

‘PIXAR. 30 ANNI DI ANIMAZIONE’
RECENSIONE DELLA MOSTRA
DI PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI
(ROMA, 9 OTTOBRE 2018 - 20 GENNAIO 2019)

LETIZIA FIORI

«I nostri film sono assolutamente high-tech,
ma alla loro origine ci sono storie e personaggi
sbocciati dall’immaginazione e dalla traccia di
una matita su carta» (Lee Unkrich)

Quale fan(atica) numero uno di ogni cartone animato possibile e immaginabile, non potevo certo non visitare la mostra *Pixar. 30 anni di animazione*. L’esposizione arriva, in realtà, due anni dopo il trentesimo anniversario della fondazione della Pixar, festeggiato nel 2016: la società nasceva, infatti, nel febbraio del 1986 in California, quando la divisione della Lucasfilm di George Lucas veniva acquistata da Steve Jobs, che la rese indipendente rinominandola Pixar Animation Studios, per la modica cifra di dieci milioni di dollari.

Dopo l’esordio al MOMA di New York nel 2005 (in occasione del ventesimo anniversario) e il successivo giro del mondo, dal Messico all’Estremo Oriente, la mostra è sbarcata a Roma, nella cornice di Palazzo delle Esposizioni, arricchita di nuovi elementi. Con più di quattrocento opere tra disegni, sculture, bozzetti,

collage e *storyboard*, oltre ad una ricchissima selezione di materiali video, la mostra, curata da Maria Grazia Mattei nella sua edizione italiana, intendeva offrirsi come vero e proprio viaggio nell'universo creativo della casa di produzione cinematografica americana.

Visitarla è stato un po' come entrare in punta di piedi dentro alcuni dei film che ci hanno rubato il cuore. Tutto è iniziato con *Toy Story*: così proprio dal primo lungometraggio interamente 'animato' al computer si parte per festeggiare il compleanno degli Studios. Un viaggio attraverso disegni, bozzetti e proiezioni video nell'universo dove sono nati Woody e Buzz, appunto, con il primo schizzo sul tovagliolo di un ristorante, ma anche Nemo, Mr Incredible, Carl Fredricksen e sua moglie Ellie, che in *Up* condividevano il sogno di arrivare alle Cascate Paradiso, la piccola Riley e tutte le sue emozioni in *Inside Out* – il film più visto del 2015 –, Miguel l'aspirante musicista di *Coco* e, naturalmente, gli altrettanto indimenticabili cortometraggi.

In trent'anni i film del colosso americano sono riusciti a coinvolgere il pubblico di ogni età in una girandola di allegria, adrenalina, commozione e nostalgia – spesso in rapida successione – per lasciarlo, alla fine, con quel sorriso appagato che solo il grande cinema sa regalare. Sfido persino i più cinici a non commuoversi di fronte ai primi dieci minuti di *Up*, emozionanti seppur quasi interamente privi di dialoghi, o al saluto di Bing Bong in *Inside Out*.

Ma sapevate che ci vogliono anche cinque anni per realizzare un film di animazione? Che prima ancora di utilizzare computer ed effetti digitali si passa attraverso bozzetti e semplici disegni a matita o a carboncino? E che questi incredibili film sono il frutto del lavoro di una squadra di creativi e registi di fama mondiale che utilizza i tradizionali strumenti come il disegno, i colori a tempera, i pastelli e la scultura insieme a quelli dei *digital media* più all'avanguardia? Grazie a questa mostra siamo entrati dietro le quinte dei film di animazione, ammirando stupiti il lavoro dei *filmmakers* che, come per magia, riescono a trasformare bozzetti e disegni in un'appassionante storia per grandi e piccoli spettatori.

La fama della Pixar, infatti, è dovuta principalmente proprio alla straordinaria abilità nel combinare arte e tecnologia e all'utilizzo innovativo dei *digital media* per creare storie originali e personaggi intramontabili.

Arte e tecnologia sono sapientemente mescolate, in un incontro armonioso e complesso al tempo stesso, fatto di passione, tradizione e innovazione, grazie all'impegno di una intera comunità di talentuosi creativi capaci di lavorare gli uni accanto agli altri, mettendo a disposizione il proprio sapere e i propri strumenti, che si tratti di disegno e colori tradizionali o di avveniristici *digital media*, per uno scopo comune.

«*Pixar. 30 anni di animazione* è concepita per approfondire il lavoro di quella che è una vera e propria bottega rinascimentale digitale che crea capolavori, dove disegno a mano, scultura e informatica coesistono sul grande schermo in una sintesi armonica», ha dichiarato Maria Grazia Mattei. «Siamo di fronte a una sorta di nuovo Umanesimo: grazie alla commistione di innovazione e creatività, si guarda alla tecnologia in una dimensione artistica e profondamente umana».

E ancora: «Viviamo in un'epoca di transizione culturale, dove abbiamo messo al centro la tecnologia – come un cannocchiale al rovescio –, generando ansia verso il futuro... Ebbene, il cannocchiale va rovesciato, per tornare a vedere qual è l'apporto umanistico esistente tra uomo e mezzo tecnologico. Torniamo a vedere l'arte come una bottega rinascimentale digitale, creando collaborazione e interdisciplinarietà con il mondo digitale».

Organizzata secondo un percorso ad anello, la mostra è pensata per un pubblico eterogeneo e più ampio possibile, comprendente, ovviamente, pure i bambini. Agli spettatori, di qualsiasi età essi siano, l'allestimento fornisce spunti e suggestioni utili a capire come abbiano preso vita le storie che così bene conoscono, e amano. Prima dell'animazione digitale, ma anche prima dei disegni, ad esempio, scopriamo un'altra fase fondamentale: la costruzione della storia. Per questo gli autori si calano letteralmente nel mondo dei loro personaggi. Così, se in *Alla ricerca di Nemo* si sono tuffati nelle profondità del mare, studiando e approfondendo il concetto della memoria breve dei pesci, utilizzato poi

LETIZIA FIORI

per Dory, in *A bug's life* hanno costruito una telecamera microscopica per capire com'è la realtà vista dalle formiche! Un'immersione totale in scenari sconosciuti per comprendere la vita dei personaggi che vi abitano.

La mostra è articolata attorno ai tre temi fondamentali su cui si basa la realizzazione di un film: Personaggio, Storia e Mondo. Il tutto arricchito da due installazioni spettacolari, l'*Artscape* e lo *Zoetrope*, che con la tecnologia digitale fanno rivivere le opere esposte e ricreano l'emozione e la magia dell'animazione.

Oltre alla mostra, a Palazzo delle Esposizioni si può prendere parte a incontri con esperti che raccontano l'universo Pixar attraverso approfondimenti sui personaggi dei film, sulle tecniche di animazione e su come si lavora negli *studios* californiani. Per tutta la durata della rassegna, inoltre, c'è la possibilità di rivedere, come al cinema, le storie che la Pixar ha realizzato in questi trent'anni, da *Toy Story* a quello che ha segnato, lo scorso settembre, il ritorno in sala della famiglia Parr, *Gli Incredibili 2*.

Didascalie

Fig. 1. Bob Pauley, *Woody e Buzz*, riproduzione di un disegno a pennarello e matita su carta, 1995.

Fig. 2. Jason Deamer, *WALL•E*, pennarello su carta, 2008.

Fig. 3. Daisuke "Dice" Tsutsumi, *Miguel e Nana Coco*, dipinto digitale, 2017.

Fig. 4. Ricky Nierva, *Confraternita OK: Studio delle sagome*, pennarello su carta, 2013.

Fig. 5. *Lastra di Hamm*, lastra, 1999.

'PIXAR. 30 ANNI DI ANIMAZIONE'



1



2

LETIZIA FIORI



3



4



