

MARINO GUARNIERI

regista

Quali sono i momenti salienti della tua vita professionale e personale che ti hanno portato a essere quello che sei?

Quando uno fa le cose di pancia, di passione, la vita professionale diventa in qualche modo la tua vita personale. Infatti lavoro più di quanto veda la mia famiglia! Sono arrivato molto tardi a occuparmi professionalmente di animazione e la prima tappa risale al primo giorno di scuola elementare, quando la mia insegnante appende al muro un mio disegno e mi dice che sono un bravissimo disegnatore.

Coltivo la mia passione studiando all'Istituto d'Arte a Napoli, ma quando mi diplomo non trovo davanti a me né corsi di fumetto né di animazione (da poco ci sono dei percorsi didattici dedicati). Tra l'altro vengo da una famiglia semplice, non certo di artisti e dunque la prima necessità è trovare un lavoro "vero", senza tanto spazio per i sogni artistici.

Dunque trovo un impiego come grafico pubblicitario, ma nel lavoro quotidiano riesco a dare sempre più spazio al disegno. Siamo negli anni Novanta, stanno arrivando i primissimi software di animazione – come Director, poi scomparso – si sta passando dall'analogico al digitale e ho davanti un terreno inesplorato. Così tutto quello che riguarda l'animazione devo impararlo da autodidatta, studiando libri, guardando i documentari sui making of dei film, e successivamente divorando i contenuti speciali dei DVD in cui si vedono i backstage. Ovviamente tutto questo mettendomi alla prova e facendo anche qualche brutta figura per inesperienza!

Nel giro di alcuni anni arrivo ad avere il mio bel lavoro da dipendente come direttore artistico presso una società di comunicazione della Regione, realizzando spot in animazione e sigle televisive. Poi però conosco professionalmente Alessandro Rak e Ivan Capriello, che non solo portano a casa il pane come me, ma fanno proprio gli artisti professionisti e non vivono ai lati delle strade! L'altro nostro compare alla MAD, Dario Sansone, è ancora più pazzo perché fa pure il musicista! Tutti loro mi ispirano, mi fanno capire che posso rinunciare al posto fisso, diventare precario e più squattrinato, ma anche molto più felice. Siamo nel 2008 e cominciamo a lavorare insieme, prima in collaborazioni indipendenti, fino alla fondazione di MAD e all'inizio del progetto *L'arte della felicità*.

In breve, posso riassumere la mia carriera così: da bambino e fino ai vent'anni animo per gioco. A trenta lo faccio professionalmente, a trentasette sono regista di cortometraggi e poi di lungometraggi. Un percorso slabbrato il mio, ma a trentasette anni hai forse la maturità giusta per questo ruolo. Certo, quindici anni per imparare l'animazione sono troppi, ma non c'erano alternative al fai da te. Oggi invece con una scuola ti bastano cinque anni per arrivare allo stesso risultato, e addirittura l'animazione entra nei percorsi didattici ufficiali; ora ad esempio, per la prima volta in Italia, all'Accademia di Napoli l'esame di animazione è uno di quelli obbligatori. Sono molto orgoglioso di poter contribuire a questi cambiamenti in modo attivo.

Mi pare che alla MAD facciate tesoro della capacità di apprendere da soli, dico bene?

Quando ci dedichiamo a *L'arte della felicità*, nessuno di noi ha mai fatto prima un lungometraggio, ma ciascuno ha le competenze per poterlo realizzare. Ci inventiamo un modo per farlo. Lo stesso vale per *Gatta Cenerentola*, che ci costringe a esplorare la CGI molto più di quanto avessimo fatto prima. Un lungometraggio è proprio su un ordine di scala diverso.

Che consigli daresti a chi vuole fare l'animatore? E quali a chi vuole fare il regista?

L'animazione, per quanto fatta in modo profondo, può essere un lavoro "impiegatizio", in cui si deve rispettare una certa produttività settimanale. Per fare i registi, oltre alla motivazione e alla determinazione, occorre aver qualcosa da dire. Serve anche avere ottime competenze in tanti aspetti della lavorazione, come il mio collega Alessandro Rak, che se lo chiudessi in una stanza, dopo due anni troveresti il film finito! Non occorre eccellere in tutte le discipline, ma ciascuna la devi capire. Anche i budget un minimo devi saperli fare e dunque avere un'idea degli aspetti economici del processo di lavoro. Nello specifico, da noi chi ha responsabilità in un progetto è un po' regista, un po' produttore e un po' tecnico, non solo uno che va e lascia compiti ad altri.

Tanto da MAD tutti fanno tutto, è una costante, dalla segreteria di produzione agli animatori!

Il tuo lavoro alla MAD ti assorbe completamente o hai spazio per altri lavori?

Di base sono in MAD a fare i film, però mi ritaglio anche diverse esperienze come docente del corso di Cinema di Animazione alla Scuola Italiana dei Comics di Napoli, e ho due cattedre di Animazione all'Accademia Belle Arti. Diciamo che le giornate non sono mai noiose, senza contare che sono pure padre di una bambina! Quando lavoravo come Art Director facevo il mio orario di ufficio e poi staccavo. Ora invece il lavoro è sempre con me: «Come faccio quella sequenza?». Ci pensi anche a casa, di notte, il lavoro da creativo di fatto non ti lascia mai, sono io il lavoro!

Appunto, come si concilia con la vita personale?

Mia moglie mi vorrebbe uccidere! Scherzo. I film ai quali ho lavorato hanno avuto un percorso fortunato, quindi si è aggiunto anche l'impegno di andare in giro a presentarli e a parlarne, a rappresentare tutto il gruppo di lavoro. È una cosa che mi piace e mi diverte molto fare, ma questo significa stare spesso fuori casa. Per tre anni non

sono mai andato a prendere mia figlia a scuola o fatto i compiti con lei. Ci vuole molta fatica, ma anche avere accanto le persone giuste che capiscono e ti supportano. Fai presto a pensare che stai salvando il mondo, ma di fatto ti stai dedicando a quello che ti piace! E lo fai indipendentemente dall'economia, lo fai perché ti piace! Quando arrivano i soldi è un caso, un evento! Più dignità metti nel tuo lavoro e più colleghi e affetti la rispettano e ti supportano. Chiaramente avendo obblighi familiari si deve stare più attenti alle esigenze di chi hai accanto. Ci sono anche le settimane in cui dedico più tempo alla famiglia a scapito del lavoro. Ogni tanto ci si riequilibra.

Per *Gatta Cenerentola* avete usato Blender. Consigliaresti questo software come primo approccio all'animazione?

Penso che Blender abbia un grande futuro, innanzitutto perché, essendo open source, con competenze di programmatori puoi creare gli strumenti che mancano. Oggi molti si stanno spostando dai software tradizionali a Blender non solo per una questione di costi, ma appunto per il vantaggio della comunità di utenti che si aiuta a vicenda, confrontandosi e condividendo problemi e soluzioni. C'è un rapporto umano, orizzontale tra chi crea il software e chi lo usa, perché sono le stesse persone. Non è la relazione verticale che puoi avere con l'azienda che ti vende un software.

L'altro motivo è che con il modulo Grease Pencil Blender si è aperto anche all'animazione 2D. Puoi fare compositing nodale e montaggio (anche se attualmente questo modulo è poco pratico, ma migliorabile). Dunque con Blender hai una piattaforma unica che ti accompagna dallo storyboard fino al master finale. La cosa importante è capire che si tratta di uno strumento. Non è che si studia un software e poi quello "fa l'animazione". Sei tu che pensi, disegni e applichi i principi dell'animazione scegliendo gli strumenti che ritieni più idonei.

Meglio generalisti o specialisti?

A generalista preferisco il termine artigiano e in MAD siamo tutti artigiani. In una grossa produzione i ruoli sono specializzati, rigidi

e strutturati. Sono due modi antitetici di lavorare e direi anche incompatibili. Se domani dovessimo coinvolgere in una produzione il più bravo animatore del mondo, oltre a sostenere costi più alti, dovremmo insegnargli anche il nostro metodo di lavoro, diverso dalle procedure standard dell'industria del cinema di animazione. Il vantaggio del nostro metodo è che se ti viene in mente una cosa, nel giro di un giorno l'hai realizzata, non devi scomodare tanti dipartimenti diversi. Siamo più agili e più flessibili, facciamo tutto dentro lo stesso ufficio.

Fino a che punto questo modello produttivo è utilizzabile e replicabile? Oppure è la magia di Napoli?

Il limite di questo metodo è che dipende dalle specifiche persone in gioco. Alcuni di noi hanno sviluppato processi che però dipendono da loro. Se dovessimo rinunciare a queste persone, tutto il sistema non si reggerebbe più e saremmo costretti a lavorare in un modo diverso.

Purtroppo la strutturazione industriale che ti consente di sostituire i professionisti all'occorrenza ha costi che per noi sarebbero insostenibili. *Gatta Cenerentola* ci è costato 1,2 milioni, ma in Europa avrebbe avuto un budget di almeno cinque volte tanto!

È pur vero che i nostri budget si alzano progressivamente perché aumenta l'esperienza dello staff, ma il modello non cambia.

L'altro nostro vantaggio è che ogni fase di lavoro è realizzata internamente, non dobbiamo tenere insieme materiali provenienti da diversi Paesi come accade nelle normali coproduzioni. Certo, anche il nostro staff deve allinearsi, e il risultato è un compromesso tra l'eccellenza della direzione artistica e chi deve migliorarsi per avvicinarsi a quella eccellenza.

Se ci pensi, anche i modelli Pixar-Disney, che sono lo stato dell'arte in termini produttivi, sono realizzabili se hai i migliori artisti del mondo e un milione e mezzo al minuto, non per un intero un film. Dunque anche quello è un modello poco esportabile!

Noi poi non abbiamo nessun cartellino da timbrare, siamo molto più liberi, ma anche responsabili. Ecco perché puoi trovare l'ufficio

vuoto alle nove e mezza della mattina, ma magari qualcuno che si ferma a lavorare fino a mezzanotte. Siamo una squadra che procede per obiettivi: abbiamo una scadenza da rispettare? Ci si mobilita tutti e si raggiunge l'obiettivo. Riusciamo tutti a mettere il bene del nostro film davanti alle altre esigenze: i soldi, il tempo, l'ego e a volte anche la vita privata.

Cosa occorre per intraprendere questo mestiere creativo?

Penso che all'inizio ci sia bisogno che qualcuno ti incoraggi. Anche dopo, quando magari riesci a ottenere dei risultati, ti serve qualcuno che creda in te, che può essere un produttore, uno dei tuoi affetti, o semplicemente te stesso. Da questa fiducia nasce la determinazione che ti fa intraprendere le avventure creative e portarle a termine.

I miei studenti quando mi incontrano in genere si sviliscono lamentandosi di non saper disegnare. E allora io mi svilisco più di loro! E rispondo che non sono il più bravo regista che incontreranno e nemmeno il più bravo disegnatore presente in aula, tantomeno la persona più intelligente. Sono solo uno che ha fatto delle cose. Dunque l'importante è fare cose e metterle sul tavolo. Non è che alla mattina non vado a lavorare perché nel mondo c'è qualcuno più bravo di me! Dunque ogni giorno occorre fare e sforzarsi di migliorare un po'.

Cosa ti frustra di più e cosa ti dà più soddisfazione?

Mi frustra soprattutto quando devi accontentarti della qualità ottenuta, senza possibilità di migliorarla ancora. Questo vale sia nel piccolo per una scena, un disegno o un'animazione, ma anche per i film e dunque per la carriera. Come tutti i perfezionisti, siamo chiamati a migliorarci sempre. Non farlo è frustrante.

Fino a un certo punto la soddisfazione più grande era lavorare con l'animazione. Poi è arrivato un cortometraggio intero. Poi un lungometraggio e poi un altro. La soddisfazione è stata quella che in molti hanno apprezzato il mio lavoro. In questo periodo però mi appaga molto vedere un mio studente che fa suo un mio insegnamento realizzando qualcosa di sorprendente. Per fortuna le nostre necessità mutano con noi.