DOPPIOZERO

Toy Stories. EternitÃ e destino

Francesco Mangiapane
25 Luglio 2019

Câ??Ã¨ una peculiaritÃ che accomuna automobili, cuccioli e giocattoli: il fatto di passare di mano. Il cinema ha di tanto in tanto mostrato curiositÃ verso una tale prerogativa dei nostri oggetti di affezione, raccontando storie che ne seguissero le tracce lungo i loro cambi di proprietÃ . Si puÃ² ricordare, per esempio, *Una Rolls-Royce gialla*, (1964), in cui lâ??eccentrica vettura, passando di proprietario in proprietario, fa da unico *trait dâ??union* fra situazioni e personaggi assolutamente distanti, mettendo in fila un aristocratico inglese appassionato di cavalli o ancora un gangster italoamericano in vacanza, rispuntando, infine, nel bel mezzo del fronte jugoslavo durante lâ??invasione dei nazisti. Succede anche ai cagnolini. Un altro film, *Wiener-Dog* (2016) di Todd Solondz (ma ci viene in mente, in tema quadrupedi, anche il piÃ¹ pop *Qua la Zampa!* â?? 2017 â?? di Lasse HallstrÃ¶m), segue un bassotto fra i suoi differenti padroni, un ragazzino appena uscito da una gravissima malattia, una bizzarra coppia di coniugi affetti dalla sindrome di Down, uno sfigato professore di sceneggiatura in una scuola di cinema. Ad ogni nuovo padrone, il bassotto cambia nome, ogni volta offrendo se stesso come una tabula rasa, pronta a riempirsi di nuove storie, a diventare riflesso della vita del prossimo, senza protestare, senza gettare alcuna ombra sulla propria vita passata.

â??Toy Story 3. La grande fugaâ?• (2010).

Capita qualcosa del genere anche ai giocattoli.

Essi, proprio come automobili e cagnolini, accompagnano i propri detentori per un tempo limitato della loro vita e, una volta giunto il momento opportuno, vengono abbandonati, ceduti a nuovi soggetti, che chiederanno loro sempre la stessa cosa, ovvero di ricominciare da capo, di ricominciare a giocare, imperterritamente. I giocattoli risultano, cosÃ¬, portatori di un sapore dolce-amaro: da una parte, rappresentano un orizzonte di felicitÃ e sicurezza, dallâ??altra, inscritto nel loro destino, câ??Ã¨ il fatto che devono essere abbandonati, per far posto ad altro. Questo destino dei giocattoli Ã¨ il vero tema che accomuna tutti i film del ciclo di *Toy Story*. Essi diventano figura dellâ??infanzia, momento della vita sempre a repentaglio, da cui tutti i bambini prima o poi sono chiamati a venire fuori. La felicitÃ dei bambini, fondata sulla ripetizione e sul gioco rappresenta, allora, un bene assoluto, da preservare da ogni accidente e il piÃ¹ a lungo possibile. Da questo punto di vista, un semplice trasloco (succede nel primo film della serie) puÃ² rivelarsi come unâ??incognita, pericolosissimo presagio di perdita del senso, fatalitÃ in agguato attraverso cui il triste destino di abbandono â?? di bimbi e pupazzi â?? puÃ² eventualmente trovare il modo di compiersi. E allora tutti i film di *Toy Story* si presentano come storie di resistenza di fronte a una tale spaventosa prospettiva. Al contrario di quanto succede nei film dedicati ad automobili e cagnolini, infatti, la trovata dei film della Pixar sta nellâ??immaginare e mettere in scena una volontÃ autonoma dei giocattoli, un mondo in cui essi nascondano unâ??anima segreta, custode dellâ??incanto dellâ??esser bambini. I giocattoli, nei film in questione, pertanto, emergono non solo come silenziosi testimoni di scelte altrui quanto piuttosto come soggetti razionali e passionali, oggetti animati (il miracolo dei film di animazione!) dotati di autonomia e desideri, di memoria e identitÃ . Ed Ã¨ proprio in nome della loro memoria â?? del tanto tempo trascorso a giocare con il â??proprioâ?• bambino â?? che essi lottano, puntando tutto sulla relazione con lui, fuori dalla quale non riescono a vedere salvezza.

Ecco perchÃ© le storie raccontate dai film della quadrilogia si propongono come grandi narrazioni del *ritorno*, riproponendo sempre lo stesso schema in cui i giocattoli per un qualche accidente (il trasloco pocâ??anzi evocato) vengono perduti, sballottati in lungo e in largo, lontano dal loro legittimo proprietario, rischiando di venire dimenticati o, che Ã¨ lo stesso, distrutti in una discarica di rifiuti. I film della serie si posizionano, cosÃ¬, sul registro del rocambolesco, drammatizzando le peripezie di questi soggetti-oggetti, nello scenario urbano in cui si ritrovano *geworfen*, heideggerianamente *gettati*, dovendo fronteggiare due ordini di difficoltÃ , quella di non dare nellâ??occhio, lasciando trasparire agli umani la loro autodeterminazione e autonomia, e quella di muoversi in un orizzonte fuori scala â?? loro cosÃ¬ piccoli, la cittÃ cosÃ¬ grande â?? pericoloso e ostile. Tutta la tensione narrativa delle *toy stories* si costruisce, dunque, intorno allâ??opposizione fra lo spazio domestico della cameretta (caldo e accogliente, sicuro) e quello della cittÃ , caotico e complesso, da cui fuggire in nome di una promessa di eterna giovinezza, garantita dallâ??orizzonte famigliare, al riparo da ogni pericolo. Ã? forse questo aspetto ciÃ² che respinge dei film: la stucchevolezza dellâ??altruismo e dei buoni sentimenti con cui i protagonisti-giocattoli si battono a tutti i costi per (in)trattenere il loro bambino nel loro mondo si scontra con lâ??esigenza di uscire fuori dalla condizione di minoritÃ che lâ??infanzia stessa rappresenta, lasciandosi alle spalle ninnoli e trastulli. I giocattoli di *Toy Story* vorrebbero, *egoisticamente*, che questo tempo dorato non finisse mai e, perciÃ², si ingaggiano, senza tregua, per essere compagni di giochi dei loro bambini, facendosi, ogni volta, ritrovare al proprio posto, proprio dove erano stati lasciati.

â??Toy Story 4â?•, 2019.

Una caratteristica interessante di questa serie Ã¨ che essa si sviluppa in un arco temporale molto lungo. Se Ã¨ vero che il primo e il secondo film sono, in effetti, abbastanza vicini (il primo, *Il mondo dei giocattoli* Ã¨ del 1995, il secondo, *Woody e Buzz alla riscossa*, del 1999), dovranno passare piÃ¹ di dieci anni perchÃ© si arrivi al terzo (*La grande fuga*, 2010) e altri nove fino allâ??ultimo, appena uscito e tuttora nelle sale. Questa evenienza non puÃ² che mettere in luce un problema di temporalitÃ interna del film nel rapporto con i suoi spettatori. I 24 anni che ci separano dalla prima uscita dei film della serie hanno, infatti, fatto emergere il paradosso su cui si fondava il rapporto fra i due personaggi-cardine del film, Woody (il giocattolo) e Andy (il bambino). La promessa di eternitÃ del loro sodalizio, infatti, non puÃ² che fare i conti con la disparitÃ della loro condizione esistenziale: se il giocattolo vorrebbe ingabbiare il proprio bambino in una fanciullezza impermeabile al trascorrere del tempo, il bambino cresce e sarÃ lui a dover abbandonare il campo per primo, lasciando i giocattoli al proprio destino. Succede qualcosa del genere anche ai suoi spettatori. Ã? difficile figurarsi che i bambini che nel 1995 erano stati cosÃ¬ innamorati del primo film possano ritrovarsi nel 2019 in sala a vedere lâ??ultimo episodio della serie. Possiamo, allora, verosimilmente, immaginare che anche essi siano stati rimpiazzati da nuovi spettatori, nuovi bambini. Ed Ã¨, allora, in questi termini, che si pone il problema del passaggio di testimone, evocato in apertura. Il distacco non Ã¨, come sembrava nei primi due film, solo frutto dellâ??accidente (il trasloco!) ma Ã¨ lo sbocco naturale del rapporto fra bimbi e giocattoli. Il terzo film della serie drammatizza proprio questo passaggio, mettendolo a fuoco dal punto di vista dellâ??ormai ragazzino Andy. Egli Ã¨ ormai in etÃ da college, non usa piÃ¹ i suoi giochi e deve disfarsene, con tutto ciÃ² che una tale evenienza comporta, soprattutto simbolicamente. Ã? la linea dâ??ombra fra giovinezza ed etÃ adulta, tematica costantemente al centro della *fiction* della Pixar, marcata proprio dallâ??abbandono dei giocattoli.

â??Toy Story 4â?•, 2019.

Solo che, a ricevere in dono da Andy stesso la simpatica banda di *puppies* al centro delle vicende della serie, Ã¨ una bambina di nome Bonnie. Nel quarto capitolo, si capisce come la circostanza di essere stato affidato a una bambina possa rappresentare un elemento di ulteriore insoddisfazione per il cowboy Woody e per lâ??esploratore spaziale Buzz Lightyear, giocattoli prettamente maschili. Essi finiscono velocemente nel dimenticatoio, rinchiusi nellâ??armadio, nonostante i tentativi di Woody di mettersi al centro dellâ??attenzione, â??occupandosiâ?• della sua nuova bambina. Egli la segue in asilo e la aiuta a costruire un proprio giocattolo, Forky, a partire da mezzi di fortuna, una forchetta di plastica e altri materiali di risulta. Sotto i suoi occhi si potrÃ , cosÃ¬, verificare il miracolo della vita: Woody Ã¨ testimone di come questo *sgarrupato* giocattolo riesca a diventare, per Bonny, â??vivoâ?•, divenendo quello che egli stesso rappresentava per Andy, il suo giocattolo del cuore. Grazie a questa simmetria la fortunata formula delle precedenti avventure basata sul rocambolesco del *ritorno* puÃ² essere riproposta. SuccederÃ , infatti, che il piccolo Forky verrÃ accidentalmente smarrito in viaggio, facendo scattare lo spirito dâ??iniziativa del cowboy Woody che sâ??intesterÃ di recuperarlo. SarÃ , al solito, lui ad avere il polso della situazione, a motivare e coordinare la banda di giocattoli volta al suo salvataggio. In particolare, stavolta, egli sarÃ coadiuvato dalla sua innamorata, una statuetta femminile proveniente da una lampada da scrivania della camera della sorella di Andy, Molly, dismessa perchÃ© non piÃ¹ utilizzata dalla piccola. Il cui ruolo si rivelerÃ di grande importanza. Dopo essere stata data via, la statuetta, infatti, non riesce a trovare una vera collocazione presso qualche altro bambino, finendo in un negozio di antiquariato a prendere polvere. Per questo scappa e, per cosÃ¬ dire, â??si liberaâ?•, effettuando la sua scelta fondamentale, ovvero quella di smettere di pensarsi come la bambola di qualcuno, e, a dispetto della sua *mise* cosÃ¬ compÃ¬ta ed elegante, iniziando a vivere ai margini della societÃ , in una specie di fiera itinerante, come soggetto autonomo e libero. Andy, al contrario, vive nella nostalgia. Egli sceglie di aiutare la piccola Bonnie nel nome del proprio lutto, della propria perdita, tentando a suo modo di garantire a Forky la fortuna che a suo tempo a lui era

toccata ovvero quella di poter essere, per quanto piÃ¹ possibile, insieme al â??proprioâ?• bambino. Si capisce come, nella versione di Andy sia lâ??eterna metempsicosi a cui i giocattoli sono destinati, un destino veramente crudele. Egli non vuole ricominciare da capo.

Nella versione di Andy, se Ã¨ vero che ogni giocattolo ha il suo bambino e viceversa, quando il tempo di separarsi giunge, non ci puÃ² essere modo di rimpiazzare questa perdita. Ricominciare da capo con un altro bambino sarebbe, per lui, una condanna insopportabile. Tutto ciÃ² gli sarÃ ancora piÃ¹ chiaro a missione compiuta. Una volta restituito Forky alla sua legittima proprietaria, egli non potrÃ che prendere atto di come non ci possa essere piÃ¹ uno spazio affettivo per lui a casa di Bonnie. Di fronte a questa morte simbolica incombente, Woody troverÃ la forza di uscire dallo stato di minoritÃ in cui la dipendenza da Andy lo aveva cacciato, osando uscire dallâ??inferno della ripetizione, della metempsicosi a cui la sua condizione di eterno *piccolo* lo avrebbe condannato. La sua generositÃ , la sua gentilezza, la sua purezza dâ??animo, la sua devozione verso il suo tanto amato Andy, devono fare i conti con la realtÃ della perdita e lâ??assunzione di responsabilitÃ . Ed Ã¨ questo il primo passo della sua liberazione e della sua nuova vita da giocattolo cresciuto, il primo passo oltre la linea dâ??ombra.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio Ã¨ grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

Disney · PIXAR
TOY STORY 4
DISNEY PRESENTS A PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM "TOY STORY 4"
MUSIC RANDY NEWMAN ANIMATION SCOTT CLARK · ROBERT RUSS AXEL GEDDES