

Cristina Làstrego Testa

GIOCHI DI PRESTIGIO

Collages, libri, disegni animati e app



I personaggi di Cristina Làstrego Testa sono passati con scioltezza dalla carta stampata agli schermi televisivi grazie alla sua capacità di muoversi da una tecnologia all'altra, sempre alla avanguardia nella ricerca di nuovi mezzi espressivi e nuovi canali di comunicazione, senza mai cedere alle tentazioni della tecnica fine a se stessa. Le sue opere, spesso frutto del riciclo di vecchi oggetti, sono metamorfosi che danno ad essi nuova vita, si tratti di merletti o di pezzi di computer giunti alla fine del loro cammino. Per chi le guarda, sono proposte intriganti che suggeriscono diversi livelli di lettura: da lontano una forma globale, da vicino la possibilità di riconoscere i singoli oggetti quotidiani con i quali è stato costruito l'insieme.

Fiorenzo Alfieri

Presidente della Accademia Albertina di Belle Arti di Torino

Cristina Làstrego Testa's characters have passed fluidly from the printed paper to television thanks to her capacity to move from one form of technology to another, always at the forefront in her search for new expressive means and channels of communication, without ever succumbing however, to the temptations of the technique itself.

Cristina's works often result from the reuse of old objects, which undergo a metamorphosis offering them a new life. She uses lace, or old computer components which have reached the end of their working life. For the observer, her works are an intriguing proposal which suggest diverse levels of interpretation: from afar a global form, yet on closer inspection they offer the possibility to recognise single everyday objects with which they have been constructed.

Fiorenzo Alfieri

President of the Accademia Albertina di Belle Arti of Turin

Cristina Làstrego Testa

GIOCHI DI PRESTIGIO

Collages, libri, disegni animati e app



Collages, books, cartoon drawings and apps



Finito di stampare nel mese di novembre 2013
presso la Lithoexpress di Torino
© Làstrego & Testa Multimedia s.r.l.

Distribuito in libreria da
Carlo Gallucci editore srl - Roma
galluccieditore.com



Città di Bra



Cristina Làstrego Testa

GIOCHI DI PRESTIGIO

Collages, libri, disegni animati e app



DESIDERO RINGRAZIARE:
Special Thanks to:

Alfio Bastiancich Caterina Catanzani Federica Farina Ernesto Ferrero Carlo Gallucci
Simona Khanide Frenny Morici Denise Mura Jaia Pollone Carla Sacchi Ferrero
Andrea Salotto Francesco Testa Giulia Vada

PROGETTO GRAFICO:

Book Design:

Cristina Làstrego Testa
Andrea Salotto

FOTOGRAFIA:

Photography:

Cristina Làstrego Testa
Denise Mura

TRADUZIONI:

Translated by:

Sharon Fryer

STAMPA a cura di:

Printed by:

Lithoexpress (TO)



INDICE
Index

INTRODUZIONE <i>Introduction</i>	pagina/page 5
CRISTINA LÀSTREGO TESTA A PALAZZO MATHIS Bruna Sibille	7
GIOCHI DI PRESTIGIO <i>Games of Prestige</i> Fiorenzo Alfieri	9
NASCE IDENTIKAT <i>Identikat is Born</i>	13
LA CREAZIONE <i>Creation</i> Il disegno animato <i>The animated drawing</i>	25 31
IL CIRCO <i>The Circus</i> Story-board <i>Story-board</i> Scomposizione dei personaggi <i>Character decomposition</i> Il cavallo rampante <i>The rampant horse</i> La ballerina informatica <i>The IT ballerina</i> Apriti Circo! <i>Open Circus!</i>	35 38 40 42 44 46
RICICLO TECNOLOGICO <i>Technological Recycling</i>	51
I GIORNI DELL'AVVENTO <i>The Days of Advent</i>	57
C'ERA UNA VOLTA... <i>Once upon a time...</i> L' avventura di Giovanna <i>The adventures of Giovanna</i> Giovanna nel Bosco <i>Giovanna in the wood</i> I sogni animati di Giovanna <i>The animated dreams of Giovanna</i> Tantibambini <i>Lots of children</i> Libri e teatro <i>Books and theatre</i> I CD-rom <i>CD-rom's</i> Televisione e bambini <i>Television and children</i> Una settimana leggendaria <i>A legendary week</i>	63 67 68 70 72 74 75 76 77
BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE <i>Essential Bibliography</i> Lo studio <i>The Studio</i>	79 80





CRISTINA LÀSTREGO TESTA A PALAZZO MATHIS

Ospitare a Bra, nella cornice dello storico Palazzo Mathis, la mostra “Giochi di prestigio” di Cristina Làstrego Testa è una grande occasione per la nostra città.

Significa ospitare la fantasia in tutte le sue declinazioni, con personaggi che prendono, via via, la forma di sculture, disegni, animazioni e applicazioni per iPad.

Significa anche avere un pass d’eccezione per entrare nella variegata produzione dell’artista, intraprendendo un viaggio magico fatto di colorate visioni e personaggi sempre nuovi.

Non solo un viaggio in cui la Làstrego Testa ci conduce per mano nel suo mondo, ma un’esperienza che ognuno può fare propria, attraverso una forte impronta interattiva e l’utilizzo di nuovi canali di comunicazione, che dialogano con opere tattili e concrete.

Una mostra per tutti, che si rivolge ad un pubblico di ogni età e propone diversi livelli di lettura, adatti sia agli adulti che ai bambini. Perché non è mai troppo presto - né troppo tardi - per iniziare a sognare.

*Bruna Sibille
Il sindaco di Bra*

Hosting at Bra, in the setting of the historical building of Palazzo Mathis the exhibition “Games of prestige” by Cristina Làstrego Testa, is a special occasion for our city.

It means hosting the imagination in all its declinations, with characters that gradually take on the shape of sculptures, drawings, animation and applications for iPad.

It means holding a special pass which allows us to enter the variegated creative world of the artist, offering us a magical journey made up of colourful visions and new characters.

Not just a journey in which Cristina Làstrego Testa takes us by the hand and leads us into her world, but an experience that each of us can make our own, through a strong interactive impression, and the use of new communication channels that converse with tactile and concrete works.

An exhibition for everyone, which is aimed at a public of all ages, offering diverse levels of interpretation, suitable for both adults and children. Because it is never too early – nor too late – to begin to dream.

*Bruna Sibille
Mayor of Bra*





GIOCHI DI PRESTIGIO

Fiorenzo Alfieri

Quella di Cristina Làstrego Testa è un'avventura insolita che oggi parte dall'invenzione originale di opere d'arte uniche per passare ai libri, alle serie animate, ai siti Internet, alle app.

Come ha preso forma la decisione di uscire dal lavoro per l'editoria e il disegno animato e aprirsi anche alla costruzione dei suoi oggetti che nascono come grazie ad un gioco di prestigio?

Un motivo scatenante c'è sempre e ho avuto occasione di assistere al momento di passaggio.

Nel suo caso è stata l'emozione della visita della esposizione "Africa - Capolavori da un continente", ospitata fra il 2003 e il 2004 alla Galleria d'Arte Moderna di Torino che ha fatto scattare dentro di lei un meccanismo che forse era carico già da tempo.

Di lì in avanti ha cominciato a produrre una folla di personaggi e di animali fantastici con originalità e rivolgendosi al pubblico adulto con la stessa simpatia e la stessa allegria che mette nel rapporto con i bambini.

Questo stesso non-catalogo che è in sostanza un racconto autobiografico su quel che fa e su come lo fa, mostra come preferisca uscire dagli schemi consueti.

Games of Prestige

Fiorenzo Alfieri

Cristina Làstrego Testa's adventure is an unusual one, which today passes from the original invention of unique works of art, to books, animated cartoons, Internet websites, and Apps.

How did the decision to set aside her work in publishing and animated cartoons, and open up towards the construction of her objects which grow out of a sort of Game of Prestige come about?

There's always a trigger, and I witnessed that moment of passage.

For Cristina it was the emotion evoked by the exhibition "Africa - Capolavori da un continente", (Africa - Works of Art from a Continent) at the Galleria d'Arte Moderna at Turin in 2003/2004, which clicked a mechanism within her which had been loading for a while.

From then on, she has started to create a crowd of original characters and fantastical animals for her adult public, with the same congeniality and joy which marks her rapport with children.

This same "non-catalogue" which is in fact an autobiographical account of Cristina's work and her methods, shows how she prefers to leave behind usual conventions.



La conosco da molto tempo e so che da bambina ha vissuto a Buenos Aires, dove i fumetti (di Pratt, Quino, Oski e Mordillo) erano diffusi come strisce quotidiane attraverso le quali seguiva le avventure di tanti personaggi che ispiravano i suoi disegni.

Mi ha raccontato che la sua prima esperienza con la multimedialità, l'ha avuta da piccola, quando suo padre le ha costruito un proiettore casalingo e lei disegnava le sue storie su carta trasparente per poi mostrarle in movimento girando una manovella mentre le raccontava ai suoi amichetti.

Ha insegnato come supplente mentre frequentava la facoltà di Architettura e, tornata in Italia ha completato i suoi studi.

Dopo aver iniziato lavorando come architetto, l'attività di Cristina si è presto rivolta ai bambini, in affettuosa e frizzante collaborazione con il suo compagno e amico Francesco, con il quale non ha smesso di scambiare disegni, idee e scherzi come potrebbero fare due buffi personaggi di un fumetto lungo una vita.

Una volta diventata autrice di libri per bambini, è andata in giro per tante scuole e tante biblioteche a incontrarne in ogni parte d'Italia per inventare insieme a loro delle storie straordinarie, allora come oggi sempre in dialogo con la creatività infantile, perché Cristina è capace sia di stimolarla sia di prenderne spunto.

La scelta di affrontare i new media è stata un colpo di fulmine, avvenuto quando ha visto dei bambini accalcarsi intorno ad uno dei primi libri interattivi esposto alla Fiera internazionale dei Libri per Ragazzi di Bologna. Era la metà degli anni Novanta.

Da allora inizia un'avventura di ricerca in campi diversi, i cd-rom, le serie animate e infine le applicazioni digitali; la sua esperienza, ogni volta arricchita, viene riutilizzata in chiave originale nel corso della tappa successiva.

I suoi personaggi sono passati con scioltezza dalla carta stampata agli schermi televisivi perché Cristina ha la capacità di muoversi da una tecnologia all'altra, sempre all'avanguardia nella ricerca di nuovi mezzi espressivi e nuovi canali di comunicazione, senza mai cedere alle tentazioni della tecnica fine a se stessa.

I've known her for a long time, and can tell you that as a young girl she lived in Buenos Aires, where the cartoon strips of Pratt, Quino, Oski and Mordillo were widespread in the daily newspapers. She assiduously followed the adventures of the various characters, which provided inspiration for her drawings.

She told me that she had her first "multi-media" experience at a young age, when her father built a home-made projector. She drew her stories on tracing paper, and showed them to her friends by using a sort of handle which made the characters appear as if they were moving.

Cristina worked as a supply teacher whilst studying at the Faculty of Architecture, and completed her studies when she returned to Italy.

After having worked as an architect, Cristina's work soon turns towards children in an affectionate and lively collaboration with her companion and friend Francesco, with whom she has never stopped exchanging drawings, ideas and jokes, as two funny characters might do in a comic strip that has lasted a lifetime.

Once she had become a children's book author, she began to visit schools and libraries throughout Italy, creating extraordinary stories together with the children. A process which she still continues to do today, in the context of a continuing dialogue with children's creativity, which Cristina has the gift of inspiring and deriving inspiration from.

In the mid 90's at the International Show of Children's books at Bologna, Cristina observed children crowding around one of the first interactive books on display. It was a defining moment; she knew she had to take up the challenge offered by new medias.

A process of research began, enclosing various fields; cd-roms, animated cartoons, and finally digital applications. Her experience was enriched at each stage, and was reworked in original ways within each successive step.

With ease her characters have passed from printed paper to television screens, because Cristina has the ability to pass from one form of technology to another, always at the forefront in her research, for new expressive forms and channels of communication, without ever giving in to the temptation of the confines of pure technique.



Nella sua attività continua a rinnovarsi lavorando con i bambini a scuola e con i giovani colleghi in veste di direttrice artistica del suo studio di animazione completamente informatizzato ma gestito nello spirito di una bottega d'arte in cui ciascuno porta il suo contributo creativo.

Disegna usando stilo e tavoletta grafica come se si trattasse di carta e matita e si avvicina al computer e alla "materia" digitale che fa prendere forma sul monitor allo stesso modo di quando usa colori acrilici e spatola. Ha un buon rapporto con Photoshop che sa usare con maestria, ma, allo stesso modo, è pronta a utilizzare merletti e passamanerie per comporre nella realtà i suoi collages.

E' capace di proporre dei percorsi affascinanti nel mondo virtuale della televisione e del tablet, ma è pronta a dare l'esempio guidando i suoi interlocutori verso il ritorno alle cose del mondo reale, inventate con passione e costruite usando abilmente le mani.

Her work is marked by constant renewal, both in her approach to children and her young colleagues as Artistic Director in her animation studio, which is completely computerised, but managed in the spirit of an art laboratory, where each individual offers their creative contribution.

Using a graphics tablet and pen, she draws with the same fluidity as if it were paper and pencil, approaching the computer and digital "material" which takes shape on the monitor, with the same ease as she uses acrylic colours and spatula. Cristina has a good rapport with Photoshop, using it with mastery, but always ready to use lace and trimmings to create her "real" collages.

She is capable of offering fascinating journeys through the virtual world of television and tablet, but ready to guide her audience back towards the tangible objects of the real world, invented with passion and created with manual dexterity.

Le sue opere, spesso frutto del riciclo di vecchi oggetti, sono metamorfosi che danno ad essi nuova vita, si tratti di vecchi merletti o di pezzi di computer giunti alla fine dl loro cammino. Per chi le guarda, sono proposte intriganti che suggeriscono diversi livelli di lettura: da lontano una forma globale, da vicino la possibilità di riconoscere i singoli oggetti quotidiani con i quali è stato costruito l'insieme.

Così, dopo aver realizzato tanti libri, ora le piace fare delle app ed è contenta che i suoi gatti digitali miagolino in tutto il mondo attraverso la distribuzione dell'App Store.

IdentiKat è un gioco, ma anche un modo per dare ai bambini il coraggio di fare delle composizioni fantastiche e audaci, sostenute da elementi grafici originali che essi possono comporre in modi sempre diversi.

Per lei è una soddisfazione vedere i loro disegni che, arrivando da ogni parte del mondo, arricchiscono la galleria della app in cui tanti bambini confrontano le loro creazioni.

Ed è contenta quando quelli che la usano lasciano i loro commenti, come: "Per bambini?! Io non lo sono più da un bel pezzo e mi ci sono divertito da matti..." Oppure "La mia bambina che ha 3 anni si è innamorata di questa app e non mi vuole più restituire il mio iPad!".

Fiorenzo Alfieri
Presidente della Accademia Albertina di Belle
Arti di Torino

Her works, often the result of recycled old objects, undergo a metamorphosis taking on a new life; pieces of old lace and computers which have reached the end of their working life. For the spectator, they are intriguing proposals offering diverse levels of interpretation. From afar a global form, but on closer inspection, it offers the possibility of recognising single daily objects with which they have been composed.

So after creating lots of books, she's now delighted to create Apps, and derive pleasure from her meowing digital cats across the world, distributed throughout App Stores.

IdentiKat is a game, but also a way of inspiring children to create fantastical and daring compositions, supported by original graphic elements which can be put together in varying ways.

Cristina loves to see the children's pictures which arrive from all over the world, enriching the App gallery where lots of children compare their creations.

The accompanying comments also give her immense pleasure, such as: "For children?! I'm not that young anymore, but I've had lots of fun...". Or "My three-year old girl has fallen in love with this App, and doesn't want to give me my iPad back!".

Fiorenzo Alfieri
President of the Accademia Albertina di Belle
Arti of Turin



NASCE IDENTIKAT

Un gatto entra dalla porta che dà sul giardino, mi salta in grembo, poi sale sulla mia spalla e da lassù guarda i collages che sto facendo. Torna spesso a trovarmi e siamo diventati amici. Si chiama Mirò. Lo guardo bene, e penso a come far diventare il mio nuovo amico un personaggio, un nuovo gatto da aggiungere agli altri che ho realizzato in precedenza. Anche lui ha voglia di vivere, di muoversi.

Alessandro Levi Montalcini, vecchio amico e mago del software, ci suggerisce di farne il protagonista di un'app, e ci presenta i giovani, bravissimi programmatori della società Ovolab.

L'idea mi piace perché mi ero già cimentata con l'interattività lavorando a una dozzina di CD-rom agli albori dell'editoria digitale. Il fascino delle app sta nel fatto che sono pubblicate nello stesso istante in tutto il mondo, e sono scaricabili direttamente dalla rete.

Identikat is Born

A cat comes through the door overlooking the garden, jumps in my lap and climbs on my shoulders, and observes the collages I am creating. The cat often comes to see me, and we've become friends. The cat is called Mirò. I study him well, and wonder how I can transform my new friend into one of my characters. A new cat, to add to the others I have previously made. He also has a desire to come alive, to move.

Alessandro Levi Montalcini, an old friend and software genius, suggests transforming this character into an App, and he introduces us to the young bright programmers of the Ovolab company.

I liked the idea, because I'd already tackled interactive projects, having worked on a dozen CD-rom's at the dawn of digital publishing. The fascinating aspect of an App, is that it is released simultaneously throughout the world, and downloadable directly from the net.





Gatto nervoso
Agitated Cat
2005 (33 x 24 cm)



Gattina rosa
Pink Cat
2008 (33 x 24 cm)



Gatto Uuuuh!
Uuuuh Cat!
2010 (45 x 32 cm)



Gatto mordace
Biting Cat
2012 (45 x 32 cm)

Ancora una volta entra in azione un gruppo di lavoro, in cui si confrontano competenze e creatività di tipo diverso, sia all'interno dello studio, con Jaia Pollone e Giulia Vada, sia nella collaborazione con i progettisti del software.

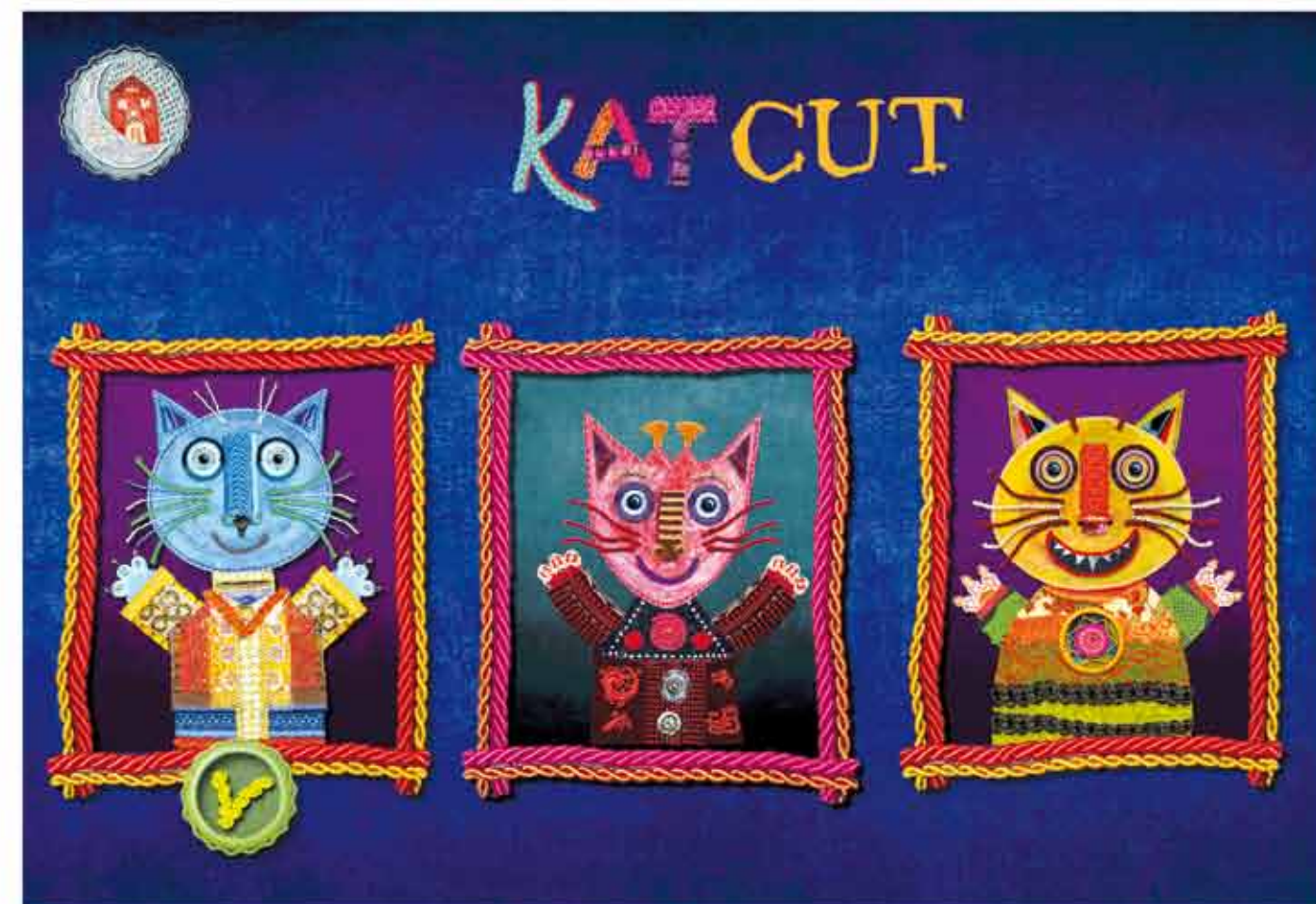
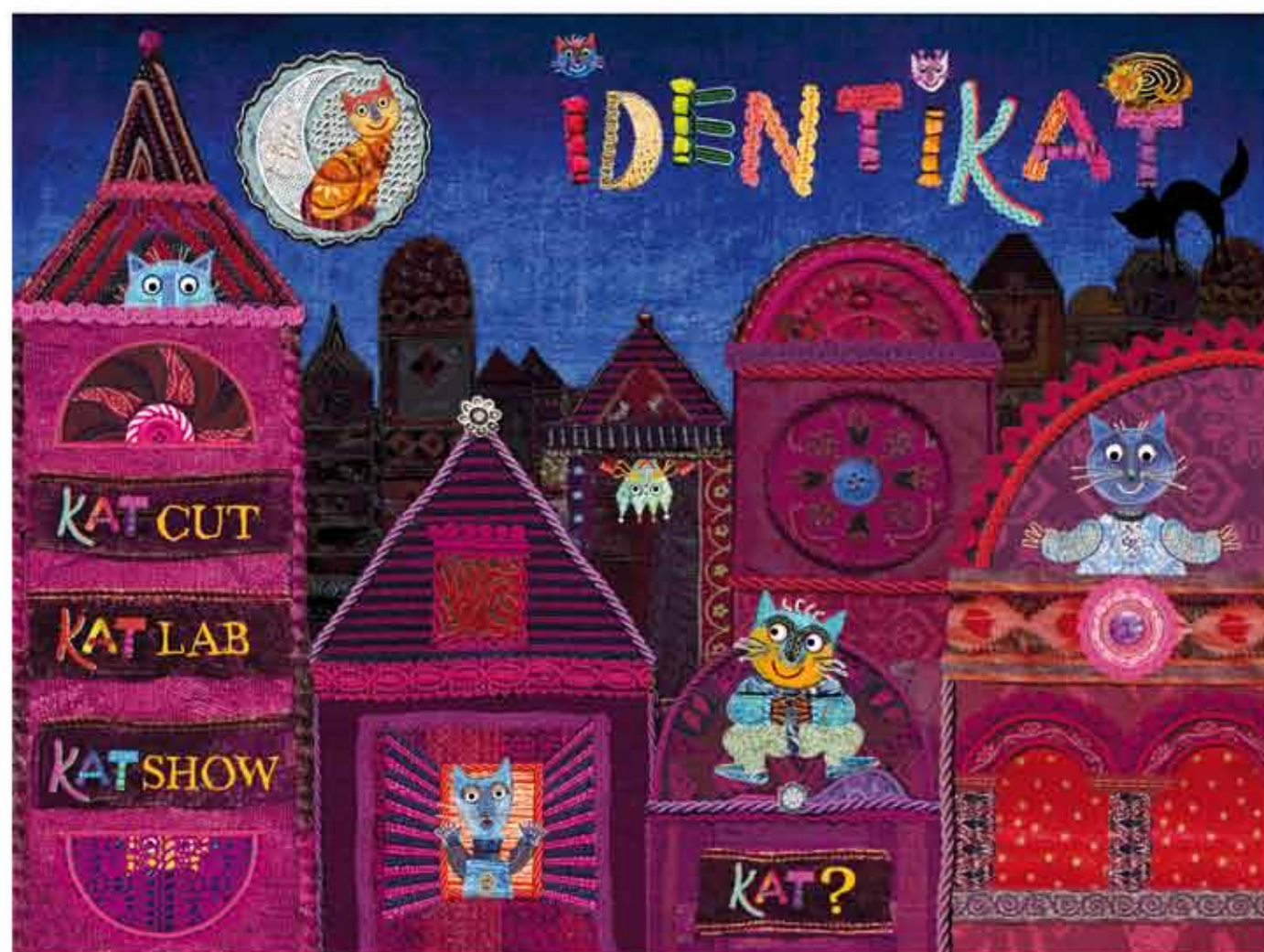
Così nasce *IdentiKat*, uno strumento per divertire i bambini stimolando la loro creatività e incoraggiandoli a tentare invenzioni sempre nuove.

Molti dei miei gatti si sono nascosti tra i tetti notturni della homepage e, di lì invitano ad entrare nelle varie sezioni dell'app; qualche "tap" qua e là e tanti gattini compaiono miagolando allegramente in ogni tonalità.

Once more a working group takes up the challenge, with differing expertise and creative roles, within the studio itself, with Jaia Pollone and Giulia Vada, and in collaboration with software designers.

That's how *IdentiKat* was born; an instrument to stimulate children's creativity, encouraging them to make new inventions.

Many of my cats are hidden among the nocturnal roofs of the homepage, and from there they invite you to enter the App's various sections; a "tap" here and there, and lots of kittens appear meowing happily in all sorts of tonalities.



Scegliamo il gatto con il quale vogliamo giocare.

Let's choose a cat to play with.



Ecco che il gatto si scompone, diventa un puzzle, un rompicapo. Quando la ricomposizione è conclusa, viene premiata con una sorpresa finale.

Come aiuto è presente un importante bottone che permette di vedere in ogni momento l'immagine del gatto ricomposto.

This is how the cat decomposes, becoming a puzzle, a brain-teaser. A final surprise appears when it's all put back together.

To give a helping hand, there's an important button that allows you to see the image of the cat as a whole, during the entire process.

KAT LAB



Nella sezione laboratorio, che è il cuore dell'app, sono a disposizione tantissimi elementi utili per costruire il proprio, personalissimo Gatto. Teste, baffi, nasi, bocche, orecchie e altro ancora sono rappresentate in modo riconoscibile e astratto allo stesso tempo, in modo da suggerire risultati sempre interessanti da un punto di vista grafico.

In the laboratory section, which is the heart of the App, there are lots of useful elements to create your very own personalised Cat. Heads, moustaches, noses, mouths, ears, and lots more, represented in both an abstract and recognisable form, so as to suggest interesting results from a graphics perspective.

KAT SHOW

Poi si può scegliere la cornice più adatta al proprio Gatto e viene data anche la possibilità di scrivere il suo nome dentro al cartiglio.

I risultati ottenuti possono essere condivisi sul web oltre che come e-mail anche attraverso i principali social network come Facebook o Twitter e una galleria predisposta in modo che ognuno ci possa esporre il risultato del suo lavoro.



You can then choose the frame most suited to your Cat, and even add the name of your creation inside the scroll.

The final results can be shared on the Web via e-mail, or on all the main social networks like Facebook and Twitter, with a predisposed gallery so that everyone can display their work.





È prevista la possibilità di inviare una cartolina elettronica con l'opera creata in KatLab. Scelto il colore, il francobollo e scritto un messaggio la si può mandare a parenti ed amici.

Così sulla KatGallery sono arrivati gatti d'ogni tipo da ogni parte del mondo. Poi è stato ancora più bello vedere quanti bambini – e non solo bambini – siano stati pronti a utilizzare gli stessi elementi grafici per uscire dal tema e inventare, accanto ai gatti, personaggi umani, extraterrestri, fiori e animali.

You can even send an electronic postcard with your work in KatLab. After choosing the colour, the stamp and after composing a message, you can send your Cat to friends and relatives.

So many different types of cat have arrived from all over the world. It was even more gratifying to see how ready children, and not only children, are to use the same graphic elements to leave behind the initial theme, and create together with the cats, human characters, extraterrestrials, flowers and animals.



KAT Gallery



Nella app c'è un video che spiega come utilizzare i materiali virtuali ma anche quelli veri e concreti che possiamo trovare per casa: vecchi nastri, bottoni, cartone, colla. Un sito dedicato (www.identikat.net) spiega come adoperarli, colorarli, ritagliarli, incollarli, stamparli.

Within the App there's a video which explains how to use the virtual material, but also how they can use "real" material found around the house: old ribbons, buttons, cardboard, glue. A special website (www.identikat.net) explains how to use, colour, cut, glue and print them.



HOME GALLERY PRINT PRESS



www.identikat.net



Un personaggio che suscita interesse passa facilmente da un canale di comunicazione all'altro e ora il gatto di *IdentiKat* si avvia a diventare personaggio principale di una serie televisiva in animazione.

Naturalmente non vive da solo, ha bisogno di altri personaggi con i quali costruire delle storie che possano appassionare i bambini. Anche questi personaggi nascono da un lavoro collettivo in cui si procede per invenzioni, prove, errori e continue verifiche, anche con l'aiuto dei bambini, chiamati a dire la loro. Così il racconto può scorrere veloce e divertente, senza apparente fatica.

An interesting character passes easily from one channel of communication to another, and now *IdentiKat* is about to become the main character of an animated television series.

Naturally he doesn't live alone, he needs other characters with which he can create stories to capture children's imagination. These characters are also the result of a collective effort based on invention, trial, error, and continual verification. Children are also at hand to help and offer their opinion. In this way the story is rapid, fun and fresh.



LA CREAZIONE

Sin da bambina mi sono piaciuti gli animali veri, e negli ultimi anni mi sono divertita a inventarne di fantastici, uccelli, pesci o draghi, sempre utilizzando la mia speciale "tavolozza" fatta di nastri, merletti, bottoni, stoffe e ogni altro materiale utile allo scopo che mi capitava sottomano.

L'editore Carlo Gallucci, in visita allo studio, è rimasto colpito da quella bizzarra serie di esseri viventi, e mi ha proposto di realizzare un libro sulla Creazione, cioè su quel momento magico in cui la Terra si popola di una serie di creature mirabolanti.

A questo punto, ci voleva un testo, e Gallucci ha pensato a Carlo Fruttero. Ecco come sua figlia Maria Carla racconta questa singolare collaborazione nel volume *La mia vita con papà* (Mondadori 2012):

The Creation

Since I was a child I've always loved real animals, and in recent years I've had fun creating fantastical birds, fish and dragons, using my special palette of ribbons, lace, buttons, fabrics, and all sorts of material ideal for my needs which I could find.

The editor Carlo Gallucci, whilst visiting our studio, was struck by my bizarre series of living creatures, and he proposed a book based on the Creation; basically that magic moment in which the earth was populated by a group of amazing creatures.

At this point text was necessary, and Gallucci thought of Carlo Fruttero. This is how his daughter, Maria Carla, recalls this particular collaboration in the book *La mia vita con papà* (*Life with my father*) (Mondadori 2012):



....“A quel punto accadde uno di quei miracoli rarissimi in editoria. Papà aveva scritto di getto, senza mai vedere le illustrazioni, Carlo me le inviò via-mail e quando aprii il file e cominciai a scorrere le immagini, mi resi conto che rappresentavano esattamente la filastrocca.

Ma neppure Cristina aveva letto il testo, anche lei aveva lavorato “al buio” mesi prima. Insomma, ci fu un incastro magico, inaspettato, miracoloso. Persino papà fu colpito dalla coincidenza e soprattutto dalla bellezza delle figure. Non si trattava di semplici dipinti a olio o ad acquerello: ogni uccello, ogni serpente, ogni elefante era stato realizzato con i materiali della passamaneria, fili, nastri, perline, code di topo, pizzi, merletti, insomma delle vere e proprie sculture in stoffa, assolutamente originali e perfette per la Creazione di papà.”

....“At that moment something quite miraculous occurred, very rare in publishing. Father wrote spontaneously, without seeing the illustrations, Carlo sent them via-mail, and when I opened the file and began to scroll the images, I realised they represented the nursery rhymes exactly.

Not even Cristina had read the text; she had also worked “in the dark” months before. Basically it was a magical unexpected and miraculous meeting of minds- Even father was struck by the coincidence, and above all the beauty of the figures. They weren’t simple oil or watercolour paintings. Each single bird, snake, and elephant was created with trimmings, thread, ribbons, beads, fishing flies, lace and embroidery, real fabric sculptures, totally original and perfect for father’s Creation.”



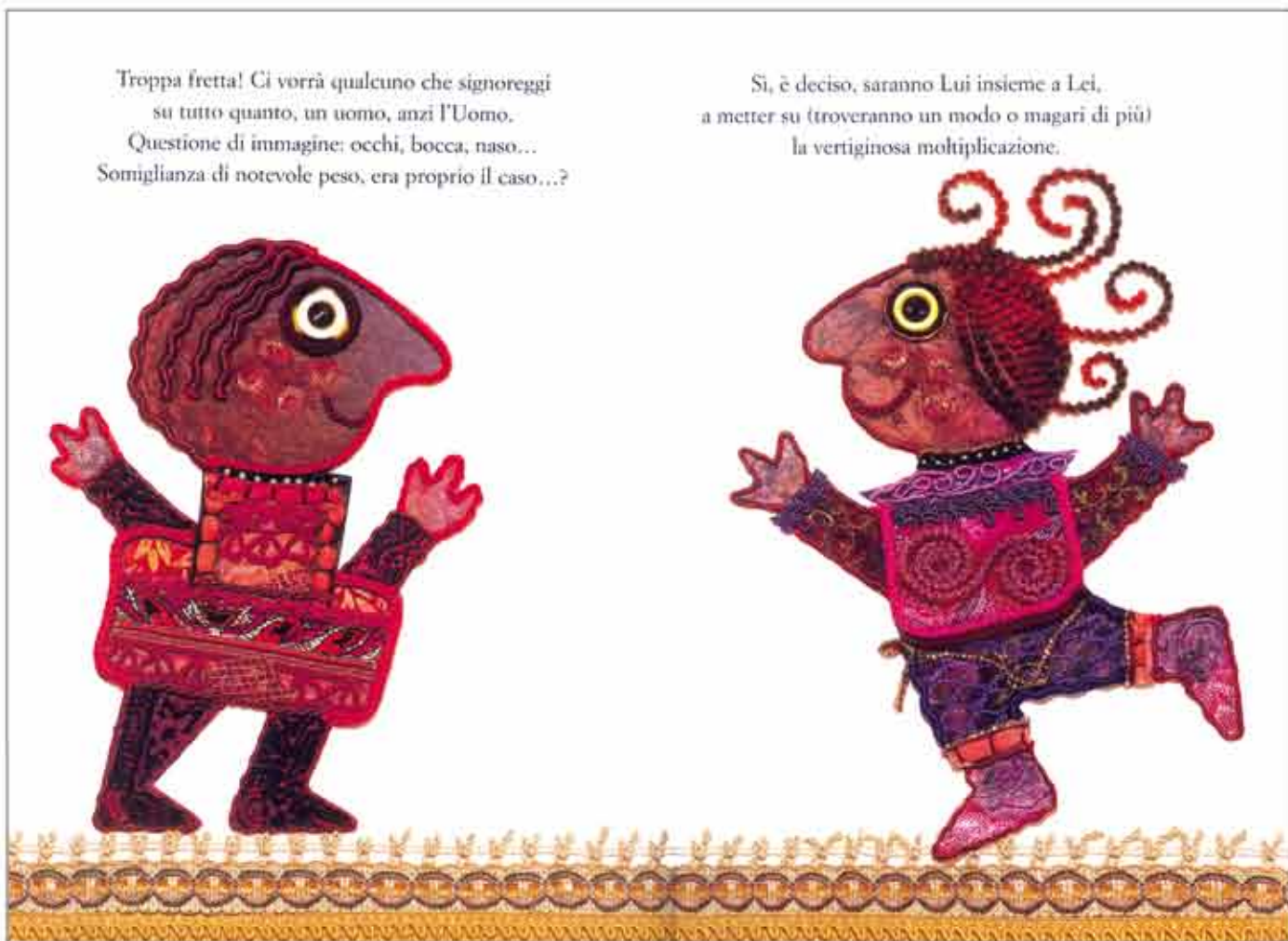
Sto montando un pesce con la mia tavolozza dei blu

I'm creating a fish with my blue palette



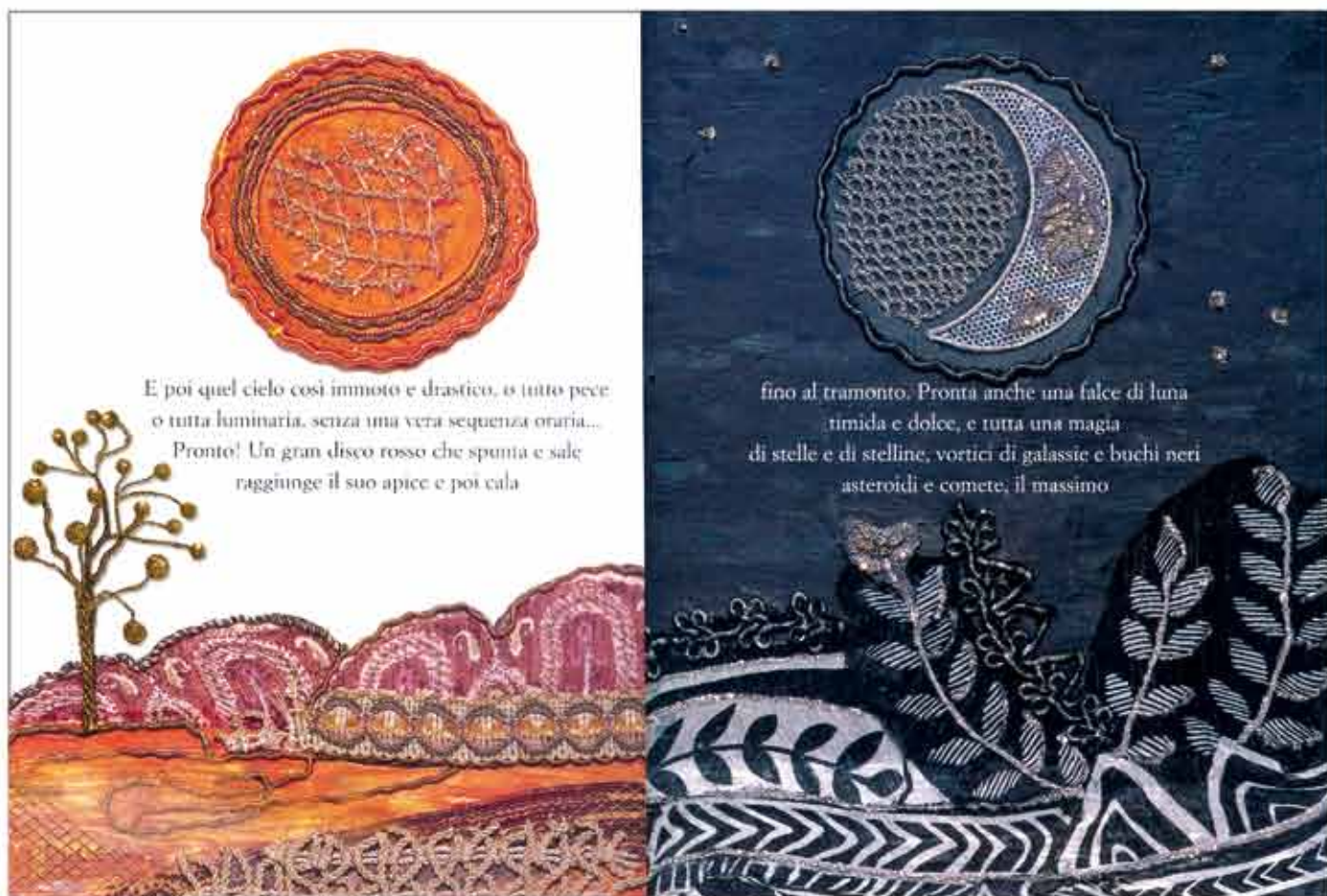
Invece, per gli uccelli, ho usato la tavolozza dei rossi

Instead, for the birds I used a red palette



Pagine dal libro *La Creazione*, Gallucci, 2008

Pages of the book *The Creation*, Gallucci, 2008



Il disegno animato

Il libro ha avuto successo e lavorando in uno studio di animazione mi è venuto naturale realizzare un film sulla Creazione utilizzando la stessa grafica. Ma aggiungere il movimento e scandire nel tempo gli avvenimenti narrati richiede un bel po' di nuove invenzioni. Gallucci ha poi pubblicato il film sotto forma di un DVD, ma senza parole. A "parlare" sono la musica composta da Lorenzo Marini, che mi ha fornito molti spunti di ispirazione, e le animazioni di Simona Khanide e Andrea Salotto.

Per me l'inizio era un buio totale che si animava di luce in movimento, un dialogare fra corpi celesti, la luna che si specchiava nell'acqua di un mare appena creato per risvegliare dei pesci ancora stupiti di essere vivi.

Il punto di partenza per discutere con gli animatori è lo story-board (qui sotto se ne vede una parte), che, in questo caso, conteneva degli schizzi e delle idee da sviluppare insieme.

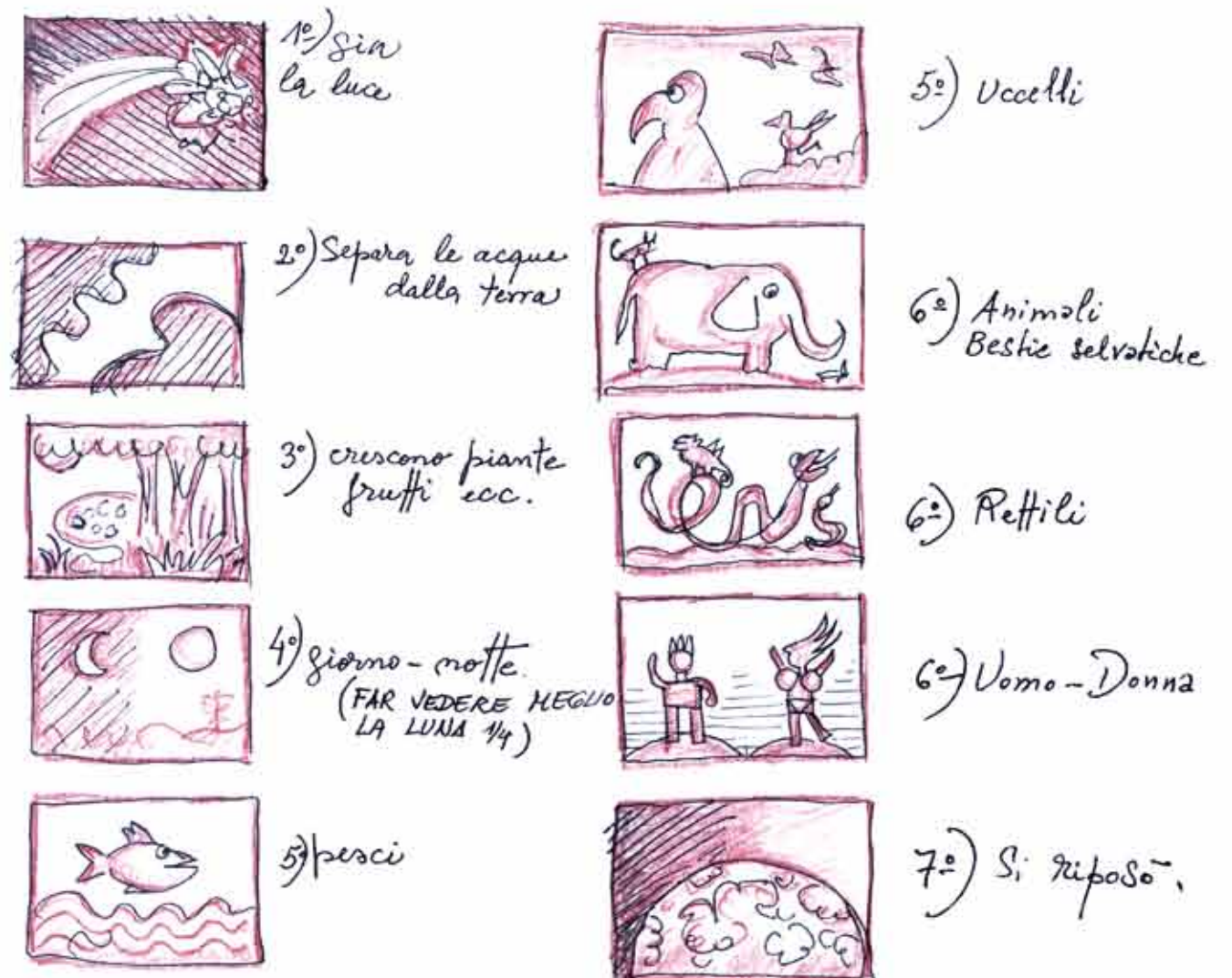
Nelle pagine seguenti si vedono le inquadrature che si susseguono nel film.

The Animated Drawing

The book was a success, and working in a carton animation studio, naturally I had the idea of making a film based on the Creation using the same graphics. But adding movement and marking the time of the narrated events called for plenty of new inventive. Gallucci published the film as a DVD, but without narration. The music composed by Lorenzo Marini, does all the talking, and provided me with moments of inspiration, as did the animation of Simona Khanide and Andrea Salotto.

For me the beginning was total darkness, animated by moving light, a dialogue among celestial bodies, the moon mirrored in a sea of water which had just seen creation, awakening the fish who were still amazed to take on a living form.

The starting point to discuss the animation was the story-board (below you'll see a part of it), which in this case, contained sketches and ideas to develop together. In the following pages, you can see the shots that follow them in the film.







Il piacere e la difficoltà del lavoro di gruppo sta nel dare spazio alla creatività di quanti partecipano la lavoro, sino a raggiungere un risultato unitario e coerente. In fondo uno studio di animazione assomiglia per molti aspetti a un'antica bottega d'arte, dove le competenze crescono con il tempo e la collaborazione si consolida attraverso la conoscenza e la fiducia reciproca.

The pleasure and difficulty in group work, lies in leaving creative space to those involved in the work, until a coherent and single result is achieved. Deep down an animation studio is similar to an old art laboratory in many ways, where skills grow over time, and collaboration consolidates through knowledge and reciprocal trust.

IL CIRCO

Quando ho pensato al circo mi è subito venuto in mente il colore rosso, forse perché quando da piccola mi portavano al circo il tendone del palcoscenico era sempre rosso.

Tra tutti gli oggetti che ho raccolto e organizzato per realizzare i collage ho scelto, per lo sfondo, quelli di colore rosso e oro.

In un primo momento ho realizzato una serie di quadri uniti dal tema e dalle dominanti di colore, ma diversi per forma e dimensioni.

The Circus

When I thought about the circus, the first colour that sprung to mind was red, maybe because when I was a child and they took me to the circus, the colour of the stage curtain was always red.

Among all the objects I collected, to create the collages, for the background I chose red and gold.

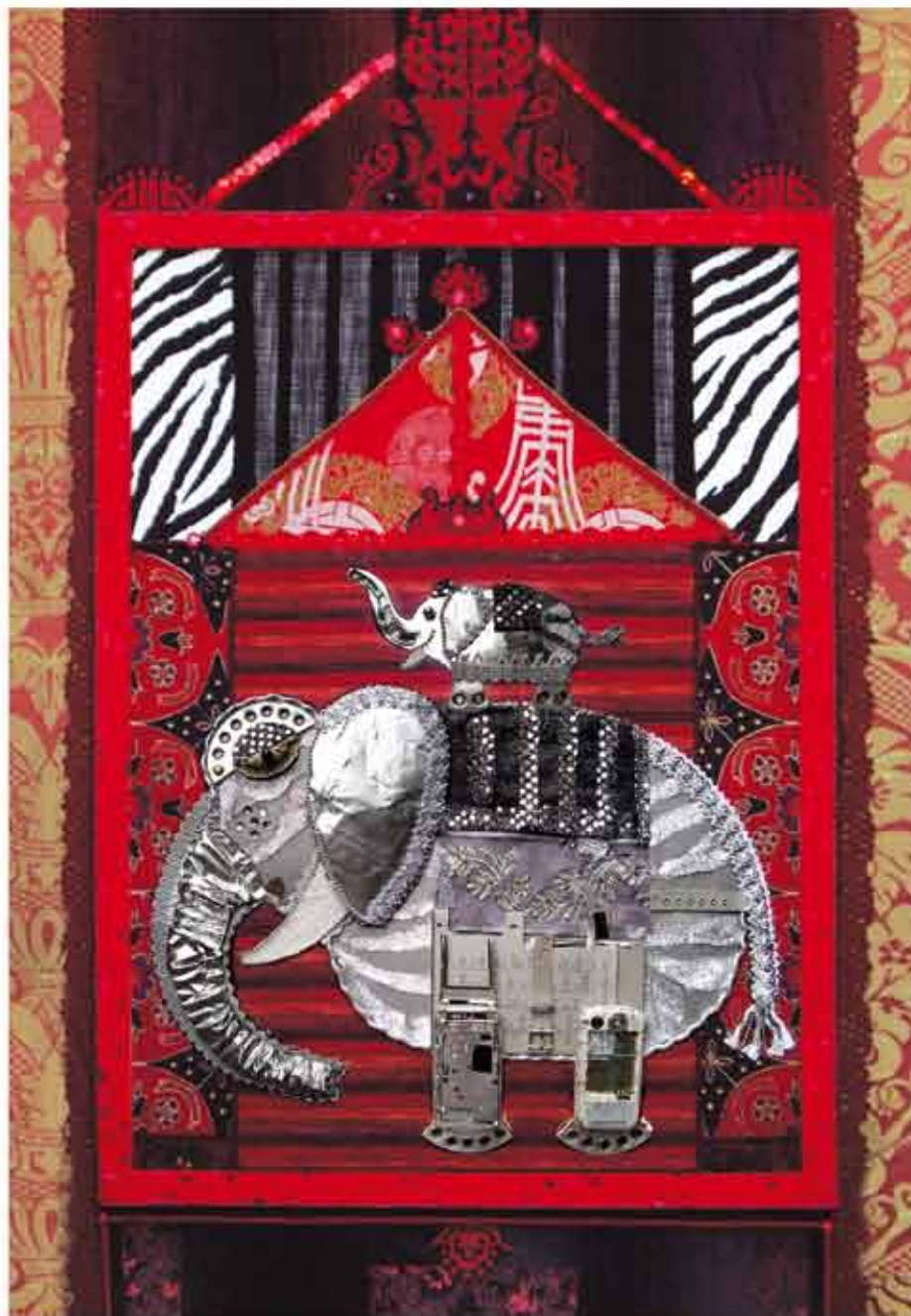
In the first phase I created a series of pictures united by the theme, and dominated by the principle colours, but different in shape and dimension.



Tendone del circo (la zebra spia per vedere se c'è pubblico)

Circus Tent (the Zebra Peeps to See if there's Public)

2010 (103 x 103 cm)



Elefante con elefantino 2010 (103 x 103 cm) *Big Elephant with Little Elephant*



Topo da circo
Circus Mouse
2010 (43 x 33 cm)



Maialino del circo
Circus Little-Pig
2010 (43 x 33 cm)



Domatore di anatre
Duck Tamer
2010 (100 x 73 cm)



Due carrozzoni
Two wagons
2013 (32 x 72 cm)

Come personaggi, mi piaceva l'idea di includere animali non solitamente associati al circo, come la maialina e le anatre.

Solo in seguito, dai personaggi dei quadri dedicati a questo tema è nata una serie animata.

Si tratta di 52 episodi della durata di un minuto e mezzo destinati ad inserirsi come stacco fra un programma televisivo e l'altro.

Il personaggio principale della serie è una porcellina curiosa che compare modificando la dinamica del numero in corso sulla pista.

With regards to characters, I liked the idea of including animals not usually associated with the circus, such as pigs and ducks.

Only after, from the characters of the pictures dedicated to this theme, was an animated series developed.

A series of 52 episodes lasting one and a half minutes, and designated to fill a slot from one television programme and another.

The main character of the series is a small inquisitive pig, who appears and modifies the dynamics of the act in progress.

Story-board

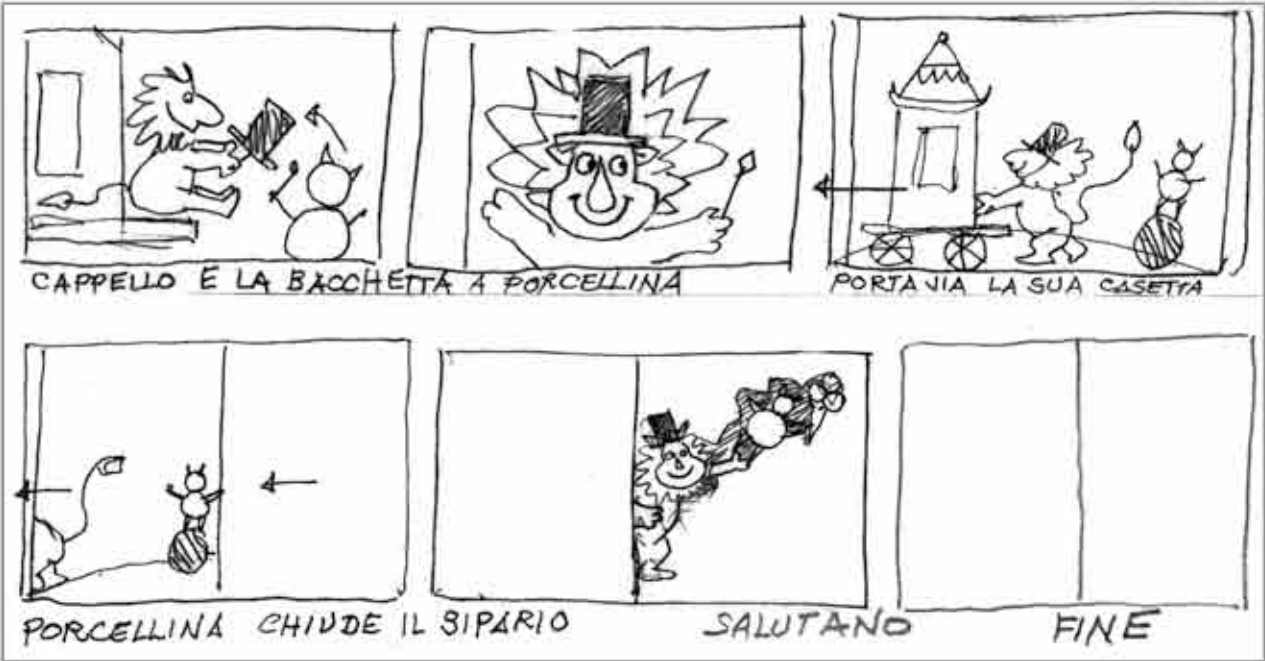
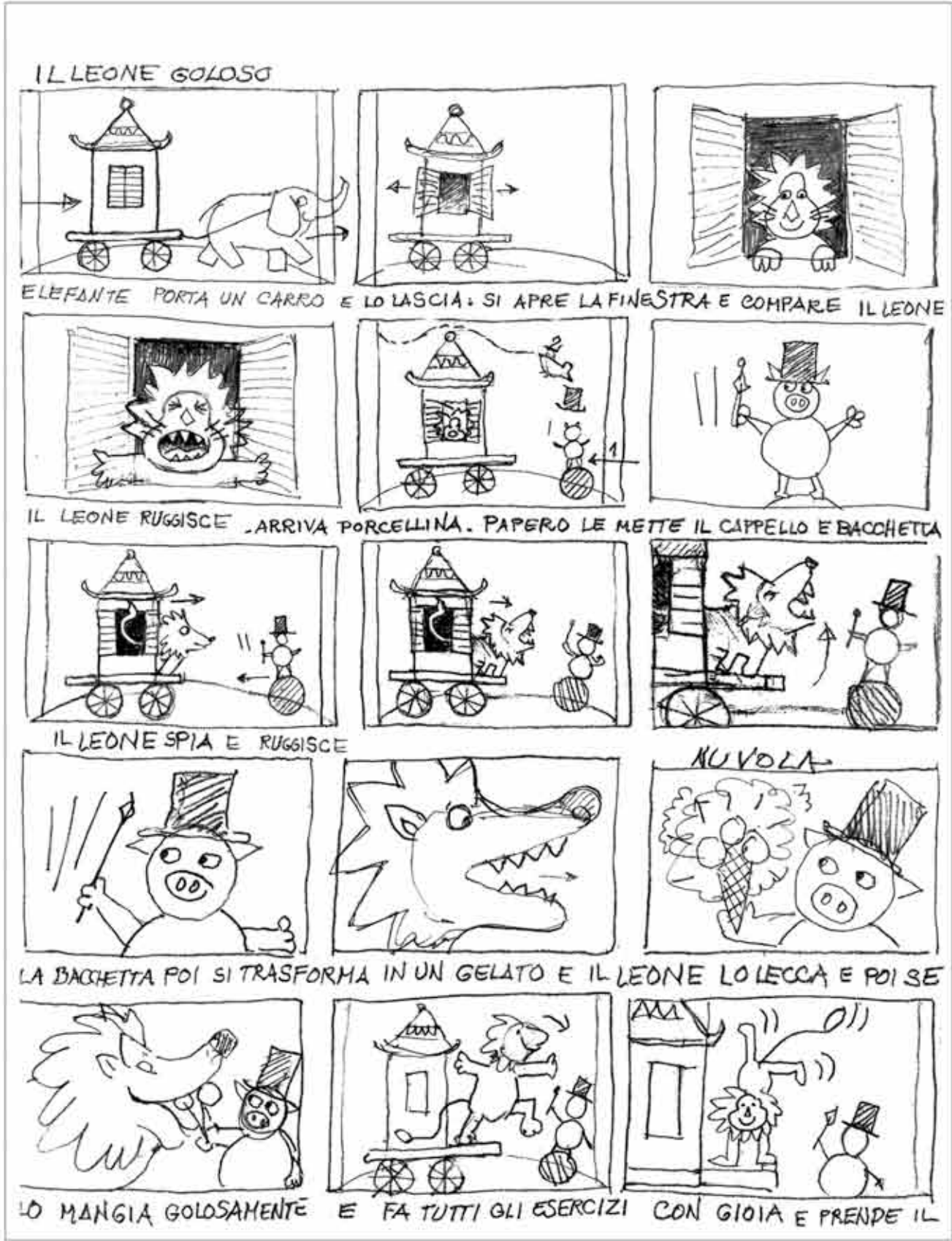
Per passare dei quadri al film, è necessario un progetto che prende forma di story-board.

In queste pagine se ne vede uno nel quale il Leone viene rabbonito da Porcellina con l'offerta magica di un cono gelato.

Story-Board

In order to pass from pictures to film, it's necessary to create a story-board project.

On this page you can see one in which the Lion is mollified by Porcellina (Little Pig) with the offer of an ice-cream cone.



Come fare a rendere espressiva la faccia di un leone realizzato con stoffe da parati e una vecchia serratura?

Con l'aiuto di Photoshop e tenendo separati i livelli di disegno, si può sostituire un tremendo ruggito con uno smagliante sorriso con un semplice click.

How is it possible to turn a lion's face made up of wall fabrics and an old lock, into something vaguely expressive?

With the help of Photoshop, and by keeping the levels of design separate, you can replace a tremendous roar into a dazzling smile, with a simple click.



Scomposizione dei personaggi

Qui sopra si vede la Porcellina a corpo intero e le parti che costituiscono la sua immagine.

L'animazione dei personaggi passa attraverso la loro scomposizione che ha come scopo la possibilità di spostare separatamente le singole parti per ottenere durante la proiezione l'impressione del movimento. Animazione vuol dire appunto dare anima, vita e significato globale ai diversi elementi.

In queste pagine sono messe a confronto le scene finali, in cui Porcellina esce da dietro al sipario per salutare il pubblico in compagnia del personaggio principale della puntata.

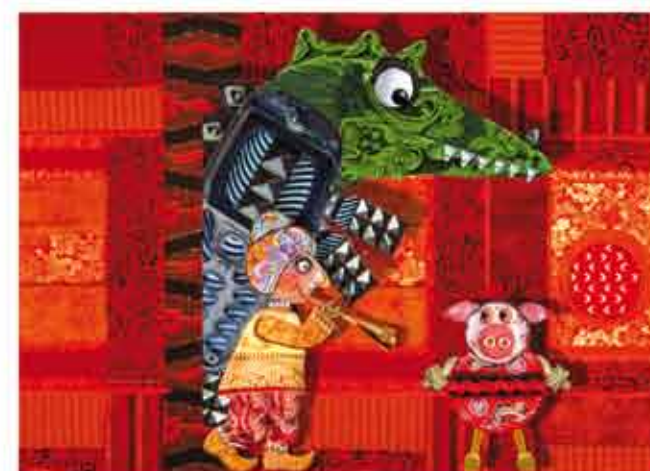
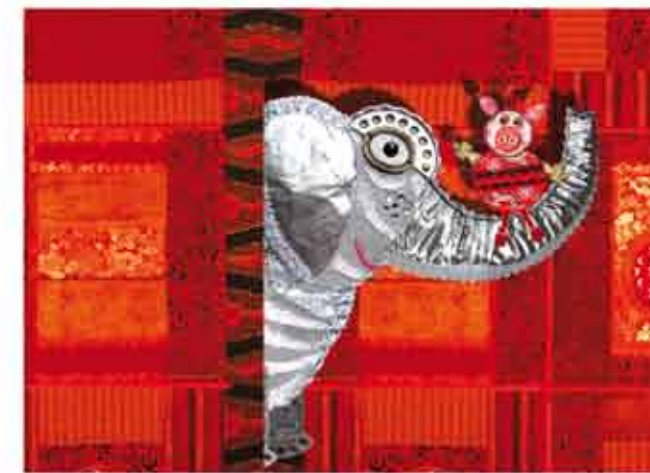


Character Decomposition

Here above you can see the whole body of Porcellina (Little Pig) and the parts that make-up her image.

Character animation passes through a process of decomposition, which provides the possibility of moving the single parts separately to create the impression of movement during projection. Animation means giving something a soul, literally animating it, giving it life and a global significance from the diverse elements.

On this page the final scenes are compared, in which Porcellina (Little Pig), comes out from behind the curtains to greet the public in company of the episode's main characters.





Il cavallo rampante

Le figure di queste pagine continuano a sviluppare il confronto fra le parti separate e il loro uso nella costruzione delle scene.

Nel caso particolare si tratta di un cavallo realizzato con oggetti e stoffe di ogni tipo che diventa credibile in animazione perché l'animatore che lavora con le sue parti ha in mente i movimenti di cavalli veri. Una animazione che non è riprodurre la realtà, ma cogliere ciò che è essenziale nel movimento e darne un'interpretazione adatta al personaggio.



The Rampant Horse

The figures on these pages continue to develop the comparison between the separate parts, and their use during the scene's construction.

In this particular case, you can see a horse created with all types of objects and fabrics. It becomes credible during animation, because the animator working with specific parts keeps a real horse's movement in mind. An animation that does not aim at reproducing reality, but gathers the essentials of movement, and then interprets and adapts it to the character.





La ballerina informatica

Questa ballerina è capace di espressività e di manifestare emozioni malgrado sia composta di elementi che, per loro natura, tenderebbero ad essere rigidi.

I suoi movimenti di danza diventano credibili quando anche perché, in animazione, seguono il ritmo della musica.

The IT Ballerina

This ballerina is capable of expression, and showing her emotions, despite the fact she is made up of elements which by their nature tend to be rigid.

Her dance movements gain credibility when they follow the music's rhythm during animation.

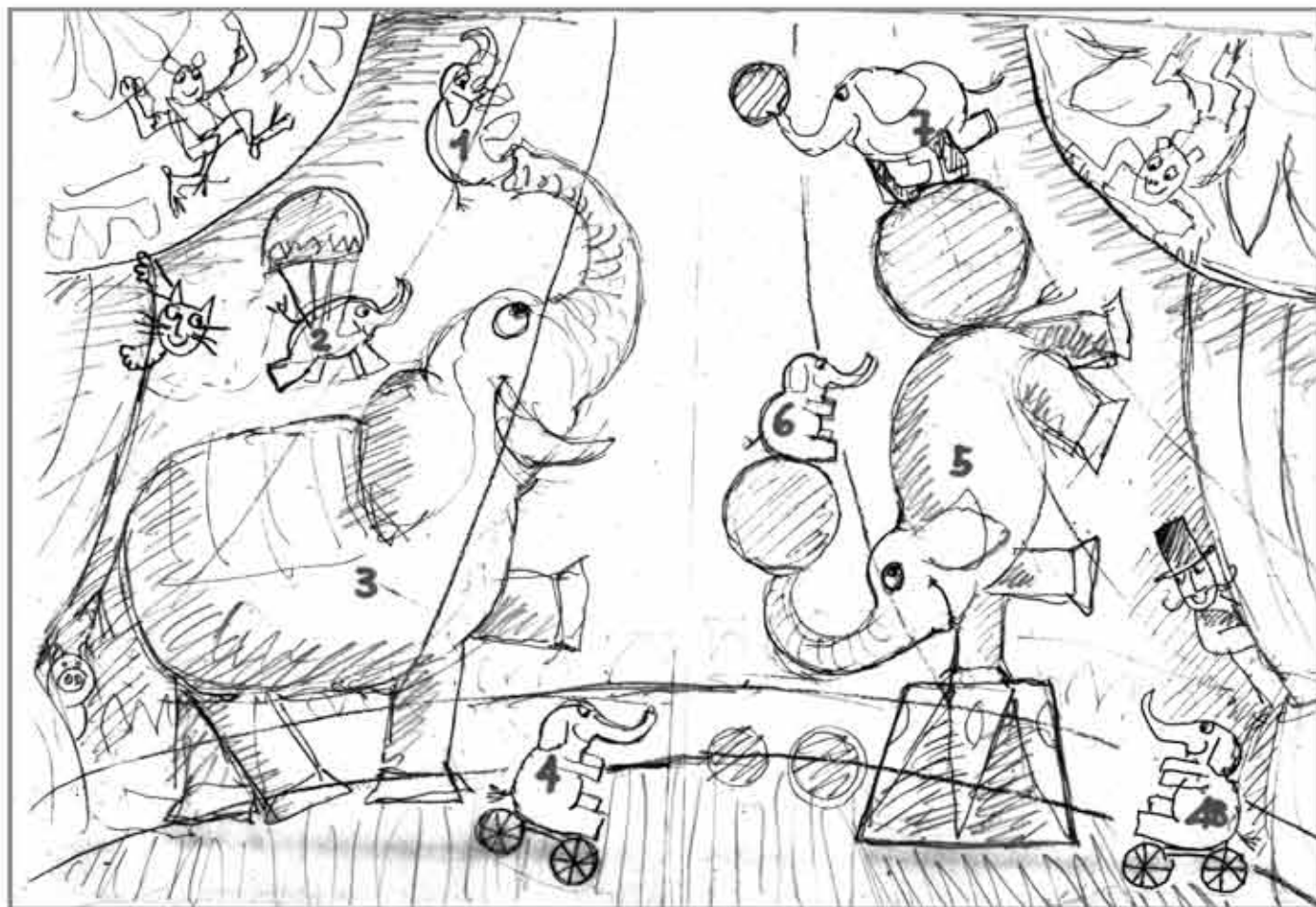


L'astrazione dei personaggi favorisce la comprensibilità internazionale, al di là delle tradizioni culturali.

Ancor prima che la produzione fosse conclusa, da diversi paesi sono giunte le prime richieste per la messa in onda.

The abstraction of the characters favours an international understanding, which goes beyond cultural traditions.

Even before production was over, we had already received broadcast requests from various countries.



Apriti Circo!

Il libro *Apriti Circo!* è nato dal mio incontro alla Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna con Patrizia Zerbi, direttrice editoriale di Carthusia: i nostri stand erano vicini, ci siamo riconosciute dopo esserci incontrate anni fa, a inizio di carriera, ciascuna con il suo sogno di fare libri per bambini.

Il libro-paravento sviluppa la storia di un circo tutto gestito da animali e inizia con il lieto evento della nascita di un piccolo rinoceronte. Gran festa! Tutti lo festeggiano esibendosi nei loro numeri migliori!

In questa pagina si vede lo schizzo originale, in bianco e nero, del numero scelto dalla famiglia di elefanti. In quella di fronte c'è l'illustrazione definitiva a colori: mi è venuto il dubbio che stesse meglio una rispecchiata, ho fatto velocemente la prova al computer e ho deciso di scegliere quella nuova versione.

A fianco si vede come ho affrontato il problema di trasformare una mamma rinoceronte realizzata con elementi del mondo tecnologico in un essere materno ed affettuoso nei confronti del piccolo appena nato in un rapporto di felicità e tenerezza.

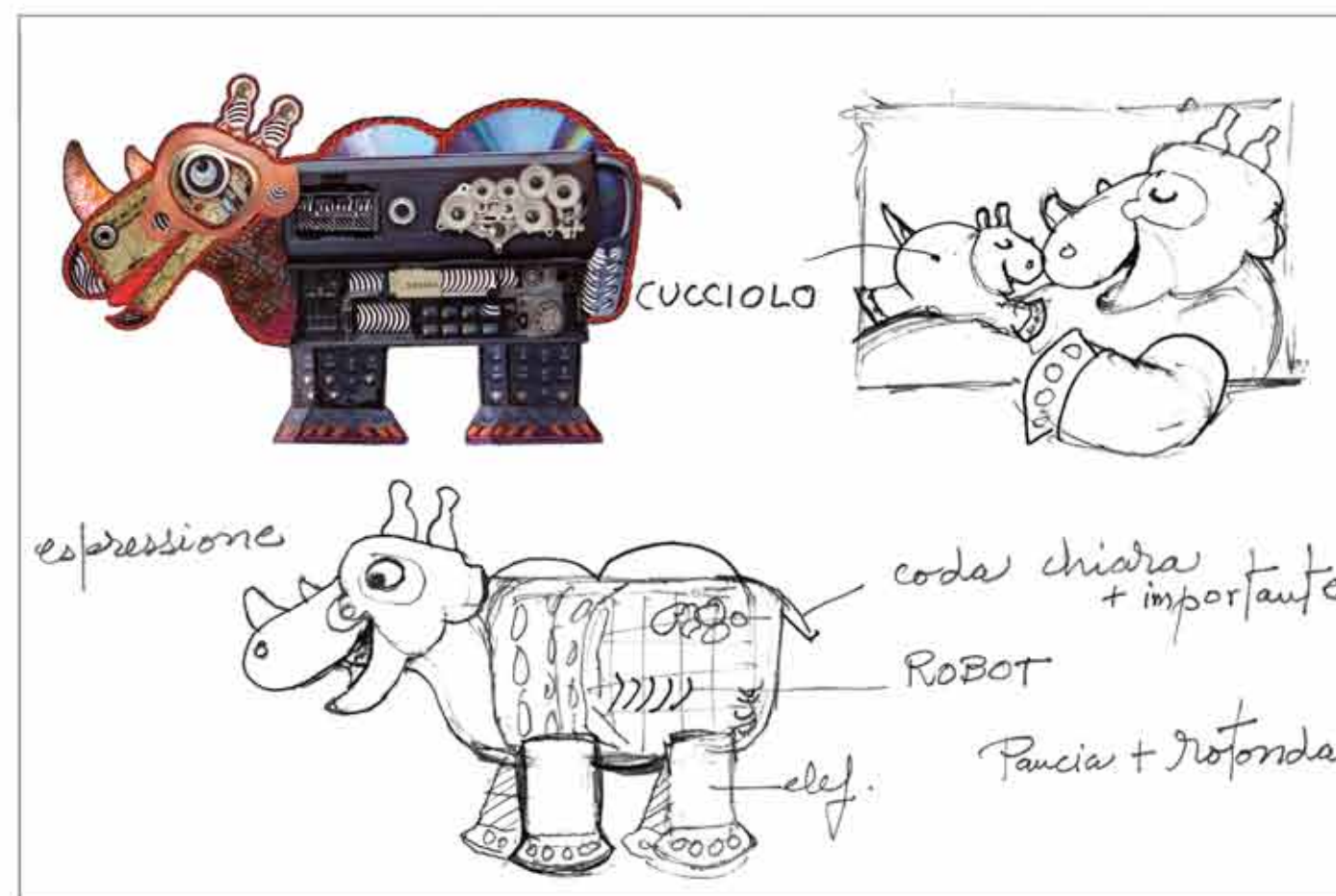
Apriti Circo!

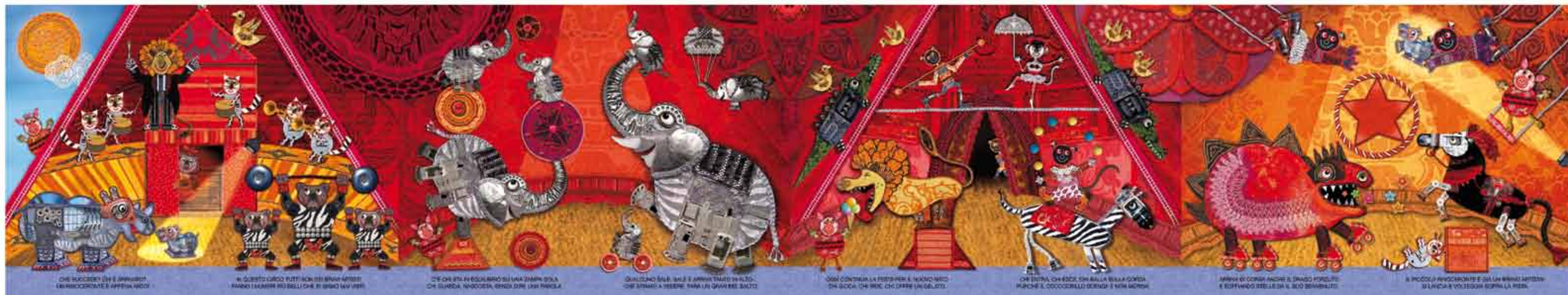
The book *Apriti Circo!* (*Open Circus!*) grew from a meeting at the Children's Book Fair at Bologna, with Patrizia Zerbi, publishing director of Carthusia. We had neighbouring stands, and we recognised each other having met years before, at the beginning of our careers, when we both dreamed of creating children's books.

The concertina-book develops the story of a circus entirely run by animals, and opens with the happy event of the birth of a baby rhinoceros. A huge celebration! They all celebrate the occasion by performing their best tricks!

On this page you'll see the original sketch, in black and white, of the act chosen by the elephant family. On the facing side, there's the definitive illustration in colour: I was undecided whether to offer a mirrored version, so I carried out a quick computer test and chose the new version.

By the side you'll see how I faced the problem of transforming a mummy rhinoceros, created with pieces from the technological world into a maternal creature, caring for her newly-born in a rapport of happiness and love.





Il grande libro-paravento fa parte di una collana pensata per bambini piccoli che possano guardarli stando all'interno dello spazio che essi definiscono una volta aperti.

Apriti Circo! da un lato presenta le allegre attività che si svolgono di giorno, quando tutti gli animali festeggiano suonando, ballando usando corda e trapezi per volteggiare nell'aria.

Perfino il piccolo rinoceronte si avventura coraggiosamente in pista e partecipa anche ai giochi più difficili!

L'altro lato mostra quello che accade dopo, di notte, e anche in esso si trovano gli stessi personaggi in atteggiamenti del tutto diversi.

Di giorno e di notte Porcellina è sempre presente e partecipa della situazione suggerendo il gioco di ritrovarla ogni volta fra tutti gli altri.

The big concertina book is part of a collection with small children in mind, who can look at it whilst they are inside it.

Apriti Circo! (Open Circus!) on the one hand presents the joyous activity which takes place everyday, when all the animals play music, and dance using a rope and trapeze to fly through the air.

Even the small rhinoceros courageously tries to join in even the most difficult games!

On the other hand it shows what happens afterwards at night, where we see the same characters, but behaving differently.

Porcellina (Little Pig) is always present, night and day, participating in all the situations, playfully suggesting a game of searching for her among all the others.



Apriti Circo!
Open Circus!
Carthusia
2013



Quando gli animali ritornano ai loro carrozzoni per riposare. C'è chi legge un libro prima di fare la nanna, c'è chi vuole giocare ancora un po' e non vuole saperne di smettere. La Porcellina a questo punto dice: "Tutti chiudono gli occhi e, non so perché, ma un poco di sonno è venuto anche a me."

Sempre nella direzione di partire da un nucleo narrativo per dargli forme adatte ai diversi canali, è già in corso la trasformazione che avrà come risultato un'app per smartphone e tablet con il Circo come argomento.

The animals return to their wagons to rest. One of them reads a book before resting, others simply want to carry on playing, and really don't want the day to end. At this point Porcellina (Little Pig) says: "Everyone is closing their eyes, and I don't know why, but I'm feeling a bit sleepy too."

As always, in the direction of starting from a narrative nucleus to give it a structure adapted to diverse channels, the process has already begun to create an App for smartphones and tablets, with the Circus as it's theme.

RICICLO TECNOLOGICO

Di giorno lavoro come art director nello studio di animazione. La notte, quando tutto tace, estraggo da sotto i tavoli i tesori che ho accumulato per dare vita a nuove creature fatte di vecchi materiali dismessi.

Questi lavori sono piaciuti a Caterina Bottari Lattes, che ha voluto ospitarli nella sede della Fondazione Bottari Lattes a Monforte d'Alba.

Ha scritto Ernesto Ferrero nel catalogo della mostra: "Poi Cristina è andata oltre, si è misurata con la tridimensionalità, ha dato volume ai suoi assemblaggi. Mentre le sue creature notturne prendevano a occupare sempre più fittamente le pareti di casa, ha scoperto i materiali della tecnologia di cui facciamo un inconsapevole uso quotidiano: fatalmente sottoposti a rapida obsolescenza, esposti come sono all'incalzare di nuovi prodotti sempre più sofisticati.

Possiamo così scoprire con meravigliata sorpresa quali capacità espressive si nascondano nelle discariche dell'età digitale: mouse, gusci di telefoni cellulari, prese SCART e USE, porte SCASI, cuffie, interruttori, auricolari, spinotti, schede audio, circuiti stampati, reostati, processori, connettori, jack, alimentatori, tastiere, floppy, sintonizzatori, bobine, ventole di raffreddamento, testine di rasoio, telecomandi, involucri d'orologio, relé, faretto, navigatori satellitari, pezzi di lampade e di ferri da stiro, addirittura imponenti carrozzerie di stampanti.

Technological Recycling

During the day I work as art director in the animation studio. At night, when silence falls, I pull out from under the table all my accumulated treasures to bring all my creatures to life, made from old disused materials.

Caterina Bottari Lattes liked these works, and decided to show them at the Fondazione Bottari Lattes at Monforte d'Alba.

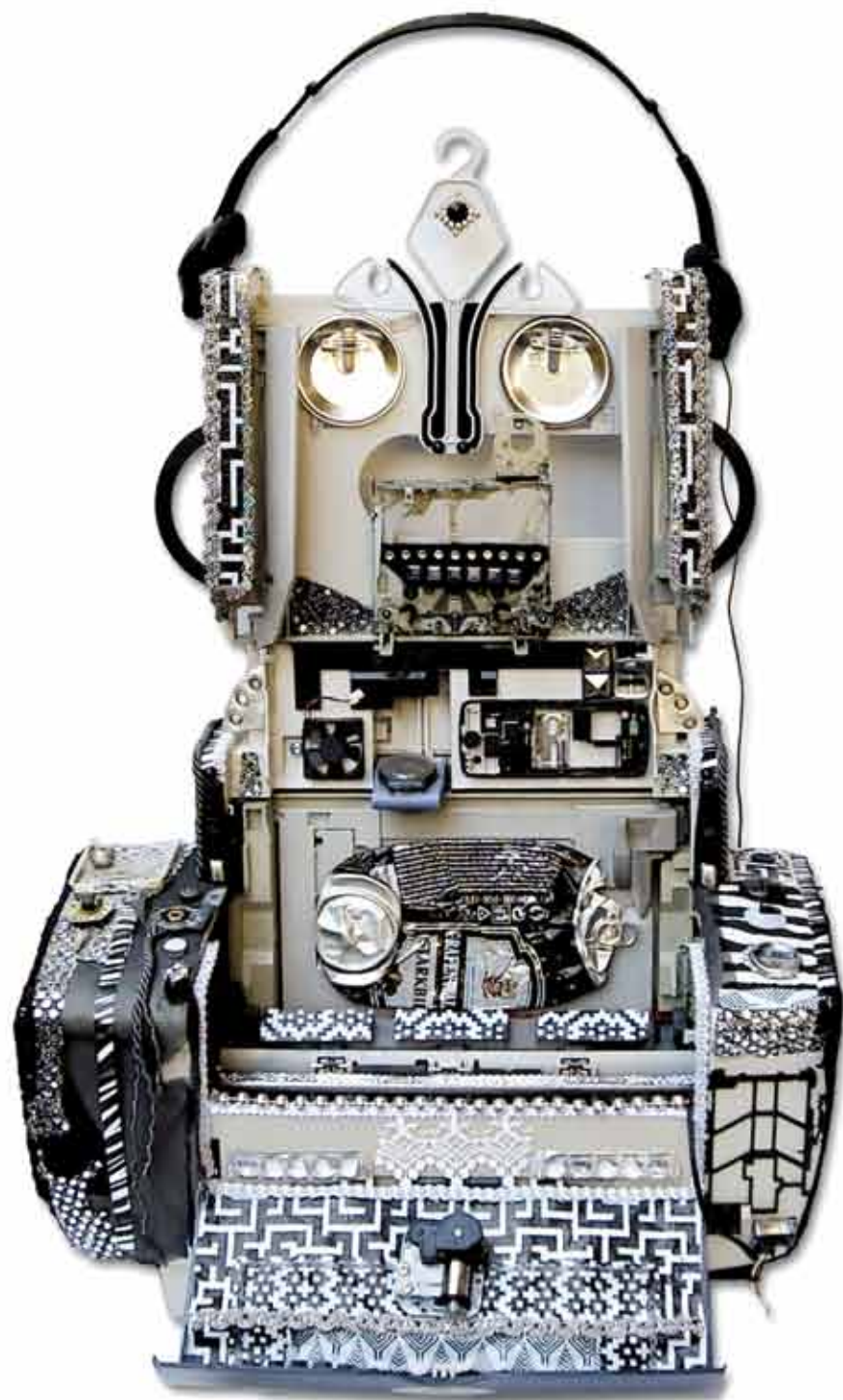
Ernesto Ferrero wrote in the exhibition catalogue: "Then Cristina went further, tackling three-dimensionality, she added volume to her assemblage. As her nocturnal creatures took up even more space on the walls of her house, she discovered technological materials which we unconsciously use everyday: fatally undergoing rapid obsolescence, destined to be replaced by ever more sophisticated products.

We can therefore discover with growing surprise the expressive capacity hidden in the scrap heaps of the digital age: a mouse, mobile phone covers, SCART and USB plugs, SCASI, earphones, switches, ear-pieces, audio cards, printed circuits, rheostats, processors, connectors, jacks, chargers, keyboards, floppy discs, tuners, bobbins, cooling fans, razor heads, remote controls, clock casings, lamps, sat-navs, pieces of lights and irons, even imposing computer printer casings.



Un bric-à-brac di metallo e di plastica che – ulteriore sorpresa – si sposa mirabilmente con il vecchio repertorio dei pizzi e dei ricami, delle fettucce e dei bottoni: come nel fantasy, dove Medioevo e fantascienza sembrano fatti l'uno per l'altro, come ha intuito il geniale Steven Spielberg.”

A bric-à-brac of metal and plastic which surprisingly marries well with the old repertory of lace and embroidery, trimmings and buttons: as in the Fantasy genre, where the Medieval and science-fiction seem made for each other, as the genial intuition of Steven Spielberg shows.”



Molok
Molok
2010 (72 x 43 x 35 cm)



Mademoiselle Man Ray
Mademoiselle Man Ray
2009 (70 x 25 x 16 cm)



Adolescente curioso
Curious Adolescent
2009 (teca 48 x 24 cm)



Cuoco gastronomo
Gourmet Chef
2009 (60 x 15 x 15 cm)

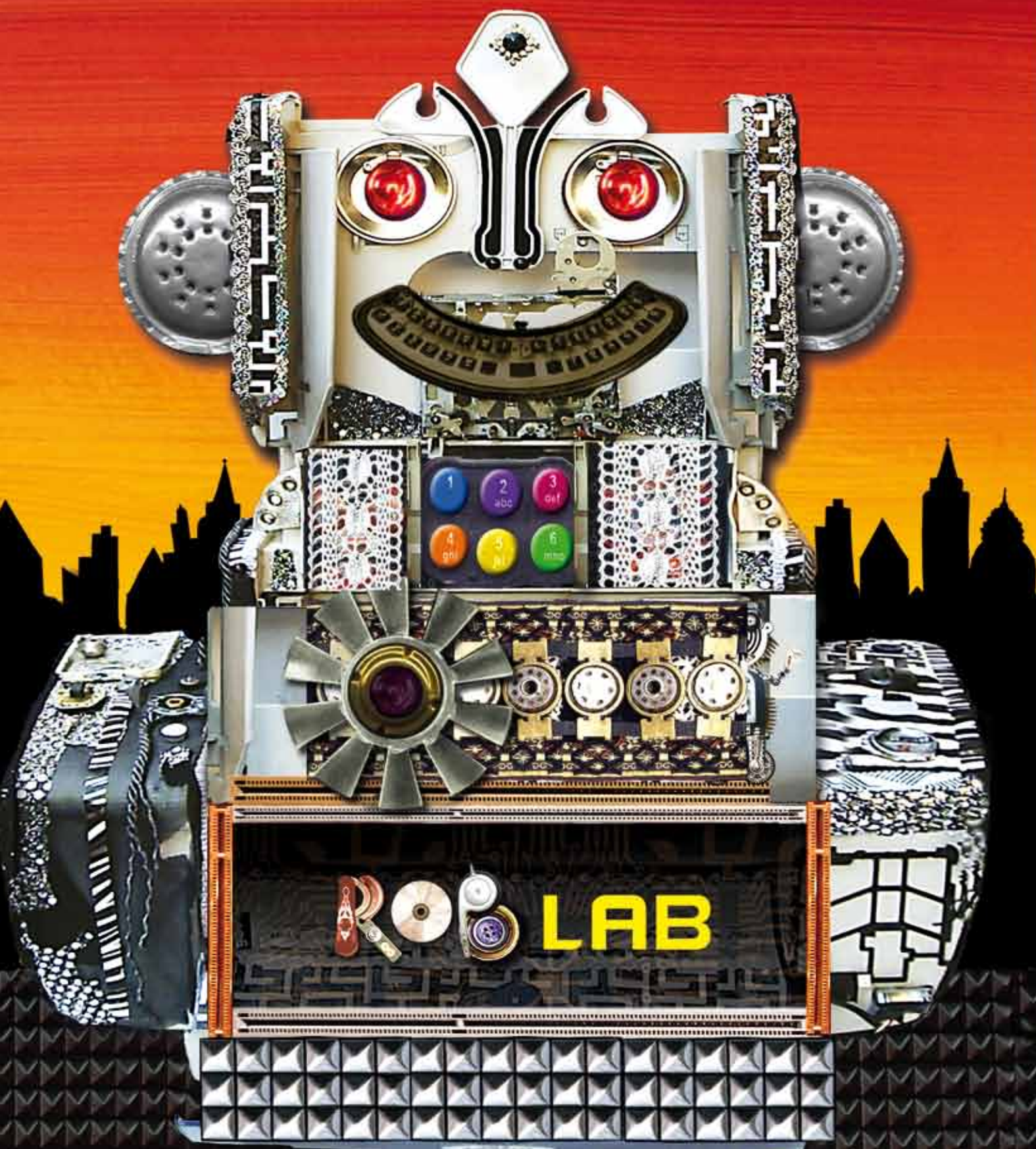


Gemelli diversi
Different Twins
2009 (teca 35 x 27 x 12,5)



Gemelli alternativi
Alternative Twins
2009 (teca 35 x 27 x 12,5)

IDENTIROBOT



IDENTIROBOT

Identirobot nasce come serie di personaggi nei quali la natura tecnologica dei vari elementi viene accettata per comporre delle figure robotiche.

Il punto di riferimento è quello del robot umanoide e l'argomento è la sua presenza nel mondo degli uomini.

Identirobot was created as a series of characters in which the technological nature of the various elements is fully accepted, in order to compose robotic figures.

The point of reference is that of a humanoid robot, and the subject is his presence within the world of humans.





Ho voluto che questi fossero robot capaci di sentimenti e di emozioni, animati da una loro forte carica di simpatia.

Perciò ho cercato, fra i vecchi pezzi di computer e di apparecchi elettronici che stavo riciclando, quelli che potessero servire meglio a dare loro espressività.

I really wanted these robots to be capable of feeling sentiments and emotions, animated by their strong empathetic qualities.

I searched therefore, among the old computer components and electronic appliances I was recycling, to find the most suitable pieces to give them maximum expressiveness.

I GIORNI DELL'AVVENTO

Uno dei molti motivi di gratitudine miei e di Francesco nei confronti di Daniele Ponchiroli, amico e guida quando era redattore capo all'Einaudi, è stato di averci fatto incontrare con Emanuele Luzzati.

Da quando l'abbiamo conosciuto mentre stava allestendo una sua esposizione, abbiamo continuato a seguire la sua attività visitando le sue mostre e partecipando ai suoi seminari ogni volta che ci era possibile.

Abbiamo visitato lo studio suo e di Giulio Gianini a Roma dove nascevano fra mucchi di splendidi disegni i loro straordinari film d'animazione.

Anni dopo, quando la RAI ci ha proposto di realizzare prima *I Giorni dell'Avvento* e poi *Le avventure di Aladino* sulla base della grafica di Luzzati ed avendo avuto la sua generosa approvazione, abbiamo accettato con entusiasmo.

The Days of Advent

One of the many reasons Francesco and I are grateful to Daniele Ponchiroli, friend and guide when he was managing editor at Einaudi, was that he introduced us to Emanuele Luzzati.

Since we first met him as he was putting together one of his exhibitions, we have continued to follow his work, exhibitions, and seminars whenever possible. We visited his studio, and that of Giulio Gianini at Rome, where their extraordinary animation films were created from a pile of splendid drawings.

Years after, when the RAI asked us to create firstly *I Giorni dell'Avvento* (*The Days of Advent*) and then *Le Avventure di Aladino* (*Aladdin's Adventures*) based on Luzzati's graphics having received his generous approval, we accepted enthusiastically.



È stata un'esperienza bella e importante che ha portato tutti i collaboratori dello studio a incontrare Luzzati nel museo di Porta Siberia a Genova dedicato alla sua opera. Con Francesco abbiamo poi avuto il piacere di incontrarlo di frequente a casa sua per mostrargli lo sviluppo del nostro lavoro ed ascoltare i suoi consigli.

I Giorni dell'Avvento sono 25 brevi animazioni ispirate ai bozzetti preparati da Luzzati per la grande scenografia del Presepio di Torino. Esse vengono trasmesse ogni anno dalla RAI dal primo dicembre al giorno di Natale.

It was an important and wonderful experience, taking all the collaborators of the studio to meet Luzzati at the Museum of Porta Siberia at Genoa, dedicated to his work. With Francesco I also had the pleasure of meeting him frequently at his home, to show him the progress of our work, and to listen to his advice.

I Giorni dell'Avvento (The Days of Advent) are 25 brief animations inspired by the rough outlines prepared by Luzzati for the big nativity scene on display in Turin. They are broadcast by the Rai every year from the first of December to the day of Christmas.



Ne sono poi derivati due libri-pop up pubblicati dall'editore Gallucci, *Il Presepio* e *Giorni dell'Avvento*, realizzati grazie ad un'attenta ricerca di ingegneria della carta.

From this two pop-up books were published by Gallucci, *Il Presepio (The nativity scene)* and *Giorni dell'Avvento (Days of Advent)*, created thanks to a detailed research of paper engineering.



Tutti gli altri personaggi, quando il libro viene aperto, si alzano nella loro giusta posizione. Il Bambino Gesù compare solo in seguito, quando la Stella Cometa risplende sul tetto della capanna.

When the book is opened, all the other characters rise up into their correct positions. Baby Jesus appears only after the Comet Star is seen shining brightly over the roof of the hut.

Da qualche anno i nostri *Giorni dell'Avvento* sono divenuti anche una grande scenografia che viene eretta in piazza Castello a Torino. Ci pensano i pompieri, che arrivano con una camion munita di scala ad aprire una finestra al giorno per la gioia dei bambini.

In the past few years, our *Giorni dell'Avvento* (*Days of Advent*) has become an enormous scenographic display in Piazza Castello at Turin. Fire-fighters arrive with a ladder on a lorry to open a window everyday for the joy of children.



Dal Natale 2013 *I Giorni dell'Avvento* sono anche una app, realizzata insieme a RAI e “Corriere della Sera”, distribuita dagli App Stores del mondo. Chi la usa potrà aprire, toccandole, porte e finestre delle case di Betlemme. Seguirà un’animazione ed un nuovo personaggio sarà disponibile per essere messo nella posizione preferita all’interno di un presepe che si arricchisce ogni giorno.



Since 2013, *I Giorni dell'Avvento* (*Days of Advent*) has also become an App. Created together with RAI and “Corriere della Sera”, distributed in App Stores across the world. By touching the images, you can open the doors and windows of the houses in Bethlehem. An animation will follow and a new character will be available to be put in the preferred position within a nativity scene enriching it everyday.

C'ERA UNA VOLTA...

Tanto tempo fa, quando la nostra attività principale era fare libri, Silvia Giacomoni ci ha intervistato per scrivere un pezzo su di noi nel suo libro *Ecce Coppia* (Bompiani 1990)

“Cristina Làstrego e Francesco Testa sono forse i nostri più prolifici autori di libri per bambini. Per scriverli e disegnarli se ne stanno tappati nella loro disordinata casa torinese, ma per trovare ispirazione montano sul camper e girano l'Italia dormendo nei cortili delle scuole. Tornano pieni di idee sulle avventure che possono capitare ai loro personaggi: la Giovanna, Ciccio e Tommasone; e su quel che si può suggerire ai genitori perché ai loro figli piaccia disegnare, scrivere e fare teatro. Per i libri che disegnano e scrivono sono popolari, tra i bambini, quanta Fruttero e Lucentini tra i grandi. Cristina, quando parla, guarda Francesco negli occhi; quando a parlare è Francesco, lei illustra velocemente le sue parole su un foglio, una busta, qualsiasi carta si trovi nei pressi.

Lei: Ci conosciamo da quando andavamo all'Università.

Lui: Nel '68.

Lei: Nel '67. Francesco faceva Filosofia, ma si annoiava e trovava che ad Architettura c'erano più ragazze...

Lui: ...c'era un ambiente più vivace, c'erano molti motivi. Anche a Torino l'occupazione delle facoltà ad Architettura ha avuto un anno di anticipo.

Lei: Io arrivavo dall'Argentina dove lavorava un bel gruppo di autori di comics... Le prime lettere ce le mandavamo a fumetti...

Once Upon a Time...

A long time ago, when our main activity was creating books, Silvia Giacomoni interviewed us for a piece about us for her book *Ecce Coppia* (Bompiani 1990)

“Cristina Làstrego and Francesco Testa are maybe our most prolific authors for children's books. To write and illustrate them, they remain holed-up in their cluttered home in Turin, but to find inspiration they set off in their camper travelling across Italy, sleeping in school playgrounds. They come back full of ideas of the adventures that their characters will face: Giovanna, Ciccio and Tommasone; and what they can suggest to parents so that their children will enjoy drawing, writing and making theatre. For books that teach how to draw and write, they are popular among children, as much as Fruttero and Lucentini might be for adults. When Cristina talks, she looks Francesco in the eyes; when Francesco talks, she quickly illustrates his words on a paper, envelope, on any piece of card she can find.

Cristina: We met when we were at University.

Francesco: In 1968.

Cristina: In 67. Francesco was studying philosophy, but he was bored, and could see there were more girls in the Architecture Faculty...

Francesco: ...it was a more lively environment, there were various motives. In Turin the occupation of the Architecture Faculty happened a year before.

Cristina: I came from Argentina where a solid group of comic writers worked....The first letters we sent were in comic strip form ...



Lui: Cristina parlava in un modo molto strano. Disegnava splendidamente delle architetture che ricordavano quelle di Frank Lloyd Wright ma c'erano dentro a volte dei personaggi buffi che davano un'aria inquietante ai disegni.

Lei: Nel '68 abbiamo finito l'Università.

Lui: Io ho avuto una motivazione a finirla quando ho conosciuto Cristina. Lei era brava, ma l'ho distratta così tanto che le è andato male un esame.

Lei: E stata un'esperienza importante. Allora abbiamo cercato un'attività che ci permettesse di stare insieme.

Lui: Cristina aveva fatto delle supplenze in Argentina e io ne avevo fatte qui. Era la cosa più facile da fare, allora: si mandava un foglio di carta semplice ai presidi chiedendo di farle. L'esperienza nella scuola ci era piaciuta molto. Erano gli anni di Apocalittici e integrati e di "Linus". Mi piaceva l'idea di disegnare perché ho il papà pittore e la mamma ceramista. Così disegno anch'io, ma Cristina disegna molto meglio.

Lei: Disegniamo e scriviamo tutti e due. Per noi è importante comunicarci le idee con i disegni.

Lui: Non litighiamo mai, salvo un piccolo battibecco l'anno. Sia perché abbiamo da fare, sia perché quando si confrontano i disegni, invece delle parole, si vede facilmente quello che è giusto.

Lei: Disegniamo noi stessi. Francesco è Ciccio il cagnolino.

Lui: A volte sono più simile a Tommasone il drago grasso, dipende.



Francesco: Cristina talked in a strange way. She splendidly designed architecture which recalled Frank Lloyd Wright, but sometimes within them were funny characters which gave the drawings a disquieting appearance.

Cristina: In 68 we finished University.

Francesco: I was motivated to finish when I met Cristina. Cristina was good, but I was a distraction, so much so that she failed an exam.

Cristina: It was an important experience. So we looked for an activity we could do to stay together.

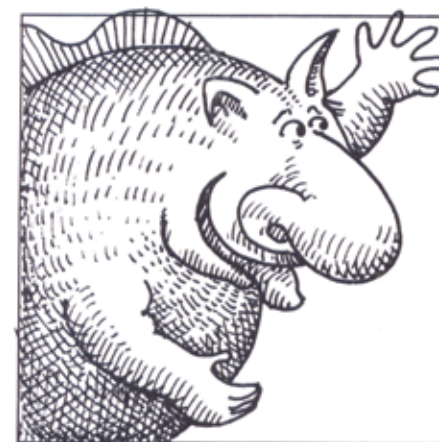
Francesco: Cristina had been a supply teacher in Argentina, and so had I in Italy. It was the easiest thing to do, so: we sent a simple letter to various head teachers outlining our experience. We enjoyed our time in the schools. It was the era of the Apocalittici e integrati and "Linus". I liked the idea of drawing, because my father was a painter and my mother a potter. So I draw, but Cristina draws far better than me.

Cristina: We both draw and write. It's important for us to communicate ideas with our drawings.

Francesco: We never argue, apart from one argument per year. Because we are busy, and because when we compare our drawings, instead of words, we easily perceive the right choice.

Cristina: We illustrate ourselves. Francesco is Ciccio the dog.

Francesco: Sometimes I'm more like Tommasone the fat dragon, it depends.



Lei: Francesco posa. Si mette così, con le zampe larghe, per fare il drago, e io disegno.

Lui: Mi metto così anche per fare Ciccio, se e per questo. E stata un'attività complicata da inventare per diversi anni, la nostra. E diventata sufficiente a farci campare quando sono iniziate le coedizioni. Ma all'inizio è tutto diverso: si prende una storia, si prendono le illustrazioni, e si va dagli editori con un mal di pancia terrificante: un mal di pancia non metaforico.

Lei: A noi piace lavorare contemporaneamente su diversi libri.

Lui: Lavorare su diversi fronti permette di dire: adesso sono stanco, faccio un'altra cosa. L'anno scorso abbiamo pubblicato trentacinque libri.

Lei: ...per la fascia prescolare, da mordere, da succhiare..

Lui: ...ma tutti hanno un'idea, e sono parte di una collana. Adesso stiamo lavorando su quattro libri con la prospettiva di altri dodici e di questi molti scritti, non disegnati. Il nostro lavoro ci mette a contatto con insegnanti e bambini.

Lei: Quello coi bambini è un lavoro che carica. Dà potere, dà forza, porta idee e ha un aspetto di gioia che dà senso a quello che si fa. È un po' il metodo di Gianni Rodari,

Lui: I nostri primi libri sono usciti nella collana che curava Bruno Munari per l'Einaudi e si chiamava "Tantibambini". Abbiamo applicato a molti casi il metodo del mal di pancia, ma da Einaudi c'era un portiere molto bravo, molto professionale che si chiamava Gerlin. Gli abbiamo detto che volevamo fare dei libri per bambini e lui ha chiamato un tecnico che ha guardato i nostri disegni e ha detto di sì.

Cristina: Francesco poses. He stands like this with his feet apart imitating a dragon, and I draw.

Francesco: That's how I pose for Ciccio too. Ours was a complicated activity to create for many years. We just managed to live off it when the coeditions began. But it was very different at the start: you take a story, you take the illustrations, and off you go to the publishers with an awful stomach-ache: and I don't mean a metaphorical stomach-ache.

Cristina: The first character was a blot, a blot from which Tommasone came out.

Cristina: We like to work on different books contemporarily.

Francesco: Working on differing fronts allows you to say: I'm tired now, I'll do something else. Last year we published 35 books.

Cristina: ...for pre-school children, to bite and suck..

Francesco: ...but everyone has an idea, and they're part of a collection. At present we're working on four books with the idea of a further twelve, mostly written, not drawn. Our work puts us in contact with teachers and children.

Cristina: Working with children gives you energy, power, strength, and brings ideas. It has an aspect of joy which provides a meaning to what we do. A bit like Gianni Rodari's method.

Francesco: Our first books came out in the collection that Bruno Munari realised for Einaudi, and it was called "Tantibambini" (Lots of Children). In many cases we applied the "stomach-ache method", but at Einaudi there was a very good caretaker called Gerlin. We said we wanted to create children's books, and Francesco called a technician who looked at our illustrations and gave his consent.



Cristina fa il ritratto a Francesco

Cristina creates a portrait of Francesco

Lei: Il tecnico ha chiamato il caporedattore che era Daniele Ponchiroli, una persona deliziosa.

Lui: La prima volta, ci hanno ricevuti in una stanza vetrata che chiamavano l'acquario, in cui venivano depositati gli aspiranti autori.

Lei: In realtà, sentiamo molta gratitudine per chi ci ha aiutati a crescere.

Lui: Quando siamo in concerto, io parlo e Cristina disegna. Io faccio l'audio, e lei il video.

Lei: In genere io faccio il ritratto del conferenziere: i peli dei baffi, della barba, gli occhiali e nei fumetti sintetizzo quello che dice. Faccio così per fare capire la differenza che c'è tra i messaggi dei gesti, delle parole e la convenzione del fumetto. Francesco e io non diciamo mai delle cose difficili...

Lui: ...e allora vengono fuori le cose intelligenti dalla gente e dai bambini. Un pezzo della nostra casa è montata su quattro ruote, è un camper su cui giriamo. Quando facciamo le conferenze ci capita di dormire nei cortili delle scuole.

Lei: Girando continuamente, e questa è una cosa buffa e bella che non ci saremmo aspettati, continuiamo a farci amici nuovi...

Lui: ...sparsi per l'Italia e per il mondo. L'essere tanto uniti non ci crea problema di rapporti. A noi interessa davvero come sono gli altri..."

Cristina: The technician called the managing editor; a wonderful person Daniele Ponchiroli.

Francesco: The first time they met us was in a room surrounded by glass, which they called the aquarium, where aspiring authors were deposited.

Cristina: We actually feel immense gratitude to those who have helped us to grow.

Francesco: When we are in concert, I talk and Cristina draws. I'm the audio, Cristina is the video.

Cristina: Generally I draw the speaker: the beard, moustache, the glasses, and in the cartoon strip I synthesise what is said. This is what I do to underline what the difference is between the message and gestures, of the words and the conventions of a comic strip. Francesco and I never say difficult things...

Francesco: ...And so intelligent elements come forward from people and children. A piece of our home is mounted on four wheels, our camper which we use to travel. When we carry out conferences, we often sleep in school courtyards.

Cristina: We travel continuously; it's funny but wonderful, and unexpected, and we continue to make new friends...

Francesco: ...spread out over Italy and across the world. Being so united doesn't create relational problems. We are truly interested in others ..."

Cristina Lastrego Francesco Testa
**LA GIOVANNA
A FUMETTI**

Einaudi



La Giovanna a fumetti,
Edizione Einaudi, 1974
Giovanna in comic strip,
Edition Einaudi, 1974

L'avventura di Giovanna

La Giovanna a fumetti racconta le avventure di una bambina coraggiosa piuttosto nasuta, che non assomiglia per nulla a Barbie: è ribelle ma giudiziosa femminista, ama gli animali e sogna un mondo immaginario tutto suo. È un personaggio sensibile, costruito nella convinzione che i bambini sono persone a pieno titolo e vanno rispettati nella loro capacità di interpretare ciò che li circonda e di provare gioia e dolore come e più degli adulti.



Dragon at the Gates



Cristina Lastrego · Francesco Testa

La Giovanna a fumetti, traduzione inglese,
Edizione A&C Black, 1978
Giovanna in comic strip, English translation, A&C Black
Edition, 1978

The Adventure of Giovanna

La Giovanna a fumetti (*Giovanna as a cartoon strip*) recounts the adventures of a small courageous girl, with quite a nose, who does not look anything like Barbie: she's a rebellious but sensible feminist, who loves animals and dreams of her own imaginary world. She's a sensitive character, created in the conviction that children are full-fledged people, and should be respected for their capacity to interpret their surroundings, and to feel joy and pain as do adults, if not more so.

La Giovanna nel Bosco

Poi è arrivata *La Giovanna nel Bosco* per l'Editoriale Libreria di Trieste (1979).

Gianni Stavro di Santarosa che la dirigeva era anche, per tradizione di famiglia, un appassionato stampatore. Perciò ha chiesto di tenere separato il tratto del disegno dal colore, per ottenere una stampa più nitida possibile con la tecnologia di allora.

Nella immagine 1) si vede il disegno bianco e nero al tratto, nella 2) l'aggiunta del testo dei fumetti (va tenuta separata per rendere più economica l'edizione in lingue straniere. Nella 3) si vede solo la coloritura eseguita su carta trasparente. Nella immagine 4) ecco il risultato ottenuto nel libro stampato.

Al di là della passione per inventare e disegnare la storia, e al rapporto con i bambini della scuola elementare, è stato un lavoro certosino come si vede dalle immagini riprodotte in queste pagine.

Giovanna in the Wood

Then *Giovanna nel Bosco* (*Giovanna in the Wood*) came along for Libreria Publishers at Trieste (1979).

Gianni Stavro di Santarosa who managed it was a passionate printer, and asked us to keep the line of colour separate to obtain a clearer print, with the technology of the time.

In image 1) you can see the drawing outlines in black and white, and in 2) the added text of the cartoon strip (kept separate so that the foreign language versions would be more economical. In 3) you can see only the colouring carried out on tracing paper. In image 4) the final result obtained on printed paper.

Setting aside the passion to invent and illustrate the story, and the rapport with elementary school children, it was a very detailed and demanding work, as can be seen from the images reproduced on these pages.

Il libro è poi diventato un racconto a puntate per il "Corriere dei Piccoli".

Giovanna, Ciccio e Tommasone sono in seguito divenuti i personaggi centrali di molti libri nati a scuola grazie all'aiuto e ai suggerimenti di allievi e insegnanti, pubblicati da Mondadori.

In particolare le collane di libri attivi *Mi piace disegnare*, *Mi piace leggere*, *Mi piace fare Teatro* e *Mi piace la TV*.

A fianco di questi, 40 titoli rivolti ai più piccoli nella collana "Un libro per crescere".

Sono stati anni belli ed intensi, in qualche modo utili a prepararmi per quello che sarebbe capitato dopo.

The book then became a story in episodes for the "Corriere dei Piccoli".

Giovanna, Ciccio and Tommasone then became central characters in many books created at school and published by Mondadori, mostly in activities such as the collection *Mi piace disegnare*, *Mi piace leggere*, *Mi piace fare Teatro* and *Mi piace la TV* (*I like drawing*, *I like reading*, *I like making theatre*, and *I like TV*). Alongside with a series of 40 titles aimed at small children "Un libro per crescere" (*A book for growing-up*).

They were wonderful and intense years, and in some ways useful in preparing me for what was to follow.



Immagine 1) – Disegno al tratto
Image 1) – Outline drawing



Immagine 2) – Testo
Image 2) – Text



Immagine 3) – Solo colore
Image 3) – Only colour



Immagine 4) – Libro stampato
Image 4) – Printed book

I sogni animati di Giovanna

La mia vita artistica e umana è stata influenzata da molti incontri importanti con i responsabili di diversi campi della produzione di contenuti per bambini e ragazzi.

Uno degli incontri decisivi è stato quello con Mussi Bollini, responsabile dei programmi Ragazzi di RAI 3, che ci ha spinti a proporre una serie di disegni animati basata sulle avventure di Giovanna.

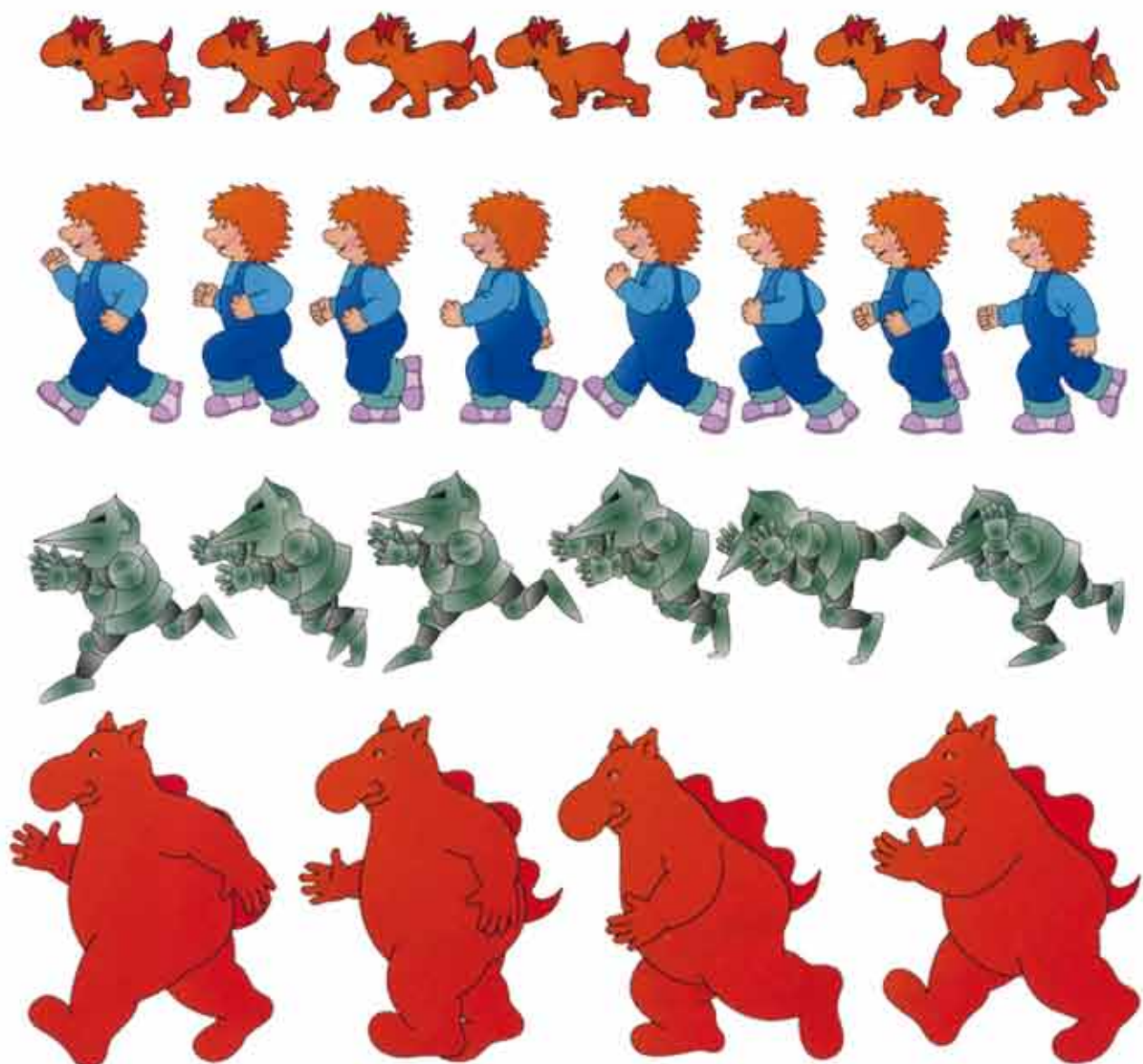
È stata una tentazione alla quale io e Francesco non abbiamo saputo resistere perché l'animazione era da tempo una nostra passione (siamo stati tra i fondatori di ASIFA Italia, l'associazione

The Animated Dreams of Giovanna

My artistic and personal life has been influenced by many important meetings with managers from diverse fields of production for material for youngsters.

One of the most decisive meetings was with Mussi Bollini, Head of Children's Programmes for RAI 3, who encouraged us to propose a series of animated designs based on Giovanna's adventures.

It was a temptation that neither I nor Francesco could resist, because animation had always been our passion (we were founders of ASIFA Italia, the association



Grande Libro di Tommasone, De Agostini, 2003

Tommasone's Big Book, De Agostini, 2003

del cinema di animazione, nata ben prima di cominciare ad occuparcene direttamente).

Erano arrivati da poco i computer in grado di gestire programmi adatti e così, come per gioco, Giovanna e i suoi compagni d'avventure hanno cominciato a muoversi sul monitor.

I Sogni di Giovanna sono passati sugli schermi televisivi sotto forma di 52 puntate alle quali sono seguite le serie *Le Avventure di Aladino* e *Amita della Giungla* realizzate tutte in coproduzione con RAI Fiction.

Il Grande Libro di Tommasone, progettato insieme a Matteo Faglia e pubblicato da De Agostini nel 2003 ha seguito il cammino inverso rispetto ad altri lavori. Infatti le illustrazioni sono derivate dai disegni animati e la narrazione è basata sui dialoghi delle sceneggiature.

of cinema animation, created well before we began dealing with it directly).

Computer programs specifically designed for this use were relatively new, and so almost as a game, Giovanna and her companions, began to move on the screen.

Sogni di Giovanna (*Giovanna's Dreams*) passed to the television screen as 52 episodes, followed by the series *Le Avventure di Aladino* (*Aladdin's Adventures*) and *Amita della Giungla* (*Amita in the Jungle*) created in co-production with RAI Fiction.

The Grande Libro di Tommasone (*Tommasone's Big Book*), created together with Matteo Faglia and published by De Agostini in 2003, followed the opposite pattern with respect to other works. In fact the illustrations are derived from animated drawings, and the narration is based on script dialogues.

Tantibambini

La casa editrice Einaudi di quegli anni inseguiva la bellissima utopia della diffusione di una cultura più avanzata attraverso scelte di impegno e di ricerca.

Era, oltre che una casa editrice, anche un centro vivo di cultura, dove si trovavano persone disposte a seguire e fare crescere giovani autori come noi.

In quel tempo ci lavorava Gianni Rodari che stava preparando la sua *Grammatica della Fantasia* il cui racconto a viva voce ci ha influenzato indirizzandoci verso l'attività a scuola e verso l'incontro con il Movimento di Cooperazione Educativa e con maestri elementari come Mario Lodi, Fiorenzo Alfieri e Gianni Giardiello.

Bruno Munari, ricevuto l'incarico da Giulio Einaudi, avendo notato che il costo maggiore di un libro per bambini stava nella rilegatura (mentre a loro interessa solo il contenuto), ha inventato e diretto una collana in brossura che aveva un prezzo molto economico.

Quanto al contenuto, i cinquanta titoli della collana "Tantibambini" sono stati, per sua scelta, una palestra per autori e illustratori capaci di proposte innovative.

Qui sotto e a fronte sono riprodotte le copertine e alcune pagine di due libri della collana: *I tarocchi col Porcello*, che ho illustrato e scritto insieme a Francesco e *Nochenò* su un testo di Nico Orengo e su una sua idea che gli era venuta in mente quando imboccava la sua bambina cercando di convincerla a mangiare la minestra.



Lots of Children

The publishing house Einaudi in those years, followed the wonderful utopia of the spread of a more advanced culture through choices of commitment and research.

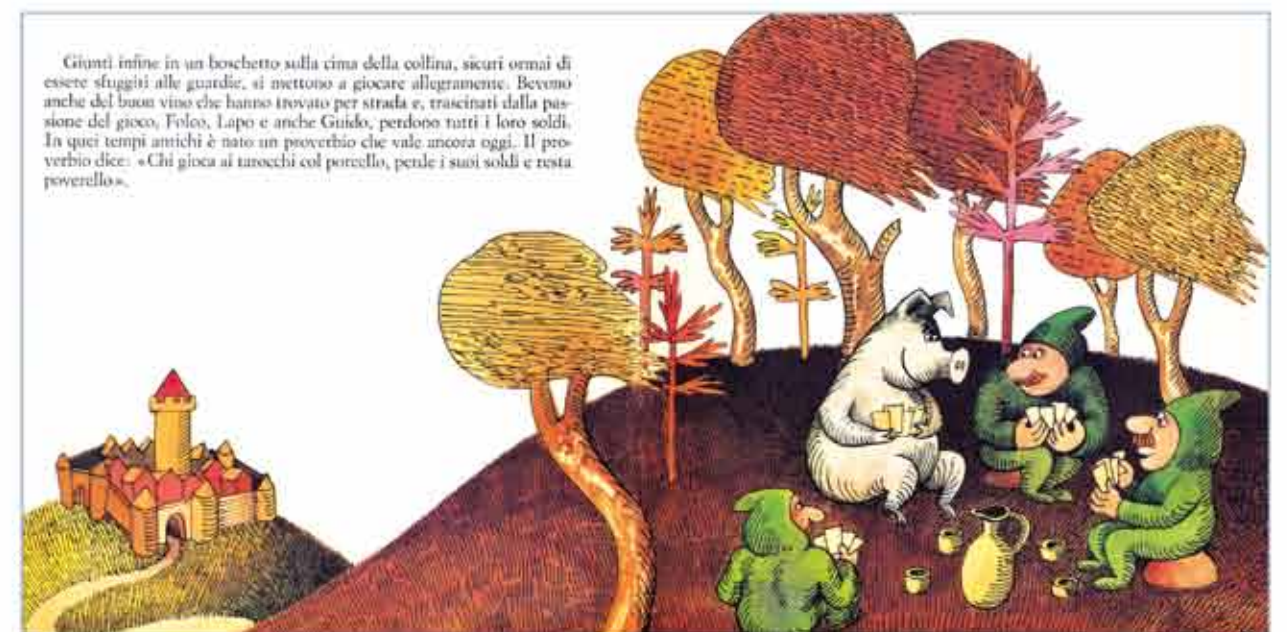
It was more than just a publishing house, it was a thriving cultural centre, where you could find people willing to follow and help young authors like ourselves develop.

At the time Gianni Rodari worked there, and was preparing his *Grammatica della Fantasia* (*Grammar of Fantasy*), whose living voice influenced us towards a scholastic activity, and towards the meeting with the Movimento di Cooperazione Educativa (Movement of Educational Co-operation) and elementary school teachers such as Mario Lodi, Fiorenzo Alfieri and Gianni Giardiello.

Bruno Munari, acting on a task assigned to him by Giulio Einaudi, having noted that the major part of the cost of a children's book lay in the binding (whereas they were only interested in the content), created and directed an economically priced paperback collection.

With regards to the content, the fifty titles of the "Tanti bambini" (Lots of children) collection were to be, by his choice, a training ground for young authors and illustrators with innovative proposals.

Below and on the facing page, you'll see the covers and a few pages of two books within the collection: *I tarocchi col Porcello*, which I wrote together with Francesco, and *Nochenò* based on a text by Nico Orengo, and an idea which jumped to his mind as he tried to convince his little girl to eat her soup.





Cristina e Francesco con la marionetta di Wilko

Cristina and Francesco with the Wilko puppet

Libri e teatro

Fra i tanti libri per bambini pubblicati c'è *Benvenuto Wilko* (Einaudi 1986), che racconta le avventure di un piccolo extraterrestre sceso sulla Terra con la sua astronave, molto interessato a conoscere cultura e costumi dei suoi abitanti.

Il libro è nato in collaborazione con i bambini di una prima elementare e tante visite nel corso di un anno scolastico.

La prima volta ho disegnato Wilko alla lavagna e i bambini hanno raccontato quello che sarebbe capitato se fosse arrivato un giorno, senza preavviso, a casa loro.

Dal libro si è poi passati alla rappresentazione teatrale. Ha progettato e fatto i disegni per la scenografia in collaborazione con Franco Passatore che, dopo aver lavorato per anni nella scuola torinese nel campo dell'animazione teatrale, dirigeva in quel momento il settore Ragazzi del Teatro Stabile di Torino.

In collaborazione con lui e con Francesco, abbiamo poi pubblicato *Mi piace fare Teatro* (Mondadori 1987) nel quale si proponevano tecniche e contenuti per divertirsi a scuola recitando in modo creativo.

Books and Theatre

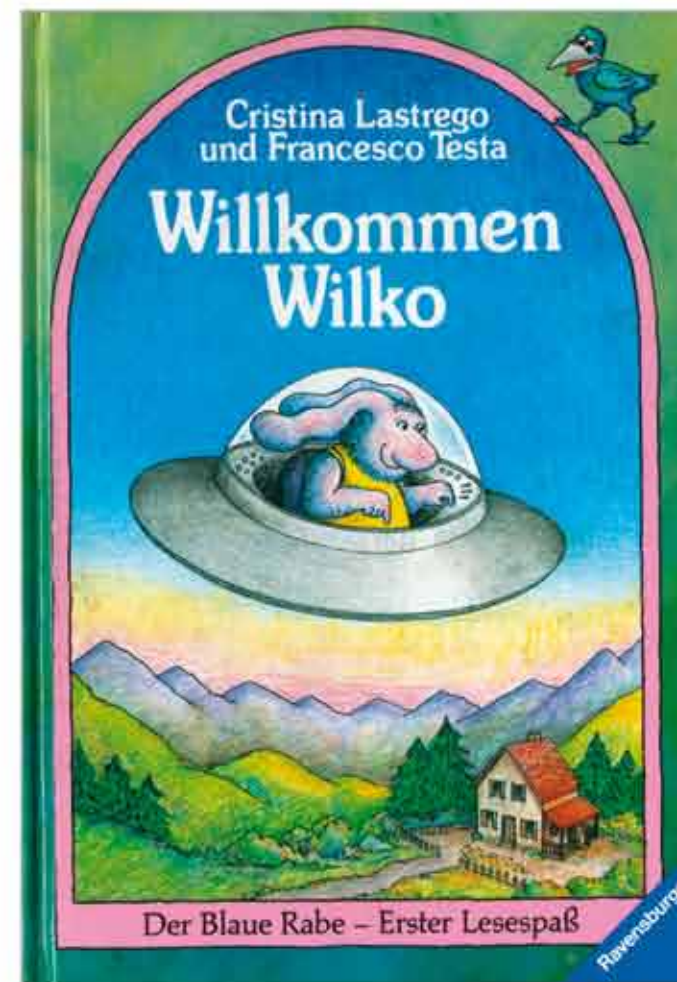
Among the many children's books published is *Benvenuto Wilko* (*Welcome Wilko*) (Einaudi 1986), which recounts the adventures of a small extra-terrestrial who has landed on earth in his space-ship, interested in learning more about the culture and traditions of its inhabitants.

The book was created in collaboration with first year elementary school children, involving many visits throughout the school year.

The first time I drew Wilko on the blackboard, and the children told stories of what would have happened, if one day he had turned up out of the blue at their house.

From the book I then passed to a theatrical representation. I designed the scenery in collaboration with Franco Passatore, who after having worked for years in Turin schools in the field of theatre interaction, was managing the children's sector of Teatro Stabile of Turin.

In collaboration with Francesco, we then published *Mi piace fare Teatro* (*I like making theatre*) (Mondadori 1987) in which we proposed techniques and contents to have fun at school making theatre in a creative way.



Edizione tedesca di *Benvenuto Wilko*, Ravensburger, 1985
German edition of *Welcome Wilko*, Ravensburger, 1985

I CD-rom

I CD-rom sono stati una grande scoperta e una grande illusione. Hanno segnato la comparsa dell'editoria digitale e, la prima volta che li ho visti in funzione, con un nugolo di bambini che si stringevano intorno allo schermo e si disputavano il mouse, ne sono rimasta colpita ed entusiasta.

Ho partecipato alla produzione di una dozzina di CD-Rom e, fra quelli fatti allora, ricordo con particolare simpatia *Biblioteca mia* (Fatatrak 2000), che conteneva un programma software adatto ad archiviare i titoli e controllarne la gestione insieme alle immagini pronte per stampare catalogo, orario, tessere e schede in modo che i bambini potessero gestire la biblioteca scolastica.

Il programma, premiato alla Fiera di Bologna, è stato notato da Anna Maria Rimoaldi (direttrice della Fondazione Bellonci e del premio Strega) e distribuito in collaborazione con il Ministero della Pubblica Istruzione ad alcune scuole elementari con un computer ed un gruppo di libri per favorire la formazione di biblioteche ed il loro uso.

CD-rom's

CD-rom's were a great discovery and a great illusion. They marked the arrival of digital publishing. The first time I saw them in action was with a crowd of children gathered around a monitor as they vied for the mouse, I was amazed and enthusiastic.

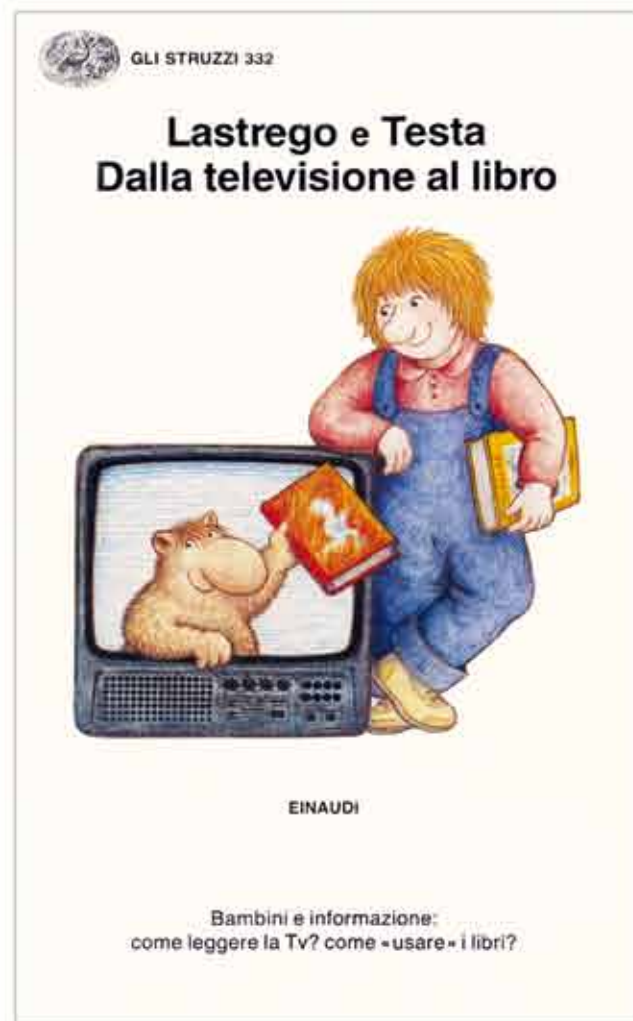
I've participated in the production of a dozen CD-Rom's and, among the Cd-rom's created in that period, I'm particularly fond of *Biblioteca mia* (*My library*), which contained a software program designed to create a method so that children could manage their own school library.

The program, awarded at the Bologna Book Fair, was noted by Anna Maria Rimoaldi (director of the Bellonci Foundation and Strega Award), and was distributed in collaboration with the Education Ministry to various elementary schools with a computer and group of books to encourage the creation of a library and its use.



Biblioteca mia, Fatatrak, 2000

My library, Fatatrak, 2000



Dalla televisione al libro, Einaudi, 1988
From television to the book, Einaudi, 1988

Televisione e bambini

Insieme con Francesco, diventati più noti come autori di libri per l'infanzia, venivamo chiamati spesso dalle Biblioteche Civiche per incontrare bambini e genitori.

Agli incontri seguivano dei dibattiti e molte volte emergeva il problema della televisione come concorrente dei libri e spesso anche della educazione familiare.

Era un problema rilevante, specie in quel momento in cui si affermava con prepotenza la televisione commerciale.

Per diversi anni con Francesco, ho girato l'Italia incontrando insegnanti e bambini alla ricerca dei modi per formare un atteggiamento critico nei confronti della televisione, dei suoi messaggi e della sua capacità di persuasione.

In quell'epoca abbiamo scritto due libri *Dalla televisione al libro* e *Istruzioni per l'uso del televisore* pubblicati da Einaudi e contribuito ad organizzare i primi convegni sul rapporto fra bambini e televisione (introducendo quello che sarebbe stato poi chiamato *media education*).



Istruzioni per l'uso del televisore, Einaudi, 1990
TV: instructions for use, Einaudi, 1990

Television and Children

Together with Francesco, noted more and more as a children's author, we were often called by the Civic Library to meet children and parents.

These encounters were often followed by a debate, and often the problem of television as a competitor of books emerged, connected to education within the family.

It was a relevant problem, particularly in that moment when commercial television was taking a stronghold.

For many years, together with Francesco, I travelled across Italy meeting teachers and children, searching for a way to formulate a critique with respect to television, its message and capacity to persuade.

During that period we wrote two books *Dalla televisione al libro* (*From television to the book*) and *Istruzioni per l'uso del televisore* (*Instructions for TV use*) published by Einaudi, and contributed to organise the first conventions on the relationship between children and television (introducing that which would be called *media education*).

Una settimana leggendaria

Da Istruzioni per l'uso del Televisore: una proposta sconvolgente.

Questo capitolo, oltre che raccontare una esperienza, suggerisce anche di ripeterla. Proprio così: propone di organizzare la rinuncia volontaria alla televisione per tutta una settimana!

Dopo una lunga discussione, abbiamo capito che, chi guarda troppo tempo la Tv rischia di:

- non essere più capace di usare la propria testa per pensare e ragionare, perché il suo cervello si addormenta,
- quindi non è più capace di capire se ciò che vede e sente alla Tv è una cosa giusta,
- inoltre chi guarda cose paurose, diventa una persona poco serena, ma molto insicura,
- infine si rovina la vista.

Fatte queste considerazioni, abbiamo deciso che:

- non conviene guardare la Tv più di un'ora al giorno, e non solo! Abbiamo anche pensato di fare un esperimento: proviamo a stare una settimana senza guardarla, da lunedì a domenica.
- scriveremo poi le nostre *sensazioni*.

A Legendary Week

From Istruzioni per l'uso del Televisore (TV; Instructions for use):

A shocking proposal.

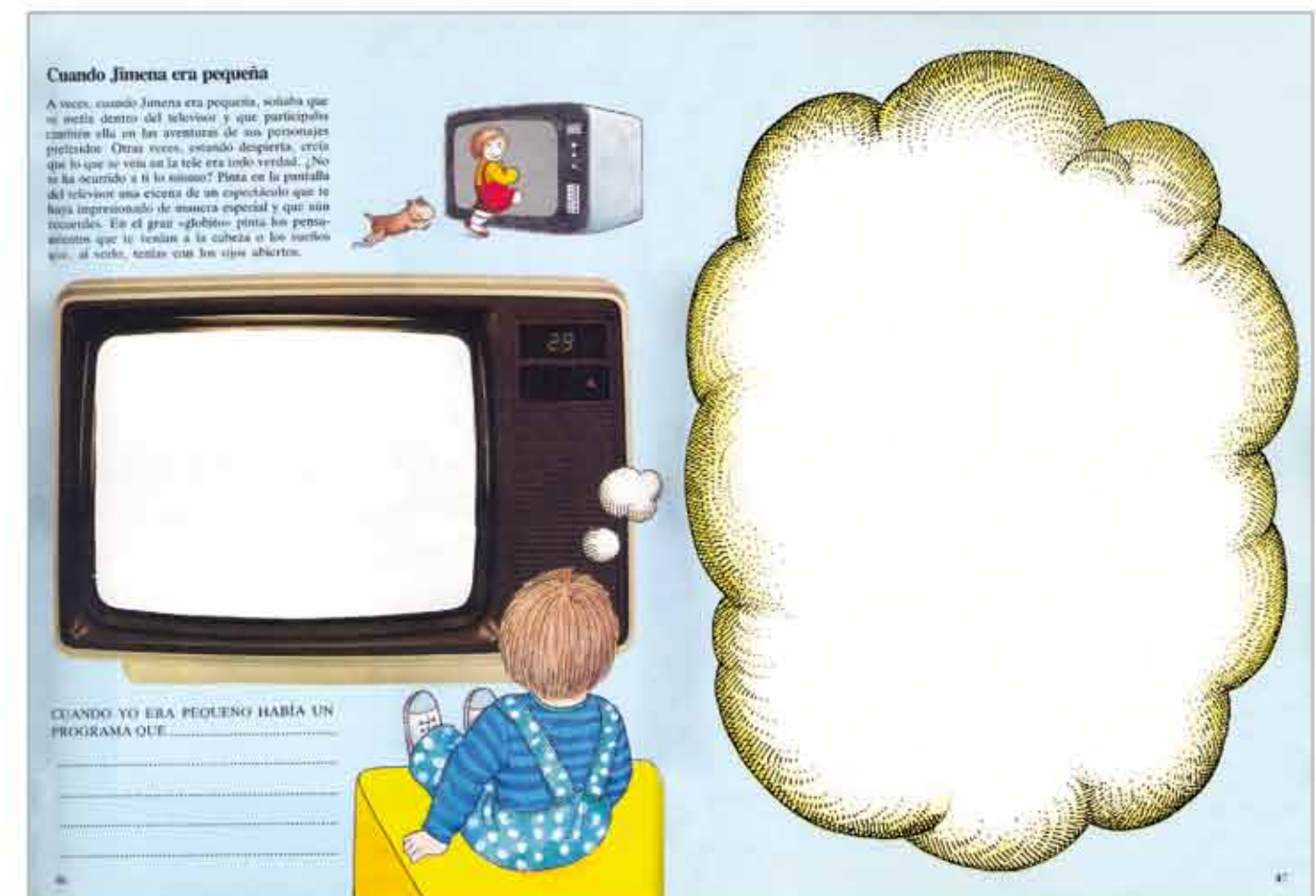
This chapter, as well as recalling an experience, suggests repeating it. As follows: a proposal to organise giving up the television for an entire week!

After a long discussion we have understood that who watches too much TV risks:

- losing the capacity to think and reason, because your brain goes to sleep.
- not understanding if what you see and hear on TV is true.
- watching scary things which can make you afraid and insecure.
- ruining your eyesight.

Given these considerations we have decided that it's best not to watch television for longer than an hour, and not even that! We even thought of carrying out an experiment: we're going to try and avoid TV for a whole week from Monday to Sunday.

- we will record our *sensations*.



Mi piace disegnare, Mondadori,
 Edizione spagnola Everest, 1976

I like drawing, Mondadori,
 Spanish Edition Everest, 1976

Suggerimenti

Che cosa si può fare invece di guardare la televisione, cioè in alternativa? Si può:

giocare – andare a trovare qualcuno – ballare – cantare – ascoltare musica – ritagliare figurine per il/la corrispondente – disegnare – leggere – studiare – ripassare – scrivere delle lettere – invitare amici – parlare – andare in bici – cucinare – riposarsi – passeggiare – pattinare.

Terminato l'esperimento l'insegnante ha proposto di trovare degli aggettivi adatti alla esperienza appena vissuta.

Ecco il risultato:

Leggendaria, perché ho letto molto.

Fantasiata, perché sono riuscita a inventare nuove cose.

Pittorica, perché disegnavo molto.

Giocosa, perché ho giocato tanto.

Terribile, perché non ero abituata.

Diversa dal solito, perché facevo un esperimento.

Rilassante, perché mi sono riposata.

Sportiva, perché facevo passeggiate, andavo in bicicletta e facevo ginnastica.

Allegra, perché stavo tanto tempo con gli amici.

Bianca e nera, bianca, se riuscivo a non guardarla e nera quando non ci riuscivo.

Suggestions

What can you do instead of watching TV? You can:

play – go and see someone – dance – sing – listen to music – cut out figures – draw – read – study – revise – write letters – invite friends – talk – ride a bike – cook – rest – walk – skate.

Once the experiment was over, the teachers asked them to find adjectives to describe the experiment they had undergone. These are the results:

Legendary, because I read a lot.

Imaginative, because I invented lots of new things.

Pictorial, because I drew a lot.

Playful, because I played a lot.

Terriile, because I wasn't used to it.

Different from usual, because I was carrying out an experiment.

Relaxing, because I rested.

Sporty, because I walked, went on my bicycle and did exercises.

Happy, because I stayed with my friends a lot.

Black and white, white when I managed not to watch the TV and black when I gave in.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Essential Bibliography

LIBRI

Books

La Giovanna a fumetti, Einaudi, Torino, 1974

La Giovanna nel bosco, EL, Trieste, 1978

Arte e comunicazione, Zanichelli, Bologna, 1981

Giovanna all'assedio del castello, Mondadori, Milano, 1984

Willkommen Wilko, Ravensburger, Zurigo, 1985

Dalla televisione al libro, Einaudi, Torino, 1988

Istruzioni per l'uso della televisione, Einaudi, Torino, 1990

Criceto in biblioteca, Bibliografica, Milano, 1992

Ursinox, Mondadori, Milano, 1994

Mi piacciono i libri, Fatatrac, Firenze, 1995

Giovanna nel Medioevo, Editrice Piccoli, Torino, 2002

Giovanna alla festa del borgo, Editrice Piccoli, Torino, 2003

Le Avventure di Aladino (con DVD), Gallucci, Roma, 2007

La Creazione (con Carlo Fruttero), Gallucci, Roma, 2008

Il Presepio, Gallucci, Roma, 2009

Calendario dell'Avvento, Gallucci, Roma, 2010

La Creazione, cortometraggio animato (con DVD), Gallucci, Roma, 2010

Apriti Circo!, Carthusia, Milano, 2013

SERIE ANIMATE

Animated Series

I sogni di Giovanna, 52 x 6'30" + 1 x 30', co-produzione con 7RAI Fiction, 2004

I Giorni dell'Avvento, 25 x 1'8" + 1 x 10', co-produzione con RAI Fiction, 2005

Le Avventure di Aladino, 26 x 13', co-produzione con RAI Fiction, 2006

La Creazione, 1 x 6', Gallucci Editore, Roma, 2010

Amita della Giungla, 78 X 7', co-produzione con RAI Fiction, 2009-2013

Il Circo, 52 x 1'30", 2013

APPLICAZIONI DIGITALI

Digital Applications

IdentiKat, 2012

I Giorni dell'Avvento, 2013

PREMI

Awards

1973 – Premio Critici in Erba alla Fiera del libro per ragazzi di Bologna (Italia)

1974 – Premio Wasilewski (Polonia)

1975 – Premio alla Biennale dell'Illustrazione di Bratislava (Repubblica Ceca)

1980 – Premio Caran D'Ache al Salone dei Comics di Lucca (Italia)

1984 – Premio Andersen – Baia delle Favole (Italia)

1988 – Nomination al premio internazionale Hans C. Andersen (Danimarca)

1997 – Premio New Media Prize alla Fiera dei Libri per Ragazzi di Bologna (Italia)

1998 – Premio Moebius (Svizzera)

2006 – Menzione d'Onore al Festival Cartoons on the Bay di Positano (Italia)

2006 – Finalista al Prix Jeunesse di Monaco (Germania)

2007 – Finalista al AnimaFilm di Trebon (Repubblica Ceca)

2007 – Finalista ad Animamadrid (Spagna)

2008 – Premio Festival China International Animation and Digital Arts (CICDAF – Cina)

2009 – Premio Alpi Apuane con *La Creazione*, miglior libro per l'infanzia dell'anno

2013 – Editor's Choice for Excellence in Design – Children's Technology Review (USA)

2013 – Finalista al BolognaRagazzi Digital Award (Italia)





Lo studio

Quando la nostra casa è diventata troppo piccola per ospitare una bottega che produceva, oltre che libri, anche film d'animazione, i nostri amici Carla Sacchi e Ernesto Ferrero (con i quali ai tempi sognanti dell'Einaudi abbiamo condiviso gli anni migliori della loro e della nostra vita) ci hanno segnalato un posto adatto in un vecchio mulino in riva al Po.

Adesso le nostre case sono vicine e, attraverso un buco nel muro, ci scambiamo libri e vivande che giungono dalla Valtellina o dalle Langhe.

The Studio

When our home became too small to house the workshop which was producing books as well as animation films, our friends Carla Sacchi and Ernesto Ferrero (with whom in the halcyon days of Einaudi we shared the best years of our and their lives) indicated a suitable location to us in an old mill on the banks of the Po.

And now we are neighbours, and through a hole in the wall, we swap books and provisions which come from Valtellina and the Langhe.

Cristina Làstrego Testa

In questo libro che serve da catalogo per una sua esposizione, Cristina racconta in forma autobiografica il suo rapporto con l'arte e la comunicazione e il suo modo di esprimersi in tante forme diverse.

Nata in Piemonte, dopo aver vissuto da bambina e ragazza a Buenos Aires, è ritornata in Italia ed ha concluso i suoi studi di architettura a Torino, dove ha conosciuto Francesco Testa, con il quale collabora all'interno del loro studio di animazione.

Cristina ha una doppia vita: di giorno art director nello studio, di notte artista creativa in piena libertà.

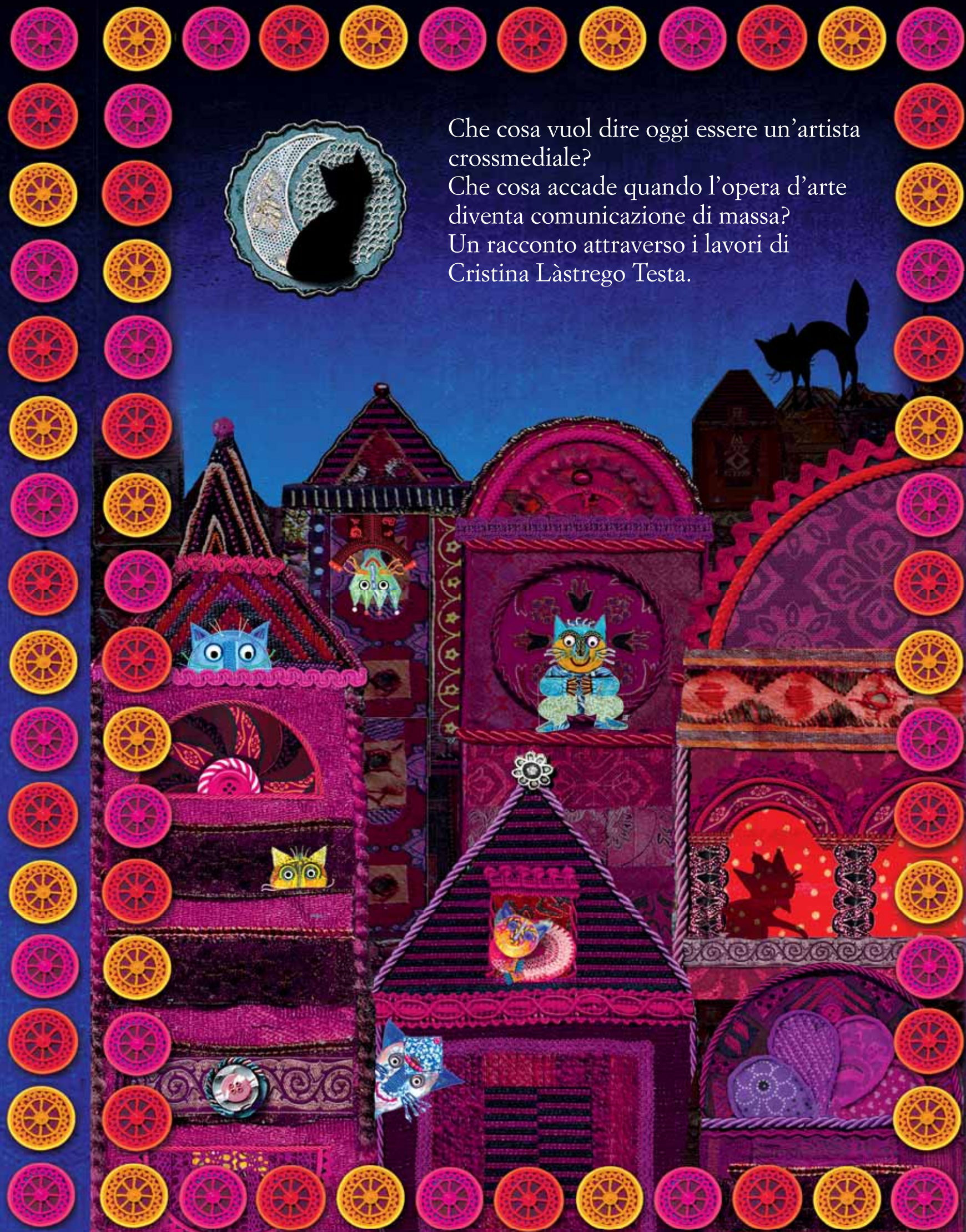
Le due personalità s'incontrano quando le sue invenzioni vengono utilizzate per diventare libri, disegni animati ed ora anche app per tablet e smartphones.

In this book which serves as a catalogue for her exhibition, Cristina recounts in an autobiographical form her rapport with art and communication, and how she expresses herself in many diverse ways.

Born in Piedmont, after passing her childhood and adolescence in Buenos Aires, she returned to Italy where she concluded her studies in architecture, and where she met Francesco Testa, with whom she collaborates in their animation studio.

Cristina lives a double life: by day an art director in the studio, by night in complete freedom, she is a creative artist.

These two personalities meet when her inventions are used to become books, animated drawings, and now even Apps for tablets and smartphones.



Che cosa vuol dire oggi essere un'artista crossmediale?

Che cosa accade quando l'opera d'arte diventa comunicazione di massa?

Un racconto attraverso i lavori di Cristina Làstrego Testa.