

Verso l'infinito e oltre, mister Lasseter!

- APPROFONDIMENTI - FOCUS ON -



I palloncini colorati dell'aereo *Up* e la terra desolata attraversata dal robottino *Wall-e*, l'oceano sconfinato di *Nemo* e la scatola dei giocattoli di *Andy*: scultura, dipinto, scrittura e digital graphic si fondono nella bottega della Pixar, simbolo di un "umanesimo tecnologico" che da venticinque anni incanta gli spettatori di tutto il mondo. Per festeggiare il traguardo, la mostra dedicata all'immaginario universo creato da John Lasseter sbarca in Italia, al Pac di Milano dove, dal 23 novembre al 14 febbraio, pannelli, disegni, plastiline e sorprendenti installazioni fanno rivivere l'universo di *Woody* e compagni, andando alle radici del processo creativo da cui sono scaturiti capolavori come *Ratatouille* e *Alla ricerca di Nemo*. Sgargiante camicione hawaiano e giacca nera, alla conferenza stampa inaugurale è John Lasseter in persona a spalancare le porte della sua galleria dei sogni che, dopo le tappe al Moma, in Australia e in Medio Oriente, si prepara a svernare nel capoluogo milanese, in anteprima europea. È nella poliedricità delle competenze che per Domenico Piraina, direttore del Pac, si condensa lo status dell'artista contemporaneo, capace di manipolare la nostra percezione attraverso l'incrocio calibrato di tecniche e strumenti differenti. Nata nel lontano 1979 come compagnia di hardware e software, con l'arrivo nel 1984 di John Lasseter, la Pixar si è trasformata in un pionieristico laboratorio, in grado di attingere tanto alle più sofisticate risorse della digital graphic quanto alle memorie dell'arte classica e contemporanea (dall'iperrealismo alla computer art degli anni sessanta e settanta). L'attenzione ai processi creativi e alle più avanzate possibilità espressive, unita all'inesauribile capacità di raccontare storie e di creare personaggi che fossero in grado di esprimere emozioni e sentimenti attraverso il movimento ha rappresentato fin dai primi anni '80 la risposta più convincente al tecnicismo fine a se stesso dei primordi della compute graphic. Un'onda lunga di cui la Pixar è stata artefice prima: «L'arte sfida la tecnologia e la tecnologia ispira l'arte», conferma Lasseter, che rievoca i suoi esordi: «mia madre era un'insegnante di storia dell'arte e, quando ho compiuto 14 anni, ho scoperto che c'erano persone che guadagnavano dei soldi disegnando cartoni animati. Ho inseguito il mio sogno e sono rimasto stupefatto dalle potenzialità offerte dall'informatica applicata alla produzione di immagini. Quando ho tentato di convincere la Disney Animation, dove all'epoca lavoravo, a muoversi in quella direzione sono stato licenziato. L'incontro con un collaboratore della Lucas Film ha rivoluzionato la mia esistenza: agli inizi degli anni '80 lui riuscì a raccogliere intorno a sé i maggiori esperti nel campo della computer graphic e io, che avevo una formazione da disegnatore classico, sono diventato il primo animator in questo settore. Non ero molto abile con la matematica e capii subito che non sarei mai riuscito a padroneggiare i programmi più avanzati, ma avevo imparato a creare dei personaggi e dei racconti. La tecnologia mi ha permesso di realizzare cose che non soltanto non avrei mai saputo fare, ma mi ha permesso di pensare in modo completamente nuovo: è stata un'inesauribile fonte di ispirazione». Sotto la superficie piana dei lungometraggi della Pixar sono occultate però miriadi di citazioni e di riferimenti alle opere tradizionali: «in un film di animazione nulla deriva dalla realtà e noi non facciamo altro che riplasmare scenari e personaggi derivati da quadri e sculture dell'arte classica, ma sono tre gli elementi imprescindibili nel mio lavoro: la storia deve essere avvincente e imprevedibile; i personaggi memorabili e attraenti; l'ambientazione non realistica, ma credibile (come la piccola Italia di *Cars*). Non importa da dove provengano le idee né serve essere innamorati della tecnologia, ci basta sapere come usarla, perché nessuna tecnica è in grado di emozionare di per sé: il nostro obiettivo è amare il film che abbiamo creato per il resto della nostra vita. Ognuno ha un suo personale senso del successo, per me consiste nell'osservare le reazioni sui volti del pubblico, stando seduto in platea, durante la proiezione di un mio film. Cinque giorni dopo l'uscita negli Stati Uniti di *Toys Story*, ero all'aeroporto di Dallas con la mia famiglia e ho incontrato un bambino che teneva in braccio la riproduzione di *Woody*: la prima persona al di fuori della mia famiglia e dei dipendenti della Pixar che avesse tra le mani qualcosa che io avevo creato. Non dimenticherò mai lo sguardo di quel bambino e questo è il motivo per cui, ogni volta, mi sforzo così tanto».

Verso l'infinito e oltre, mister Lasseter.