DOPPIOZERO

Soul: l’anima e il caso

Claudio Cinus

30 Dicembre 2020

Tra i circa milleottocento fortunati che hanno potuto vedere *Soul* di Pete Docter alla Festa del Cinema di Roma dello scorso ottobre, solo coloro che sono rimasti in sala fino alla fine hanno potuto vedere la consueta scena al termine dei titoli di coda, che però ha lasciato un inatteso retrogusto amaro. Uno dei personaggi è comparso dal nulla sullo schermo per avvisare i ritardatari che il film era finito, aggiungendo con tono deciso che si poteva lasciare il cinema e tornare a casa. Un brevissimo siparietto scherzoso, utile a rafforzare lo stacco tra l’esperienza spettacolare appena terminata e la routine quotidiana cui tornare; ma qualche giorno prima era stato annunciato che il film avrebbe saltato l’uscita nelle sale per essere distribuito direttamente sulla piattaforma Disney+. A distanza di due mesi, la scelta che scatenò molte polemiche si è rivelata lungimirante: i cinema sono ancora chiusi in mezzo mondo, Italia inclusa. Atteso dagli esercenti cinematografici come il prodotto capace di riavvicinare il pubblico alle sale dopo mesi di chiusure e poi riaperture in perdita, servirà viceversa a promuovere uno tra i più utilizzati servizi di video streaming del mondo.

Il protagonista di *Soul* è Joe Gardner, insegnante precario di musica in una scuola media newyorchese. Quel lavoro che sua madre, come quasi ogni madre del mondo, vorrebbe fosse a tempo indeterminato, è per Joe un ripiego mesto: sognava di essere un pianista jazz, non il direttore di un’orchestra scolastica improvvisata. L’amore profondo per la musica si tinge di una vena malinconica, nei pensieri di un uomo convinto di avere fallito perché è riuscito a trasformare la sua passione in una professione, ma non quella desiderata. Vediamo che non gli manca il talento (che nella realtà appartiene al compositore Jon Batiste), perciò forse difetta di quel misto di personalità e fortuna necessarie per ottenere il successo.

Inaspettatamente, un suo ex studente gli offre la possibilità di suonare in un prestigioso locale per accompagnare una celebre sassofonista. La circostanza che potrebbe cambiare la vita di Joe è figlia di quel mestiere che fino a quel momento aveva considerato una delusione. Poi, come se per il destino ci fosse una nota stonata in questa favola, ci pensa New York a rimescolare le carte. La città delle grandi opportunità è anche un luogo pieno di pericoli, che Joe schiva con goffa leggerezza mentre gode del suo breve istante di felicità, fino a quando non incappa in uno degli elementi urbani più ordinari: un tombino, lasciato scoperchiato. Joe cade nel vuoto in quella che sembra la scena di un film di Will il Coyote, con tanto di fogli che svolazzano in aria mentre lui vola giù dall'inquadratura. Ma Joe non è indistruttibile come il Coyote e muore; almeno così sembra, perché dopo la caduta non è più nel suo corpo, si accorge di essere una strana figura paffuta circondata dall'oscurità, trasportata verso una grande luce su una specie di tapis roulant. È la forma della sua anima, che assieme a tante altre anime sta per essere ammessa nell'Aldilà.

Dopo una vita senza soddisfazioni, gli è capitato di morire proprio poche ore prima della sua grande occasione? Joe non lo sopporta, prova a tornare indietro. Sorprende che sia l'unico ad avere questa idea, come fosse circondato da anime rassegnate, già consapevoli dell'ineluttabilità della loro fine e forse curiose di scoprire come sia fatto il tanto agognato paradiso. O forse tutti sanno che non esiste una via per il ritorno: infatti è solo per un ulteriore accidente e un'ulteriore caduta che Joe si ritrova nel cosiddetto Ante-Mondo, che si rivela essere anche una possibile via di fuga. Lì, prima della vita sulla terra e poi dell'Aldilà, le nuove anime, ancora tutte uguali, vengono addestrate in attesa di poter nascere. Joe prova a cercare il collegamento tra Ante-Mondo e terra fingendo di essere lì per aiutare un'anima birichina, chiamata semplicemente "22", il cui addestramento gli viene affidato per errore; nel frattempo, l'entità conta-anime Terry si accorge dell'assenza di Joe tra i morti, e lo insegue da un mondo all'altro per far tornare i conti.



Nonostante le prime immagini di *Soul* risalgano a oltre un anno fa, nei trailer si è saggiamente evitato di svelare in quale modo Joe, con la collaborazione di 22, tenti di riappropriarsi del suo corpo. Nella seconda parte del film, di nuovo a New York, si sfrutta un collaudato meccanismo comico che inserisce elementi *slapstick* nel vivace contesto urbano: Joe era abituato a suonare uno strumento ma il suo corpo diventa a sua volta uno strumento la cui partitura improvvisata entra in relazione con la città. Qui il contesto ambientale diventa anche una descrizione sociale: Joe vive in una metropoli sovraffollata che però mantiene un forte spirito comunitario tenuto vivo da negozi, botteghe, locali, che fanno tutti parte della sua vita quotidiana. Il calore umano della comunità che frequenta, espresso nel rapporto con parenti, conoscenti, studenti e semplici estranei, è uno degli elementi che meglio rappresentano la differenza tra l'etereo Ante-Mondo, governato da personaggi letteralmente bidimensionali, e i quartieri di New York, in cui ogni singolo personaggio che compare sullo schermo ha un suo spessore anche narrativo. Merito in gran parte del co-sceneggiatore Kemp Powers, il cui ulteriore ruolo di co-regista fa sì che un film sul jazz con personaggi in maggioranza afroamericani non sia firmato esclusivamente da un regista bianco; è lui che ha contribuito in gran parte allo sviluppo del primo protagonista nero di un film Pixar (in Italia doppiato da Neri Marcorè, ma connotato nella versione

originale dalla voce di Jamie Foxx) e dei variegati personaggi che incrocia nel mondo reale.

Grazie al coraggio della Pixar, ci siamo abituati a film d'animazione per famiglie che affrontano temi serissimi. *Coco*, non a caso citato nei trailer, è ambientato quasi tutto nella terra dei morti della tradizione messicana, ma il vero tema è il ricordo dei vivi nei confronti di chi non c'è più; anche *Up* è un'opera crepuscolare, ma l'accettazione, da parte di un uomo anziano, dell'inevitabile tempo che passa è il preludio al naturale passaggio di consegne col giovane scout che ne diventa il figlio/nipote mai avuto. *Soul* si spinge oltre: racconta una ben più inquietante paura di morire all'improvviso, nel fiore degli anni e proprio nel momento di massima felicità, spingendosi fino ad affrontare il tema dell'esistenza di un'anima. Lo schema narrativo però ricorda soprattutto vari elementi di *Inside Out*, del quale Docter ha cercato di replicare il successo pur evitando la scorciatoia del *sequel*. In quel film del 2015, una preadolescente doveva affrontare il trauma di un trasloco familiare dal Minnesota a San Francisco, che gli spettatori potevano osservare anche all'interno della sua mente governata da cinque emozioni base (Gioia, Tristezza, Paura, Disgusto, Rabbia); il disagio della protagonista, raffigurato da una serie di guai che capitano nella sua mente, non è un tema meno oscuro della paura della morte.

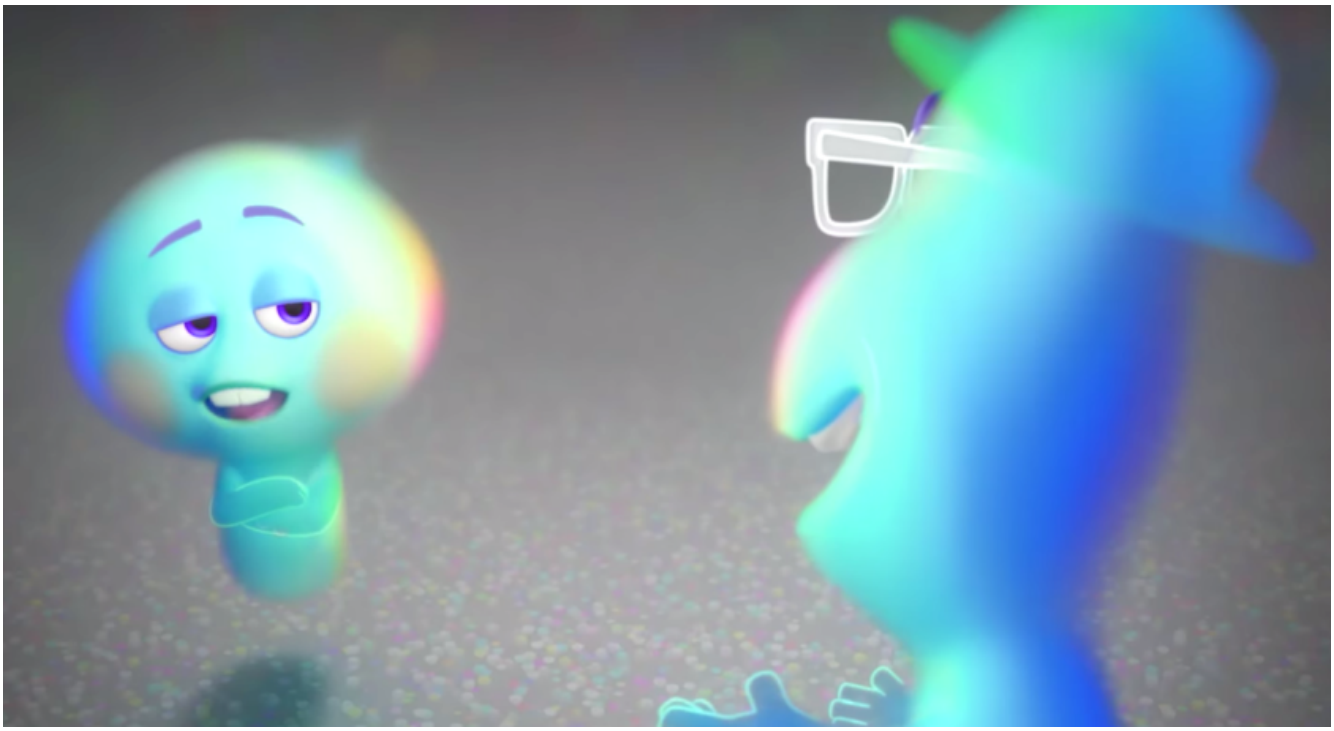


Come in *Inside Out*, la trama di *Soul* si divide tra un mondo reale e un universo inventato che là era debitore dell'immaginario fantascientifico, mentre qui è ispirato a neutre architetture classiche. Le anime luminescenti dalle forme tondeggianti provano a replicare il successo dei colorati personaggi antropomorfi in cui era stata scomposta la personalità umana, la cui ripartizione netta in cinque componenti base viene ripresa nell'idea che anche l'anima abbia un numero definito di caratteristiche. La scomposizione del carattere degli esseri viventi aveva in quel caso qualche fondamento scientifico, tanto che nei ringraziamenti finali compariva anche un istituto di neuroscienze della Columbia University; affrontare il tema dell'anima, al contrario, offre molta più libertà (non esistono basi scientifiche cui attenersi), ma anche molta più responsabilità (l'esistenza dell'anima è un'antichissima e dibattuta questione filosofico-religiosa).

Antonio Monda, nell'intervista durante la consegna a distanza del premio alla carriera della Festa del Cinema, ha fatto a Pete Docter una domanda sulla sua fede cristiana, cui è saggiamente seguita la risposta vaga di chi vuole essere soprattutto un regista per tutti e non un predicatore; ma non sfugge che un film imperniato sul concetto di anima possa invadere pericolosamente la sfera di competenza delle religioni. I governanti dell'Ante-Mondo (che si chiamano tutti Jerry come fossero intercambiabili, ma hanno ciascuno forma e voce diversa) non sono caratterizzati come divinità in senso stretto però hanno un potere che trascende la volontà umana; ogni giovane anima possiede sette caratteristiche che ne definiscono la personalità, appuntate sul petto come fossero distintivi degli scout, sei delle quali sono attribuite arbitrariamente dai Jerry. Il determinismo che deriva dalla buffa sufficienza con cui i Jerry effettuano la distribuzione aprirebbe interrogativi inquietanti sulle personalità più sfortunate: non è chiaro se gli stessi Jerry abbiano libero arbitrio oppure se abbiano quote prestabilite di caratteristiche da distribuire, se debbano necessariamente assegnare a qualcuno bontà e a qualcun altro cattiveria, e così via. Il settimo tassello però è il più importante.

È la scintilla che ogni anima deve trovare per proprio conto ed è l'indispensabile componente finale senza il quale non si può raggiungere la terra. Viene descritta all'incirca come il motivo per cui varrà la pena vivere: è in qualche modo indirizzata anch'essa, perché ogni giovane anima viene guidata da un mentore (l'anima di una personalità del passato), ma è legata più a una scelta individuale

che a un’imposizione altrui, è uno spiraglio di volontà personale che si combina con gli altri attributi ricevuti senza possibilità di rifiuto. Resta poi un ultimo ma fondamentale fattore: le anime dell’Ante-Mondo non hanno alcuna connotazione fisica, razziale né geografica. Parlano tutti la stessa lingua di Joe, che come ogni anima fuoriuscita da un corpo ne mantiene alcune caratteristiche, ma si può immaginare che in quello spazio prenatale l’abilità del linguaggio possa essere mutevole a seconda delle circostanze. Infatti 22, che non ha mai avuto un corpo, può scegliere qualsiasi voce e usa quella di una donna adulta (della comica Tina Fey nella versione originale, di Paola Cortellesi nella versione italiana) perché ritiene di poterla modulare in maniera particolarmente irritante. Potrebbe parlare in qualsiasi lingua, con la voce e l’accento di un anziano ispanico o di una bambina dell’estremo oriente: potenzialmente potrebbe impersonare chiunque perché potrà essere chiunque. Pur avendo già avuto confronti con tanti prestigiosi mentori che le hanno offerto uno squarcio della complessità del mondo, si fa risucchiare in una vicenda profondamente newyorchese a causa dell’incontro con Joe. L’unica realtà terrestre con cui 22 viene davvero a contatto è la città di New York, nel cuore della civiltà occidentale, nel paese delle opportunità.



Il film tralascia completamente l’idea che le anime possano unirsi al corpo di un neonato in una zona di guerra, per esempio, o a quello di una bambina di un Paese in cui le donne sono considerate come oggetti; a un corpo con qualche

disabilità fisica o con qualche malattia congenita senza cura. Per quanto possa essere predeterminato il contenuto di un'anima, i suoi interessi e le sue manie, e per quanto corretta e precisa possa essere la scintilla che infine la completa e la rende pronta a entrare in un corpo, la collocazione geografica e la futura conformazione fisica sembrano essere invece del tutto casuali, fuori dal controllo dei Jerry. Il caso non viene mai affrontato direttamente come tema, ma può essere trovato simbolicamente nel grande buco tondo affacciato sull'universo dal quale si vede il nostro pianeta e da cui le giovani anime si tuffano con innocenza e speranza, magari con una qualche iniziale consapevolezza della loro futura personalità, ma senza poter conoscere quale sarà il loro effettivo destino. Tuffarsi dentro un grande cerchio è la strada per ottenere la vita: così come, cadendo dentro il piccolo cerchio del tombino aperto, Joe aveva perso la sua. In modo simile, quasi sempre inconsapevolmente, si nasce per caso e si muore per caso. Per quanto riguarda la vita che sta nel mezzo, viene malignamente da pensare che il messaggio di *Soul* possa raggiungere principalmente gli spettatori occidentali, affinché imparino a godere delle innumerevoli opportunità di felicità, piccole e grandi, spesso trascurate, che però non sono davvero alla portata di tutti. Con una lettura più benevola ed estensiva, il principio che si debba imparare a valorizzare ogni aspetto della propria vita terrena può essere esteso oltre il perimetro newyorchese per abbracciare persone di ogni zona geografica e con ogni caratteristica fisica, come probabilmente era nobile intenzione dei realizzatori.

Nonostante la speranza di poterlo distribuire in futuro anche nelle sale cinematografiche, la gran parte del pubblico vedrà *Soul* su un dispositivo domestico. Si perderà un po' della magia con cui la musica riesce ad avvolgere completamente lo spettatore, procurando un'estasi capace di mettere in comunicazione il nostro mondo con quello ultraterreno; si perderà parte del fascino delle sequenze newyorchesi, in cui ogni inquadratura trabocca di segni architettonici e umani, oggetti e dettagli che perlopiù non si possono cogliere a livello conscio ma riempiono lo schermo di vita. Powers ha suggerito che un possibile vantaggio della visione casalinga sia il poter bloccare i singoli fotogrammi per poterli osservare con attenzione, ottenendo informazioni sul passato dei personaggi dalle foto e dai poster appesi sulle pareti; ma sono finezze potenzialmente intriganti solo dalla seconda visione in poi.

Come si intuisce dai titoli di coda, *Soul* è un film la cui vicenda è iniziata negli studi Pixar e terminata dentro case private, per un pubblico che inizialmente lo avrebbe potuto vedere dentro un cinema e invece ha perso questa possibilità. Al termine della visione non si dovrà tornare a casa, come il contabile Terry suggeriva in chiusura del film agli spettatori dei quattro festival di ottobre in cui è stato proiettato in anteprima. Quella breve sequenza finale, ripensandoci due mesi dopo e nel bel mezzo di una rivoluzione che sta cambiando la maniera in cui fruiamo dei film, somiglia al ritrovamento archeologico di un graffito millenario su una pietra: segno dell'epoca in cui i film erano realizzati con l'intento di mostrarli nei cinema, laddove trovavano il loro primo e principale pubblico.

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

