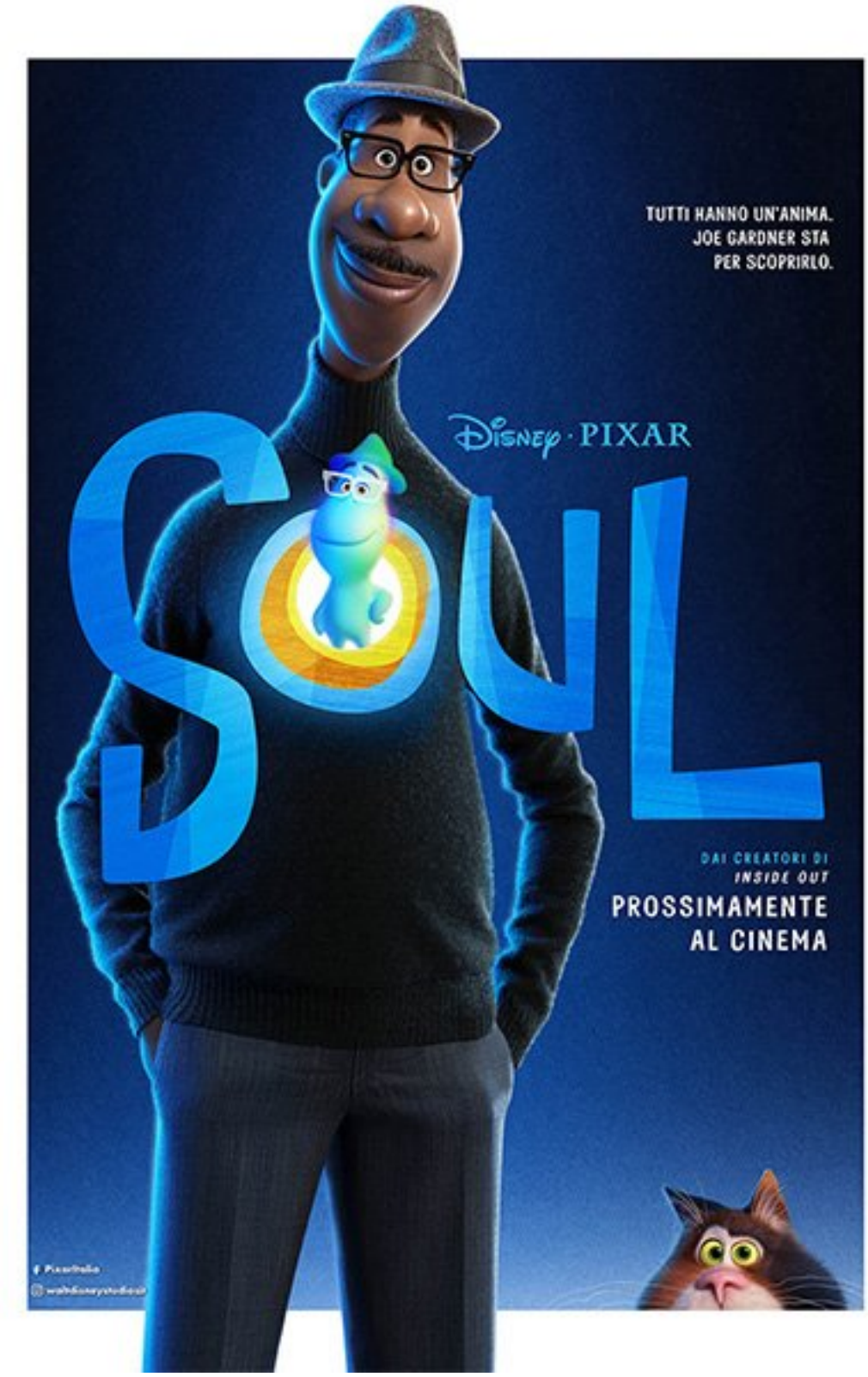
volerelaluna LA POLITICA PUNTOACAPO

«Soul»

Autore: Edoardo Peretti



Regia:
Pete Docter, Kemp Powers
Sceneggiatura: Pete Docter, Mike Jones, Kemp Powers
Cast (voci): Jamie Foxx, Tina Fey, Angela Bassett, Graham Norton, Daveed Diggs

Fotografia: Matt Aspbury, Ian Megibben
Montaggio: Kevin Nolting
Musiche: Trent Reznor, Atticus Ross
USA, animazione, 101 minuti

Distribuito direttamente sulla piattaforma Disney Plus, *Soul*, l'ultima produzione della Pixar, è un film tecnocrate ed emozionante, tanto profondo e poetico quanto calcolato nel dettaglio e che lascia il dubbio di essere il prodotto di un algoritmo.

Protagonista è un musicista jazz, costretto a insegnare in una scuola di musica per sbarcare il lunario e in attesa della grande occasione; quando questa arriva, un passo letteralmente falso lo porta tra la vita e la morte. Si ritroverà in una sorta di limbo misterioso dove le anime vengono preparate alla vita che affronteranno, e si aggrapperà a una piccola anima spaventata, insicura e incapace di affrontare il passaggio sulla terra. Il rapporto tra i due, che ? come tipico della Pixar ? diventa in qualche modo anche una riflessione sul rapporto padre (reale o improvvisato e improvviso) e figlio/a, porterà a un percorso di formazione e a prese di consapevolezza; a partire da quella ? altra tipicità della Pixar ? del valore dei sentimenti, della famiglia e di una sorta di normalità in cui tenere a bada, o adattare, le passioni e le pulsioni più profonde e meno conformiste.

La Pixar è in qualche modo la madre dell'animazione *mainstream* adulta (certamente non una novità assoluta, ma che innegabilmente si è diffusa e radicata in questi ultimi decenni) e della nobilitazione del genere, avvenuta in questo primo spicchio di secolo. Adatti per tematiche, storie e stili visivi a chiunque, anche andando ben oltre la dicotomia «bambini» e «genitori che accompagnano», i film della casa fondata da John Lasseter hanno saputo sia utilizzare le nuove tecniche della computer-grafica per creare meraviglie visive e immaginari mondi interiori o altrove metafisici, sia tradurre nella fluidità tipica dell'animazione tematiche profonde, drammatiche e difficili, a partire dal senso e della percezione della morte; molto spesso raggiungendo grandi o grandissimi risultati, nel filone più "classico" e narrativamente più vicino alla tipicità Disney (da *Ratatouille* a *La ricerca di Nemo*) come in quello più sperimentale e introspettivo (da almeno la prima parte di *Wall-E* a *Inside Out*, con film come *Up* e *Coco* che in qualche modo stanno nel mezzo tra queste due schematiche tendenze).



La Pixar innegabilmente una protagonista assoluta del cinema, animato e non, degli ultimi 25 anni, e da lei siamo abituati ad aspettarci un mix gustoso di fantasia, estetica variopinta e affascinante, psicoanalisi, dramma, leggerezza, poesia, comicità e introspezione. Un amalgama che sulla carta non manca certamente in *Soul,* che ha i suoi bei momenti di meraviglia, divertimento e intensità e che è tutto tranne che un film brutto o inefficace. Soul ha però anche il sapore delle cose troppo programmate col bilancino, dei prodotti impeccabili serviti in maniera tale che, conoscendo i gusti del pubblico, non possono non piacere, e che per questi motivi alla fine lasciano un retrogusto amarognolo, la sensazione di una certa calcolata freddezza di fondo e il sospetto, anche legittimo data la stretta

parentela con la Disney, che lo chef sia in realtà un algoritmo. Per dare un'idea, si può fare il paragone, con l'ennesimo buon album di un cantante o di un gruppo che ha già passato gli anni più memorabili della carriera e che va avanti col freno a mano tirato sapendo alla perfezione cosa entusiasmi i fan (e certa critica).

Così, *Soul* è contemporaneamente meraviglioso e prevedibile, emozionante e algido, nel suo affrontare tematiche grandiose e ostiche nella loro drammaticità, essendo in qualche modo un film sul senso della vita e un film sulla morte, alternando il grandioso impatto estetico e visivo (si vedano i viaggi del protagonista da un mondo all'altro, la rappresentazione dell'universo o lo stesso altrove in cui le aspiranti anime vengono "educate" all'imminente vita) ai momenti di introspezione e a quelli in cui dispiega tutta la carica emozionale, senza dimenticare, anche in questo caso, le parentesi umoristiche, divertenti e nella sostanza prevedibili (o meglio, organizzate in maniera prevedibile) e gli insegnamenti e la morale di fondo.

Insomma, questo terzo atto di una trilogia sui mondi e sugli "altrove" interiori (iniziata con l'avventura nella mente dello stupendo *Inside Out* e continuata con l'avventura nella morte dell'ottimo *Coco*) è un film bello, a tratti molto bello, che lascia qualche dubbio sulla genuinità di fondo, e che quindi conquista e scalda cuore e mente solo a tratti, o comunque sempre lasciando quel retrogusto fastidioso da algoritmo in cabina di regia. Può darsi anche che questa sensazione alla fine sia "poco male", un peccato veniale, data l'innegabile resa di molti momenti e dato che «piuttosto (cioè, con l'algoritmo) che niente, è meglio piuttosto», però, soprattutto sapendo cosa ha fatto la Pixar in questi 25 anni, è comunque un peccato.