

## **FRANCESCA FERRARIO** animatrice stop-motion

### **Qual è stato il tuo percorso formativo e professionale?**

Comincio con il liceo artistico e continuo con l'Accademia di Belle Arti, dove mi laureo nel 1997 con una tesi sulla comicità di Tex Avery. Poi, per sfruttare la borsa Leonardo con un inserimento in azienda di tre mesi, contatto Aardman, che però non prende stagisti per più di due settimane. Allora mi rivolgo allo studio Bolex Brothers, che a Bristol si poneva come l'anima dark della stop-motion. Fortunatamente avevo già al mio attivo un cortometraggio realizzato proprio all'Accademia con questa tecnica, fatto quando ancora non sapevo assolutamente che sarebbe stata la mia carriera. Oltre naturalmente alla borsa Leonardo, è grazie a quel corto girato in pellicola Super 8 che mi accolgono allo studio Bolex Brothers. All'epoca Channel 4 doveva riempire il palinsesto, finanziava molti progetti e molti cortometraggi autoriali. Quindi finanziava anche animazione, a volte strana e surreale, per studi piccoli e di nicchia come Bolex Brothers. Per questo avevano sempre bisogno di stagisti che dessero una mano con i progetti in corso. Così nel 1998 faccio questo stage di tre mesi e, già che mi trovo lì, vado a visitare tutti gli studi di animazione a Bristol, che all'epoca non erano pochi. Mi presento come modellatrice (ovvero *model maker*), perché modellare, scolpire, o in generale riprodurre in scala oggetti o architetture, era la cosa che sapevo fare meglio. Il mio obiettivo però era riuscire a diventare una animatrice professionista. Ma per questo avrei dovuto fare pratica, e finiti i tre mesi della borsa di studio, dovevo invece

guadagnarmi da vivere. Riesco allora a entrare alla Aardman come assistente *model maker* per la lavorazione di *Galline in fuga*.

Mentre lavoravo alla Bolex Brothers su progetti relativamente piccoli potevo occuparmi di un po' di tutto, dovevo essere piena di risorse; ho potuto disegnare storyboard, costruire un guanto da cucina che annusava l'aria, creare una mensola con tutti i libri grande in tutto venti centimetri, perfino esercitarmi ad animare a tempo perso usando pupazzi di un vecchio progetto. Quando invece si lavora su un progetto grosso, si è confinati in un ruolo ristretto. Su *Galline in fuga* quindi, per molto tempo faccio unicamente la presatrice di calchi per la plastilina! Becchi, alette, teste. Il lavoro è meccanico, ma richiede comunque attenzione. Ma ecco la mia occasione: fortunatamente per il lungometraggio cercano anche assistenti animatori, supero il test e così scendo al piano di sotto, il fantomatico *studio floor*, pieno di buio e di mistero, di set grandi e piccoli circondati da alti tendaggi neri, di gente indaffarata che parla al walkie-talkie, di animatori silenziosi e concentrati (qualcuno perfino scorbutico), dove la luce è solo artificiale, data da fari fotografici di ogni dimensione.

Forte dell'acquisita esperienza, aiutata da amici competenti, nei sabati e domeniche quando lo studio Aardman è vuoto e silenzioso, riesco a girare il mio primo cortometraggio indipendente. Vuole essere il mio addio agli studi sofferti all'Accademia di Belle Arti, dove l'arte cosiddetta pura, nel senso di non-applicata, mi aveva definitivamente stomacato. Volevo che il mio brevissimo film dicesse: «Evviva l'animazione, arte applicata!». Girato con la tecnica della pixillation (ovvero animazione in stop-motion applicata agli esseri umani), ha diviso la giuria del festival Brief Encounters di Bristol. Metà dei giudici lo voleva decisamente fuori dalla selezione, l'altra metà voleva premiarlo. Per me era già una incredibile vittoria.

## **Poi cosa è successo?**

Dalla DreamWorks, coproduttrice di *Galline in fuga*, arriva Jeffrey Katzenberg a fermare la lavorazione del lungometraggio successivo a *Galline in fuga*, ispirato alla fiaba della lepre e della tartaruga, per problemi di sceneggiatura. Così tutta la squadra di animatori che il supervisore Loyd Price aveva formato con cura negli anni e di cui facevo orgogliosamente parte, viene sciolta. Restano solo pochi veterani. Io allora vado in Olanda da Pedri Animation, per lavorare alla serie *Miffy & Friends*, dove acquisisco la velocità nell'animare, laddove alla Aardman avevo coltivato la cura per la qualità del movimento (che richiede lentezza) e l'abilità nella scultura. Con la velocità (e dunque la quantità) si acquisisce anche l'esperienza per capire quando qualcosa funzionerà e dunque quando non importa scervellarsi per capire se la posa che stai facendo sarà giusta o no. Se su *Galline in fuga* si facevano due secondi al giorno, su *Miffy* si arriva anche a 25 al giorno.

In una pausa di produzione, a budget zero, lo studio mi consente di realizzare un cortometraggio, *Bertie e Roderick in a Bit of a Fix*, il primo vero sforzo produttivo che inglobasse un lavoro completo con pupazzi animabili, scenografie, suono e voci ad hoc, colonna sonora. Poi mi sposo con un collega animatore e nasce il nostro primo figlio. Finché è piccolo, nel 2006 riesco ancora a lavorare per Aardman per circa sette mesi sulla serie *Creature Comforts USA*. L'idea è di spostarci come famiglia, inseguendo il lavoro, come fanno i diplomatici! Poi arriva il secondo bimbo, rientriamo stabilmente in Italia e nel giro di qualche anno mi separo da mio marito, che torna all'estero. Tutto questo significa una forte battuta di arresto sul mio fronte lavorativo. Non posso allontanarmi dalla famiglia per lunghi periodi, quindi mi adopero per trovare lavoro su pubblicità o coprendo gli animatori coinvolti su progetti lunghi quando sono in ferie. Con questi impegni di non più di un mese l'uno lavoro come animatrice in Francia, Norvegia, Olanda e Inghilterra. Nel frattempo insegno alla Scuola Interna-

zionale di Comics di Padova, di Brescia e allo IED di Venezia, collaborando anche alla cura di un festival dell'animazione vicino alla mia città. Un po' alla volta, anche in Italia arrivano lavori di animazione e regia, come *I Cartoni dello Zecchino d'Oro*, un cortometraggio per l'Unesco, diverse pubblicità, e ora alcuni episodi di una serie web in CGI.

### **È stato difficile il passaggio dalla stop-motion alla computer grafica?**

Nonostante le diversità tecniche, in entrambi i casi i personaggi hanno dei limiti operativi (cosa che non accade nel disegno animato): dato che non possono fare alcune cose, occorre trovare soluzioni recitative o narrative. Avendo già maturato questo tipo di flessibilità mentale, l'approccio alla CGI è stato molto più semplice del previsto.

### **Qualche consiglio per chi vuole animare in stop-motion?**

Armarsi di tanta pazienza e sforzarsi di non andare veloci. Avere un ritmo è bello e aiuta un sacco, ma riuscire a fermarsi per curare la direzione delle traiettorie, le accelerazioni e i rallentamenti delle varie parti del corpo fa la differenza tra un'animazione che tutto sommato funziona e una indiscutibilmente bella.

### **E sul fronte umano?**

In questo mondo ho sempre incontrato persone... buone! Tendenzialmente non ci sono prime donne, perché sei lì a discutere del colore del pomodoro o della grandezza degli occhietti dello scoiattolino, quindi non c'è margine per darsi delle arie! Umiltà e apertura alle critiche sono atteggiamenti preziosi.

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

Tipicamente le scene vengono girate non in ordine narrativo, ma in base alle esigenze della produzione. Mano a mano che le singole inquadrature vengono animate, vengono aggiunte all'animatic. Quando si uniscono le scene che prevedono un raccordo di movimento (per esempio un personaggio che comincia a sedersi

e finisce di farlo nell'inquadratura successiva) e questo raccordo funziona, ti sembra che davvero stia accadendo quell'azione davanti a te! È un momento magico. Più in generale, vedere l'animatic riempirsi di scene è come assistere alla creazione di un puzzle in stop-motion, il film prende forma e colore; è una gran soddisfazione.

### **L'aspetto più frustrante, invece?**

Quando devo rifare una scena da capo!

### **Il fatto di essere una donna ti ha creato ostacoli in carriera?**

Non ho mai pensato che l'essere donna potesse precludermi dei lavori. Magari per i ruoli più dirigenziali ci possono essere state situazioni di affollamento maschile. L'unica cosa che mi è capitata è che quando partecipavo a un festival con il mio cortometraggio e mi presentavo con il mio ragazzo, spesso la gente chiedeva a *lui* che film avesse in concorso!

### **Come animatore, che qualità ti aspetti da un regista?**

Il regista con cui mi sono trovata meglio è stato Richard Webber, eravamo su una pubblicità alla Aardman. Lui rideva sempre, ma questo non gli impediva di spiegarmi bene cosa voleva da me quando in prima battuta non avevo eseguito esattamente la recitazione che lui aveva in mente per il personaggio in questione. Era sempre sorridente, incoraggiante e mi mostrava tanti riferimenti per consentirmi di capire come, per esempio, una tartaruga potesse masticare in modo maleducato!

### **Quanto è importante fare esperienza all'estero?**

L'importante è fare esperienza in tanti posti diversi, in Italia o all'estero che siano. Ci si scambiano le buone pratiche. Negli studi dove le persone sono sempre quelle da vent'anni si rischia di usare metodi di lavoro obsoleti e poco efficienti. Dove invece le persone circolano, è più facile restare al passo coi tempi.

**In vent'anni di carriera è cambiato qualcosa dentro Francesca?**

Per me è sempre bello far parte di questo mondo, ho ancora lo stesso entusiasmo. Con l'esperienza sono però più capace di vedere “*the big picture*”, di capire in che contesto la mia animazione va a inserirsi; quindi magari mi viene da fornire qualche consiglio, ma non sempre il ruolo di animatore lo consente.

**Un ultimo messaggio per le aspiranti mamme animatrici?**

Quale che sia il lavoro del vostro compagno, non è impossibile conciliare famiglia e stop-motion. Con qualche ragionevole sacrificio, si può fare, credeteci!