauro Carraro con effetti in cui si dimostra come nel digitale si nasconda comunque la sensibilità per l'analogico disegno!

Il Centro Sperimentale di Cinematografia, sezione animazione di Torino, si può considerare una scuola di punta per la formazione di animatori con competenze anche digitali. Molti degli autori emergenti in questi ultimi anni si sono diplomati al C.S.C.: Martina Scarpelli, Francesco Aber, Alessandro Mattei, Dalila Rovazzani, and Giovanni Munari... sono alcuni di loro, e confermano la potenzialità espressiva della versione digitale dei film d'animazione. Segnaliamo inoltre che, quando si parla di digitale, si entra inevitabilmente anche nello scenario di video interattivi e video mapping in cui sono esperti Igor Imhoff, Rino Stefano Tagliafierro (Karmachina), Basmati... uno scenario che riporta il cinema d'animazione alle sue radici spettacolari e performative.

2D and 3D digital technologies are often reduced to unsophisticated and schematic approaches aimed at commercial productions. However, in many short films they are used in unexpected ways, as in the case of Rino Stefano Tagliafierro who builds original storylines using well-known masterpieces and works of art. Conversely, professionals like Michele Bernardi, who started in the eighties with a traditionally animated cartoon, have ended up using digital techniques with very fine results. An example of this is also found in the work of Mauro Carraro, who shows that it is possible to retain a sensibility for analog design in digital work!

The animation department of the Experimental Centre for Cinematography of Turin can be considered a leading school for the training of animators, who also specialize in digital techniques. Many of the recent emerging authors have graduated from the CSC: Martina Scarpelli, Francesco Aber, Alessandro Mattei, Dalila Rovazzani, and Giovanni Munari are a few of them, and their work confirms the expressive potential of digitally animated film. We also want to point out that, when it comes to digital techniques, we inevitably enter the world of interactive video and video mapping in which we find experts such as Igor Imhoff, Rino Stefano Tagliafierro (Karmachina), and Basmati – a world that returns animated cinema to its spectacular and performative roots.