

FARE CINEMA DI ANIMAZIONE TO MAKE ANIMATION

19.7.2004, scritto per un corso di animazione on-line (mai realizzato), di Simone Massi

Fare cinema di animazione. Non è semplice; non è semplice nemmeno parlarne. Da sempre ho delle difficoltà a tradurre il disegno animato in parole, scritte o parlate che siano; sono due forme di linguaggio parecchio distanti fra loro. Proverò a farlo; proverò. Istituto Statale d'Arte di Urbino; in questa scuola e in questa città sono andato a bottega, mi sono innamorato, ho imparato quel che so del cinema di animazione. L'animazione tradizionale, antica: quella del disegno in fase su carta, fotogramma per fotogramma. Un mucchio sterminato di fogli, mesi e mesi di lavoro per fare un video di una manciata di secondi. Allora la tecnica è povera, i personaggi essenziali, l'orizzonte una riga. E' complicato è indubbio, ma fare animazione mi piace, a volte mi è necessario, perfino. Per me rappresenta l'opportunità imprevista del poter tornare a cercare, a curiosare, a sperimentare, a scoprire. E', in altre parole, l'occasione ultima del gioco e della meraviglia. E poi c'è la possibilità di realizzare storie; storie aeree, ovvero di libertà assoluta, sognate, sognanti. Le mie animazioni sono un viaggio in avanti, a scoprire le cose nelle cose, le storie nelle storie. Così "la camera" avanza verso occhi e mani, attraversa le fronti, scende le schiene degli uomini, in una continua metamorfosi di forme. Per questi particolari passaggi mi ispiro ai disegni celati nei tronchi, alle forme nascoste nella terra e nei muri scrostati. Ma il mio ideale di animazione sono, e restano, le nuvole. Muovono, lievi, lente, silenziose; inevitabilmente, inesorabilmente, pazientemente mutano. Nuvole: l'animazione perfetta. Ogni mio lavoro rappresenta quindi un tentativo di raccontare il "niente"; storie minime e impercettibili; un viaggio, come ho detto. Un viaggio, al termine del quale ci si ritrova al punto di partenza; senza che niente sia accaduto. Raccontare il niente, dunque. Il mio è un lavoro di ricerca senza nessuna possibilità di riuscita.

19.7.2004, written for an online course of animation (never realized), by Simone Massi

Animation filmmaking. It is not easy, not easy even talk about it. I have always had difficulty in translating the animation into words -written or spoken-, are two forms of language quite far apart. I'll try to do so; I'll try. State Institute of Art in Urbino, in this school and in this town I went to do apprenticeship, I fell in love, I learned what I know of animation. The traditional animation, ancient: the drawing on paper, frame by frame. An immense pile of sheets, months and months of work to make a video of a handful of seconds. So the technique is poor, the characters essential, the horizon a line. It's complicated is unquestionable, but I like to do animation, sometimes it is necessary, even. For me represents an unexpectedly opportunity to return to seek, to wander around, to experiment, to discover. It is, in other words, the last chance of the game and wonder. And then there is the possibility of creating stories, aerial stories, so of absolute freedom, dreaming, dreamy. My animations are a journey forward, to discover things inside the things, the stories inside the stories. Thus, "the camera" advances toward eyes and hands, goes through the foreheads, goes down the backs of the men, in a continuous metamorphosis of forms. For these particular transitions I am inspired by the drawings hidden in the trunks, by the forms hidden in the ground and in peeling walls. But my ideal of animation are, and remain, the clouds. They move, mild, slow, silent, inevitably, inexorably, patiently change. Clouds: the perfect animation. All my work is thus an attempt to tell the "nothing": minimal and subtle stories, a journey, as I said. A journey, after which we find ourselves at the starting point, and nothing seem happened. Telling the nothing, then. Mine is a research work without any chance of success.