

lunedì 2 maggio 2016 - 15:30

di [Marco Passarello](#)

Stefano Dubai, scultore digitale

L'importante è la visione

L'autore di personaggi digitali come quelli di Frozen e Big Hero 6 è rientrato in Italia

Al cinema le animazioni digitali sono sempre più frequenti, ma raramente ci si sofferma a pensare agli artisti che dal nulla hanno dato vita alle creature che vediamo sullo schermo. Tra le principali figure di quest'arte digitale c'è l'italiano **Stefano Dubai**, dalla cui creatività sono nati alcuni dei personaggi che popolano film come *Ralph Spaccatutto*, *Frozen – Il regno di ghiaccio* (**vincitore di un Oscar** come miglior film di animazione) e *Big Hero 6*, dove ha animato il robot gonfiabile protagonista. Dopo aver molto lavorato all'estero, Dubai è recentemente rientrato nel nostro Paese per aprire un proprio studio dedicato alla **scultura digitale**: il **Carbon Eye Complex**, con sede a Roma nel quartiere del Portonaccio. Oltre a proseguire il suo lavoro per il cinema, Dubai sta anche sperimentando metodi per trasportare nel mondo reale le sue creazioni digitali, usando **stampanti 3D** per realizzare oggetti, come per esempio una collezione di argenteria ispirata alle creature inventate da **H. P. Lovecraft**. Abbiamo intervistato Dubai a Fuggi, dove partecipava come ospite alla [DeepCon](#), una convention dedicata a *Star Trek* e alla fantascienza.

Qual è stato il percorso che ti ha portato a diventare un artista digitale?

Ho sempre voluto fare l'artista. Disegnavo tantissimo già quando ero alle superiori. Avendo letto e apprezzato *Il gioco di Ender*, romanzo di fantascienza il cui protagonista è un ragazzo che riceve un addestramento militare, ho scelto di frequentare la scuola militare Nunziatella, un'esperienza per me molto positiva. Quando ne sono uscito avrei voluto fare il pilota militare, ma poi ho cambiato idea, e per qualche anno ho brancolato cercando di capire cosa fosse meglio fare per me. Alla fine mi sono iscritto a Scienze dei Media e della Comunicazione Multimediale, una branca della facoltà di Matematica presso l'Università di Tor Vergata. Dopo la laurea ho frequentato a Hollywood la Gnomon, che è una delle principali scuole di formazione nel campo degli effetti visuali. A metà del corso ho cominciato a lavorare presso i Gentle Giant Studios, dove ho incontrato la mia grande passione: la scultura digitale. Progressivamente mi sono specializzato, arrivando a lavorare per grandi studi come Disney e Sony. Da poco ho deciso di tornare in Italia per fondare il mio studio, il Carbon Eye Complex.

Come mai hai preso questa decisione?

Volevo mettere in pratica alcune idee, in particolare quelle per la realizzazione di oggetti reali a partire da sculture digitali. C'è un magia particolare nel tenere in mano un oggetto che non è mai esistito prima, nemmeno sotto forma di modello in creta. Io realizzo il modello digitalmente usando il software Zbrush, e poi ne creo una prima versione in plastica usando una stampante 3D. In fonderia il modello viene rivestito di gesso per creare uno stampo. Il tutto viene riscaldato in modo da far sciogliere la

plastica, che viene sostituita da metallo iniettato a pressione. Si ottiene così un primo modello di cui vengono poi fatti dei calchi per la produzione in serie. È così che ho prodotto la mia serie “Mythos Cutlery”, posate in bronzo ispirate ai miti lovecraftiani.

Non hai mai pensato di dirigere un tuo film d’animazione?

Finora il mio lavoro è stato sempre subordinato a un’art direction, che si manifesta spesso in una serie di direttive estremamente frustranti, delle quali l’artista non capisce il motivo. Perché le cose devono essere fatte *esattamente* così? Ma bisogna avere fede nella visione dell’art director, perché solo così viene fuori un prodotto come *Frozen*, che sembra disegnato da una mano singola anche se è il risultato del lavoro di 500 persone. Scontrandomi con questo tipo di limitazioni mi sono talvolta molto arrabbiato, è umano, ma col tempo sono arrivato a rendermi conto del motivo per cui certe regole ci sono e vanno rispettate. Per arrivare ad essere io quello che detta le regole, però, devo prima esplorare me stesso, capire cosa voglio fare. Ho bisogno di tempo per sviluppare una visione indipendente.

E che cosa potresti voler fare?

È solo un’idea, ma in questo momento mi piacerebbe lavorare su animazioni digitali più adulte, il tipo di cose che potrebbero piacere a Guillermo del Toro. L’animazione è affascinante perché, anche se spesso viene percepita come un prodotto per bambini, in realtà può essere applicata a qualunque tipo di cinema. È solo una fantasia, ma mi piacerebbe produrre qualcosa di lovecraftiano, ci sto anche lavorando a tempo perso. Sono un fan sfegatato di Lovecraft: è morto da quasi un secolo, ma senza di lui non ci sarebbe stato *Alien*, ha inventato il concetto di orrore cosmico. E penso che finora nel cinema, a parte forse *Dagon* [film spagnolo a basso budget del 2001], non ci sia stato neppure un prodotto veramente lovecraftiano, in grado di rendere fino in fondo quelle atmosfere, e non capisco perché.

Perché in Europa non abbiamo studi di animazione che possano fare concorrenza a colossi statunitensi come Disney/Pixar?

In realtà ne abbiamo già. Per esempio, lo studio britannico di effetti speciali Double Negative sta cominciando a lavorare su film di animazione. Aardman è uno studio di animazione di Bristol. In Francia c’è tutto un fiorire di iniziative. E un bel film come *Brendan e il segreto di Kells* è stato realizzato anche col contributo dell’Irlanda.

Talvolta però le animazioni europee appaiono molto derivative...

C’è chi concepisce l’arte solo come emulativa. Nei forum di grafica 3D avrò visto almeno centocinquanta varianti di Hulk. Si tende a pensare che l’industria dell’intrattenimento implichi uniformità, ma questo non è accettabile. *Brendan e il segreto di Kells* è splendido proprio perché è assolutamente non convenzionale. Riproduce le grafiche che decorano un libro antico, però quando i personaggi si muovono sono assolutamente tridimensionali. C’è una ricerca di stile profonda. Per questo sto cercando di fare le cose meno emulative che mi vengono in mente, per esempio i miei pezzi di argenteria basati sull’immaginario di H. P. Lovecraft, una cosa che nessuno aveva fatto prima. È solo così che si può fare la differenza.

Mentre eri negli USA hai dovuto mettere da parte il tuo background artistico italiano?

L’italianità è disprezzata solo dagli italiani. Scrivetelo pure a caratteri cubitali. All’estero siamo apprezzati e celebrati per la nostra italianità. Da noi purtroppo siamo abituati a lamentarci, è diventato un problema culturale. Dovremmo invece essere orgogliosi delle nostre capacità. Ma se aspettiamo che la mela caschi dal cielo, non succederà mai nulla. Le persone che, come me, ritornano in Italia dall’estero lo fanno anche perché vogliono essere di ispirazione, sia pure con umiltà e senza pretese. A

me farebbe molto piacere avere intorno a me una scena vitale, che è essenziale per trovare l'ispirazione. Se mi trovo intorno solo facce lunghe per partito preso, difficilmente mi sentirò ispirato. Per questo cerco di dare il mio contributo, di essere disponibile, se qualcuno mi contatta gli rispondo, anche se non lo conosco. Se non c'è un contatto umano, se non ci si aiuta a vicenda, non si arriva a nulla.

Che difficoltà stai incontrando in Italia rispetto al tuo lavoro all'estero?

In realtà sto trovando tutto quello che mi serve per le mie attività. Se ho bisogno di un microfonditore, di un restauratore, di un serigrafo, in Italia ne trovo di bravissimi. E ci sono persone che vengono da me per propormi collaborazioni, anche senza contropartita economica. Gli unici problemi sono le infrastrutture che mancano e, ma questo lo devo ancora verificare, quello delle tasse. Una pressione fiscale eccessiva strangola gli artisti. Fosse per me, le startup dovrebbero avere un'esenzione completa dalle tasse per i primi cinque anni. Solo così sarebbe facile avviare aziende, assumere dei dipendenti, e lo Stato sarebbe ripagato in seguito della sua rinuncia iniziale.

Ti è mai capitato di sentirti snobbato per il fatto di essere un artista digitale e non tradizionale?

Ci sono molti artisti che si rifiutano di usare le nuove tecnologie. A me sembrano persone che si sono abituate a tirare una slitta e, quando viene inventata la ruota, si rifiutano di usarla e maledicono ogni carretto che passa. Io il pennello lo so usare, anche se non sono Caravaggio. Ma gli artisti sono tanti, e alla fine il mezzo che usano per esprimersi è ininfluente: l'importante è l'idea, la visione.