

RUBRICA DELLO SPETTACOLO

WALL•E

Un film di animazione alla ricerca della verità sull'uomo

ANTONIO SPADARO S.I.

Sulle note di *Put on your Sunday Clothes* tratta dal musical *Hello, Dolly!* del 1969 si dispiegano davanti a noi immagini dell'universo: le sue galassie, le sue costellazioni, i suoi pianeti. Infine l'obiettivo si concentra sulla Terra con una «zoomata» che consegna allo spettatore l'immagine confusa di un'atmosfera opaca e polverosa. Così inizia il film di animazione *Wall•e*, prodotto dalla Disney e dalla Pixar. Si dispiegano quindi le immagini poco nitide di quelle che appaiono colline e che presto si trasformano in ciminiera, ed ecco, alla fine, stagliarsi uno *skyline* di grattacieli tra i quali l'occhio della camera si addentra fino a guadagnare una visione dall'alto che è decisamente modellata su quella che si gode dall'*Empire State Building* di New York. Tutto avviene velocemente: abbiamo fin qui descritto il primo minuto del film, distribuito nel giugno 2008 negli Stati Uniti, dove è stato campione di incassi, e dal successivo ottobre anche in Italia.

La musica festosa presto sfuma e lascia il posto al soffio leggero del vento. Le immagini, sfocate come acquerelli, rivelano una superficie terrestre brulla, e si nota qualcosa che si muove velocemente cigolando su una strada sterrata. Ecco che, grazie a una inquadratura che improvvisamente si ribalta e osserva dal basso verso l'alto, distinguiamo come ci siano vere e proprie strade e che esse sono piene di immondizia. I grandi edifici si mischiano a grattacieli fatti di rifiuti compattati e impilati: non sembra esserci differenza tra palazzi e discariche. In mezzo ai rifiuti si muove un piccolo robot che raccoglie con i suoi bracci meccanici l'immondizia e la compatta. Il robot si chiama *Wall•e*, acronimo per *Waste Allocation Load Lifter Earth-Class*, che si potrebbe anche tradurre semplicemente come «spazzino».

Presto lo spettatore comprende che *Wall•e*, alimentato da celle solari, ha una sua personalità e una sua vita fatta anche di abitudini. Questo non tanto perché il «robotino», come è stato spesso definito

dalla stampa, ha due occhi, una sorta di binocolo, e due «braccia», ma perché seleziona l'immondizia e resta colpito da alcuni oggetti. La sua è davvero una raccolta «differenziata». La selezione però non è affatto automatica: è un preciso gesto di scelta guidato dalla curiosità e da una forma di simpatia per le cose che trova. Ad esempio, il coperchio di un bidone, capace di riflettere la luce del sole. Comprendiamo subito, dopo neanche tre minuti dall'inizio del film, che Wall•e, separando, selezionando, riconoscendo e classificando scarti, ha maturato una libertà di scelta che lo rende «umano».

Per questo egli è subito personaggio e non oggetto, sembra suggerire il regista: sceglie liberamente. Non è un caso che a questo punto salti fuori (nel senso letterale dell'espressione) un nuovo personaggio, un piccolo e simpatico scarafaggio col quale il robottino ha sviluppato una sorta di affezione, una amicizia¹. L'«umanità» di Wall•e appare dunque piena, grazie alla sua libertà e alla sua capacità di relazione.

Il mondo di Wall•e e la sua vita

Il mondo di Wall•e è un luogo disabitato, pieno di palazzi diroccati, polvere, macchine arrugginite ed enormi cumuli di rifiuti: è un *caos* dove la vita non è più possibile. Gli uomini non abitano più la terra: si sono trasferiti nello spazio. Restano i cimeli umani e soprattutto i grandi cartelloni pubblicitari della *Buy-n-Large*, la compagnia che ha organizzato il trasferimento degli umani nello spazio per un periodo di tempo che sarebbe dovuto essere molto limitato, in attesa di una ripulitura del pianeta, ma che ormai aveva superato i 700 anni. Wall•e è un superstite — e non si sa il perché — di tanti altri robot suoi simili che erano stati programmati per la pulitura del pianeta.

Quando il robot fa ritorno a «casa» nel suo grande *container* vediamo dispiegarsi al suo interno un mondo di oggetti che egli raccoglie pazientemente. In particolare, lo vediamo ammirato e commosso dalla visione di un film di Gene Kelly, *Hello Dolly!*, dove Barbra Streisand, Walter Matthau e altri attori ballano e cantano tenendosi per mano. Anche questo film è apprezzato grazie a una vecchia videocassetta trovata nel-

¹ Lo scarafaggio non ha nome nel film, ma lo conosciamo da varie pubblicazioni ad esso legate quali il sito web ufficiale e i libri per bambini. Il suo nome è Hal, in omaggio al celebre computer *Hal 9000* del film *2001: Odissea nello spazio*. Tra i film che hanno ispirato *Wall•e* si riconoscono, fra gli altri, anche *Alien*, *Blade Runner*, *Star Trek* e *Incontri ravvicinati del terzo tipo*.

la spazzatura. Ma nel suo *container* troviamo numerosi oggetti inutili (posate di plastica, luci colorate, coperchi...) che sembrano però dare dignità a quel luogo, rendendolo davvero «casa». Le tante piccole cose di ogni giorno poi gettate nell'immondizia vengono «redente» dall'uso mercificato e utilitaristico della ordinarietà per diventare oggetti unici, dotati di intrinseca bellezza o curiosità, capaci di stupire. La peculiarità della raccolta consiste nel fatto che ogni oggetto trovato viene riusato in maniera creativa. È come se Wall•e riuscisse a cogliere nelle cose più semplici una bellezza, una poesia, che rimane viva pur nello squallore, e apre a una dimensione poetica, ludica, immaginaria. Il gesto abitudinario di valorizzare un rifiuto, uno scarto, diventa dunque un gesto che conferisce umanità. Un esempio fra gli altri: davanti a un prezioso anello custodito in un astuccio, Wall•e si sente affascinato e incuriosito dall'astuccio, che si apre e si chiude, mentre butta via l'anello, al quale non attribuisce valore.

Wall•e sembra l'ultimo Robinson Crusoe a guardia di un pianeta ormai abbandonato. Lo stesso Andrew Stanton, regista e sceneggiatore del film, in una intervista pubblicata nel *pressbook*², fa riferimento al celebre personaggio di Defoe come ispiratore del film. Più precisamente, sembra incarnare il Robinson nella lettura che ne fa il grande scrittore inglese Gilbert K. Chesterton quando afferma che la parte più bella del libro di Defoe è la lista degli oggetti salvati dal naufragio del protagonista. Comprende così che anche per lui è un buon esercizio stare a guardare qualche cosa come il «secchio del carbone o la cassetta dei libri, e pensare quanta sarebbe stata la felicità di averlo salvato e portato fuori del vascello sommerso sull'isolotto solitario». Il pensiero che tutte le cose siano sfuggite per un capello al naufragio spinge Chesterton a desiderare di «economizzare le stelle come se fossero zaffiri» o a far «collezione di colline». Chesterton comprende così, grazie a Robinson, che «l'universo è veramente un gioiello unico»³. Ecco la lezione che Wall•e sembra aver appreso dall'esperienza e grazie alla sua sensibilità: la poesia non va aggiunta o giustapposta al mondo, ma va in esso trovata, scoperta, anche in un rifiuto, in uno scarto.

L'incontro con Eve

Nelle sue esplorazioni di lavoro il robottino però scopre qualcosa

² Cfr <http://www.mymovies.it/dizionario/pressbook.asp?id=46849>

³ G. K. CHESTERTON, *Ortodossia*, Brescia, Morcelliana, 1995¹⁰, 88 s.

di singolare, una «cosa» tenera e verde che ridesta il suo stupore, una piantina: è una traccia di vita, un simbolo tenero e leggero in un mondo di rifiuti solidi e compatti. Qui lo sguardo «poetico» sulle piccole cose diventa un vero e proprio prendersi cura che contribuisce a svelare l'«umanità» di Wall•e. Si avverte chiaramente che la piantina, tenero essere vivente, è altro rispetto agli oggetti. La cura che viene messa nell'estrarla con la parte di terra che la circonda per poi riportarla in un vecchio scarpone è un gesto decisivo per la sua «vita»⁴.

Ecco che all'improvviso si avverte un forte boato. Un'astronave atterra e dal portello esce un altro «essere» a forma di uovo, tutto bianco, che comincia a volare per il pianeta con grande eleganza. Wall•e, terrorizzato dall'atterraggio, si scopre anche affascinato da questo essere, che è a sua volta un robot. È tutto diverso rispetto a lui, ma forse è proprio questa differenza che lo lascia ammaliato. Il nuovo robottino è Eve. Per sé il suo nome è un acronimo di *Extra-terrestrial Vegetation Evaluator* (esaminatrice di vegetazione extraterrestre), ma certo non si fa fatica a riconoscere nel suo nome quello di Eva, la progenitrice del racconto biblico.

Eve ha una capacità espressiva limitatissima: può usare solamente il movimento di due occhi che sono solamente due luci azzurre uniformi, e due braccia decisamente stilizzate che le servono per tutti i suoi movimenti. Perlustra il pianeta con il suo raggio blu alla ricerca di qualcosa. Wall•e, la cui curiosità si è trasformata in innamoramento, la segue ma a distanza, fino a quando non emette un rumore che spaventa Eve, la quale mette in funzione il suo potente braccio laser che distrugge tutto. Ma Wall•e è già in salvo dietro una roccia e, tremante, continua disperatamente il suo corteggiamento silenzioso fino a quando lui e il suo piccolo scarafaggio non riescono a fare accettare a Eve la loro presenza. I due robot familiarizzano.

Finalmente il robottino porta a casa propria Eve, salvandola da una tempesta di sabbia. Qui tutti gli oggetti prendono vita e il mondo di

⁴ Viene persino in mente quella bella pagina di Elsa Morante che ne *La Storia* racconta di un soldato tedesco delle SS condotto al luogo dell'esecuzione quando nel tragitto nota «uno di quei fiori seminati dal vento, che nascono dove capita e si nutrono, sembrerebbe d'aria e di calcinaccio. Era un fiorelluccio misero, composto di quattro petali violacei e di un paio di pallide foglioline; ma, in quella prima luce nascente, l'Esse Esse ci vide, con suo stupore, tutta la bellezza e la felicità dell'universo», anche se un istante dopo, come a far prevalere in lui l'abisso dell'orrore, lo rinnegherà strappandolo con i denti e calpestandolo. Quell'intuizione sarebbe stata salvifica, come la Morante chiaramente suggerisce nella sua pagina (cfr E. MORANTE, *La Storia*, Torino, Einaudi, 1974, 604).

Wall•e, un mondo di scarti e rifiuti, appare ancor più una sorta di paese delle meraviglie. I rottami che già apparivano prendere vita, adesso grazie all'amore per Eve sembrano assumere una dimensione ancora superiore. Wall•e orgogliosamente consegna a Eve una lampadina ed essa si illumina lasciando il robottino stupefatto; e allo stesso modo uno dei tanti accendini in mano a Eve finalmente sprigiona la sua fiamma calda, lasciando l'animo poetico di Wall•e ammaliato da questa scoperta, che è come una vera e propria rivelazione piena di tenerezza. Eve porta luce e armonia in un mondo già disposto ad accogliere la poesia dell'universo.

Per Wall•e viene il momento di frugare tra gli scaffali per offrire a Eve la piantina verde. Ed ecco che accade qualcosa di strano, rompendo la poesia che si era creata fino a quel momento: il robot bianco prende la piantina, la chiude nella sua corazza e sembra spegnersi. Resta accesa solo una luce verde che vibra intermittente al suo interno. Eve da questo momento non dà segni di vita. Wall•e cerca di rianimarla, prendendosi cura di lei in tutti i modi. La addobba di luci natalizie, tenta di ricaricarla alla luce del sole, la ripara dalla pioggia con un ombrello. Come non ricordare lo *Charlot* di Charlie Chaplin davanti a queste immagini che certamente a lui, in un modo o nell'altro, si ispirano per la loro purezza emozionale ^{5?}

Nello spazio

Nel bel mezzo dell'idillio l'astronave che aveva portato Eve sulla terra ritorna per riprendersela. Wall•e è sconvolto e, dopo un attimo di esitazione, si lancia sulla navicella che vola verso il cielo. Ormai in orbita, il robottino ammira le stelle, gli anelli di Saturno, le galassie, la Terra. Il suo senso di meraviglia è immenso. Ma ecco apparire una enorme astronave, la *Axiom*, che ospita una città: gli uomini si sono trasferiti al suo interno, e lì la loro vita è ormai completamente gestita automaticamente da macchine in attesa che sia possibile tornare, prima o poi, sulla terra. Ecco apparire nel film gli esseri umani, uomini e donne diventati obesi perché mangiano e non si muovono mai sulle loro gambe ma solamente su comode sedie pneumatiche. Per comunicare tra loro usano un sistema di monitor. La loro vita è completamente gestita e facilitata dai meccanismi, e dunque non hanno alcun bisogno di far nulla, neanche di muoversi con le loro gambe. Così non sono più neanche in

⁵ A. O. SCOTT, «In a World Left Silent, One Heart Beeps», in *The New York Times*, 27 giugno 2008.

grado di stare in posizione eretta. Da questo momento però la poesia del film si attenua per lasciare il posto all'azione e alla sua dinamica. Il mondo degli umani ha ormai perso ogni senso di bellezza. La comodità ha annichilito gli spiriti e la possibilità di essere stupiti, all'interno di una vita che ormai appare del tutto programmata.

Wall•e raggiunge la postazione del comandante della *Axiom*. Ed ecco svelarsi il significato di Eve: è un robot incaricato di cercare segni di vita sulla terra. La piantina è uno di questi segni. Si può quindi avviare l'operazione di ricolonizzazione del pianeta. Eve viene risvegliata. Da questo momento è un succedersi di peripezie e fraintendimenti avventurosi e gustosi. Ecco emergere il problema: gli uomini sono saliti sulla *Axiom* in attesa di tornare sulla Terra ma proprio adesso che la possibilità pare aprirsi realmente, il computer centrale si rifiuta di avviare le operazioni di rientro per un ordine contrario dato 700 anni prima. Tutti devono rimanere sull'astronave e continuare la loro vita lì. È la volontà della *Buy-n-Large*, proprietaria dell'astronave, che vuole dunque mantenere lo *status quo*.

Wall•e ed Eve diventano protagonisti di una lotta avventurosa per salvare la pianta e muovere l'umanità nel suo esodo verso la Terra che era stato promesso loro sin dal loro ingresso nell'astronave. Alla fine vinceranno e riusciranno a riportare gli uomini sul Pianeta. Wall•e però ne esce letteralmente «a pezzi», e sarà Eve sulla Terra a trovare i giusti pezzi di ricambio per ripararlo. Ma la riparazione non è sufficiente: per un attimo Wall•e perde la consapevolezza di sé: è come se la sua «anima» si fosse smarrita. Il sintomo è evidente: comincia a trattare gli oggetti che aveva selezionato con cura e poesia per quello che «oggettivamente» sono, cioè normali rifiuti. E così comincia a schiacciarli e compattarli, perfino quelli della sua casa-*container*. Ma l'amore di Eve finirà per ridestarlo alla sua «umanità» in un mondo che comincia a diventare nuovamente terra degli uomini e campo di lavoro agricolo: l'uomo rinnova la terra da lavoratore e non da mero consumatore, quale era sulla *Axiom*. E i robot lo aiutano in questo compito, come a dire che la tecnologia è un aiuto al lavoro dell'uomo, non qualcosa che lo annulla. Un ulteriore simbolo: da questo momento gli uomini, seppur faticosamente, camminano in posizione eretta. A vincere è dunque un modo nuovo di affrontare la vita, esemplificato nei disegni che accompagnano i titoli di coda del film, che sono suggestivi.

Un film capace di sorprendere

A questo punto appare evidente una sorta di rivoluzione nel modo di vedere la figura femminile rispetto a quello che la Disney ci ha abituati a considerare nel passato con figure come Cenerentola, la Bella Addormentata o Biancaneve in attesa del Principe Azzurro⁶. Qui Eve ha in mano la situazione. La sua bellezza e perfezione, probabilmente modellata sull'immagine di un iPod⁷ bianco in formato tondeggiate, sa impegnarsi per salvare il mondo e si lascia colpire dall'affetto di Wall•e, piccolo robot arrugginito e sporco, a cui viene lasciato il «compito» di trovare spazio per la bellezza e la poesia, pur nella determinazione dei suoi gesti che sanno vincere anche la naturale paura. Non si può dire che i ruoli semplicemente si ribaltino, ma essi si integrano e si compongono in maniera nuova e rispettosa delle differenze.

Anche il contrasto tra l'arrugginito e tecnologicamente obsoleto Wall•e e la splendida, bianca e ipertecnologica Eve suggerisce una reciproca accettazione delle differenze. Il nuovo umanesimo nascerà da questi due robot che hanno imparato a vivere la loro esistenza come missione, coinvolgendo in questo compito anche altri robot che si ribellano a una vita diminuita. La loro è un'impresa che non si reggerebbe senza motivare collaboratori appassionati ed efficaci nella loro azione. Wall•e ricorda in qualche modo E.T., ma l'extraterrestre di Spielberg punta nostalgicamente il dito verso la sua «casa»; Wall•e invece è già a casa sua e ha un compito preciso ma utopico e vano, cioè ripulire da solo la Terra. E tuttavia si impegna in una missione, quella di riportare gli uomini sul loro pianeta, mossa e motivata innanzitutto dalla scoperta della compagnia di Eve. Non è la nostalgia a muovere Wall•e, ma l'amore e la missione per gli uomini che egli, per altro, non ha mai conosciuti. Wall•e ed Eve sono una sorta di Adamo ed Eva che si innamorano in un Eden ormai andato in rovina e al quale, grazie al loro amore, offrono una seconda opportunità.

L'astronave *Axiom*, a sua volta, è stata una sorta di arca di Noè che ha salvato l'umanità dal «diluvio» di immondizia. Da essa è partita Eve come colomba inviata a cercare forme di vita sulla terra. Ed Eve è tornata con la buona notizia, ma è come se alla fine l'arca fosse diventa-

⁶ Cfr. A. PIERSANTI, «Da Cenerentola a Eve come cambiano le donne Disney», in *Oss. Rom.*, 20-21 ottobre 2008.

⁷ Gli omaggi alla Apple sono vari: oltre alla forma di Eve, i suoni di accensione sia di Wall•e sia di Eve corrispondono ai suoni di accensione (il meno e il più recente) dei computer *Macintosh*, e anche la voce del pilota automatico della *Axiom* è realizzata sinteticamente con un software *Mac*. L'amministratore delegato della Apple, Steve Jobs, è anche uno dei fondatori ed ex-proprietario della *Pixar*.

ta una prigione da cui sarebbe stato impossibile evadere se non ci fosse stato l'intervento dei due robot. Notiamo però, e con piacere, che gli uomini obesi e impacciati della ipertecnologica arca di Noè non sembrano aver perso la scintilla della nostalgia e del desiderio non di sopravvivere, bensì di vivere, come afferma lo stesso capitano della navicella che, da nuovo Noè, si ribellerà ai meccanismi e si batterà con i robot per fare rotta sulla Terra. Gli umani sono subito reattivi se qualcosa li libera dalla monotona routine in cui tutto è assicurato, ordinato e programmato dal totalitarismo *soft* che impera sulla *Axiom*.

Nel film non appare alcun riferimento esplicito alla fede, ma una coscienza cristiana non farà fatica ad apprezzarlo. In una intervista rilasciata al *World Magazine* alla domanda su come *Wall•e* abbia rappresentato il suo modo di vedere le cose, il regista Andrew Stanton ha risposto: «Ciò che realmente mi interessava era l'idea che la cosa più umana dell'universo fosse una macchina perché è interessata a scoprire che cosa significhi vivere più che le persone vere e proprie. Il più grande comandamento che Cristo ci ha dato è quello di amare, ma questa non è sempre la nostra priorità. Questa premessa è per dimostrare ciò che intendo dire: l'amore irrazionale sconfigge la meccanica programmazione del mondo. Questi due robot stanno provando a superare le loro direttive essenziali, le finalità per le quali erano stati programmati, per sperimentare l'amore»⁸. Il contenuto di queste dichiarazioni non cambia in nulla la comprensione del film e, tuttavia, chiarifica un aspetto importante della sua ispirazione di fondo e identifica il suo tema chiave.

Wall•e non è riducibile, come alcuni critici hanno fatto, a una sorta di semplice atto di accusa contro l'umanità responsabile del disastro ecologico né un mero atto di accusa nei confronti di un mondo ormai mandato alla rovina da un consumismo accecante e accecato dal profitto. È evidente che qui i temi dell'economia e dell'ecologia si fondono nel desiderio di un mondo in cui le cose non siano più semplici «merci» e in cui la Terra non sia un semplice luogo di commercio e sfruttamento delle risorse. E tuttavia *Wall•e* non è un film a tema o la mera drammatizzazione di una idea apocalittica. Anzi, quando rischia di esserlo la tenuta del film ne risente. In realtà il regista crea un vero e proprio mondo di solida tenuta metaforica, che sa parlare di temi che riguardano la coscienza, la libertà, gli affetti, il rapporto con le cose, la poesia. Si potrebbe affermare anzi che qui il tema ecologico o quello ca-

⁸ <http://www.worldmag.com/articles/14127#>

pitalistico siano una sineddoche, cioè il parlare di un problema particolare, sebbene notevolissimo, per affrontare un tema più ampio, ancor più radicale: il destino stesso dell'umanità dell'essere umano⁹.

E non ci sono proclami in questo film, che è sostanzialmente muto. I due robot non sono antropomorfizzati fino ad assumere il linguaggio: sono definiti nella loro personalità e nei loro gesti da movimenti ed effetti sonori. Parlano per *beep* e brevi suoni digitalizzati, sempre pacati, che qualche volta si condensano in poche elementari parole. La bellezza del film, grazie alla maestria di Ben Burtt, è anche proprio in questi effetti che sono in grado, pur nella loro essenzialità, di avere la profondità emotiva e il calore della comunicazione umana. In particolare, il pubblico è sollecitato a interpretare ciò che accade come lo può essere una persona davanti al balbettio di un bambino o al verso di un cane o di un gatto. Lo spettatore cioè si trova a trasferire le sue convinzioni emotive con frasi come «penso che sia triste» oppure «penso che lui le voglia bene», a partire da suoni non articolati.

* * *

Bisogna dare atto ad Andrew Stanton di aver realizzato un bel film, dopo essersi già segnalato nel 2003 come regista e sceneggiatore di *Alla ricerca di Nemo* per il quale aveva vinto l'Oscar per il miglior film di animazione. A John Lasseter, dal 2005 direttore creativo della *Pixar* e dei *Walt Disney Studios*, va il riconoscimento di aver indovinato una linea di produzione di qualità e insieme di grandissimo successo popolare. Lasseter è uno dei membri fondatori della *Pixar*, della quale ha supervisionato tutti i film, oltre ad aver personalmente diretto i fortunati e davvero belli *Toy Story* e il suo seguito, *A Bug's Life* e *Cars*. Tra i vari riconoscimenti, Lasseter ha vinto due premi Oscar, per il miglior cortometraggio di animazione (*Tin Toy*), un Oscar speciale per *Toy Story* e un *Golden Globe* per il miglior film di animazione con *Cars*. La coppia Stanton-Lasseter stava dietro all'altro fortunato e godibile film Disney-Pixar *Ratatouille*, uscito nel 2007. Il loro approccio al cinema di animazione sembra essere stato fino ad oggi attento ai temi della famiglia, della persona, della responsabilità, delle relazioni vere e della bellezza. In *Wall•e* questi temi si ritrovano insieme grazie a una ispi-

⁹ Lo stesso regista ha affermato in una intervista al *World Magazine* del 28 giugno 2008 che l'abbandono della terra da parte dell'umanità a causa dell'immondizia è più uno stragemma narrativo che un vero e proprio tema chiave del film (<http://www.worldmag.com/articles/14127#>).

razione che unisce poesia, impegno, dramma e delicato senso dell'umorismo ¹⁰.

La colonna sonora accompagna tutta la vicenda del film grazie alle musiche originali di Thomas Newman, che è riuscito a comunicare l'immagine acustica del mondo che il regista dispiega. Ma è soprattutto da notare che la musica entra nel vivo della storia e svolge funzioni narrative, e non di semplice e puro accompagnamento sonoro, con la gioiosa *Down to Earth* di Peter Gabriel, con l'archeologia sonora di *Put On Your Sunday Clothes* e *It only takes a moment*, e infine con la magia di *La vie en rose* interpretata da Louis Armstrong. Queste «vecchie» canzoni in un film di animazione tridimensionale quale è *Wall•e* accentuano lo straniamento e dispiegano il fiabesco.

¹⁰ Prima del film *Wall•e* nelle sale viene sempre proiettato il cortometraggio originale *Presto*, sempre prodotto dalla *Disney* e dalla *Pixar*: è la storia di un prestigiatore di *fin-de-siècle* alle prese con un coniglio affamato che apparentemente gli rovina lo spettacolo, ma in realtà glielo salva.