

the golden lion. john lasseter and disney/pixar's directors

by Roberto Croci



L'indirizzo sulla targa reca la scritta: 1200 Park Ave., Emeryville, una tranquilla cittadina dall'altra parte dell'Oakland Bay Bridge, a San Francisco, vicino a Berkeley. Sede centrale e snodo nevralgico dei prossimi destinatari del Leone d'Oro alla carriera del Festival di Venezia 2009. Dopo aver varcato il cancello e superato gli sbarramenti di guardie, addetti stampa e irriducibili tecno-patiti, eccoci all'interno della Pixar, invitati alla première di "UP 3D", decima gemma nel palmarès del guru mondiale dell'animazione John Lasseter, e ultima signature production degli Studios più rivoluzionari, più famosi e innovativi dell'universo dell'animazione. Entrando nel suo ufficio, la prima cosa che si nota sono le migliaia di giocattoli che, circondandolo quotidianamente, rammentano i capitoli della cronistoria di un successo senza

È il team che ha inventato tutti i mondi animati per bambini e non solo. Lui, produttore e direttore creativo, Brad Bird, Pete Docter, Andrew Stanton e Lee Unkrich sono gli autori di lungometraggi sviluppati tra effetti speciali, poesia e divertimento

eguali, oltre che sottolineare forse il vero e unico motivo di questa sua ascesa: una passione genuina per ciò che il mondo del cinema rappresenta, e l'abilità di muovere e commuovere gli animi. E non ho remore ad ammettere che negli incontri che si sono susseguiti - sia con lui che con i suoi fidi moschettieri - per il completamento della nostra chiacchierata, più di una volta mi sono ritrovato a piangere, commosso, tale era la mia immedesimazione in quello che stava avvenendo sullo schermo: o regredire in un mondo d'amore infantile ("Toy story") o misurare la volontà di una formica ("A bug's life"); o ancora parlare dell'inesauribile passione di una macchina (Cars) o dell'amore di un genitore di specie ittica per la propria prole ("Alla ricerca di Nemo"). Senza tralasciare l'irriducibilità e perseveranza di un vecchio robot scartato da tutti e abbandonato al proprio destino ("Wall-E") o la voglia d'avventura mai sopita che esiste nell'essere umano ("Up"). Nella biografia di John Lasseter sono tanti i riconoscimenti quali pioniere della computer animation, tutore di film classici, regista e scrittore di numerosi short film ("Tin Toy", primo cortometraggio Cgi a vincere un Oscar), Chief Creative Officer di Walt Disney e Pixar animation studios; Oscar per "Alla ricerca di Nemo"; vincitore di due Oscar come best director ("Toy story" e "Cars"); consulente creativo della Walt Disney Imagineering nonché responsabile dello sviluppo di tutti i parchi giochi Disney. Quel che le note biografiche non dicono è la sua passione maniacale per i family parties, alla fine della realizzazione di ogni film; il costante e golfardico incanto da team player per ogni ostacolo superato, e il fatto che sia famoso anche per la vasta collezione di camicie in stile hawaiano dalle fantasie inesauribili, che sono diventate il suo trademark dall'inizio della carriera. Al Comic-Con di San Diego di quest'anno ha presieduto il primo 3D panel della storia del festival con addosso l'immacabile camicia tiki e ha annunciato gli ultimi progetti Disney/Pixar, consolidando la lunga amicizia e collaborazione con una delle leggende dell'animazione, il maestro Hayao Miyazaki, che ha presentato il nuovo "Ponyo", discutendo e animando una folla di fans e adepti sul futuro del cinema tridimensionale e sulle nuove frontiere tecnologiche. In più, adesso, in occasione della 66ª edizione della Mostra del Cinema di Venezia e per la prima volta nella storia del festival, John Lasseter rice-

verà il Leone d'Oro alla carriera (assegnato anche ai registi Brad Bird, Pete Docter, Andrew Stanton e Lee Unkrich) non solo per il suo contributo come regista, ma soprattutto come direttore a capo di uno studio innovatore nel proprio settore. Ma facciamo un passo indietro. Siamo nel 1994, Lasseter, Docter, Ranft (scomparso nel 2005) e Stanton si ritrovano per un pranzo di lavoro a Emeryville, sede Pixar, che oggi conta circa 900 impiegati, di cui almeno 100 animatori. «È vero che il meeting è stato mitizzato fino quasi a diventare leggenda», racconta Andrew Stanton, «è però anche vero che quel giorno è successo qualcosa di speciale. Nonostante ci fossimo ritrovati per parlare dello sviluppo del nostro secondo film, "A bug's life", in realtà abbiamo gettato le basi per tutto il lavoro dei quindici anni a venire, e con le idee che

sono nate dalle nostre conversazioni, abbiamo definito i parametri per "Wall-E", "Monsters & Co." e "Alla ricerca di Nemo". Ed è proprio grazie a questa collaborazione "magica" e al talento dei collaboratori che la Pixar viene comunemente riconosciuta come uno dei posti di lavoro più stimolanti dal punto di vista creativo e dunque più ambiti da chi opera nella computer grafica. «Vogliamo sognare, amiamo il nostro lavoro, quello che facciamo, ci appassiona superare gli ostacoli, il nostro scopo è quello di creare storie che connettono il mondo degli adulti a quello infinitamente più fantastico dei bambini», dice. «Ecco perché nei film uniamo i riferimenti al passato con il meglio della tecnologia del futuro. L'emozione è universale. I nostri film non hanno mai una fine, a un certo momento ci si rende conto del messaggio che vogliamo trasmettere». Lasseter entra alla Pixar quando è ancora una divisione della Lucasfilm (Steve Jobs la comprerà da George Lucas nel 1986 per 10 milioni di dollari) e produce il software RenderMan, un'interfaccia di rendering per programmi di animazione 3D. Per poter dimostrare qualità e funzionalità del software ai nuovi clienti, produce e realizza il primo short film, "Luxo Jr.", la piccola lampada da tavolo diventata immediatamente la mascotte della compagnia, che non impressiona solo gli addetti ai lavori, ma ottiene una nomination agli Oscar del 1986 come Best Short Animated Film, lanciando la sua carriera da animatore di talento a futuro regista, sceneggiatore, produttore e soprattutto inventore di un nuovo modo di fare cinema. Nato a Hollywood nel 1957, cresce

nella vicina Whittier. «Mia madre insegnava arte e ha sempre sostenuto il mio amore per l'animazione, i cartoni animati del sabato mattina e ovviamente i film di Walt Disney, tra cui "Dumbo", uno dei miei preferiti. Abitavamo a circa mezz'ora da Disneyland e nelle pause estive durante i miei anni di college (al prestigioso California Institute of the Arts) ero operatore sul Jungle Cruise, finché dopo la laurea sono entrato alla Disney come animatore: lì ho avuto la fortuna di lavorare come apprendista per Frank Thomas e Ollie Johnston, allora i più grandi». Andrew Stanton arriva in Pixar nel 1990, lavora come writer a "Toy story", "Monsters Inc" e "A bug's life" e al lunch sopracitato concepirà la storia di "Wall-E" che dirigerà dopo "Alla ricerca di Nemo" e dopo aver co-diretto "A bug's life". Brad Bird, che ricordia-

mo per aver diretto, oltre al bellissimo "Il gigante di ferro", "Gli incredibili" e "Ratatouille", è noto per adirarsi con chiunque definisca il mondo dell'animazione una categoria a parte rispetto ad altre arti visive, perché secondo lui è un medium che in realtà ha la capacità di raccontare qualsiasi tipo di storia. Lee Unkrich si aggiunge agli altri moschettieri nel 1994, prima come montatore, poi come co-regista e infine come regista nel prossimo "Toy Story 3 3D", attualmente in produzione e la cui sceneggiatura è di Michael Arndt. Lo scrittore di "Little Miss Sunshine", Oscar per la miglior sceneggiatura 2007. Infine Pete Docter, che ha collaborato come scrittore a "Toy story" e "Wall-E", regista di "Monsters & Co." e dell'attesissimo "Up", decimo film Pixar (in Italia il 15 ottobre), che narra la storia di un vedovo settantottenne in

viaggio per i Tepui venezuelani, dopo aver letteralmente sradicato la propria casa sollevandola con una montagna di palloncini. «È stato calcolato che per far volare una casa di quel peso ci vorrebbero 105.854 palloni di quasi un metro di diametro. Al nostro personaggio, il burbero e inacidito Carl Fredricksen (ispirato alla persona di Spencer Tracy) è bastata invece un po' di fantasia e diecimila palloncini implementati dai nostri programmatori, che oltre ad avere vita propria e interazione nei confronti degli altri, sono completamente credibili da un punto di vista realistico e soprattutto aiutano ad aumentare il livello di poesia necessaria a raccontare quest'avventura incredibile», racconta. «Per dare un senso alla storia e cercare di capire il carattere dei personaggi, fin dai tempi di "Monsters & Co." con John abbiamo adottato un sistema basato sull'esplorazione e spiegazione di frasi-chiave, tipo "Un gruppo di mostri... Per guadagnarsi da vivere spaventa i bambini... Com'è possibile... Perché lo fanno?". Domande a cui dobbiamo dare delle risposte, che conseguentemente sviluppano altre storie a sé stanti (in questo caso i mostri collezionano le urla dei bambini spaventati) e che ci fanno capire le sfumature della personalità dei nostri personaggi, le loro relazioni e il ruolo che avranno nella storia. Nel caso di Carl abbiamo voluto sapere tutto di lui, la sua routine, come si lava i denti, cosa mangia per colazione, chi è, perché è divertente e perché può piacere al pubblico, oltre ai sentimenti che gli esprime e al messaggio del film, che è la priorità fondamentale, la chiave di volta del successo per John e per la compagnia:

far riflettere il pubblico sulla storia anche quando ha ormai abbandonato la sala». Il film è in 3D, il nuovo trend del cinema per ragazzi (e non solo) americani, che sfrutta la tecnica della luce polarizzata e l'uso di occhiali per esaltare la visione stereoscopica e dare l'illusione di poter "entrare" nello schermo. «La tecnologia 3D, sin da quando è esplosa negli anni 50, non è più stata abbandonata», interviene John Lasseter. «Quando ho cominciato io, era ancora a un livello embrionale, oggi per la maggior parte dei registi è praticamente una normalità. La cosa importante, quando si impara a utilizzare una nuova tecnologia, è la conoscenza profonda del mezzo. Quando facevo animazione tradizionale, le idee per sviluppare la storia erano legate al tipo di possibilità che avevamo di realizzarle in quanto animatori. In seguito, quan-

do sono passato all'animazione al computer, pensavo a come si sarebbe potuta raccontare la storia utilizzando al meglio le nostre limitate risorse tecniche. Anche oggi facciamo la stessa cosa per il 3D, quando si cerca di capire quale sia il modo migliore di fare qualcosa di nuovo che oltre a essere cool dal punto di vista dell'idea, sia anche innovativo come rappresentazione». La tecnologia a disposizione sta dando i suoi frutti e i risultati a livello qualitativo sono sempre più spettacolari, non più quello che una volta si definiva il Viewmaster Effect, dove tutti i disegni sono piatti e assemblati uno sull'altro, ma dove ogni Layer ha una propria profondità. «La filosofia Pixar nei confronti del 3D si basa sul totale coinvolgimento da parte del pubblico», continua. «Ecco perché invece di impressionare lo spettatore facendo uscire

I maestri americani, grandi innovatori del cartoon, in Laguna presentano una short story della loro casa di produzione con piccoli estratti di tutti i titoli. E due anteprime mondiali di "Toy story" 1 e 2 in versione 3D, la tecnologia del futuro

oggetti dallo schermo, e ricordargli che sta guardando un film in 3D, cerchiamo di giocare più sugli stati d'animo, interagendo con costumi, set, make up. In "Up" quando la sceneggiatura richiedeva un momento introspettivo, l'ambiente diventa chiuso, claustrofobico e grigio, mentre nei momenti di trionfo è arioso, spazioso e luminoso, coloratissimo. La tecnologia è la magia del XXI secolo». Un altro dei collaboratori che lavorano a stretto contatto con Lasseter è l'italiano Enrico Casarosa, storyboard artist. Ha iniziato lavorando in parte su "Cars" e poi, in maniera più estesa, su "Ratatouille" e "Up", vanta oggi più di dieci anni di esperienza nel mondo dell'animazione ed è ammiratore da sempre di Miyazaki. «Prima di entrare in Pixar nel 2002, ho lavorato ai Blue Sky Studios su "L'era glaciale" e "Robots". Il mio lavoro consiste nel creare delle sequenze visive direttamente dallo script, includendo anche il mio punto di vista su storia, personaggi e suggerendo anche nuove idee. Dopo questa prima fase preliminare m'incontro sempre con Lasseter e insieme rivediamo gli eventuali cambiamenti. La sua fantasia ed energia sono contagiose, quando risolviamo un problema è la persona più entusiasta del mondo. Il suo talento sta nell'enorme conoscenza della storia del cinema e nella ricerca minuziosa e ampia che precede la produzione di ogni film». A voler essere pignoli, si potrebbe imputare alla Pixar il fatto che producano un solo film all'anno. «Non c'è nulla di male a voler fare un solo film all'anno, basta farlo bene. Ma proprio perché siamo a ridosso del Festival, voglio svelare uno scoop. Abbiamo cominciato facendo un film ogni 3 anni, poi siamo passati a un film all'anno, e dall'anno prossimo ne faremo ben 3 nel giro di due anni, sempre con un occhio puntato a storia e qualità. Che altro dire, so che sono tutti onorati di ricevere il premio a Venezia, ho cercato di convincerli a portarmi con loro, ma finora senza successo. So anche che presenteranno una breve storia della Pixar accompagnata da piccoli estratti di tutti i film, oltre che da piccole anteprime di "Toy story" 1 e 2 in 3D, e altre sorprese top secret». La fine di questa avventura non è ancora stata scritta, ma come diceva Walt Disney: «Non facciamo film per bambini e neanche per adulti; li facciamo per quella parte di immaginario che il mondo cerca di farci dimenticare e che i nostri film ci faranno ricordare per sempre». **Roberto Croci**