

## Simone Massi #1: “Non sto girando la realtà, sto disegnando sogni”



Simone Massi

Simone Massi è un animatore italiano proveniente da Pergola, cittadina medioevale nelle Marche. È nato nel 1970 e ha girato più di 10 cortometraggi animati che sono stati mostrati in 54 paesi. Ex operaio, ha studiato Animazione alla Scuola d'Arte di Urbino. Alcuni dei suoi film sono *Immemoria*, *Piccola Mare*, *Io so chi sono*, *La memoria dei cani* e *Dell'ammazzare il maiale*.

Simone Massi is an Italian animator from Pergola, a small medieval town in Marche region. He is born in 1970 and he has realized more than 10 animated shorts that have been shown in 54 countries all over the world. Ex worker, he has studied Film Animation at the Art School of Urbino. Some of his famous works are *Immemoria*, *Piccola Mare*, *I Know who I am*, *The Memories of Dogs* and *About Killing the Pig*.

di Cinzia Bottini

**Simone, quando ti sei accorto che volevi dedicare tutta la tua vita all'animazione?**

**Simone Massi:** *In verità non credo di aver dedicato tutta la mia vita all'animazione, ma solo la mia vita professionale, almeno quella degli ultimi 20 anni, sì, certo. Non ho rimpianti e posso dire che ho fatto la scelta migliore. Mi sono imbattuto nell'animazione per caso. Poco a poco, mi sono reso conto che le stavo dedicando tutte le mie energie. È avvenuto gradualmente perché venivo da un'altra esperienza, quella della fabbrica. Più tardi ho cominciato una scuola d'arte e, francamente, non pensavo che sarei stato in grado di fare animazione*

*per tutto questo tempo. Poi, sai come succede, si fa un passo dopo l'altro, un giorno si guarda indietro e ci si rende conto che sono passati 20 anni.*

### **Dove trovi l'ispirazione per i tuoi film?**

*SM: È una cosa che mi viene chiesta spesso. Ho sempre avuto difficoltà a rispondere e penso che continuerò ad averne, perché tutto avviene in modo estremamente naturale. Sviluppo queste piccolissime, microscopiche idee ma non so da dove vengano. So che ci sono dei gesti, degli sguardi e delle parole che sono antiche, di tanti anni fa. E anche se sono piccolissime e senza alcuna importanza, per qualche strana ragione restano come impigliate in una rete che ho dentro di me e non vogliono andarsene. Invece, crescono col tempo. A un certo momento mi rendo conto che queste memorie sono importanti e su di esse costruisco un cortometraggio. Sono come puntini neri su un foglio bianco: questi punti si espandono sempre più e alla fine sono in grado di raccontare una storia. Come ti ho detto, sono piccole cose: frasi che ho sentito, un tono di voce, sguardi severi, gesti apparentemente insignificanti. Ma se sono rimasti dentro di me per tutto questo tempo, vuol dire che hanno una loro importanza. L'ispirazione viene da queste piccole cose che posso a malapena descrivere.*

### **Oltre a disegnare, scrivi anche i testi dei tuoi film. Come combini poesia e immagini?**

*SM: È difficile rispondere. Comincio con un'immagine che può essere scritta o disegnata. Tengo conto di entrambi gli aspetti, perché prima di essere un animatore, sono una persona che ha imparato a comunicare con le parole, scritte, parlate o pensate. Il confine tra parole e disegno è molto tenue. Come li combino? Penso che porto avanti tutti e due. In entrambi i casi cerco di fare in modo che siano belli: la ripresa, le parole e la loro composizione – le riprese che compongono una sequenza e le parole che compongono una riga. E siccome sono nati insieme, credo che sia naturale che finiscano mescolati insieme. E insieme con il sonoro e la musica, tutti questi elementi costituiscono il film.*

### **Nei tuoi film c'è un'atmosfera di sogno...**

*SM: Sì, è vero. Parto da sequenze, gesti e scene che sono reali. E anche i personaggi sono reali, il mio stile è una rappresentazione. Siccome non voglio fare un film di finzione o un documentario, parto dalla realtà ma poi la trasformo in un sogno. Nei miei film, non ho veramente a che fare con i sogni, ma poi i corti diventano dei sogni o, per lo meno, cerco di prendere queste storie vere e raccontarle come se fossero sogni.*

### **Nei tuoi film è mostrata la regione dove vivi, le Marche. È una regione di contadini, di lavoro e dignità, colline e corti. Quanto è importante per te la tradizione?**

*SM: Tradizione è una parola ambigua. Ci sono tradizioni che considero disgustose, come ammazzare l'agnello a Pasqua. Invece, se per tradizione si intende memoria e rispetto, preservare e proteggere alcuni valori sulla gente, la terra e anche gli animali che abitano la Terra; in questo caso la tradizione è molto importante; per me è fondamentale, e voglio perpetuarla con la mia opera. So che quando esco dai confini nazionali non è facile far*

capire agli altri la nostra tradizione e le nostre storie, ma ci provo, mi piace e spero di poter raggiungere anche culture diverse dalla mia.

**In *Io so chi sono* il tema principale è la memoria. Ci puoi dire qualcosa su questo film?**

**SM:** È un corto molto veloce. È stato pensato come un omaggio ai miei nonni, ai miei antenati e alla mia terra. È stato concepito come un gioco, per partecipare a un concorso. Il tema era la mia regione, le Marche. Poi, da questo gioco ho capito molte cose. Sono stato obbligato a rivedere cosa era venuto prima di me e ciò mi ha irritato, ma ho capito – anche se questo può sembrare retorico – chi sono e da dove vengo. Il film è sulle mie radici e la mia terra ed essendo molto veloce, si può dire che sembra proprio quello che si vede nel film: una valigia e alcune fotografie che scorrono in fretta e raccontano un pezzo di storia del ventesimo secolo.

**Questo film è una storia di emigranti. È tipico dell'Italia, ma non solo...**

**SM:** In questo film c'è la valigia perché il personaggio principale è obbligato a fare i bagagli e partire. I miei nonni, come i nonni di tanti altri, hanno dovuto emigrare e altri continuano a emigrare. È la storia dell'uomo che cerca di migliorare la condizione della sua famiglia. È l'esperienza del viaggio, dell'andare verso l'ignoto. E se questo è stato vero per i nostri antenati tanto tempo fa, ora ne parlo come animazione.

**Tengo la posizione è un altro film sulla memoria, in particolare sulla memoria della Resistenza durante la seconda guerra mondiale. Si può dire che parla anche della giustizia...**

**SM:** Sì, penso che queste due parole – memoria e giustizia – siano correlate. Per me come persona e come autore questi due temi sono molto importanti. Questo è perché mi hanno insegnato il rispetto della memoria e a tenere la memoria viva per evitare di ripetere gli errori del passato. In questa animazione i temi sono la Memoria e la Storia; affronto una delle poche pagine nobili della nostra storia del secolo passato, cioè la Resistenza. Ne avevo già parlato nel mio primo corto, "Immemoria", ma sentivo di non aver ancora detto abbastanza, che dovevo ancora parlarne, e lo sento ancora adesso. Infatti, il film a cui sto lavorando adesso si intitola "Animo Resistente" ed è un "ritorno" ai luoghi della Resistenza. È un tema che mi sta particolarmente a cuore anche a causa del periodo in cui vivo, un tempo in cui le voci e le informazioni sono aumentate ma paradossalmente non si capisce più nulla. Siamo sotto un costante bombardamento di informazioni, il più delle volte false. Inoltre, noi, la gente, abbiamo una memoria che è simile a quella dei computer, cioè volatile: questa informazione arriva e dopo un paio di secondi la abbiamo già cancellata. È proprio per questo che credo che sia importante tenere viva questa memoria, conservarla, averne cura, raccontarla e fissarla su un foglio di carta, tanti fogli di carta che presi tutti insieme fanno un'animazione. Penso che sia importante tenere viva la memoria in tutti i modi possibili, anche con fogli di carta e animazioni che scorrono velocemente.

**Il tuo ultimo film si intitola *Dell'ammazzare il maiale*. Trovo toccante che si mostri il punto di vista del maiale poco prima di venire ammazzato. Come ti è venuta l'idea?**

*SM: Ho questo ricordo da bambino, quindi da 30 anni. Ho assistito parecchie volte all'uccisione di vari animali e una di quelli che mi faceva più impressione era l'uccisione del maiale, perché è un animale grosso, innocente come tutti gli animali, e ha fiducia nell'uomo. Nel giorno in cui viene ucciso la cosa più penosa è il tradimento nei suoi confronti. Il maiale grida o, come diciamo, grugnisce. Assistere all'uccisione di un maiale è qualcosa che ti segna e che forse dovrebbe, paradossalmente, essere raccomandato a chiunque per capire chi siamo e chi sono gli animali. Ho questo ricordo da tanti anni, è il ricordo di un bambino che non può comprendere la violenza, ma neanche gli adulti la comprendono. Mi rendo conto che nonostante siano passati tanti anni, ho ancora quel grido nelle orecchie e non posso capire la bestialità degli uomini. Così ho cercato di togliermi un peso dal cuore e di raccontarlo con discrezione, perché la violenza sta solo nel titolo. Perché ho scelto il punto di vista del maiale? Perché non volevo farlo vedere; volevo giocare col titolo e con l'attesa dello spettatore e poi, come sempre faccio, non rappresentare qualcosa. In questo caso ho tolto il protagonista e l'atto stesso dell'ammazzare, ma la sensazione rimane e naturalmente sta anche alla sensibilità dello spettatore il capire cosa volevo dire. Volevo anche che l'animale potesse andare verso il suo aguzzino e mi piaceva anche l'idea del viaggio e l'idea che gli sguardi di due creature innocenti – il maiale e il bambino – si potessero sovrapporre. Quello che vediamo è il viaggio: il viaggio del bambino e allo stesso tempo del maiale.*

### **Il bambino sei tu da piccolo, giusto?**

*SM: Sì, è così. Non mi sono mai nascosto nei miei film. Ho sempre messo personaggi che ricordino me o la mia famiglia. Non per egocentrismo o presunzione ma perché conosco meglio i temi che mi coinvolgono. Penso di avere cose più importanti da dire quando parlo di temi che mi hanno segnato o che conosco molto bene. Così, sì, per tutte queste ragioni il bambino di "Dell'ammazzare il maiale" sono io, anche se fisicamente non ero fatto così, perché mi piace camuffare il reale con il sogno. Penso che sia meglio fare così: mettere non un autoritratto ma un'interpretazione di quel bambino. E a differenza del maiale, il bambino è mostrato all'inizio mentre è coccolato da questa donna – sua mamma o sua nonna – e, alla fine, quando immerge il suo braccio nel pozzo – pozzo che per me è anche il ventre della madre o della nonna – egli tira fuori un nastro rosso che non è solo il sangue del maiale ma anche il filo rosso che collega me con tutte le generazioni prima di me. E faccio del mio meglio per non spezzarlo; ed è rosso per ragioni storiche e politiche, perché non avrebbe potuto essere di un altro colore.*

### **I tuoi film raccontano storie semplici di nonne con ampie sottane, cani che abbaiano, villaggi, colline e paesaggi. Quanto è importante per te raccontare storie?**

*SM: È vero, è molto importante. Sin da bambino ho ascoltato storie raccontate, soprattutto da anziani. Mi piace ancora ascoltare storie. Abito in un villaggio con molte persone anziane e quando mi incontro con loro, mi siedo e loro cominciano a raccontare. I miei nonni e i miei genitori non avevano libri, non hanno avuto la possibilità di studiare, quindi non ho ricevuto libri da loro, ma i miei antenati sapevano scrivere il loro nome e sapevano raccontare storie. Cerco di continuare a fare quello che facevano loro quando erano vivi, quello che mi hanno lasciato. Allora, cerco di tramandare i nomi e le storie.*

La tua arte è stata definita “poesia animata”. Puoi spiegarci cosa vuol dire e se ti riconosci in questa definizione?

*SM: La definizione non è mia. Certo, mi piace, ma sarebbe meglio che la spiegasse quello che l'ha proposta. Mi chiedi se mi ci riconosco... lo spero! Penso che voglia dire che non è un cinema che racconta in maniera chiara e lineare come nei film che vediamo al cinema o in TV. Piuttosto, è un cinema che dà impressioni. Consiste più di silenzi e di personaggi immobili che di molte parole o molta azione. Penso che cinema poetico voglia dire questo. Almeno, questo è quello che vedo nei pochi autori di cinema di finzione che tentino di fare della poesia. Vedo che le parole non sono così importanti e che molto spazio è lasciato alla composizione dell'immagine e delle sequenze. Si lascia spazio a quello che di solito al cinema o in pittura terrorizza: gli spazi vuoti, bianchi, il silenzio.*

Chi sono gli artisti che ti hanno ispirato?

*SM: Può sembrare strano, ma non amo molto il cinema di animazione, perché è sempre stato schiavo di un pregiudizio che lo voleva essere principalmente per bambini e fatto in tre modi: il cartone animato giapponese, il cartone animato americano e una minoranza trascurabile di animatori sperimentali. Credo che il cinema di animazione non sia ancora maturo; non c'è molto da vedere e da cui trarre ispirazione. Per queste ragioni, ho sempre guardato ad altro come fonte di ispirazione. I miei riferimenti sono Andrei Tarkovsky e Cesare Pavese. Poi ci sono molti altri autori, tra cui alcuni pittori che amo moltissimo, ma non saprei dire se mi abbiano ispirato o se ci sia qualcosa della loro opera nella mia. So di certo che c'è una forte influenza di questi due autori: Tarkovsky e Pavese e, naturalmente, – anche se non sono considerati artisti – contadini, operai e partigiani hanno influenzato e continuano ad influenzare la mia opera.*

Nei tuoi film la macchina da presa si muove continuamente, un'immagine si trasforma nell'altra. Usi uno stile molto specifico: piano sequenza senza stacchi, zoom continuo... Come hai sviluppato questo stile e perché?

*SM: È successo in una maniera simile ai miei inizi nell'animazione. Il caso ha avuto un ruolo determinante. Il mio primo corto, “Immemoria”, è stato creato come un'unica sequenza in cui le transizioni da una scena all'altra avvenivano per metamorfosi. Questo piccolo film è diventato la summa di tutto quello che avrei fatto in seguito: c'è la Resistenza, il viaggio, il linguaggio onirico, lo zoom e il piano sequenza. Tutto quello che avrei sviluppato in seguito. Così non ho sviluppato questa tecnica col tempo, ma per caso al primo colpo. Credevo – e credo tutt'ora – che il cinema di animazione debba essere diverso dal cinema narrativo. Ha questa peculiarità: con disegni a matita tutto può accadere senza che sia necessariamente stupido come un videogioco. Credo che quello che non funziona nel cinema narrativo funziona nell'animazione. Credo che sia giusto raccontare storie senza dare troppo importanza al realismo perché non sto girando la realtà, sto disegnando sogni e, con tutto il rispetto per lo spettatore, voglio fare quello che preferisco. Sono arrivato a questa tecnica sin dal principio e ne ero contento e credo che se continuo a fare animazione è perché amo molto questo gioco e tenere insieme questo filo rosso, perché immagino il tempo e il racconto – e anche la vita – come una sequenza lunga e continua, una lunga soggettiva. Ne sono così certo che la sola idea di tagliare due sequenze è per me come un taglio reale, fatto con un coltello. Lo trovo molto violento.*

Sembra che questa sia per te la tecnica perfetta per quello che vuoi comunicare...

*SM: Sì. Posso aggiungere che le migliori sequenze e migliori idee vengono quando sovrappongo i disegni chiave. Quando devo collegarli – ciò che nel cinema narrativo si farebbe semplicemente con uno stacco – so che il montaggio non è la mia strada perché devo collegare due disegni che non hanno nulla in comune. Sovrapponendoli, ottengo un incrocio di linee e ne trovo una che mi permette di disegnare un piano intermedio che non avrei mai immaginato nello storyboard. Tutte queste metamorfosi sono diventate per me talmente importanti che sono diventate parte del mio stile. Credo di essere il solo animatore che lavora in questo modo. Ci sono autori che hanno girato piani sequenza e trasformazioni ma nessuno che ci ha sviluppato un'intera filmografia. E per me, è diventato molto importante. Non c'è nessuna ragione che mi faccia smetter di usare questo stile. Proprio perché tutti tagliano, non penso di essere ripetitivo se insisto a fare piani sequenza. Credo che per il mio tipo di storie, la mia personalità e la mia storia personale, devo continuare a costruire storie in questa maniera.*

Puoi spiegarci com'è la tecnica a graffito che usi nei tuoi film?

*SM: Sarebbe più facile vederla che farsela spiegare a parole. Applico pastelli a olio su fogli di carta bianchi, basicamente in bianco e in nero. Sulla facciata opposta disegno tutta l'animazione a matita. Comincio con i disegni. Una volta che ho finito l'animazione a matita, applico sulla facciata opposta i pastelli bianco e nero. Poi, ritorno al disegno a matita e calco per ottenere un negativo sul lato bianco e nero. Poi, in puntasecca lascio affiorare la luce e il chiaroscuro. In alcuni casi uso un attrezzo per incisione che mi permette di rimuovere il grosso della materia: in altri casi graffio e incrocio le linee, come se in un caso cerco il bianco e nell'altro la mezzatinta data dalle linee incrociate. Sono arrivato a questo risultato un po' per caso e un po' volutamente, perché ho sempre disegnato a penna e mai a matita. Ho sempre incrociato i tratti e non ho mai avuto paura di sbagliare – non conosco la cancellazione; e prima, nel mio lungo periodo da operaio in fabbrica, disegnavo schizzi su barre o placche di ferro. Anche in quel caso era come togliere dal ferro per creare qualcosa di nuovo. Questa tecnica è ora il mio stile. Dice molto su di me, su quello che sono stato e su quello che sono e credo che sia perfetta per descrivere la mia terra, le fronti e le mani dei miei personaggi sono fatte tutte con questi graffi, tagli e segni. Non credo che ci sia tecnica migliore di questa.*

Grazie per il tuo tempo, Simone.

*SM: Grazie a te, Cinzia e grazie a tutti coloro che leggeranno questa intervista. Vivo in una piccola regione d'Italia che ha delle peculiarità che sono difficili da comprendere all'estero. Non è facile comunicare con stranieri e far capire tutte le cose che dico o faccio, ma credo nell'anima delle persone e credo che qualcosa del mio messaggio possa arrivare; se non a tutti, almeno a qualcuno; e se non arriva, va bene lo stesso perché la cosa più importante è comunicare con gli stranieri – e in questo caso lo straniero sono io.*

**Nanyang Technological University NTU, School of Art, Design and Media.  
Cinzia Bottini interviews Simone Massi**

**INTRO**

Simone Massi is an Italian animator from Pergola, a small medieval town in Marche region. He is born in 1970 and he has realized more than 10 animated shorts that have been shown in 54 countries all over the world. Ex worker, he has studied Film Animation at the Art School of Urbino. Some of his famous works are *Immemoria*, *Piccola Mare*, *I Know who I am*, *The Memories of Dogs* and *About Killing the Pig*.

**Q: Simone, when did you realize you wanted to devote all your life to animation?**

**A:** Actually, I don't think I devoted all my life to animation but my professional life, at least of the past 20 years, yes, surely yes. I have no regrets and I can say I made the best choice. I came across animation by chance. Little by little, I became aware of devoting my energies to it. It happened little by little because I came from another experience, the factory. I later entered a school of art and honestly, I didn't think that I would have been able to do animation for all this time. Then, you know how it goes, one does a little step after another, one day you look back and you realize that 20 years have passed.

**Q: Where do you find inspiration for your films?**

**A:** I have often been asked about it. I have always had difficulties in answering and I think I will keep on having difficulties because everything happens extremely naturally. I develop these very little and microscopic ideas but I don't know where they are from. I know that there are some gestures, some gazes, and some words that are ancient, from many years ago. And even if they are very little and without any importance, for some strange reasons, they hitch on a kind of net I have inside me and they do not want to go away. Instead, with time, they grow. At a certain moment, I realize that these memories are important and I construct upon them an animated short. They are just like little black dots on a white paper; those dots enlarge more and more and, at the end, they are able to tell a story. As I told you before, these are little things: phrases I heard, tone of voice, severe looks, gestures apparently insignificant. But if they keep on staying inside me for all this time, they have an importance. Inspiration comes from these little things that I can hardly describe.

**Q: Apart from drawing, you also write the texts of your shorts. How do you put together poetry and images?**

**A:** It is difficult to answer. I start from an image that can be written or drawn. I take care of both, because before being an animator, I am a person who learnt how to communicate with words, written, spoken and thought words. The boundary between words and drawing is very thin. How do I combine them? I think I carry forward both. In both cases, I try to make them beauty: the shot, the words and also the composition of them – the shots that compose a sequence and the words that compose the lines. And since they are born together, I think it is natural that they end up mixing together. And together with sound and music, all these elements compose the film.

**Q: In your movies there is a dreamlike atmosphere...**

**A:** Yes, it is true. I start from sequences, gestures and scenes that are real. And also the characters are realistic, my style is representational. Since I do not want to make a fiction or a documentary, I start from reality but then I transform it in a dream. In my works, I do not really deal with dreams but then the shorts become dreams or, at least, I try to take these true stories and tell them as if they are dreams.

**Q: Your films show the region in which you live, the Marche. It is a place made by peasants, work and dignity, hills and alleys. How much it is important for you the tradition?**

**A:** Tradition is an ambiguous word. There are traditions that I consider disgusting, such as killing the lamb for Easter. Instead, if for tradition we mean memory and respect, to preserve and to protect some values regarding people, the ground and also the animals that live on the Earth; in this case tradition is very important; for me it is fundamental, and I like to carry forward it through my works. I know that

when I go out from the national boundaries, it is not simple to let others understand our tradition and our stories but I try, I like it and I hope it can reach also different cultures from mine.

**Q: This is the beginning of *I Know who I am*, in which the main theme is tradition as memory. Can you talk a little bit about this film?**

**A:** It is a very fast short. It was thought to be homage to my grandfathers, my ancestors and my land. It was conceived as a game, in order to participate in a competition. The theme was my region, Marche. Then, from this game, I understood a lot of things. I was forced to look back to what came before me and it made me angry and I understood – even if it sounds rhetorical – who I was and where I came from. The film is about my roots and my land and being so fast, it is possible to say that it looks like what you can see in the film: a suitcase and some photographs that stream fast and tell a piece of the History of the Twentieth century.

**Q: This film is a story of migrant workers. It is typical of Italians but not only...**

**A:** In that film, there is the suitcase because the main character is forced to pack and leave. My grandfathers, just like the grandfathers of many other people, had to emigrate and people keep on emigrate. It is the history of man, trying to improve the conditions of their families. It is the experience of the voyage, of the going towards somewhere that you do not know. And if long ago it was true for our ancestors, now I deal with this theme on animation.

**Q: *Tengo la posizione* – I Keep the Position – is another film about memory, specifically the memory of the Resistance fighting during the WWII. We can say that it also deals with justice...**

**A:** Yes, I think these two words – memory and justice – are related. To me, as a person and also as an author, these two themes are very important. This is because I was educated for memory and respect, and for keeping the memory alive in order to avoid the repetition of historical mistakes. In that animation, the subjects matter are Memory and History; I face one of the very few noble page of our history in the last century, that is the Resistance fighting. I had already dealt with it in my first short, called *Immemoria*, but I felt that it had not been enough, that I had to deal with it again, and I still feel it. In fact, the short I am working on now is called *Animo Resistente* – Resistance Soul – and it is a “coming back” on the places of the Resistance. It is a subject that I particularly feel also due to the period in which I live, a time where the voices and the information have increased but paradoxically nothing is understandable. We are under a constant bombing of information, most of the time fake information. Then, we people have a memory that is similar to the one of the computer, it is volatile: this information arrives and after few seconds we have already deleted it. It is just for this reason that I think it is important to keep this memory alive, to preserve it, to take care of it, to tell it and to fix it on paper, many papers that all together make an animation. I think it is important to keep the memory alive in every possible way, also with papers and animations that rapidly run.

**Q: Your last film is called *About Killing the Pig*. I found touching that it is shown the perspective of the pig, just before being killed. How the ideas came to your mind?**

**A:** I have this memory since I was a child, so for the last 30 years. I have attended many times the killing of various animals and the one that mostly impressed me was the killing of the pig, because it is a big animal, innocent, like all the animals and it trusts men. In the day he is killed, what is more painful is the betrayal toward him. The pig screams, or as we say, squeals. To look at the killing of a pig is something that marks you and maybe, paradoxically, should be recommended to people to understand who we are and who are the animals. I have this memory from many years, it is the memory of a child who didn't understand the violence, but neither the adult can understand it. I realized that despite many years have passed, I still keep on hearing that scream and I still do not understand the bestiality of men. So, I tried to relieve myself and to tell it in a discreet way, because the only violence is on the title. Why I chose the subjectivity of the pig? Because I didn't want to show him; I wanted to play with this title and to prepare the viewer to a certain mood and then, as I always do, to not represent something. In this case, I took away the protagonist and the killing itself but the feeling is still alive and of course it is also to the viewer's sensibility to understand what I wanted to say. I also wanted that the animal could go towards his executioner and I also liked the idea of the voyage and the idea that the eyes of two innocent



creatures – the pig and the child – could be overlapped. What we see is the voyage; the voyage of the child and the one of the pig at the same time.

**Q: The child is you, when you were a kid, right?**

**A:** Yes, it is right. I have never hidden myself in my works. I have always put characters that remind my family or me. Not for ego or presumption but because I better know the subjects that moved me. I think I have more important things to tell when I deal with themes that marked me or that I know very well. So, yes, for all these reasons the child of *About killing the pig* is me even if I wasn't physically in that way, because I like to disguise what is real with the dream. I think it is better in this way: to not put the self-portrait but an interpretation of that child. And differently from the pig, the child is presented at the beginning when he is caressed by this woman – mother or grandmother – and at the end, when he dip his arm into the well – well that for me is also the womb of the mother or grandmother – and pull out a red ribbon that it is not only the blood of the pig but also the red line that connect me to all the generations before me. And I try to do my best to not break it and it is red for historical and political reasons and because it couldn't have been of a different colour.

**Q: Your films tell simple stories made by grandmothers with wide skirts, barking dogs, villages, hills and landscapes. How much is important for you to tell stories?**

**A:** It is very, very important. Since I was a child, I have always been listening to people telling stories, above all old people. I still like it. I live in a village full of old people and when they see me, I just sit down with them and they start to tell their stories. My grandparents and my parents had not had books, they often could have not the chance to study, so I haven't received any books from them, but my ancestors were able to write their names and they were able to tell stories. I try to keep on doing what they were used to do when they were alive, the things they left me. So, I try to carry forward the name and the stories.

**Q: Your art has been defined “animated cinema of poetry”. Can you explain us what it means and if you recognize yourself in this definition?**

**A:** The definition is not mine. Of course, I appreciate it but it would be better to be explained by who provided it. You are asking if I can recognize myself... I hope it! I think it means it is not a cinema that tells in an unmistakable and clear way as much as the movies we are used to watch at the movie theatres or in T.V. Instead, it is a cinema that gives suggestions. It works more with the silence and with not moving characters rather than with many words or a lot of action. I think that poetic cinema means this. At least, this is what I see in the very few authors of fiction cinema that make an attempt of poetry. I see that words are not so important and a lot of space is left to the composition of the images and sequences. Space is left to what usually in cinema or painting is frightening: the empty spaces, the white and the silence.

**Q: Who were your inspirational artists?**

**A:** It seems strange but I do not particularly like the animated cinema, because it has always been slave to a prejudice that wants it to be mainly for children and mainly made in three ways: the Japanese cartoon, the American cartoon and then there is an insignificant minority of experimental animators. I think the animated cinema is not yet enough mature; there is not so much to see and to take inspiration from. For these reasons, I have always looked at something else as a source for inspiration. My references are Andrei Tarkovsky and Cesare Pavese. Then, there are many other authors, including some painters that I love very much, but I am not able to say if they inspired me or if there is something of their works in mine. I know for sure that there is a strong influence from these two authors: Tarkovsky and Pavese and of course – even if they are not considered artists – mine peasants, workers and partisans influenced and keep on influencing my works.

**Q: In your films, the camera is always moving, images are one into the other. There is a specific technical style that you use: sequence shot, no cuts, continuous zoom, etc... How did you developed this specific style and why?**

**A:** It happened similarly to the way I started to do animation. The fate played a determinant role. My first short called *Immemoria* was created as a sequence shot so that every transition from one scene to another took place through metamorphosis. That little work has become the summa of everything I would have done later in the future: there is the Resistance, the voyage, the dreamlike language, the zoom and the sequence shot. Everything I would have developed in the future. So, I didn't develop this technique with time, but immediately but by chance. I thought – and I still think – that animated cinema should be different from the fiction cinema. It has this peculiarity: with pencil drawings everything can happen without necessarily being stupid as a video game. I think that what doesn't work in the fiction cinema, it works in the animated cinema. I think it is right to tell stories without mind too much about reality because I am not filming reality, I am drawing dreams, and with all the respect for the viewer, I want to do what I like. I arrived to this technique from the beginning and I was very happy and I believe that if I keep on doing animation is because I like very much this game and to keep together this red ribbon because I imagine the time and the storytelling – and also the life – as a long and continuous sequence shot, a subjective shot. I am so sure about this that the only idea to cut two sequences is to me like a real cut, made by a knife. I find it very violent.

**Q: It seems like if this is the perfect technique for what you want to communicate...**

**A:** Yes. I can add that the best sequences and the best ideas come when I overlap the key frames. When I have to link them – and in fiction cinema it would be simple by doing a cut – I know that cutting is not my road because I have to connect two drawings that have nothing in common. By overlapping them, I got a twine of lines and I find one that allows me to do an in-between frame that I could have never thought during the storyboard. All these metamorphoses have become so important to me that this has become my style. I think to be the only animator that works on this way. There are authors that have done sequence shots and transformation but nobody that has developed an entire filmography. And for me, it has become very important. There is not a reason that makes me think to stop using this style. Just because everybody cut, I do not think to be repetitive by insisting on doing sequence shots. I believe that for my kind of stories, my personality and my personal history, I have to keep on constructing stories in this way.

**Q: Can you explain us what is the scratch technique you use for you works?**

**A:** It would be simpler to see it than to explain it by words. I apply oil crayons on white papers, basically white and black. On the opposite side of the paper, I draw the all animation by pencil. I start with the drawings. Once I finished the pencil animation, I apply on the opposite side of the paper white and black pastels. Then, I come back to the pencil drawing and I press with the pencil in order to obtain a negative on the black and white side. Then, with some dry points I let emerge the light and the chiaroscuro. In some cases, I use an engraving tool that allows me to take away a lot of matter: in other cases, I scratch and I cross the lines, as if in one case I go look for the white and in the other, the mid-hue that is given by the crossed lines. I arrived to this result a little by chance and a little by will, because I have always drawn by pen and never by pencil. I have always crossed the trait and I have never been afraid to be wrong – I do not know the cancellation; and then, in my long phase as a worker in a factory, I was used to draw scratches on the iron bars or on the iron plates. Even in that case, it was like taking away from the iron to create something new. This technique is now my style. It tells a lot about me, about what I have been and what I am and I think it is perfect to describe my land, the foreheads and the hands of my characters that are all made by these scratches, cuttings and marks. I think it would not be a better technique.

**Q: Thank you for your time, Simone**

**A:** Thank you Cinzia and thank to all the people who will listen to this interview. I live in a small region in Italy, where there are some peculiarities that are hard to be understood outside. To arrive in such a distant country as Singapore is not easy; is not easy to communicate with foreigners and to understand all the things I say or I do, but I believe in the souls of the people and I hope something of my message can arrive; if not to everyone, at least to someone; and if it doesn't arrive, it is fine because the most important thing is to try to communicate with foreigners – in this case, the foreigner is me.