

Guardo, trasformo, creo. Intervista a Donato Sansone

Original

Guardo, trasformo, creo. Intervista a Donato Sansone / Di Salvo, Andrea. - In: GRAPHICUS. - ISSN 2282-4545. - ELETTRONICO. - 1080/0012:(2022), pp. 1-5.

Availability:

This version is available at: 11583/2984935 since: 2024-01-09T15:27:03Z

Publisher:

Politecnico di Torino, Dipartimento di Architettura e Design

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

GRAPHICUS

PROGETTARE LA COMUNICAZIONE

ISSN 2282-4545

1080 / 0012

Il design è un'arte che si nutre di cultura e di storia. È un'arte che si evolve e si trasforma, che si adatta ai tempi e ai luoghi. È un'arte che si esprime attraverso la forma e il colore, attraverso il suono e il movimento. È un'arte che ci aiuta a vivere meglio, a comunicare meglio, a essere più felici.

Euforia

NOVEMBRE 2022

Direttore:

Paolo Tamborrini

Comitato scientifico:

Silvia Barbero
Fiorella Bulegato
Francesca Comisso
Andrea Di Salvo
Chiara Remondino
Dario Russo

Redazione:

Sofia Cretaio
Sergio Degiacomi
Cristina Marino
Leonardo Moiso
Barbara Stabellini

Coordinamento redazionale:

Cristina Marino

Progetto grafico:

Alessandro Di Benedetto

Impaginazione:

Sofia Cretaio

ISSN (print) 0017-3436**ISSN (online) 2282-4545**

iscritto al Registro dei Giornali
e Periodici del Tribunale di Torino
n. 655 del 20.09.1951

1 – **Editoriale****NIENTE PUÒ
ANDARE MALE (?)**

di PAOLO TAMBORRINI

2 – **Copertina****EPHEMERAL
INTOXICATION**di ALESSANDRO OBERTI,
IVAN PANIGUTTOcoordinamento progetto di
GABRIELE FUMERO

Scaricate l'applicazione Artivive Bridge e
inquadrate l'intera copertina di Graphicus, e
fate attenzione agli eccessi.

3 – **Ricerca****EUPHORIA:
UN NUOVO
EDONISMO
VISIVO**di MICHELA TRUZZU,
ANA ZAHARIEVA4 – **Linguaggi****EUFORIA
A PAROLE**

di ALESSANDRO PERISSINOTTO

5 – **Tipografia****CARATTERI
STUPEFACENTI**

di ISABELLA AHMADZADEH

6 – **Magazine Review****CAPSULE**

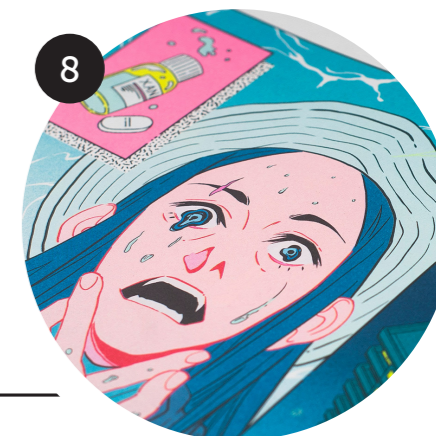
di ALI FILIPPINI

7 – **Economia****L'EUFORIA
DEL NEURO-
MARKETING**

di SARA PALERMO

8 – **Editorial Design****PA PANICO
PAURA**

Intervista ad ALESSANDRA ROSTAGNOTTO
di PIERGIUSEPPE MOLINAR



9 – *Reportage***PARADISE
DISCOTHEQUE**

di ANTONIO LA GROTTA

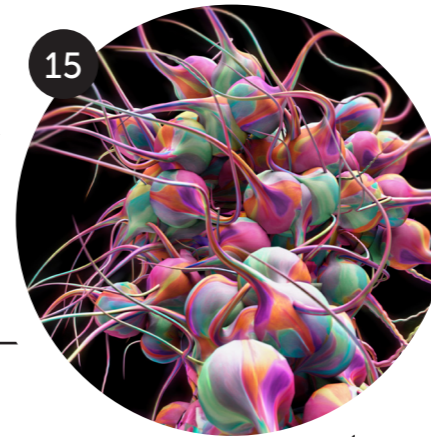
10 – *Personaggi***GUARDO,
TRASFORMO,
CREO**Intervista a DONATO SANSONE,
di ANDREA DI SALVO11 – *Personaggi***LA CALMA
EUFORIA DELLE
SUPERFICI**di ELENA DELLAPIANA,
MATTEO RAGNI12 – *Moda***IMMAGINI
DI MODA
MASCHILE**

di GABRIELE MONTI

13 – *Packaging***NEW
GENERATION
CONSUMER**

di CHIARA L. REMONDINO

15

14 – *Musica***RIFLESSIONI
SULLA POST-
EUPHORIA**

di GUY BARON

15 – *Linguaggi***MELANCONICA
EUFORIA**

di RICCARDO "AKASHA" FRANCO-LOIRI

**Letture
consigliate****Politecnico di Torino**Dipartimento di
Architettura e Designwww.polito.it/design**Contatti:**
Corso Luigi Settembrini, 178
10135 - Torino (TO)www.graphicusmag.it
info@graphicusmag.it**Copyright:**Opera distribuita con Licenza Creative Commons
Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo
stesso modo 4.0 InternazionaleL'editore si solleva da ogni responsabilità in merito a
violazioni da parte degli autori dei diritti di proprietà
intellettuale relativi a testi e immagini pubblicati.**Partner tecnici:**

GUARDO, TRASFORMO, CREO

Intervista a Donato Sansone

— DONATO SANSONE

Conosciuto anche come Milkyeyes, è un regista e autore italiano specializzato sia in animazione tradizionale e sperimentale sia nel live action. Lavora come autore di spot, videoclip e cortometraggi d'animazione.

Intervista di
— ANDREA DI SALVO

Ricercatore, PhD in Sistemi di Produzione e Design. Si occupa di Interaction Design approfondendo gli aspetti legati all'uomo e al suo naturale modo di sperimentare e accumulare esperienze.

Sono le quattro e mezza di un venerdì pomeriggio. Donato Sansone (conosciuto anche come *milkyeyes*) mi aspetta seduto a un tavolino di un caffè nel quartiere Vanchiglia di Torino. Non uno di quei posti fighetti dove ci si aspetta di trovare un artista, bensì un tranquillo dehor, anche se a pochissimi passi da Piazza Santa Giulia, la penultima frontiera della movida torinese. L'intervista che state per leggere è, in realtà, una chiacchierata molto fluida durata circa un'ora, in cui mi sono sentito a mio agio come poche volte. La frase più ripetuta da Donato? "Chiedimi pure tutto quello che vuoi". Ora, solitamente l'introduzione di un'intervista cerca di fornire al lettore un breve curriculum, snocciolando premi, riconoscimenti, collaborazioni importanti. Così come, solitamente, ci si sofferma su qualche opera in particolare. Non scriverò né l'una né l'altra, non perché non siano importanti, ma perché lo ritengo superfluo, da quando l'arte si misura in premi? E soprattutto, a fronte della quantità veramente cospicua di opere così dense, ricche e rapide, ho trovato difficoltà a fare domande sul singolo frame. Tocca accontentarsi di poche parole: Donato è artista, regista e creatore di mondi. Il suo canale vimeo è: <https://vimeo.com/showcase/7205497>

La prima domanda la fa lui: sei di Torino, Andrea? Può sembrare banale, ma pochi torinesi sono nati a Torino, solitamente se si è nati a Torino si dice: sono di Torino-Torino. Raddoppiare la parola restringe il raggio del cerchio sulla mappa. Racconto le mie origini e per contro emerge il suo essere lucano — "anche se non ci vado da molto tempo" —, una regione sconosciuta ai più che, però, grazie ad alcune spinte, tra cui la nomina (2014) di Matera a Capitale europea della cultura 2019 e il film *Basilicata coast to coast*, diventa di interesse più ampio, la fa riscoprire, crea curiosità. "Matera è una città veramente incredibile, dal 2014 al 2019 si è vestita



A sinistra,
Donato
Sansone e
Andrea Di
Salvo durante
l'intervista,
foto di
Leonardo
Moiso, 2022

a nuovo. Prima di quel periodo era ancora più vera, rimane ancora bellissima, incredibile, forse adesso ha qualche elemento un po' più infiocchettato. Di Matera si parlava già ben prima del 2014, c'era già un bel po' di fermento".

HO TRASCORSO ALMENO DUE GIORNI A FARE BINGE WATCHING CON TUTTI I TUOI VIDEO CHE SONO RIUSCITO A TROVARE IN RETE, NON CREDO CHE UN ARTISTA LO APPREZZI, OPPURE SÌ? È LECITO FARE QUESTA OPERAZIONE CON L'ARTE?

Si può fare coi miei lavori, certo. Si tratta di un'avventura, come se fosse un film composto di piccole cose. Poi tutto dipende dalla tua reazione, ti hanno divertito?

DIREI CHE MI HANNO AFFASCINATO E AL TEMPO STESSO STORDITO, IN OGNI SINGOLO FRAME COMPAGNONO UNA MIRIADE DI DISEGNI IN MOVIMENTO, CONTINUAVO A VOLERLI GUARDARE TUTTI CONTEMPORANEAMENTE.

Il mio lavoro è pieno zeppo di elementi, è composto da tante tecniche, c'è un immaginario vasto, va da argomenti e temi che è necessario prendere sul serio ad altri in cui lo si può fare molto meno. Io gioco. Parlo sempre di gioco quando descrivo la mia arte, perché mi diverto davvero, non cerco di costruire un'immagine di me, cerco solo di divertirmi. Ed è diverso. Molti artisti si concentrano soprattutto sul costruire la propria immagine, un'immagine pulita, perfetta, patinata, io invece me ne frego proprio. Anzi, sono proprio contro questo principio di voler

A destra,
Studio di
personaggi,
Donato Sansone



apparire educati, per bene, a volte lo sono anche in maniera fanciullesca, quasi a voler infastidire. Mi piace molto infastidire, lo sanno bene i miei amici, ma cerco di farlo anche nei miei spot oppure nei cortometraggi. Amo non tanto essere fastidioso, è troppo facile, più che altro credo sia importante mostrarsi veramente per quello che si è, azione tutt'altro che semplice, non tanto per l'operazione in sé quanto per il contesto, la reazione delle altre persone che rende tutto complesso, difficile.

Ad esempio, il mio canale Instagram non lo segue nessuno, non ho voluto mettere il mio nome, ma qualsiasi cosa io pubblichi perdo dei follower, negli ultimi due giorni ho pubblicato un paio di cose e 40 persone hanno smesso di seguirmi. Come vedi, è un continuo infastidire che trovo divertente in un certo senso, lontano dalle logiche di voler per forza apparire in un certo modo.

TROVI CHE QUESTO, PERÒ, FACCIA IN QUALCHE MODO A PUGNI CON LA RICONOSCIBILITÀ DI UN ARTISTA?

No, ho solo evitato di lavorare sulla riconoscibilità della persona-artista, al contrario il mio lavoro si manifesta spontaneamente, sono così, che io produca uno spot o un videoclip, c'è una certa unità stilistica e concettuale, una continuità. Queste sono legate alla mia natura spontanea, non è una ricerca studiata per apparire necessariamente un certo modo.

PROPRIO PER QUESTO MOTIVO MI RICOLLEGO AL TEMA DI QUESTO NUMERO DI GRAPHICUS, L'EUFORIA, QUESTA PRODUZIONE SENZA FILTRO PUÒ ESSERE CHIAMATA EUFORIA?

Vivo in una sorta di euforia. Al di là dei lavori su commissione e di altro che mi dà da vivere, se mi fermo

mezz'ora inizio a pensare a qualcosa di creativo per giocare. La chiamerei un'euforia della creatività, che per me è proprio compulsiva. Ho bisogno di creare continuamente, costantemente, per sentirmi vivo. Talvolta anche quando guardo un film o leggo un libro, ho l'impressione di perdere tempo, mi sembra di rubare tempo al mio poter immaginare e creare.

QUEST'ULTIMA FRASE MI PARE UN PUNTO IMPORTANTE, DESCRIVI IL TUO STATO COME UN NATIVO DIGITALE, COSTANTEMENTE IMMERSO IN PIÙ MONDI DIGITALI NELLO STESSO MOMENTO, EPPURE NEI TUOI LAVORI C'È QUALCOSA DI PROFONDAMENTE TANGIBILE, REALE.

È proprio così. Infatti, passo dal disegno all'animazione, dall'effetto speciale alla computer grafica, proprio perché dopo un po' di tempo passato al computer ho il bisogno fisico di compiere questo gesto con la mano (mima con la mano in aria il gesto del disegno). Uso molte tecniche per essere il più manuale possibile, gestuale.

È PER QUESTO CHE NON SOLO HAI PRODOTTO MOLTO, MA IL RITMO STESSO ALL'INTERNO DELL'OPERA È FRENETICO. SE FOSSE UNA PARTITURA VEDREMMO SCRITTO PRESTO, SE FOSSE UN GENERE MUSICALE SAREBBE LO SPEED METAL O LA TECNO.

È vero (ride), faccio un sacco di roba, anche se come genere credo di essere più vicino alla tecno.

FORSE PERCHÉ LE SERATE SEMBRANO PIÙ DIVERTENTI.

Non lo so, su questo aspetto sono un pigrone, vivo poco la vita mondana, le serate (nonostante le sue finestre siano affacciate sulle serate festaiole torinesi).



Da sinistra, **QUINDI L'EUFORIA È RITMO, NECESSITÀ, DESIDERIO, MA CERCHI ANCHE DI RAPPRESENTARLA?**

Frame da "Videogioco", Donato Sansone legato alla necessità di fare tutto il più presto possibile, perché potrebbe finire il mio tempo a disposizione. È un'urgenza. Un'urgenza di esprimere tutto ciò che posso prima che sia tardi. Anche perché ho perso molto tempo prima di essere così produttivo; fino ai miei trent'anni dipingevo poco, ogni tanto, ero pigro, ero bravo ma non sapevo neanche accendere il computer. Sento di aver perso molto tempo e voglio quasi recuperare gli anni persi.

IN QUEI PRIMI TRENT'ANNI AVEVI UN'ALTRA VISIONE DELL'ARTE, DELLA TUA VITA?

No, sono sempre stato ambizioso, ho sempre desiderato fare ciò che sto creando adesso, solo che me

la prendevo comoda, dicevo "c'è tempo", mi piaceva più l'idea di essere artista che la concretezza. Invece, adesso mi piace fare l'artista e basta, l'idea non mi interessa più.

MA QUAL È STATO IL PUNTO DI ROTTURA, L'INCITING INCIDENT?

Quando ho acceso per la prima volta il computer. Mi hanno mostrato i programmi e i loro risultati, in quel momento mi sono sballato completamente, ho compreso che lì c'erano tutte le potenzialità per realizzare ciò che intendevo fare. E allora, in maniera ossessiva, mi sono buttato pancia a terra sui programmi e li ho imparati subito, con l'istinto, l'intuito. A scuola di cinema avevo alcuni insegnanti che mi mostravano le basi, poi tornavo a casa e iniziavo già a realizzare, a creare. Per me imparare consiste nel fare video, nel pormi obiettivi immediati.

Per esempio, adesso ho cominciato a utilizzare programmi di modellazione e animazione 3D, ho preso qualche lezione privata, e mi sto divertendo. È un lavoro lungo, ma voglio avere le basi per poi iniziare a muovermi da solo, lì dentro. Anche perché il 3D è una questione molto mnemonica, bisogna ricordare la sequenza dei passaggi, l'intuito in quel caso vale fino ad un certo punto, soprattutto all'inizio. E la mia memoria ha seri problemi.

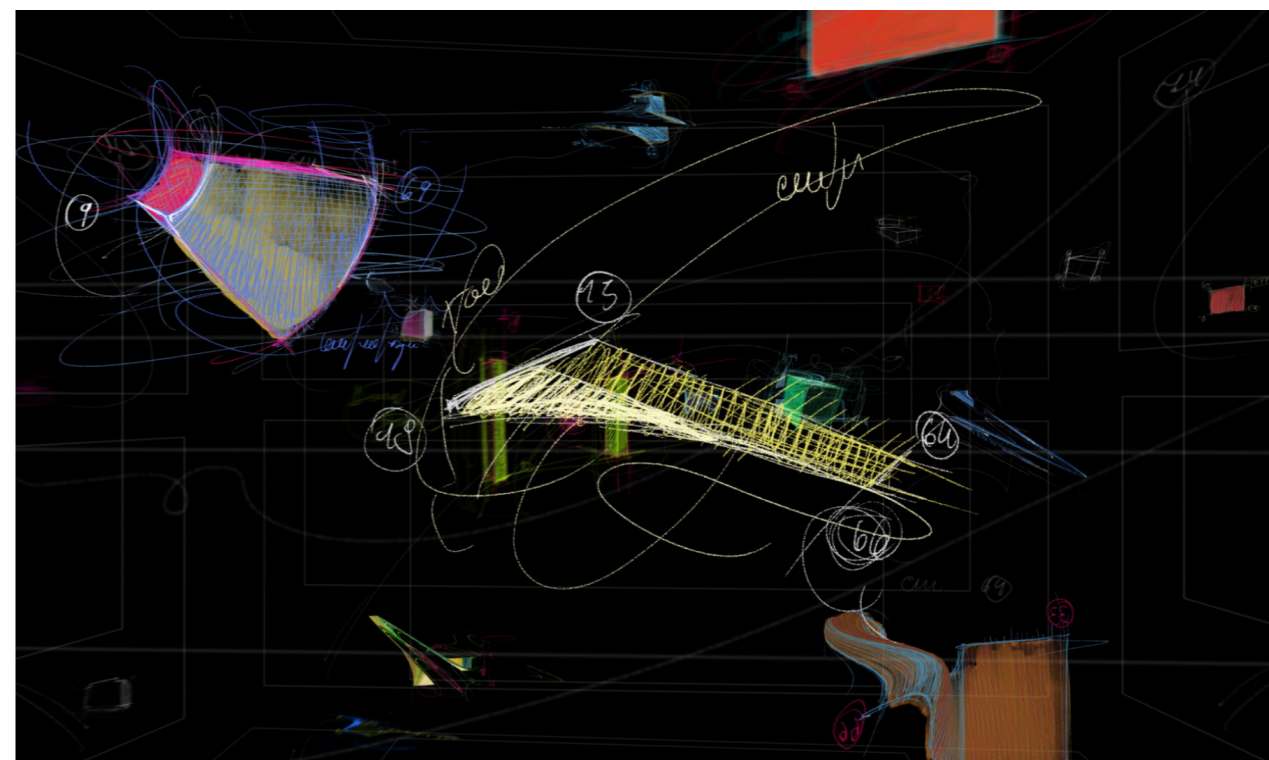
IL SOFTWARE PUÒ AIUTARTI NEL PROCESSO, ANCHE ATTRAVERSO ERRORI NON DESIDERATI CHE APRONO NUOVE DIMENSIONI?

In realtà questo non mi succede quasi mai, nel senso che quando immagino qualcosa da realizzare, intuisco subito qual è la tecnica e il software migliore per realizzarla: l'animazione, lo stop motion, l'effetto speciale, o semplicemente il trucco reale. A volte

l'errore può suggerirmi qualcosa, però nel mio caso, col mio approccio, è difficile, perché metto le mani sulla macchina sapendo già come agire.

NEI TUOI LAVORI CREDO CI SIA SEMPRE UNA DICOTOMIA, MAGARI TRA DENTRO E FUORI, UNA CONTINUA TRASFORMAZIONE. USI TECNICHE SPECIFICHE PER CREARE, IMMAGINARE I TUOI LAVORI?

È una domanda molto difficile. Il sogno, il poter fantasticare è un processo mentale, il motore della mia vita, è sempre presente. Quando osservo la realtà mi chiedo: come posso fare qualcosa che possa stupire? Come posso rendere eccezionale, ad esempio, quella zucca (indica una zucca di plastica sul bancone del bar, sono i giorni precedenti ad Halloween)? La mia tecnica è osservare la realtà e immaginare la sua possibile trasformazione, solo questo. Parto



proprio dagli oggetti elementari, per esempio questa tazzina cosa potrebbe diventare? Cosa potrebbe accadere? È questo il mio processo. Ogni cosa porta con sé un accadimento. La mia metodologia mentale parte dalla mia percezione della realtà, dalla capacità di vedere il fantastico nelle cose e di immaginare un accadimento che coinvolga qualsiasi elemento.

QUESTO CAMBIA A DIFFERENZA DEI LAVORI, TRA QUELLI SU COMMISSIONE E GLI ALTRI?

Qualcosa cambia, la mia creatività è libera e giocosa, ma in realtà il lavoro su commissione decide solo il tema in anticipo rispetto al normale processo. Per il resto adoro passeggiare e osservare elementi che potrei inserire nei video. Spesso mi capita di sedermi al tavolo e cominciare con uno storyboard, ma la parte di interpretazione — ad esempio di una canzone — può partire anche da uno studio non necessariamente collegato. Adoro passeggiare perché la realtà mi fornisce una marea di spunti, di stimoli, mi aiuta molto.

QUANDO ARRIVANO I TITOLI DI CODA DEI TUOI VIDEO, DOPO UN PRIMO MOMENTO IN CUI SI RIPRENDE DALLA CENTRIFUGA DELLE IMMAGINI, IL MIO PENSIERO È SEMPRE: RIESCI A FARE TUTTO DA SOLO?

Sì, faccio tutto da solo, dalla creatività all'export finale faccio tutto da solo. Inoltre sono diventato velocissimo, riesco a fare cose molto complesse in poco tempo, riesco a concentrarmi molto e a produrre molto.

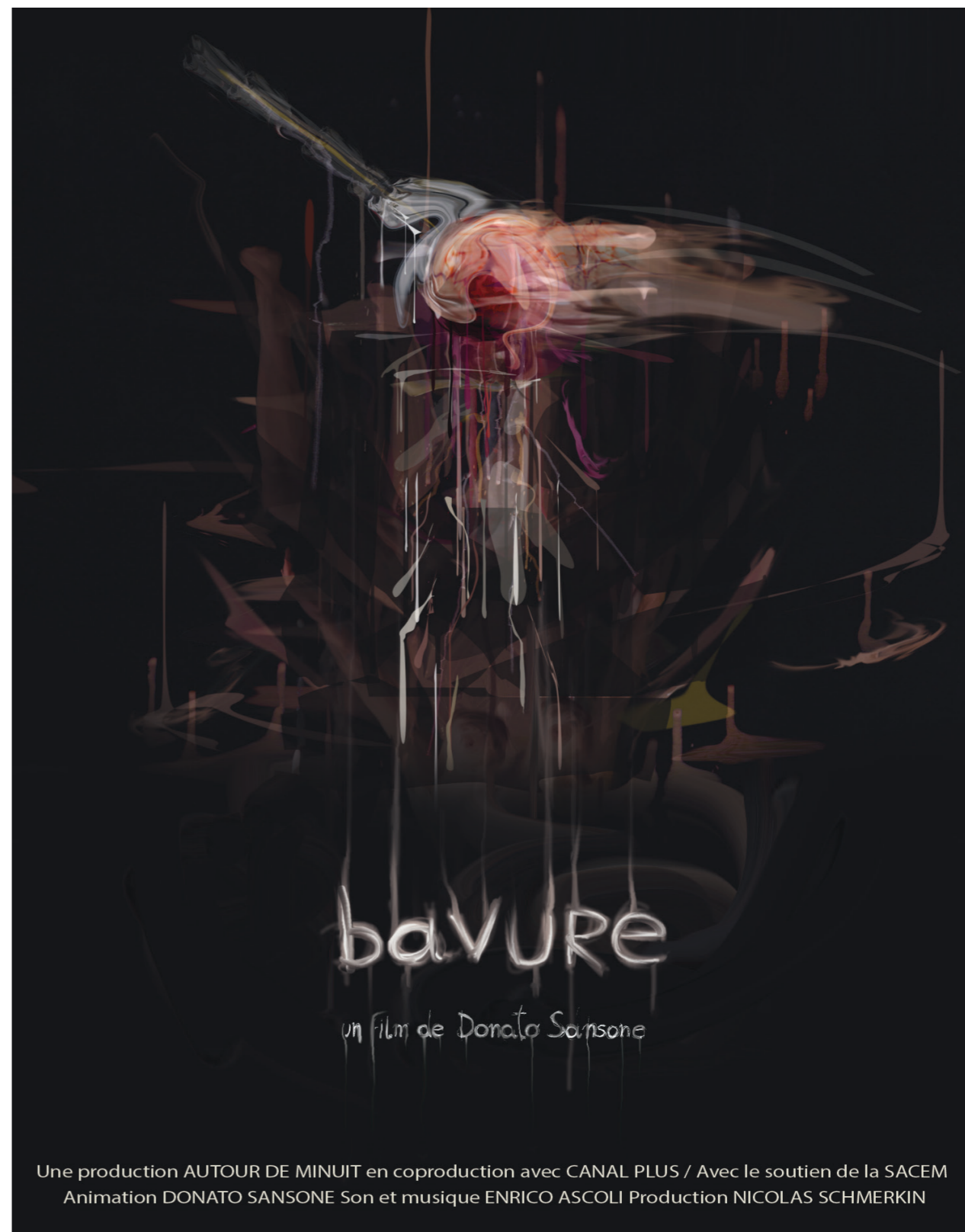
HO LETTO IN UN'ALTRA INTERVISTA DELL'UNICA VOLTA, FORSE, IN CUI TI È STATO CONSIGLIATO UN TAGLIO A UN TUO LAVORO, MI RIFERISCO AL VIDEO "JOURNAL ANIMÉ" COMMISSIONATO DA CANAL+ SULLA LIBERTÀ DI ESPRESSIONE, QUASI

UN ANNO DOPO I FATTI TRAGICI DI CHARLIE HEBDO, ME LO RACCONTI?

Nel video prendevo le foto delle ragazze e dei ragazzi morti dal giornale (*Libération*) e chiudevo loro gli occhi animando le immagini. Discutendo, però, con il mio produttore Nicolas Schmerkin di *Autour de Minuit* abbiamo deciso di non inserire la scena. Erano ragazzi giovani, belli, ho trovato le loro foto su *Libération* proprio la sera prima della consegna e ho cominciato subito a lavorarci. Vedere queste pagine piene di foto mi ha emozionato e ho cercato di costruire una scena, per me, altrettanto emozionante. Chiudevo loro gli occhi, uno per uno, mi sembrava bella, potente. Ma abbiamo preferito tenerla fuori dal video finale, forse era troppo potente.

A PARTE I VIDEO MUSICALI, COLLABORI IN PIANTA STABILE CON ENRICO ASCOLI, COMPOSITORE E SOUND DESIGNER, COME AVVIENE LA SCELTA DELLE SONORITÀ? È UNA VERA E PROPRIA SONORIZZAZIONE, OPPURE QUANDO ARRIVANO LE TRACCE AUDIO SI INNESCA QUALCOSA CHE VIRA IL LAVORO ALTROVE?

In realtà ormai abbiamo sviluppato una sorta di automatismo, mando ad Enrico il lavoro e lui sa esattamente cosa realizzare, inserendo il suo bellissimo sound design. A dire il vero ogni tanto Enrico si imbestialisce, perché vorrebbe darmi un metronomo, sarebbe per lui più facile e funzionerebbe meglio. Però, secondo me, toglierebbe un po' la libertà alle immagini. Un ritmo non deve essere per forza lineare e preciso. A volte è più sorprendente se le immagini seguono ritmi diversi. Quando abbiamo cominciato a lavorare insieme, più o meno nel 2008, cercavo di dargli delle indicazioni, adesso non gli dico più nulla. Enrico è bravissimo, sa cosa voglio, dal punto di vista lavorativo siamo un unico individuo.



A sinistra, Poster del corto *Bavure*, composizione musicale di Enrico Ascoli, Donato Sansone, 2018

A destra, **A LIVELLO MUSICALE QUALI SONO I TUOI RIFERIMENTI?**
Effetto speciale,
Donato Sansone

Amo la musica alla follia. È ciò che amo di più al mondo. Insieme alle donne. Insieme ai dolci (discutiamo per qualche tempo sull'ordine, non venendone a capo). Ho 48 anni, non c'è stato un giorno in cui non abbia ascoltato valanghe di pezzi, prima con le cassette, poi coi cd, adesso coi vinili. Amo molto la musica che va dall'industrial all'elettronica, alla musica

contemporanea d'autore: Cage, Stockhausen, Berio, Maderna, Ligeti, Xenakis. Poi aggiungerei Diamanda Galás, Radiohead. Comunque, mi piace quell'ambiente musicale sinistro, quasi soprannaturale, come nel cinema quando il soprannaturale diventa profondo e interiore. Adoro il beat martellante, il mio gruppo preferito in assoluto sono i Nine Inch Nails, quando ho ascoltato *The Downward Spiral* mi ha cambiato visione, mi ha formato, una scoperta incredibile.



È UN TIPO DI MUSICA CHE IMPONE UNA CERTA MODALITÀ DI ASCOLTO, PER UN ASCOLTATORE MEDIO DI PLAYLIST SU SPOTIFY SONO IMPOSSIBILI DA SOPPORTARE, NO?

Mi piace tutto ciò che è anomalia. Più la musica si lega al rumore e più ne sono attratto, perché ha bisogno di immaginazione, fantasia. Mi piace l'indefinito, ciò che partendo dal rumore sfiora l'armonia. Adoro i Nine Inch Nails perché Trent Reznor sembra partire dal caos per organizzarlo, il rumore o il caos che può essere sia quello industriale, dello spazio che quello intimo del proprio corpo. La melodia mi stanca, mi annoia subito. Più la musica è astratta e più mi sento a mio agio, per esempio, ultimamente sto ascoltando Arca, fa musica elettronica, mi ha dato delle sensazioni simili a quelle che avevo avuto negli anni '90, la stessa potenza, la stessa voglia di rottura. Mi rendo conto sia difficile, ma sono quelle le cose che mi fanno sognare, che mi affascinano.

QUESTA DISPOSIZIONE ALL'ASCOLTO È NECESSARIA ANCHE PER I TUOI VIDEO, PER L'ARTE IN GENERALE?

No, credo che i miei video, e l'immagine in generale, risultino più facili del suono, sono più diretti, anche più comprensibili. Poi il mio è un messaggio semplice, non nasconde un'astrazione concettuale di chissà quale tipo, sono genuino. Poi non so come sono percepito.

PERSONALMENTE HO COMPRESO SUBITO IL GIOCO, A VOLTE LO SBERLEFFO QUANDO INSCENI VERI O PRESUNTI ATTI LEGATI AL SESSO.

Faccio molti video di tipo sessuale che non posso postare ma che trovo fighissimi. Mi hanno bannato troppe volte.

ANCHE QUESTO, LA SESSUALITÀ, FA PARTE DELLA TUA CIFRA STILISTICA?

Sì, quei video mi rappresentano come tutti gli altri, ma non posso mostrarli in rete, a volte ho provato ad essere più enigmatico, meno esplicito, ma non c'è verso. Vengo subito bloccato.

CI SAREBBE BISOGNO DI UNA PIATTAFORMA DICHIARATAMENTE ARTISTICA SU CUI INSERIRE QUEI VIDEO SENZA LIMITAZIONI?

Guarda, a un certo punto avevo anche pensato di iscrivermi ad un sito porno per inserirli, ma non mi piace e non mi fido. Anni fa avevo anche creato un sito web su cui fingevo di vendere effetti speciali porno per fare scherzi, purtroppo non lo sto più curando.

SONO SODDISFATTO, ABBIAMO PARLATO DI EUFORIA, PROCESSO CREATIVO, RICCHEZZA DELLE IMMAGINI, RICONOSCIBILITÀ, MOLE DI LAVORO, TECNICHE, SOFTWARE, MUSICA...

...e sesso.

E anche quello mi pare euforia.