

SIMONE GIAMPAOLO

animatore CGI, regista

Quali sono le tappe fondamentali della tua formazione e della tua carriera fino a ora?

Sono cresciuto a Mendrisio, una piccola cittadina nel Canton Ticino. Mio babbo è grafico e fumettista, e così da bambino faccio sempre illustrazioni e fumetti per passione e ovviamente continuo anche durante il liceo linguistico/classico.

Dopo decido di andare in Inghilterra per fare un “anno passerella” (*foundation year*) – che ti permette di provare diverse discipline artistiche come grafica, stampa, illustrazione, animazione... – in modo da chiarirmi le idee sulla scelta dell’università. Per noi svizzeri l’arte è un settore professionale molto più inesplorato che in Italia, che se non altro ha una tradizione di scuole d’arte. Da noi sono tutti banchieri e medici!

In questo anno l’animazione mi conquista e decido di fare un doppio salto: restare in Inghilterra a studiare – così aggiusterò il mio pessimo inglese – e buttarmi sulla CGI, sebbene io non sia certo un mago del computer e la mia indole mi porti verso il 2D e la stop-motion. Forse perché allora la CGI andava fortissimo, mi costringo a studiare per tre anni sia un software di CGI sia programmazione. Infatti scelgo il corso più tecnico alla Bournemouth University, dove studio logica, matematica e linguaggi di programmazione come Python e C++. Anche se inizialmente mi viene da piangere, quando comincio a scrivere dei codici che con un click ti consentono di creare foreste con migliaia di alberi, oppure ad animare in Maya, il corso comincia a piacermi molto. E così resto nel mondo della CGI.

Partecipo a un breve ma importante corso estivo di animazione in Francia alla Gobelins, dove mi insegnano a creare in Maya pose interessanti, visivamente efficaci, ovvero come trattare il personaggio secondo logiche 2D. Durante il corso stringo amicizia con altri futuri animatori che ancora oggi incontro a Londra o che sono in giro per il mondo.

Nel 2013, finiti i miei studi, invio domande di impiego a tappeto, in particolare presso le case di produzione in contatto con la mia università. Dopo alcune settimane e centinaia di e-mail, nessun riscontro! In realtà uno studio milanese mi risponde offrendomi sei mesi di stage non pagato. In questo periodo però ho impiegato talmente tanto tempo ed energie fisiche e mentali per imparare Maya e per fare *Espero*, il film di diploma (che poi verrà selezionato ad Annecy), che decido di prendermi una pausa dalle troppe notti passate davanti al computer! Così vado in Sud Africa a fare volontariato in un centro per curare animali feriti o anziani. Stare lontano dal computer e da Internet per due mesi è terapeutico per tornare ad apprezzare la realtà e la computer grafica.

Vedo molti studenti in Inghilterra che puntano a trovare lavoro poche settimane dopo la fine della scuola, se non addirittura prima della fine degli studi, e se non lo trovano si sentono falliti. Invece penso faccia bene prendersi una pausa dopo gli studi.

Cosa succede al ritorno dal Sud Africa?

La realtà è che non ho ricevuto ancora risposte allettanti. Così tramite conoscenze vado in Polonia allo studio di stop-motion Se-Ma-For (*Pierino & il lupo*) a lavorare a storyboard e compositing, che non sono la mia specialità, ma sempre meglio che stare a casa a compiangersi. Resto lì sei-sette mesi, assaporando lo studio in stop-motion. Il regista parla solo polacco, fa un gran freddo, ma è una bella esperienza.

E come torni alla CGI?

Succede che in Blue Zoo, che è in rapporti con la mia università, apprezzano il mio corto di diploma e mi chiedono di passarli a sa-

lutare a Londra alla prima occasione. Non si tratta di una esplicita richiesta di un colloquio di lavoro, ma faccio subito in modo che la cosa accada. Ci incontriamo per il colloquio e dopo un paio di settimane mi assumono come animatore junior generalista nel gruppetto di dieci persone che si occupa di pubblicità. Londra è un po' come un buco nero, una volta che ti ha acchiappato è difficile staccarsi. Londra è una città aggressiva e stancante per chi ci abita, però ci sono molte più opportunità di lavoro nella CGI che in altre capitali europee.

Di cosa ti occupi in Blue Zoo?

Per un anno faccio un po' di tutto, vedono che per idee e capacità di gestione del lavoro possono affidarmi la direzione di piccoli spot per BBC o Cartoon Network, prodotti simili ad altri già fatti, dunque non si prendono dei grossi rischi ad affidare a un giovane come me la direzione, l'animazione e la gestione di un paio di tecnici.

La svolta arriva quando riesco a presentarmi all'intero studio come regista, grazie a un programma di cortometraggi che Blue Zoo porta avanti da alcuni anni. Due o tre volte all'anno il capo fornisce una proposta generica, tipo "un musical natalizio con gli elfi, divertente e un po' strano". Oppure "un corto con personaggi pelosi". E tutti possono proporre idee per realizzare un cortometraggio. Dall'approvazione di *More Stuff* sono diventato regista a tutti gli effetti.

Per lo studio produrre corti è un costo, nel senso che tiene impegnati i dipendenti, ma poi ha un ritorno in visibilità, nuovi clienti, prestigio, sperimentazione tecnica e scoperta dei propri talenti.

Mi è sempre piaciuto fare corti, raccontare storie mie. Fortunatamente parte delle mie idee sono piaciute a Blue Zoo e così sono stato pagato per farli!

Com'è che a un certo punto però lasci lo studio che ti ha fatto sbocciare come regista?

La relazione con questo studio dura positivamente per quattro anni. A quel punto però la situazione diventa un po' stantia; inizialmente è simpatico fare pubblicità per la Lego Marvel, Lego Star Wars, ma

dopo che ne hai fatte una dozzina il lavoro diventa ripetitivo. Penso che quando sei all'inizio della tua carriera stare quattro anni nello stesso posto può diventare limitante. In studio ci sono persone che sono lì da tanti anni, che non si vogliono più prendere rischi e si sono un po' accomodate (alcune felicemente, altre invece no). Alcuni di loro sono artisti fenomenali che potrebbero "spaccare" se solo si proponessero ad altri studi. Invece sono lì da sette anni e da sette anni si lamentano, ma non se ne vanno. In Inghilterra l'animazione è considerata un lavoro come tutti gli altri: si comincia alle 10, si esce alle 18:30, poi si va al pub. Dunque si può fare questa vita "normale". Io però ho bisogno di investire sui miei progetti personali ed esplorare nuove strade. Si può lasciare uno studio di animazione con la riconoscenza per quello che uno ha ricevuto, ma anche senza il timore di deludere i propri capi.

Insomma, con l'idea di licenziarmi comincio a propormi a Londra come regista di pubblicità, ma la competizione è altissima e senza dieci-quindici anni di esperienza è difficile venire presi da società come Passion Pictures, Nexus o Studio AKA. Poi tramite una conoscenza del VIEW Conference di Torino trovo il contatto col produttore di *Shaun, vita da pecora*, il quale mi invita a Bristol alla Aardman per un colloquio per il settore pubblicitario in CGI e così entro nel gruppo di registi che loro rappresentano.

A questo punto ho abbastanza certezze per lasciare il posto fisso a Blue Zoo e diventare regista freelance tra Bristol e Londra. Ovviamente ora per campare non faccio solo i *pitch* da regista, ma anche lavori di animazione e design, perché ci sono tempi di attesa lunghi: quando vinci un *pitch* e ti approvano un progetto, possono infatti passare mesi prima che i produttori trovino i soldi per realizzarlo e mettano in piedi la squadra di lavoro. Occorrono quindi anche i lavoretti per stare a galla mentre si aspetta di partire con le produzioni più interessanti. Nel frattempo investo tempo per sviluppare un progetto di cortometraggio: trovo l'interessamento di una produttrice svizzera e insieme sviluppiamo il dossier per chiedere finanziamenti pubblici. La documentazione richiesta è minuziosa, specie sul bud-

get e da solo non ce l'avrei mai fatta; ecco perché ci voglio i produttori! Ora siamo in attesa del risultato del bando.

Quale software CGI consiglieresti a uno studente per formarsi?

Io consiglierei Maya perché è il più diffuso. Anche Blender è ottimo, oltre che gratuito, ma lo consiglio in aggiunta a Maya, perché appunto è usato nella maggior parte degli studi. Comunque anche la versione per studenti di Maya è gratuita, la puoi scaricare anche se non sei studente e puoi imparare.

È indispensabile imparare la CGI presso una scuola o oggi bastano i tutorial?

Il lavoro in CGI può essere sia generalista, sia molto specializzato in una sola fase di lavoro.

Se hai le idee chiare e per esempio vuoi solamente animare, ci sono decine di corsi online. Vuoi fare solo *rigging* o *lighting*? Trovi tantissimi tutorial, alcuni gratuiti, altri a pagamento.

Viceversa, se non hai le idee chiare su cosa vuoi fare, allora è consigliabile un corso generalista di sei mesi o un anno. Per esempio la scuola BigRock a Treviso garantisce una buona base per cominciare, purtroppo non proprio a buon mercato. Esistono anche corsi online, che costano meno, ma richiedono molta più autodisciplina. Per l'animazione consiglio AnimSchool, Animsquad, AnimDojo: puoi uscire pronto o quasi pronto per inserirti nel mercato.

E per chi punta alla regia, su che corso conviene investire?

Non ci sono vere scuole di regia per l'animazione, a parte direi l'NFTS, che però costa circa 15.000 euro annui. Un po' meno cara è la scuola di Lodz Film School in Polonia, dove si parla inglese, ma dove è meglio essere disposti a imparare un po' di polacco a partire dal terzo anno.

Dunque consiglio un approccio generalista a chi vuole diventare regista, così si fa un'idea delle esigenze delle varie fasi di lavoro. Ad ogni modo tutte le scuole europee un po' strutturate ti chiedono di sviluppare uno o più cortometraggi, dove ci si può appunto mettere alla prova come autori.

Tra le fasi di lavoro consiglio di imparare bene a fare gli storyboard, ma anche animazione e design, perché sono i principali strumenti con cui si racconta una storia per immagini.

Oltre a veicolare buone idee, quanto uno storyboard deve anche essere tecnicamente ben disegnato?

Basta un disegno chiaro se l'utilizzo è interno allo studio. Se invece ci rivolgiamo a un cliente che non è del mestiere, allora disegni belli aiutano a comunicare il risultato a cui si vuole puntare. Per realizzarli si può coinvolgere un disegnatore più bravo di noi che metta in bella le nostre idee, usando magari anche ombreggiature e colori.

L'animatic è necessario in fase di presentazione delle idee?

Non è necessario, ma molto più efficace. Meglio un buon animatic con disegni comprensibili che uno story su carta con disegni molto belli. In questo senso Premiere e After Effects (o analoghi) sono software essenziali per costruire un animatic. Oppure ci sono strumenti come PanelForge, che ti consentono di interagire con Maya e disegnare sopra ai layout di Maya, cosa che però puoi fare benissimo facendo degli screenshot dei layout di Maya e disegnarci sopra in Photoshop!

Quanto questo lavoro è compatibile con la vita personale?

Il tasto è dolente! Per certi versi non ci si può accostare a questo mestiere come si farebbe con un lavoro qualunque. Fare animazione chiama in causa la tua passione, i tuoi hobby, la tua vocazione. Chi è molto appassionato di animazione tende a non volersi mai staccare dal lavoro, a cercare la perfezione in ogni scena. Questa passione però ci porta spesso a non prenderci cura del nostro corpo (facendo sport) o del nostro tempo libero, che se c'è viene impiegato per pensare al lavoro! Specialmente se si ha un partner o una famiglia penso sia fondamentale staccare dal lavoro. In questo senso apprezzo l'abitudine inglese di interrompere quello che si sta facendo quando arriva l'ora di uscire dall'ufficio, senza restare lì a finire. Staccare la mente e il computer durante il fine settimana

è spesso vitale per risolvere un problema narrativo in cui si è impaludati. Quando ci torni sopra a mente fresca, spesso trovi la soluzione. Che ci piaccia o no, le idee migliori arrivano quando sei offline, isolato e possibilmente in silenzio. Ovviamente quando sei in una serata romantica e puntualmente ti viene un'idea di lavoro, è meglio se la tieni per te!

Quali sono le qualità fondamentali che un regista dovrebbe avere?

Un regista famoso disse che bisogna mettersi al servizio della propria squadra, affinché essa possa servire la sua visione. Aiutiamo la nostra squadra di lavoro in tanti modi: illustrando con pazienza la visione che abbiamo, scena per scena, ma anche spiegando un software o portando il tè. Alcuni registi invece diventano intransigenti e arroganti, purtroppo. A Blue Zoo si dice che bisogna lavorare sodo, fare quello che amiamo ed essere gentili. Lavorare sodo significa metterci quell'impegno in più per far funzionare le cose, non risparmiarsi. Dedicarsi a quello che amiamo non significa fare tutto quello che ci pare, assecondare i nostri capricci, ma capire in che direzione ci chiama la nostra passione e in questo senso essere onesti con noi stessi: non dobbiamo seguire quello che va per la maggiore nell'industria se non è lì che ci porta il cuore. Prima o poi questa onestà ripagherà i sacrifici che la nostra passione oggi richiede. Essere poi gentili e generosi con gli altri non solo è cosa buona in sé, ma anche conveniente, perché lo stagista oggi potrà essere il tuo capo domani.

Link al sito web: <http://simone-giampaolo.com/>