



Il pixel ha la consistenza di una caramella gommosa alla frutta; il pixel è manipolabile all'infinito, come il pongo; il pixel ha tutti i colori artificiali; il pixel mastica ogni cosa e la risputa digitale. Alla fine degli anni Settanta il pixel ha incontrato il grande schermo e ha cambiato per sempre il nostro modo di guardare le immagini e il cinema. A partire da *Guerre Stellari* e *I predatori dell'arca perduta*, dai primi videogiochi come *Pacman*, passando per *Terminator* e *Jurassic Park*, ma anche per *Tomb Raider*, fino ad arrivare a *Star Wars Episodio 1* e *Toy Story*, l'immagine ha perso il legame che fino ad allora aveva mantenuto con la realtà. Da quel momento, in modo sempre più raffinato, oggetti e personaggi virtuali si sono mescolati alle immagini di film live, il confine tra riprese dal vero e animazione si è fatto sempre più ambiguo e abbiamo finalmente assistito ai primi film interamente digitali. Le certezze del passato sono andate distrutte: l'immagine non corrisponde più al "vero", anche se gli assomiglia; non è più "definitiva" perché infinitamente modificabile con il computer; un nuovo stile è nato per far fronte alla nuova tecnica. In questo volume, per la prima volta, si ripercorre il cammino delle immagini digitali e prendono la parola i più importanti "maghi" mondiali che hanno condotto la rivoluzione digitale fino alle attuali frontiere.

Alessandro Tanassi