

LE OPERE IN MOSTRA

In genere quando la gente pensa alla Pixar, pensa ai nostri film e alle avvincenti storie che raccontiamo. Pensa alla tecnologia all'avanguardia e all'incredibile grafica computerizzata. D'altro canto, non è necessariamente consapevole del ruolo essenziale che l'arte e il design tradizionale rivestono nel nostro processo.

Come animatore con formazione classica, John Lasseter ha sempre apprezzato l'arte tradizionale che sostiene la narrativa visiva dei film. Quando, nel 2004, il Museum of Modern Art di New York ci ha invitato a esporre l'arte della Pixar, abbiamo accettato con entusiasmo.

John parla spesso dei tre aspetti essenziali di un film Pixar: la storia, il personaggio e il mondo. Alla Pixar dedichiamo un'enorme quantità di tempo alla storia. È un processo iterativo che può continuare durante i quattro o cinque anni che occorrono per produrre uno dei nostri film. Nella storia, i personaggi devono essere interessanti e affascinare il pubblico. In aggiunta, questi personaggi devono esistere in un mondo che sia del tutto *unico*. Ne risulta che il valore d'arte che si può ammirare nella mostra nasce soprattutto dal lavoro di design di questi elementi dei nostri film.

L'esposizione degli oggetti Pixar in un allestimento da museo ha provocato l'interrogativo se si tratti davvero di opere d'arte. Qual è il rapporto di questi oggetti con il mondo dell'arte? È facile confondere il concetto stesso di arte e questioni che invece riguardano la distribuzione e il pubblico, perdendo così di vista l'oggetto stesso e le sue intrinseche qualità artistiche. È una buona opportunità per uno studio come la Pixar, che è una società di successo di fama internazionale, partecipare a un dibattito con il mondo dei musei su che cosa è "arte" e su che cosa sia appropriato mostrare in un museo.

Gli artisti Pixar parlano con grande modestia di ciò che fanno. Infatti, quasi nessuno di loro può pensare al proprio lavoro anche solo incorniciato: figuriamoci poi esibito in un museo. Questo è dovuto in parte al fatto che disegnano e creano concept art in collaborazione con il regista e il production designer. Tuttavia, vedere questi oggetti al di fuori del processo della realizzazione del film, ammirandoli individualmente, può cambiare le nostre idee. Da quando l'arte esiste si discute su "che cosa è arte". Se definiamo l'arte come processo o prodotto dell'organizzazione e dell'assemblaggio di oggetti per creare qualcosa che stimoli un'emozione o una risposta, allora è chiaro che tutti gli oggetti nella mostra Pixar sono proprio questo e, quindi, rispondono alla definizione di "arte". I nostri film sono fatti da artisti e i nostri artisti, come qualsiasi altro artista, scelgono strumenti che consentono loro di esprimere le loro idee e le loro emozioni più efficacemente. Un'ampia varietà di media e tecniche è rappresentata nella mostra: disegni a matita e pennarello, dipinti in acrilico, guazzo e acquarelli; dipinti digitali; calchi; modelli fatti a mano; e pezzi in media digitali. Alcuni dei nostri artisti, di formazione tradizionale, hanno aggiunto dipinti digitali alla loro raccolta per esprimere qualcosa che non avrebbero potuto esprimere con qualsiasi altro mezzo.

Per la mostra dei *20 anni di animazione* al MoMa sono state inoltre create due speciali installazioni, che continuano ad accompagnare la mostra itinerante dei *25 anni*. Artscape è un'installazione multimediale ad alta risoluzione, su widescreen, creata usando concept art e development art. Utilizzando la tecnologia digitale, l'arte bidimensionale viene esplorata in un movimento tridimensionale simulato.

L'osservatore può entrare negli squisiti dettagli dell'opera d'arte, ammirandoli. Il mutare delle immagini crea una suggestione cui è difficile sottrarsi. L'installazione è una metafora dell'esperienza che i nostri registi vivono quando osservano un'opera di concept art e immaginano che cosa essa potrebbe diventare nel film. Gli spettacolari effetti visivi sono accompagnati da un incredibile panorama sonoro, che integra l'acustica del nostro lavoro.

Zoetrope Toy Story Pixar è la versione tridimensionale di una precedente invenzione che ha dimostrato e illustrato visivamente come un'immagine ripetuta crei l'illusione del movimento. Il Museo Ghibli di Mitaka aveva creato ed esposto un magnifico Zoetrope Totoro tridimensionale, che ha ispirato il nostro team a fare qualcosa di simile. Questo straordinario oggetto esemplifica quella collaborazione artistica e tecnica che è parte integrante del nostro lavoro alla Pixar. È stato sviluppato da scienziati e da animatori e artisti della Pixar, in stretta collaborazione. Guardandolo girare, si capisce quasi per magia come funziona l'animazione. Alla Pixar il concetto di collaborazione è essenziale e viene concretamente messo in pratica. Sebbene ciascun pezzo d'arte sia spesso attribuito a un unico artista, il processo della sua creazione è collaborativo. Un'idea può essere sviluppata in una riunione, con diverse persone che contribuiscono alla discussione, oppure un artista può realizzare un rapido schizzo che ispira poi un secondo artista, mentre un terzo può fornire un suggerimento che può essere incorporato in quell'idea.

È con questo tipo di interazione che funziona tutto il nostro processo, e non solo nella creazione artistica. La creazione di un film alla Pixar è una continua conversazione. I computer non fanno i film. A fare i film sono le persone: gli artisti, i tecnici del montaggio, gli animatori, i direttori tecnici. Tutte queste persone danno vita a tutto ciò che viene fatto alla Pixar.

Questa mostra itinerante ha raggiunto milioni di persone. I visitatori sono rimasti stupefatti davanti a questo lavoro, scoprendo con meraviglia che, sebbene la produzione dei nostri film sia tecnologicamente complessa, tutto ha inizio, sempre, con un gesto molto semplice: un tratto di matita su un foglio di carta.

Elyse Klaidman

Direttore, Pixar University e Conservatore degli archivi, Pixar Exhibitions