Abdrea Tagliapietra

Un macabro che fa ridere. La morte nei cartoni animati

Il macabro fa paura, ma forse può anche far ridere, come avviene nella dimensione apotropaica e scherzosa della festa di Halloween – per i latini nell'assai più solenne Giorno dei Morti –, ma soprattutto nei cartoni animati.[1] Nella prima versione del saggio su *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* di Walter Benjamin, in un passo espunto in seguito alle critiche di Adorno, i *cartoon* di Disney, assieme ai film dal vero di Chaplin con Charlot, che scompone meccanicamente i movimenti umani quasi fosse un cartone animato, vengono definiti opere in grado di produrre una benefica «deflagrazione terapeutica dell'inconscio». In virtù dell'esplosione del riso collettivo provocato dall'incalzare delle *gag* comiche i cartoni animati possono funzionare, allora, come una sorta di vaccinazione psichica collettiva rispetto alle fantasie sadiche e aggressive del pubblico, ossia dell'umanità adulta in generale. Quell'umanità che si avviava – l'avremmo saputo dopo – in direzione dei cancelli di Auschwitz e delle bombe atomiche di Hiroshima e di Nagasaki. Nei *cartoon*, scrive Benjamin in nota, «come mostrano le reazioni dei bambini», si evidenzia il nesso e, a volte, l'indecidibilità umana fra la comicità e il terrore.

La prima delle *Silly Simphonies*, i cortometraggi senza personaggi fissi che Disney utilizzava per sperimentare il nuovo stile d'animazione, è *The Skeleton Dance* (1929), una danza macabra in cui gli scheletri suonano lo xilofono battendo con delle ossa sulle costole della scatola toracica. L'effetto, complice l'innovazione del sonoro, è comico, ma anche inquietante, spaesante e potenzialmente pauroso. Sin dai primi film di Disney, nota Benjamin, affiora «la tendenza ad accettare tranquillamente la bestialità e l'atto violento come fenomeno concomitante dell'esistenza».[2] Per il filosofo tedesco l'azzeramento delle coordinate dell'esperienza basate sul vissuto individuale (*Erlebnis*) e sulla ricchezza di idee della cultura borghese apre la possibilità, mediante le «figure del sogno come quella di Topolino, ormai diffusa in tutto il mondo», di accedere a un "inconscio ottico" che rompe gli argini dell'inconscio psichico e del suo antico solipsismo, funzionale alla costituzione della coscienza, rendendo, forse, finalmente possibile una nuova dimensione collettiva dell'esperienza.
Nel breve saggio su *Esperienza e povertà* Benjamin estende la portata della sua diagnosi e, con essa, la profondità di un'affascinante e ricorrente illusione della sinistra progressista, quella che la tecnica di per sé divenga organo di rivoluzione e liberazione. La crisi dell'esperienza è un sintomo epocale del collasso della cultura europea e del suo scollamento dalla classe dei lavoratori e di quell'avanguardia intellettuale del proletariato che convive con la barbarie che

[1] Riprendo qui in altro contesto temi e brani già presenti nell'ampio lavoro d'indagine condotto in A. Tagliapietra, *Filosofia dei cartoni animati. Una mitologia contemporanea*, Bollati Boringhieri, Torino 2019.
[2] W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (zweite Fassung)* (1935-1936), in id., *Gesammelte Schriften* a c. di R. Tiedemann e H. Schweppenhäuser, Suhrkamp Verlag, Frankfurt a. M. 1972-1999., vol. VII, tomo 1, pp. 350-384; tr. it., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica (prima stesura dattiloscritta)*, in id., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a c. di A. Pinotti e A. Somaini, Einaudi, Torino 2012, pp. 17-49, p. 43 e nota 15.

è propria degli innovatori radicali, come Einstein nella fisica, Loos, Le Corbusier, Scheerbart in architettura, Klee e i cubisti nelle arti figurative, Brecht a teatro. Barbari, pensa Benjamin, costretti a far tesoro della povertà per ricominciare da capo, per azzerare le aspettative della cultura e dell'ideologia borghese, di cui per altro si finisce per essere stremati, «sazi e stanchi». Ecco allora, nel sonno che segue alla stanchezza, presentarsi, in figura del sogno, l'esistenza di Topolino, Paperino e dei cartoni animati che «è piena di meraviglie, che non solo superano quelle della tecnica, ma si prendono gioco di esse».
In questo mondo onirico, prosegue il filosofo berlinese, i corpi spossati dei proletari trovano motivo di conforto nel «corpo di Topolino, dei suoi partigiani e dei suoi persecutori», da cui saltano fuori, «senza macchinari, improvvisate», le cose più meravigliose. È un universo che, privato della pesantezza dell'esperienza vissuta, che inchioda il proletario ai programmi esistenziali e agli scopi del mondo borghese che non gli appartiene, appare librarsi leggero e confortevole, povero ma felice.
«Natura e tecnica», scrive Benjamin, «primitività e *confort* qui sono diventati perfettamente una cosa sola». Agli occhi della gente, per cui «il fine della vita affiora solo come un lontanissimo punto di fuga in un'infinita prospettiva di mezzi, appare liberante un'esistenza che in ogni frangente basta a se stessa nel modo più semplice e contemporaneamente più confortevole, in cui un'auto non pesa più di un cappello di paglia e il frutto sull'albero si arrotonda così velocemente come la navicella di un aerostato».[3] Equivocamente il filosofo pensa, a metà degli anni Trenta del secolo scorso, che la tecnologia, specchiandosi nella rivoluzione alle porte, veicoli una radicale trasformazione antropologica che, invece, non c'è stata o è andata esattamente nella direzione opposta.
In realtà, la potenziale forza apocalittica dei *cartoon*, ovvero la questione antropologica che essi pongono, è assai più radicale di quella che aprirebbe la strada alla futura rivoluzione socialista vagheggiata da Benjamin e dalla sua generazione e che, proprio nelle concrete ragioni del tragico fallimento storico, ha mostrato tutta l'ambiguità, l'ambivalenza e, a volte, l'ipocrisia che l'agire e il parlare in nome dell'umanità comporta. Bisogna invece avere il coraggio di guardare in questo abisso umano e troppo umano dell'ovvio e dell'indiscutibile, del sapere e della coscienza, per cogliere l'autentico significato dei cartoni animati, la loro sconvolgente e rivoluzionaria collocazione al di qua e al di là dell'umanità, sulla soglia che la annuncia, ma soprattutto nella profezia che la cancella. È ciò su cui ci invita a riflettere John Berger affermando che, «se prima di un cartone animato di Disney, apparisse la scritta (e noi ci credessimo) *non esiste nient'altro*, il film ci sconvolgerebbe quanto un dipinto di Bacon»[4], dove il rifiuto o la speranza sono privi di senso.

Perciò, non è difficile capire i motivi per cui i cartoni animati piacciono anche agli adulti. Perché, come dice Roger Rabbit a Valiant, «una risata può essere molto importante. A volte, nella vita, è l'unica arma che ci rimane».[5] Anche Benjamin, alla fine del saggio su *Esperienza e povertà*, prefigurando il mondo senza esperienze successivo alla crisi economica e alla rivoluzione, parlava della risata dei "nuovi barbari", nelle cui «costruzioni, immagini e storie l'umanità si prepara a sopravvivere alla cultura, se questo è necessario. E quel che è più importante lo fa ridendo. Forse a tratti questo riso suona barbaro. Bene. Talvolta il singolo può pure cedere un po' d'umanità a quella massa, che un giorno gliela renderà con interessi

[3] W. Benjamin, *Erfahrung und Armut*, in "Die Welt im Wort" 1, 7 dicembre 1933, n. 10, poi in id., *Gesammelte Schriften*, cit., vol. II, tomo 1, pp. 213-219; tr. it., *Esperienza e povertà*, in id., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, cit., pp. 364-369, pp. 368-369.
[4] J. Berger, *Francis Bacon and Walt Disney* (1972); tr. it., *Francis Bacon e Walt Disney*, in Id., *Del guardare*, Edizioni Sestante, Ripatransone (AP) 1995, pp. 111-116, p. 116.
[5] Il riferimento è al capolavoro di Robert Zemeckis, *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* (1988), vincitore di ben 4 Oscar.

e interessi raddoppiati».[6]
Insomma, forse *non ci resta che ridere*,[7] ma senza rassegnazione, né sconforto. Piuttosto con la lucida consapevolezza strategica di scalzare le più radicate abitudini del pensiero e della serietà di coloro che sono perfettamente adeguati e integrati. Ridere qui significa depotenziare la presa e le pretese di controllo della coscienza rappresentativa e soggettiva, il campo del suo dominio che è anche il luogo in cui il dominio può esercitarsi, quella forma del potere che, inoculata nell'intima struttura di noi stessi, precede ogni politica. Ridere, infatti, significa prendere le distanze da noi stessi, ossia decoincidere dal luogo dove il potere ci afferra con il suo uncino. Così, assieme ai bambini, ridiamo alle gesta dei personaggi dei *cartoon*, godendo dell'esperienza pura del flusso dei simulacri, ossia abbandonandoci al gioco immanente e ricorrente, libero da ogni scopo, della loro vertiginosa possibilità.

Nella società contemporanea, che, dopo il secondo conflitto mondiale e complice lo stesso *dispositivo deterrente* su cui si reggeva l'assetto geopolitico della Guerra Fredda, ha sostituito il mito del progresso con quello della sicurezza. la paura è ciò che alimenta il meccanismo stesso del potere. Ma non perché il potere *fa paura*, ma in quanto il potere *offre sicurezza*, cioè *fornisce un rimedio alla paura*. È questa l'*essenza mostruosa* del potere, come già aveva capito Thomas Hobbes intitolando il suo capolavoro, l'opera con cui si dischiude la riflessione politica moderna, con il nome del più terribile dei mostri biblici, ovvero il *Leviatano*.[8] Il potere offre sicurezza in quanto è in grado di esercitare il massimo controllo garantito dalle prestazioni della tecnica su tutto ciò che può spaventarci. Ma allora tutto ciò che ci spaventa contribuisce a rinsaldare le radici del potere nelle profondità di noi stessi. È questa l'intuizione fondamentale intorno a cui ruota la vicenda raccontata in *Monsters & Co.* (2001)(a cui seguirà nel 2013 il prequel *Monsters University*) della Pixar, diretto da Pete Docter, con la coregia di Lee Unkrich e David Silverman, dove, come si è detto in precedenza, si immaginano porte speciali, percorribili nei due due sensi, fra la realtà quotidiana e quella dell'immaginazione fantastica e onirica, del sogno e dell'incubo, là dove vivono i mostri.
La paura dei bambini prodotta nell'al di qua, si traduce in energia nell'al di là, accumulata non solo per i fabbisogni della città di Mostropoli, ma per soddisfare il *voler avere di più* del cinico e tecnocratico capitalista Henry J. Waternoose III, proprietario della "Monsters & Co."(*Monsters, Inc.*), l'azienda produttrice della paura, nonché centrale elettrica. Il lavoro dei mostri "spaventatori" consiste, mediante le porte speciali, nell'irrompere nelle camerette dei bambini durante la notte, provocando la loro preziose urla di paura. Non è un compito facile, perché un altro segreto dell'antico mestiere degli "spaventatori" è che i mostri sono terrorizzati dai bambini. I mostri, infatti, credono che i bambini siano estremamente pericolosi e sono persuasi che siano infetti e contagiosi e che il solo contatto con loro o con i loro giocattoli possa contaminarli e condurli alla morte. In *Monsters & Co.*, allora, «la diversità, recepita nei termini di vera e propria tossicità, è quella della bambina Boo che, traslatasi furtivamente dal mondo degli umani a quello dei mostri, rischia di essere soppressa da questi ultimi proprio in quanto ritenuta nociva, suggerendo così un esempio di "alienità" al contrario che può essere inteso nei termini di un atto sociale di esclusione e di discriminazione».[9]
Due "spaventatori" professionisti della *Monsters & Co.* sono il grosso James Sullivan, detto "Sulley", vero e proprio campione nel suo lavoro, e il piccolo e meno efficace, ma assai più scaltro, Mike Wazowski, che lo assiste. Sulley è un mostro umanoide alto, muscoloso e peloso,

[6] W. Benjamin, *Esperienza e povertà*, cit., p. 369.
[7] A. Tagliapietra, *Non ci resta che ridere*, il Mulino, Bologna 2013.
[8] T. Hobbes, Leviathan, Or The Matter, Forme, & Power Of A Common-Wealth Ecclesiasticall And Civill, Crooke (1651); tr. it., Leviatano o la materia, la forma e il potere di uno stato ecclesiastico e civile, a c. di A. Pacchi, con la coll. di A. Lupoli, Laterza, Roma-Bari 1997.
[9] C. Uva, *Il sistema Pixar*, il Mulino, Bologna 2017, p. 103.

di colore azzurro con il manto cosparso di pallini viola e con due piccole corna marroni. Assomiglia ad una sorta di Yeti variopinto – gli sceneggiatori, non a caso, gliene faranno incontrare uno – e contende a Randall Boggs, uno subdolo lucertolone violaceo, la palma di miglior "spaventatore" dell'azienda. Mike, invece, è un piccolo mostriciattolo verde, di forma ovoidale e senza collo, con esili e corte braccia e gambe e un unico grande occhio ciclopico sopra la bocca. Della coppia è forse il più intelligente, ma, sin dall'università, ha sempre avuto problemi con il far paura, risultando un po' goffo e impacciato, se non propriamente imbranato, mentre è dotato di un irresistibile talento comico. Si tratta, per altro, di una delle coppie più efficaci e ben assortite dell'animazione recente, strutturalmente simmetrica a quella costituita dallo sceriffo Woody e dallo space ranger Buzz. Del resto, in Sulley vediamo riassunta la categoria del mostro tradizionale, antropomorfo, teriomorfo e persino diabolicamente cornuto, in Mike quella dell'alieno extraterrestre dalle forme fantastiche.
Nell'*happy ending* del film, sconfitti Randall e Waternoose, Sulley diventa il nuovo direttore della Monsters & Co. e rivoluziona la produzione industriale di Mostropoli avendo scoperto che le risate dei bambini sono assai più cariche di energia delle loro urla di terrore. Ecco allora che i mostri si trasformano in pagliacci, clown e giocolieri, che fanno il loro ingresso notturno nelle camerette dei bambini non più per spaventarli, ma per farli ridere a crepapelle. In questo si distingue il piccolo Mike che diventa il più divertente dei dipendenti dell'azienda. Ritrovata la porta giusta della comicità, ogni tanto fanno visita a Boo che di loro, tuttavia, non ha mai avuto paura.

Del resto, nel fondo comico e popolare premoderno, da cui i cartoni traggono molti dei loro materiali narrativi e simbolici, la morte non è affatto la negazione della vita, intesa come espressione della natura e della comunità. Anzi, la morte fa parte integrante della vita. Entrambe, vita e morte, appaiono associate alla figura femminile della terra come madre da cui si nasce e come tomba che abbraccia ed accoglie. Ciò appare magnificamente rappresentato, per esempio, nel cartone animato *Il libro della vita* (2014), diretto da Jorge R. Gutierrez, che mette a tema la festa messicana del *Dìa de Muertos*, ossia del Giorno dei Morti. È lo stesso tema ripreso in chiave pixariana e privato da ogni riferimento teologico-religioso da *Coco* (2017), di cui ci occuperemo in chiusura. Con un'animazione tecnicamente originale e molto raffinata, ispirata alle maschere, alle bambole e ai pupazzi dell'artigianato ispano-americano, alle forme barocche delle architetture coloniali e alle decorazioni e ai colori vivaci della cultura atzeca e precolombiana, *Il libro della vita* è un film in cui la morte è affrontata con l'immaginario festoso e carnevalesco della cultura popolare. Nulla di macabro, ma puro divertimento: bambini mascherati come *calacas*, gli scheletri colorati, che danzano festosamente, la morte considerata come un passaggio gioioso, le tombe dei cimiteri addobbate con fiori arancioni, rosa, rossi e gialli. Nella credenza folklorica è infatti presupposta una continuità fra la vita e la morte basata sul culto dei vivi, per cui perpetuare il ricordo dei morti e la loro protezione non significa affatto piangerli, ma al contrario renderli protagonisti e partecipi del giorno festivo con doni, danze e banchetti, costumi carnevaleschi e candele che illuminano il cammino dalle case alle tombe. È Halloween (la festa celtica, assai più cupa e macabra, che corrisponde a quella latina e mediterranea dei morti) *come* Natale, secondo l'intuizione che Tim Burton sviluppò nel film animato *Nightmare before Christmas* (1993). Così i morti si uniscono ai loro familiari e festeggiano con i loro cari e il cartone animato li rappresenta come i vivi, ma sbiancati e con il volto decorato da tatuaggi e ghirigori che sembrano intagliati nel gesso, a ricordare il disegno del teschio, le maschere funerarie, ma anche l'uso di dipingere di bianco il viso dei bambini durante i riti iniziatici del Giorno dei Morti. Ecco che il film ci prospetta un'escatologia precristiana in cui il mondo diurno della vita comunica con l'aldilà formato da due regni, la Terra dei Ricordati, su cui regna La Muerte, e quella dei Dimenticati, il cui signore è il diabolico Xibalba. I due sovrani infernali, uniti da un legame che si intuisce essere anche di natura sentimentale, sono tuttavia in competizione

e si contendono la Terra dei Ricordati, che è il regno infero di quei morti che godono delle preghiere, dei riti e del costante scambio simbolico della memoria dei vivi. Una terza figura ultraterrena che fa la sua comparsa è il Candelaio, il custode di tutte le vite, le quali sono come le candele, che si accendono per rischiarare la strada dei vivi, ma anche per ricordare la vita dei morti. Si tratta di una divinità singolare, un vecchio dal fare giocoso e infantile in cui si cela l'innocenza e l'inconsapevolezza del dio supremo, spogliato dalla volontà di potenza, dell'autoritarismo del dio "padre" e dalla presunzione dell'onniscienza.
La vicenda narrata dai caleidoscopici colori del cartone animato è quella di Manolo, Joaquin e Maria, e del triangolo amoroso che li lega sin da bambini. Tuttavia, ciò che ci interessa, nella prospettiva di quanto stiamo dicendo, è la figura de La Muerte, che qui appare come un personaggio nettamente positivo: una donna sensuale e affascinante, dal volto pallido in cui la struttura ossea del teschio diventa il ricamo geometrico del trucco e dei piccoli tatuaggi che circondano il profilo delle orbite, gli occhi grandi e dolci e le labbra carminio. Vestita di rosso, dall'ampio sombrero dello stesso colore, indossato sui lunghi capelli neri che arrivano quasi a terra e dal bordo ornato di candele accese, crisantemi giallo arancio, piccoli teschi e fiori viola, La Muerte appare come una sorta di ctonia e seducente Dea dell'Amore. È passionale nella sua rivalità con Xibalba, scommette e partecipa attivamente all'intreccio che riguarda i tre ragazzi, parteggiando sempre per le calienti ragioni del cuore.

È stato notato in sede critica il collegamento tematico fra *Il libro della vita* e il film animato di Tim Burton e Mike Johnson *La sposa cadavere* (2005), in cui la cultura popolare di riferimento non è più quella del Messico, bensì il folklore ebraico dell'Europa orientale e una ballata di Goethe, *La sposa di Corinto* (1797) – ma la fonte più antica è molto probabilmente la storia della giovane *revenant* Filinnio, raccontata nel *Libro delle meraviglie* di Flegonte di Tralle,[10] un liberto della corte dell'imperatore Adriano (117-138 d.C.) -, benché si assista ad un analogo scambio simbolico fra amore e morte, fra il mondo dei vivi e quello dei defunti. Il timido Victor, goffo e impacciato fidanzato alle prese con i catastrofici esiti delle prove generali della cerimonia nuziale con l'amata Victoria, si allontana nella foresta. Esercitandosi nella recita della formula matrimoniale, il giovane infila l'anello a quello che sembra essere un ramo contorto che sbuca dal suolo, ma che in realtà si rivela il dito dello scheletro di una mano. È la scelta dello scrigno di piombo, per dirla con Freud: dell'ineluttabile della morte e del proprio destino. Victor, infatti, ha così sposato Emily, la "sposa cadavere", che emerge dalla terra dov'era stata sepolta dopo esser stata brutalmente derubata e uccisa dal fidanzato, un avido e volgare cacciatore di dote che riapparirà, con tutta la sua prepotenza, nel finale del film. Mentre ignara, innamorata e paziente la sposa lo attendeva nella foresta per fuggire insieme a lui, ella aveva trovato la più crudele delle morti. Victor, quindi, ha involontariamente compiuto il voto nuziale che Emily aspettava, sospesa nel tempo, da allora, sicché la "sposa cadavere" non può che trascinarlo con sé nel mondo dei morti. Solo dopo una serie di peripezie il giovane potrà tornare alla sua sposa in carne ed ossa, Victoria, mentre Emily sarà vendicata e, restituendo l'anello a Victor, potrà finalmente riposare in pace, tramutandosi in uno sciame di falene che si librano nell'aria, volando verso la luna.
Burton riprende, nella realizzazione del film, lo stile e la tecnica dei pupazzi d'argilla e metallo, ricoperti di lattice e animati in stop-motion, già impiegati in *Tim Burton's Nightmare before Christmas*, assieme ai toni cupi e notturni della fiaba gotica, originale, tenera e commovente. Infatti, malgrado gli elementi macabri della storia e la malinconia che avvolge i suoi personaggi, si tratta di un film che cerca l'amore anche dietro la maschera della morte e che, anzi, mostra l'innocenza dei morti rispetto alla colpevole violenze del mondo dei vivi. Per quanto orribili e repellenti, con i segni della decomposizione che fanno capolino sui loro

[10] Flegonte di Tralle, *Il libro delle meraviglie e tutti i frammenti*, a c. di T. Braccini e M. Scorsone, Einaudi, Torino 2013, pp. 3-7 (fr. 1).

volti, i morti non sono malvagi. Allora i corpi scheletrici, contorti, disgregati e filiformi disegnati da Burton sono piuttosto manifestazioni di fragilità e di pudore,[11] figure stilizzate di ciò che giace nel fondo irriducibile delle nostre singolarità esposte.

Come si diceva, anche in *Coco* (2017), il *cartoon* pixariano diretto da Lee Unkrich e Adrian Molina, ambientato nella cittadina messicana di Santa Cecilia, il tema della morte e della trasmissione culturale e vitale fra le generazioni appare centrale, mentre sono senza dubbio trascurabili, se non erronei e fuorvianti, i riferimenti all'attualità dei rapporti fra Stati Uniti e Messico. Basta infatti confrontare *Coco* con il film *Il libro della vita* (2014), di cui abbiamo appena parlato – entrambi mettono a tema la festa messicana del *Dìa de Muertos* – per comprendere il diverso peso dell'elemento culturale ed etnico-folklorico nelle due pellicole: uno spunto narrativo ricondotto al piano d'immanenza della vita comune e del presente, nella prima, un'articolata riflessione simbolica, con esplicito riferimento identitario al passato - la visita al museo delle tradizioni messicane con cui il film si apre e si chiude - nella seconda.
In *Coco* Miguel Rivera è un bambino dodicenne che sogna di diventare un grande chitarrista come il suo idolo, il cantante melodico, morto da tempo, Ernesto de la Cruz. La famiglia di Miguel, tuttavia, non la pensa affatto allo stesso modo. Anzi, i Rivera, abili artigiani delle calzature (dire calzolai è riduttivo e la sottolineatura dell'artigianato concorre ad evidenziare l'elemento critico del film nei confronti di una certa immagine della modernità), hanno bandito del tutto la musica dalla loro vita da quando la capostipite della dinastia, la severa trisavola di Miguel Donna Imelda, è stata abbandonata, con la figlia Coco in fasce, dal marito, partito per seguire Ernesto e la sua passione per la musica. È in particolare la nonna di Miguel, la figlia di Coco, a non volerne sapere e, scoperto il nipote a suonare la chitarra, gli fracassa lo strumento. L'unico esponente della famiglia ad apprezzare la musica e la passione del bambino sembra essere proprio la vecchissima bisnonna Coco, che sonnecchia silenziosa e serena sulla sua sedia a rotelle. In preparazione del *Dìa de Muertos* in casa Rivera è apprestato il tradizionale e coloratissimo altare dell'*ofrenda* con le immagini dei defunti, davanti alle quali si è soliti deporre fiori di calendula, cibi e frutta. Per sbaglio Miguel manda in frantumi il ritratto della capostipite che porta in braccio la piccola Coco e così può accorgersi che la foto, piegata da un lato e coperta dalla cornice, lasciava intravedere il corpo del trisavolo bandito dalla memoria. L'uomo, a cui era stata strappata la parte dell'immagine corrispondente alla testa, era vestito da mariachi e reggeva il manico di una splendida chitarra bianca, intarsiata con decorazioni di ebano e madreperla. Per gli occhi di Miguel non ci sono dubbi: è la famosa chitarra di Ernesto de la Cruz, che si può vedere appesa dentro al mausoleo dell'artista, nel cimitero cittadino. Miguel, convinto così di essere il discendente di Ernesto e volendo partecipare comunque alla competizione chitarristica della festa nonostante i divieti familiari, entra nella cripta, s'impossessa dello strumento e si mette a suonarlo. Immediatamente viene proiettato nella dimensione dei morti, che ora può vedere e da loro essere visto, mentre è divenuto invisibile al mondo dei vivi eccetto che per Dante, un cane randagio che lo segue ovunque. Il cane, di razza messicana xoloitzcuintle, dal nome del dio Atzeco psicopompo Xolotl, svolge la funzione di *alebrije*, ossia di spirito guida e, nel mondo dei morti, incontrerà Pepita, un altro spirito guida sotto forma di grosso felino – in questo mondo si trasformerà in gatta –, di cui diventerà amico. Miguel fa la conoscenza così dei morti della sua famiglia, fra cui la severa Donna Imelda, a cui risale l'anatema domestico contro la musica.
L'aldilà è collegato all'aldiqua da un ponte, formato dai petali arancione del fiore di calendula, che si stende fra i due mondi solo in occasione della festa dei morti, quando i defunti possono visitare le loro famiglie, ma solo se ricordati nell'*ofrenda*. Il ritratto di Imelda è stato infranto e dunque la trisavola non può passare. Ma anche Miguel è nei guai perché, se non ritornerà nel mondo dei vivi entro l'alba, grazie alla particolare benedizione, con un petalo di calendula,

[11] Si rinvia in proposito a A. Tagliapietra, *Il gesto più antico. Filosofia e icone del pudore*, Donzelli, Roma 2025.

conferita da un membro defunto della famiglia, dovrà rimanere per sempre nel mondo dei morti. Imelda si offre di benedirlo a patto che rinunci alla musica. Miguel, però, non vuole farlo nell'aldilà come non voleva farlo nell'aldiqua e fugge alla ricerca di Ernesto de la Cruz, sperando che questi possa dargli la sua benedizione senza ricorrere all'odiosa condizione della rinuncia. Viene aiutato da Héctor, un malconcio scheletro (è questa la forma dei morti, che riproducono le maschere e le statuette cultuali della festa) sul punto di sparire anche dal mondo dei defunti e, quindi, di essere dimenticato per sempre. Miguel, alla fine del film, quando tutto sembra perduto, scoprirà che Héctor è il suo vero trisavolo. Egli è, in realtà, l'autore delle canzoni di successo di Ernesto de la Cruz che questi, avendo compreso che l'uomo sarebbe tornato definitivamente alla famiglia dopo la nascita della piccola Coco, ha avvelenato, impadronendosi così del suo lavoro. Héctor, quindi, è stato ingiustamente accusato da Imelda e non merita di essere dimenticato. Tuttavia, l'unica persona ancora in grado di mantenerlo tra i morti e di non farlo scivolare tra i dimenticati è, ora, la vecchissima Coco, che sta per spegnersi. Quando lei se ne andrà, anche Héctor svanirà definitivamente, trasformandosi da scheletro in polvere dorata.

Ma Miguel non si dà per vinto: riesce a smascherare l'infido Ernesto de la Cruz e a farsi benedire senza condizioni da Imelda ed Héctor, uniti e finalmente riconciliati. Ritornato fra i vivi raggiunge la sua famiglia appena in tempo per eseguire, con la chitarra rubata alla cripta di de la Cruz, ma che era stata di Héctor, *Ricordami*, la canzone che il mariachi aveva composto per la figlia Coco. Questa, ridestandosi dal torpore senile ricorda il padre e dà a Miguel il tassello mancante della foto di famiglia, con il volto di Héctor, assieme alle lettere che provano che è lui e non de la Cruz il compositore delle canzoni. Adesso l'uomo, ricordato dalla figlia che subito dopo si spegne serenamente, potrà essere visto e ricordato anche dagli altri Rivera rimasti in vita e, di conseguenza, verrà salvato definitivamente dall'oblio. Salvezza a cui concorreranno, del resto, i milioni di fans che ascoltavano il repertorio di de la Cruz e che ora sanno qual è il vero autore delle musiche. Miguel adesso può suonare liberamente, sia per i vivi che per i morti, portando avanti l'opera e l'eredità del trisavolo.

Anche in *Coco* la morte, condivisa, socializzata e tolta dall'esclusività del presunto realismo biologico dei giorni nostri, non fa più paura. Ciò che spaventa è, piuttosto, la dimenticanza, l'oblio, il non esser ricordati in vita come in morte, la solitudine dell'isolamento, l'interrompersi del filo di trasmissione fra le generazioni. La delicatezza con cui il film della Pixar affronta il tema dell'aldilà non indulge, a differenza de *L'albero della vita*, sugli elementi teologici, religiosi e cultuali, con gli scontri "metafisici" fra La Muerte, Xibalba e il Candelaio, ovvero con la presenza di precise figure personificate eccezionali e non umane. Lo sfondo escatologico è riportato sul piano d'immanenza della vita quotidiana, dell'umanità dei sentimenti, là dove la memoria e il ricordo si fissano sulle piccole cose, sugli oggetti semplici e familiari, sulle reliquie affettive che passano di generazione in generazione e, a volte, si conservano nelle soffitte o nei garage. Le immagini spettacolari della città dei morti, con le sue casette arrampicate, come una *favelas*, su impalcature, archi e tralicci che salgono verso il cielo, e illuminate da colori iridescenti alla stregua di un'immensa decorazione al neon natalizia e sono la rappresentazione più serena e giocosa dell'aldilà che sia mai stata fatta, ovvero senza che si sia fatto ricorso a nessun giudizio o contrappasso, ad alcuna struttura punitiva che non rinvii al meccanismo umano del ricordo e alla cura della memoria. È, in fondo, una lode alla storia, da quella intima e familiare, a quella delle comunità e dell'umanità intera.

La morte biologica non è in nostro potere, ma quella simbolica della dimenticanza sì, per cui possiamo sempre combattere per confutare il detto del triviale buon senso che questa, prima o poi, come si dice in un passaggio del film, "arriva per tutti". L'*irreversibile*, il suo significato nichilistico, dipende da noi, da come vogliamo vivere e concepire la qualità dei rapporti con gli altri, con la morte e la sua cura: i morti, insomma, non sono il nostro passato, ma, semmai, il nostro futuro, il lavoro della cultura che si distingue dalla natura e non accetta di

soccomberle. È la dimensione sviluppata dall'immaginario religioso, ma anche artistico, letterario e poetico, che trova la sua splendida sintesi nelle pagine della *Recherche* proustiana, nel luogo dove riecheggia il magnifico epitaffio di Bergotte: «Era morto. Morto per sempre? Chi può dirlo?».[12]

Perciò *Coco* è anche un film rassicurante sul valore della tradizione e sulla necessità di averla: un film, per certi versi, fiero della sua inattualità, ma aperto, come una risorsa, sul futuro. C'è la tradizione della famiglia matriarcale – di madre in figlia, come il sangue - con il suo anatema a proposito della musica, c'è il suo rovesciamento, tuttavia condotto sempre in nome di una tradizione alternativa, spirituale, come la musica, ci sono le tradizioni popolari gioiosamente trasfigurate in senso non identitario, ma c'è, soprattutto, il prodigioso senso di continuità delle cinque generazioni dei Rivera, dei morti e dei vivi, di Miguel che rischia di morire per salvare il trisavolo Héctor, mentre questi è disposto persino a scomparire per sempre fra i dimenticati pur di consentire al trisnipote di tornare nel mondo di qua. Finché c'è memoria la morte non l'avrà vinta, finché si potrà ricordare e raccontare il tempo che siamo,[13] la partita non è persa definitivamente e nessuno se ne dovrà andare come se non fosse mai nato. Si può cambiare, si può crescere, si può partire (che, per il noto proverbio, è sempre un po' morire), ma non bisogna mai dimenticare la via del ritorno.

[12] M. Proust, *À la recherche du temps perdu* (1913-1922), *V. La Prisonnière*, Gallimard, Paris 1954; tr. it., *Alla ricerca del tempo perduto. V. La prigioniera*, tr. a c. di G. Raboni, Arnoldo Mondadori, Milano 1995, p. 201.

[13] Per la nozione del "tempo che siamo" come espressione della nostra singolarità animale rinvio a A. Tagliapietra, *I cani del tempo. Filosofia e icone della pazienza*, Donzelli, Roma 2022.