

A showcase for the diverse forms and features of animation, Animation Unlimited was held at the Udine Visionario Visual Arts Centre on December the 13th and 14th, 2005. The festival was devoted to UK animation with a special focus on short films and mainly featured musical video clips and commercials by outstanding UK artists and animation teams including Nexus, Not To Scale, Joyrider Films, D-fuse and Passion Pictures. A special tribute was also paid to the works of Woof Wan-Bau and Tim Hope.

An entire day was devoted to Shynola, the developers of unforgettable award-winning video clips like Good Song (for Blur) and the trailblazing blips (for Radiohead), very short clips that are only seen for a few seconds during the song. A workshop on the whys and wherefors of artistic animation was held by the versatile 26-year old Modena-based Lorenzo Fonda, a videomaker who has spent the last 18 months at Fabrica. Interviewing him was no easy task as he is always on his way to some new destination. We actually had to resort to MSN Messenger to get in touch with him. Our conversation started at 6:30 p.m.

Can you see me?

Yes I can. Can you see me? Yes. Hold on, let me switch on my cd player...

Right, we have lift off. So how was your workshop in Udine? It was great. Some of the participants were so curious they couldn't be kept waiting so I had to start before the scheduled time. I spent day one showing some of my videos and explaining how I had done them: I talked till my jaws ached, for almost two hours. On day two I actually created and developed a new animation before my audience, so as to show them how the whole process works.

Would you show me too? Or let me get straight to the point: could you explain what animation is all about? Animation is a filmmaking technique that relies on the illusion of motion due to a phenomenon known as the persistence of vision. In other words, it is a form of entertainment that deceives the viewer's perception.

Would you call classical cartoons like Walt Disney's fully-fledged animation products? Or is what you do somehow different? Disney cartoons were just made using older techniques. Suppose you take a flip book and draw a frame on the first page. You then draw a slightly different frame on page 2, 3, 4 and so forth. If you

then flip through the book very fast you will see your drawings come alive. A similar process was used to create Cinderella and Snow White. Believe it or not, each and every frame was manually drawn, no computer was used. Both old-day and present cartoons nevertheless rely on the same short-circuit between the eyes and the brain: an image is first produced by the "patterned excitation" of the retinal receptors and then sent to the brain. When different images follow and replace each other at a very fast rate, the brain fails to notice the gaps between them and believes the object is moving. It's all about bullshitting your poor brain...

How important is advanced technology in animation? Some people say it only takes an old camera and a few good ideas to be a photographer. Does that apply to animation? Sure, it does, and I hope it always will. Technology can only provide new tools although it often becomes an end in itself. You actually get to see amazing movies with unbelievable special effects but no magic. It takes more than a computer and desperate isolation to be a good animator.

How long have you been into animation? Well, let me think... I started at 15, so that makes it 11 years. I actually learned to do it on my school books. I used to draw porn sketches and fighting monsters. I then moved on to computers with obsolete software. You can't picture how inexperienced I was at the time... No one had ever told me I could work on different layers so I would actually draw the whole picture over and over again every time I wanted a character to move...

What do you mean? Can you really work on separate layers? Of course you can. That is the staple diet of any animator. One layer for your background, one for a character riding a bike and a third one for an old lady chasing after him with her stick. One more layer for the birds and so on... you can add as many as your mind can conceive and your patience and mental health⁰³ can endure.

You are a self-taught videomaker... have you ever attended lessons, workshops or the like? Well, quite a few actually. I have mainly followed festivals, lectures, shows, trying to learn what I could from every experience. The only school I have been to was a disaster. It was in Florence. The only useful lesson was one on direction by Stelvio Sciuto. Then I went on my own.

Do you mean animation is one of those fields where you can only roll up your sleeves and work hard to learn things on your own?

INTERACTIVE INSTALLATION



>> A special installation allowed festival visitors to experience stop motion, one of the most popular techniques in animation. Visitors had a chance to move a set of Lego characters, take

pictures and have the final animation displayed on a wide screen. The visitors' animations were used to create the festival's theme song. The stop motion installation was devised

You got it. It is a very demanding job and you need to be resolute and work hard to see your projects materialize. You can spend six months on just one minute of animation and you will be the only one to spur and flag yourself.

But there must be something to this job that keeps you alive, kicking and striving forward. Why does animation turn you on while wood working does not? Uh... well I have a basic need to create things and I guess I will have to live with that for the rest of my days. I might have become an animator by pure chance. I actually started off as an illustrator. I used to draw a lot when I was a child and loved to play with Lego blocks and create characters and situations. I gradually understood that I wanted them to move and to breathe... so I simply tried. Now I could not live without drawing and animating stories, boring as it may sound...

Doesn't sound boring to me...! In fact I find that your words are full of poetry. Thank you. My former girlfriend would not agree. Even if she liked my job, it's not easy being with someone who spends most of his time in front of a computer!

Have you met any great mentors on your way? Is there someone who supported or advised you, someone you would love to work with? Well, I guess I would have never made it without my parents supporting me. Then comes the Bulfer family. I really admire them as they are the kind of people who will do something for you without expecting anything in return. I have had a lot of mentors... of course I would love to work with Gondry, who wouldn't? I would also love to be Werner Herzog's assistant, I was really amazed by some of the things he does.

Who do you think are the best animators around right now? I believe Hayao Miyazaki is the best right now, his films are pure poetry. One movie I really enjoyed was The Triplets of Belleville by Sylvain Chomet. I am a fan of Felix the Cat, and how can I not mention the Simpsons? Matt Groening is one more genius I would love to work with. Disney and Pixar are fantastic but personally speaking I am not that fond of them.

Not even The Sword in the Stone? Shit man, that movie's simply perfect. What does it lack? There's irony, adventure, love, philosophy. That is an evergreen! Uh right! I actually meant the new ones. Robin Hood is a masterpiece too! Do you remember the minstrel rooster⁰⁴ singing that tune? That was brilliant!

What videos did you show in Udine? Animation has scores of applications, so I showed all kinds of videos: musical video clips, commercials, personal animations and experimental videos.

Which one of the above is your favourite? I refuse to answer that question! I don't like to be graded so I will not grade genres. Right now I would like to move away from animation to live action for a while. You know, filming real people. That also allows you to have some social life and spend some time outdoors! Of course I will be combining live action and animation, so I have to figure out how the two of them can live together.

Like in Quentin Tarantino's Kill Bill, great filmmaking and superb animation in one single movie? Kind of: I am currently writing a short film based on a similar recipe. Except that the ingredients will need to be more... mixed.

Would you give me more details on that? I prefer not to give away any information at this stage. Every time I do, something goes wrong, so I no longer disclose any information about projects at an early stage.

Great... well, we were supposed to finish at 7pm and it is almost 8 o'clock. You're a talkative guy! I really have to go, it's snowing heavily around Treviso and I need to catch a bus. Yeah, so is here. Damn it, I want to go to Bologna for the NetImage!

Well thank you so much, it was great talking to you! Thank you!
Bye bye!



and developed by Marco Mucig and Carlo Zoratti of Fabrica's Interactive Media Department.

Durante i giorni del festival, è stata montata un'installazione

che ha permesso ai partecipanti di sperimentare una delle tecniche più utilizzate dell'animazione: la stop motion. Ogni spettatore ha potuto muovere a piacimento un

set popolato di omini Lego, fotografare il risultato di ciascuna delle proprie mosse e vedere sul grande schermo l'animazione finale. La successione delle animazioni

create dagli spettatori è diventata la sigla del festival. L'installazione è stata ideata e realizzata da Marco Mucig e Carlo Zoratti del Dipartimento di Interactive Media di Fabrica. >>

CEC Centro Espressioni Cinematografiche; CEC is an arts association established in Udine in 1973 with the purpose of supporting and promoting art cinema. The association has launched a number of important initiatives and has soon become a major regional reference in the field. CEC has been running a 3-room cinema complex with an exhibition area in Udine for one year now. www.cecudine.org
Info: cec@cecudine.org

Lorenzo Fonda has been into visual communication since 1994. Having started off as an illustrator, he later switched to graphic design, animation, video making, cinema and interactive art. He has done advertising for Nike, MTV and Bastard Snowboards. He was at Fabrica between October 2004 and December 2005. He currently works as a director for Mercurio, a Production House in Milan. In his spare time he realizes small experimental projects with Mutado and works as an illustrator for magazines and also in the fashion industry.

Cos'hanno in comune Aix-en-Provence, gli origami e un ragazzo siciliano? Bisognerebbe indagare meglio, ma la risposta con tutta probabilità è: assolutamente nulla. C'è qualcosa, invece che accomuna Udine, l'animazione e un giovane emiliano: Animation Unlimited è un festival sull'animazione organizzato dal CEC di Udine, con la partecipazione straordinaria del modenese Lorenzo Fonda.

Il 13 e il 14 dicembre 2005, gli spazi del Visionario, il Centro per le Arti Visive della città di Udine, hanno ospitato Animation Unlimited, un appuntamento dedicato all'animazione e alle diverse forme che

quest'arte sa incarnare e inventare. Il festival si è concentrato sull'animazione Made in UK: una ricca vetrina sulle forme brevi animate, con particolare attenzione a video musicali e spot pubblicitari, firmati dai migliori artisti e dalle compagnie più innovative della scena britannica. Da Nexus a Not To Scale, a Joyrider Films a D-fuse a Passion Pictures, con un omaggio particolare alle opere di Woof Wan-Bau e di Tim Hope.

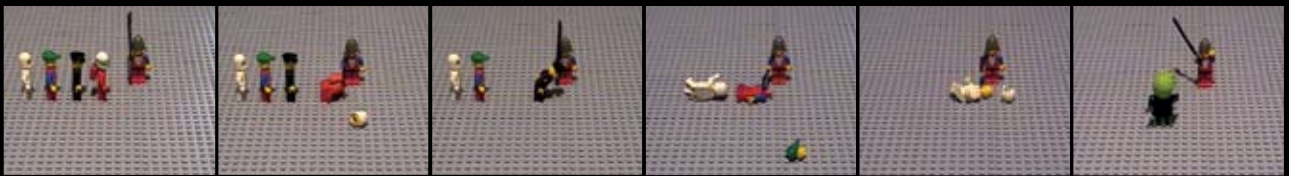
Un giorno intero è stato dedicato a Shynola, creatori di video indimenticabili e pluripremiati come Good Song per i Blur, nonché dei rivoluzionari blips per i Radiohead, video brevissimi costruiti per essere associati a pochi secondi di una canzone. Durante il festival, Lorenzo Fonda, un eclettico videomaker, ha tenuto un workshop sull'arte dell'animazione e sui mezzi con cui esprimerla a dovere. Lorenzo ha ventisei anni, è nato a Modena e ha speso il suo ultimo anno e mezzo a Fabrica. La tentazione di intervistarlo era troppo forte, ma lui era in giro per l'Italia: così ci siamo dati appuntamento alle 18:30 sul web, abbiamo aperto la finestra di MSN Messenger e la chiacchierata è cominciata.

Mi vedi?

Si. Tu mi vedi? Yes, aspetta che metto su un po' di musica...

Ok, cominciamo. Spiegami un po' com'è andata al workshop di Udine. È andata bene. La cosa interessante è stata che alcuni dei partecipanti erano semplicemente curiosi, così ho dovuto cominciare dal principio. Il primo giorno ho mostrato un po' i miei video e ho spiegato come li ho realizzati: ho parlato per due ore di seguito e alla fine mi sentivo un





robottino. Il secondo giorno, invece, ho fatto una semplice animazione, a partire da zero, per mostrare il procedimento.

Bene, allora comincia con lo spiegare anche a me il procedimento.

Anzi, andiamo dritti alla radice del problema: cosa diavine è l'animazione? Allora, l'animazione è una tecnica filmica che sfrutta la persistenza delle immagini sulla retina. È solo un imbroglio ma il risultato è che tu rimani un'ora e mezzo seduto davanti allo schermo con la bocca aperta.

I cartoni animati classici tipo Walt Disney possono essere considerati a tutti gli effetti prodotti d'animazione? Oppure c'è qualche differenza con quel che fai tu? La differenza sta nella tecnica di realizzazione. Se tu ora prendi un bloc notes, disegni su ogni pagina un frame un po' diverso da quello disegnato sulla pagina precedente e scorri le pagine veloce, hai fatto un'animazione. Il processo era più o meno questo ai tempi di Biancaneve e di Cenerentola: insomma, c'era chi li disegnava a mano, immagine per immagine: è pazzesco pensare che non usassero il computer. Comunque sia, entrambi i cartoni animati classici e gli attuali prodotti di animazione sfruttano lo stesso cortocircuito che si viene a creare tra occhio e cervello: il primo trasmette al secondo un'immagine composta da particelle di colore che si fissano sulla retina; quando quest'immagine viene sostituita da un'altra, ciò avviene così velocemente che il cervello non percepisce il gap tra le due, per cui gli sembra di vedere del movimento reale. Povero cervello, lo prendiamo veramente per il culo.

Quanto conta la tecnologia? C'è chi dice che per fare il fotografo

basta una vecchia macchina automatica e qualche bella idea.

Una cosa del genere vale anche per l'animazione? Certo. E spero che valga sempre... La tecnologia dovrebbe sempre essere uno strumento, ma molto spesso diventa il fine. Il risultato è che ci fanno ingoiare film incredibili che spaccano la mascella ma che poi, usciti dal cinema, non lasciano niente. Insomma, per fare animazione non bastano un computer e una disperata inclinazione alla solitudine.

Da quanto tempo ti occupi di animazione? Vediamo.. da quando avevo circa 15 anni un po' seriamente, per cui direi che sono 11 anni. Prima con i soliti libri a scuola, direi che ho imparato lì, disegnando ovviamente scene porno e mostri che si smembravano. Poi ho provato con computer e software vecchissimi. Ti giuro che se ripenso a come animavo allora mi faccio tenerezza da solo: non dividevo gli sfondi dai personaggi, per cui quando volevo far muovere un personaggio, invece di disegnare lo sfondo su un foglio e il personaggio su un altro pezzo di carta, ricominciavo da capo... ridisegnavo tutto da capo! D'altro lato, nessuno mi aveva detto che la strada più semplice era avere due livelli diversi.

Invece si può fare? Si creano diversi livelli? Sì. È la base della animazione: tu metti in un layer lo sfondo, poi metti un personaggio che passa in bici su un altro layer, poi metti la nonna che lo insegue col bastone su un altro layer, poi gli uccellini in un altro ancora e così via. In questo modo li puoi animare indipendentemente, fin dove la tua mente può spingersi... E la tua pazienza e il tuo equilibrio psichico⁰³, soprattutto.

Mi sembra di intuire che sei un autodidatta... ma hai frequentato anche corsi, workshop, cose del genere? Sì, dai, parecchi... Più che workshop era prendersi su e andare in giro a vedere festival, lectures, serate con spettacoli... Ho sempre cercato di recuperare qua e là un po' del know how necessario, dato che l'unica scuola di animazione che ho frequentato è stata uno sbaglio. 6 mesi a Firenze. Unica cosa utile: un'ora e mezzo di lezione sulla regia che ci fece Stelvio Sciuto. Poi ho studiato per conto mio.

Da quel che dici, sembra che l'animazione sia uno di quei campi in cui uno si fa da sé: olio di gomito e niente piagnucolii... Bravo... Anche perché ci vuole tanto sudore e una forte determinazione per portare a termine i propri lavori: a volte per un minuto di animazione puoi lavorare dei mesi e sei tu e solo tu che ti devi flagellare e dire "andiamo avanti...".

Ma ogni mestiere duro ha in sé una scintilla, una sorta di fede che





ti impedisce di mollare tutto. Qual è la scintilla che ti si accende dentro quando fai animazione e non per esempio, quando fai bricolage? Uhm... direi che la necessità di produrre qualcosa è un bisogno che mi porterò dietro per tutta la vita. Partendo da questo presupposto, forse è stato il caso a portarmi verso l'animazione: ho cominciato con l'illustrazione. Già da quando avevo 8 anni disegnavo molto, giocavo col Lego, mi piaceva inventare situazioni e personaggi... Poi pian pianino ho capito che volevo farli muovere, respirare. E ho provato. Ora non potrei vivere senza raccontare storie con le immagini! Uhm... è una cosa un po' noiosa, ma è così...

Beh, non è proprio noioso, è una grande dichiarazione di poetica, complimenti. Grazie, ma la mia ex ragazza non la pensava proprio così. Anche se le piaceva il mio lavoro, non è facile stare a fianco di uno che passa la maggior parte del suo tempo davanti a un computer!

Lungo questo percorso hai avuto dei grandi maestri? Gente che ti ha supportato, gente che ti ha insegnato, gente con cui sogni di lavorare? Beh, senza il supporto dei miei genitori non sarei da nessuna parte. Poi c'è la famiglia Bulfer: nella vita comune le persone che ammiro sono come loro, quelle che fanno qualcosa per qualcuno senza volere niente in cambio. Invece, per quanto riguarda i maestri... beh... ce ne sono tanti... al momento ovviamente mi piacerebbe lavorare con Gondry, ma chi non vorrebbe? Vorrei anche fare l'assistente di Werner Herzog: ho visto un po' di cose e mi hanno intrigato moltissimo.

E nel mondo dell'animazione, invece, chi sono i più bravi secondo te? Credo che Hayao Miyazaki sia un gradino sopra agli altri: i suoi film sono pura poesia. Il film "Appuntamento a Belleville" mi è piaciuto tantissimo. Poi, vabbè, ogni cartone animato di Felix per me è intoccabile. E, ancora, mai scordarsi dei Simpsons: Matt Groening è un altro genio con cui mi piacerebbe collaborare. Per quanto riguarda i film Disney e Pixar, sono fantastici ma non mi intrigano...

Neanche La Spada nella Roccia? Cazzo, per me è immortale. Non pensi che ci sia tutto? Ironia, avventura, amore, filosofia. Non ha età... Ah, ok, io stavo pensando a quelli nuovi. Anche Robin Hood allora è un capolavoro! Ti ricordi il motivetto che cantava il gallo⁰⁴? Genio puro.

Quali dei tuoi video hai mostrato ad Udine? L'animazione ha applicazioni ovunque, davvero. A Udine ho mostrato ciò che ho realizzato finora: video musicali, spot per clienti, piccole animazioni personali e sperimentali.

E tra queste forme, ce n'è una che preferisci? No! Non voglio! Non mi piace essere classificato, per cui sono il primo a non farlo. Ora come ora, più che sull'animazione mi piacerebbe concentrarmi sul live action: riprese di persone, come i veri film. Ecco, al contrario dell'animazione ti consente di avere una vita sociale, di uscire di casa! Ovviamente cercherò sempre di metterci del mio, per cui può essere che mi inventi un modo per far convivere animazione e riprese dal vero...

Tipo Kill Bill di Quentin Tarantino, supercinema e superanimazione in un unico contenitore? Sì, anche: il corto che sto scrivendo e che vorrei girare coinvolge un mix di quel tipo... ma ancora più... mixato.

Anticipazione ammesse? Meglio di no... tutte le volte che anticipo qualcosa va a finire in nulla, per cui cerco di tenere i deliri embrionali per me..

Grande... Comunque, dovevamo finire alle 7 e sono quasi le 8: parlantina emiliana. Io devo andare a prendere il bus perché sulla marca trevigiana ne vica a dirotto. Eh, cazzo, anche qui, e vorrei andare a Bologna: c'è il NetImage!!

Bene, comunque sei stato stupendo, davvero, grazie. Grazie a te, ciao!

CEC Centro Espressioni Cinematografiche è un'associazione culturale nata a Udine nel 1973 con lo scopo di promuovere e diffondere il cinema di qualità. In breve tempo, grazie alla realizzazione di importanti iniziative cinematografiche, è diventata una delle organizzazioni di riferimento per la cultura nella regione Friuli Venezia Giulia. Da un anno, gestisce ad Udine un complesso cinematografico fatto di tre sale e di un ampio spazio espositivo. www.cecudine.org. Info: cec@cecudine.org

Lorenzo Fonda lavora nel campo della comunicazione visiva dal 1994. Ha iniziato con l'illustrazione, ha poi scoperto il graphic design, l'animazione, il video, il cinema e l'arte interattiva. Ha creato pubblicità per aziende come Nike, MTV e Bastard Snowboards. È stato a Fabrica dall'ottobre 2004 al dicembre 2005. Attualmente, lavora come regista per Mercurio, una casa di produzione di Milano. Nel tempo libero, realizza piccoli progetti sperimentali per Mutado e collabora come illustratore per alcune riviste e ditte di abbigliamento.