



CADERE CON STILE

PIXAR E LETTERATURA AL CUBO

DI **ALESSANDRO
ZACCURI**

Si fa presto a dire cartoni animati. Fin dall'inizio, la Pixar è molto di più. E negli anni Zero continua a perfezionare la sua ricetta infallibile: animazione digitale allo stato dell'arte, personaggi dall'impatto emotivo immediato, racconti insieme semplici e profondi. Come fanno solo la migliore letteratura e il miglior cinema (aggiungiamo: e le migliori serie tv). E, in questo, superando l'ansia così post-moderna del riferimento ironico: nessuna citazione esplicita. Almeno fino a Toy Story 3...

è giornalista del quotidiano *Avvenire* e conduttore de *Il grande talk* su Tv2000. Ha pubblicato romanzi (tra cui *Il signor figlio*, Mondadori, Milano 2007) e saggi (il più recente è *In terra sconosciuta*, Bompiani, Milano 2008).

DEVONO PASSARE QUINDICI ANNI PRIMA CHE LO SPETTATORE DI UN FILM Pixar venga gratificato di una citazione letteraria. E il risultato, almeno all'apparenza, non è del tutto all'altezza delle aspettative. Mentre già scorrono i titoli di coda di *Toy Story 3. La grande fuga*, i giocattoli mettono in scena la loro versione di *Romeo e Giulietta*. Il protagonista maschile è interpretato da uno degli ultimi arrivati, Mr. Pricklepants, un riccio di pezza che, nonostante vesta un'improbabile tenuta tirolese, coltiva ambizioni da mattatore. Ad affacciarsi al balcone, con tanto di treccine regolamentari, è però uno dei Piccoli Omini Verdi provenienti da Pizza Planet. Tocca a lui pronunciare il fatidico "Romeo, perché sei tu Romeo?", mentre gli altri non rinunciano a dire la loro. Tipo: la prossima volta si potrebbe mettere in scena *Cats*. Oppure "Le allegre braciole di Windsor", suggerisce il porcellino Hamm.

Il gioco è assai meno puerile di quanto possa sembrare, e non soltanto perché all'epoca di Shakespeare le parti femminili erano interpretate da uomini e un pupazzetto di plastica, a questo punto, non è meno asessuato di un adolescente elisabettiano. Anche il richiamo a *Cats*, a ben vedere, è pop e filologico al tempo stesso. Quello di Andrew Lloyd Webber è il musical dei record, lo sappiamo, ma il libretto si basa sui versi di T.S. Eliot. L'autore della *Terra desolata*, per intendersi. Un premio Nobel per la letteratura.

Inserito al termine della trilogia avviata nel 1995 con *Toy Story. Il mondo dei giocattoli*, questo minimo frammento shakespeariano è un indizio importante del rapporto che la casa di produzione più rappresentativa degli anni Zero ha intrattenuto – e intrattiene – con la tradizione letteraria. La quale, a un esame sommario, potrebbe risultare la grande assente nell'universo tridimensionale allestito da John Lasseter e soci¹. Nel *Toy Story* originario e nel successivo *Toy Story 2. Woody e Buzz alla riscossa* (1999), per esempio, i volumi che appaiono sugli scaffali nella cameretta di Andy non sono "veri" libri e portano titoli fantasiosi e ammiccanti, che riprendono precedenti cortometraggi della Pixar o alludono a modi di dire della *troupe*.

Il dettaglio non è irrilevante, se si pensa che ancora nel 1994 la 20th Century Fox investiva molte risorse in un film come *Pagemaster. L'avventura meravigliosa*, dove un adolescente Macaulay Culkin si trasformava in cartone animato per servire la retorica – *so Nineties*, verrebbe da aggiungere – dei Grandi Libri. Leggete *Moby Dick*, bambini. Leggete *L'isola del tesoro*. Leggete quello che volete, ma per favore leggete. La celebrazione della lettura come virtù eroica rappresentava il tratto caratteristico anche di uno dei più fortunati film Disney del periodo, *La Bella e la Bestia* (1989), in cui la passione di Belle per i libri veniva enfatizzata fin dalle prime battute e offriva alla Bestia la possibilità di adoperare la sterminata biblioteca del castello come casto strumento di seduzione².

La scelta compiuta dalla Pixar con *Toy Story*, e coerentemente ribadita in seguito, è stata fin da subito di segno opposto. Aniché mostrare la letteratura (meglio, ciò che si presume la letteratura debba essere: leggete, ragazzi, leggete), Lasseter & Co. hanno costruito le loro trame sulla scorta di ben dissimulate e tuttavia riconoscibili strategie letterarie. Il procedimento viene parzialmente dichiarato in *Ratatouille*: nel film del 2007 assistiamo alla memorabile confessione metalinguistica del critico Anton Ego ("La triste realtà a cui ci dobbiamo rassegnare è che, nel grande disegno delle cose, anche l'opera più mediocre ha molta più anima del nostro giudizio che la definisce

1. I complessi equilibri societari dello studio sono ricostruiti da D.A. Price, *The Pixar Touch. The Making of a Company*, Vintage Books, New York 2009.

2. Per un'analisi del rapporto tra film e "grandi libri" negli anni Novanta rinvio al mio *Citazioni pericolose. Il cinema come critica letteraria*, Fazi, Roma 2000.

tale") e nel frattempo ci rendiamo conto che, per la prima volta, un libro costituisce addirittura il motore narrativo della trama. Si tratta, ironicamente, di una raccolta di ricette, grado zero dell'approvvigionamento bibliografico. Eppure, studiando il manuale del compianto Gusteau, il topino Rémy riuscirà ugualmente a trovare la propria strada, diventando il grande chef che ha sempre immaginato di essere.

PRATICARE LA LETTERATURA

SUPERARE IL CONFINE TRA FINZIONE E REALTÀ È – COME È GIÀ STATO OSSERVATO – la meta comune che caratterizza il "viaggio" intrapreso da tutti i personaggi dei film Pixar³. Un arco narrativo evidente nella saga di *Toy Story*, ma delineato con estrema precisione anche in *A Bug's Life. Megaminimondo*, che nel 1998 ebbe il difficile compito di consolidare il prestigio della Pixar dopo l'*exploit* degli esordi. *An epic of miniature proportions*, prometteva la *tagline*, facendo ricorso a una categoria – quella dell'epica – la cui riscoperta si imporrà come tratto saliente per i consumi culturali di massa negli anni Zero⁴.

Con l'avventura della formica Flik non siamo ancora dalle parti di Tolkien, ma non per questo lo svolgimento del film manca di suggestioni letterarie. La sgangherata compagnia di insetti saltimbanchi che, dopo essersi spacciata per banda di mercenari, sfodera insospettabili doti guerriere e sconfigge le temute cavallette costituisce infatti una delle numerose variazioni Pixar sul tema di *Don Chisciotte*. A forza di crederci un cavaliere errante, infatti, l'Hidalgo dalla Triste Figura finisce per trovare davvero un avversario disposto a sfidarlo in duello. Non diversamente in *A Bug's Life*, e più tardi ne *Gli Incredibili* (2004), la missione dei protagonisti consiste nell'adeguarsi alle necessità con cui il mondo reale interpella quello della finzione: gli insetti diventano ciò che hanno simulato di essere, i supereroi tornano a essere ciò che furono in passato. Altri film d'animazione si sono appellati di recente all'autorità di Cervantes, con risultati decisamente discutibili. Le rielaborazioni Pixar di questo e di altri modelli letterari⁵ avvengono in modo del tutto indipendente rispetto alla legittimazione che parrebbe derivare da una citazione esplicita. Da *Toy Story* in poi, la letteratura cessa di essere uno spunto più o meno pretestuoso e si stabilisce come sistema organico di linguaggi e di valori. Un *cartoon* Pixar non si ispira alla letteratura, ma pratica la letteratura stessa con mezzi autonomi e originali.

Questo spiega tra l'altro perché, nei film ideati da Lasseter e dai suoi collaboratori, il ricorso a *de te fabula narratur* sortisce spesso, nelle mani degli artisti Pixar, effetti di straordinario *pathos*, come avviene in *Alla ricerca di Nemo* (2003), quando il piccolo pesce pagliaccio scopre di non essere stato affatto abbandonato. Al contrario, tutto l'oceano risuona delle imprese di un padre che sta sfidando mille pericoli pur di ritrovare il figlio perduto. Quel figlio è Nemo, quel padre è suo padre.

In *Monsters & Co.*, autentico film-manifesto degli anni Zero, non a caso approdato in sala nel fatidico 2001, il continuo scambio di fuoco prospettico tra il mondo parallelo dei mostri e quello "reale" dei bambini (che i mostri stessi temono in quanto mostruosi) è realizzato attraverso un'invenzione nel contempo classica e postmoderna. Porte che si aprono e si chiudono, semplicemente, introducendo di volta in volta in situazioni diverse. Lo spunto

3. Una rilettura della produzione Pixar alla luce del "viaggio dell'eroe" è compiuta da S. Carini, "Realizzare miti moderni. Generi e strutture narrative di un film Pixar", in G. Bendazzi (a cura di), *Il cinema d'animazione e la nuova critica*, Cuem, Milano 2006.

4. Gli stilemi della "nuova epica" sono ripercorsi da Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano 2010.

5. In *Toy Story 3*, per esempio, il bambolotto Bimbo, piccolo energumeno dalla mente infantile, ripropone uno dei più celebri personaggi della letteratura angloamericana del Novecento, il Lennie Small delineato da John Steinbeck in *Uomini e topi* (1937).

6. Su questo tema si segnala la riflessione (ancora utile, anche se in parte datata) di F. Dragosei, *Letteratura e merci. Da Joyce a Cappuccetto Splatter*, Feltrinelli, Milano 1999.

7. E.L. Doctorow, *Homer & Langley*, Mondadori, Milano 2010. Elementi della trama di *Wall-E* si ritrovano già nel reportage di T. Botha, *Mongo. Avventure nell'immondizia*, Isbn, Milano 2006 (ed. or. 2004).

8. La classica trattazione di O. Rank, *Il doppio. Uno studio psicoanalitico*, Studio Editoriale, Milano 2001 (ed. or. 1925) muove dal film del 1913 *Lo studente di Praga*, tratto da un racconto di Hanns Heinz Ewers.

proviene probabilmente dall'armadio che C.S. Lewis eleva al rango di soglia magica nelle sue *Cronache di Narnia* (anch'esse riscoperte, non a caso, dal cinema del decennio appena trascorso), ma il virtuosismo dello svolgimento ricorda da vicino la prestidigitazione affabulatoria di un autore come David Foster Wallace, che con altri scrittori della sua generazione può essere considerato presenza implicita, se non addirittura figura di riferimento, per le sceneggiature Pixar.

A ridurre le distanze con le fluviali narrazioni *avant pop* contribuisce, del resto, anche la meticolosa adesione del racconto al multiverso finzionale elaborato in egual misura dalla volatile tradizione dei mass media e dalla permanente suggestione degli oggetti, questi ultimi anche sotto forma di *brand*, marche, prodotti di consumo⁶. Il rapporto quasi ossessivo – regolato in pratica da ferrei accordi di *merchandising* – tra i giocattoli di *Toy Story* e le rispettive società di appartenenza è ribadito nell'altrove motorizzato di *Cars* (2006), di sicuro il più "americano" dei lungometraggi Pixar, mentre *Wall-E* (2008) incorpora con eleganza un'ormai consolidata riflessione saggistica e narrativa sul tema del deperimento delle cose in pattume, tanto da poter essere accostato a *Homer & Langley*, il romanzo di E.L. Doctorow la cui stesura è perfettamente coeva alla realizzazione di *Wall-E* stesso⁷.

NON SI VOLA MAI VERAMENTE

A DIFFERENZA DI QUANTO SOLITAMENTE ACCADE, PERÒ, IL RISPECCHIAMENTO dei personaggi Pixar in un immaginario condiviso non ottiene sempre risultati di positiva affermazione di sé. L'eventuale (disneyana?) deriva consolatoria è corretta nella fattispecie dalla trama di *Up* (2009). Qui il vecchio Carl Fredricksen è costretto a confrontarsi con il carattere malvagio del suo mito d'infanzia, l'esploratore Charles Muntz. Il fatto che i due portino lo stesso nome (Carl/Charles) conferma l'importanza che il tema letterario e cinematografico del doppio riveste nelle vicende targate Pixar⁸. In ciascuno degli episodi che compongono la serie di *Toy Story*, in particolare, l'astronauta Buzz Lightyear si trova a fare i conti con un altro sé: può essere la sua autentica natura di giocattolo (rivelata, significativamente, da uno spot televisivo), l'incontro con un altro giocattolo in tutto simile a lui o l'attivazione di una "modalità" nascosta nei suoi circuiti di controllo. Ma anche il suo inseparabile amico, il cowboy Woody, impara qualcosa di decisivo su di sé nel momento in cui – mediante la tv, di nuovo – torna in contatto con un passato al quale ignorava di appartenere. Un riconoscimento interiore bilanciato, in *Toy Story 2* e in *Toy Story 3*, dalla perfida doppiezza di personaggi dall'aspetto altrimenti inoffensivo come il cercatore d'oro Stinky Pete e Lotso Grandi Abbracci.

In ogni caso sono proprio Woody e Buzz a delineare, già nel 1995, il perimetro in cui si svolge il confronto tra lo *storytelling* della Pixar e la sapienza della letteratura. È il celeberrimo scambio di battute sulla differenza che separa il "volare" dal "cadere con stile". Il primo a stabilire la distinzione è Woody, desideroso di sminuire la prodezza con cui Buzz sembra aver appena dimostrato le sue doti di cosmonauta. Alla fine, superata la crisi d'identità provocata dalla consapevolezza di essere un balocco, sarà lo stesso Buzz a rivendicare la sua capacità di "cadere con stile", che però risulta ormai indistinguibile dal volo. Da qualche millennio a questa parte, la letteratura fa

esattamente questo, nel momento in cui ricorre al verosimile per aderire più profondamente al vero.

Al cinema o in un romanzo, quando si racconta una storia non si vola mai veramente, tutt'al più si cerca di cadere con stile, facendo appello alla dote misteriosa che, da sempre, conferisce al racconto una terza, irresistibile dimensione. Possiamo chiamarla autenticità. O forse poesia.