

AZIENDE & PERSONE / LA PIXAR

# L'uomo che fa vivere i cartoon

La sua storia potrebbe essere un film. Anche se, di sicuro, non un cartone animato digitale computerizzato di quelli che ormai è abituato a realizzare. Guido Quaroni, monnese, 37 anni, nel 1991 si appassiona di animazione e grafica computerizzata durante gli studi di ingegneria elettronica al Politecnico di Milano. Comincia così a sviluppare programmi Cad e rendering che vengono distribuiti da una software house italiana. La svolta arriva nel 1995, quando Quaroni viene contattato da un ingegnere dell' MIT di Boston che, neoassunto alla Pixar, utilizza i suoi programmi. La Pixar è la società di animazione digitale che, guidata dal genio di Steve Jobs, ha realizzato sei cartoni di successo planetario distribuiti dalla Walt Disney: «Toy Story» 1 e 2, «Monsters & Co», «Alla ricerca di Nemo» «A bug's life» e «Gli incredibili». Le sono valsi 18 Oscar e ricavi per 3,2 miliardi di dollari.

**SUPERTECNICO**

Quell'ingegnere di Monza responsabile delle tecnologie arrivato a San Francisco a 29 anni

113  
MILIAI DI DOLLARI

213,41  
MILIAI DI DOLLARI

0.010,00  
MILIAI DI DOLLARI

30,33  
RAPPORTO PREZZO/UTILE



Guido Quaroni. Partito dal Politecnico di Milano, ha fatto carriera alla Pixar, fondata da Steve Jobs, che realizza film di animazione digitale come «Alla ricerca di Nemo» della Disney

«In Italia stavo sviluppando soluzioni innovative — racconta Quaroni — ma non c'era mercato. Ero in una situazione precaria, nessuno che mi volesse assumere, lavoretti qua e là ma nulla di ufficiale e continuativo. Quando venni contattato dalla Pixar in California che mi offriva di lavorare per loro decisi che un'occasione così non potevo lasciarmela scappare e feci le valigie». Del resto, Guido Quaroni è

sempre stato più apprezzato all'estero che in Italia, il suo software di animazione e modeling SolidThinking aveva vinto nel 1993 il premio «Best of Breed award» come migliore pacchetto grafico al NeXTWorld Expo di San Francisco. Quando alla Pixar venne assunto come technical director ha 29 anni; il suo compito, fare da coordinatore tra l'art-department e gli animatori, ovvero coloro che devono trasferire in formato digitale lo story-board dei creativi. Dalla sua aveva una profonda conoscenza de-

gli aspetti tecnici — visto che buona parte del software lo aveva disegnato lui — più una naturale predisposizione al lavoro di squadra, uno degli aspetti sui quali la Pixar ha sempre puntato moltissimo. «Il progetto fu un successo e fui onorato di vedere il mio nome nei titoli di coda di Toy Story 2» racconta fiero. Come riconoscimento per gli ottimi risultati conseguiti, Quaroni viene nominato supervisore delle sequenze del successivo film in produzione, Monsters Inc. Nella nuova posizione è responsabile del

work-flow delle sequenze. La produzione delle varie sequenze in lavorazione deve procedere da una fase all'altra come previsto da un piano: un ritardo può significare posticipare l'uscita della pellicola con conseguenze negative sui risultati della società. «Mentre lavoravo a Monsters & Co. mi resi conto che i software utilizzati nelle fasi di produzione potevano essere ottimizzati, così chiesi di essere trasferito alla divisione ricerca e sviluppo shading and paints» racconta Quaroni che, a capo di un team di sei perso-

ne si mette al lavoro per ridurre i tempi delle lavorazioni e migliorare la qualità dell'output. Oggi è responsabile del production engineering ovvero di tutto il software utilizzato nelle varie fasi di lavorazione: una posizione di responsabilità in una società che fa dell'animazione digitale il suo fiore all'occhiello. «Quello che mi piace della Pixar — confessa Quaroni — è il livello di interazione tra persone con profili diversi, da chi scrive la storia a chi crea il look&feel dei personaggi, a chi li traduce in modelli com-

puterizzati in 3D». Ora si appresta al lancio di un nuovo film - «Cars» - che uscirà nelle sale americane in estate, sempre distribuito dalla Disney. Nella nuova sede Pixar a Emeryville ci sono una piscina e campi da calcio, tennis e pallavolo che enfatizzano l'importanza che la società ripone nella costruzione della squadra. «Anche qui, come in altre società di Silicon Valley, c'è molta pressione sui risultati, bisogna essere i numeri uno, le aspettative sono più alte del normale — dichiara

Guido — c'è stato un periodo in cui lo stress era cresciuto a livelli di guardia, si lavorava la sera e nei week-end. Poi la società ha capito ed è intervenuta per porre rimedio». Alla Pixar le stock option giocano ancora un ruolo importante: «quando sono entrato nel '96 le azioni valevano 12 dollari, oggi siamo a cento. È vero che le aspettative sono elevate ma la retribuzione è commisurata».

Per mantenere elevato il livello di creatività dei dipendenti è stata istituita una vera e propria università, la Pixar University, che persegue un duplice obiettivo. Da una parte insegna l'utilizzo del software che viene usato in tutte le fasi di produzione, dall'altra enfatizza la formazione creativa offrendo corsi artistici che vanno dalla scultura alla pittura, dalla fotografia alla recitazione. Ogni trimestre vengono annunciati i nuovi corsi, a cui si può partecipare anche durante l'orario di lavoro per un massimo di quattro ore settimanali. La qualità del prodotto e l'originalità delle storie saranno i fattori vincenti, non a caso tutte le idee alla base dei propri film sono nate internamente. Conclude Quaroni: «La vita qui è bella, la carriera è ottima, con mia moglie e mio figlio ci siamo abituati a vivere nella area della baia di San Francisco». L'Italia a questo punto sembra sempre più un lontano ricordo.

**LA SCUOLA**

I dipendenti seguono lezioni su tutte le arti perché qualità e originalità sono i fattori vincenti

Anna Gatti / MyQube

## La signora venture capital

Il venture capital è l'elemento fondamentale del successo di Silicon Valley senza il quale le idee innovative degli imprenditori che giungono qui da tutto il mondo si spegnerebbero per mancanza di risorse. Basti pensare che il 30% di tutte le società americane finanziate da Venture Capital ha sede in Silicon Valley, percentuale che cresce al 45% se si allarga l'area a tutta la West coast. Tra i protagonisti del capitale di rischio c'è anche una donna italiana, Anna

Gatti, partner e da poco anche direttrice della sede californiana di MyQube, società di venture capital e advisory internazionale nei cui fondi gioca un ruolo importante come investitore Telecom Italia.

«I settori più caldi — continua Gatti — sono quello del wireless in particolare per i servizi a valore aggiunto e il comparto del gaming, i giochi. C'è poi molto interesse per tutti quei servizi che permettono di informatizzare la casa, consentendo per esempio il monitoraggio wireless a distanza e anche per l'IP Tv, la televisione via Internet Network».



Anna Gatti. Laureata alla Bocconi, esperta di capitali di rischio, ha lavorato come economista all'università di Stanford e all'Oms di Ginevra

Laureata alla Bocconi, esperta di capitali di rischio, ha lavorato come economista all'università di Stanford e all'Oms di Ginevra. È partner e da poco anche direttrice della sede californiana di MyQube, società di venture capital e advisory internazionale nei cui fondi gioca un ruolo importante come investitore Telecom Italia.

Dopo un'esperienza come senior economist advisor all'Organizzazione mon-

Massimo Arrigoni / Early Impact

## Scommessa e-commerce

Secondo Forrester Research, nel 2010 il commercio elettronico rappresenterà una quota del 13% delle vendite al dettaglio degli Stati Uniti, un mercato che vale già oggi 172 miliardi di dollari. Massimo Arrigoni, milanese, 33 anni, Ceo e fondatore di Early Impact, sede a San Francisco, si occupa di commercio elettronico dal lontano 1994, agli albori di Internet.

Prima di trasferirsi negli Stati Uniti e fondare Early Impact nell'autunno del 2001, Arrigoni è stato marketing director

di eSynch, una società di sviluppo di software per la distribuzione e il commercio di materiale multimediale via Internet, e prima ancora Marketing Director presso Software Abroad, società di consulenza e distribuzione di software. Laureato in Economia e commercio all'Università Bocconi di Milano con una delle primissime tesi sul commercio elettronico, Arrigoni è impegnato nel settore dal 1995, quando la vendita via Internet era allo stato embrionale ma già prometteva di diventare un importante canale distributivo. Nasce così l'idea di fondare Early Impact, società specializzata nello sviluppo di software per l'e-commerce delle piccole e medie imprese. Il software, chiamato Pro-



Massimo Arrigoni. La sua società realizza applicazioni per le piccole imprese che vogliono lanciarsi nel commercio elettronico

ductCart, oggi è utilizzato da migliaia di negozi online in tutto il mondo e da grandi aziende come la tedesca Zeiss. «Ero stato negli Stati Uniti per uno scambio tra la Bocconi e l'Università della California di Santa Barbara — racconta Arrigoni — e dopo alcune esperienze di lavoro in Italia, quando si è trattato di fare lo start-up di Early Impact ho preferito fare il salto e trasferirmi oltre-oceano dove vedevo più possibilità di successo». L'idea alla base della società è quella di creare un'applicazione per la vendita di prodotti e servizi complessi (per esempio, la vendita di servizi di catering) che richiedono, in fase di acquisto, una serie di personalizzazioni. La soluzione deve essere allo stesso tempo facile da implementare e non troppo costosa per la piccola impresa cliente. Early Impact è diventata ben presto leader in questa fascia di mercato e, dalla sua nascita, il tasso di crescita del fatturato è stato del 40% annuo, con una struttura che conta, compresa la rete di vendita diretta e indiretta, circa 130 persone.

«Quando si parla di tecnologia, Silicon Valley rappresenta ancora un'occasione unica, anche se molte cose sono cambiate. Però noi, da bravi italiani abbiamo sempre tenuto i piedi per terra senza mai montarci la testa». Adesso Arrigoni guarda al mercato italiano come prossima opportunità di crescita ed è alla ricerca di partner commerciali. Una recente ricerca di OneTOne Research sembrerebbe dargli ragione: se lo scorso anno solo il 21% degli utenti Internet italiani ha fatto acquisti natalizi online, quest'anno il 62% degli intervistati ha dichiarato che acquisterà sul web almeno un terzo dei regali di Natale.

Vittorio Viarengo / Oracle

## Un posto unico al mondo

Quando nel 1998 Vittorio Viarengo, genovese, 40 anni, sbarcò a Boston per negoziare la vendita di Vivi Software, piccola società specializzata nei database a oggetti fondata con un collega di studi a Ingegneria quattro anni prima, non sapeva che stava per iniziare un'avventura che lo avrebbe portato da una costa all'altra degli Usa ai vertici delle più importanti società di software del mondo. Vivi Software venne acquisita da

nel reclutare le persone che ritengono chiave per un lavoro». In Bea crescono rapidamente le sue responsabilità e in due anni Viarengo è già «vicepresident strategy».

Nel 2005 approda alla Oracle di Larry Ellison, una delle tre più grandi società di software del mondo con Microsoft e Sap, dove viene costituita una Business Unit Mobile Voice & Communication Platform con un team di un centinaio di risorse. L'obiettivo è sviluppare una piattaforma software che permetterà ad Oracle di giocare un ruolo di primo piano nel mercato delle piattaforme per l'erogazione di servizi per le telecomunicazioni, settore che gli analisti stimano raggiungerà 800 milioni di dollari nel prossimo biennio. Spiega Viarengo: «Internet sta cambiando l'economia delle telefonate, con la diffusione del Voice Over Ip il costo di una chiamata è sempre più contenuto e cresce l'importanza di società come Skype e Vonage».



Vittorio Viarengo. Genovese, esperienze a Boston e Seattle, dal 2005 è in Oracle alla guida di un team che progetta servizi per le Tlc

Di Silicon Valley Viarengo sottolinea la propensione al rischio. «Per certi versi è un posto unico al mondo, pronto a prendere rischi, finanziare nuove idee e soprattutto dare spazio ai giovani. Qui non devi avere i capelli grigi o anni di esperienza per fare la differenza, anzi il contrario», spiega. Resta il sogno di poter tornare a Genova con un'idea nuova, creare una start-up, reclutare giovani talenti italiani «iniettando nel gruppo un po' del dinamismo e disponibilità al rischio che ho visto in America». Ma è un sogno che per il momento rimane nel cassetto.

«Una delle lezioni più importanti che ho imparato in questi otto anni — commenta Viarengo — lavorando con leader come Bosworth è la tenacia, quasi un accanimento, che applicano



good to know you

vuole trasparenza per la sua impresa

Siamo lieti di annunciarvi che Randstad è la prima Agenzia per il lavoro in Italia ad avere ottenuto la certificazione etica SA8000 ("Social Accountability 8000").

Il nostro obiettivo è far incontrare le persone e le organizzazioni, promuovendo l'interesse di tutti gli attori

le serve un'agenzia per il lavoro certificata

coinvolti nel processo: i lavoratori somministrati, le aziende clienti, i dipendenti e tutti coloro che entrano in contatto con la nostra azienda.

Le nostre attività quotidiane sono guidate dai valori nei quali crediamo. Per questo ci siamo dotati di un sistema di gestione

della responsabilità sociale, aderendo allo standard internazionale SA8000.

La certificazione SA8000 rappresenta una garanzia di eticità del nostro modo di operare, un motivo in più per scegliere Randstad come azienda con la quale collaborare.

