

Cinema contemporaneo di animazione: Storia della Pixar Animation Studios

di Ilaria Moio



La Pixar è una casa di produzione cinematografica specializzata in "computer generated imagery" (CGI), la casa di animazione si trova in California e dal 2006 appartiene alla Disney, e insieme le due società formano lo studio di animazione più grande del mondo.

Il percorso che ha affrontato la Pixar non è stato semplice, infatti negli anni 70' il cinema americano stava vivendo un periodo di appannamento economico e produttivo; il sistema dei generi era totalmente collassato, le star erano invecchiate e la televisione

aveva ormai catturato l'attenzione della gente.

I problemi politici di quel periodo portarono alla produzione di pellicole improntate sulle problematiche reali, e fu proprio per questo che si iniziò a sentire il forte desiderio di ritornare alla spettacolarità di Hollywood, nacque così "il cinema del sogno" il quale era totalmente in contrapposizione con le nuove tematiche "realiste".

Il cinema del sogno riesce a riportare splendore nell'amata Hollywood con il ritorno di grandi budget e incassi da record, riuscendo ad imporre nuovamente l'industria cinematografica ormai superata dalle nuove forme di intrattenimento.

La rinascita del cinema spettacolare americano è dovuta in particolare a un regista e produttore californiano George Lucas. Nel 1971 nella baia di San Francisco, Lucas aveva dato vita a una sua propria casa di produzione la Lucasfilm dove produsse tutte le sue pellicole successive partendo da *Star Wars* (1977), che rilanciò a livello internazionale il cinema di fantascienza e di effetti speciali, introducendo per primo la progettazione "a episodi".

Lucas fonda diversi studi sussidiari alla Lucasfilm, tra cui il premiatissimo laboratorio di post-produzione audio: *Skywalker Sound* e la storica società di effetti speciali: *Industrial Light & Magic* conosciuta con l'abbreviazione di ILM, questa nasce nel maggio del 1975, sarebbe divenuta lo studio di riferimento mondiale per la creazione di *special effects* in ambito cinematografico e ha raccolto all'incirca 14 premi Oscar durante la sua carriera per i migliori effetti visivi e ben 22 Oscar tecnici i così detti "Scientific and Engineering Award" e "Technical Achievement Award". Ed è proprio con la fondazione di questo studio che entrano nel team di George Lucas, Edwin Catmull e l'ex animatore disneyano John Lasseter, ed è proprio quest'ultimo che nel 1986 realizza il primo cortometraggio interamente realizzato in CGI: *The Adventures of André & Wally B.*

Nella realizzazione del corto Lasseter si trovò di fronte a innumerevoli difficoltà, in quanto a computer grafica, potevano solo essere realizzate forme geometriche e questo non consentiva di dare flessibilità agli oggetti. Egli espose il problema ai tecnici della ILM, i quali creano la forma a goccia, che era costituita da una semisfera più grande rivolta verso l'alto, e una semisfera più piccola rivolta verso il basso e lo spazio tra le due semisfere veniva fatto poi riempire dal computer, muovendole l'una verso l'altra, e così l'oggetto si piegava. Il 1986 non è solo un anno importante per la realizzazione del corto, ma è anche l'anno della crisi di George Lucas e della decisione di mettere in vendita l'intero ramo della ILM, che verrà acquistato dall' "uomo della mela" ovvero, Steve Jobs, che sarà proprio lui a chiamare la società Pixar. È in questo periodo che Lasseter si metterà all'opera realizzando i suoi quattro cortometraggi, e sarà proprio uno di questi, *Tin Toy*, a portare il primo Oscar in casa Pixar. Dopo il grande successo ottenuto dai cortometraggi realizzati, nel 1991 la Walt Disney Picture, che all'epoca era sotto il comando di Eisner, firmò un accordo con la Pixar che prevedeva la realizzazione di tre lungometraggi interamente realizzati in computer grafica. Catmull e

Lasseter accettarono la "sfida", anche se loro non si posero solo il problema di natura tecnico, ma anche quello relativo alla ricezione: si chiedevano come avrebbe reagito il pubblico di fronte a novanta minuti interamente realizzati in CGI. La risposta arrivò nel 1995, quando fu proiettato il primo lungometraggio in computer grafica: *Toy Story*. Il successo ottenuto fu inaspettato, nel 1996 *Toy Story* fu premiato con l'Oscar. Il secondo lungometraggio uscirà solo tre anni dopo, nel 1998: *A Bug's Life*, e nel 1999 fu realizzato il sequel di *Toy Story*; *Toy Story 2*.

Nonostante tutto, il cortometraggio non viene abbandonato, e nel 1997 Jan Pinkava realizzò il suo corto, *Geri's Game*, che porterà un altro Oscar in casa Pixar. Nel 2000 Ralph Eggleston realizzò "l'ultima impresa del vecchio millennio", *For The Birds*. Il periodo che così inizia è di grande collaborazione tra Disney e Pixar, tanto che verranno realizzati altri lungometraggi come: *Monsters Inc*, *Alla Ricerca di Nemo* e *Gli Incredibili*. Con il passare del tempo, i successi stratosferici della Pixar e contemporaneamente i tentennamenti dei titoli Disney, molti cominciarono a sentire che la partnership non era più equa, che gli sforzi della Pixar andavano degnamente ripensati. Nel 2004, Steve Jobs decise che la Pixar avrebbe smesso di co-produrre con la Disney, mirando invece al totale controllo dei propri film. Inoltre la società rivendicava la possibilità di far uscire i propri film a inizio estate, periodo molto più florido rispetto al Natale e tradizionalmente riservato alle uscite Disney.

La negoziazione tra Jobs e Eisner, sembrava molto difficile, e alla fine del 2004 Jobs annuncia pubblicamente che la Pixar è alla ricerca di nuovi partner distributivi. In quei mesi Disney organizzò un gruppo di animazione computerizzata interno chiamato "*Circle 7 Animation*" e la prima produzione messa in cantiere fu proprio *Toy Story 3*, produzione mai realizzata, in quanto nel 2005 Eisner fu sostituito da Robert A. Iger. Questi iniziò a ragionare sul futuro della Disney, aveva ben chiaro che si doveva tornare alla tradizione ma anche, parallelamente, trovare una via di riappacificazione con Pixar.

Il nuovo CEO ritenne così che la cosa migliore da fare per le due società fosse quella di fondersi. Così Iger incontrò Jobs, Lasseter e Catmull a Emeryville e insieme si giunse alla conclusione più inaspettata: la Disney annetté la Pixar alla modica cifra di 7,4 miliardi di dollari. Ecco infine la felice conclusione: il più grande studio di animazione del mondo.