

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 impreveduta 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 schine 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.

Massi