



18-21 MARZO 2015
AUDITORIUM SANTA MARGHERITA, VENEZIA

<http://cafoscarishort.unive.it/> - mail: cafoscarishort@unive.it - Telefono: 041 234 6244

Venezia, 11 marzo 2015

WORKSHOP: ANYMATION

Dopo il successo riscosso alla quarta edizione del Ca' Foscari Short Film Festival, **Anymation** torna per proporre agli spettatori del Ca' Foscari Short Film Festival un nuovo **workshop**, ancora una volta interamente dedicato all'animazione internazionale.

Il programma sarà curato, come per la scorsa edizione, da **Davide Giurlando**, e sarà svolto nelle giornate del 18, 19 e 20 marzo. Per ogni giornata sarà sviluppata un'ora di workshop, e ogni ora sarà dedicata all'illustrazione di un tipo particolare di animazione: disegni tradizionali, *stop motion* e tecniche digitali.

Quest'anno il programma sarà dedicato al tema delle **intersezioni tra realtà e animazione**, ed alla costruzione dei mondi animati. Di opere realizzate con la "tecnica mista", in parte con attori in carne ed ossa e in parte con animazioni, come per esempio la Mary Poppins di Julie Andrews, è piena la storia del cinema; tuttavia, ci sono anche lavori che si spingono anche oltre nell'infrangere i confini tra *live action* e mondi disegnati. In alcuni corti animati con protagonista Betty Boop, il celebre cantante jazz Cab Calloway non solo dava voce e note ad alcuni personaggi, ma anche i movimenti del corpo, su cui le animazioni erano "ricalcate" mediante la tecnica del rotoscopia; mentre maestri dell'animazione a passo uno, come Jan Svankmajer e Norman McLaren, utilizzavano la *pixilation* per trasformare i propri attori in autentiche "marionette viventi". Le opere che rendono labile il confine fra universo reale e mondi architettati sono spesso le più perturbanti, originali e memorabili: ma il limite può essere superato anche in lavori dove l'autore si diverte a riplasmare la realtà che circonda un personaggio, che può anche divenire consapevole della propria sostanza fittizia. In alcuni dei suoi capolavori Chuck Jones, il creatore di Bugs Bunny e Daffy Duck, si diverte a tormentare i propri eroi, cambiando il loro aspetto fisico a colpi di pennello e suscitandone le - giustificate - proteste.

La moderna grafica tridimensionale sta portando la fusione tra arte e mondo reale a un nuovo livello, come nei lavori "psicorealisti" di **Chris Landreth**, dove i traumi psicologici vengono trasformati in deformità fisiche. E d'altra parte, non sono forse tutti o quasi i moderni *blockbuster* hollywoodiani, nei quali l'uso della computer grafica è ormai massiccio, opere ibride dove la realtà e il fantastico si mescolano senza soluzione di continuità?