Roma Palaexpo Pixar. InsideOut, fuori e dentro

Articolo di: Daniela Puggioni

[1]

Si è appena aperta una mostra che divertirà e affascinerà i visitatori di ogni età, ***Pixar 30 anni di animazione***, promossa da **Roma Capitale - Assessorato alla Crescita culturale**, prodotta dall' **Azienda Speciale Palaexpo**, ideata e organizzata da **Pixar Animation Studios** e realizzata con la collaborazione di **MEET | Fondazione Cariplo**.

La **Pixar** è la celeberrima casa di produzione cinematografica fondata in California nel 1986, che ha realizzato cortometraggi e film di grande successo utilizzando l'animazione computerizzata. L'esposizione è a cura di **Elyse Klaidman** e, per l'edizione italiana, di **Maria Grazia Mattei**, presidente di MEET, centro italiano per la cultura digitale. Protagonista è la squadra di creativi e registi che adopera i tradizionali strumenti dell'arte fondendoli con quelli dei **digital media** più all'avanguardia, motivo per cui questa mostra potrebbe avere come sottotitolo: ***Titoli di coda alla riscossa !***

La gran parte del pubblico, che abitualmente si alza alla fine del film, in caso non accorgendosi che in coda c'è una ultima scena, scoprirà qual è il lungo e arduo lavoro di squadra che permette la realizzazione dei film, in questo caso di animazione. Ci permettiamo di segnalare che anche la **RAI**, quando trasmette qualunque film anche quelli che produce, taglia inesorabilmente i titoli di coda, anche se alla fine di quei titoli c'è ancora una scena e nonostante la sbandierata vocazione culturale di cui si fregia.

L'uso del digitale non esclude la manualità artistica, anzi, lo dimostrano le **400 opere** scelte per l'esposizione nel patrimonio artistico **Pixar**, tra le creazioni prodotte per ciascun film. Ci sono disegni a matita e pennarello, dipinti in acrilico, guazzo e acquerelli, dipinti digitali, calchi, modelli fatti a mano. Il percorso espositivo è diviso in tre sezioni: **Storie**, **Mondi**, **Personaggi**. con due sorprese di cui parleremo successivamente. Trovare una idea per una storia è l'inizio, si può partire anche da un problema personale, come quello della depressione di una figlia adolescente in *Inside Out*, ma poi ci sono passaggi ineludibili che occupano i tre quarti del tempo necessario alla realizzazione del film, la **scrittura della sceneggiatura**.

Si comincia con le immagini dei disegni che raccontano la storia: lo **story board**, poi c'è lo **story reel** che è una bozza del film che utilizza le immagini dello story board a cui si aggiungono i dialoghi provvisori ed effetti sonori. Passaggio successivo il **color script** in cui la sequenza delle immagini colorate in ordine cronologico, dà luce e atmosfera per connotare gli aspetti emotivi della storia. Di tutto questo lavoro ci sono ampie testimonianze a cominciare dalla prima sala, sarà una esperienza molto interessante, sia per gli appassionati che conoscono i film, sia per il visitatore incuriosito dal tema della mostra, che così avrà modo di conoscere come viene realizzato un corto o un lungometraggio di animazione.

L'ambiente in cui si svolge la storia può essere fantasioso o reale ma in ogni caso deve essere credibile, affinché lo

spettatore possa essere coinvolto nella vicenda e partecipare emotivamente. Per ottenere questa *"full immersion"* nel caso di *Alla ricerca di Nemo* gli artisti della **Pixar** si sono immersi con degli esperti biologi, per avere il punto di vista di chi è realmente immerso nell'oceano e poterlo riprodurre per gli spettatori. La parte grafica, disegni dei personaggi e degli ambienti, colorati e no sono stati utilizzati per creare una avvincente sorpresa, l'installazione **Artscape** che immerge lo spettatore in mondi diversi, la **Parigi di Ratatouille** e il mondo ridotto a discarica di *WALL•E* , ma anche i paesaggi naturali di *A Bug's life*.

Poi ci sono i personaggi, di ognuno ne vengono realizzate varie versioni, da sottoporre al regista, che sceglie quella che giudica più adatta. Dal disegno gli artisti creano il modello che passa ai modellatori digitali che lo ricostruiscono al computer, anche gli scultori dai disegni producono modelli in argilla. Questi modelli permettono ai modellatori digitali di vedere la figura da tutte le angolazioni affinché i movimenti siano fluidi e coerenti. Prima ancora vengono realizzati i parlati, dialoghi ed eventuali monologhi con gli attori, in modo che le espressioni del viso e gli atteggiamenti del corpo del personaggio aderiscano alle diverse inflessioni della voce, che esprimono differenti stati d'animo.

Molto interessante e istruttivo è un filmato sulla realizzazione di alcuni aspetti dei personaggi e della natura in *Brave* (Ribelle), dai lunghi capelli rossi e ricciuti di **Merida**, la protagonista, i più complicati perché i loro movimenti devono seguire quelli del corpo, a quelli degli altri personaggi, i tessuti, con diverse prove dei vestiti dalle pieghe all'impatto della luce sui diversi tipi di tessuto. Per quello che riguarda la natura dallo scorrere del torrente alle foglie e così via. L'altra sorpresa è lo **Zootropio** inventato negli USA nel 1867, era un cilindro su cui c'erano una serie di immagini che veniva fatto ruotare fino alla giusta velocità per dare l'illusione del movimento, un effetto che si può ottenere sfruttando un difetto oculare umano, quello che è anche alla base dell'illusione cinematografica. In questo caso è stato realizzato un **Zootropio** con i personaggi di *Toy story 2*. Si basa su un ciclo di diciotto inquadrature, ognuna realizzata con una figurina tridimensionale colorata o ***"maquette"*** fissata in punti precisi del disco che ruota alla velocità di un giro al secondo. Una luce stroboscopica consente all'occhio di percepire ciascuna inquadratura come un movimento continuo.

Da non perdere anche quattro cortometraggi che mostrano anche l'evoluzione tecnica dei creativi della **Pixar,** che ha vinto vari premi anche nel settore dei cortometraggi. Concludiamo augurando buon divertimento e segnalando che, oltre a un ciclo di incontri di approfondimento sui vari aspetti del cinema Pixar. ci saranno diverse proiezioni dei film, che si potranno maggiormente apprezzare dopo aver visto la mostra. C'è anche il Laboratorio d'arte. che propone visite in mostra e laboratori per scuole e famiglie; per maggiori informazioni visitare il sito: www.palazzoesposizioni.it [2]
Pubblicato in: GN46 Anno X 23 ottobre 2018
//
Scheda**Titolo completo:**
Pixar. 30 anni di animazione
Palazzo delle Esposizioni [2], via Nazionale 194 - 00184 Roma
9 ottobre 2018 - 20 gennaio 2019
Promossa da:
Roma Capitale - Assessorato alla Crescita culturale
Prodotta da:
Azienda Speciale Palaexpo
Ideata e organizzata da:
Pixar Animation Studios
Realizzata con la collaborazione di:
MEET | Fondazione Cariplo

Orari
Domenica, martedì, mercoledì e giovedì: dalle 10.00 alle 20.00; venerdì e sabato: dalle 10.00 alle 22.30; lunedì chiuso
Informazioni e prenotazioni:
Singoli, gruppi e laboratori d'arte tel. 06 39967500 www.palazzoesposizioni.it [2]

Biglietti: Intero € 12,50; ridotto € 10,00; scuole € 4,00 per studente
Ragazzi dai 7 ai 18 anni € 6,00; bambini fino a 6 anni gratuito
Pacchetto famiglia 2 adulti e max 3 bambini under 7 € 20,00
Pacchetto famiglia 2 adulti e max 2 bambini 7-18 € 25,00

- Arte

URL originale: http://www.gothicnetwork.org/articoli/roma-palaexpo-pixar-insideout-fuori-dentro

Collegamenti:
[1] http://www.gothicnetwork.org/immagini/ratatouille-0
[2] http://www.palazzoesposizioni.it