



Lorenzo Bianchi

UNIVERSITY
PIXAR

cinema d'animazione
fra creatività e tecnologia

FALSOPIANO

FALSOPIANO

CINEMA





Lorenzo Bianchi

UNIVERSITY PIXAR

cinema d'animazione
fra creatività e tecnologia

FALSOPIANO

Ringrazio i miei genitori e la mia famiglia. Ringrazio Andrea per ogni consiglio prezioso e tutte le persone che mi hanno sostenuto pagina dopo pagina.

Introduzione	p. 9
<i>Toy Story</i> . Per un cambio di prospettiva	p. 27
<i>A Bug's Life - Megaminimondo</i> . L'elogio al coraggio di essere diversi	p. 36
<i>Toy Story 2-Woody e Buzz alla riscossa</i> . L'importanza della memoria	p. 44
<i>Monsters&Co</i> : Come cambia la paura e la relatività del diverso	p. 53
<i>Alla Ricerca di Nemo</i> . Il viaggio come formazione	p. 60
<i>Gli Incredibili</i> . L'importanza della famiglia	p. 67
<i>Cars</i> . L'importanza di non correre da soli	p. 74
<i>Ratatouille</i> . Fiducia in se stessi e l'importanza del ricordo	p. 80
<i>WALL•E</i> . La cura dell'ambiente e il rischio della pigrizia tecnologica	p. 86
<i>UP</i> . La malinconia e la cura dell'anziano	p. 96
<i>Toy Story 3 e Toy Story 4</i> . Riti di passaggio e giocattoli sperduti	p. 103

<i>Ribelle – The Brave</i> . Il coraggio e la ricerca adolescenziale dell'indipendenza	p. 111
<i>Monsters University</i> . Quando la teoria incontra la pratica	p. 119
<i>Inside Out</i> . L'emozione, prima di tutto	p. 126
<i>Coco</i> . La morte spiegata ai più piccoli	p. 135
<i>Soul</i> . Inno alla vita e alle seconde possibilità	p. 142
<i>I perché di Forky</i> . Cortometraggi pedagogici per la prima infanzia	p. 150
Bibliografia	p. 173

Introduzione

Esiste un cinema per bambini? È possibile intavolare un progetto didattico e pedagogico che trovi nei film un punto chiave, o quantomeno un supporto decisivo per la sua costruzione? La risposta a quest'ultimo interrogativo sembrerebbe essere affermativa, tenendo conto che «ogni film, considerato come narrazione, può contribuire alla costruzione del senso narrativo della percezione del mondo e le capacità mentali dei bambini sembrano compatibili con i testi cinematografici, con la finzione che il cinema porta intrinsecamente con sé. I bambini hanno dunque tutte le carte in regola per comprendere il cinema e ne hanno anche un certo interesse, in termini formativi»¹. I bambini, certo, ma non solo. Anche se è proprio da loro che è necessario partire, perché se è vero quanto detto sul cinema, lo è anche per quel tipo di cinema che solitamente (ed erroneamente) viene indicato “per bambini”, ossia il cinema d'animazione. Dopotutto, «se crescendo diventiamo adulti che non smettono mai di agognare lo spirito di un bambino, evolvendoci ci trasformiamo giorno dopo giorno in macchine che sognano ancora, nostalgicamente, di avere un cuore umano»². Si tratta di opere entrate nell'immaginario comune, infatti è difficile trovare in occidente un bambino che non abbia mai visto almeno un film firmato Disney, un Classico, come del resto in oriente vale lo stesso discorso per quanto riguarda lo Studio Ghibli di Hayao Miyazaki e Isao Takahata: *Il mio vicino Totoro*, *Ponyo sulla scogliera*, *La Città Incantata*, *Il Castello errante di Howl* o *La storia della Principessa Splendente*, per citarne solo alcuni. Lo sbaglio, tuttavia, è pensare che questo cinema non abbia nulla a che fare con l'età adulta, che non possa parlare anche ai più grandi. Eppure, «i film d'animazione (e anche i cartoni animati seriali di successo), dal disneyano *Biancaneve e i sette nani* alle recenti narrazioni della Pixar e della Dreamworks, possono essere considerate opere polifoniche, per la complessità dell'intreccio, e opere aperte, perché ne fruiscono piacevolmente soggetti di tutte le età»³. Anche perché, come ha sottolineato Bruno Bettelheim parlando delle fiabe, esse sono capaci di «trasmettere nello stesso tempo significati palesi e velati [...] per parlare simultaneamente a tutti i livelli della personalità umana, comunicando in modo tale da raggiungere la mente ineducata del bambino nonché quella del sofisticato adulto»⁴. Ma è necessario, prima di tutto, fare un passo indietro, pensando all'importanza che la settima arte

può avere a livello formativo, e non solo.

I film sono degli strumenti privilegiati per veicolare messaggi, strumenti potentissimi che tuttavia necessitano una competenza di uso non comune, proprio perché è molto alto il rischio di una malinterpretazione o di una modalità di visione erronea o superficiale. Infatti, «attraverso il suo potenziale intertestuale e la coerenza interna dei suoi testi che si esauriscono in un paio d'ore, il cinema ha persino più gioco della letteratura nella creazione dell'immaginario, non per il fatto che si fa prima a vedere un film che a leggere un libro, ma perché il cinema è più *popolare*»⁵. Cinema che non è alternativa alla letteratura, piuttosto è complementare ad essa, o più semplicemente è un mezzo espressivo differente e non paragonabile: non è necessario scegliere se guardare un film o leggere un libro, anzi, si tratta di due atti educativi e formativi che possiedono lo stesso enorme valore. Ma non solo, è soprattutto sul campo dell'interpretazione e della ricerca del messaggio che è necessario porre la maggiore attenzione, in quanto è su quel campo che si gioca la partita più importante in pedagogia, prima ancora che su un livello estetico o tecnico, solo parzialmente secondari, benché comunque importanti. Saper guardare i film, saperli comprendere, anche e soprattutto attraverso un linguaggio proprio – quello cinematografico, appunto – è una competenza educabile, come del resto si può educare lo sguardo di chi osserva, ponendo lenti particolari per focalizzare l'attenzione nella maniera migliore. Una lente pedagogica, in questo caso.

Infatti, «la visione di un film non crea un semplice movimento omologante funzionale all'assimilazione di un oggetto esterno; non è semplice intuizione intellettuale o sensazione offerta per il tramite degli occhi»⁶, anzi, se stiamo al gioco, diviene azione che permette di rispecchiarci, di rivedere nelle immagini che scorrono sullo schermo qualcosa di noi, permettendo un moto di riflessione che potrebbe portare addirittura ad un cambiamento, oltre che ad una maggior consapevolezza di chi siamo veramente. Una catarsi. E se avviene, allora in quel caso l'opera ha raggiunto la sua pienezza, che va oltre il solo intrattenimento, che pur rimane una dimensione non secondaria: «Se guardare un film offre l'opportunità di fare esperienza di una realtà che non appartiene allo spettatore, allora essa può rappresentare un modo per dar forma all'impossibile e per creare e contaminare le mappe interpretative della realtà di ciascuno, offrendo in potenza il mondo a portata di mano»⁷.

Per questa ragione va evidenziato – ed è questo un elemento chiave della riflessione – che il cinema, come la letteratura o le arti visive, non è mai fruibile in maniera neutra, ovvero il soggetto che guarda contribuisce anch'egli (forse addirittura da protagonista) a costruire il significato dell'opera, portando con sé il suo bagaglio culturale, i suoi trascorsi e la fase di vita che sta attraversando: tutti elementi che permettono ad un film di diventare ogni volta altro da sé. Non tutti vedono lo stesso film, o meglio, non a tutti lo stesso film riesce a trasmettere le stesse emozioni e gli stessi messaggi. Infatti, «le visioni del mondo ci consentono di interpretare tutte le realtà che viviamo, dalle scienze fisiche che ci permettono di leggere il mondo attraverso la sua matematizzazione alla vicende della vita quotidiana che vediamo e interpretiamo in continuazione con svariati codici e linguaggi; il cinema in quanto rappresentazione del mondo è legato tanto al mondo che viviamo quanto alle nostre visioni di mondo»⁸. A tal proposito, si pensi a quanto spesso capiti di riguardare una pellicola che si è vista per la prima volta da bambini e a quanto si rimanga stupiti nel notare dettagli sfuggiti in passato, sfumature un tempo non considerate e che invece ad una seconda visione più “matura” riescono a porsi quasi in primo piano, evidenti al punto che verrebbe da chiedersi come sia stato possibile non coglierle in precedenza. Si tratta di opere che ci parlano in modo differente a seconda dell'età con cui ci poniamo in ascolto, e sarebbero moltissimi gli esempi di film che addirittura sembrano cambiare radicalmente il loro significato, ma questo avviene proprio perché siamo anche noi, spettatori attivi, a donarlo. Ma non solo, è importante anche la contingenza, il qui ed ora, ciò che si sta vivendo in un dato periodo: non è un caso che un film possa suggerirci riflessioni differenti o donarci emozioni diverse a seconda della disposizione d'animo con cui ci poniamo nel relazionarci con esso, permettendo all'opera di parlarci. È infatti innegabile che assistere ad uno spettacolo cinematografico sia «qualcosa di più che il semplice trovarsi presente insieme a qualcosa d'altro. Riprendendo Gadamer e l'etimo greco, assistere significa, invece, soprattutto, partecipare»⁹. Relazionarsi. Infatti, «come avviene con tutta la grande arte, il significato più profondo della fiaba è diverso per ciascuna persona, e diverso per la stessa persona in momenti differenti della sua vita. Il bambino trae significati diversi dalla stessa fiaba a seconda dei suoi interessi e bisogni del momento»¹⁰.

Dunque, quando decidiamo di prestare attenzione ad un'opera, lo fac-

ciamo consapevoli che portiamo anche qualcosa di noi durante l'atto della fruizione, qualcosa di intimo che se vogliamo può diventare uno scambio proficuo in grado di scuoterci e metterci in discussione. Di porre dubbi, che porteranno a nuove risposte e nuove verità, in quanto «è guardando *attraverso* le immagini ed *attraverso* le parole, attraverso quindi la loro medietà, che queste si riveleranno come forme in continuo dis-equilibrio, mostrandoci la loro natura inquieta, svelando, attraverso i loro plurimi e difformi aspetti il nostro essere plurimi e difformi spettatori»¹¹. L'atto di guardare un film, non è qualcosa che lo spettatore subisce, anzi, è a tutti gli effetti un'attività su più livelli, consci ed inconsci, ma non solo: «lo spettatore non è soltanto un passivo fruitore di un prodotto, ma contribuisce esso stesso attivamente alla creazione del significato del film; ciascuno infatti attribuisce alla propria esperienza un *sensu* che, seppure coincidente a volte con quello altrui, è comunque filtrato da valori e sistemi di credenze assolutamente soggettivi»¹². Inoltre, il tutto avviene tramite il filtro di uno schermo, come uno scudo che ci parla ma dietro al quale è possibile contemporaneamente proteggerci, nasconderci se necessario, come se il messaggio lanciato dall'opera potesse essere filtrato. Lo schermo, inoltre, possiede la capacità di essere anche specchio, se lo permettiamo. In ogni caso, «il testo cinematografico si muove entro il suo senso ed il suo significato, ma il suo valore relazionale sta nell'essere veicolo, *tramite*, sentiero»¹³: siamo noi a decidere se voler imboccare la strada che ci viene indicata. In questa maniera, «la trama si pone, quindi, da principio, come invito e via via come accompagnamento e infine come dialogo che intrattiene opera, autore e spettatore in un nesso produttivo di interrogazioni e domande, nella danza di un innocente ma fertile complotto»¹⁴.

Pertanto, «in un'ottica pedagogica, il testo di partenza si trasforma a seconda di come viene intenzionato il setting educativo o il processo di analisi del film, di dibattito sui contenuti e di possibili collegamenti con altri testi cinematografici, con temi sociali e temi politici, con libri, con altri tipi e generi di narrazione»¹⁵: questo è un discorso valido sia per un educatore che sceglie determinate sequenze di film estrapolandole dal contesto, ma anche per il regista che sceglie di reinterpretare i testi letterari di partenza per mostrare la propria poetica e visione del mondo. Ad esempio: alla Walt Disney Animation mai nessuno si sarebbe sognato di poter uccidere brutalmente il Grillo Parlante di *Pinocchio*, come invece avviene nel

testo originale di Carlo Collodi¹⁶, e così la vera storia della Sirenetta è molto più cruda e senza lieto fine come invece avviene con Ariel o saranno evidenti le differenze tra *La Regina dei Ghiacci* di Andersen e *Frozen – Il regno di ghiaccio*, enorme successo commerciale del 2013 firmato da Chris Buck e Jennifer Lee. Si potrebbero citare moltissimi casi, non solo per quanto riguarda la Disney o il cinema d’animazione in generale, ma è dunque chiaro come i testi letterari di partenza siano reinterpretati e a loro volta poi raccontati in maniera differente, modificando i toni o il messaggio di partenza a seconda di precise scelte poetiche.

Ciò su cui è necessario porre l’attenzione è l’importanza di inserire il film in processi formativi, lasciando liberi gli spettatori di immergere se stessi nell’opera per riuscire a ritrovarsi, dato che il prodotto cinematografico «stimola processi cognitivi e metacognitivi, determina curiosità ed esigenze interpretative e perciò, per gli insegnanti, per i formatori e per i soggetti in formazione, non solo è lecito ma risulta persino necessario modificare, dare nuovi significati, cambiare forma al testo cinematografico. *Trasformare il testo cinematografico* significa letteralmente dare un’altra forma al film affinché non esaurisca la sua carica comunicativa ed estetica con lo scorrere dei titoli di coda, affinché possa diventare materiale didattico e congegno formativo»¹⁷. Non va dimenticato, tuttavia, che questo processo è di per sé mediato da uno schermo capace di difendere ma che è «anche territorio di proiezioni, spazio di incontro di reciproche visioni»¹⁸: guardando l’opera, permettiamo che l’opera guardi dentro di noi, facendo emergere dimensioni che neanche avremmo immaginato, a patto di riuscire a «recuperare la capacità di ascolto, coltivare il saper ascoltare a partire da quel “conosci te stesso” che è invito non a parlare per dire, ma a far silenzio per ascoltare»¹⁹. Infatti, «l’accadere cinematografico, che si dà nell’atto della visione, da parte dello spettatore e che prosegue dopo la fine del film, è un prodotto evolventesi e rappresentativo di un atto bilaterale in cui l’enunciazione per immagini è assimilabile al concetto di parola letteraria, nel pensiero di Bachtin»²⁰, il quale parla appunto di «*transgredienza*, di trascendenza. Lo spazio testuale del film, situato in quel ‘fuori dal mondo’ permesso dalla tessitura della sua trama, quindi dalla sua scrittura, dalla sua narrazione, si muove a partire da un fraseggio compositivo che rivela che l’espressione (non solo quella artistica) pone l’*altro* come principio della propria costituzione»²¹.

Concludendo, è come se il cinema ci permettesse di porre l'attenzione sulla nostra interiorità, regalandoci la possibilità di dialogare con noi stessi e con il nostro vissuto, a patto che noi decidiamo di fermarci e dare il tempo e lo spazio all'opera di scavare dentro di noi, non solo lungo la durata del film, ma soprattutto successivamente. È importante, dunque, «rallentare il tempo della visione (oggi abbiamo sguardi ciechi, troppo veloci, indistinti, ipertrofici, invadenti, alienanti), rientrare in contatto con lo stupore, ritrovare i limiti del visibile, opporsi alla quantità per la qualità, ricongiungere ogni immagine a un occhio che guarda, possono essere punti di partenza per rifondare una *pedagogia della visione*»²². Anche perché «il cinema è in grado di mostrare l'iniziale meccanismo di adesione e conciliazione con l'identità del momento della scrittura delle immagini: mentre esse avvengono, noi siamo lì. Ci identifichiamo. L'esistenza momentanea e transitoria delle immagini mima esattamente l'esistenza momentanea e transitoria del tempo in cui noi siamo co-autori, co-significatori del film. Ma contemporaneamente il film sa anche spiegarci la nostra posizione, il nostro ruolo di osservatori»²³, sempre attivi, comunque, e protagonisti dell'atto della visione, di cui bisogna prendersi cura perché non diventi passività senza significato, quasi subita. Come spettatori siamo chiamati ad essere presenti nell'atto della visione, a vivere la visione, perché «lo spettacolo che accade, sia esso parola scritta o immagine guardata, si dà in relazione a chi assiste: non è solo il punto di convergenza delle *Erlebnisse* di chi assiste; anzi, è proprio lo spettatore delle immagini e della scrittura che viene determinato dal suo assistere allo spettacolo»²⁴.

Perché il cinema d'animazione?

Assumendo che questo discorso sia valido per ogni opera cinematografica, lo è – per certi versi maggiormente visto il (primo, ma non per forza principale) pubblico di riferimento – anche per il cinema d'animazione. Questo è un altro grande malinteso su un termine usato in maniera erronea: l'animazione non è un genere cinematografico, bensì una tecnica realizzativa, che quindi nulla ha a che vedere con uno specifico ed esclusivo pubblico di riferimento. Gianni Rondolino ha infatti definito il cinema d'animazione «quel particolare mezzo espressivo che si ottiene con la suc-

cessione, nel tempo, di immagini statiche realizzate ciascuna isolatamente, il cui movimento nasce al momento della proiezione e non come riproduzione di un movimento già esistente in fase di ripresa, come avviene nel cinema “dal vero”»²⁵. Inoltre, aggiunge, «il termine “animazione”, cioè l’operazione di “animare” qualcosa, significa innanzitutto “dare l’anima”, infondere il principio della vita, produrre il movimento: è un termine che ha qualcosa di “divino”, che supera i confini della tecnica»²⁶. Il cinema d’animazione – in occidente comunemente identificato con i Classici della Disney che, da *Biancaneve e i sette nani* (1937) in poi hanno rivoluzionato questo modo di fare cinema – negli ultimi anni, grazie alle opere di Hayao Miyazaki, di Tomm Moore (*La canzone del mare*, *Secrets of Kells*, *Wolfwalkers*) della Aardman Animations (*Galline in fuga*, *Shaun vita da pecora – Il film*), della DreamWorks Animation (*Shrek*, *Dragon Trainer*, *Le 5 Leggende*) e della Pixar, ha potuto conoscere un sempre maggior consenso di critica e di pubblico, riuscendo a coniugare la qualità dei grandi film con l’intrattenimento puro. Al punto che dal 2002 è stato istituito il premio Oscar per il miglior film d’animazione (vinto da *Shrek*), e che opere come *Up* (2009) e *Toy Story 3* (2010) siano state candidate anche nella categoria miglior film, un fatto inedito prima di allora. Senza dimenticare l’importanza dei cartoni animati sul piccolo schermo: dai *Looney Tunes* ai *Simpsons*, passando per *I Griffin*, oltre alla proliferazione degli anime, dopo anni in cui erano considerati di nicchia. Eppure, c’è da fare una distinzione a livello percettivo nell’immaginario comune, quando si parla di animazione orientale e occidentale.

In oriente i capolavori di Hayao Miyazaki sono considerati al livello delle opere di un maestro come Akira Kurosawa²⁷ (*Rashōmon*, *I Sette Samurai*, *Ran*); Isao Takahata, tra le diverse opere memorabili, con *La tomba delle lucciole* (1988) ha raccontato la tragedia della Seconda guerra mondiale dal punto di vista di due bambini; Satoshi Kon ha creato immaginari visionari (e tutt’altro che per bambini) mescolando noir (*Perfect Blue*, 1997) e fantascienza (*Paprika*, 2006), al punto da essere da ispirazione per *Inception*, di Christopher Nolan. Non solo: si pensi ad *Akira* (1988) di Katsuhiro Ōtomo, ai film di Mamoru Hosoda (*Mirai*, 2018), Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*, 1995) o Makoto Shinkai (*Il giardino delle parole*, 2013), ossia registi con poetiche differenti che hanno saputo declinare delle trame delicate e indelebili grazie allo stile animato, inteso proprio come

mezzo espressivo. Hayao Miyazaki, animatore per eccellenza nel panorama del cinema nipponico, nella sua filosofia è capace di unire «una concezione originalissima del cinema didattico (della funzione morale ed educativa del cinema) a un piglio epico, una cifra di fantastico visionario che lascia abbagliati: il senso di meraviglia che i suoi film trasmettono risveglia il fanciullo addormentato che è in noi»²⁸. Anzi, «solo la potenza dell'immaginazione infantile è, per Miyazaki, in grado di lenire il dolore e quel senso di perdita che sempre aleggia nelle sue opere, anche se mai in misura maggiore di *Totoro*. Il sentimento di meraviglia è per questi bambini altrimenti inermi, l'unica arma mentale da contrapporre al triste pensiero fisso che ne funesta le giornate»²⁹. Anche lui quindi si rivolge ai bambini, sia in senso anagrafico sia a quelli che vivono ancora nello spettatore adulto, capace di comprendere anche tutta la complessa simbologia della sua filmografia, quasi inaccessibile per un pubblico infantile, comunque abbagliato dalla potenza e dall'incanto delle immagini.

Diversa la situazione in occidente, dove troppo spesso si fatica a distanziarsi dal collegare i film d'animazione ai cartoni animati riservati esclusivamente al pubblico infantile. Tuttavia, se si osserva con attenzione e si ripercorre la storia della Disney, è significativo che «Mickey Mouse» fosse la parola d'ordine utilizzata dagli Stati Uniti per lo sbarco in Normandia alla fine della seconda guerra mondiale³⁰ o che, parlando sempre di Topolino, un regista del calibro di Sergej Michajlovič Ejzenštein «lo definì il più originale contributo culturale degli Stati Uniti. Persino il Museo d'Arte Moderna di New York considerò il simpatico topo la più grande figura storica dello sviluppo artistico degli Usa»³¹. Da sempre, quindi, il cinema d'animazione è radicato nel suo presente (con uno sguardo rivolto al futuro, in certi casi), una sorta di specchio della contemporaneità, cercando di reinterpretarla, raccontarla o comprenderla, restituendone al pubblico una versione talvolta edulcorata, ma sempre ricca e fortemente simbolica. E fortunatamente non ha mai smesso di farlo. Si pensi, per restare nel periodo del secondo conflitto mondiale, al fatto che la canzone principale di *Pinocchio* (1940) – e ora anche colonna sonora fissa del logo Disney – ossia *When you wish upon a star*, divenne «simbolo di speranza in un'epoca in cui il mondo viveva gli orrori e le tensioni della guerra»³²: lo sguardo di Walt Disney, infatti, è quello del visionario ottimista che «intravede, avvista, vede in trasparenza, quindi spera. È il verbo dell'utopia e del disin-

canto: è lo sguardo che recupera la fantasia dell'infanzia, del “domani andrà meglio»³³. Sono diversi gli esempi che si potrebbero fare, ma forse il fatto maggiormente significativo è che, nel 1941, «su consiglio del coordinatore dei rapporti con l'America Latina del Dipartimento di Stato, Nelson Rockefeller, Walt fu invitato a fare un viaggio in Sudamerica, nei paesi conosciuti come Abc: Argentina, Brasile e Cile, oltre al Messico, come se lui fosse una sorta di “ambasciatore della buona volontà”. Sorpreso, Walt all'inizio non volle accettare l'invito ma, una volta capito che avrebbe potuto fare dei film sui paesi visitati, si entusiasmò all'idea»³⁴: è così che nacque José Carioca, simbolo del Brasile che si incontra con l'America di Paperino, metafora di culture diverse che possono instaurare tra loro un rapporto, condividendo, cinematograficamente e non, lo stesso universo.

A livello pedagogico è Topolino ad essere evidente esempio del desiderio di Disney di parlare ad un pubblico di bambini e di adulti: «Il piccolo roditore doveva riflettere quei valori solidi che il suo pubblico si aspettava di trovare. Allora Walt fece in modo che onestà, fiducia, lealtà e rispetto verso il prossimo costituissero l'essenza della personalità e del carattere di Topolino. Gli stessi principi che avrebbe sempre seguito all'interno della compagnia e che sarebbero stati i pilastri della formazione del futuro impero Disney»³⁵. Walt Disney, nel suo carico di magia imperante e indiscutibile meraviglia visiva ha spesso tralasciato quella verosimiglianza che non permette mai di lasciare il “c'era una volta” a favore di un esserci nella contingenza. Eppure, nel suo essere innovatore e mente geniale, «Walt sapeva che, mentre ogni bambino possiede già qualcosa dell'adulto, l'adulto possiede ancora moltissimo del bambino. Per un bambino, il mondo è nuovo come un pacco regalo ancora da scartare. Walt cercò di mantenere questa visione del mondo anche per gli adulti»³⁶. Come ha sottolineato Tommaso Ceruso, «vi è un momento, dal 1989 al 1999, in cui la fiaba e il cinema, più di ogni altro periodo, diventano complementari e si fondono creando una straordinaria alchimia che sazia l'appetito di incanto spettatoriale. Ciò accade proprio quando l'orizzonte digitale sembra ormai inglobare qualsiasi tensione al sogno e al fantastico e si concretizza attraverso il cosiddetto *Rinascimento Disney*. Un momento unico nella storia del cinema che propone un preciso paradigma, chiaramente basato sul modello fiabesco di Propp, che genera consensi di critica e di pubblico film dopo film, in maniera continua, come se il mondo di fosse concesso una pausa

lunga dieci anni per trasformare la sala cinematografica in uno spazio confortante in cui riconciliarsi con il proprio inconscio»³⁷.

Se, dunque, per i bambini un film in live action è rischioso da un punto di vista pedagogico, proprio per un'ipotetica difficoltà di fruizione, lo stesso non avviene con i film d'animazione, fruibili su diversi livelli di analisi e quindi accessibili sia dal mondo dell'infanzia che da quello degli adulti. L'importante è come avviene l'approccio al film, in primis da parte dell'adulto che lo propone, e in secondo luogo da parte del bambino/ragazzo cui viene proposto. L'epico Miyazaki e il sognatore e consolatore Disney hanno mostrato al mondo come il cinema d'animazione sia «quel lento pulsare che, seppur eclissato dalla virtualità, ci consola con un battito tremendamente reale che ci ricorda che non siamo ancora automi»³⁸. Dal 1995, però, John Lasseter, un animatore di scuola Disney e che ha collaborato anche con George Lucas, cambia tutto: la rivoluzione Pixar ha inizio.

Perché Disney/Pixar?

«Tutto quello che toccano disegnando, diventa nuovo. Le ricerche in Google sui pesci pagliaccio sono aumentate da quando diciotto anni fa, sulla grande barriera corallina d'Australia, facemmo la conoscenza di *Nemo* e della pesciolina Dory. Studi di psicologia urbana giurano che la percezione negativa dei topi di fogna di Parigi è stata neutralizzata dalla passione per la cucina del Remy di *Ratatouille*. Le visite al Wallace Monument vicino a Stirling crebbero da 30 mila a 200 mila l'anno dopo che la piccola principessa Merida, in *Ribelle-The Brave*, si rifiutava di accettare i canoni e convenzioni nella Scozia del V secolo. Il dodicenne Miguel Rivera, che nella cittadina messicana di Santa Cecilia sognava in *Coco* di diventare un cantante come il suo idolo Ernesto de la Cruz, ha ribaltato nell'immaginario collettivo decenni e decenni di rappresentazioni criminali della comunità latino americana»³⁹. In poche righe Agelo Carotenuto riesce a dare l'idea dei significati che dall'anno della sua fondazione Pixar porta con sé. Ogni opera, infatti, diventa occasione di una nuova scoperta, un'offerta da parte degli artisti di una nuova prospettiva: dal 1995, anno di uscita nelle sale americane di *Toy Story*, la Pixar (diventata Disney/Pixar dal 2006) si è subito messa in luce per il suo sguardo innovativo, per la rivoluzione tec-

nica e artistica che non accenna a spegnersi o a perdere forza, trovando ogni volta un aggancio differente tra il mondo animato e quello reale, il nostro. I giocattoli sono, in effetti, il perfetto punto di partenza e di incontro tra il cinema d'animazione firmato Pixar Animation e la vita di ognuno di noi. È il 1995, sono passati giusto 100 anni dalla nascita del cinema e solo un anno prima la Walt Disney Pictures ha raggiunto l'apice del suo Rinascimento con *Il Re Leone*: una nuova realtà si affaccia nel mondo del cinema animato, probabilmente senza sapere che lo rivoluzionerà in maniera irreversibile. Collezionando opere di qualità elevatissima, che sanciscono il passaggio dal cartone animato a film realizzati interamente in computer grafica, un cinema capace di arrivare a dialogare direttamente con l'intimità dello spettatore, portando l'animazione "verso l'infinito e oltre". Il tutto, per merito di John Lasseter, sul quale è giusto soffermarsi, facendo un passo indietro, per vedere come tutto ha avuto inizio.

*L'arte sfida la tecnologia. La tecnologia ispira l'arte. Uno scienziato può essere creativo quanto un narratore. Abbiamo dei personaggi e vogliamo che prendano vita. I computer non creano animazioni al computer più di quanto una matita crea animazioni a matita. Ciò che crea l'animazione al computer sono gli artisti*⁴⁰. (John Lasseter)

Si potrebbe dire che la storia della Pixar inizia nel 1975, quando John Lasseter fa domanda per iscriversi alla Cal Arts, facoltà d'arte fondata da Walt Disney nel 1961, dove insegnavano i maestri della Golden Age Disney e dove, assieme a Lasseter, hanno studiato animatori del calibro di Glen Keane, John Musker, Pete Docter, Andrew Stanton, Brad Bird e Tim Burton, tutti nella ormai celeberrima A113: un numero che, infatti, è presente in ogni opera della Pixar, simboleggiando l'importanza di non dimenticare mai le origini, il luogo da dove si proviene. Proprio alla CalArts, Lasseter realizza i suoi primi meravigliosi cortometraggi come saggio conclusivo degli ultimi anni di studio: il primo, *Lady and the Lamp* (1978) parla di un venditore di lampade che, in occasione della visita di un importante cliente, entra nel retrobottega e si raccomanda ad alta voce che tutte le lampade siano perfette. Tuttavia, una di loro sostituisce la sua lampadina con una bottiglia di gin, ubriacandosi e combinando disastri. In questo corto è già presente quello che sarà uno degli elementi principali della poetica di John

Lasseter, come del resto ha sottolineato lui stesso: «Ne sono orgoglioso. Vedete, la storia arriva direttamente dalla mia passione: portare in vita oggetti inanimati. Pensio sia interessante osservare *Lady and the lamp* e poi riguardare *Luxo Jr.*, e poi più avanti ai giocattoli che prendono vita, e anche automobili che hanno preso vita. È interessante guardare ora a *Lady and the lamp*, pensando che, insomma, tutto è iniziato così»⁴¹. Nel 1980 è invece il turno di *Nitemare*, a tutti gli effetti un precursore di ciò che sarà *Monsters Inc.*: è ora di andare a letto per il bambino protagonista del corto che, tuttavia, ogni volta che spegne la luce si immagina di vedere l'arredamento della sua stanza trasformarsi in terribili mostri che, tuttavia, quando il piccolo decide di affrontarli, si dimostrano più spaventati di lui. Entrambi premiati con l'Oscar per gli studenti d'animazione, i corti sono il biglietto da visita che permette a John Lasseter di essere assunto alla Disney Animation dove, assieme a Tim Burton, lavorerà a *Red e Toby – Nemiciamici* (1981). Per Lasseter, la svolta arriva l'anno successivo, dopo la visione di *Tron*: ne resta folgorato, come tutti gli animatori suoi compagni di studio, e inizia a formarsi in lui la convinzione di poter realizzare un intero film con la tecnologia digitale apprezzata nel film di Steven Lisberger. Il primo progetto è un lungometraggio chiamato *Le avventure del piccolo tostapane*, tuttavia, quando lo studio Disney venne a sapere i costi dell'operazione, cancellò il progetto e licenziò Lasseter, perdendo un talento che ritroverà solamente nel 2006 ed è questo momento che entra in scena Edwin Earl Catmull.

Scienziato di formazione, «il suo grande sogno era di diventare un animatore. Appassionato di disegno, concentrò i suoi sforzi sulle nuove tecnologie della visione. S'innamorò della fisica e delle scienze informatiche, unendo arte, scienza e programmazione, cercando di emulare i suoi eroi, Walt Disney e Albert Einstein, alla scoperta di nuove frontiere tecnologiche»⁴². Gli anni '70 sono una svolta anche per lui, culminati nel 1979 con l'assunzione da parte di George Lucas alla Industrial Light and Magic (ILM), fondata nel 1975 come divisione della Lucasfilm Ltd. Per sviluppare gli effetti speciali utilizzati in primis in *Guerre Stellari* (1977), Lucas assunse sia Ed Catmull che Alvy Ray Smith perché si occupassero della "Lucasfilm Computer Division", permettendo ai due di creare un gruppo dedicato solamente all'animazione, il "Computer Graphics Group". Catmull e Smith, venuti a sapere di quanto accaduto a Lasseter, decidono di assumere anche lui alla Lucasfilm, con l'escamotage di promuoverlo a

‘esperto di interfaccia utente’, ma Lasseter non ha mai smesso di essere animatore e tutti e tre sapevano benissimo che l’obiettivo era realizzare quel progetto comune che tutti avevano in mente: un prodotto di animazione esclusivamente in digitale. Racconta Lasseter: «La prima cosa che fecero fu stuzzicarmi con un’idea. Proviamo a fare un piccolo film con personaggi creati al computer. Venni ispirato dalle limitazioni contro le quali dovevo lavorare. Così tornai a guardarmi i primi cartoon di Mickey Mouse. Erano realizzati da forme geometriche. Poteva esserci un personaggio più geometrico di Mickey Mouse? Così mi sono messo a disegnare e ho creato un piccolo personaggio, Andrè, per il primo short diretto da Alvy Ray Smith, *The Adventures of Andrè and Wally B.*»⁴³. Sembra l’inizio di un grande successo, eppure, solo un anno dopo, George Lucas fu costretto a smantellare il team della LucasFilm e questa potrebbe essere la fine per i sogni di Lasseter, Catmull e Smith, ma a trattare con Lucas arriva l’uomo che «tra il 1976 e il 1984, grazie al successo di computer come l’Apple II e il Machintosh, rivoluzionò il mondo dell’informatica e non solo con il concetto di Personal Computer»⁴⁴: Steve Jobs. Come ha evidenziato Pietro Grandi, «per Jobs acquisire la Pixar fu una naturale estensione dei suoi interessi per la sua carriera da imprenditore e visionario, ma soprattutto per la novità rappresentata dalla computer grafica tridimensionale e per la tensione verso la bellezza e l’arte che governavano il mondo della Computer Graphics. Steve Jobs accettò il rischio e investì 10 milioni di dollari per lanciare la Pixar; 5 milioni li investì nella Lucasfilm e 5 milioni furono il fondo iniziale per la nuova società. Così, il 3 febbraio 1986, nacque la nuova società: Pixar Animation Studios»⁴⁵.

Arriva subito il primo, iconico, cortometraggio, *Luxo Junior*, dove per la prima volta viene presentata la lampada da tavolo che diverrà simbolo della Pixar Animations come Totoro lo è per lo Studio Ghibli. In seguito vennero realizzati anche *Il sogno di Red* (1987) e, soprattutto, *Tin Toy* (1988), vero antesignano di *Toy Story*, dove il punto di vista scelto è quello di un piccolo giocattolo che viene torturato da un bambino che lui vede come un mostro, come del resto fanno anche tutti gli altri giocattoli presenti nella stanza, nascosti per non finire la le grinfie del neonato. Nel 1989 viene realizzato *Knick Knack*, storia di un pupazzo di neve che vive in una snowball e che cerca in tutti i modi di fuggire, ed è questo uno degli ultimi corti realizzati dalla Pixar con il scopo di provare le proprie innovazioni tecni-

che al servizio della narrazione: i cortometraggi successivi, infatti, saranno un trionfo visivo che impreziosisce uno storytelling evoluto. Nel 1995 arriva la definitiva consacrazione con il primo lungometraggio in cui «la qualità della sceneggiatura, la genialità delle gag e persino l'«umanità» dei personaggi (semplici giocattoli) primeggiano sulla tecnica!»⁴⁶. Dal primo lungometraggio sono passati 28 anni, e dal 2018 John Lasseter non è più direttore creativo della Pixar (ruolo ricoperto dal 2005), sostituito da Pete Docter.

«Le fiabe esistono perchè l'uomo ha paura. Non dei draghi, non degli orchi e nemmeno delle streghe. L'uomo ha paura di se stesso. Neanche l'infinito cielo e delle stelle riesce a spaventare l'umanità quanto il suo stesso riflesso. Nelle fiabe vi è la vita interiore di ognuno di noi, il percorso dei nostri pensieri, le impronte lasciate dalla nostra evoluzione, il desiderio di quella magia che sogniamo inghiotta le nostre vite ed è per questo che esse riescono contemporaneamente a sublimare e atterrire. Attraverso il percorso dell'Eroe, sulle ali della sua storia, vive l'anelito umano alla transustanziazione dei sogni»⁴⁷. Ma «una volta varcata la soglia della fiaba bisogna essere pronti ad accettare qualsiasi astrazione e possibilità mettendo in discussione se stessi, i propri desideri, la propria infanzia, le stratificazioni e le cause del nostro stesso essere»⁴⁸. Infatti, come ha sottolineato «il fondatore della filosofia fenomenologica, Edmund Husserl, l'arte si muove tra due estremi: da un lato il mondo *reale* nel quale siamo collocati; sull'altro versante sta il *mondo dei racconti*, un mondo caratterizzato da luoghi e tempi *possibili*, determinabili secondo leggi proprie e autonome. L'opera d'arte, mentre diviene *testo* e *cosa*, si trova così tra la dimensione della realtà e quella della *possibilità*, ed esercita così quella funzione *metamorfosante* che conduce dal possibile al reale»⁴⁹: e cosa c'è di più reale di una favola che dimentica il più classico dei “Once upon a time...” per lasciar spazio alla forza dirompente del presente? È come se, dopo anni di fiabe Classiche – osteggiate e derise in maniera esilarante e convincente da *Shrek*, per esempio – fosse arrivato il momento di compiere una rivoluzione dall'interno, senza curarsi eccessivamente dello schema della favola proposto da Propp, rielaborandolo e, così facendo, ottenendo risultati eccezionali. Ma in che modo?

Lo schema originale di Propp include:

Equilibrio iniziale (esordio);
 Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione);
 Peripezie dell'eroe;
 Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione).

E, sotto questo aspetto, le trame generali dei film Pixar rispettano questo schema. Cosa che invece non avviene per quanto riguarda i personaggi, per i quali Propp parla di:

Antagonista: colui che lotta contro l'eroe.

Mandante: il personaggio che esplicita la mancanza e manda via l'eroe.

Aiutante (magico): la persona che aiuta l'eroe nella sua ricerca.

Principessa o il premio: l'eroe si rende degno di lei nel corso della storia, ma è impossibilitato a sposarla per via di una serie di ingiustizie, generalmente causate dall'antagonista. Il viaggio dell'eroe spesso termina quando riesce finalmente a sposare la principessa, sconfiggendo il nemico.

Padre di lei: colui che fornisce gli incarichi all'eroe, identifica il falso eroe e celebra poi il matrimonio. Propp ha notato che per quanto riguarda la loro funzione, la principessa ed il padre spesso non sono chiaramente distinguibili.

Donatore: il personaggio che prepara l'eroe o gli fornisce l'oggetto magico.

Eroe o la vittima/il ricercatore: colui che reagisce al donatore, sposa la principessa.

Falso eroe: la persona che si prende il merito delle azioni dell'eroe o cerca di sposare la principessa.

È qui che la Pixar decide di ribaltare i canoni, o meglio, di rielaborarli e adattarli alla sua visione del mondo, alla sua poetica. Ed è un cambiamento che risulta evidente già a partire dal ruolo dell'antagonista: è difficile trovarne di effettivi nel mondo Pixar – fatta esclusione, forse, per Sid (il bambino malvagio di *Toy Story*), Hopper (la cavalletta crudele di *A Bug's Life*, probabilmente il film più Classico della filmografia), Stinky Pete (*Toy Story 2*) e Lotso (l'orsacchiotto di peluche di *Toy Story 3*) – popolato di villain solo apparenti e mai davvero malvagi, considerando che quelli appena citati hanno comunque una motivazione che li spinge ad agire in quel modo,

non certo bramosia di potere o crudeltà allo stato puro come accadeva nei Classici. Chi è il cattivo da sconfiggere per salvare Nemo? Chi è l'antagonista nella mente di Riley? Non c'è una vera risposta a questi interrogativi e a stupire, se ben guardiamo, è il vero motivo per cui ciò accade: perché nemmeno l'eroe esiste più, o per lo meno, non come lo si intende nell'idea più tradizionale. Se pensiamo che il personaggio malvagio è colui che incarna tutti i difetti da cui il bimbo ben deve guardarsi, al contrario dell'eroe, esempio da seguire e portatore di virtù, allora resteremo spiazzati nel vedere come alla Pixar Animation i pregi e i difetti appartengano agli uni e agli altri, permettendo in questo modo ai bambini (e non solo) di vedere che in ognuno di noi c'è una parte buona e una parte meno buona, che i difetti (fisici o caratteriali) fanno parte di ognuno di noi e vanno accettati e che solo lavorando su se stessi è possibile migliorare per trovare la vera felicità. «Oggi giorno i bambini non crescono più nella sicurezza di una famiglia allargata, o di una comunità bene integrata. È perciò importante, ancor più che ai tempi in cui furono inventate le fiabe, fornire al bambino moderno immagini di eroi che devono uscire da soli nel mondo e che, benché originariamente all'oscuro delle cose ultime, trovano luoghi sicuri nel mondo seguendo la loro giusta via con profonda fiducia interiore»⁵⁰. E che questo non accade per magia. La magia, infatti, è totalmente assente dalle opere Pixar (se si escludono *Ribelle* – *The Brave* e *Onward*, uniche eccezione), che si concentrano molto di più sulla concretezza del reale, lasciando l'elemento magnifico negli occhi dello spettatore che guarda ammirato. Infine, non ci sono principesse o premi, nessun cuore da conquistare, al massimo la propria indipendenza (Merida, su tutti), ma quello che accomuna veramente tutti i film Pixar è la rincorsa verso un sogno, la ricerca di qualcosa che in realtà si trova dentro di noi e che dobbiamo solo riuscire ad esprimere a pieno. E allora Bing Bong che supplica Gioia dicendo «Portala sulla luna per me» è l'evoluzione malinconica e ancor più profonda e toccante di Andy che, diventato grande, deve lasciare i suoi giocattoli. Siamo noi che guardando quelle immagini toccanti scaviamo un solco nella nostra anima portando nuovamente alla luce il bambino che continua a vivere nel nostro cuore, in un'esperienza quasi catartica che si potrebbe definire, per certi versi, miracolosa.

Riassumendo:

1975: John Lasseter entra alla CalArts.
 George Lucas fonda la Industrial Light and Magic
 1977: Nei cinema esce *Star Wars*
 1978: John Lasseter realizza *Lady and the Lamp*
 1979: Ed Catmull viene assunto alla Lucasfilm
 1980: John Lasseter realizza *Nitemare*
 1980: John Lasseter viene assunto alla Disney per lavorare a *Red e Toby-Nemiciamici*
 1982: Nei cinema esce *Tron*
 1984: Lanciato sul mercato Apple II
 1984: John Lasseter viene licenziato dalla Disney e poco dopo viene assunto da Ed Catmull alla Lucasfilm
 1984: Alvy Ray Smith realizza il cortometraggio *Andrè and Wally B.*
 1985: Steve Jobs investe sulla Pixar
 1986: Nasce la Pixar Animation Studios
 1986: John Lasseter realizza il cortometraggio *Luxo Jr.*
 1987: John Lasseter realizza il cortometraggio *Il sogno di Red*
 1988: John Lasseter realizza il cortometraggio *Tin Toy*
 1989: John Lasseter realizza il cortometraggio *Knick Knack*
 1995: *Toy Story – Il mondo dei giocattoli* regia di John Lasseter
 1998: *A Bug's Life – Megaminimondo* di John Lasseter e Andrew Stanton
 1999: *Toy Story 2 – Woody & Buzz alla riscossa* di John Lasseter
 2001: *Monsters & Co.* di Pete Docter
 2003: *Alla ricerca di Nemo* di Andrew Stanton
 2005: John Lasseter diventa direttore creativo
 2005: *Gli Incredibili – Una “normale famiglia di supereroi* di Brad Bird
 2006: Accordo Disney-Pixar
 2006: *Cars – Motori ruggenti* di John Lasseter
 2007: *Ratatouille* di Brad Bird
 2008: *Wall•E* di Andrew Stanton
 2009: *Up* di Pete Docter e Bob Peterson
 2010: *Toy Story 3 – La grande fuga* di Lee Unkrich
 2011: *Cars 2* di John Lasseter e Brad Lewis
 2012: *Ribelle – The Brave* di Brenda Chapman e Mark Andrews
 2013: *Monsters University* di Dan Scanlon
 2015: *Inside Out* di Pete Docter

- 2015: *Il viaggio di Arlo* di Peter Sohn
2016: *Alla ricerca di Dory* di Andrew Stanton e Robert McLane
2017: *Cars 3* di Brian Fee
2017: *Coco* di Lee Unkrich e Adrian Molina
2018: *Gli Incredibili 2* di Brad Bird
2018: Pete Docter diventa direttore creativo
2019: *Toy Story 4* di Josh Cooley
2020: Nasce la piattaforma streaming Disney+
2020: *Soul* di Pete Docter
2020: *Onward – Oltre la magia* di Dan Scanlon
2020: Su Disney+ arriva la raccolta di corti *Pixar Sparkshorts*
2021: Su Disney+ arriva la raccolta di corti *Pixar Popocorn*
2021: *Luca* di Enrico Casarosa
2022: *Red* di Domee Shi
2022: *Lightyear – La vera storia di Buzz* di Angus MacLane
2023: *Elemental* di Peter Sohn

Lorenzo Bianchi
UNIVERSITY
PIXAR

© Edizioni Falsopiano - 2023
via Bobbio, 14
15121 - ALESSANDRIA
www.falsopiano.com

Progetto grafico e impaginazione: Daniele Allegri
Per l'immagine in copertina: © Can Stock Photo / oxygen64
Prima edizione - Dicembre 2023