



ANDREW STANTON

Wall-E

Usa 2008

A quarant'anni dal magnifico (e allora incompreso) *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick (Usa 1968) e a trentasei da *Solaris* di Andreij Tarkovskij (Urss 1972), il cinema ci ha regalato un'altra pietra miliare della fantascienza. Ci voleva la Pixar, la casa americana produttrice di film di animazione, che con *Wall-E*, suo nono lungometraggio, ha probabilmente creato il proprio capolavoro.

Nel 2105 gli umani lasciano la Terra con un'astronave da crociera, a causa della quantità incredibile e non più smaltibile di rifiuti, sperando di poter tornare una volta che l'esercito di robottini spazzini *Wall-E* (acronimo di *Waste Allocation Load Lifter Earth-class*, "sollevatore e trasportatore terrestre di rifiuti") sia riuscito a ripulire il pianeta e a facilitare la sussistenza delle condizioni di vita. L'astronave infatti spedisce periodicamente sulla Terra dei

robot-sonda (Eve, *Extraterrestrial Vegetative Evaluator*, "esaminatore extraterrestre di vegetali") per verificare l'eventuale presenza di vita vegetale, ormai estinta. La storia è ambientata a 700 anni dalla partenza degli umani, nel 2805, in un pianeta Terra ridotto a deserto di rifiuti, dove c'è assenza di movimento e di suono, tranne che per l'ultimo Wall-E rimasto in funzione e lo scarafaggio Hal, che si fanno compagnia in questa solitudine eterna.

In 700 anni di servizio il robottino ha sviluppato la propria intelligenza e colleziona alcuni oggetti che lo colpiscono maggiormente nella sua "casa": un container dove ricarica le batterie di notte. Tra questi oggetti c'è una videocassetta di *Hello Dolly!*, il musical di Gene Kelly (Usa 1969), che gli fa sognare un mondo dove non si è più soli. Il suo sogno si av-

vera quando arriva sulla Terra una Eve, vera e propria *femme fatale*, bella, giovane e pericolosa (spara e disintegra qualunque cosa si muova). Wall-E riuscirà a trasmettere i propri sentimenti a Eve e a far tornare gli umani a casa.

tra animazione, fantascienza e politica

È difficile approfondire il legame di *Wall-E* con i vari generi cinematografici, oltre a dire che è un film di animazione e di fantascienza, perché (e qui sta il suo carattere di capolavoro) si tratta di un film universale, che parla al cuore e che si presta a diverse chiavi di lettura. Pertanto queste righe non hanno

della Terra è rimasto un deserto di vestigia umane colmo di immondizia

la pretesa di essere esaustive a tal riguardo.

Wall-E è un film politico. In un'epoca in cui si parla in maniera sempre più consapevole delle conseguenze irrimediabili dell'azione umana sulla natura, il primo tempo di *Wall-E* è un pugno nello stomaco. Cos'è rimasto della Terra? Un deserto di vestigia umane colmo di immondizia. Come negli studi sulla sopravvivenza delle diverse specie dopo un olocausto nucleare, l'unico essere vivente rimasto sulla terra è uno scarafaggio. Il silenzio, la devastazione, l'ordine in cui i rifiuti vengono riuniti da Wall-E sono lo spettro di ciò che temiamo, senza però far nulla per evitarlo. L'ultima entità politica rimasta sulla Terra prima della fuga degli umani è la multinazionale *Buy 'n' Large* (lett. "Compra e compra in grande"). Il disastro ecologico e antropologico è dovuto ad un consumismo terrorista e sovversivo.

Proprio i comunicati della *Buy 'n' Large* ci fanno notare un parallelo con un altro importante film "politico" della storia del cinema: *Tempi moderni* di Charlie Chaplin (Usa



1936). A ben nove anni dal primo film sonoro, Chaplin era rimasto ancora fedele al cinema muto. *Tempi moderni* è il suo primo film (semi)sonoro, in cui, a parte la splendida canzoncina del finale, con un testo senza senso, l'unico sonoro viene dalle macchine: la voce umana è filtrata dalla macchina. Lo stesso avviene in *Wall-E*:

Wall-E, 2001, Solaris: chi è l'essere umano?

a tredici anni dal suo primo lungometraggio (*Toy Story*, di John Lasseter, Usa 1995), per la prima volta, nei comunicati della *Buy 'n' Large*, vediamo delle scene filmate con attori in carne e ossa.

umano, troppo umano...

Wall-E è un film sull'essere umano e questa è la caratteristica che lo lega maggiormente a *2001* e a *Solaris*: chi è l'essere umano, cosa è umano? La risposta del film è devastante. L'essere umano è una larva obesa, ormai priva di struttura ossea (seconda finezza scientifica, dopo lo scarafaggio sopravvissuto: per ogni mese che si passa nello spazio, il corpo umano si libera infatti dello scheletro, inutile in assenza di gravità, fino al ritmo dell'1% al mese!). Assuefatto al programma della crociera spaziale, l'essere umano è poco più di una palla di ciccia e ha perso la sua capacità di relazionarsi con gli altri. Ma è la seconda domanda che ha risposte ancora più sconvolgenti. Umano è il coraggio del protagonista di affrontare un lungo viaggio nello spazio profondo, dopo 700 anni passati a spazzare la stessa metropoli-fantasma. Umana è la paura di Eve di perdere "chi" aveva appena scoperto essere l'unica "persona" che si sia mai preoccupata di lei. Umano è l'umorismo, l'ironia, la voglia di giocare di Wall-E. Umana è la socialità che i robot impazziti sull'astronave sono capaci di svilup-

pare tra loro. Umana è la mania di Wall-E di collezionare oggettini e la relazione che instaura con lo scarafaggio, vero e proprio *pet* del protagonista. Ma soprattutto, umano è l'amore che sorge tra Wall-E e Eve, due robot che rimangono robot, ontologicamente diversi dagli androidi di Isaac Asimov e dai replicanti di Philip Dick. I due robot infatti non hanno mai le caratteristiche fisiche dell'umano. Pare che nella preparazione del film, negli studi della Pixar, ci sia stata una lunga discussione tra gli autori se gli arti superiori di Wall-E e Eve dovessero avere dei gomiti o meno: alla fine hanno deciso di no, così come non hanno mani, così come non hanno un vero e proprio volto, appunto perché i robot sono robot che assumono caratteristiche umane nel carattere e non sono an-

droidi antropomorfi, in crisi d'identità quando si guardano allo specchio. Wall-E sembra una scatoletta e Eve sembra un I-Pod.

Un difetto di *Wall-E*? Forse non aver capito fino in fondo le proprie potenzialità. L'eccessivo citazionismo ammiccante al pubblico cinefilo è assente in *2001* e *Solaris*, sia perché è un fenomeno recente nel cinema sia perché Kubrick e Tarkovskij erano consapevoli che sarebbero stati i loro film ad essere citati. D'altra parte avere in mano tutti gli ingredienti per fare una pietra miliare del cinema e d'animazione e di fantascienza, e riuscire a farne un film ampiamente commerciabile, per grandi e piccini, significa anche portare il grande pubblico di massa a vedere il grande cinema. E, di questi tempi, non è poco.

(Peter Ciaccio)

