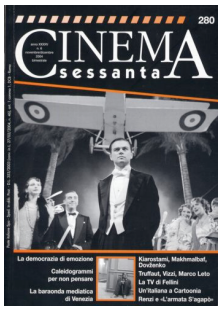


Un’italiana a Cartoonia: Silvia Pompei

di Cesare Cioni

da “CinemaSessanta” n. 280, novembre/dicembre 2004

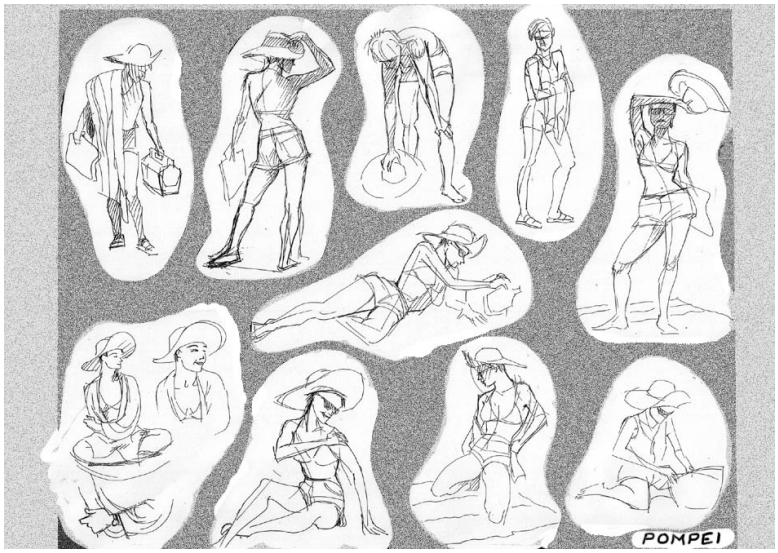
Quello dell'animazione è uno dei settori più interessanti del mondo del cinema, un mondo fantastico in cui non ci sono effetti speciali, perché ogni sìngolo fotogramma è esso stesso un effetto speciale, interamente prodotto dall’immaginazione e dalla creatività di un artista.
Eppure oggi in questo regno magico e affascinante è in atto una rivoluzione che ne mette in discussione le fondamenta: l’avvento del computer e delle tecnologie per l'animazione digitale in terza dimensione, che si sono dapprima affiancate e poi sostituite a molte delle tecniche tradizionali, mettendo in difficoltà anche gli artisti più affermati, che oggi rischiano di essere considerati obsoleti.

Silvia Pompei è un’artista italiana che fa parte della "tribù nomade" di animatori che negli ultimi anni si sono spostati da uno Studio all’altro. Dopo aver avviato la sua attività in Gran Bretagna, è impegnala da parecchi anni come animatrice a Hollywood, dove ha collaborato con alcuni dei più grandi artisti del cinema d'animazione contemporaneo.
Alla difficile transizione verso le tecniche digitali, che coinvolge direttamente il suo ruolo, Silvia ha dedicato un breve documentario, Pencils to Pixels*, prodotto da Philip Williams per la Marigold Pictures, e presentato anche in Italia al Future Film Festival 2004 a conclusione di una rassegna nella quale l’avvento delle nuove tecnologie in questo settore è stato uno dei temi dominanti.*

Silvia, tu sei italiana, ma hai lavorato soprattutto all’estero. Puoi raccontarci il perché di questa scelta, e riepilogare brevemente la tua carriera?

Partii dall’Italia circa vent’anni fa alla volta dell’Inghilterra, alla ricerca di una scuola di cinema. Avevo già qualche esperienza di animazione perché avevo frequentato il corso di Secondo Bignardi a Modena, e ne trovai una nei cui programmi era compresa anche questa materia. Finita la scuola, cominciai a lavorare per la Halas & Batchelor diretta da John Halas, che negli anni cinquanta aveva realizzato insieme alla moglie Joy Batchelor il primo lungometraggio animato inglese, *La fattoria degli animali*.
Questo impiego durò circa un anno, poi mi fu possibile sfruttare l’arrivo a Londra della Disney per produrre *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* insieme alla Amblin di Steven Spielberg; erano venuti in Inghilterra perché la persona che loro volevano come regista dell’animazione, Richard Williams, non era disposta a trasferirsi negli Stati Uniti. Era il 1987, e mi trovai a lavorare con il *gotha*

dell'animazione, proveniente dalla Disney e da altri studi americani, trasferitosi in Inghilterra per quel progetto; e questo mi ha poi aperto molte porte. Anche dopo *Roger Rabbit* ho continuato a collaborare con il settore animazione dello studio di Spielberg, la *Amblimation* (da *Amblin* e *animation*)*:* a Londra abbiamo lavorato su alcuni film, tra cui *Fievel conquista il West*, e *We're Back - Quattro dinosauri a New York*.



Non completai mai quest'ultimo perché partii per Los Angeles per far visita a qualche amico, e mi venne offerto il primo lavoro in America tramite un conoscente che era ora impegnato con un film di Ralph Bakshi per la Paramount, *Cool World* (*Fuga dal mondo dei sogni*), in cui veniva utilizzata una tecnica mista di disegno e *live action* simile a quella alla quale noi eravamo già abituati.
Lavorai per qualche mese su questa produzione: apprezzavano come disegnavo la figura femminile, e quindi diedi una mano a risolvere una serie di problemi, come linee che "galleggiavano", curando e ripulendo il disegno finito. Era ormai il lavoro dell'assistente animatore, mentre per *Roger Rabbit* avevo fatto le intercalazioni, che è il passo precedente del percorso per diventare animatore.
In seguito ho collaborato con i Rich Animation Studios, che hanno prodotto vari lungometraggi, tra i quali la serie *L'incantesimo del lago*, e serie televisive di vario genere; e poi sono tornata a collaborare con la Disney attraverso lo studio Creative Capers che creava i CD-ROM tratti dai film Disney, l'equivalente moderno dei libri "guarda, leggi e ascolta" – io in particolare ho lavorato su *La carica dei centouno*, *Mulan*, *Tarzan*, *Hercules*. Era uno studio esterno, però tutto il materiale veniva verificato e commercializzato dalla Disney.
La mia ultima collaborazione è terminata da poco, per la Klasky-Csupo, con la quale ho lavorato ai film dei Rugrats e dei Wild Thornberrys, (uscito in Italia come *La famiglia della giungla*) una serie televisiva che si è trasformata in lungometraggio.
Adesso il mio ruolo è proprio quello dell'animatore.

Quali sono le differenze maggiori che hai notato spostandoti dall'Italia alla Gran Bretagna e agli Stati Uniti?

con Tom Sito, regista, animatore e storico dell'animazione, ex presidente della "Motion Pictures Screen Cartooninst Guild "

Io ho lavorato molto poco in Italia, solo appena finita la scuola, e mai nella situazione ottimale. Comunque la cosa più positiva dei paesi anglosassoni, una vera differenza culturale, è il pragmatismo della conduzione dell'organizzazione del lavoro e della vita in generale. Nel nostro settore – a differenza di quello che mi risulta accada spesso in Italia – il rapporto con il denaro è molto più tranquillo, più chiaro, e si può discutere apertamente di compensi senza complicazioni. Non ci si sente dire "poi ci mettiamo d'accordo", "vediamo": si valutano il lavoro da svolgere, il tempo necessario, i costi orari, e si definisce l'ammontare del compenso. Con l'eccezione di

quest'ultimo momento di crisi, un lavoro nel campo dell'animazione permette di vivere e di mantenere una famiglia. In Italia, a quanto mi dicono, esclusi alcuni artisti affermati gli altri lavorano modo discontinuo, per poche lire, quasi fosse un privilegio poter realizzare un cartone animato; il che può essere accettabile a diciott'anni, ma non più a quaranta. Il pragmatismo anglosassone organizza tutto in modo molto più semplice e definito, con un riscontro immediato al proprio lavoro.
Quello che invece si deve ricordare è che in uno studio grande, o anche solo di dimensioni medio-grandi, chi viene da fuori potrà temere che la propria creatività venga soffocata. Ma questa è l'impressione che può avere un artista, spaventato al pensiero di dover star seduto alla stessa scrivania, giorno dopo giorno, a svolgere la stessa mansione. In realtà in una produzione hollywoodiana non può esserci la creatività che c'è in un film "d'autore", ma in compenso con ogni piccola cosa si contribuisce alla creazione dell'intera scena, e tutti questi contributi sono ben visibili.
Per esempio, i miei disegni di *Roger Rabbit* sono proprio quelli che si vedono sullo schermo.

Questo ci porta al tema del tuo documentario "Pencils to Pixels", che illustra i cambiamenti dovuti al passaggio all'animazione digitale, e le difficoltà per chi lavora in questo campo.

Le mansioni che precedono l'animazione vera e propria stanno scomparendo.
Io ho imparato per gradi, cominciando come intercalatore, creando la fase del movimento tra due estremi. È un compito che in media si svolge per un anno o due, poi si passa a fare la ripulitura del disegno: passare "in bella" il *rough* dell'animatore, imparare a dargli una struttura, renderlo conforme al modello. Sempre con un contatto costante tra l'animatore e i suoi collaboratori.
Oggi questi passaggi sono scomparsi nell'animazione 3D, e sono realizzati in modo molto diverso anche nel disegno animato tradizionale. Il materiale viene mandato in Asia per tutte le fasi intermedie: noi creiamo soltanto il *rough* della nostra animazione, disegnando le pose principali, semplificando molto rispetto al passato.
Non conosciamo coloro che lavorano sul nostro materiale. Anche quando il lavoro è stato ripreso particolarmente bene non è possibile mettersi in contatto con la persona che l'ha realizzato.
È una scatola chiusa in cui non vogliono problemi, un sistema quasi feudale con uno spreco di lavoro allucinante, perché un disegno viene rifatto più volte del necessario, dato che si paga in base alla quantità di disegni realizzati. Ma funziona, e questi passaggi non li facciamo più noi.

Tom Sito, Raul Garcia (regista e animatore), Phillip Williams (produttore di *Pencils to Pixels* per la "Marigold Pictures") Nik Ranieri (animatore), Don Hahn (produttore), Jamie Bolio (assistente animatore)

Nell'animazione al computer, questa fase è eliminata, ma se si impara bene l'animazione digitale si ha il controllo totale delle fasi intermedie del movimento, le minuzie, i piccoli tocchi.

Come faranno in futuro gli Studios a individuare e formare nuovi animatori, e come possono le persone di talento dimostrare e affinare le proprie capacità, se viene a mancare questa sorta di "bottega"?

Questo è un problema. In un recente incontro tra artisti e dirigenti dell'industria, alla mia domanda se nel *portfolio* di un artista oltre alle realizzazioni digitali fosse opportuno includere anche esempi di disegni tradizionali, un responsabile di Electronic Arts mi ha invitato a decidere se volessi fare l'animatore tradizionale o in 3-D.
Nell'animazione bidimensionale, le capacità si riconoscono anche con movimenti semplici che permettono di verificare la conoscenza dei tempi, per esempio con l'animazione di una palla che rimbalza. Ma è vero che per avere talento nell'animazione non si deve per forza saper disegnare: a prescindere dalla tecnica utilizzata l'essenza dell'animazione ha a che fare con la conoscenza del movimento e dei suoi tempi, e della distanza che dev'esserci tra una "posa" e l'altra.

Per far rimbalzare un oggetto, si deve capire che la gravità influisce sul suo movimento, per cui bisogna conoscere le leggi fisiche che lo governano. Si dice che tutta l'animazione sia basata su due principi, quello della palla che rimbalza e quello del pendolo che oscilla. Questo vale anche lavorando al computer: se la palla percorre spazi uguali in tempi uguali, l'effetto sarà un disastro, perché in realtà in certi momenti si muove velocemente e in altri rallenta. La conoscenza di queste leggi dev'essere accompagnata dal senso estetico, che permetta di creare le pose principali, di capirne la linea d'azione. È più veloce farlo disegnando, e per questo che di solito gli animatori che lavorano con il computer preparano generalmente una serie di schizzi e di *thumbnails* a mano per valutare quali pose dare al personaggio.
Sono grata a mio padre per avermi consigliato di imparare il disegno dal vero, perché disegnare la figura umana, esercitandosi molto nelle pose veloci – basta solo andare ai giardini a disegnare le persone e osservarne il movimento – è un esercizio che equivale alle scale musicali per un pianista, una base da cui non si può prescindere.
Oggi il computer apre la strada anche a coloro che invece non sono portati per il disegno, li aiuta a superare un vero e proprio *handicap*, e costoro possono fiorire e svilupparsi completamente perché hanno modo di esprimersi, svincolando la creatività dalla padronanza di una tecnica.

È più facile insegnare a un mago del computer ad animare, o a un animatore a usare il computer?

Sicuramente quest'ultima ipotesi. Un esperto di computer può scoprire di avere un talento innato per l'animazione, ma potrebbe anche non imparare mai; mentre il contrario è molto più facile.
Ho conosciuto alcuni animatori refrattari ai computer, però di solito anche coloro che ci si sono avvicinati per forza hanno poi dovuto riconoscere che era meglio di quanto avessero temuto, e se la cavano bene. Glenn Keane, uno dei più importanti artisti Disney, che ha quasi cinquant'anni e un segno incredibile, è stato costretto a ricominciare da capo ma adesso padroneggia queste tecniche con successo.

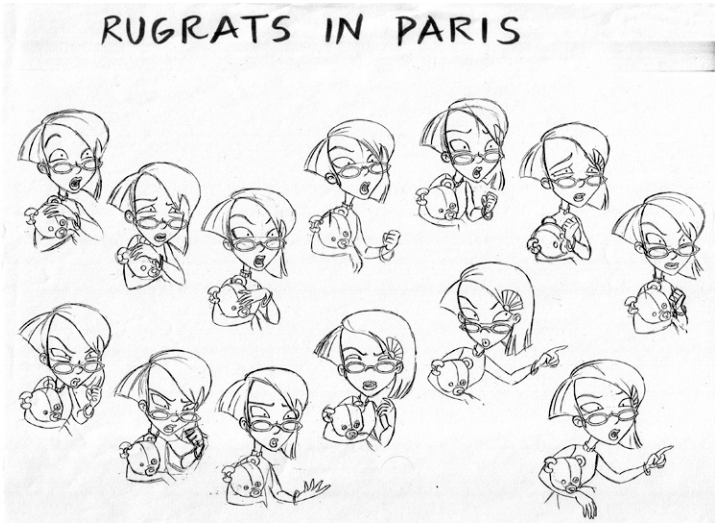
Utilizzare una tecnica piuttosto che un'altra – a matita, con una tavoletta grafica o direttamente in 3-D – influenza lo stile?

L'esperienza al computer per me è abbastanza nuova; però ho la sensazione di tornare al disegno con maggior freschezza. Mi è stato confermato anche dai miei intervistati: si disegna di meno, ma lo si fa con maggior originalità ed espressività. Forse è presto per dirlo, ma penso che si influenzino la tecnica e lo stile di animazione.
Piuttosto si dovrebbe cercare di capire *prima* cosa si vuol creare e *poi* qual è il metodo migliore per farlo. Per animare insetti o giocattoli il computer è perfetto. *Alla ricerca di Nemo*, invece, mi era piaciuto moltissimo sul grande schermo, ma rivedendolo in DVD, devo dire che – a parte le ambientazioni, che sono splendide – trovo meno azzeccata e più limitante la scelta del 3D per i pesci, rispetto all'uso che se ne era fatto per *A Bug's Life*.

Mia madre, fondatrice del Museo dell'Illustrazione di Ferrara, mi raccontò che quando è arrivato l'aerografo chi non era capace di usarlo di colpo non era nessuno; adesso, come dice Tom Sito nel mio documentario, "se hai la matita in mano non ti guardano più in faccia".
C'è la convinzione errata che il pubblico voglia solo cartoni animati fatti con il computer – mentre secondo alcuni sondaggi spesso il pubblico crede che al cinema l'animazione sia *sempre* realizzata al computer.

Certo, adesso l'animazione digitale in 3-D è un "gadget" per vendere un film... ma esaurito l'effetto della novità, tecniche tradizionali e tecniche digitali non potrebbero sopravvivere fianco a fianco? Ralph Eggleston di Pixar ha affermato che "il più bel film in 2D dev'essere ancora realizzato"...

Anche Bill Kroyer, in un'altra sequenza che non siamo riusciti a inserire nel documentario, sostiene che in realtà il 2D non è mai stato sfruttato fino in fondo. Tranne rare eccezioni non è mai stato tentato di realizzare un vero film in 2D per adulti, se non forse in Giappone.
Don Hahn, che ha prodotto molti film Disney, da *Roger Rabbitt* alla *Casa dei Fantasmi*, ritiene che le cose si assesteranno e il disegno tradizionale ritroverà un suo spazio; ma per quanto riguarda i grandi studi come Disney, è improbabile che si torni alla produzione di massa – resterà solo quella realizzata in Asia per la televisione, ma non la considero di buon livello.

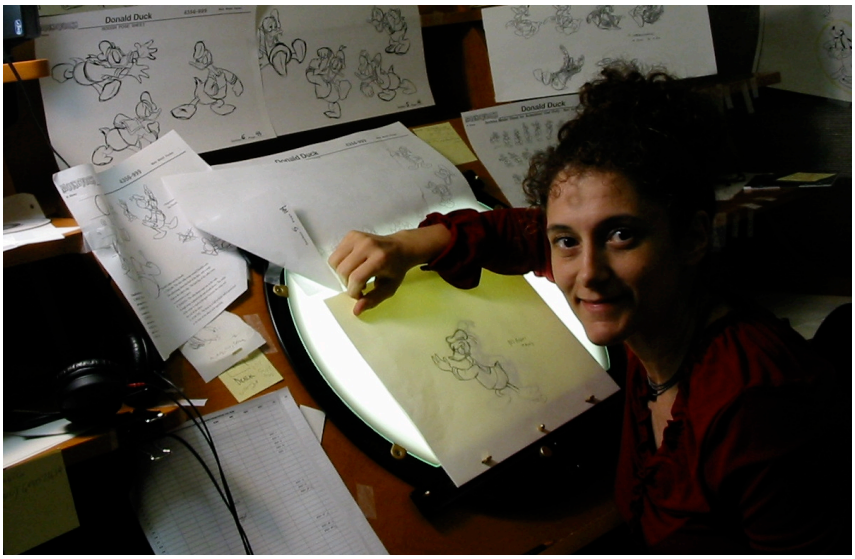


Qualcuno potrà creare splendide opere che saranno presentate ai festival – però per quella specie di "bottega" della Disney dove si cominciava come intercalatori, è destinata a sparire, come oggi non fanno più gli edifici impastando a mano ogni mattone.
Invece, come confermato da Hahn stesso e altri che ho intervistato, proprio alla Disney Glenn Keane sta lavorando a nuove tecniche per cercare di riconquistare sempre di più la manualità del tratto attraverso il computer.
I computer stanno diventando sempre più "organici", diventeranno quasi parte di noi. Prima o poi sarà facilissimo, invece di prendere un

foglio di carta, utilizzare un computer, che magari sarà altrettanto sottile, e fare con naturalezza un disegno.
Non c'è scelta. anche nelle ultime animazioni per i parchi di divertimento Disney, le animazioni della Sirenetta realizzate in 3D hanno dovuto essere rifatte completamente, perché erano inaccettabili. Keane ha dovuto rifare fotogramma per fotogramma il disegno a mano sopra l'animazione, e successivamente i suoi disegni sono stati il punto di partenza per rimettere "in posa" la Sirenetta..
Del resto c'è chi è ancora convinto che *Roger Rabbit* sia stato realizzato al computer, perché i personaggi avevano un aspetto tridimensionale, ma erano stati creati a mano tre strati di ombre.

Adesso che progetti hai per il futuro?

Per adesso posso solo dire che mi trovo molto bene, e ribadire che è un bel sollievo poter riconquistare il completo controllo della mia animazione. In ogni caso vorrei continuare a lavorare in una grande produzione, piuttosto che farmi il mio piccolo film. Piuttosto vorrei realizzare altri documentari come *Pencils to Pixels*, che comunque è un genere che mi è sempre interessato. Per quanto riguarda l'animazione preferisco far parte di una squadra, è come cantare in un coro.
Nel frattempo ho trovato lavoro presso la divisione Internet di Disney, e sto lavorando a un nuovo sito che verrà inaugurato in autunno. Preparo animazioni a due dimensioni di tutti i Personaggi, da Paperino a Minnie, che saranno i presentatori del sito. Qui facciamo animazione completa, porto il disegno dal *rough* al *cleanup*. Mi hanno dato uno dei trecentocinquanta tavoli di animazione megagalattici che erano stati messi in magazzino quando la Disney ha abbandonato il 2D. È fantastico essere tornati all'animazione.



Sembra paradossale. Mentre il cinema decide di abbandonare le tecniche manuali in favore del digitale, è proprio per la preparazione di un portale Internet, la rivoluzione tecnologica più importante di questo inizio millennio, che si rivelano necessari l'esperienza e il talento degli animatori tradizionali. Ma forse non è un paradosso, è solo un altro tratto di quel percorso che Silvia Pompei ha tracciato nel corso della nostra conversazione, il proseguimento di un arco che alla fine vedrà convivere ed integrarsi tecniche di ogni tipo, al servizio degli artisti, senza distinzione. "Chi crea è la mia mente, non le mìe mani e nemmeno la mia matita", afferma una delle disegnatrici intervistate in Pencils to Pixels*. E, davvero, è il talento di artisti come Silvia che crea la magia. Il resto, in fondo, non è che tecnica.*

- Cesare Cioni
uxbridge@spamcop.net