

1. *La memoria dei cani*, opera concettualmente complessa, segue un filo narrativo ermetico-evocativo, anche più dei tuoi precedenti lavori, e che da questi trae molti spunti e richiami. Sembra che si tratti di una specie di summa della tua opera. Vuoi parlarne un po'?

Mia nonna Diletta.

Lei è stata una grande donna e una eccellente narratrice; ci si sedeva incantati a sentirla parlare, raccontare: le piccole storie, quelle tragiche, gli indovinelli e i proverbi. Mi piaceva la sua ostinata negazione della conquista della luna, mi piaceva una storia talmente piccola da sembrare invisibile:

“La piccola Diletta si affaccia e fa cucù; ma dietro al muro non c'è nessuno”.

Poche parole, una manciata di secondi, il ricordo di una vita.

Diletta mi racconta questa storiella ogni settimana, ogni volta che la vado a trovare; al termine del racconto fa una risata e poi cambia discorso.

Sono piccolo, sul momento non ci faccio tanto caso: ascolto e basta.

Mi faccio grande, mia nonna se ne va e io finalmente capisco.

Decido che quella sua piccola storia diventerà un'animazione, diventerà una maniera per dirle grazie.

Ma non subito: non appena le mie mani e i miei occhi saranno buoni abbastanza da fare un buon lavoro, non appena avrò una produzione.

Dieci anni dopo, novant'anni dopo, *La memoria dei cani*.

Parla di me, dei mie avi, della terra e dei cani.

2. Le tue animazioni sono caratterizzate da tecniche di disegno a mano libera. Ne *La memoria dei cani* è evidente una fluidità dei movimenti e un'omogeneità maggiore rispetto i precedenti lavori. La lavorazione è dunque stata più lunga? Quanto tempo hai impiegato a realizzare un'opera così grande?

*La memoria dei cani* continua nel solco tracciato dagli ultimi lavori, ma questo è senza dubbio più sentito, più sofferto e maturo.

E' un cortometraggio di una manciata di minuti, ma mi è costato due anni di lavoro a tempo pieno: dieci ore al giorno, per tutti i giorni della settimana. Negli anni 2004 e 2005 per me non ci sono stati né sabati né domeniche, né Natali né Pasque.

Più di questo: mi sono imposto di mettere l'anima in ogni singolo fotogramma, di amare tutti i 2450 disegni che compongono il film.

Non mi sono accontentato: ho disegnato delle scene decine di volte, ho buttato via centinaia di tavole, tagliato delle scene e rallentato delle altre, ho stravolto lo storyboard iniziale, ho sfronato la storia di rametti e fogliame.

Ho fortemente voluto un film fluido, asciutto, silenzioso e lento che non concedesse niente allo spettatore e, piuttosto, lo afferrasse alla gola.

3. Per la prima volta, la tua animazione è stata prodotta da un'importante casa di produzione, “Arte France” (della TV satellitare francese). Ci vuoi raccontare come è nata questa collaborazione?

Hélène Vayssieres.

Lavora per Arte France, ed è lei che sceglie i lavori da produrre.

Guarda ogni anno un numero incalcolabile di progetti di autori di tutti i Paesi e poi alla fine decide, ne realizza tre o quattro.

Conosco Hélène al Festival di Clermont-Ferrand: le sottopongo due storyboard, ma già dopo un paio di pagine scuote il capo, mi fa capire che i miei progetti non vanno bene.

Mi dico pazienza, e il progetto de “La memoria dei cani” finisce in un cassetto.

Due anni più tardi Hélène viene in Italia, al Festival di Siena: si è messa in testa di produrre un animatore Italiano e vuole vedere dei progetti, incontrare degli autori.

Quando è il mio turno la incontro e le mostro lo stesso storyboard di Clermont-Ferrand.

Lei si ricorda di me e di quel progetto e mi dice: dopo due anni mi fai vedere di nuovo lo stesso progetto deve essere davvero molto importante per te.

Le rispondo che due anni sono niente per una storia vecchia di un ottantina d’anni.

Guarda allora lo storyboard dall’inizio alla fine, mi sta a sentire parlare, dice che mia nonna mi ha fatto un dono, un regalo.

Sorride, dice che la storia si farà.

Voglio essere chiaro: Hélène Vayssieres è stata la prima persona che ha creduto in me, che mi ha dato fiducia e rispetto.

Di questo le sono e le sarò sempre infinitamente grato.

4. Nella tua espressione artistica ti sei forse sentito più legato a degli schemi dettati da esigenze di produzione?

La mia unica referente è stata Hélène Vayssieres e mi ha concesso massima libertà.

Nell’incontro di Siena mi aveva fatto notare una cosa dello storyboard che secondo lei non andava (un soldato tedesco che muove la mano in avanti e sorride, il suo riso che poi diventa un muro).

Ho cambiato quella scena è vero: ma unicamente perché ho capito che aveva ragione lei: la figura del soldato tedesco è diventata un cliché abusato e retorico, non centrava niente con la mia storia.

Dopo questo episodio, Hélène non l’ho più sentita per due anni, fino alla fine del film.

Ho goduto di fiducia e libertà assolute.

E quando alla fine ho consegnato un lavoro che dello storyboard iniziale aveva tenuto appena l’inizio (il monello che si affaccia dal muro, appunto), ho ricevuto soltanto complimenti.

Dunque ho fatto quel che volevo, spinto unicamente dalla volontà di fare un buon lavoro.

Principalmente per mia nonna, per me e per la mia famiglia; ma anche per gratitudine verso Hélène ed Arte France, sicuramente.

5. Pensi che questo con Arte France sia un sodalizio che continuerà?

Penso di sì.

6. Quali sono i tuoi progetti futuri?

Il nuovo progetto (che poi è il secondo storyboard che portai a Clermont-Ferrand qualche anno fa) è già stato approvato da Arte France e adesso sembra ci sia anche l’interesse di un produttore francese.

Se tutto va bene dovrei partire a giorni con il film nuovo.