

ARTE E LINGUAGGIO DIGITALE: LA FORMULA MAGICA DELLA PIXAR

“L’arte sfida la tecnologia e la tecnologia ispira l’arte”.

Così a John Lasseter piace riassumere la formula magica che sta dietro il successo della Pixar, studio di produzione cinematografica ormai di culto che già dal nome vuole comunicare la propria natura ibrida, al confine tra la tradizione artistica e i nuovi linguaggi digitali. Se molti oggi parlano di “Rinascimento digitale”, è proprio alla Pixar che bisogna guardare come alla “bottega” per antonomasia in cui confluiscono le più diverse pratiche artistiche: pittura, scultura, letteratura, architettura, musica ispirano ogni fase del processo creativo che sta dietro i capolavori dello studio californiano, ne costituiscono l’innovativa *humus* artistica.

È proprio questo aspetto che la mostra *Pixar: 25 anni di animazione* intende maggiormente valorizzare.

Certo, la Pixar deve gran parte della sua notorietà alla radicale innovazione produttiva e tecnologica che Ed Catmull ha perseguito fin dagli esordi: la computer art e le tecniche avanzate di animazione e rendering costituiscono il DNA di questa compagnia, nata nel 1979 come studio di sviluppo hardware e software. Ma è con l’arrivo di John Lasseter nel 1984 – seguito a pochi anni di distanza dall’altrettanto visionario Steve Jobs – che prende forma la Pixar che conosciamo oggi: una bottega creativa ad alto contenuto tecnologico e artistico, in grado di dare vita a una nuova estetica, rivoluzionaria nei linguaggi e nella modalità espressive, ma pur sempre radicata nella grande tradizione delle arti visive.

Basti pensare alle atmosfere e alla grafica di un film come *Ratatouille* per rintracciare elementi iconografici dell’arte francese degli anni Venti o alle immagini de *Gli Incredibili* per ritrovare echi della grafica americana di Saul Bass degli anni Cinquanta. E così, gli spettacolari effetti speciali che ritroviamo in ogni creazione della Pixar non sono mai fini a se stessi, né vogliono essere una semplice ostentazione del progresso tecnologico digitale. Contengono in sé, piuttosto, rimandi stilistici, citazioni o anche omaggi ai percorsi classici e umanamente riconosciuti della storia dell’arte moderna e contemporanea. In tal senso, rappresentano il tentativo di continuare un discorso, tracciato dalla storia dell’arte, sulla ricerca della prospettiva, della spazialità e della rappresentazione verosimile che affonda le sue radici nelle esperienze di punta del Rinascimento. Non è un caso che la madre di John Lasseter sia stata un’insegnante di storia dell’arte, e che fin da bambino l’abbia introdotto alla conoscenza dei grandi maestri dell’arte italiana, a cominciare da Leon Battista Alberti (e dal suo canone di perfezione) per arrivare a Leonardo da Vinci (e al suo poliedrico ingegno). Di qui l’attenzione al dettaglio, il gusto per la bellezza, la continua sperimentazione a tutto campo che ha consentito alla Pixar di riscrivere ogni volta le regole del gioco nel cinema (e non solo) degli ultimi trent’anni. Se da una parte la radice dell’innovazione dei film Pixar si ritrova nelle profonde ispirazioni all’arte umanistica e rinascimentale, dall’altra la contaminazione con i linguaggi della contemporaneità e, in particolare, l’innesto con il mondo digitale hanno permesso al team di Lasseter di pervenire a un nuovo modello di “arte totale”.

L’arte totale è un concetto sostenuto dalle avanguardie del primo Novecento che, con i loro astrattismi dinamici sulla pellicola, avevano auspicato una svolta nella creazione e nella fruizione di un’opera audiovisiva; tale concetto si ritrova successivamente nelle ricerche di altri avanguardisti, meno noti: gli ingegneri e gli artisti degli anni Sessanta che hanno dato vita a correnti come la Computer Art. È stato un artista tecnologico come John Whitney a sondare, tra i primi, la possibilità di conseguire l’agognata opera totale per mezzo del computer. Tra il 1961 e il 1968 Whitney, come *art resident* della IBM, sviluppa studi per mettere in evidenza i principi armonici del nascente linguaggio audiovisivo. Crea opere straordinarie e altamente significative

nel processo che lo porta a mettere a punto un sistema per associare musica e immagini cinetiche in tempo reale, per raggiungere quindi quell'obiettivo di verisimiglianza che, giocato sul rapporto tra suono e immagine, è insito nella ricerca dell'opera totale.

Un altro autore, Stan Vanderbeek, tra i più interessanti ed eclettici della scena underground americana di quegli anni, esplora le possibilità di espandere la componente figurativa del computer verso un'arte filmica e astratta, affermando: "Il computer mi attrasse nel 1965 per le sue numerose possibilità grafiche; ho potuto vedere nel computer il mutamento: la memoria del mondo e la rappresentazione metafisica". Queste intuizioni, l'idea che dietro la traduzione informatica vi fossero le capacità inventive dell'uomo e che nella tecnologia vi fosse un potenziale artistico ed estetico, hanno fatto da base, da background culturale alla rivoluzione che, vent'anni più tardi, la Pixar avrebbe compiuto nella storia del cinema.

Guardando un film Pixar, si nota come esso sia una perfetta fusione di immagini e suoni e soprattutto un'immersione quasi fisica e dinamica nella storia, raggiungendo quindi quell'effetto di realismo e verisimiglianza che, da sempre, molti filoni della storia dell'arte, della letteratura e del cinema hanno perseguito. Anche gli stessi sviluppi della Computer Art si pongono presto come obiettivo la ricerca del realismo. Se negli anni Sessanta l'approccio estetico era quello della rappresentazione visiva astratta, a partire dagli anni Settanta si fa avanti un secondo approccio, quello realista, che ben presto – sotto l'impulso dell'industria informatica – diventa dominante. La ricerca del realismo affonda le proprie radici, come si accennava, nelle scuole di pensiero artistiche di ogni epoca, ma negli anni Settanta del Novecento è resa possibile dalla fabbricazione di nuovi sistemi che permettono di modellare e animare immagini tridimensionali sullo schermo. I laboratori informatici, soprattutto quelli universitari, si concentrano sulla messa a punto di algoritmi per la rappresentazione animata.

Tappa dopo tappa, il linguaggio sintetico si definisce come nuova forma espressiva: luci, ombreggiature, superfici, comportamento degli oggetti, ritmo, conquista del movimento e regole di un'animazione virtuale. Si giunge così all'*iperrealismo* delle immagini generate dal computer e alla sua fusione con le storie, con quell'istinto del racconto che contraddistingue il pensiero creativo dell'uomo. In questa direzione, John Lasseter è stato il pioniere di una nuova arte e l'artefice della svolta congiunta nella storia della grafica computerizzata e del cinema.

Il computer viene dunque pensato come strumento da usare per il mondo magico del cartone animato. *Luxo Junior* (1986), primo cortometraggio della Pixar e prima prova di John Lasseter al Siggraph Computer Animation Festival, rivelò, sin dalle prime sequenze, grande abilità creativa e notevole capacità narrativa, non foss'altro che per quell'incredibile profondità scenica che dà l'impressione di trovarsi realmente in mezzo agli oggetti: impressione che solo la rappresentazione tridimensionale può dare. Con *Luxo Junior* Lasseter, formatosi alla scuola di Disney, dimostrò che la *character animation* poteva essere perfettamente realizzata anche per mezzo di tecnologie "fredde" come il computer. Il suo lavoro segnò una svolta nella storia dell'arte contemporanea: dimostrò che i tempi erano ormai maturi, nel mondo, per uno scatto evolutivo di un'arte che con lui – attraverso la sperimentazione di nuove tecniche di creazione e di espressione – sconfinava nella fantasia narrativa.

Le avanguardie, in particolare la Computer Art degli anni Sessanta e Settanta, hanno dunque anticipato tendenze e direzioni che l'arte mediata dalla tecnologia avrebbe assunto, sebbene a quell'epoca mancassero ancora le condizioni economiche e sociali adatte per far scattare la molla produttiva. In tal senso, nella produzione Pixar, l'iperrealismo che contraddistingue le immagini generate dal computer va inteso in chiave di continuità e di sviluppo di quell'effetto di verosimiglianza, di conquista della realtà nella rappresentazione, che era stato a lungo perseguito, alla ricerca di una perfetta sinestesia di storie, forme, suoni e dinamiche avvincenti. La sintesi di una formazione eclettica, situata al confine tra le scoperte dell'arte rinascimentale e le

avanguardie dell'arte computerizzata contemporanea, ha portato la Pixar a una particolare attenzione – unica nel suo genere – alle forme: forme intese come composizione grafica degli elementi e come funzione simbolica che riunisce la storia, che dà coerenza al racconto, quindi non solo come il prodotto di una “mano estrosa” che le crea.

The Adventures of André and Wally B, corto realizzato da Lasseter nel 1984 – ancor prima di *Luxo Junior* – esemplifica bene tutto ciò: le limitazioni imposte dalla rigida schematicità della computer graphics sono superate grazie all'utilizzo di semplici forme geometriche tondeggianti, in grado di dare un effetto di realtà ai personaggi animati. Già allora, alle forme circolari e cilindriche che dominavano sugli schermi degli stessi festival dedicati alle nuove immagini (“Siggraph, “Immagina”) Lasseter preferiva altre forme, morbide e flessibili come gocce d'acqua, e coerenti con la storia raccontata. Il risultato è un piccolo capolavoro, che contiene *in nuce* tutta l'estetica che poi darà forma agli altri capolavori della Pixar. Così è, per esempio, in *Toy Story*, che porta al centro della narrazione una delle passioni di Lasseter: i protagonisti vogliono capire come sono fatti, la loro essenza concettuale, le loro limitazioni; quasi una filosofia dell'ambiente Pixar, una “fabbrica del divertimento” – come l'ha definita il “New Yorker” –, che gioca sempre sul confine della riflessione teorica. Un tratto, questo, divenuto manifesto programmatico in *Wall-e*, un film sulla tecnologia, sul futuro, sul design, ma soprattutto sull'oggetto che pensa a se stesso.

In questa istanza meta-cinematografica risiede uno degli aspetti più singolari e caratteristici della produzione dei film Pixar: non si crea un mondo semplicemente perché venga accettato come “fantastico”, come appartenente alla sfera dei “mondi impossibili” della semiotica della *fiction* letteraria; si crea un mondo con le sue coordinate spazio-temporali, con i suoi criteri di verità interni, con atmosfere e sensibilità uguali a quelle che viviamo nel nostro mondo.

Vincono la precisione del dettaglio nell'ambiente e la profondità del sentire umano.

Allo stesso modo i personaggi, i ritmi, le suggestioni trovano la loro esattezza nella scrittura informatica, un'armonia digitale che proviene dall'arte classica e dalla quotidianità delle esperienze, dal loro grado di consapevolezza creativa. Questo è la Pixar: la rievocazione della tradizione disneyana da una parte, il Rinascimento italiano dall'altra, e quindi un inevitabile, proficuo incontro con i grandi pionieri sperimentatori del nostro tempo, artisti, come John Whitney e Stan Vanderbeek, che gettarono le basi sintattiche del nuovo linguaggio sintetico, che ne esplorarono il potenziale espressivo. Pionieri acuti ma poco (ri)conosciuti, tanto che Herbert Frank ebbe a scrivere: “Nelle arti tradizionali e nelle arti applicate l'attività ludica dei primi giorni – il piacere di qualche autore marginale – darà i suoi risultati quindici anni più tardi”.

John Lasseter ha raccolto, potenziato e “animato” questi pionieristici risultati facendone il succo di tutta l'arte della bottega Pixar e diffondendoli nel mondo: una bottega rinascimentale che ha fatto del contemporaneo e dei suoi strumenti la propria forza propulsiva, all'ostinata ricerca di un'arte fantastica del presente e del futuro. Anche John Lasseter non cerca – per usare le parole di Leon Battista Alberti – “un modello concreto, ma la perfezione assoluta”. E, come l'artista rinascimentale, anche la bottega della Pixar è consapevole che “non c'è nulla, in nessuna cosa, tanto bello, di cui non sia più bella quella forma ideale donde deriva, come da un volto l'immagine, la nostra rappresentazione: il che non possiamo comprendere né con gli occhi né con le orecchie, né con alcuno dei nostri sensi, ma solo con l'immaginazione della nostra mente”.

Maria Grazia Mattei

Critica d'arte, direttore Meet The Media Guru