

# Plastilina, carta, acqua e sabbia... che arte!

**Intervista a Eleonora Pacciani, a cura di Ambra Lugli**

Lucchese di nascita, fiorentina di adozione. Ha studiato presso la Scuola Internazionale di Comics e Grafica d'arte presso l'Accademia delle Arti del Disegno di Firenze. Riflessiva, spiritosa ed impavida esprime il suo talento attraverso molteplici tecniche e materiali.

Tra le sue arti, l'animazione grafica e i collage, scoprite in che modo in quest'intervista!

**Eleonora Pacciani, Toscana DOC, lavora allo studio Misseri di Firenze dove realizza animazioni e sperimentazioni grafiche. Eleonora, come racconteresti la tua giornata tipo? Qual è, se esiste, il momento della giornata migliore per creare?**

Attualmente, in questo periodo di collaborazione con lo studio Misseri, la mia giornata tipo è molto semplice: come molti dipendenti esco di casa la mattina e rientro la sera, in genere non prima delle 19.30. In maniera forse un po' stacanovista dedico qualche serata alla settimana e/o qualche week end, ai miei progetti personali, come disegni, collages o altre animazioni. Il "momento migliore della giornata per creare" penso sia soggettivo per ciascuno. La notte sicuramente è molto propizia perché tutto tace e in genere è più facile isolarsi silenziosamente con i propri pensieri e idee.

È pur vero che se la notte si dorme, la mattina la mente è riposata e si è più lucidi e freschi per capire e agire. Nel mio caso l'importante è non essere troppo stanca, solo così riesco a concentrarmi e ascoltarmi, creando qualcosa che per me abbia un senso oppure rispondere a un'intervista.

**L'arte ha più declinazioni: quali materiali preferisci utilizzare per creare e soprattutto quali tra questi ti appassiona di più e perché?**

Mi piace molto abbozzare le prime idee con la matita su dei quaderni. Poi per la realizzazione uso tecniche e materiali diversi anche a seconda del risultato finale che vorrei ottenere... non so... se

proprio devo specificare posso dire che mi piace molto terminare i disegni con gli acquarelli.... e che ho un debole per la carta ritagliata! Più la utilizzo, più ne conosco e riconosco le diverse tipologie e più mi appassionano. La carta unisce in maniera quasi feticista i sensi della vista e del tatto.

A seconda della tipologia sembra di poterla "sentire con gli occhi".

Anche in studio usiamo diversi materiali. Ho collaborato ad animazioni fatte con la plastilina, mentre ora stiamo usando personaggi di cotone idrofilo.

**Pensando all'animazione, oggi vengono in mente la realizzazione 3D e il montaggio digitale... qual è la particolarità del tuo studio di animazione grafica? Quali sono le caratteristiche che un/a giovane laureato/a deve avere per trasformare la propria passione in professione?**

Lo Studio Misseri si occupa attualmente soprattutto di programmi per bambini in età prescolare e ha da sempre avuto la caratteristica di non porsi limiti sui materiali utilizzabili per raccontare le storie. Questo li ha portati a fare la scelta di non intraprendere la strada del digitale, (almeno per il momento), e di continuare a creare animazioni stop-motion con i materiali più diversi: plastilina, carta, acqua, sabbia... cotone!

Penso che, nonostante i tempi di produzione e i costi siano dilatati rispetto a una produzione totalmente digitale, i risultati ottenuti abbiano confermato che fosse giusto investire in questa direzione. Non posso assolutamente permettermi di dare consigli ai giovani laureati; non li so dare neanche a me stessa! La cosa più difficile da fare è capire per prima cosa il proprio talento senza condizionamenti esterni. Tutti ne hanno almeno uno. COSA si vuole veramente essere e quindi FARE (e la scuola purtroppo non sempre te lo insegna).



ELEONORA PACCIANI



E poi vista la pessima situazione lavorativa italiana, non bisogna scoraggiarsi, ma dimostrare di eccellere.

**Nelle tue opere artistiche, spesso preferisci soltanto accennare i contorni delle figure lasciando libero chi osserva di ultimare l'immagine con la propria emotività e fantasia. Perché questa scelta? Quali sono i vantaggi per l'osservatore?**

Mi viene spontaneo, mi piace il risultato. Trovo che lavorando con geometrie minimali che non specificano del tutto il soggetto ne escano figure più suggestive. Potrebbe sembrare che l'immagine non sia ultimata ed è divertente che sia l'osservatore a completarla...

(Nota alla risposta: È stata lasciata volutamente incompleta per dare la libertà all'osservatore di ultimarla come è possibile con le opere artistiche di Eleonora).

**Infine, quando ti sei accorta che la tua passione per tutto ciò che è arte sarebbe potuta diventare una professione? Se avessi la possibilità di incar-**

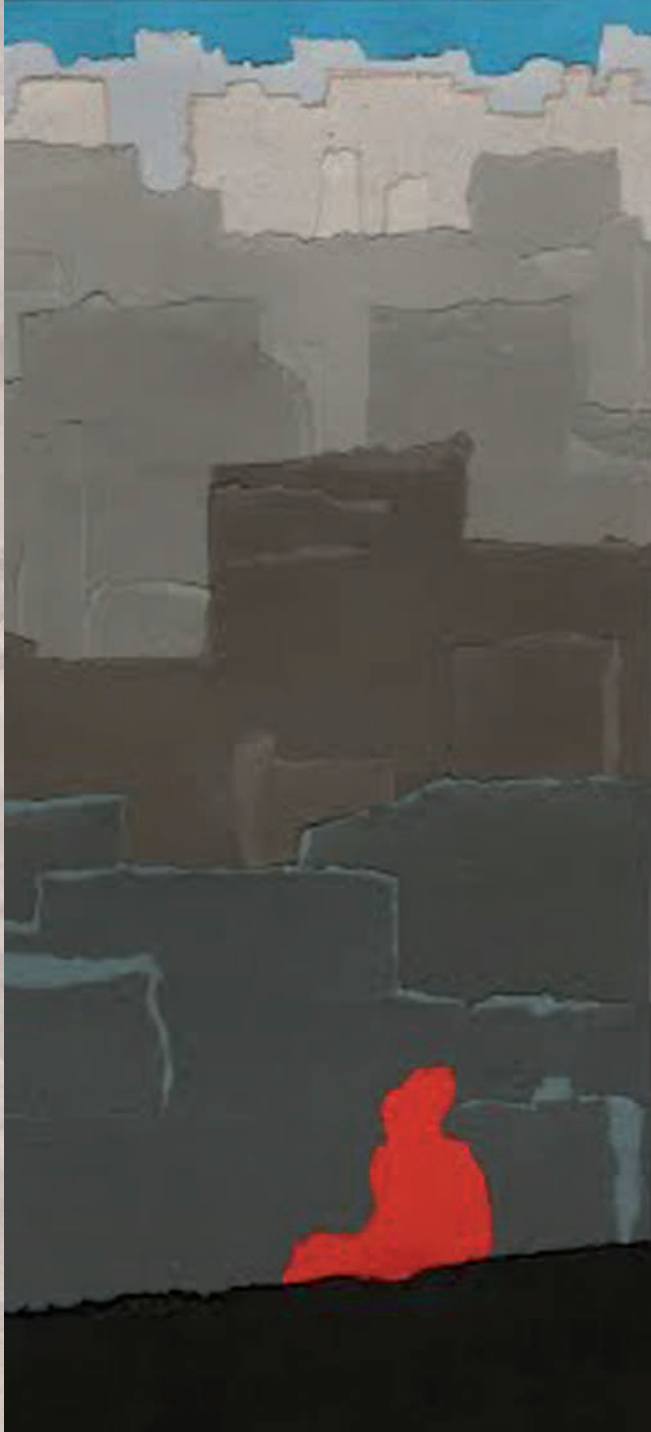
**narti in un personaggio di animazione di tua creazione o in un tuo collage quale sceglieresti?**

Me ne sono accorta quando la società in cui vivo mi ha chiesto di specializzarmi, facendomi scegliere fra le mie varie passioni quella che "sentivo" di più (scelta che è stata abbastanza difficile tra l'altro visto che mi entusiasmo facilmente per mille argomenti differenti, non sono assolutamente portata a investire attenzione solo su una materia).

Ho scelto un percorso di studi che mi portasse ad agire nell'ambito in cui mi sentivo a mio agio, quello creativo, in particolare quello dell'animazione; da quel momento in poi ho capito che, sì, animazione, illustrazione, fumetto... sono professioni! Un personaggio di animazione che preferisco... oddio... sono troppi. Posso sceglierne almeno due?

La Principessa Mononoke personaggio dell'omonimo film di Miyazaki, e la scienziata-principessa Gommarosa, della serie animata Adventure Time.





## **PLASTILINE, PAPER, WATER AND SAND... WHAT AN ART!**

### **Interview with Eleonora Pacciani**

Since her collaboration with Misseri studio, where she creates animations and graphic experiments, Eleonora Pacciani's routine is quite the average employee's one. Furthermore, she usually dedicates the weekends or some evenings during the week for her own personal projects. As to Eleonora, the night represents "the best moment of the day to create", as isolating with your very own inspiration and thoughts is easier. Also the morning, especially after a night of refreshing sleep, can be very effective, as you're ready and enough clear-headed for work. What is important for her is not

to be too tired, in order to better concentrate on her own thoughts. When creating, the first thing she does is to sketch the initial idea on a notebook. Later on in the production process she uses diverse techniques and materials, depending on the final result she's pursuing. In particular, she is fond of a finishing touch with watercolours, and using paper cuts. Also in her studio work, she uses a wide range of different materials. Despite the present spread use of 3D productions and digital editings, the Misseri studio, which nowadays is specialized in children productions, has been characterized since its foundation by an unrestricted use of different materials in their work: to name a few: plastiline, water, paper, sand and even cotton. This led the studio to continue using the stop-motion technique, which has proven to be a right investment, even though the costs of such a policy are higher than a digital production. Addressing herself to university students, though she can't afford to give suggestions, she recommends finding out a person's own talent first, without external influences: "WHAT you want to do, and then DO it".

Also, given the condition of Italian struggling job situation, one must stand out, rather than be discouraged by it. Eleonora's works are characterized by a sketched border, which leaves to the observers' imagination its conclusion. The result is a minimal geometrical work that is way more suggestive. By doing so, they can inspire creativity, move and entertain people. Eleonora choose to make her passion become her career as she was enrolling in her postgraduate studies, when she was faced by the urge of choosing her way among many others. Although she admits she found it difficult, in the end, she decided the area where she felt more comfortable into, that is to say, art. If she had to become an animated character, she would choose to be either Princess Mononoke, from Miyazaki's film, or the princess-scientists Gommarosa, from the cartoon series "Adventure Time".

