



Dossier. Brianza che vai, Brianza che vieni. Da *Toy Story 2* a *Monsters University*, Guido Quaroni lavora e si diverte alla Pixar. Se guarda al nostro Paese, al suo Paese, sostiene che «La vera forza di una nazione è la collaborazione e il rispetto delle regole».

Guido, da Monza a Emeryville in California. Quando ti sei trasferito e perché?

Mi sono trasferito nel gennaio del 1997, sono quasi 17 anni. Pensavo di fare una esperienza di lavoro per qualche anno, ma alla fine è stato un vero e proprio cambiamento di vita.

Raccontaci cosa fai alla Pixar, qual è il tuo ruolo e di cosa ti occupi.

Da quando sono alla Pixar ho ricoperto diversi ruoli. Inizialmente ho lavorato su *Toy Story 2* come Animation Scientist, termine un po' generico per definire le persone del dipartimento tecnico. Mi sono occupato di modellazione, controlli per l'animazione, materiali e effetti speciali. Un po' di tutto. Dopo *Toy Story 2* ho lavorato come supervisore di sequenza (responsabile di alcune sequenze del film da un punto di vista tecnico) a *Monsters & Co.* Nel 2002 mi sono trasferito nel reparto ricerca e sviluppo per migliorare alcune tecnologie, in particolare quelle per realizzare i materiali e i capelli. Nel 2007 sono tornato in produzione come responsabile tecnico di *Toy Story 3* a guida di un centinaio dei cosiddetti Animation Scientists, e successivamente con lo stesso ruolo per *Monsters University*. Durante la produzione del film, mi è stato chiesto di tornare nel gruppo di ricerca e sviluppo come responsabile. Attualmente ricopro la carica di Vice President Software R&D, una delle posizioni più di rilievo, specie per quanto riguarda la parte tecnologica e di ricerca.



Dal vedere le animazioni da una poltrona del cinema al farle, il salto è grande e immagino divertente oltre che gratificante. Com'è la realtà lavorativa della Pixar?

Lavorare alla Pixar è qualcosa di speciale, il nostro obiettivo è quello di far sorridere i bambini con le loro famiglie, ma lo facciamo con una grande ricerca artistica e attraverso le più avanzate tecnologie di grafica e animazione. Un connubio quasi unico che rende il nostro lavoro piacevole e tutto sommato spensierato. Come in tutte le realtà lavorative ci sono problemi da risolvere, ma vengono sempre affrontati tenendo bene in mente quello che è il nostro obiettivo finale, raccontare una bella storia usando tecniche che catturino lo spettatore.

Cosa facevi prima in Italia e perché hai scelto di partire?

Prima di partire mi occupavo di software grafico. Ho scritto un programma di design, solidThinking, ancora oggi in commercio. È stata una esperienza lavorativa gratificante sul piano tecnico svolta in una piccola startup di Vicenza, ma le prospettive a lungo termine non erano delle migliori viste le dimensioni della realtà italiana in questo settore. Da lì la scelta di tentare il salto con la Pixar, da sempre un punto di riferimento per grafica e animazione computerizzata.

In questi anni sono cambiate molte cose. Cosa vede un occhio esterno come il tuo?

Purtroppo non vedo molti cambiamenti in Italia, sempre le stesse persone, nello spettacolo, nella cultura e nella politica. Potrei unirmi al coro di quelli che hanno visto l'Italia perdere

competitività sul piano economico, ma non voglio dire cose che già leggi ogni giorno sui giornali. La cosa più triste è vedere la quasi completa mancanza di educazione civica in Italia. Ognuno fa per sé pensando di essere più furbo senza capire che la vera forza di una nazione è la collaborazione e il rispetto delle regole. Pensa quanti problemi si risolverebbero se si riuscisse a fare ragionare la collettività sull'importanza di questi due concetti: senso della nazione e rispetto delle regole.



Un brianzolo in California: come vivi e cosa fai. Quanta “italianità” ti sei portato dietro o riconoscono in te e quale “italianità” invece, se c’è, ti sei dovuto scrollare di dosso?

Vivo a San Rafael, a nord del Golden Gate, sono in un’area molto verde considerata agricola, un pochino come vivere in Brianza. Sono a 30 minuti da San Francisco e a 40 minuti dalle spiagge sul Pacifico. Un posto incredibile come paesaggio e clima e con la vicinanza di una grande città multietnica come San Francisco. Passo la maggior parte dei miei week-end con la mia famiglia (moglie monzese e tre bambini nati qui) all’aperto, sulle colline o al mare.

La mia italianità mi è servita molto sul lavoro, essere abituati ad arrangiarsi quando si viene da realtà lavorative piccole come quelle italiane, mi ha aiutato specie nei primi anni. Molti colleghi

avevano una immagine dell'italiano ancora molto romantica e sembrava loro strano che mi occupassi di tecnologia.

Torni spesso in Italia?

Senza bambini tornavo tutti gli anni, adesso facciamo ad anni alterni. Fortunatamente i nonni, che vivono ancora a Monza, vengono spesso a trovarci.

Il biglietto di andata lo hai fatto tempo fa. A quello di ritorno, ci pensi ogni tanto?

Penso spesso all'Italia e a cosa potrei fare se tornassi. Vorrei aiutarla a tornare un paese "giovane" con la voglia di crescere e riscattarsi. Purtroppo non saprei da dove cominciare, e lasciare tutto quello che ho costruito in questi anni, qui negli USA, per ricominciare da capo in Italia, considerate le condizioni attuali, non è una scelta facile e probabilmente un po' folle.

C'è qualcosa che pensavi avresti avuto più possibilità di fare, o riuscire a fare, partendo, e invece così non è stato?

Mi ritengo molto fortunato da questo punto di vista. Quando sono partito, sognavo di lavorare su un film Pixar e di occuparmi di tecnologia. Arrivare a esserne il responsabile è qualcosa che ha superato le mie migliori aspettative.

Quello che sei riuscito a fare lo abbiamo visto tutti. E siccome siamo curiosi... a che cosa stai lavorando adesso? Raccontaci qualcosa delle prossime uscite.

Attualmente stiamo lavorando a diversi film che usciranno a partire dal 2015. Nel mio gruppo ci stiamo focalizzando su come incrementare le prestazioni del nostro software di parecchie volte così da poter lavorare in tempo reale. Ti faccio un semplice esempio. Un artista che si occupa di luci e illuminazione apporta le sue modifiche a una scena lavorando in maniera interattiva a bassa qualità. Per vedere il risultato finale ad alta qualità, del suo lavoro, deve aspettare che l'immagine sia calcolata al computer durante la notte, dalle 5 alle 10 ore di calcolo. Grazie alle ultime innovazioni hardware e software in particolare, stiamo cercando di ridurre questi tempi entro il minuto così da permettere all'artista di continuare il lavoro interattivo anche su immagini ad alta qualità e risoluzione.

Biografia Wikipedia

Quaroni frequentò la facoltà di Ingegneria Elettronica presso il Politecnico di Milano dal 1987 al 1992, per poi iniziare a lavorare alla prima versione di solidThinking, un software per la modellazione 3D ed il rendering, basato sulle NURBS, sulla piattaforma NeXT, per il quale vinse il premio di miglior nuova applicazione della categoria "CAD e 3D" alla NeXTWORLD EXPO di San Francisco del 1993.^[1]

Nel 1996 Quaroni fece domanda per una posizione presso la Pixar, durante la SIGGRAPH di New Orleans. Venne assunto l'anno successivo e, dopo essersi trasferito negli Stati Uniti, cominciò a lavorare come direttore tecnico su *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa*.^[1] Nel 2000 venne promosso a supervisore delle sequenze di *Monsters & Co.*, lavorando alle simulazioni dinamiche, agli effetti speciali e dedicando molti degli sforzi del reparto sulla

realizzazione della pelliccia di Sulley. Dopo il completamento del film, Quaroni venne messo a capo della divisione ricerca e sviluppo con il compito di ideare nuovi software.^[1] Nel frattempo, collaborò alla pellicola *Cars - Motori ruggenti* come doppiatore del personaggio di Guido, aiutando la troupe a tradurre i dialoghi del personaggio in italiano; il ruolo di doppiatore venne da lui ricoperto anche nel sequel, *Cars 2* e nella serie animata derivata *Cars Toon - Le incredibili storie di Carl Attrezzi*. Nel 2007, riprese il suo ruolo di supervisore e direttore tecnico per il film *Toy Story 3 - La grande fuga*,^[1] carica che gli venne affidata anche nel sequel di *Monsters & Co.*, *Monsters University*.^[1]

.