USCENDO DAL CINEMA

La Pixar e la deriva perturbante

Toy Story 4 di Josh Cooley.

di *Christian Uva* — 8 Luglio 2019

Il quarto capitolo di *Toy Story* conferma e porta all'estremo una tendenza già evidente in alcuni degli ultimi film dello studio d'animazione californiano: l'affermazione pervasiva di un'atmosfera crepuscolare orientata a virare su tinte sempre più cupe, mortuarie se non addirittura orrorifiche.

Con *Toy Story 4* la narrazione seriale della "storia dei giocattoli" concepita dalla Pixar più di venticinque anni fa dimostra di essersi trasformata a tutti gli effetti in una vera e propria saga, laddove in essa il «decorso "storico" di un personaggio e meglio ancora di una genealogia di personaggi» (Eco 1984) viene esplicitato nel modo più radicale. **Il film diretto da Josh Cooley da questo punto di vista non fa altro che confermare come la vicenda di Woody, Buzz e compagni sia fondamentalmente «una storia di senescenza»** (Eco 1984) nella quale a riaffermarsi ogni volta, in modo sempre più estremo, è la dialettica tra *inizio* e *fine*, tra *nascita* e *morte*.

Pur mantenendo la loro natura di beni di consumo, i giocattoli di *Toy Story* si configuravano in effetti sin dal primo episodio quali ideali personificazioni plastiche (è proprio il caso di dire) di questioni fondamentali attinenti appunto ai temi dell'origine e

della fine, oltre che a quello altrettanto cruciale dell'identità. Non stupisce da questo punto di vista l'abbondanza già nei film precedenti di **metafore legate alla nascita, alla trasformazione e alla morte** che si materializzavano prima di tutto nella ricorrenza delle celebrazioni di quei fondamentali momenti di passaggio, rappresentati dai compleanni o anche dal Natale, in cui, a causa dell'arrivo di nuovi regali, si temeva l'ingresso di altri giocattoli in grado di spodestare i vecchi, decretandone la fine del ciclo vitale.

Ecco allora che, in piena sintonia con tale tipologia di percorso, anche *Toy Story 4* si apre con un importante momento di passaggio rappresentato per Bonnie (la piccola bambina a cui, alla fine del terzo episodio, Andy, ormai diventato adulto, aveva ceduto i suoi adorati giocattoli) dall'inizio dell'asilo. Non a caso, anche qui tale circostanza è suggellata dall'ingresso di un nuovo giocattolo nella vita della bambina e, conseguentemente, di quella dei suoi vecchi balocchi. Si tratta di **Forky, il nuovo, riuscito personaggio della Pixar che Bonnie si è costruita a scuola riciclando una forchetta di plastica e dei fili colorati recuperati da una pattumiera**.

Come tutti i personaggi dello studio di Emeryville, Forky nasce segnato da un problema d'identità: proviene dall'immondizia e lì, ostinatamente quanto meccanicamente, vuole tornare malgrado i continui, estenuanti salvataggi di Woody che, pur consapevole di quanto ciò gli costerà in termini di perdita di primazia alla corte di Bonnie, spende tutte le proprie energie per convincerlo di non essere spazzatura bensì un giocattolo.

In questa parte del film sembra di sentir risuonare le parole che lo stesso Woody, nel primo *Toy Story*, si era ritrovato a urlare in faccia al nuovo arrivato Buzz Lightyear per persuaderlo una volta per tutte di non essere un vero *space ranger*: "Tu... sei... solo... un giocattolo!". Se in quel caso tuttavia ci si trovava in presenza di un ammonimento riguardante la natura meramente merceologica, per definizione dunque riproducibile in serie, del giocattolo dello spazio (come di tutti i protagonisti della "Toy Story"), qui il discorso sembra ribaltarsi visto che **Forky è di fatto una creatura unica e originale in quanto prodotta artigianalmente dalle mani di Bonnie**.

In tal senso **il film si pone coerentemente sulla scia dell'edificante "messaggio" del terzo episodio della saga** in cui proprio il passaggio di consegne dei giocattoli tra Andy e Bonnie – giustificando metalinguisticamente la politica del sequel sposata dalla Pixar negli ultimi anni in modo sempre più convinto – simboleggiava la necessità di riutilizzare e riciclare ciò che la spietata logica del consumismo invita ad eliminare e a rimpiazzare.

Anche Forky così, pur nella sua natura di artefatto inorganico, si guadagna la capacità

“miracolosa” di manifestare una vera e propria anima, un personale modo di sentire e vedere il mondo, in tal modo rinnovando e amplificando quel doppio principio su cui, secondo Ejzenštejn, si fonda l’animazione stessa: *animazione* come processo tecnico che conferisce movimento e dunque vita ai disegni e, insieme, *animazione* quale umanizzazione del non umano (Ejzenštejn 2004). In definitiva, animazione come tecnica e tema, dispositivo e allegoria.

Malgrado dunque l’introduzione di questo nuovo, vitale e accattivante personaggio, come si diceva, in *Toy Story 4* a imporsi progressivamente è uno scenario decisamente fosco e abitato da visioni spiccatamente sinistre che, nella seconda parte del film, assume pienamente i connotati di **un campionario fin troppo standardizzato di situazioni, personaggi, scenografie e oggetti da film thriller e horror**.

Ecco allora lo sfavillante ma inquietante Luna Park vicino al quale, in una tappa del suo viaggio, staziona con il suo camper la famiglia di Bonnie, ambientazione che evoca pellicole come *Carnival of Souls* (sia la versione del 1962 che il remake del 1998), *Il tunnel dell’orrore*, *Terrore al Luna Park* o *Final Destination 3*. Ma soprattutto è il caso del lugubre negozio di antiquariato in cui, mentre si ode in sottofondo la celebre *Midnight, the Stars and You* di *Shining,* i nostri si imbattono in **goticheggianti bambole e marionette che sembrano uscite**, prima ancora che da altri titoli di genere come *Dead Silence* o la serie di *Piccoli brividi* (come succede per il pupazzo ventriloquo Benson, aiutante della bambola Gabby Gabby), **dal celebre saggio di Sigmund Freud sul Perturbante** (a sua volta scritto a partire dal precedente di Ernst Jentsch del 1906).

È qui insomma che la Pixar procede a radicalizzare alcuni dei suoi fondamentali temi nella direzione crepuscolare cui si alludeva all’inizio. Lo stesso negozio di antiquariato cos’altro è se non una versione cimiteriale di quel ricorrente *topos* dell’*archivio* che altrove – a partire dal container in cui WALL•E, nell’omonimo film del 2008, custodiva gelosamente pezzi fondamentali di storia culturale degli Stati Uniti – assumeva la funzione di vitale luogo di preservazione della memoria del genere umano?

Allo stesso modo, quando vediamo Woody alle prese con quegli inquietanti automi ci rendiamo conto di quanto, in fondo, anch’egli sia parte integrante della medesima, perturbante genìa. Non solo perché il pupazzo cowboy, come Gabby Gabby, è dotato di una cordicella che fa parlare la sua “voce interiore”, ma più in generale per il fatto di essere anch’egli una creatura capace, proprio come scriveva Jentsch, di suscitare il «**dubbio che un essere apparentemente animato sia vivo davvero e, viceversa, il dubbio che un oggetto privo di vita non sia per caso animato**» (Jentsch 1983).

Non è causale, in tal senso, che in *Toy Story 4* sia maggiormente ricorrente, rispetto agli altri episodi, **la dinamica fondamentale su cui si fonda il *concept* stesso della saga, quella per cui i giocattoli in presenza degli umani appaiono passivi e senza vita mentre si animano non appena questi ultimi escono di scena, come rinascendo ogni volta**.

Ebbene, **è proprio questa possibilità di una *rinascita continua* – vero tema di fondo di tutta la saga – che, portata all'estremo in *Toy Story 4*, finisce per perdere la sua carica vitalistica assumendo piuttosto un'intonazione perturbante**. La ragione di tutto ciò va probabilmente rintracciata nella stessa scelta di estenuare una pratica "sequelizzante" che arriva in questo caso al record del quarto episodio. Come non considerare infatti il sequel già di per sé un processo di continua *ri-animazione* finalizzato a tenere quanto più a lungo possibile in vita un *franchise*?

I**l principale rischio connesso ad una simile opzione, quando spinta oltre un certo limite, è che essa sfoci nella museificazione delle proprie creature**, ossia proprio nella condizione che effettivamente connota buona parte dell'atmosfera di *Toy Story 4*. Torna allora alla mente il secondo episodio della saga, *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa*, in cui lo spregiudicato commerciante di giocattoli Al McWhiggin, per meri fini di lucro, voleva spedire Woody a un museo giapponese nel quale sarebbe stato sigillato in una teca e quindi sottratto alla sua natura di giocattolo, cioè al suo *tempo storico*, al suo ciclo vitale di merce.

Con l'idea stessa di aggiungere questo quarto tassello ad una narrazione seriale in fondo già ben conclusa con *Toy Story 3 – La grande fuga*, la Pixar sembra realizzare qualcosa di analogo: **pur di estenuarne la vita commerciale, finisce per snaturare uno dei suoi *franchise* più riusciti**, rendendo forzatamente *unheimlich* (per riprendere i termini di Freud) – cioè appunto *perturbante* in quanto capace di generare un'artificiosa "dissonanza cognitiva" – ciò che per il pubblico era stato, negli episodi precedenti della saga, piacevolmente e naturalmente *heimlich*, ovvero *familiare.*

Il risultato è un sequel frankensteiniano, una creatura a tratti deforme derivata dalla "perversa" volontà dello studio d'animazione americano di giocare «con le cose morte» (Kelley 2003).

Riferimenti bibliografici

U. Eco, *Tipologia della ripetizione*, in F. Casetti, a cura di, *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia 1984.
S.M. Ejzenštejn, *Walt Disney*, SE, Milano 2004.
S. Freud, *Il perturbante [1919]*, in Id., *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati

Boringhieri, Torino 1991.
E. Jentsch, *Sulla psicologia dell'Unheimliche [1906]*, in R. Ceserani, a cura di, *La narrazione fantastica*, Nistri-Lischi, Pisa 1983.
M. Kelley, *Playing with Dead Things: On the Uncanny*, in Id., *Foul Perfection: Essays and Criticism*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts), London (England) 2003.