

"Crossover: Illustration/Animation"

Tesi di Carlo Esposito
Accademia di Belle Arti di Urbino, 2014

Capitolo 1.3 : **Simone Massi : Il segno denso di memoria**

Nelle terre marchigiane, abbiamo la fortuna di avere un artista animatore che, proprio in difesa di un linguaggio poetico che necessariamente deve rimanere nel cinema d'animazione, ha fatto del segno, incisivo, crudo e spesso denso di espressività, la peculiarità della sua opera. «Ho sempre pensato che il tratto dovesse tener conto della storia che si racconta» afferma Simone Massi, uno di quegli artisti che hanno deciso di conservare un approccio tradizionale nel proprio lavoro, e che porta avanti l'idea dell'animazione come quella di un cinema colto e profondo, cercando, per quanto possibile, di scardinarne il luogo comune di produzione a scopo di intrattenimento. E seguendo questa strada, seppur con gran fatica, ha ricevuto tantissimi riconoscimenti da parte della critica mondiale. Ho avuto l'occasione di intervistarlo, non c'è niente di orgoglioso o di presuntuoso nelle maniere di Simone, è stato molto amichevole e ha risposto volentieri alle domande che gli ho posto. Egli vive a Pergola, un piccolo comune italiano di circa 6000 abitanti, in un ospitale ambiente di campagna. Simone nella sua vita non ha sempre animato. Ha un passato da operaio, di quelli che lavorano sodo, di quelli che la sera tornano stanchi dal diurno lavoro manuale. Tutto sommato però, è possibile che l'esperienza di Simone Massi da operaio sia stata tutt'altro che inutile al fine della sua opera; il peso, la stanchezza, il sudore del lavoro manuale riecheggia chiaro nei suoi racconti animati. Non che il suo modo di lavorare attuale non sia frutto di grande sforzo fisico: Simone impiega anche due anni per realizzare un corto di pochi minuti. Da quel che ci dice, diventare animatore non è una cosa che aveva del tutto previsto, piuttosto è stata una conseguenza della sua necessità di raccontare qualcosa. «Inizialmente non ho fatto alcun tipo di ragionamento» dice. «Sono passato dalla fabbrica alla scuola totalmente inconsapevole del cinema d'animazione, in seguito ho preso coscienza e a quel punto l'animare è diventato un qualcosa di fortemente voluto e difeso. In primo luogo perché mi chiede di raccontare e di disegnare quotidianamente e poi perché mi permette di farlo in solitudine e dove mi piace.» Disegnare quotidianamente è la necessità che il lavoro di Simone ha per potersi sviluppare, questo perché ogni singolo frame delle sue animazioni potrebbe essere una bellissima illustrazione che può vivere da se. «Mi alzo con le migliori intenzioni, ma già dopo i primi due disegni guardo l'ora, il tempo che ci ho messo e quello che rimane. Insomma, mi sforzo di trattar bene ogni fotogramma ma talvolta riesco e talvolta no, ché sono migliaia e sono costretto a fare i conti col tempo e con la matematica.» C'è, è vero, anche un'altra nota nelle sue animazioni che giustificano tale dispendio di tempo per ogni corto: La sua particolare quanto personale tecnica di lavoro che gli conferisce un segno inconfondibile. L'artista disegna prima a matita il singolo frame, dopodiché li copre con dei pastelli a olio neri (la scelta estetica di Simone è quella del bianco e nero) e poi, con una punta da incisione graffia via il colore, ottenendo immagini a volte tragiche, a volte evocative.

Racconti surreali, onirici, storie di sogni realmente avuti o immaginati, è questo quello che ci suggerisce molto spesso il suo lavoro, dove gli sfondi (si passi la mia personale interpretazione) riconducono agli spazi infiniti di certi dipinti surrealisti. E parlando della componente onirica presente nel suo lavoro, l'artista ci confessa una cosa: « Ho sempre sognato molto, fin da bambino. Sogni in bianco e nero, particolari, stravaganti, ma quasi mai brutti. Da operaio, appena sveglio, me li appuntavo su un foglio di fianco al letto e anche in fabbrica, nei minuti che precedevano il turno di lavoro. E ho continuato a scuola, quando i sogni diventavano sequenze, la base su cui costruire le prime animazioni; mi dicevo che erano miniere inesauribili. Da bambino, da operaio e da animatore: se ci ragiono vedo che da una vita sto aggrappato ai sogni.» In molte occasioni Simone ha ricordato quanto sia importante per lui lavorare sul tema della memoria, cercare di non far

dimenticare a tutti i costi ciò che è stata la nostra storia, ciò che è stato prima di noi. Ed è evidente come nei suoi lavori il corpo diventa testimonianza, memoria, componente drammaturgico legato al disagio, all'umiltà del lavoro rurale. «Il corpo dei miei personaggi è appesantito dalla memoria, ogni movimento ricorda gli innumerevoli altri che l'hanno preceduto ed è lento e costa fatica». Molte delle prime animazioni apparse nel mondo, giocavano sull'intreccio, le associazioni improbabili e sull'intervento a volte casuale di altri personaggi, senza soluzione di continuità e nesso logico. Ritornano in mente le *Fantasmagorie* di Emil Cohl, ma quando ho chiesto a Simone che ruolo ha la casualità nel suo lavoro, lui mi ha risposto così: «Caso, volontà, disegno o necessità, non so perché gira il mondo, ci sto sopra e come posso. Alla tua domanda non so rispondere, ti posso però dire che ci sono state questioni che per anni ho visto e vissuto come ingiustizie e in seguito e d'improvviso ho capito che erano state invece la mia fortuna». Sebbene l'artista abbia studiato animazione presso la scuola d'arte, lo ha fatto da uomo maturo, e le idee, le linee stilistiche in voga del periodo non hanno contaminato la sua naturalezza espressiva. «Non mi è mai interessato compiacere gli insegnanti, ho preso sempre e solo le cose che mi convincevano». Fare animazione d'autore è sempre stato un mestiere difficile, e ho deciso di chiedere come viene vista questa forma d'arte nel nostro paese. «L'animazione dall'inizio e per cent'anni è stata vista come una sorta di teatrino per bambini. Negli ultimi anni qualcosa è cambiato e oggi il rapporto di forze fra chi fa cartoni animati e cinema d'animazione d'autore si è rovesciato a favore dei secondi. Ma non c'è altro che questo: una presa di coscienza da parte degli animatori, un minimo di attenzione e rispetto in più da parte di qualche critico cinematografico. Per il resto si continua come sempre con autori indipendenti che realizzano i propri film per rabbia e per amore, e produzioni indolenti (e pavide e ottuse) a debita distanza. In due parole stiamo aprendo dei sentieri sperando che un giorno possano diventare strade». Artista resistente, è così che Simone ama definirsi, per una serie di motivazioni, tra cui il fatto che, nonostante il suo grande talento, non si è mai piegato alle esigenze del mercato, o al possibile lavoro fisso offertogli da qualche azienda. La resistenza sta anche in questo, in un mondo difficile, scegliere di esprimersi liberamente, rischiando di non essere accettato. Ma l'idea di rimanere se stesso è, molto probabilmente, più importante di quella di far parte di una classe abbiente. E per fortuna al mondo esistono ancora artisti del genere.