

MITJA RABAR
animatore CGI

Quali sono le tappe fondamentali della tua carriera di animatore?

Vengo da Trieste, città piccola. Alle superiori non so ancora bene cosa fare da grande. L'ultimo anno conosco una persona che mi convince a provare la carriera artistica piuttosto che quella da geometra e così decido di trasferirmi a Venezia e frequentare l'Accademia di Belle Arti. I miei genitori non sono felicissimi ma supportano la mia scelta.

La formazione accademica è ottima dal punto di vista classico, ma c'è un solo computer in tutta la struttura. Su quel computer un ragazzo mi mostra la versione demo di Maya 1.0 e mi si aprono gli occhi.

Non è come in America dove i ragazzi che escono dalle scuole sanno che è possibile fare animazione, farla a un certo livello e hanno i percorsi per accedere a questo tipo di lavoro. Oggi in Italia alcune scuole di animazione ci sono, ci sono Internet e i corsi online, ma alla fine degli anni Novanta non esistono e io devo inventarmi la mia formazione.

Così convinco un mio professore a creare in accademia un'aula multimediale con due computer, dove potrò muovere i primi passi nella computer grafica e aiutare gli altri ragazzi che si vogliono avvicinare a Photoshop e agli altri software.

Dopo due anni di accademia trovo una borsa di studio per un corso di Maya di un anno presso Darkside a Vicenza. Esco con una formazione da generalista, so un po' di tutto, ma nessuna competenza

è solida. Il che va bene per conoscere la pipeline di lavoro e per portare a casa lavori semplici. Per inserirsi nelle produzioni internazionali di alto livello occorre invece specializzarsi in un settore, che sia animazione, *rigging*, *lighting*, simulazione o quant'altro. Dunque esco da Darkside nel 2001 e comincio a girare l'Italia inseguendo le opportunità di lavoro: Verona, Milano, Grosseto e Bari. Poi tre mesi su un film in Germania e di nuovo Italia, dove il lavoro finisce e, pur vivendo con sobrietà, mi ritrovo economicamente a terra. Coi pochi soldi che mi restano posso andare a cercare contatti al festival di Annecy, oppure volare a Parigi, dove mi aspettano per due colloqui di lavoro: uno in Ubisoft, l'altro da McGuff. Scelgo Parigi, l'opzione più concreta. Ubisoft mi offre una posizione migliore, ma in McGuff sta partendo un film con un irresistibile livello di animazione, *Cattivissimo Me*, e accetto il posto.

Con che spirito è bene porsi quando si va a bussare alla porta di uno studio? Capita di venire rifiutati o ignorati?

Certo che capita, è normale. Se uno studio ti rifiuta non vuol dire per forza che il tuo *showreel* non sia all'altezza della situazione: magari in quel momento non hanno bisogno di te o non ti reputano la persona più adatta per un certo ruolo. Poi dipende anche da te capire se sei un buon candidato per quell'azienda o quel progetto. Io solo dopo l'esperienza francese mi rendo conto di essere abbastanza bravo per mandare il mio *showreel* ai grandi studi americani. Infatti in poco tempo vengo contattato prima da Sony e nel giro di qualche settimana anche da Disney e DreamWorks.

Non hai pensato di lavorare in Inghilterra in una delle varie compagnie che si occupano di effetti speciali?

Sì, ma parlando con alcuni colleghi che animano sui film con effetti speciali, scopro che loro sono tenuti a rifinire una scena prima di ricevere un'approvazione, col rischio di doverla rifare da capo. Invece sui film di animazione puri i registi ti seguono sin dalla fase di impostazione delle pose (*blocking*), in modo da migliorare in corso d'opera la scena ed evitare la frustrazione di rifarla. Può ca-

pitare che una scena vada buttata per qualche motivo, ma si tratta di un'eccezione.

Quanto tempo è passato dal corso di Maya all'assunzione in Disney come animatore?

Undici anni, un tempo lungo, forse troppo, perché non frequentando alcuna scuola sono stato costretto a imparare da solo. È stato frustrante sapere di valere qualcosa ma di non poterlo dimostrare per tanto tempo. Ce l'ho fatta grazie alla mia testardaggine, credo. Col senno di poi non mi dispiace il lungo percorso che ho fatto, perché mi ha consentito di vedere diverse realtà aziendali, sperimentare nicchie produttive come il videoclip e l'animazione per parchi a tema.

Un ragazzo in gamba che oggi esce da una buona scuola di animazione (come Les Gobelins) può aspirare a entrare come apprendista in una società grossa come la Disney e dopo alcuni anni diventare membro fisso dello staff. Per me è una soddisfazione avercela fatta da autodidatta, ma passando da una scuola è meno complicato.

Io sono arrivato in Disney un po' tardi, a 34 anni. Se ci entri da ventenne, hai maggior energia, più voglia di affermarti e più facilmente sali di ruolo. D'altra parte far carriera in America significa lavorare il doppio degli altri, sentendo il prestigio del proprio mestiere. In Italia al contrario c'è almeno in parte l'idea che se fai carriera lavori meno e guadagni di più. Qui invece la sfida è continua.

Hai sempre avuto in mente di fare l'animatore?

In realtà ho cominciato pensando di fare il *rigger*, quello che crea gli scheletri dei pupazzi virtuali e tutti i meccanismi per muoverli e deformatli. Poi ho capito che l'animazione mi chiamava.

Come si sta in una società come la Disney, che molti vedono come il punto di arrivo?

È indubbiamente bello. Ci tengo a dire che il posto di lavoro perfetto non esiste, c'è sempre qualcosa che andrebbe migliorato e trovi sempre qualcuno che si lamenta. Però arrivare qui dopo aver visto tante

realtà diverse mi fa apprezzare ancora di più la Disney. Certo qui occorre amare tanto il proprio lavoro, perché ci sono periodi molto pesanti ed è una costante sfida, una crescita continua, non è che arrivi alla Disney e ti rilassi. Però ricevi finalmente quella bella sensazione di essere un professionista rispettato e non “il ragazzo che fa un po’ animazione” come accadeva in Italia. Non è solo una questione di essere pagati bene, ma di avere gente intorno più brava di te, che sa quello che sta facendo e che ti aiuta a crescere professionalmente. In Italia era una grande frustrazione voler crescere e non trovare nessuno che ti dicesse come farlo! In Disney ci sono professionisti che sono qui da trenta o quarant’anni, che hanno fatto la storia dell’azienda.

Il vantaggio di lavorare in una piccola società, per esempio che produce pubblicità, è che metti mano anche su altri aspetti del lavoro, dalla direzione artistica all’illuminazione ed è più divertente dal punto di vista creativo. In una grossa società sei animatore e basta: puoi avere idee, proporre cambiamenti dei punti di ripresa di una scena o addirittura anche variare quello che succede al suo interno, ma hai meno margine di manovra. Questo è però un segno di rispetto tra i vari dipartimenti: quando si lavora in così tanti occorre avere la fiducia che i tuoi colleghi stanno realizzando il miglior lavoro possibile.

Disney per alcune persone diventa anche un punto di partenza, specie per chi ha voglia di dedicarsi a progetti personali. C’è anche chi non regge la pressione che il proprio operato venga costantemente giudicato, o la frustrazione di doversi allineare a scelte stilistiche che magari personalmente non si condividono.

Si tratta di servire la visione del regista.

Esatto. Trovo che sia una scelta molto matura, che a me è venuta col tempo. Quando si è giovani si pensa spesso di essere dalla parte della ragione, che il tuo lavoro sia sempre il migliore. Poi hai anche la voglia di esprimerti a tutti i costi, di farti notare in quello che fai. Con l’esperienza e la maturità capisci che questo bisogno

è solo dettato dall'ego e quanto invece lavorare in un gruppo sia una sfida bella. Alcuni però trovano insopportabile questo sforzo e se ne vanno.

Che tipo di formazione consiglieresti a un aspirante animatore?

Una base da generalista ti serve anche se hai le idee chiare sulla tua specializzazione, perché magari pensi di voler animare e poi scopri che ti piace di più un'altra fase di lavoro. Il mio errore semmai è stato quello di lavorare come generalista per troppo tempo, perché non volevo abbandonare le commissioni che stavano arrivando. Invece è bene provare un po' di tutto (non solo a scuola, ma anche in produzione) e appena il cuore chiama trovare una formazione specifica in quella disciplina. Le scuole online per esempio non sono male, potrebbero essere un inizio, ma meglio ancora sono quelle tradizionali: in Francia e Inghilterra si trovano alcune ottime scuole che magari prevedono anche borse di studio. In America i costi della formazione sono proibitivi, ma qui è normale fare il mutuo per l'università. In Disney ho colleghi che dopo otto anni di lavoro stanno ancora saldando il loro debito.

Come si vive da italiano all'estero?

Los Angeles è una bella città, vastissima, ma sei dipendente dall'uso dell'automobile. Il bello è che, qualsiasi siano i tuoi hobby, trovi modo di soddisfarli. Sono ancora in una fase della vita in cui ho voglia di imparare e fare un sacco di cose e in questo senso Los Angeles è molto stimolante. Parigi resta comunque la mia città ideale: grande, diversificata e puoi muoverti a piedi.

Quanto il tuo mestiere è compatibile con la vita personale?

Dipende da azienda ad azienda. In Disney si alternano periodi con orari di lavoro normali ad altri di grande intensità e le molte ore di straordinario ti costringono a compromessi con il tempo dedicato alla famiglia e agli hobby. Poi tornano i momenti più tranquilli, dove si può recuperare il tempo per la vita personale.

Che ricadute produttive ha questo modo di gestire la mole di lavoro?

Disney non ha solo i film da produrre, dunque nei momenti più tranquilli animo per progetti interni o per i robot dei parchi a tema. In questo caso il dipartimento di lavoro è più piccolo e ho più voce in capitolo per quanto riguarda la parte tecnica, c'è più margine creativo e in questo senso mi diverto molto!

Dal punto di vista organizzativo, alcune aziende scelgono di ingaggiare pochi animatori per più tempo e magari diluire la mole di lavoro in modo più uniforme, altre coinvolgono moltissimi animatori per concentrare questa fase di lavoro in un numero contenuto di mesi. Queste scelte hanno pro e contro: finché un dipartimento di animazione resta intorno alle cinquanta persone, senti il gruppo di lavoro come una famiglia. Se ti avvicini alle tre cifre, cominci ad avere sconosciuti attorno a te. Risulta anche molto più difficile mantenere coerente lo stile di così tante persone; in Disney ci riusciamo perché il gruppo lavora assieme da tanti anni e, anche se non siamo ufficialmente dipendenti dell'azienda, abbiamo un posto di lavoro insolitamente stabile.

Hai consigli per gli aspiranti animatori?

Quando sei giovane, non hai ancora sviluppato il tuo senso critico e, anche quando riesci a tenere a bada il tuo ego, a un certo punto diviene difficile capire se quello che stai animando sia giusto o meno. Solo quando riesci a valutare davvero il livello del tuo operato puoi essere indipendente come artista. In questo senso l'umiltà è la chiave per imparare e migliorarsi. Posso dirlo perché da giovane mi davano un sacco di arie! In Italia eravamo pochissimi ed era facile essere tra i migliori. Però poi guardavo frame per frame i film della Pixar per capire quali accorgimenti facevano sì che quelle animazioni fossero decisamente migliori delle mie. Queste analisi sono un lavoro individuale, che consiglio a tutti. Ovviamente se frequenti una scuola e il tuo docente è uno che lavora in produzioni di un certo livello, apri bene le orecchie, diventa una spugna!

Anche usare dei riferimenti video è molto utile, non tanto per copiare, ma per capire come si muove il corpo. Possiamo ovviamente filmare noi stessi, ma anche studiare video esistenti, per esempio quelli dove la gente sbaglia acrobazie o inciampa e cade: c'è un sacco di peso, gravità e senso comico in quelle cadute.

Osservate poi la gente attorno a voi, come ciascuno abbia il proprio modo di camminare, parlare, mangiare o muovere gli occhi. Meglio ancora se non sentite cosa questa persona sta dicendo, così potete provare a dedurlo dai suoi movimenti.

Esistono animatori specializzati in un certo tipo di scene?

Le animazioni sono sostanzialmente di due tipi: c'è quella fisica, che riguarda il corpo e le azioni, dunque camminate, corse, salti, combattimenti e così via. Poi c'è quella relativa alla recitazione e ai dialoghi, che esprime emozioni anche molto sottili. La distinzione è convenzionale: corpo, mani e voce sono sempre un tutt'uno armonico. Io però cerco di diventare affidabile in qualsiasi situazione. Per me la sfida più entusiasmante è affrontare scene in cui non solo trovo sia azione che recitazione, ma dove il movimento corporeo va in una direzione e il dialogo in un'altra. Per esempio, nella nostra vita è normale stirare i vestiti e parlare d'altro, magari con trasporto, ma animare una scena così è difficilissimo.

Si dice che un attore cerchi la verità di un gesto o di una parola. Un animatore cosa cerca?

La nostra sfida come attori-animatori è in generale quella di uscire dai cliché, o comunque dai modi consueti per esprimere l'allegria, la paura, la sorpresa e le altre emozioni. In ogni personaggio e in ogni momento deve esserci sempre una sfumatura diversa, che rende unico e vero quell'attimo. Si tratta di generare unicità, è una sfida continua. Ad ogni film pensi di aver raggiunto il massimo possibile, poi scopri che qualche tuo collega si è spinto ancora un po' più in là. E allora ti viene voglia di scavare ancora!

Cosa succede se, finita una scena, ti rendi conto che avresti potuto spingerla ancora un po' più in là?

Quando realizziamo una buona animazione tendiamo ad accontentarci di come è venuta. In Disney abbiamo il lusso di poter chiedere ai nostri supervisor qualche giorno in più per rifare una scena. Su produzioni televisive dove il budget è il principale nemico, invece, devi prenderti al primo colpo, rinunciare all'eccellenza e accontentarti della decenza.

Meglio correggere una scena o rifarla?

Buttare via tutto è frustrante, ma poi ti accorgi che se riparti da capo il risultato è inevitabilmente migliore. Questo perché hai comunque incorporato quello che hai fatto nella prima versione della scena. Su un'animazione puoi sudare per settimane e quando il regista ti chiede un cambiamento che non condividi è seccante; ma qui i registi sono molto bravi ed è difficile che la correzione richiesta vada nella direzione sbagliata; questo perché hanno passato molto più tempo sullo storyboard di quanto non abbia passato tu sulla scena e conoscono molto meglio di te la sequenza in cui la tua scena si inserisce. In particolare loro hanno presente l'arco emotivo della sequenza e sanno che, per esempio, nella tua scena non puoi esprimere il massimo della gioia se il picco emotivo deve arrivare tre scene dopo la tua. Se prendi come sfida questa necessità di adattamento alle esigenze del regista, la frustrazione passa in secondo piano; tanto più che anche agli altri animatori tocca adattarsi a quanto magari hai già fatto tu. Occorre aggiustarsi reciprocamente perché non è che il regista ti può dire a priori: «Qui metti gioia al 60% e qui al 75%». Ci si lavora sopra, si capisce man mano come aggiustare millimetricamente le animazioni.

Che differenze vedi tra l'animazione in 2D e 3D?

In qualche modo gli animatori 3D sono animatori "puri". Un animatore 2D sa disegnare e fare tante cose che noi della CGI abbiamo perso, però noi stiamo spingendo l'animazione pura a un livello ancora più alto. Lo dico da fan dell'animazione 2D che vorrebbe essere

bravo a farla (quando ci sono laboratori di animazione 2D cerco sempre di frequentarli). A ben vedere sono due mondi che si rincorrono: noi stiamo cercando di capire quello che l'animazione 2D era in grado di esprimere e di integrarlo nel nostro lavoro in 3D, mentre l'animazione in 2D oggi si migliora guardando a quello che il 3D riesce a fare.

Cosa ti regala più soddisfazione nel tuo lavoro?

Il fatto che quello su cui stai faticando sarà un film che probabilmente sarà visto ancora dai figli dei nostri figli. Nello specifico mi dà soddisfazione dedicarmi a una di quelle animazioni di cui ti parlavo, che è complicatissima, e vederla realizzata partendo da zero. È un po' come dipingere un quadro: il pubblico apprezza l'emozione che trasmette, può anche gustare colori e composizione, ma solo tu hai vissuto il processo creativo che ti ha portato da una tela bianca al risultato finale.