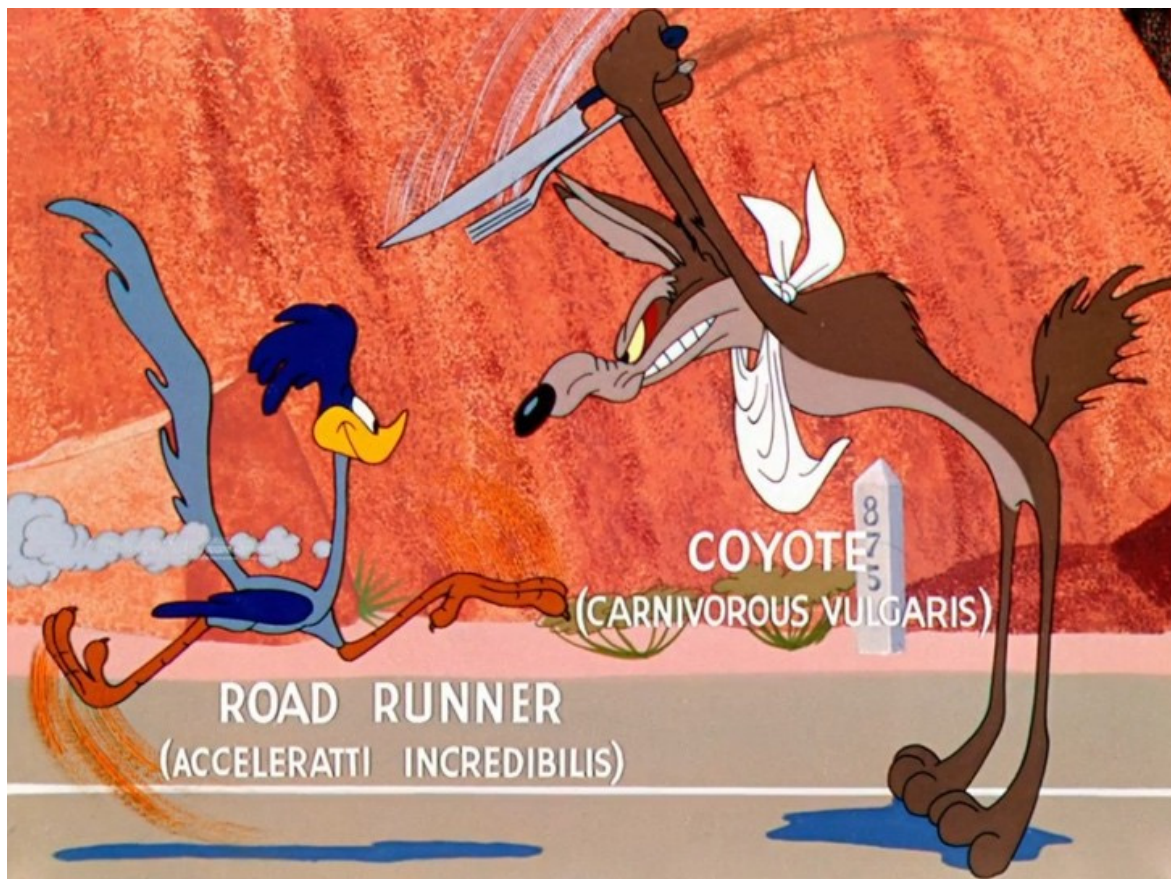


Tra Sisifo e Chuck Jones: Coyote vs. Acme

Francesco D'Asero

24 Settembre 2026

Willy il Coyote (Wile E. Coyote per il pubblico statunitense) è un personaggio la cui esistenza narrativa coincide con la sconfitta. Ancor prima di essere protagonista dei suoi corti, egli è definito dalla reiterazione della gag: insegue, escogita, acquista, sperimenta, fallisce. E, inevitabilmente, soffre. Ogni tentativo introduce una variazione superficiale, ma riproduce lo stesso schema: non genera esperienza, non produce avanzamento, non modifica la condizione di partenza. Viene meno, insomma, ogni tipo di evoluzione del carattere: la narrazione non si conclude, si interrompe, per riprendere dal medesimo punto in un loop perpetuo e inesorabile. Questa immobilità non è un limite della scrittura, ma la sua regola costitutiva. Chuck Jones, che del personaggio codificò la grammatica ispirandosi a *Roughing It (In cerca di guai, 1872)* di Mark Twain, ne fissò i vincoli in un decalogo severo: nessuna parola, nessun aiuto esterno, nessuna sconfitta che non derivi dall'animale stesso e dal suo istinto di sopraffazione.



Fotogramma da *Going! Going! Gosh!* (C. Jones, 1952).

Eppure c'è una responsabilità da imputare, forse, al fallimento. Non solo al Coyote, cioè, ma a chi quel fallimento rende continuamente possibile: la Acme Corporation, fornitrice universale di ordigni, armi e marchingegni sistematicamente difettosi. Convitato di pietra di ogni cortometraggio della saga, presente solo per “interposta merce”, ma al tempo stesso responsabile di ogni razzo fallace, di ogni corda che si spezza prematuramente, di ogni masso che, violando la legge gravitazionale, cade nella direzione sbagliata.

Su questo assunto poggia *Coyote vs. Acme* (Dave Green, 2026) che, non diversamente dal mito classico di Sisifo, condannato a spingere fino alla cima di un monte un masso che ogni volta rotola nuovamente a valle, codifica l'idea che l'(anti)eroe animato non sconti un evento isolato, ma un vero e proprio destino. Alla montagna si sostituiscono le gole aride del Sudovest americano, ma la logica resta identica: ogni congegno, raggiunto il proprio culmine, non produce un esito, bensì lo cancella, restituendo il personaggio, un istante dopo, alla condizione di partenza. Di questo parallelo il film pare pienamente consapevole, al punto da renderlo dichiarato, non semplicemente suggerito. Il programma a cui Coyote risulta segretamente sottoposto porta infatti il nome di “Progetto Sisifo”, e la stessa iconografia promozionale riprende senza mediazioni la figura del mitico re di Corinto, sovrapponendo il gesto della salita infinita al destino del protagonista.

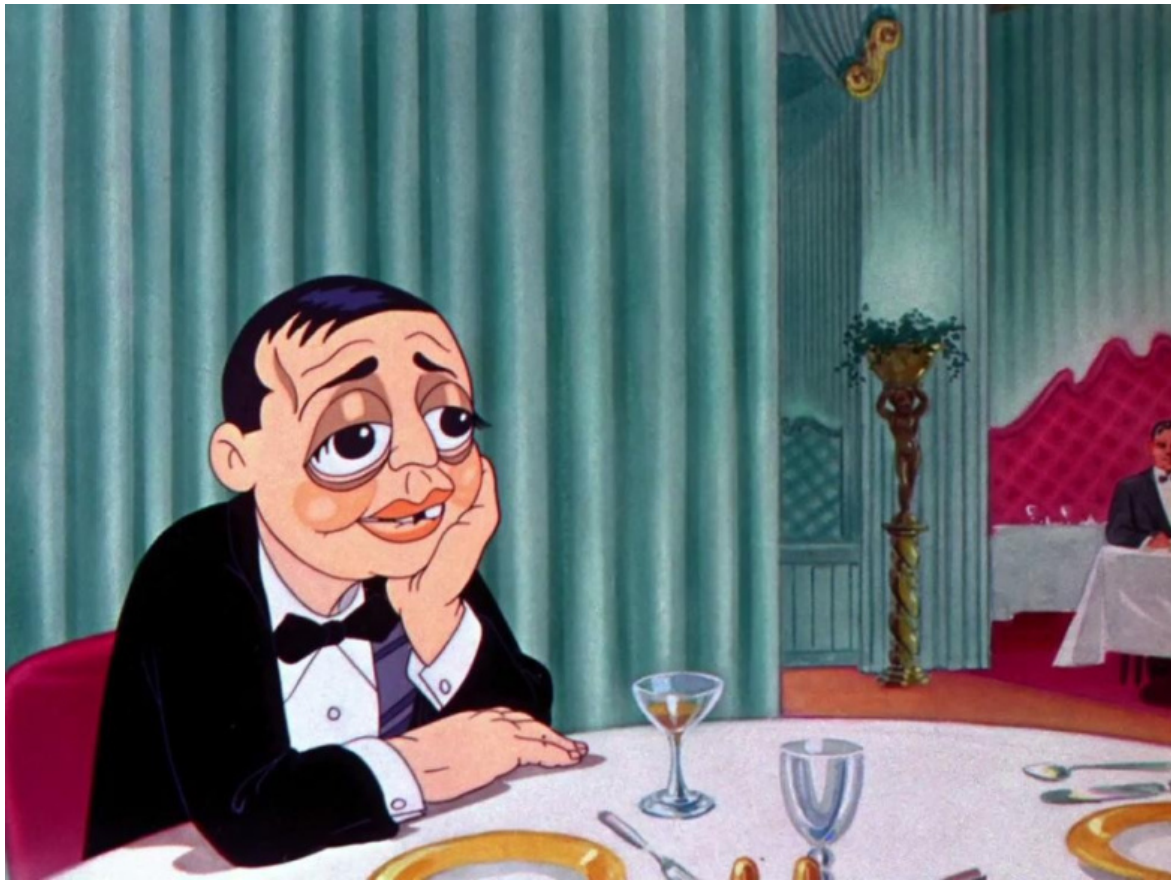
Il seme di tale intuizione va cercato in un breve testo umoristico firmato da Ian Frazier, apparso sulle pagine del «New Yorker» nel febbraio 1990. Frazier immagina, con il tono burocratico tipico del linguaggio giudiziario, che il Coyote citi in tribunale la Acme Corporation per i danni fisici subiti nell'uso dei suoi prodotti. L'operazione è, in questo senso, minima e al contempo radicale: non aggiunge nulla alla materia dei cartoon, si limita a supporre che qualcuno, per la prima volta, possa cambiare prospettiva sul gioco delle parti a cui lo spettatore è abituato; possa cioè mettersi dalla parte del villain, dello sconfitto, e riconoscere nella sua ostinazione non più un dispositivo comico, ma una sostanziale forma di dignità.

Ma che cos'è il "Progetto Sisifo"? È la prova che la vicenda giudiziaria porta alla luce: un programma interno della Acme attraverso cui l'azienda ha continuato a testare i propri prodotti difettosi direttamente sul proprio “utente ad alto consumo”, trasformandolo, a sua insaputa, in cavia perpetua di un esperimento sadico e redditizio. E qui il colpo di scena: l'insuccesso non è dunque la conseguenza casuale di una serie di sfortunati acquisti, ma l'esito previsto, programmato, di una macchina aziendale che ha bisogno della sua ostinazione per continuare a funzionare: egli non tallona unicamente Beep Beep, ma sconta, letteralmente sulla sua pelle, un ruolo che non ha mai scelto, scritto da chi, nella calda Albuquerque, ne incassa il profitto.

Da questo dato si dipanano le premesse strutturali della vicenda (giudiziaria), riconducibile a una sproporzione di forze ancora una volta mitologica: quella di un Davide che affronta Golia non più nella valle di Elah, ma tra le mura di un'aula di tribunale. Così, dopo l'ennesima disfatta causata da un prodotto Acme, il “genio di professione” si affida a una piccola agenzia legale specializzata in processi di lieve entità, la Avery, Jones & Maltese. Un omaggio, nemmeno troppo velato, ai “padri” del personaggio: Tex Avery, che inaugurò il linguaggio dello slapstick surreale e iperbolico da cui discende l'intera tradizione Looney Tunes; Chuck Jones, che diede a Coyote la sua forma definitiva; Michael Maltese, sceneggiatore che al fianco di Jones scrisse buona parte dei corti storici della coppia. Gli stessi nomi, insomma, che lo hanno condannato al fallimento perenne, sembrano ora chiamati a difenderlo in tribunale.

È soprattutto l'incontro con Kevin Avery (Will Forte), avvocato da cartellonistica stradale e pubblicità televisiva, anch'egli segnato dall'insuccesso professionale, a generare una simbiosi. Convinto da Paige, la nipote-tirocinante, a intraprendere una causa contro la Acme, Avery trascina l'équipe dell'accusa in un processo che va rapidamente oltre la richiesta di un risarcimento. Dall'altra parte della sala

d'udienza, a tutela della multinazionale, siede il difensore Buddy Crane (John Cena), vecchia conoscenza di Avery, affiancato dal collega Bill Pellicano (P. J. Byrne) e dal CEO Foghorn Leghorn, con una centralità finora mai ottenuta nella filmografia animata di casa Warner. Colpisce, infatti, la “distribuzione” dei ruoli all'interno del film che, se relega a personaggi secondari i divi animati più celebri (Bugs Bunny, Daffy Duck, Silvestro), valorizza al contrario figure da anni date per scontate. Tra tutte spicca quella del dottor Lorre, qui a capo del reparto invenzioni per i cartoni animati, omaggio dichiarato all'omonimo attore Peter Lorre, apparso per la prima volta, in “vesti” animate, nel ciclo delle *Merrie Melodies* con *Hollywood Steps Out* (Una serata a Hollywood, Tex Avery, 1941), promosso poi a scienziato in *Hair-Raising Hare* (La lepre che drizza i capelli, Chuck Jones, 1946).



Fotogramma da *Hollywood Steps Out* (T. Avery, 1941)

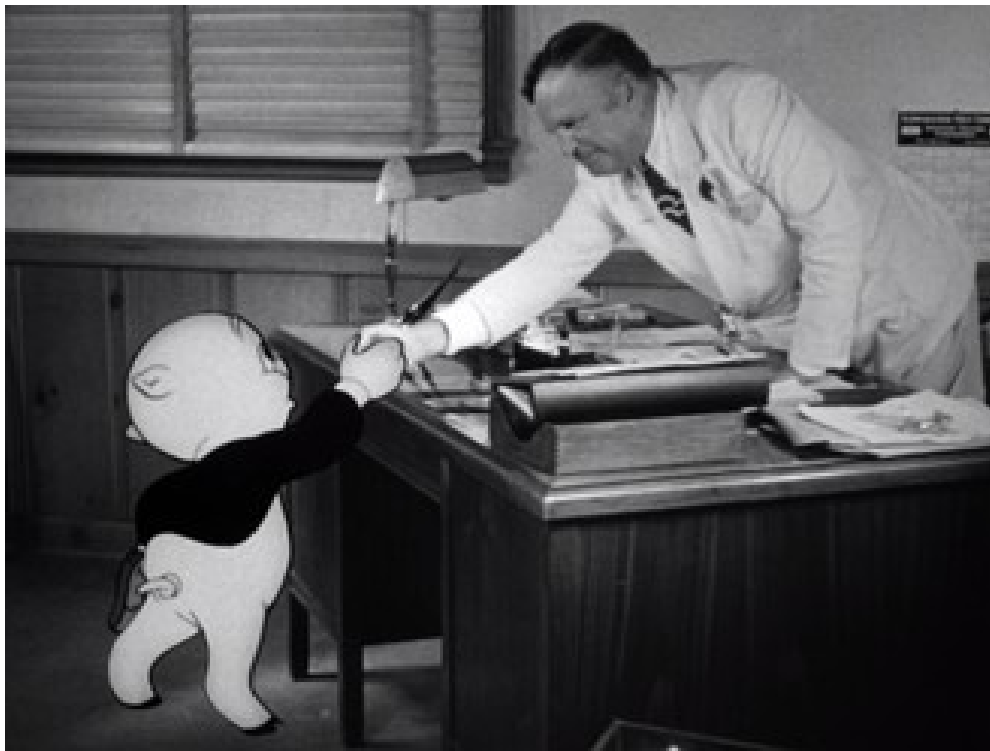
Al di là della trama, l'aspetto che vale la pena sottolineare è la rilevanza del *contatto*, in (almeno) una duplice dimensione. In primis quella tra i due protagonisti della saga, Coyote e Beep Beep, che per settant'anni di corti non si sono mai davvero incontrati: è anzi proprio l'assenza di vicinanza, la cattura mai concessa, a costituirne la regola aurea di quello che il film chiarisce essere un vero e proprio idillio. Rovesciando il paradigma secondo cui l'antagonista non è più il Road Runner ma la Acme, il film concede finalmente ciò che era da sempre negato: il contatto. Da una parte fisico (il tocco, quasi michelangiolesco,

dell'agognato Road Runner, colto in una scena al rallentatore, prima di allora sfiorato solo nel 1980 in *Soup or Sonic*), dall'altra soprattutto "umano": un riavvicinamento che rivela, dietro un'esistenza di rincorse e trappole, una reciproca necessità dell'altro.



Fotogramma da *Soup or Sonic* (C. Jones, 1980).

Il secondo riguarda invece il contatto con il mondo degli esseri umani, terreno su cui si innesta la questione della tecnica mista, tratto, questo, tutt'altro che estraneo alla tradizione dei Looney Tunes. La Warner Bros. sperimentò tale immersione del cartoon nel mondo reale già a partire da *Bosko, the Talk-Ink Kid* (1929), che mette in dialogo diretto il disegno con il proprio disegnatore, per poi affinare la formula nel 1940 con *You Ought to Be in Pictures* (*Dovresti fare del cinema*) di Friz Freleng: un corto metatestuale ambientato nei teatri di posa Warner, in cui Porky Pig desidera dimettersi per intraprendere una carriera nel cinema dal vero, comparando al fianco di personaggi reali come il produttore Leon Schlesinger.



Porky Pig e Leon Schlesinger in You Ought to Be in Pictures (F. Freleng, 1940).

Da qui discendono numerose incursioni nel "cinema degli esseri umani", per lo più affidate al più celebre dei Looney Tunes, Bugs Bunny: prima in *Two Guys from Texas* (*Speroni e calze di seta*, 1948) e *My Dream Is Yours* (*Musica per i tuoi sogni*, 1949), entrambi con sequenze di natura onirica; poi con un cameo nella Cartoonia di *Who Framed Roger Rabbit* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit*, 1988) di Robert Zemeckis, il cui binomio protagonista, Eddie Valiant (Bob Hoskins) e Roger Rabbit, sembra offrire al regista Dave Green un modello diretto per la composizione della coppia umano-cartoon. E poi, in rapida successione, si possono almeno elencare casi come quello di *Gremlins 2: The New Batch* (*Gremlins 2 - La nuova stirpe*, 1990) di Joe Dante, con protagonisti, nei *credits*, Bugs e Daffy Duck, per finire, anni dopo, con l'apparizione di Taz in *Scooby Doo 2: Monsters Unleashed* (*Scooby-Doo 2: Mostri scatenati*, 2004) di Raja Gosnell.

È tuttavia con *Space Jam* (1996) di Joe Pytko che i Looney Tunes tornano protagonisti assoluti, e non più semplici apparizioni: al fianco di Michael Jordan, il film conquista il pubblico e diventa il titolo di basket più redditizio di sempre. Venticinque anni dopo il primo capitolo, *Space Jam: A New Legacy* (2021) tenta l'operazione drastica, sostituendo l'animazione tradizionale con la CGI: una rivoluzione estetica che il pubblico, questa volta, si dimostra assai meno disposto ad accogliere.

Nel mezzo, a fare da anello narrativo con il film di Green si colloca *Looney Tunes: Back in Action* (2003), ancora di Dante, in cui l'antagonista assume per la prima

volta il volto della stessa Acme Corporation, qui guidata da un presidente, Luther Chairman (Steve Martin), intenzionato a impiegare un diamante rubato per trasformare la popolazione mondiale in primati. Si tratta di un passaggio tutt'altro che casuale nell'economia dell'universo narrativo: la multinazionale, relegata fino a quel momento a sfondo comico dei corti classici, viene qui elevata al rango di antagonista a pieno titolo, anticipando il ruolo "colpevole" che assumerà in modo compiuto in *Coyote vs. Acme*.



Il Coyote e Steve Martin in un fotogramma tratto da Looney Tunes: Back in Action (J. Dante, 2003).

Non bastano tuttavia oltre trent'anni per tradurre in immagini l'intuizione di Frazier, e il percorso di realizzazione del film non è meno accidentato della corsa di Willy contro Beep Beep: un progetto annunciato, poi riscritto, passato di mano in mano, complicato ulteriormente dalla fusione del 2022 tra WarnerMedia e Discovery, da cui nasce Warner Bros. Discovery. Il film viene così salvato, alla fine, non da una decisione creativa dello studio, ma da una mobilitazione esterna di pubblico e addetti ai lavori che ne impone il recupero. È difficile non leggerci un'eco involontaria del tema stesso del film: un racconto che processa il fallimento seriale di Coyote, trasformandolo da destino narrativo in questione di responsabilità economica, ha rischiato a sua volta di essere archiviato come una perdita da mettere a bilancio, non troppo diversamente da come la Acme, nella finzione, ha trattato il proprio cliente più fedele.

Se decenni di cortometraggi hanno insegnato che a Willy non è mai concesso un vero punto d'arrivo, *Coyote vs. Acme* sembra allora suggerire che la stessa condizione valga oggi per il franchise che lo ha generato: dato più volte per

concluso, e ogni volta richiamato in vita da chi non si rassegna a lasciarlo andare. Non stupisce, allora, che il film non si chiuda con un punto fermo, ma con un'ulteriore, ennesimo, inseguimento. Ma per il momento è solo il caso di dire: «That's All Folks»!

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

WILL FORTE

LANA CONDOR

AND JOHN CENA



COYOTE VS. ACME

CoyoteVsAcme.com

NOW PLAYING



DISCOVER IT AT
Dolby Cinema

