

PIXAR. 25 anni di animazione

Pannelli in mostra

COLORSCRIPT

Un colorscrip è uno strumento artistico che traduce visivamente il contenuto emotivo di una storia attraverso l'uso del colore, della luce e dell'atmosfera. Il colorscrip raffigura l'intera storia in ordine cronologico al fine di permettere la visualizzazione della struttura cromatica di base da utilizzare nell'intero film. Il colorscrip è uno dei primi strumenti che consente di vedere la storia nella sua interezza, una sorta di vista in bassa risoluzione che rivela l'intera traiettoria emotiva del film. Il colorscrip funziona perché rimuove il dettaglio e le idee vengono presentate nella loro forma più concisa.

LA TRILOGIA DI TOY STORY

Questa sezione raccoglie opere che si riferiscono alla produzione di *Toy Story*, *Toy Story 2* e *Toy Story 3* – tre film che attraversano la storia delle Pixar. Organizzati in tre parti, i materiali esposti introducono i concetti di Personaggio, Storia e Mondo, elementi chiave che John Lasseter, Direttore Creativo della Pixar, ritiene indispensabili per la realizzazione di un grande film di animazione.

Personaggio

Un personaggio muove la storia e dà allo spettatore qualcosa o qualcuno con cui identificarsi. I personaggi di maggior successo sono intrisi di pensieri, sentimenti e personalità con cui possiamo rapportarci.

Storia

In Pixar si lavora a lungo allo sviluppo delle storie, si parte da un concept, si passa alla scrittura del copione per quindi giungere a rappresentare il film in forma visiva con gli storyboard. Questo lungo processo genera storie coinvolgenti e ricche di pathos come la vita reale sa essere.

Mondo

Creare mondi fantastici richiede immaginazione, lavoro e rigore. Per ogni singolo film la Pixar inventa ambientazioni che seguono regole interne ben precise, appropriate ai nuovi mondi immaginati dagli artisti.

IL MONDO

I film della Pixar offrono agli artisti l'opportunità di creare universi immaginifici e di realizzarli sullo schermo. Se volessero mostrarci il mondo reale, una telecamera tradizionale sarebbe più che sufficiente, ma i luoghi in cui ci vogliono trasportare non esistono e devono dunque essere coscientemente e laboriosamente creati.

Anche se immaginari, i mondi Pixar sono comunque vincolati da regole che tracciano il quadro della narrazione. Ad esempio, in *Toy Story*, sebbene i giocattoli siano vivi, stanno sempre attenti ad apparire come dei veri giocattoli agli occhi degli esseri umani; non hanno poteri sovranaturali e sono limitati dalle loro dimensioni reali. Come noi, hanno relazioni e responsabilità gli uni verso gli altri che devono essere coltivate giorno dopo giorno.

La creatività viene spesso esaltata quando deve confrontarsi con parametri e vincoli. Gli artisti della Pixar abbracciano dapprima le illimitate possibilità del loro mondo immaginario, per poi affinare l'ordine interno e le leggi del loro piccolo universo attraverso i disegni e i dipinti. Grazie a queste esplorazioni si crea un mondo unico ma assolutamente credibile.

IL PERSONAGGIO

Il personaggio di un film è un mezzo; permette alla storia di svolgersi e dà allo spettatore qualcosa cui prestare assoluta attenzione. Un buon personaggio è pieno di desideri, aspirazioni, pensieri e passioni. In un grande personaggio ritroviamo noi stessi e, in quell'istante, scivoliamo via dalla nostra poltrona ed entriamo nello schermo.

Gli artisti della Pixar credono che un personaggio debba avere una dimensione tale da permettergli di vivere oltre i confini dell'inquadratura. I personaggi non si creano semplicemente disegnando gli occhi a un'automobile, ma mettendo pensieri e sentimenti nella sua mente o, per meglio dire, sotto il suo cofano.

IL PROCESSO PIXAR...

Nel momento in cui un film di animazione digitale, come *Toy Story 3*, arriva nelle sale cinematografiche, centinaia di artisti hanno già contribuito con anni di tempo e talento creativo al prodotto che vediamo sullo schermo. Diversamente dai film in live-action, in cui troviamo attori e set reali, l'ambiente animato e i personaggi che lo popolano non vivono se non nell'immaginazione del regista. Non ci sono attori oppure oggetti di scena da fotografare e neanche la luce naturale ad illuminare il set. Le meravigliose immagini che vediamo sullo schermo, invece, nascono grazie allo sforzo collettivo di enormi team creativi che partecipano a un processo complesso e in continua trasformazione.

La bellezza di tale processo di lavoro risiede proprio nella trasformazione: un'evoluzione che parte dalle idee e dalle parole e volge verso i disegni, quindi verso i modelli informatici, fino alla creazione di un mondo denso di suoni, superfici, musica e luce.

Copione

Il copione è il punto di partenza nella realizzazione di un film, il momento in cui le idee si trasferiscono dall'ispirazione alla carta. Il copione ci dice che cosa succede, quando e a chi; è insomma una descrizione estremamente dettagliata delle emozioni e del percorso dei personaggi.

Storyboard

Per passare dalla storia scritta alla sequenza visiva del film, i disegnatori dello storyboard fanno rapidi schizzi sulla base dei dialoghi e delle azioni indicate dal copione e li ordinano su una bacheca di sughero. Questi disegni vengono poi raggruppati in scene, proprio come nel film, per mostrare effettivamente come si svolgeranno le azioni sullo schermo.

Questi disegni fungono da punto di partenza in un processo visivo in evoluzione ma non vogliono essere istruzioni inappellabili. Di conseguenza, queste sequenze di disegni spesso vengono cambiate, disposte in modo diverso, cancellate, aggiunte, finché tutti i pezzi del puzzle non si incastrano perfettamente per dare il maggior senso e il miglior impatto alla storia. Questi storyboard di *Toy Story 3* mostrano la sequenza denominata "Caldo benvenuto" (Warm welcome).

Storyboard digitali

I disegnatori dello storyboard consegnano i propri disegni agli editor, i quali li assemblano in un formato video chiamato 'reel' o 'animatic'. Si presta grande attenzione ai tempi scenici, si aggiungono dialoghi, effetti sonori e musiche, in modo tale che la storia possa essere vista in un formato più simile al film. Le immagini sullo schermo sono estratte dallo storyboard chiamato "Caldo benvenuto" (Warm Welcome).

Model Packet

Quando il regista approva un personaggio, il disegnatore crea il cosiddetto 'blueprint', il progetto che i modellatori digitali prendono come riferimento per creare i modelli digitali dei personaggi. Il model packet traduce i dettagli dei disegni dei personaggi in specifiche istruzioni per la costruzione di forme tridimensionali complesse.

Maquette

Gli scultori usano i disegni di sviluppo per creare un modello tridimensionale di argilla. Il modello è uno strumento indispensabile perché permette di vedere il personaggio da tutte le angolazioni. I modellatori in 3D utilizzano queste sculture come riferimento, per capire come le varie parti del corpo di un personaggio si combinano.

***Queste descrizioni si applicano ai processi controllati sul monitor:**

*** Registrazione dei dialoghi**

Prima che gli animatori comincino a lavorare sul film, è necessario registrare i dialoghi finali. Il team degli editor registra le voci degli attori in uno studio di registrazione. Gli animatori ricevono le registrazioni degli attori e, in base alle parole e al tono di voce, creano movimenti e espressioni.

*** Layout**

Il layout department decide il posizionamento della telecamera e la composizione dell'inquadratura, determina la posizione di massima dei personaggi digitali nei set virtuali e se essi debbano muoversi o restare fermi in relazione alla posizione della macchina in ogni sequenza.

*** Animazione - Blocking**

Gli animatori cominciano a lavorare con i movimenti principali di Lotso, cambiando le forme e le distribuzioni del peso. Quindi ascoltano i dialoghi registrati* (cfr. la nota sulla registrazione dei dialoghi) e cercano le posizioni corporee e le coreografie che possano comunicare rapidamente le idee attraverso il movimento fisico.

*** Animazione - Polish**

Si aggiungono dettagli specifici, quali ad esempio il fiatone o le gambe del personaggio che scivolano sul terreno per mostrare uno sforzo fisico. Infine, gli animatori lavorano sui movimenti, molto complessi, del volto, sincronizzando centinaia di movimenti facciali distinti in modo da adattarli ai dialoghi precedentemente registrati.

***Ombreggiatura/Painting**

La pittura digitale e le equazioni matematiche descrivono il colore, la superficie e la grafica applicate a ogni superficie visibile del film.

*** Costruzione e dettaglio della pelliccia**

Esperti informatici hanno creato delle equazioni matematiche per visualizzare i milioni di peli di Lotso e il modo in cui reagiscono ai movimenti del corpo e dell'ambiente.

***Illuminazione**

Le luci virtuali sono inserite per creare l'illuminazione generale dell'ambiente generale in modo tale che ogni elemento del set digitale sia visibile. L'illuminazione specifica serve invece dirigere l'occhio dello spettatore verso punti importanti dello schermo, per enfatizzare il contenuto emotivo della storia e porre l'accento sui pensieri e sentimenti dei personaggi.

POST-PRODUZIONE

Musica

Il compositore scrive la colonna sonora sulla base della versione pressoché completa del film, sviluppando temi musicali che sottolineano i vari livelli emotivi del film. Durante la registrazione delle musiche per *Toy Story 3*, composte da Randy Newman, l'intera orchestra sinfonica sincronizza la propria esecuzione al film in proiezione.

Effetti sonori

I nostri personaggi non hanno alcuna vita al di fuori di ciò che viene creato al computer; non esiste alcun tipo di interazione che crei dei suoni nel loro mondo virtuale. Così, tutti i suoni che si producono nel mondo del film devono essere creati da un sound designer. Questi suoni includono ogni cosa sia possibile udire: i passi, il vento, i cigolii e qualsiasi altro suono che non sia prodotto dai dialoghi degli attori.

Missaggio audio finale

Tutti gli elementi sonori: musiche, effetti e dialoghi, sono missati, bilanciati e posizionati in perfetto sincrono con le immagini. Il missaggio viene anche bilanciato per riflettere le emozioni di ogni sequenza, può essere forte e impetuoso per una sequenza d'azione oppure calmo e tranquillo per un momento di tenerezza.

Rendering

Tutte le informazioni complesse che compongono lo stratificato mondo tridimensionale del computer devono essere compresse in immagini bidimensionali che, a loro volta, possano essere trasferite su pellicola o riprodotte da un proiettore digitale. Questo processo computazionale di compressione dell'immagine si chiama **rendering** ed è possibile grazie a una serie di computer molto potenti soprannominati 'render farm'.

Un film è composto da 24 fotogrammi al secondo, per un film di 90 minuti ciò significa 129.600 fotogrammi o singole immagini.

L'atto finale

Tutti gli elementi inclusi in un film della Pixar – idee, parole, disegni, sculture, modelli informatici, movimenti, suoni, superfici, musiche e luci – si uniscono per formare un prodotto finale così convincente da farci dimenticare che stiamo guardando un film di animazione. Questo fermo immagine preso dalla versione finale di *Toy Story 3* mostra Lotso come personaggio animato pienamente sviluppato all'interno del credibilissimo mondo del Sunnyside Daycare.

CORTOMETRAGGI PIXAR

- **“LE AVVENTURE DI ANDRE E WALLY B.”**
Regia di Alvy Ray Smith
Animazione a cura di John Lasseter
Data di uscita: 18 dicembre 1984 (SIGGRAPH)
- **“LUXO JR.”**
Regia di John Lasseter
Data di uscita: 17 agosto 1986 (SIGGRAPH)
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 24 novembre 1999
Incluso nel lungometraggio: “Toy Story 2”
(Nominato all'Oscar del 1986 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“IL SOGNO DI RED”**
Regia di John Lasseter
Data di uscita: 30 novembre 1987 (SIGGRAPH).
- **“TIN TOY”**
Regia di John Lasseter
Data di uscita: 30 dicembre 1988 (SIGGRAPH)
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 22 novembre 1995
Incluso nel lungometraggio: “Toy Story”
(Vincitore dell'Oscar del 1988 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“KNICK KNACK”**
Regia di John Lasseter
Data di uscita: 25 novembre 1989 (SIGGRAPH)
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 30 maggio 2003
Incluso nel lungometraggio: “Alla ricerca di Nemo”
- **“IL GIOCO DI GERI”**
Regia di Jan Pinkava
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 25 novembre 1998
Incluso nel lungometraggio: “A Bug's Life - megaminimondo”
(Vincitore dell'Oscar del 1997 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“PENNUTI SPENNATI”**
Regia di Ralph Eggleston
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 2 novembre 2001
Incluso nel lungometraggio: Monsters & Co.
(Vincitore dell'Oscar del 2001 come miglior cortometraggio di animazione)

- **“L’AGNELLO RIMBALZELLO”**
Regia di Bud Luckey
Co-diretto da Roger Gould
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 5 novembre 2004
Incluso nel lungometraggio: “Gli incredibili”
(Nominato all’Oscar del 2003 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“ONE MAN BAND”**
Regia di Andrew Jiminez e Mark Andrews
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 9 giugno 2006
Incluso nel lungometraggio: “Cars”
(Nominato all’Oscar del 2005 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“STU – ANCHE UN ALIENO PUÒ SBAGLIARE”**
Regia di Gary Rydstrom
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 29 dicembre 2006
Incluso nel lungometraggio: “Ratatouille”
Nominato all’Oscar del 2006 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“PRESTO”**
Regia di Doug Sweetland
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 27 giugno 2008
Incluso nel lungometraggio: “WALL•E”
(Nominato all’Oscar del 2008 come miglior cortometraggio di animazione)
- **“PARZIALMENTE NUVOLOSO”**
Regia di Peter Sohn
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 29 maggio 2009
Incluso nel lungometraggio: “Up”
- **“QUANDO IL GIORNO INCONTRA LA NOTTE”**
Regia di Teddy Newton
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 18 giugno 2010
Incluso nel lungometraggio: “Toy Story 3”
- **“VACANZE HAWAIANE”**
Regia di Gary Rydstrom
Data di uscita nelle sale cinematografiche: 24 giugno 2011
Incluso nel lungometraggio: “Cars 2”

I PRIMI CORTOMETRAGGI DELLA PIXAR

Questa sezione della mostra presenta i primissimi cortometraggi diretti da John Lasseter.

Questi cortometraggi dimostrano i progressi fatti dalla tecnologia della computer grafica, dalle prime superfici matematiche sviluppate per André e Walle B., fino all’implementazione delle forme più complesse richieste per il personaggio del bambino in Tin Toy.

Mostrando gli sviluppi creativi, questi corti ci conducono inoltre da un John Lasseter animatore che da solo si cimenta con un medium del tutto nuovo - creando personaggi memorabili come Luxo Jr. - a un John Lasseter alla guida di un gruppo di animatori che lavorano ad un ampio cast di personaggi per Knick Knack.

Questi corti sono la testimonianza del sodalizio tra l’evoluzione tecnologica e l’arte della creatività.

FILMOGRAFIA PIXAR

- *Le Avventure di André e Wally B.* © 1984 Lucasfilm Ltd. e Pixar. Personaggi e animazione: John Lasseter. Concept/regia: Alvy Ray Smith. Colore, 2 minuti.
- *Luxo Jr.* © 1986 Pixar. Regia: John Lasseter. Colore, 2 minuti.
- *Il sogno di Red.* © 1987 Pixar. Regia: John Lasseter. Colore, 4 minuti.
- *Tin Toy.* © 1988 Pixar. Regia: John Lasseter. Colore, 5 minuti.
- *Knick Knack.* © 1989 Pixar. Regia: John Lasseter. Colore, 4 minuti.
- *Toy Story.* © 1995 Disney/Pixar. Regia: John Lasseter. Colore, 81 minuti.
- *Il gioco di Geri.* © 1997 Pixar. Regia: Jan Pinkava. Colore, 5 minuti.
- *A Bug's Life – megaminimondo.* © 1998 Disney/Pixar. Regia: John Lasseter. Co-regia: Andrew Stanton. Colore, 95 minuti.
- *Toy Story 2.* © 1999 Disney/Pixar. Regia: John Lasseter. Co-regia: Lee Unkrich, Ash Brannon. Colore, 92 minuti.
- *Pennuti spennati.* © 2000 Pixar. Regia: Ralph Eggleston. Colore, 3 minuti.
- *Monsters & Co.* © 2001 Disney/Pixar. Regia: Pete Docter. Co-regia: Lee Unkrich, David Silverman. Colore, 92 minuti.
- *La nuova macchina di Mike.* © 2002 Disney/Pixar. Regia: Pete Docter, Roger Gould. Colore, 4 minuti.
- *Alla ricerca di Nemo.* © 2003 Disney/Pixar. Regia: Andrew Stanton. Co-regia: Lee Unkrich. Colore, 100 minuti.
- *L'agnello rimbazzello.* © 2003 Pixar. Regia: Bud Luckey. Co-regia: Roger Gould. Colore, 5 minuti.
- *Gli incredibili* © 2004 Disney/Pixar. Regia: Brad Bird. Colore, 115 minuti.
- *Jack-Jack Attack.* © 2004 Disney/Pixar. Regia: Brad Bird. Colore, 5 minuti.
- *One Man Band.* 2005 Pixar. Regia: Andrew Jimenez, Mark Andrews. Colore, 5 minuti.
- *Cars.* © 2006 Disney/Pixar. Regia: John Lasseter. Co-regia: Joe Ranft. Colore, 116 minuti.

Elementi Disney/Pixar © Disney/Pixar; Hudson Hornet è un marchio registrato di Daimler/Chrysler; Fiat è un marchio registrato di Fiat S.p.A.; Chevrolet Impala è un marchio registrato di General Motors; Mercury è un marchio registrato di Ford Motor Company.

- *Carl Attrezzi e la luce fantasma.* © 2006 Disney/Pixar. Regia: John Lasseter. Co-regia: Dan Scanlon. Colore, 7 minuti.
- *Stu – anche un alieno può sbagliare.* © 2007 Disney/Pixar. Regia: Gary Rydstrom. Colore, 5 minuti.
- *Ratatouille.* © 2007 Disney/Pixar. Regia: Brad Bird. Colore, 111 minuti.
- *Il tuo amico topo.* © 2007 Disney/Pixar. Regia: Jim Capobianco. Colore, 11 minuti.
- *WALL•E.* © 2008 Disney/Pixar. Regia: Andrew Stanton. Colore, 98 minuti.
- *Presto.* © 2008 Disney/Pixar. Regia: Doug Sweetland. Colore, 5 minuti.
- *BURN•E.* © 2008 Disney/Pixar. Regia: Angus MacLane. Colore, 8 minuti.
- *Up.* © 2009 Disney/Pixar. Regia: Pete Docter. Co-regia: Bob Peterson. Colore, 95 minuti.
- *Parzialmente nuvoloso.* © 2009 Disney/Pixar. Regia: Peter Sohn. Colore, 6 minuti.
- *La missione speciale di Dug.* © 2009 Disney/Pixar. Regia: Ronnie del Carmen. Colore, 5 minuti.
- *Toy Story 3.* © 2010 Disney/Pixar. Regia: Lee Unkrich. Colore, 102 minuti.
- *Quando il giorno incontra la notte.* © 2010 Disney/Pixar. Regia: Teddy Newton. Colore, 6 minuti.
- *Cars 2.* © 2011 Disney/Pixar. Regia: John Lasseter. Co-regia: Brad Lewis. Colore 106 minuti.
- *Vacanze hawaiane.* © 2011 disney/Pixar. regista: gary rydstrom. Colore, 6 minuti.

LA STORIA

Un film di animazione non è solamente una sequenza di immagini in movimento ma tratta anche di vite, di conflitti. La Pixar dedica circa tre quarti del processo di costruzione di un film alla storia, a partire dal concept originale, attraverso le pagine del copione fino alla rappresentazione del film sullo storyboard e sugli *story reel*. Uno *story reel* è una versione abbozzata ma completa del film, ottenuta usando i disegni dello storyboard integrati con dialoghi provvisori, musica ed effetti sonori.

I film della Pixar traggono beneficio da questo processo visivo in un modo specifico. Una grande quantità di informazione può essere chiarita senza limitare le possibilità e la crescita futura. Questo processo permette, in alcuni casi addirittura prevede, che altri collaboratori partecipino alla storia e al suo sviluppo aggiungendo la propria interpretazione, sfumature e sfaccettature dei personaggi. La Pixar definisce questo processo "*plussing*," un termine coniato tempo fa dallo stesso Walt Disney.

La creazione di una storia è un processo lungo e collettivo durante il quale le varie versioni di una storia sono raccontate, migliorate, smussate, rimaneggiate e scremate, fino a ottenere la versione essenziale che vedrà finalmente la luce sullo schermo.

CREDIBILITA'

Un film di animazione è un contratto tra il regista e il pubblico. Il regista propone la rappresentazione di un mondo immaginario che il pubblico è chiamato a interpretare. Con la giusta dose di realismo, un film diventa perfettamente credibile.

Questa credibilità si basa sull'applicazione coerente dei principi che regolano il mondo; per scoprire questi principi i registi della Pixar partono dalla ricerca, si immergono in ogni dettaglio che possono trovare del mondo reale o immaginario sul quale si basa il film. Una volta acquisite le conoscenze di base, comincia l'attività di scrematura, astrazione, eliminazione del superfluo al fine di ricondurre la grande quantità di fatti in pochi principi fondamentali.

Durante la fase di ricerca e sviluppo di *Alla ricerca di Nemo*, il gruppo di realizzatori ha fatto delle immersioni con alcuni botanici marini per capire meglio la vita sottomarina. Per diversi anni gli artisti della Pixar hanno svolto ricerche e osservazioni dettagliate della flora marina e i risultati di questo approccio, inclusa la scoperta della "memoria corta" dei pesci, hanno rappresentato la base sulla quale sono stati sviluppati i personaggi del film. Grazie alle conoscenze acquisite sotto la superficie del mare, è stato possibile affinare la tecnica di disegno della barriera corallina e del movimento della luce attraverso l'acqua. E' la grande dedizione alla ricerca, solidamente ancorata alla realtà, a far sì che il pubblico creda così fortemente al mondo immaginario di Nemo e dei suoi amici.

Tale essenza condensata crea il mondo che vediamo nel film, un mondo che è al tempo stesso nuovo ma ben riconoscibile. Un temporaneo e inconscio reset avviene nella mente dello spettatore nel momento in cui sospende volontariamente la propria incredulità, sospensione che è al centro dell'arte stessa. Quando Pixar fa bene il suo lavoro, possiamo quasi sentire noi stessi dire "Beh, so bene che i pesci non parlano, ma se potessero, lo farebbero certamente in questo modo!"