

## LE NUVOLE DI SIMONE MASSI

**Controcorrente** 11.2006, Cosenza, Italy - Francesca Villani

I profani del genere sono abituati a considerare il cinema d'animazione un genere esclusivamente dedicato all'infanzia, opinione a cui ci ha abituato la Disney e le case di produzione giapponesi. Più che un genere cinematografico tout court, esso è invece un linguaggio autonomo che si differenzia dal cinema "dal vero" sia per la tecnica, sia per i principi estetici su cui è costruito. Si tratta di storie pensate, sceneggiate e poi "raccontate per immagini" che prendono corpo, oltre che con l'animazione, oggi sempre più spesso digitalizzata, attraverso altri mezzi grafico-espressivi come il fumetto e l'illustrazione. La loro particolare natura le avvicina alla creazione artistica vera e propria, al pari di un quadro o di una scultura, e tuttavia l'animazione d'autore, come il cinema sperimentale, soffre di vivere negli spazi ristretti dei festival specializzati o nelle rassegne per addetti ai lavori. Nella storia dell'animazione italiana i maestri più conosciuti sono Bruno Bozzetto, Gianini e Luzzati, Osvaldo Cavandoli, Guido Manuli; nondimeno, molti nuovi giovani autori di talento hanno creato e sperimentato nuove strade per l'animazione e nuovi rapporti fra figurazione e movimento, all'inizio autofinanziandosi e battendo strade poco note al grande pubblico, magari trovando la notorietà prima all'estero che in Italia. Il Laboratorio G. Losardo ha aperto uno spazio tutto dedicato ai corti d'animazione nell'ambito del Festival del Cinema "Il fiore d'ogni dove", grazie all'intuizione della curatrice Matilde Tortora. Si tratta di fatto di un concorso intitolato alla memoria della giovane e talentuosa studiosa di cinema e tecnologie Simona Gesmundo. Presidente della giuria è l'urbinate Simone Massi, interessante personalità di disegnatore, regista e produttore. Massi disegna di uomini, principalmente. Con il suo tratto a matita, a carboncino o a gesso esplora i particolari, *"i volti e le mani pieni di linee, (...) segni che raccontano storie infinite e bellissime; gli occhi che ne raccontano i pensieri."* I suoi cortometraggi raccontano anche le storie della terra, dei suoi antenati, di una campagna atavica ma anche del mare immaginato dal buio di una finestra. E infine, dall'alto delle nuvole, il suo sguardo privilegiato va ad una stagione ventosa e bianca, l'inverno, mentre certi paesaggi sembrano richiamare nostalgicamente l'Europa dell'Est. Massi ha già alle spalle una lunga esperienza fatta di realizzazione di cd-rom, video, serie TV e illustrazioni. Muove i primi passi all'Istituto Statale d'Arte di Urbino dove si diploma in Cinema di Animazione con il massimo dei voti. La scuola, già "Istituto di Belle Arti per le Marche", è la più antica istituzione artistica del territorio. Fondata nel 1861, si è rinnovata nel tempo accogliendo le sperimentazioni e le nuove tendenze del mondo dell'arte. Inoltre è stata la prima e l'unica in Italia ad avere istituito una sezione di Cinema di Animazione, aprendo spazi nuovi alla sua ricca tradizione legata all'illustrazione. Già in questi anni di formazione, Massi si distingue per il suo talento vincendo diversi concorsi e festival e vantando menzioni importanti. La sua formazione professionale comincia con un importante stage presso lo studio Bozzetto, dopo il quale, dal 1996, comincia a lavorare come animatore indipendente presso vari studi di produzione (Officine Pixel, Rainbow, Haiku, Puntomedia, Carrano). Come autore ha ideato e realizzato cortometraggi di animazione che hanno ottenuto personali (Perugia, Genzano, Fano, Bergamo, Messina, Berlino, Roma, Ancona, Lenola, Sant'Agapito, Poirino, Grottammare, Acireale, Urbino, Rimini, Torino, Gorizia, Fermo, Pesaro), passaggi televisivi ("Sushi" di MTV; "TGR" e "Blob" di Rai tre), la selezione all'interno di Animania, rassegna internazionale celebrativa del centenario del film di animazione (Pesaro 1998), e diversi riconoscimenti ufficiali. Guardando i cortometraggi di Simone Massi si ha l'impressione di vedere, percepire e vivere un insieme di emozioni non urlate né pubblicizzate, ma che entrano dentro piano piano, visione dopo visione, come anime poetiche disegnate. Sembra che nel prodotto finale confluiscono in sintesi perfetta tre arti, la pittura, la poesia e la musica, e che il tutto diventi autonomo, viva di una vita propria, allontanandosi paradossalmente dal cinema di cui pure l'autore si usa la tecnica. Nella sua nutrita filmografia dal 1995 ad oggi ricordiamo Immemoria, In Aprile, Millennio, Racconti, Il giorno che vidi i sorci verdi, Niente, Keep on! Keepin' on!, Ecco adesso, Adombra, Pittore Aereo, La memoria dei cani, Piccola mare, Io so chi sono, Tengo la posizione; molti di questi sono stati raccolti in un cofanetto intitolato Nuvole. Oggi sono oggi in produzione numerosi progetti italiani, sia per la televisione che per il cinema, ed il pubblico -anche adulto- sta finalmente scoprendo che anche l'animazione può essere cinema di qualità. Un cinema diverso, virtuale, perché fatto di immagini singole, ciascuna realizzata come un tableau, ma anche un'arte tra le più aperte alla sperimentazione e terreno fertile per le nuove tecnologie.

[http://www.controcorrenteonline.it/Novembre\\_2006/Default\\_9.htm](http://www.controcorrenteonline.it/Novembre_2006/Default_9.htm)

## THE CLOUDS OF SIMONE MASSI

**Controcorrente** 11.2006, Cosenza, Italy - Francesca Villani

The uninitiated of the genre are accustomed to consider animation a genre dedicated exclusively to children, a view which we have become accustomed thanks Disney and the Japanese studios. More than a simply film genre, it is instead an independent language that differs from the "live" film both for the technique, and for the aesthetic principles on which it is built. These are stories designed, scripted and then "told through images" that take shape, as well as with the animation, now increasingly digitized through other means of expression as a graphic comics and illustration. Their particular nature approaches them to the artistic creation itself, like a painting or a sculpture, and yet the art animation, like experimental cinema, suffers from living in restricted areas of specialized festivals or exhibitions for insiders. In the history of Italian animation the more popular masters are Bruno Bozzetto, Gianini and Luzzati, Osvaldo Cavandoli, Guido Manuli; however, many new young talented authors have created and experimented new ways for the animation and new avenues for relations between figuration and movement, at beginning self-financing themselves and scouring ways little known to the public, perhaps finding fame first abroad than in Italy. The Laboratory G. Losardo has opened a space entirely dedicated to animated shorts as part of Film Festival "The flower of everywhere", thanks to the intuition of the curator Matilde Tortora. This is actually a competition dedicated to the memory of the young and talented student of cinema and technology Simona Gesmundo. The President of the jury is Simone Massi from Urbino, interesting personality of designer, director and producer. Massi draws of men, mostly. With his pencil, charcoal or chalk stroke he explores the details, *"the faces and hands full of lines (...) signs that tell endless and beautiful stories, the eyes that tell the thoughts"*. His shorts tell also the stories of the earth, of his ancestors, an atavistic countryside but also the sea imagined from the darkness of a window. And finally, from above the clouds, his privileged gaze goes to a white and windy season, the winter, while some landscapes seem to recall nostalgically Eastern Europe. Massi has already a long experience of production of CD-ROMs, video, TV series and illustrations. Takes his first steps at the Institute of Art in Urbino, where he graduated in Cinema of Animation with full marks. The school, already "Institute of Fine Arts for the Marches", is the oldest art institution in the territory. Founded in 1861, was renewed over time in response to experiments and the new trends in the art world. It was also the first and the only one in Italy to have set up a section of Animated Films, opening new spaces to its rich tradition of illustration. Already in these formative years, Massi stands out for his talent by winning several competitions and festivals and obtaining significant mentions. His training begins with an important stage in the Bozzetto studios, after which, since 1996, he began working as an independent animator at various independent production studios (Officine Pixel, Rainbow, Haiku, Puntomedia, Carrano). As an author has conceived and produced animated short films that have received personal (Perugia, Genzano, Fano, Bergamo, Messina, Berlin, Rome, Ancona, Lenola, Sant'Agapito, Poirino, Grottammare, Acireale, Urbino, Rimini, Turin, Italy, Gorizia Fermo, Pesaro), television appearances ("Sushi," MTV, "TGR" and "Blob" of RAI 3), the selection within Animania, an international celebration of the centenary of the animated film (Pesaro, 1998), and several prizes. Watching the short films by Simone Massi it seems to see, to feel and live a mix of emotions, not shouted or publicized, but that slowly coming in, vision after vision, as drawn poetic souls. It seems that in the final product come together a perfect synthesis of three arts, painting, poetry and music, and everything becomes independent, living a life of its own, moving away paradoxically from the cinema which also the author uses the technique. In his extensive filmography since 1995 to this day we remember Unmemory, in April, Millennium, Tales, The day I saw the white mice, Nothing, Keep On! Keepin' on!, Here now, Adumbrates, Painter Airplane, The memory of Dogs, Tiny Sea, I know who I am, Getting in position, many of these were collected in a boxed set titled Clouds. Today there are many Italian projects in production, both for television and for cinema, and the audience -even an adult- is finally discovering that the animation can be quality cinema. A different film, virtual, because it is made of individual images, each realized as a tableau, but also an art, one of the most open to experimentation and breeding ground for new technologies.