

Dialogo con

Luca Chiarotti

LOGGIA
DESIGN & ART

ANTONIO LOCICERO: Alla domanda su che lavoro faccia, lei risponde di essere un entertainment designer. Che cosa tiene insieme, nella pratica di tutti i giorni, competenze come la concept art, l'illustrazione, l'animazione e il web?

LUCA CHIAROTTI: Potrei dire semplicemente Art Director, ovvero una serie di competenze trasversali su varie discipline quali disegno, animazione, illustrazione, musica, regia e mondo Web. Uso invece la parola Entertainment Designer che non è una definizione più prestigiosa di Art Director, ma è una definizione più aderente alla mia identità professionale. È l'insieme delle competenze realmente vissute sul campo durante il mio percorso professionale, che senza contare gli anni di avvicinamento e di studio, ad oggi compie 40 anni. Non mi limito a coordinare professionisti di queste discipline, ma conoscendone i linguaggi, i processi e le possibilità espressive, li connetto tra loro per trasformarli in idee e progetti capaci di raccontare nuove storie e generare nuove esperienze.

AL: Nel suo profilo racconta di essere partito dall'illustrazione iperrealista e di essere arrivato ad amare la sintesi grafica e le figure iconiche. Che cosa guadagna e che cosa perde un'immagine quando viene ridotta all'essenziale?

LC: Ti ringrazio per questa domanda, perché mi offre l'occasione di condividere il mio pensiero su ciò che considero importante per chi si avvicina al mondo dell'immaginazione. Il cambiamento oggi sembra spaventare le nuove generazioni, portandoli a saltare alcune tappe del percorso artistico che, per esperienza, considero fondamentali. È l'esperienza del cambiamento che ci permette di sperimentare, trovare nuove soluzioni e sviluppare nuove idee. Conoscere ciò che è stato fatto prima di noi significa conoscere gli errori, le intuizioni e le soluzioni che altri professionisti hanno trasformato in nuovi stili, tecniche e correnti artistiche. Per me, questo è il primo passo per costruire la propria esperienza di creatore di immagini. Ho iniziato a lavorare in un mondo in cui la sperimentazione grafica passava attraverso materiali fisici: carta, matite, colori e pigmenti. All'Istituto d'Arte di Firenze sono passato dalla grafite all'aerografia, una tecnica che mi permetteva di riprodurre il realismo dei materiali meglio di altre. Ho cominciato così a disegnare volti, automobili e scenografie, cercando di ricreare la realtà sulla carta attraverso il semplice soffio dell'aria, la luce e il colore. Nessuno mi aveva insegnato come ottenere quei risultati. Ho imparato provando, sbagliando e riprovando. Quando ho terminato gli studi, sono entrato nel mondo dell'illustrazione pubblicitaria senza incertezze e molta sicurezza. Ovunque andassi, tornavo in studio con tante commissioni e, soprattutto, con la soddisfazione di vedere riconosciuto e ben retribuito il mio lavoro. Quando è arrivato il treno del digitale, non mi sono spaventato, anzi, l'ho vista come una possibilità. Mi affascinava e ho dovuto nuovamente apprendere un nuovo processo lavorativo ma che portava in fin dei conti allo stesso risultato ma non su un supporto reale come la carta ma etereo come un file. Ho continuato semplicemente a fare ciò che sapevo fare, ma riducendo sensibilmente i tempi di realizzazione ed esplorando nuove possibilità visive date solamente dal digitale. È stato anche il periodo in cui mi sono avvicinato all'animazione. Lì ho capito una cosa importante: il dettaglio ha un costo, in tempo e risorse, e non sempre è necessario per raccontare meglio la storia. Fino ad allora avevo cercato di riprodurre la realtà attraverso l'iperrealismo; l'animazione mi ha insegnato che la stessa realtà può essere raccontata con pochissimi segni, perché tutto è riconducibile a semplici forme. Ho capito che, riducendo le pennellate e semplificando il disegno, il messaggio poteva arrivare allo spettatore in modo più immediato, senza perdere forza. È un po' come scegliere tra un romanzo e una poesia. Il primo può dedicare molte pagine a raccontare una storia, mentre la seconda può racchiudere lo stesso significato in poche parole. Non è una questione di valore, ma di capacità di scegliere il linguaggio più adatto per esprimere un pensiero. È questo che cerco di trasmettere ai miei studenti: imparate a raccontare la vostra storia con meno parole possibili, trasformate le vostre idee non in romanzi ma in poesie. E per riuscirci bisogna prima imparare a osservare. Osservare la realtà che ci circonda, comprenderne le forme, studiarne i dettagli e riprodurla. Solo dopo

averla conosciuta in profondità possiamo cominciare a semplificarla, trasformarla e, infine, reinventarla attraverso la nostra visione personale. Non credo che si possa arrivare a una vera sintesi senza aver prima affrontato la complessità. Saltare questo passaggio significa spesso affidarsi a soluzioni già viste, senza possedere gli strumenti per andare oltre. E il valore di questo percorso è il meraviglioso viaggio che si percorre, colmo di continue scoperte che cambiano il nostro modo di vedere e la libertà di raccontare ciò che vogliamo nel modo che sentiamo più nostro. E c'è un ultimo vantaggio, tutt'altro che secondario: imparando a raccontare con meno segni, meno dettagli, ci rimane più tempo per inventare e raccontare altre storie. La mancanza di conoscenza è un limite alla creatività. ''Conoscere'' è lo strumento che ci permette di liberarla.

AL: L'evento *NEMOLAND* nasce per dare visibilità a quella che viene chiamata arte invisibile, cioè la ricerca, lo studio e la progettazione che precedono l'opera finita. Che cosa dice di un opera il suo materiale preparatorio, che l'opera finale non dice?

LC: ''*Sharing your art is an act of love.*'' Condividere la propria arte è un atto d'amore. È questo il cuore di *NEMOLAND*: celebrare gli artisti che hanno contribuito a realizzare capolavori d'animazione, custodire le loro storie e fare in modo che il loro lavoro non venga dimenticato, ma possa essere tramandato alle nuove generazioni. Immaginate di trovarvi di fronte a uno degli artisti che ha realizzato il film d'animazione che amate. Quali sarebbero le domande che vorreste fargli? *NEMOLAND* nasce proprio da questo desiderio: mettere in contatto i grandi maestri dell'animazione con le nuove generazioni, offrendo ai primi l'opportunità di raccontare la propria vita, il proprio lavoro e le esperienze vissute durante la realizzazione di quei film, e ai giovani la possibilità di ascoltare, chiedere, approfondire e soddisfare la propria curiosità. È un incontro tra generazioni, tra chi ha dedicato la vita a questo mestiere e chi sogna di farne il proprio futuro. Un passaggio di conoscenze ed esperienze arricchisce i presenti. Perché dietro ogni film ci sono persone, storie, intuizioni, difficoltà e momenti speciali che meritano di essere raccontati, e cosa per noi importante, direttamente da chi li ha vissuti. È vero che gli artisti che invitiamo ricevono un premio che celebra la loro carriera, ma il riconoscimento più prezioso è forse un altro: poter raccontare liberamente la propria storia a giovani che ascoltano con entusiasmo e sincera ammirazione. È un'esperienza che molti di loro portano con sé anche dopo essere tornati a casa. Alcuni comprendono così profondamente lo spirito del nostro progetto da diventare, nostri veri amici. In fondo, *NEMOLAND* è anche il desiderio mio e dei miei colleghi di viaggio Federica e Stefano di regalare ai nostri studenti un'esperienza che a noi, quando eravamo giovani, non è stata concessa. Oggi, attraverso la nostra Accademia, abbiamo la possibilità di renderla possibile per loro: incontrare i propri miti, ascoltarli da vicino e scoprire che dietro ogni grande film ci sono artisti in carne e ossa, con una vita da raccontare e un'esperienza da condividere. Perché la conoscenza può essere trasmessa attraverso tanti mezzi, ma l'emozione che si prova all'evento *NEMOLAND*, di incontrare chi ha dato vita ai mondi che amiamo è qualcosa che rimane indelebile dentro di noi. Questo è *NEMOLAND*: condividere l'arte, tramandare la memoria e trasformare l'incontro tra generazioni in un atto d'amore.

AL: Le aule dell'Accademia Nemo custodiscono una collezione di disegni originali nata dalle donazioni degli artisti, e il progetto *AniMA* guarda a una futura casa per la storia dell'animazione. Che responsabilità comporta conservare materiali che erano stati pensati come strumenti di lavorazione e non come opere da esporre?

LC: Il progetto *AniMa* significa proprio ''AMAre'' l'arte dell'animazione principalmente nel suo dietro le quinte, raccontandone la storia attraverso schizzi, layout e bozzetti dei cartoni animati più famosi. In questo momento, nella nostra collezione, gli originali superano i 15 mila pezzi. Custodirli, per noi, è un privilegio e ci permette di condividere, attraverso mostre e libri, quello che più amiamo fare. Preservare e condividere sono due concetti a noi cari. Preserviamo la loro storia realizzando mostre in tutto il mondo. E penso sia sbagliato non considerare opere, perché lo sono a tutti gli effetti. Proprio perché l'animazione è un'arte così giovane e popolare, questi disegni

per le nuove generazioni sono capaci di suscitare molte più emozioni rispetto alle opere classiche. Immaginatevi di giungere a Firenze, è d'obbligo visitare gli Uffizi e l'Accademia. Ma immaginatevi di poter far scegliere ai vostri figli se visitare anche un museo dell'animazione qui a Firenze... Io non ho dubbi sulla risposta. L'animazione è l'arte che ci ha accompagnato nell'adolescenza e che ci ha fatto incontrare nuovi amici di fantasia. È quel posto che io vorrei visitare ogni volta.

AL: Nei corsi di animazione lei dice di non insegnare uno stile, ma ad animare. Come si accompagna una persona verso una voce propria mentre impara una tecnica che è condivisa da tutti?

LC: Poeticamente "Animare" è dare un'anima a qualcosa o qualcuno che anima non ha. Tradotto in un percorso didattico significa far apprendere allo studente le regole e i principi dell'animazione. Noi seguiamo i principi dell'animazione americana, ma dopo aver portato lo studente e conoscerne le regole, lo lasciamo navigare e a seguire il proprio istinto perchè è da lui che deve nascere il desiderio di creare e animare qualcosa di nuovo, qualcosa che sente completamente suo.

AL: I cortometraggi dell'Accademia Nemo nascono in circa un mese, con decine di studenti e artisti internazionali, e la regia è condivisa tra più nomi. Che cosa rende riconoscibile un film quando a firmarlo sono molte mani?

LC: In realtà, il compito di un regista è proprio questo: mettere insieme tante voci diverse e riuscire a farle diventare una sola. *Animando* è la masterclass di fine anno che riunisce i migliori studenti dell'Accademia e grandi professionisti come Tony Tarantini, Sandro Cleuzo, Tom Bancroft, John Pomeroy, Criss Sauvé e John Nevarez. È un viaggio che dura un mese e che, negli anni, ci ha permesso di realizzare cortometraggi d'animazione di grande qualità, capaci di vincere numerosi premi in festival di tutto il mondo. Io e Federica ci occupiamo della storia e dei testi delle canzoni, poi condividiamo il progetto con gli altri artisti, che entrano a far parte del processo creativo e diventano, insieme a noi, co-registi del film. Ognuno porta la propria esperienza, il proprio stile e le proprie idee. Il bello è proprio vedere come tutto questo si mescola e prende vita. L'ultima settimana è quella in cui mi chiudo a lavorare per assemblare animazione e suono, cercando il ritmo giusto e il modo migliore per dare vita al racconto. È il momento in cui tutti i pezzi trovano il loro posto e il film diventa finalmente quello che avevamo immaginato. Ma la soddisfazione più grande arriva quando proiettiamo il corto in una sala piena di spettatori, con tutto il gruppo di lavoro seduto insieme. Mi piace guardare le reazioni degli studenti, vedere i loro volti illuminarsi, i sorrisi e, a volte, gli occhi riempirsi di lacrime. In quei momenti capisco che la storia è arrivata dove volevamo. Una delle immagini che vi ho allegato racconta proprio questo. Ogni volta che la guardo, ripenso a quello che provo durante quelle proiezioni e mi torna in mente una parola, la stessa che mi accompagna da sempre: emozionare. Forse è sempre stato questo il mio desiderio più grande, riuscire, attraverso un disegno, un personaggio e una musica a creare una nuova storia, ed emozionare qualcuno. E quando succede, anche solo per un istante, sento di aver fatto ciò che amo davvero.

AL: Ha studiato musica per circa quindici anni prima di dedicarsi al disegno e all'animazione. In che modo l'ascolto entra nel lavoro sul tempo e sul ritmo di un'immagine in movimento?

LC: A volte mi chiedo se ho fatto la scelta giusta. Forse avrei dovuto continuare a studiare musica, come ha fatto mio fratello Carlo. Siamo gemelli e abbiamo iniziato il nostro percorso insieme: entrambi disegnavamo ed entrambi suonavamo uno strumento, io il clarinetto e Carlo il Flicorno. Poi, a un certo punto, le nostre strade si sono divise, seguendo le inclinazioni di ciascuno. Lui ha scelto la musica, io il disegno. Oggi Carlo è un affermato compositore di musiche per il cinema e l'animazione, oltre a essere un apprezzato direttore d'orchestra. Con la sua orchestra gira il mondo portando in concerto le musiche dei grandi film e dei capolavori dell'animazione. Io, invece, ho continuato a disegnare, lavorando in questo mondo fino a quando, insieme ad alcuni colleghi, ho deciso di fondare un'Accademia di Arti

Visive, l'Accademia Nemo. In realtà però, la musica non è mai uscita davvero dalla mia vita. Come ho raccontato, realizziamo cortometraggi d'animazione nei quali ha un ruolo fondamentale. Forse è anche per questo che quando penso a come realizzare un nuovo cortometraggio, la musica assume sin da subito un ruolo importante, è la parte che riesce ad enfatizzare alcuni momenti rendendoli più emozionanti. L'animazione ha qualcosa di speciale: mette insieme recitazione, immagini e musica, dando vita a un'esperienza capace di coinvolgere tutti i nostri sensi. Quando ogni elemento trova il suo posto, una storia può arrivare molto più lontano di quanto immaginiamo. Può farci sorridere, commuovere e riportarci alla mente ricordi che credevamo dimenticati. È questa la magia dell'animazione: riuscire a raggiungere, attraverso immagini e musica, un luogo in cui le emozioni non hanno bisogno di essere spiegate, perché arrivano dritte al cuore. È la musica la mano che apre quella porta per condurci dentro l'emozione.

AL: Ha attraversato il passaggio dall'animazione tradizionale al digitale e continua a passare molte ore a disegnare a mano. Che cosa cambia nel pensiero di chi crea quando cambia lo strumento con cui disegna?

LC: Come si fa a non amare il disegno? il digitale è in alcuni casi una meravigliosa menzogna, si posa su algoritmi che ti fanno credere di creare qualcosa. Ma toccare la superficie della carta, sentire l'odore dell'olio di lino, agitare il pennello nell'acqua e poi nel godet e poi trasformare il tocco sulla carta in una figura è pura magia. Un rito che ti porta lentamente alla scoperta dell'idea che avevi solo in testa e che prende vita secondo regole e tempi che messi insieme diventano un rito a cui io non potrei mai rinunciare. È sicuramente possibile con un Prompt replicare il risultato finale, ma non il viaggio che l'artista compie. È quella per me la vera arte del creare.

AL: L'Accademia Nemo ha sede in un palazzo storico a pochi passi da Ponte Vecchio e porta a Firenze artisti dei grandi studi internazionali. Che rapporto si crea tra una città d'arte come Firenze e una disciplina giovane come l'animazione?

LC: È per noi una fortuna che l'Accademia Nemo sia nata a Firenze, perché proprio l'amore per l'arte del Rinascimento, studiata a scuola e che ha sempre circondato la nostra vita, ci fa apprezzare l'arte dell'animazione. In tutta onestà, penso che il successo della scuola sia dovuto, almeno in parte, anche alla sua sede in questa meravigliosa città. Quando scriviamo agli artisti invitandoli a partecipare alle nostre masterclass, il nome ''Firenze'' certamente ci aiuta. Li portiamo a visitare i luoghi più importanti e a vivere la città come un vero fiorentino e loro, come potrebbe essere diversamente?, se ne innamorano.

AL: Vorrei concludere con una riflessione condivisa: qual è, secondo lei, il rapporto tra arte e design? Crede esista una soglia chiara che li separa o un territorio fertile che li connette?

LC: Ambedue i settori richiedono ricerca, cultura visiva e capacità di analisi e sperimentazione, ma soprattutto una forte sensibilità estetica ma esiste una differenza essenziale, l'arte è una necessità personale di espressione e di visione che arriva dal profondo, è a volte dolorosa quando non si raggiunge la visione desiderata ed non nasce per accontentare chi la osserva, ma per puro desiderio di espressione. Il design è un'idea che nasce per raggiungere uno scopo e risolvere un'esigenza. In poche parole il design risponde a una richiesta, mentre l'arte nel proprio desiderio di esprimersi.

Questa intervista fa parte di **LOGGIA Dialogues**, il format editoriale di LOGGIA dedicato al dialogo con artisti, studiosi e protagonisti dell'industria creativa contemporanea.

Ogni conversazione nasce come spazio di ascolto e approfondimento, con l'obiettivo di esplorare pratiche, visioni e percorsi di ricerca che attraversano il mondo dell'arte e del design oggi. Attraverso il racconto diretto dei protagonisti, **LOGGIA Dialogues** indaga il rapporto tra pensiero e progetto, tradizione e contemporaneità, formazione e pratica professionale, promuovendo un confronto aperto tra discipline e culture.

Luca Chiarotti

Illustratore, art director e regista, Luca Chiarotti si definisce entertainment designer, una pratica che attraversa concept art, illustrazione, animazione e progettazione per il web. Tra i fondatori dell'Accademia Nemo di Firenze, dove insegna e cura la direzione didattica e artistica, lavora sulla formazione come trasmissione diretta di un mestiere, portando in aula artisti dei grandi studi internazionali e cortometraggi costruiti insieme agli studenti. La sua ricerca tiene insieme il disegno a mano e gli strumenti digitali, la sintesi grafica e la memoria dell'animazione, guardando al dietro le quinte come a un territorio di conoscenza.







LOGGIA
DESIGN & ART