



*Nuvole, mani*

## LA MATERIA (ANIMATA) DELLA MEMORIA

Fabrizio Tassi

Disegna le sue tavole a mano, una dopo l'altra, per giornate intere. Matita, pastelli a olio, grafite, gessetti, carboncini colorati. Disegna ricordi, sogni, scene di campagna, vecchi muri, alberi, mani che lavorano, nuvole, animali, pensieri che diventano cose che poi si trasformano in paesaggi che in realtà sono volti scavati e graffiati con i suoi strumenti di incisione. Si chiama Simone Massi, i suoi cortometraggi d'animazione sono stati selezionati in festival di cinquanta-quattro Paesi del mondo (in tutti i continenti, dal Brasile alla Corea del Sud, dall'Islanda al Camerun, dagli Usa agli Emirati Arabi) e hanno ricevuto duecento riconoscimenti (sì, avete letto bene), ma siamo pronti a scommettere che pochi di voi l'hanno sentito

nominare. È un artista-artigiano che suscita unanimi consensi tra coloro che si imbattono nella sua opera (per lo più casualmente), ma che "paga" l'ostinato rigore e l'indipendenza (una necessità, non una posa) con l'esclusione dai circuiti culturali e distributivi che contano. Il computer lo usa solo per rispondere alle mail di quelli come noi, che vogliono sapere, informarsi, conoscere il metodo di lavoro e i pensieri sul mondo di uno come lui, apparentemente fuori dal mondo (in realtà abbiamo il fondato sospetto che quelli "fuori" siamo noi). È un eremita? Un eccentrico? Un fondamentalista dell'arte? Uno snob? Niente di tutto questo. Leggete la sua intervista, e vi accorgete che Simone è come appare, o meglio, come appa-



La memoria dei cani

iono i suoi film: rigorosi, lirici, sinceri, profondamente veri. La sua tecnica meticolosa e il suo stile sono nati e cresciuti con la voglia di raccontare le cose che ama e a cui si sente legato, con l'esigenza di testimoniare e ricordare, con la faticosa ma felice scelta di vivere ai margini dell'impero.

È nato nel 1970 a Pergola, paese marchigiano di settemila abitanti, e lì ha deciso di rimanere. Prima di mettersi a disegnare, ha fatto l'operaio. Poi si è iscritto alla Scuola di Urbino, fucina di talenti (non è un modo di dire), e ha incontrato Julia Gromskaya, con cui ha realizzato quasi tutti i film. Basta guardare i primi lavori, tra il '95 e il '97, per rendersi conto di quanto il suo, di talento, fosse multiforme, aperto a tanti possibili sviluppi diversi. Dal breve e intenso apologo della memoria anti-fascista in macchie nere e grigie (*Immemoria*), al gioco delle immagini che spiazano e confondono, disegnate a china (*Millennio*), dalle sperimentazioni oniriche, tra forme fantasmatiche che emergono dal bianco-vuoto del foglio (*Niente*) "all'espressionista" *Keep on! Keepin'on!* Quando ha trovato il suo linguaggio, il modo e i mezzi per tradurre il suo mondo interiore in immagini, sono nati i lavori più noti e ammirati, da *Tengo la posizione* (2001) a *Piccola mare* (2003, con la voce narrante di Marco Paolini), fino ai capolavori co-prodotti da Sacrebleu e Arte France, *La memoria dei cani* (2006) e *Nuvole, mani* (2009, presentato anche alla Mostra d'arte cinematografica di Venezia, per ora il suo ultimo lavoro, stavolta a colori, bellissimo).

Simone Massi è andato avanti nella sua ricerca personale percorrendo all'indietro lo sviluppo (?) della grammatica cinematografica e delle modalità espressive-produttive del cinema d'animazione. Ritorno all'artigianato, alla materialità, alla fragilità-precarietà della creazione singola, manuale, non emendabile, senza trucchi e maquillage. Ritorno alla fissità arcaica del primo cinema, alla sua semplicità evocativa, e insieme alla logica irrazionale della metamorfosi (di cose e luoghi e tempi e volti), dell'attimo che si dilata fino a contenere ieri e oggi, sogno e realtà. Un piano sequenza in(de)finito che qui assomiglia a una poesia in rima e là a un'illuminazione improvvisa, una visione che pulsa insieme alle linee e le ombre in movimento, un disegno-fotogramma dietro/dentro l'altro. Cinema che sa di terra (ma anche di sogni), di memoria, di cose solide, essenziali, di valori profondamente radicati, di laica sacralità della vita, spietata e irrinunciabile.

Onore alla Cineteca Italiana di Milano, che nel 2009 a Simone Massi ha dedicato un libro, «Poesia Bianca» (a cura di Roberto Della Torre), con un dvd che contiene tutta la sua opera. Grazie a loro il suo lavoro non è più così invisibile. Chi vuole avere informazioni o tenersi aggiornato, può anche seguirlo sul sito [www.simonemassi.it](http://www.simonemassi.it). Il resto è nelle mani dei produttori (italiani ed europei) e dei mecenati nostrani (sigh!) che vorranno investire sul suo talento e permettere alla sua arte di sopravvivere all'omologazione del mercato.





# ISOLATO, NON OMOLOGATO, PER NULLA DIGITALE. LIBERO

Intervista a Simone Massi

– Il tuo “isolamento”, a noi frenetici invidiosi, appare esotico, eroico, ascetico. Immagino che la cosa ti faccia sorridere. Come è nata questa scelta? Facciamo un po’ di biografia.

– Preferirei rispondere raccontando invece della mia terra. Sono nato a Pergola, un paesino dell’entroterra, nel nord delle Marche, stretto fra le colline e i monti dell’Appennino. Un paese che per motivi storici e geografici è rimasto isolato per secoli; e per secoli gesti e pensieri delle persone sono stati gli stessi. Mi dico che un luogo chiuso custodisce e protegge, dall’altro lato però diffida e produce *acqua stagna*. E se le strade sono malagevoli e sconsigliano il viaggio, in compenso c’è un sottosuolo che è un intrico di gallerie scavate dagli uomini per sfuggire gli assedi. Chi cresce in questo tipo di paese finisce inevitabilmente per somigliargli. Io non sono riuscito a staccarmi da Pergola: ho scelto e sono stato spinto dalle circostanze a rimanere, a custodire e proteggere, a diffidare e produrre *acqua*

*stagna*, e anche a lasciarmi una via di fuga. Qui c’è la mia storia, ci sono un’aria e un passo che mi paiono giusti per me. Può sembrare poco ma è più di quello che avrei altrove.

– Fuori dalla metropoli e dalla logica del fare-per-consumare. Fuori dai riti e i ritmi dell’animazione commerciale e del mercato culturale. Ma anche dentro un certo stile di vita e un modo di creare molto particolare. Quanto c’è di negativo (rifiuto di qualcosa) e di positivo (fedeltà a un luogo e a un modo di essere) in tutto questo?

– Ci sono entrambe le componenti, fedeltà e rifiuto, ma è difficile stabilire le percentuali ed è impossibile ricostruire come sia arrivato alla situazione di adesso. Di concreto c’è che sono nato in un luogo e ho ricevuto certi insegnamenti. Di posti e di pensieri da fare miei, poi, non ne ho trovati di migliori. È andata così, grosso modo, la storia mia e del mio isolamento.



Nuvole, mani

– Ci sono artisti, disegnatori, opere che ti hanno ispirato, o meglio, che ti hanno “chiamato” a questo mestiere (anche letteratura, non solo cinema o animazione)?

– Del cinema di animazione non sapevo niente e non ci sono state né vocazioni né chiamate. Sono diventato animatore per una questione di principi e di mancanze. Le ferie negate mi hanno spinto a licenziarmi dalla fabbrica dove lavoravo e a iscrivermi alla Scuola d'Arte di Urbino. Ma la sezione fumetto non c'era e ho dovuto ripiegare su quella che più le si avvicinava, il cinema di animazione. Arrivato al disegno animato per sbaglio, ci sto dentro da anarchico, da cane sciolto: non ho alcun contatto, non appartengo a nessuna corrente, e non ci sono film o autori che mi hanno influenzato. L'ispirazione è venuta guardando altre arti e altri cieli: prima Kafka, Magritte, Spacemen 3, poi Pavese, Tarkovskij e le colline.

– Cosa ne pensi dell'animazione contemporanea? Anche quella commerciale.

– Quello che penso dell'animazione contemporanea è un discorso lungo che cercherò di fare breve: mi pare che gli unici cambiamenti riguardino i ritmi (di lavorazione e del film) e i temi, divenuti infernali i primi, più crudi e volgari i secondi. Per il resto si continua a fare quello che

tutti si aspettano di vedere: pupazzi colorati, effetti speciali, nei casi più arditi invenzioni visive (che fanno gridare al genio ma che a mio parere niente hanno a che vedere con il cinema). La frustrazione del non poter competere col realismo del cinema dal vero ha spinto il disegno animato a fare caricature, videogiochi, sgorbi. Ma si è dimenticata la pittura: ogni fotogramma dovrebbe poter aspirare a essere quadro.

– Il tuo stile sembra l'esatto contrario degli sviluppi più recenti (e anche convincenti, tipo quelli della Pixar) dell'animazione digitale, che tende a un super-realismo spettacolare e che sembra aver riscoperto il gusto della narrazione (classica). Tu a cosa aspiri? Cosa cerchi?

– Lavoro da solo e senza soldi, lentamente. Come autore non cerco consensi e le mie animazioni non hanno l'obbligo di piacere. Sono libero. Miro a un punto preciso che ha a che fare con la memoria e con l'anima, che è fatto di silenzi, di spazi vuoti e di sensazioni che non mi riesce di descrivere con le parole. Quello che da diciotto anni provo a fare è poesia o meglio haiku: un piccolo viaggio che ha come unica meta lo smarrimento, il portare a perdere.

– Raccontaci il modo in cui lavori. La tecnica, i tempi, lo stile.

– Faccio animazione come si faceva un secolo fa: disegni su carta, a mano. Parto da uno stato d'animo, da una frase, un qualcosa che è piccolo e vago ma che sento di dover avvicinare. Comincio a cercare delle immagini, mi metto davanti allo specchio a provare degli sguardi e dei movimenti. Accumulo figure e gesti, inquadrature di uomini e cani, di alberi, case, campi e colline. Comincio a muovere i disegni come tessere di un domino, cerco di capire come posso arrivare da un'immagine all'altra senza staccare. E mentre mi sforzo di dargli un ordine, questi schizzi cominciano a riempirsi di ombre e a muoversi; nella mia testa un caleidoscopio di forme si susseguono e mutano di continuo. Vorrebbero suggerirmi la direzione, ma fanno confusione e basta. Questa è una fase di lavoro tormentata che mi toglie il sonno: la notte mi immagino sequenze bellissime che al mattino purtroppo svaporano. Io cerco di salvare qualcosa, quello che posso. Quando ho raccolto immagini a sufficienza e ne ho finalmente capito l'ordine sequenziale, comincio ad animare. L'animare per me è un lavoro d'istinto, meno penso e meglio è. La concentrazione è tutta sulle forme che richiamano o che possono contenere altre forme. Una volta individuate le isole e poi le tiro fuori. Le sequenze e il film nascono in questa maniera: l'animare corrisponde allo scrivere, allo sceneggiare. E il racconto prende sempre direzioni impreviste, scorre sul letto che l'animazione – intesa come fase di lavoro – giorno per giorno pazientemente gli scava. Non so se mi riesce di essere chiaro, queste cose le faccio da tanti anni ma non mi è mai stato chiesto di spiegarle. Ultimato il lavoro di animazione a mati-





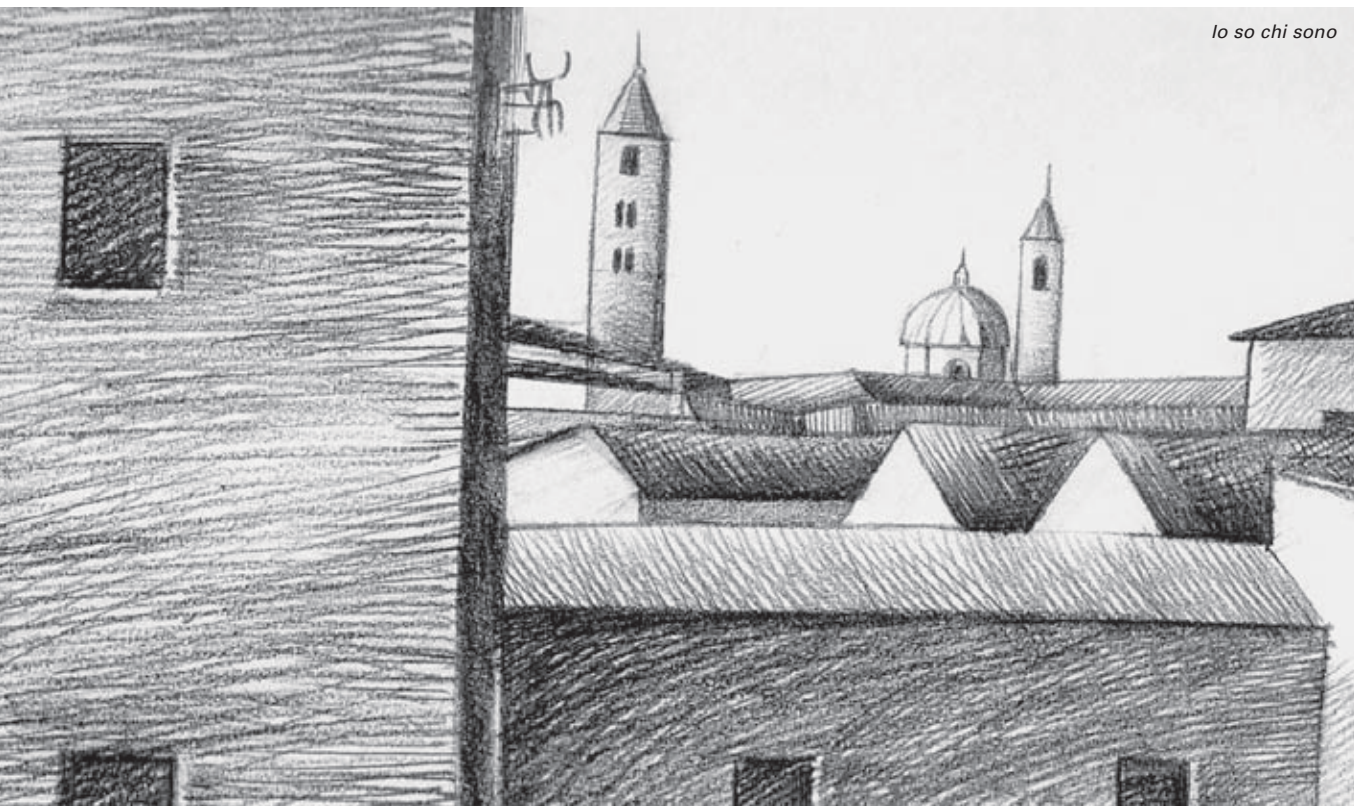
ta, comincio a dare il chiaroscuro. Negli anni ho sperimentato diverse tecniche. Nel 2004 sono arrivato a una tecnica che è riconosciuta come mia e che non ho più smesso: pastelli a olio stesi su carta e graffiati con strumenti da incisione. Per un cortometraggio di sei minuti devo fare duemilacinquecento tavole, sono due anni di lavoro a tempo pieno.

– *Nel tuo cinema, spesso si entra e si esce dalle cose senza stacchi, salti temporali definiti, cambiamenti di luogo segnalati con nettezza. Siamo immersi in una metamorfosi continua di cose, persone, luoghi, tempi, ricordi, fantasie.*

– Utilizzo il piano sequenza nel tentativo di far scorrere la narrazione come le acque di un fiume. Questa scelta stilistica nasce a scuola con *Immémoria*, il mio primo cortometraggio. Lo realizzai senza stacchi su suggerimento dell'insegnante. A Urbino non era una cosa nuova, c'erano stati degli studenti che avevano realizzato delle animazioni in quel modo, ma si trattava di film comici, dove l'espediente registico diventava un gioco di scatole cinesi che contribuiva alla comicità. Il mio progetto invece voleva essere un omaggio alla Resistenza e sfiorava temi forti come la censura, il carcere e il fascismo. La scelta del

piano sequenza mi imponeva di collegare le diverse inquadrature senza ricorrere allo stacco, e io dovevo cercare delle soluzioni per portare quel piccolo fiume a foce senza interruzioni o straripamenti. Così è iniziato un lavoro di studio delle forme e di ricerca delle idee, che mi ha portato a utilizzare lo zoom, la soggettiva e la metamorfosi. Individuare, scolpire e tradurre; facevo questo, con un entusiasmo e un'energia mai provati prima. Stavo imparando una lingua, ogni parola nuova valeva una moneta antica. E alla prima visione del film, montato senza audio, ho provato una sensazione che è ancora viva, ma che è difficile descrivere: come una mano appoggiata sul cuore. Non riuscivo a capire come avevo fatto, non capivo come e perché quei miei singoli disegni riuscivano ora a mischiarsi e a scorrere sullo schermo come un unico corpo in movimento. Ecco: non capivo, mi ero completamente perso. Da allora ho preso ad amare il cinema di animazione e a realizzarlo come un fiume: per riprovare quelle sensazioni, con la speranza che qualche goccia possa arrivare a bagnare l'animo di chi si siede a guardarlo.

– *Un'altra sensazione che si ha, guardando i tuoi lavori, è quella di incontrare cose e persone che hanno migliaia di anni, cose solide, durature, reali in un*



*modo molto speciale (non casuale). Eppure il tuo disegno fa sì che tutto sia in movimento, vibrante, vivo. È una cosa pensata fin da subito o che hai trovato sperimentando?*

– Quando ho iniziato questo mestiere avevo delle idee: volevo che i miei personaggi fossero figure solitarie, pesanti e mute, messe come delle torri in uno spazio e in un tempo che dovevano essere vaghi, non identificabili. In quanto alle animazioni, le immaginavo come piccoli viaggi in cui l'autore provava a prendere per mano lo spettatore e a condurlo con sé, per mostrare ciò che aveva immaginato. Mi interessava sollevare dei dubbi, cercare, avvicinare; senza tuttavia che si riuscisse mai a trovare, ad arrivare o ad avere risposte. Il motivo del viaggio doveva essere più importante del viaggio stesso. Ecco, quando ho cominciato sapevo che le mie animazioni dovevano essere fatte in questa maniera e tanto bastava. In seguito, “costretto” da altre interviste, ho provato a ragionarci sopra per comprendere i motivi. A distanza di tempo, però, ogni mio tentativo di spiegazione si dimostra inesorabilmente incompleto o sbagliato. Ho capito che la mia piccola arte ha un'indole schiva e burlona, è un rigagnolo d'acqua che accetta di scorrere sulle mani ma non si lascia afferrare.

*– Ci sono le nuvole e c'è la tua terra, la tua gente. C'è un desiderio di fuga, ma anche la necessità di sentirsi radicati in qualcosa. Il bello, però, è che tra i due impul-*

*si, tra queste due esigenze vitali, non sembra esserci contraddizione.*

– Questa è una cosa difficile da spiegare. Sento di essere parte di questa gente e di questa terra dove sono nato e allo stesso tempo ho bisogno di fuggire entrambi per riuscire a capirli e raccontarli. È da forestiero in un'altra terra che riesco a capire la mia.

*– Fai della poesia, col tuo cinema. Ma è anche un lavoro molto fisico, meticoloso. Sei un'artista e sei un artigiano. Quanto è importante per te l'unione tra questi due aspetti?*

– I miei giochi di bambino sono stati gli stessi di mio padre: pezzi di legno, soldatini, biglie di vetro. Per farli muovere o diventare qualcos'altro ho sempre adoperato l'immaginazione e le mani. Oggi ho dei pensieri da far diventare disegni in movimento e non posso lasciare il lavoro a un tasto o a una macchina. Ho bisogno di sentire la punta della matita che si sgrana sulla carta e di sporcarmi le mani con i colori dei miei pastelli. Questo è un mestiere che accetta di diventare arte, ma richiede – e insegna – pazienza. In un'ora, infatti, posso avere mille pensieri, ma la mia mano riesce a fare un solo disegno. La mano dell'animatore deve imparare a lasciar perdere tutti i pensieri e accontentarsi di afferrarne uno. E forse a quel punto anche il cervello si calma e riduce il numero dei ragionamenti, o meglio impara a stenderli sul palmo della mano e a separarli come sementi, le buone dalle cattive. Questa



presa di coscienza mi fa cominciare un lavoro che finirò fra due anni senza fretta o frustrazioni. Sono consapevole della mia scelta: fare animazione in questa maniera è faticoso, significa inerparsi da solo su per un monte e aprirsi il sentiero con le mani, in un'epoca in cui gli animatori viaggiano invece su mezzi modernissimi sopra strade comode e veloci. Ma sono differenti anche le mete e i motivi del viaggio. In un caso, muoversi da un punto all'altro nel minor tempo possibile e con l'unico scopo di ricavarne un profitto. Nel caso mio (e di quei pochissimi altri autori che fanno animazione alla vecchia maniera) è l'esatto contrario: si accetta di affrontare l'ignoto solo ed esclusivamente per desiderio di conoscenza. Sono un uomo del Novecento, appartengo a una generazione di disegnatori che non capisce il nuovo e che di conseguenza non ha alcun futuro: oggi la quasi totalità dei giovani autori fa animazione al computer, viaggiano comodi e veloci sulle autostrade. Tutte queste cose le so, me le dico ogni giorno, ma non ne faccio un dramma. Mi accontento di sapere che al termine della mia fatica posso far scorrere fra le mani i fotogrammi del film, migliaia di disegni che non sono virtuali: esistono davvero e hanno un valore.

– *Tutto ciò che fai (il modo in cui crei e vivi) sembra avere anche un significato politico. È un rifiuto netto di un certo modo di essere, comunicare, consumare.*

– Quello che faccio in animazione è lo specchio fedele di quello che sono e probabilmente ha anche un significato politico. Può essere perfino preso per insubordinazione. Non tanto per la macchia rossa che compare in mezzo al bianco e nero dei miei disegni, quanto piuttosto per ciò che l'atto del ricordare (e del resistere) è diventato oggi nel nostro Paese. Sarà colpa dell'isolamento, della diffidenza o del cognome che porto, ma non mi smuovo di un centimetro: continuo a tenere la memoria viva, a pensare gli stessi pensieri, a fare le cose di sempre. Perché non ho avuto fretta di sbarazzarmene quando mi dicevano di farlo e oggi mi paiono più che mai buone. L'Italia dell'ultimo ventennio, invece, è più moderna: ha il passo svelto e muta penne di continuo. Questo straordinario cambiamento mi pare stia portando l'orologio indietro di un secolo. Ci porterà a perdere perfino l'acqua. Ai miei occhi i giorni e gli anni scorrono come pagine di «Fontamara» di Silone: passano e bruciano, e il problema è solo di chi ricorda. Che fare? Io faccio dei brevi film di animazione che parlano sempre delle stesse cose: memoria e resistenza. Li mando in giro come fossero volantini di stampa clandestini.

– *I tuoi corti sono apprezzati e ammirati in mezzo mondo (anche di più). Ma il tuo rimane un lavoro di nicchia, amato da una minoranza di "intenditori". Ti piacerebbe poter parlare a un pubblico più vasto? Quale prezzo saresti disposto a pagare?*

– Non mi è mai piaciuto correre dietro né ai numeri né alle persone, non ho mai cercato consensi. Si



Simone Massi

fanno film per dire qualcosa nella lingua che più ci appartiene. La mia ha bisogno di una mano sul lato della bocca per poter sussurrare all'orecchio un piccolo segreto: una filastrocca, dei nomi, oppure l'avvistamento di un fagiano. La lingua che parlo è una specie di bisbiglio trascurabile, mentre le folle reclamano grida importanti. Non credo sia possibile parlare a un pubblico più vasto e comunque il valore dovrebbe stare nel messaggio e non nel numero delle persone che lo hanno capito. Oggi la mia unica ambizione è quella di poter continuare a disegnare le mie piccole storie, se possibile con uno stipendio, visto che finora ho sempre lavorato gratis.

– *Mi piacerebbe sapere dei tuoi eventuali progetti...*

– Da mesi sto lavorando a un nuovo cortometraggio, dovrebbe vedere la luce a breve, in estate. Niente di nuovo: l'opera continua il solco scavato dalle precedenti, racconta un'altra microstoria del mondo contadino, e non mi va di spiegarla a parole. Rispetto agli ultimi film sono stato costretto a numerosi passi indietro, visto che non ho trovato nessuna produzione interessata al progetto, ma ce la metto tutta perché alla fine sia un passo in avanti. Dopo questo non so: spero che salti fuori un lavoro, qualcosa. È un anno che sono fermo. Le difficoltà sono lucide e ben organizzate, ma io non mi perdo d'animo.

(Intervista a cura di Fabrizio Tassi)