



L'isola dei cani | di Wes Anderson | recensione di Enrico Carli

Regia: Wes Anderson

Genere: avventura, stop motion

Durata: 101 min.

Cast doppiatori americani: Bryan Cranston, Edward Norton, Bill Murray, Geff Goldblum, Greta Gerwig, Frances McDormand, Scarlett Johansson, Ken Watanabe, Yōko Ono

Paese: USA

Anno: 2018

A distanza di nove anni da *Fantastic Mr. Fox* Wes Anderson torna all'animazione in stop motion, anche se verrebbe da dire che *ogni* film del regista è in stop motion, pure quando a recitarlo sono attori in carne e ossa. È un fatto risaputo che i suoi film siano visivamente stupefacenti – in rete si trovano video sulle gradazioni pastello delle sue tele viventi e le inquadrature geometriche, calibratissime eppure dense di particolari. La cura estrema della scenografia e del dettaglio ricercato è un suo marchio di fabbrica come le atmosfere retrò (l'accompagnamento musicale, da *Mr. Fox* in poi, è del fido Alexandre Desplat). Il soggetto, di volta in volta imprevedibile, sembra pescato da un cilindro magico contenente una mappa del mondo rigorosamente ridisegnata nel suo stile. La ricchezza dei suoi quadri in movimento fa sì che si provi una sorta di frustrazione, in sala, a non poter godere appieno di ogni inquadratura a causa della velocità dell'azione. Queste caratteristiche, insieme al suo aspetto e alle sue giacche di tweed, hanno contraddistinto Wes Anderson come un dandy. Eleganza, ricercatezza, stile, leggerezza, humor. Qualità innegabilmente connesse al suo modo di fare cinema.

Il regista texano è abile non solo nella messa in scena, anche le sue storie sono geniali e piene di momenti divertenti e ingegnosi – si pensi, qui, al patto di fedeltà/matrimonio tra uomo e cane, all'elaborata preparazione del sushi avvelenato o alla ricostruzione dell'intervento al rene – quando mai si era vista, in uno stop motion, un'operazione chirurgica? (anche se, c'è da dire, dopo il sesso orale di *Anomalisa* di Kaufman qualcosa bisognava pur

inventarsi).

Giappone. A seguito di un'epidemia di influenza canina che sta infuriando nella città di Megasaki, nel non lontano 2037, i cani vengono deportati su un'isola di rifiuti. Il Piccolo Pilota Atari, nipote del sindaco Kobayashi, atterra sull'isola-discardica per ritrovare il suo cane Spots contro il volere dello zio, responsabile della quarantena. Alcuni cani aiuteranno il giovane Atari nella sua ricerca. L'unica cosa meno efficace, in questo come in altri recenti lavori del regista, è il ritmo del racconto, tanto veloce quanto distaccato da un arco emozionale che riesca a coinvolgere lo spettatore adulto nelle sue svolte narrative e di contenuto (la dittatura, i reietti, qualcuno ha parlato persino di "estetica del randagismo").

Anderson sa raccontare con vivacità e malinconia postmoderna, fa il pieno di riferimenti che non appesantiscono perché integrati nel suo universo, ma il coinvolgimento emotivo gli interessa poco perché le sue storie sono un pretesto per costruire un'atmosfera, un altro dei suoi mondi filmabili estratti dal cilindro. Che sia per questo che il suo cinema così caratteristico non diventa mai di maniera? Il primo interessato ad abitare questi mondi è proprio lui.

E questo si vede, è come osservare un bambino che gioca nella sua stanza coi pupazzi dopo aver costruito lo scenario con mattoncini Lego, scatole di cartone e quant'altro. C'è un po' di tutto, sul tappeto, ma se immagini che quello è il confine di quel mondo ciò che c'è dentro gli appartiene, compreso il bambino. Si pensi alla bocca del Piccolo Pilota Atari, le stesse labbra rosse dai movimenti ipnotici dei personaggi di una celebre serie tv americana degli anni '60, *Clutch Cargo*, già omaggiata da Tarantino in *Pulp Fiction* (il piccolo Butch guarda in tv l'episodio dell'eschimese), in *Isle of Dogs* ritrasposta letteralmente come *atmosfera* – nell'originale le labbra erano quelle dei doppiatori, l'unica cosa a muoversi nell'animazione limitata (la tecnica si chiama *synchro vox*): bocche rosse così stranamente luminose e vere *perché* vere, incollate su disegni talmente cartooneschi e fissi da risultare stranianti. Da un escamotage realizzativo che sarebbe oggi imbarazzante, ne deriva un ricordo peculiare e inconfondibile che Anderson traspone nella sua officina creativa.

Il riferimento forse più immediato è l'isola discardica che deve molto alle atmosfere del capolavoro di animazione Pixar *Wall-E* (2008), e che del resto è fin troppo moderno per il nostro. Si può ben credere che la capacità di stupire di Anderson è rimasta la stessa di quando era bambino, anche se la finezza del suo gusto tende a pescare nella memoria ciò che ha avuto valore un tempo, per ammantare di ricercatezza il racconto ma anche di un sapore intimamente legato al passato e all'arte, come in questo caso gli omaggi alle litografie di Hokusai o al cinema di Miyazaki e Kurosawa.

Come dicevamo, guardare ogni suo film è vedere quel bambino che gioca, che si appassiona e ci diverte con le sue mirabolanti invenzioni; carrucole sospese su baratri altissimi e poco pericolosi, lune espressioniste e giganti, personaggi malinconici e ostinati come lo sono i ragazzini che sognano. Per questo si fa amare, anche quando da adulti si vorrebbe divertirsi un po' di più con le sue storie d'avventura. Ma è anche vero che in questo modo (più di qualcosa, meno di qualcos'altro) si snaturerebbero probabilmente del loro fascino naïf, e che l'emozione è proprio quella della fantasia, la realizzazione di un mondo altro dai toni pastello e in questo caso dal sapore del paese del Sol levante, dove le leggi della fisica e dei sentimenti sono riproposte dal sognatore con notevole gusto del paradosso: se il cane è il migliore amico dell'uomo, che ne sarebbe di un mondo dove l'uomo è il peggior nemico del suo migliore amico?