

## CINZIA ANGELINI

animatrice, story analyst, regista

### **Qual è il tuo percorso dall'Italia all'America?**

Sin da piccola sono innamorata del disegno. Poi alle superiori, mentre faccio Grafica pubblicitaria, incappo in un'amica di mia mamma che mi segnala un corso serale di Animazione a Milano. Come portfolio porto i miei lavori di pittura di chitarre usate dai fotomodelli nelle sessioni fotografiche di Fiorucci e altri marchi di moda. Mi prendono. Così di giorno studio Grafica e di sera Animazione. La prima mi dà basi tecniche importanti, la seconda mi conquista il cuore. Finito il corso, lavoro un anno a MIX Film a Milano, dove si fanno pubblicità e altri piccoli lavori. Poi mi giunge la notizia a che ad Amblimation a Londra stanno reclutando per la chiusura di *Balto*.

La mia fortuna è che l'animazione europea è ancora agli inizi, c'è poca concorrenza e così il mio portfolio italiano basta per essere assunta per alcuni mesi.

Finito *Balto*, resto per altri due o tre anni in Europa: prima alla Munich Animation Film su *The Fearless Four*, poi di nuovo a Londra alla Warner Bros. Animation. Il mio portfolio si irrobustisce e al festival di Annecy c'è la DreamWorks che cerca animatori per *Il Principe d'Egitto*. Vengo presa, è il 1997.

Resto cinque anni alla DreamWorks, dove lavoro anche a *La strada per El Dorado*, *Spirit* e *Sinbad*.

Nel frattempo arriva la corsa alla CGI. Sono una delle prime animatrici coinvolte in un corso di due mesi che DreamWorks attiva per valutare la convertibilità degli animatori alla nuova tecnica.

Così già su *Sinbad* la maggior parte delle mie animazioni sono in CGI.

### **Come mai lasci l'azienda?**

Mi piace mettermi alla prova in avventure sempre nuove, ecco perché passo volentieri alla Sony per *Spider-Man 2* del 2004, poi su *Open Season*. Poi sono passata alla Disney Feature Animation. Vengo presa come animatrice, ma comincio a desiderare di passare allo storyboard.

### **Come avviene il passaggio allo storyboard?**

Non è facile, perché gli studi grossi ti incasellano in un ruolo e non vogliono farsi venire il mal di testa con gente che passa da un dipartimento all'altro. Poi si passa da una produzione all'altra in tempi stretti e hai poco tempo per studiare e imparare un nuovo mestiere. Però la cosa bella è che in studi come la Disney ci sono sempre corsi interni e così frequento sempre quelli di storyboard. Inoltre si invitano i dipendenti a proporre tre idee per cortometraggi, anche per capire che tipo di creatività puoi offrire. Così sviluppo due corti comici e uno drammatico sulla guerra, che è la prova generale per *Mila*, il corto che mi terrà impegnata dal 2010 in poi. Per quest'ultimo sono tutti entusiasti. Purtroppo non se ne fa nulla, perché arriva il periodo di recessione del 2008 e Disney licenzia il 60% degli animatori, compresa me che ero incinta di sei mesi.

Allora per un anno approfitto dei miei impegni materni e della crisi occupazionale per compiere il passaggio allo storyboard. Oggi con Internet trovi tutta la formazione che vuoi, non è come vent'anni fa.

### **Come sei rientrata nel mondo del lavoro?**

Paradossalmente tornando a fare l'animatrice 2D su alcuni prodotti per l'home video di DreamWorks, poi un po' di animazione in CGI per Illumination. Qui, grazie a conoscenze nel settore riesco a parlare con un responsabile di questa azienda, che si mostra disponibile a mettermi alla prova su alcune sequenze, anche se la mia esperienza ufficiale di storyboardista fino a questo momento è limitata ad alcune piccole esperienze televisive.

Riesco insomma a lavorare come storyboardista da casa, sia per Illumination (*Minions*, *Cattivissimo Me 2*, *Il Grinch*), sia per DreamWorks su *Abominable*.

Poi il mio capo a Illumination lascia l'azienda e va in Canada a fondare il dipartimento di animazione di Cinesite, un'azienda specializzata in effetti speciali. E così nel 2017 mi chiama come supervisore agli storyboard (che poi nei fatti è un aiuto regia) e mi chiede di fare la regia del progetto successivo. Se vogliamo la mia carriera dimostra che si avanza non solo con un buon portfolio, ma anche costruendo contatti e rapporti di fiducia.

***Mila* è un progetto collaborativo su base volontaria, dove tantissimi collaboratori hanno lavorato a distanza. Come nasce questo progetto? Quali sono i pro e i contro di un lavoro così?**

*Mila* nasce con l'entusiasmo di tanti amici e colleghi che, nel periodo in cui sono a casa a fare la mamma, si offrono di aiutarmi a realizzare il progetto di un cortometraggio ispirato alla guerra. Col passaparola ora siamo a circa trecentocinquanta collaboratori da trentacinque paesi che volontariamente hanno dato una mano, ovviamente lavorando a distanza.

Questa collaborazione è sbalorditiva, anche se poi, puntando alla qualità, è uno di quei progetti che sai quando parti, ma non quando arrivi. Ad ora siamo a nove anni di viaggio. Devi assolutamente essere convinto della forza e della necessità del tuo progetto, altrimenti cedi di fronte alle numerose difficoltà, come la mancanza di fondi.

Poi se non sei convinto tu, perché dovrebbero esserlo gli altri collaboratori?

L'aspetto più sbalorditivo di questo lavoro è che il corto non è ancora completato, ma mi ha già dato tantissimo in termini di visibilità e reputazione e ora non sarei considerata per lavori di regia se non avessi avuto *Mila*. Le presentazioni del progetto ai festival, i backstage negli studi, le due presentazioni a TEDx hanno contribuito a costruire un'idea di me come qualcuno capace di guidare un progetto con co-

gnizione di causa. Tanta attenzione ha fatto sì che Cinesite abbia preso a cuore *Mila* per permetterci finalmente di completare il lavoro. Invito tutti gli aspiranti registi a confrontarsi con i cortometraggi, perché ti costringono ad affrontare i problemi in ogni settore della catena produttiva (particolarmente complicata nel caso della CGI) e dunque si impara tantissimo.

Un altro aspetto positivo è che quando coinvolgi tante persone su un progetto bello costruisci una rete di relazioni in cui ci si aiuta a vicenda, oggi e magari anche in futuro per altre occasioni, per esempio quando c'è da consigliare qualcuno per un posto di lavoro.

Un consiglio che posso dare a chi si volesse imbarcare per un'avventura di questo tipo è di individuare preventivamente, in base alla storia che si vuole raccontare, gli enti (film commission, banche, fondazioni...) che possono essere interessati a finanziarlo, per legami con i contenuti, il territorio o l'ubicazione della manodopera.

### **Consigliaresti il crowdfunding come mezzo per finanziare un cortometraggio?**

Sembra uno strumento facile, in realtà è molto oneroso e va preparato in anticipo. Non si può pensare che bastino amici e parenti per ottenere una cifra significativa. Occorrono almeno sei mesi, meglio se un anno, di lavoro mediatico per farsi conoscere e creare un pubblico interessato, che poi sarà quello a cui ci si rivolgerà principalmente durante la campagna di raccolta fondi.

### **Qualche consiglio per gli aspiranti storyboardisti?**

Intanto trovare il corso giusto (anche online) dove ci siano possibilmente docenti attivi nel mondo dell'industria.

Diciamo che se si vuole fare gli storyboard per lungometraggi animati, è consigliato andare dai docenti che fanno storyboard appunto per lungometraggi, che siano dentro quel mercato specifico. È più facile cominciare con lo storyboard per animazioni televisive, ma occorre stare attenti a non farsi identificare troppo con questo settore se si ambisce ai lungometraggi, perché chi recluta tende a inquadarti in base alla tua esperienza pregressa. Lo storyboard te-

levisivo ha meno pose, meno movimenti di macchina e un segno più pulito, più a model, che possa servire quasi da layout. Per il cinema invece sono richieste molte più pose (100-150 per pagina di sceneggiatura), che esplorino la recitazione dei personaggi, ma si accettano disegni anche parecchio schizzati; poi ovviamente c'è chi disegna più pulito e chi più schizzato.

### **In questo caso chi viene dall'animazione come te è avvantaggiato?**

Non necessariamente, ho tanti colleghi storyboardisti che non sono mai stati animatori, che magari usano meno pose ma molto espressive. La cosa importante per uno storyboardista è saper comunicare velocemente le proprie idee, sul come è accettata una certa flessibilità. Nel lungometraggio americano lo storyboard è uno strumento per esplorare la narrazione: dunque conviene saperlo fare velocemente, con la cognizione che nella maggior parte dei casi i tuoi disegni non diventeranno il riferimento per il film; magari la tua proposta serve a capire che quella è una strada sbagliata. Oppure in una tua sequenza c'è un'idea che viene presa e integrata con altre soluzioni. Insomma, si tratta di un lavoro fluido, usa e getta, dunque meglio non farlo se si è affezionati a quello che si disegna!

### **Con quali software consiglieresti di disegnare uno storyboard?**

In genere non ci sono esigenze particolari da parte degli studi, visto che alla fine si tratta di consegnare delle immagini .jpeg e come le realizzi è secondario.

Il mio consiglio è di cominciare con Photoshop, che è più semplice, poi di prendersi un paio di mesi per imparare a farlo su Blender, soprattutto se si vuole realizzare un videoboard che si avvicini il più possibile a un animatic. Si può anche non fare questo passo e restare su Photoshop, oppure scegliere Storyboard Pro, spesso utilizzato per i prodotti televisivi.

Personalmente vedo Blender come il software del futuro. Siamo in una fase di transizione, chi si butta su Blender (per esempio come animatore) oggi può avere un vantaggio nell'immediato futuro.

## **Un consiglio invece per gli aspiranti registi?**

Delegare lo storyboard. Questo perché quando sei dentro a una storia fai fatica a vederla con oggettività. Uno storyboardista può aiutarti a rendere la tua storia più chiara ed efficace. Consiglio anche di circondarsi di persone fidate, persone brave e lasciarle lavorare per sostenerti al meglio. Il lavoro principale di un bravo regista è di non perdere la visione generale del film e mantenere il corso spingendo tutti nella direzione giusta.

## **Quanto il tuo mestiere è compatibile con la vita privata?**

Ora da regista capita di essere via da casa per settimane, da mio marito e dai miei figli, e non potrei farlo se non avessi un supporto. Mi reputo fortunatissima nell'averne un marito fantastico che crede in me, nella mia carriera e nei miei sogni. Poi c'è l'ingrediente segreto: mia mamma ci ha raggiunto a Los Angeles per fare la nonna a tempo pieno! Lei non ha tempo per pensare a invecchiare e i bambini hanno la nonna a casa che prepara i manicaretti di cucina italiana. Insomma, tu sei lì che impazzisci con le tue scadenze di lavoro e poi arriva il lieto richiamo che la cena è pronta. Diciamo pure che la nonna ci vizia tutti!

## **Cosa ti dà più soddisfazione nel tuo lavoro?**

In generale la soddisfazione più grande è fare il lavoro di cui si è innamorati. Mi piace molto interagire con le persone e anche aiutarle a trovare lavoro se hanno bisogno! Ho ricevuto tanto e mi piace ricambiare ogni volta che posso. Se non ci aiutiamo tra artisti, chi ci sostiene?

## **Cosa invece ti frustra di più?**

Ho sempre trovato frustrante dover lavorare il triplo, come donna, per arrivare a certe posizioni professionali. Oggi fortunatamente le cose stanno cambiando e ci sono studi che cercano di assumere donne per i ruoli più alti. Frustrante anche, dopo lo scandalo #MeToo, vedere John Lasseter preso come capo di Skydance Media.

Poi è frustrante quando la politica entra nell'industria, ma sono cose che capitano, dunque alla fine si tratta di trovare il contesto lavorativo che più fa per noi.

Il mio obiettivo è arrivare al 2025 con la parità maschi-femmine negli studi di animazione. In Canada le donne sono già al 40%, ma in America pare siamo ancora intorno al 10%. Ora è vero che ultimamente si sono viste svariate protagoniste femmine, però se ci sono donne nei ruoli chiave, anche le storie possono godere di un punto di vista, di una sensibilità più femminile.

In questo senso sono molto contenta dell'accoglienza che ho ricevuto a Cinesite, dove stanno considerando un mio progetto sulla parità femminile in Medio Oriente, ma lo vogliono realizzare con appunto donne nei ruoli chiave e al 50% per il resto della troupe. Insomma, sto lavorando perché mia figlia, ora adolescente, quando entrerà nel mondo del lavoro non debba affrontare le ingiustizie che ho incontrato io. Cambiamo le cose!