

WowtOons

Una rivista di cinema d'animazione

Simone Massi #2: “Credo che le mie storie siano più importanti dei miei disegni”



“Dell’ammazzare il maiale”

Simone Massi classe 1970 è uno dei più grandi Autori di cinema di animazione a livello internazionale. Pluripremiato all’estero nei festival più prestigiosi del settore da Hiroshima a Zagabria, oltre 200 i premi vinti in diciannove anni di carriera con quattordici cortometraggi realizzati. Un cinema il suo che non fa sconti, realizzato con una tecnica artigianale antica, fogli su fogli, per creare poesia pura in movimento.

Simone Massi, born in 1970, is one of the greatest Authors of animation at international level. He has been awarded several times in the best international festivals from Hiroshima to Zagreb, he got more than 200 awards in 19 years career with 14 short films. His cinema does not leave shortcuts: it is made with an ancient handicraft technique on paper, to create pure poetry in movement.

di Miriam Piccicuto

Articolo pubblicato per la prima volta su Wu Magazine, 31, Settembre

2012: http://www.wumagazine.com/archivio/sfoggia_12_31/sfoggia.html?pageNumber=30

Sono tuoi la sigla di apertura ed il manifesto della 69 esima edizione della Mostra del cinema di Venezia che ti dedicherà nei giorni del Festival anche una personale. Un bel traguardo oltre che una responsabilità, come ti senti, te lo saresti mai aspettato?

E' una responsabilità che per fortuna arriva al momento giusto, nel senso che -di fronte al lavoro più importante che mi sia mai stato commissionato- ho la maturità per tenere fermi i polsi. Per il resto la mia parte l'ho sempre fatta e dall'esterno mi aspetto tutto e niente; quando va bene sono contento, quando non va bene mi rimbocco le maniche.

Vuoi raccontarmi brevemente come è nata questa collaborazione per la Biennale?

A quanto ne so Alberto Barbera conosceva e apprezzava il mio lavoro e quando è stato nominato direttore della Mostra del Cinema ha pensato a me e ne sono stato onorato. Tutto il lavoro è stato seguito passo-passo da Fabrizio Tassi che mi ha aiutato molto e consigliato e protetto. Permettimi di citare e ringraziare anche gli altri miei preziosi collaboratori: Francesca Badalini, Lola Capote-Ortiz, Stefano Sasso e Julia Gromskaya.

Manifesto e sigla, hai lavorato d'istinto? Ti ha un po' intimidito nell'ideazione e nella creazione del corto un committente così importante?

All'inizio c'è stata un po' di preoccupazione e in seguito un periodo di tensione, per via di una pausa inaspettata; da ultimo ho preso atto dell'intera faccenda e mi sono detto "Fai quello che sai, senza strafare". A quel punto ho smesso di pensare al committente e ho lasciato la mano libera.

Il tuo ultimo film *Dell'ammazzare il maiale* ha ottenuto diversi e importanti riconoscimenti, tra cui una menzione speciale al Torino film festival, due premi speciali della giuria a Zagabria e a Sofia, un premio al festival di Lisbona e non da ultimo il nostro David di Donatello per il miglior cortometraggio. Pensi che questi riconoscimenti ti porteranno dei vantaggi in termini di visibilità per i tuoi lavori futuri?

E' troppi anni che sono nel settore per farmi delle illusioni; nel nostro Paese non c'è una cultura dell'animazione d'autore e un premio, per quanto prestigioso, non risolve le difficoltà. Io comunque continuo a fare questo lavoro perché ci credo e rispetto al passato ho qualche speranza e convinzione in più. Il David è stato un sogno, sono stato molto contento, ma ora il premio è alle spalle, devo concentrarmi su quel che ho davanti.

Affermi che il cinema di animazione è un'arte nuova ancora da esplorare, il che sembra essere un'affermazione in controtendenza soprattutto se si pensa al tuo modo di lavorare legato a un saper fare molto artigianale.

Il cinema si fa da poco più di un secolo e rispetto ad altre arti -la musica, il teatro e la letteratura- si può definire un'arte nuova. Il cinema di animazione poi, si può dire agli albori perché ha prodotto pochissimo e siamo in pochissimi a farlo. Quello del disegno animato è un mondo molto piccolo e praticamente sconosciuto, rispetto al cinema di finzione girano meno soldi ma c'è più libertà. La maggior parte degli autori sono indipendenti e l'assenza di vincoli lascia più possibilità di esplorazione, di ricerca, nel tentativo di raccontare in una maniera

nuova. Al di là di come si fa, in maniera artigianale o con il computer, l'animazione ha un potenziale molto grande e inespresso.

Pensi sarebbe possibile creare una nuova corrente di cinema di animazione, unirvi anche se siete molto differenti come autori, in modo tale da incanalare e affermare in maniera più netta e decisa questo tipo di cinema nel panorama italiano?

Sarebbe interessante, forse la soluzione a molti problemi, ma non credo si possa fare. Gli animatori per come li conosco sono orsi inquieti che chiedono unicamente di poter disegnare in pace. Credo che per mettere in pratica questa idea bisognerebbe essere altro da quello che noi animatori siamo. Non ci si è riusciti negli anni Settanta e Ottanta, che era un periodo d'oro per l'animazione italiana, ora è sicuramente più difficile, perché ci sono meno soldi, più problemi, più diffidenza e sfiducia. Magari mi sbaglio e spero di sbagliarmi. Personalmente so di non avere né il carattere, né l'intelligenza, né l'esperienza, né la voglia, di mettermi in un gruppo di persone e cominciare a pensare delle cose che siano altro dal disegnare.

Dell'ammazzare il maiale mi è sembrato un grande omaggio a Tarkovskij. Partendo da *Io so chi sono* in avanti vi è sempre qualche riferimento a questo grande regista, mi sembra che lo hai fatto tuo, lo hai calato nel tuo mondo, nelle tue presenze, nei tuoi ricordi.

*La figura della madre, del bambino e la scena del pozzo sono una citazione-omaggio a *L'Infanzia di Ivan*. Diciamo che tutta la scena iniziale l'ho rubata al mio regista preferito. Tarkovskij mi piacerebbe farlo mio ma è troppo grande, così mi accontento di ammirarlo e di prenderne qualche frammento quando serve. Però hai ragione, credo che alla fine sia diventato simile ai miei contadini e cani e partigiani, una presenza a cui voglio bene e che finisce regolarmente nelle mie animazioni. Quando sono in difficoltà con una sequenza vado a studiarne le sue, studio, cerco di capire come avrebbe potuto risolvere.*

A dispetto del titolo di questo tuo ultimo film e della drammaticità dell'argomento trattato, il film risulta essere molto lieve, poetico, leggero...

*Sono molto contento di quello che dici, è stata una sfida difficile, faticosa. Da anni volevo raccontare il trattamento che l'uomo riserva agli animali. Una questione che mi sta molto a cuore, che mi turba da sempre e ha cominciato a ossessionarmi poco meno di trent'anni fa quando per la prima volta ho ascoltato *Meat is Murder*, degli Smiths. Infilare il braccio dentro un corpo d'animale e cercare di tirar fuori una goccia di poesia: la sfida era questa. Perché il tema è durissimo e la mia maniera di raccontare è lieve e discreta. Così ho cercato di stare lontano dalle scene violente e ho affidato alle parole, in particolare alla didascalia iniziale, il ruolo di raccontare delle cose che il film non farà mai vedere, questo per creare un certo stato d'animo nello spettatore: metterlo di fronte ad un'atrocità, togliergli le difese e infine guidarlo nel mio mondo.*

A questo proposito il tuo è infatti un finale di speranza, l'unica scena interamente a colori del film, una meraviglia per l'anima e per gli occhi.

La figura del fagiano mi accompagna e mi appartiene da sempre: ricordo i discorsi degli uomini, il domandare dell'avvistamento, e queste figure meravigliose e ingenue che portavano il colore nelle nostre campagne. Inizialmente il film doveva finire con la scena della donna che consola il bambino con una carezza e una parola all'orecchio, poi ho deciso di andarla a vedere e a quel punto la parola sussurrata non poteva che prendere la forma del fagiano. Una creatura gioiosa e inafferrabile, che si lascia guardare un attimo e subito vola via.

In quasi tutti i tuoi corti i personaggi svengono. Sembra ci sia una partitura musicale, si arriva ad un pathos talmente intenso, una vera e propria vibrazione dell'anima, per cui forse non si può far altro che perdere i sensi.

Probabilmente è vero, molti dei miei lavori sono costruiti come dei pezzi musicali, bianchi, silenzi e immagini statiche, somigliano a note che crescono e si sporcano, mutano, e vengono spinte fino a un picco a cui segue sempre una frattura, un grido, uno sparo o uno svenimento. Mi piacciono molto le domande perché spingono a una ricerca, le risposte invece non le so dare e pur di evitarle fingo svenimenti.

Nei tuoi film ritornano alcuni elementi come i casolari, i cani, il colore rosso all'interno dei fotogrammi in bianco e nero. Raccontami il perché di questi ritorni.

Il mio rosso è quello antico e nostalgico del '900, un colore che faceva sognare e dava speranza a chi come i miei familiari non aveva niente. All'interno della narrazione il rosso ha un po' la stessa funzione dello sparo e dello svenimento, rompe il "silenzio" del bianco e del nero. Il rosso, i cani, i casolari e i contadini sono figure importanti che non esauriscono la loro funzione con una comparsata, non sto a pensare se li ho già utilizzati altre volte, ne ho bisogno per costruire le mie storie. Ritornano e penso sia giusto. Le mie storie sono popolate dai fantasmi dei contadini, uomini e donne che non hanno mai visto altro dalla loro terra, che tutta la vita hanno aspettato un ritorno.

Il cinema è chiamato quindi a svolgere un ruolo di "resurrezione" per quanto riguarda il tempo e la memoria? Che ruolo dai tu al cinema?

Custodisci e proteggi: d'istinto, pensando al cinema mi vengono in mente queste due parole (bel titolo di un brutto film di Sokurov). In quanto al ruolo, mi piacerebbe che il cinema fosse Arte, che si facesse non per soldi ma per sollevare l'uomo da terra.

Per Tarkovskij è innanzitutto attraverso la percezione del tempo e attraverso il ritmo che il regista manifesta la propria individualità, nel senso che il ritmo nel film nasce con la percezione della vita nel regista, con la sua ricerca del tempo. Sei d'accordo?

E' probabile. Ricordo che quando ho cominciato ero influenzato dai videoclip, e costruivo le mie animazioni in quella maniera, con un ritmo veloce e una colonna sonora che copriva l'intera durata. Poi gli anni sono passati e io sono diventato più lento nei movimenti, nel ragionare e nel vedere le cose. E' diventato più lento anche il ritmo

delle mie animazioni ma è successo in maniera talmente impercettibile che non so dire se la lentezza acquisita è frutto di una ricerca o un fatto naturale.

Mi racconti il significato della tua ossessione per il tempo nei tuoi primi lavori dove comparivano insistentemente e quasi sempre orologi?

Era una fase particolare della mia vita, sentivo molto lo scorrere del tempo e faceva male. Ero a scuola con dei ragazzini di 9 anni più giovani, ero passato dalla catena di montaggio dove mi chiamavano “ragazzo” a scuola dove venivo chiamato “nonno”. E mi sentivo vecchio davvero e fuori posto, perché nessuno della mia famiglia aveva potuto studiare e io a Urbino arrivavo tardi, solo e senza punti di riferimento. Sapevo di non avere molto tempo per imparare il mestiere e il tempo passava alla svelta e mi faceva rabbia. Parte di quella ossessione e di quella rabbia è finita nei lavori fatti a scuola. Con Adombra, alla soglia dei 30 anni, quella fase si è esaurita e ne è cominciata un'altra più matura e interessante. Ho smesso di correre dietro agli orologi, mi sono seduto all'ombra e ho aspettato il tempo. Ho l'illusione di averlo preso e da allora lo lavoro di lima e martello, lo smusso e lo piego, cerco di portarlo alla forma circolare.

A questo proposito, citando ancora una volta il tuo regista preferito Tarkovskij, egli afferma che l'essenza del lavoro dell'autore nel cinema è analogo a quello dello scultore che da un blocco di marmo toglie tutto ciò che è superfluo, così il cineasta dal blocco del tempo che abbraccia l'enorme e inarticolata somma dei fatti della vita, taglia fuori e getta via tutto ciò che non serve per arrivare all'essenza.

Sottoscrivo parola per parola. Per conto mio posso solo aggiungere che quest'opera di sottrazione non si fa a cuor leggero, costa fatica e il buttar via è talvolta doloroso. Dall'altro lato è una fatica in cui credo e l'unica maniera che conosco per fare un buon lavoro. Una maniera che chiede sacrificio e rinunce e rassomiglia un po' al farsi monaco. Non mi sento di consigliarla a nessuno e nello stesso tempo non ne conosco un'altra: per fare l'animazione che ho in mente c'è bisogno di sporcarsi le mani e di bagnarsi l'anima, non c'è computer o collaboratore che ti possa aiutare.

Mi pare che questo processo di “sottrazione” da un ipotetico blocco di marmo riguardi anche la tua tecnica e la lingua.

Hai ragione, riguarda anche le parole -tutte, anche quelle che utilizzo per le sinossi- e la tecnica, in cui c'è una sottrazione vera, fisica, che è data dal togliere la materia per tirare fuori il chiaroscuro; non ci avevo mai pensato ma questa coerenza mi conforta, mi fa capire che sono sulla buona strada.

Ho notato che come in un processo di “sconcretizzazione” le tue figure immobili diventano archetipi dell'immaginario, così nei tuoi ultimi lavori anche la lingua sembra subire una sorta di astrazione non c'è più la parola, le voci off, ma un bisbiglio, i suoni si astraggono sempre di più fino a diventare anch'essi “logos”...

Sono cose che notano di più i critici, che vengono con gli anni e non possono essere calcolate, almeno non da me. I risultati che dici per me rappresentano una piccola scalata, il cercare di raggiungere alcune cose che inseguo da sempre, e che ancora sento di non avere trovato. Quando ho iniziato, tanti anni fa, la mia idea era quella di fare un'animazione che fosse un tentativo d'arte. In animazione non c'era molto che mi interessasse e allora ho cominciato a guardare altrove, sperimentando e cercando finché dodici anni fa ho trovato: Pavese, Tarkovskij, la civiltà contadina.

A quel punto, individuata la meta, ho preso a marciare di buon passo; non tanto per cercare di avvicinarla (la meta è un miraggio e come tale mantiene le distanze) quanto per non perderla mai di vista. La parola, scritta oppure parlata c'è in quasi tutti i miei lavori. All'inizio è un'andare alla cieca, una specie di gioco di citazioni o un omaggio, poi nel 2001 con Pittore, aereo le didascalie messe all'interno del corto contribuiscono alla narrazione, creano delle suggestioni e fanno "vedere" quello che nel film non c'è. E' lo stesso procedimento utilizzato dieci anni dopo per Dell'ammazzare il maiale, cominciare con la parola, affidargli l'inizio, per poi costruirci sopra il film. La parola parlata al contrario in questa fase mi interessa poco o niente, ed è ridotta a sussurro o nascosta da una mano.

Mi incuriosisce il fatto che tu ti senta prima narratore che disegnatore come hai affermato una volta.

Credo che le mie storie siano più importanti dei miei disegni. Ho qualcosa da dire, non so se sia importante ma mi sta a cuore e debbo tirarlo fuori perché so che senza di me non esisterebbe. Di disegnatori ce ne sono tanti e tanti più bravi di me, di autori che fanno poesia e ricerca invece non ne vedo molti. Qualcosa rispetto al passato è stato fatto, e il modo di fare animazione è cambiato, perlomeno in Italia. Ma ci sono mille difficoltà che ci costringono dentro un'armatura e ogni passo costa fatica.

A livello europeo quali sono stati gli animatori che ti hanno influenzato di più?

Ci sono degli autori, non molti in verità, che stimo moltissimo fra questi Piotr Dumala, Yuri Norstein e Frédéric Back. Ma come dicevo l'animazione è un mondo molto piccolo e l'ispirazione è venuta più dal cinema e dalla letteratura, oltretutto dal mio passato.

Tu sei riuscito a conciliare l'impegno civile ed un alta tensione etica – parlo dei riferimenti nei tuoi film a Cesare Pavese, agli scritti sulla Resistenza – con la leggerezza di “un battito d'ali” come direbbe Mallarmé, con la poesia, cosa che riesce pochissime volte, questo grazie anche al tuo concetto di animazione-haiku.

L'animazione come la faccio io è obbligata a svilupparsi e trovare compimento nella forma breve perché la maniera è quella di un secolo fa e chiede mani sporche e anni di lavoro. Preso atto che non c'era nessun'altra possibilità, preso atto della forma breve, non mi rimaneva che tentare la poesia e la memoria. Credo di avere visto giusto perché oggi, di fatto, il “cartone animato” ha lasciato il posto al “cinema di animazione” che può essere sperimentale, di poesia e perfino di impegno civile. E vedo che per i nuovi autori il cortometraggio ha smesso di essere un recinto ed è diventato una montagna da scalare.

La circolarità in molte delle tue opere, questo ritornare da dove si è partiti, e l'uso del piano sequenza, sono legati anche alla tua volontà, come hai dichiarato più volte, di raccontare il "nulla" (cosa che fa ricordare Mallarmé in particolare).

Mi piace molto l'idea di prendere lo spettatore per mano e portarlo in tondo, avvicinando dei personaggi ma rimanendo sempre alla stessa distanza dal vero protagonista dei miei lavori, che sta al centro e che possiamo chiamare "nulla". In realtà è una sorta di miraggio, qualcosa che muove sogni, passi e domande ma non si fa avvicinare e rimane inesorabilmente muto. Così non resta che scorrergli intorno, accontentarci di guardare sfilare le comparse, anch'esse immobili e mute, che ci accolgono con sguardi severi. L'illusione della narrazione -di avere qualcosa di importante da dire- dentro un'altra illusione, quella del movimento. Al termine ci si ritrova quasi sempre al punto di partenza ricongiunti all'altro capo del filo. Ho questa idea -che mi pare di aver ritrovato anche negli scritti di Mallarmé- che a togliere tanto ci si ritrova con in mano un filo. Ecco io penso che non va spezzato ma legato delicatamente al termine del nostro piccolo viaggio.

E il piano sequenza...

Il piano sequenza è nato come un gioco a scuola ed è diventato poi uno dei miei marchi di fabbrica. Ma penso ci sia stata una crescita e una maturazione, di sicuro per me non è più un gioco. Il piano sequenza mi permette di "non spezzare", di avere la fluidità necessaria per creare quel piccolo fiume che è l'animazione. Molte delle idee e dei passaggi li trovo grazie al piano sequenza, se utilizzassi lo stacco molte delle mie idee andrebbero perse, finirei col fare un'animazione non mia.

Il tuo uso del piano sequenza che permette un moltiplicarsi dei significati (oltre che dei significanti), e il togliere per arrivare all'essenza, fanno sì che lo spettatore possa riuscire a cogliere quella spiritualità, quell'infinito, aggiungendo le proprie interpretazioni e continuando con il proprio vissuto "il sogno".

Il fine e la speranza sarebbero quelle che dici tu ma poi è difficile perché magari sbaglio io a comunicare o perché lo spettatore non ha voglia di ascoltare. So che ho sempre avuto difficoltà ad arrivare al pubblico, tutti i premi che ho vinto sono stati assegnati dalle giurie e dalla critica. Probabilmente non siamo più abituati alla libertà e un tipo di narrazione onirica che chiede di essere fatta propria e completata, finisce con l'annoiare o infastidire. Non che questo pensiero mi tolga il sonno, faccio il mio lavoro al meglio delle mie possibilità e cercando di non farmi condizionare dalle reazioni e dalle parole che mi arrivano addosso.

Sei legato al cinema muto? Molti hanno parlato di questo effetto "sfarfallio" delle tue opere, anche i tuoi protagonisti, penso a *La memoria dei cani*, ricordano per questi occhi bistrati di nero, per certi visi severi, il cinema muto..

Sì, mi piace molto, è una specie di età dell'oro del cinema. Anche per una ricerca di purezza che poi, con l'avvento del sonoro e del colore, si è persa. Il muto aveva più cose da dire e lasciava allo spettatore una libertà

che poi, con l'avvento del sonoro e del colore, si è persa: oggi non crediamo più a niente di quello che vediamo, usciamo dalla sala con un'immagine negli occhi ed è la stessa per tutti.

Ultimamente hai lavorato anche come illustratore, penso a *La casa sull'altura* di Nino De Vita per Orecchio Acerbo, che ha incontrato molte critiche entusiaste e riconoscimenti. Come ti sei trovato? Come cambia il tuo lavoro per un'illustrazione?

In animazione sono più attento alla regia, il singolo disegno non è pensato per essere contemplato ma è messo al servizio del movimento, una goccia d'acqua che spinge la storia a foce. L'illustrazione al contrario è statica mi obbliga a curare di più il disegno, a raccontare una storia in una immagine. Se in animazione riesco a fare sei-otto disegni al giorno, in illustrazione riesco a farne uno. Sono due forme d'arte differenti, entrambe complicate. Molte delle difficoltà dell'animazione stanno nei due anni che si devono passare sopra a un progetto, quelle dell'illustratore mi pare siano più nel centrare il bersaglio, nel capire il taglio dell'inquadratura; la fase di ideazione, con la ricerca e gli schizzi, è per me molto faticosa.

Dopo la fine della tetralogia da *Io so chi sono* (2004) a *Dell'ammazzare il maiale* (2011) sembra essersi chiuso un cerchio, sei già al lavoro con altre tematiche e opere?

*Sto completando un breve cortometraggio sull'eccidio di Monte Sant'Angelo d'Arcevia. In questo particolare periodo storico ho voluto tenere viva la memoria e rendere omaggio alla famiglia Mazzarini e alle decine di partigiani e civili che nel '44 furono massacrati dai nazi-fascisti. Graficamente è molto diverso dalle animazioni precedenti, ho abbandonato i graffi della puntasecca e il nero del pastello ad olio per ritornare alla matita, la stessa di *Io so chi sono*, questo perché la storia è dura di suo e avevo bisogno di alleggerire i disegni. Un'altra sfida simile a quella di *Dell'ammazzare il maiale*, prendere una tragedia e provare a cavarci un poco di poesia. A film finito dovrebbe prendere il via un altro progetto, un omaggio a Cesare Pavese, il mio scrittore preferito.*

Ritorna ancora Pavese quindi dopo *Tengo la posizione* (2001) che si rifaceva al testo de *La casa in collina*, perché è il tuo scrittore preferito?

*Pavese è un altro scultore del tempo. Un autore legato alla terra, alla luna, che conosce la solitudine e parla una lingua antica, che suona dolce e familiare: riesce con la disposizione delle parole e qualche magia a condensare in una frase, in una pagina, delle sensazioni apparentemente impercettibili che pure mi turbano e commuovono come contenessero intere esistenze e interi universi. In *Feria d'agosto*, ad esempio, ci sono dei racconti che muoiono in due pagine e che riescono a raccontare quello che inseguo da sempre, il nulla: lui in una stanza con le finestre aperte ad agosto, l'ombra della luna che entra dentro la stanza e sposta le ombre dei mobili. Le parole di Pavese e le sequenze di Tarkovskij mi provocano lo stesso stato d'animo, la stessa identica meravigliosa sensazione di spaesamento: un bambino da solo di fronte alla notte.*