

MASSIMO DE GRASSI

*Tra Occidentalismo e Orientalismo:  
tecnologie e intrecci narrativi nel cinema d'animazione giapponese*

In

*Letteratura e Scienze*

Atti delle sessioni parallele del XXIII Congresso dell'ADI (Associazione degli Italianisti)

Pisa, 12-14 settembre 2019

a cura di Alberto Casadei, Francesca Fedi, Annalisa Nacinovich, Andrea Torre

Roma, Adi editore 2021

Isbn: 978-88-907905-7-7

Come citare:

<https://www.italianisti.it/pubblicazioni/atti-di-congresso/letteratura-e-scienze>

[data consultazione: gg/mm/aaaa]

MASSIMO DE GRASSI

*Tra Occidentalismo e Orientalismo:  
tecnologie e intrecci narrativi nel cinema d'animazione giapponese*

*Nel mondo dell'anime e del cinema d'animazione giapponese l'immaginario tecnologico e scientifico ha avuto nel corso degli ultimi decenni un peso determinante, anche nell'instaurare una proficua comunicazione tra la cultura occidentale e quella orientale. Un esempio in questo senso è il World Masterpiece Theater. Con queste premesse il contributo vuole illustrare come le conquiste tecnologiche e scientifiche siano state determinanti nello sviluppo degli intrecci di molti lavori degli artisti più rappresentativi del cinema d'animazione nipponico. Tra questi spicca soprattutto la figura di Miyazaki Hayao e, più di recente, quella di Shinkai Makoto, nelle cui realizzazioni cinematografiche gli aspetti tecnologici hanno avuto un peso fondamentale nello strutturare il racconto filmico. Basti pensare al ruolo dell'aeronautica, a vario livello, nel cinema di Miyazaki; un aspetto che torna anche in Shinkai, dove in più la narrazione si intreccia con riflessioni, mediate dal pensiero shintoista, su disastri naturali e non come il grande terremoto del 2011 e il collasso della centrale nucleare di Fukushima.*

Nel mondo dell'anime e del cinema d'animazione giapponese l'immaginario tecnologico e scientifico ha avuto nel corso degli ultimi decenni un peso determinante nella costruzione di tessuti narrativi in grado di instaurare, a tutti i livelli, una comunicazione sempre più osmotica tra la cultura occidentale e quella orientale.<sup>1</sup>

Un esempio particolarmente rilevante in questo senso è costituito dal *World Masterpiece Theater*, noto anche come *Meisaku*, una serie di anime prodotti con cadenza annuale dal 1975 al 1997 e poi dal 2007 al 2009,<sup>2</sup> ispirati a classici della letteratura mondiale per ragazzi.<sup>3</sup> Un *cross-over* culturale destinato a diventare un vero e proprio sotto-genere dell'animazione giapponese, anche per la valenza pedagogica che veniva riconosciuta a quei prodotti.

Sull'altro versante, in particolare nella cultura italiana, la costruzione di un possibile immaginario del Giappone è passata negli anni Settanta e Ottanta anche attraverso l'animazione, soprattutto quella di genere fantascientifico, grazie alle numerose serie televisive importate in quegli anni. La fantascienza, in particolare nella sua declinazione robotica, era entrata in simbiosi con la cultura giapponese già a partire dagli anni Venti del secolo scorso, appassionando scienziati, registi, scrittori e fumettisti. A partire poi dalla seconda guerra mondiale e dall'olocausto nucleare di Hiroshima e Nagasaki, le apparizioni metaforiche a ricordo delle due bombe atomiche si susseguirono con crescente frequenza, a partire dal dinosauro radioattivo Godzilla (*Gojira*, 1954), insieme a tutta la sua progenie sterminata di mostri giganteschi che ben esemplificano le retoriche istituzionali sul nucleare esorcizzato come entità 'altra' e profondamente estranea.

È poi un personaggio come *Astroboy*, prima come serie *manga* (1951-58) e quindi come *anime* destinato al piccolo schermo (1963-66) ideato dal «Dio del *manga*» Tezuka Osamu,<sup>4</sup> a

<sup>1</sup> Su questi argomenti si vedano almeno: S. NAPIER, *Anime: from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*, New York, Palgrave, 2001; F. CALDERONE, *Anime e manga: alla scoperta del fumetto e dell'animazione giapponesi*, Vasto, Caravaggio editore, 2011; M. R. NOVIELLI, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio, 2015.

<sup>2</sup> J. CLEMENTS, H. MCCARTHY, *The Anime Encyclopedia*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2006, 730.

<sup>3</sup> Cfr. <https://www.animeclick.it/news/137-Meisaku> [consultato: 12 marzo 2020].

<sup>4</sup> Sull'argomento si vedano almeno: M. PIOVAN, *Osamu Tezuka: L'arte del fumetto giapponese*, Mestre, Musa Edizioni, 1996; H. MCCARTHY, *Osamu Tezuka: il dio del manga*, Milano, Edizioni BD, 2010.

collegare il dramma nucleare al mondo della robotica: si trattava di fatto della prima operazione su larga scala di convergenza mediatica, facendo diventare il piccolo robot l'icona più popolare in assoluto in Giappone, e quindi il simbolo perfetto del post-nucleare come possibile identità culturale. Da quel momento in poi i giganteschi robot rappresentati nei manga e nelle serie animate per la TV rappresenteranno per molti versi il simbolo della rinascita industriale e tecnologica del Giappone post-atomico. D'altro canto, la ripetitività dello schema narrativo di quei prodotti facilitava il coinvolgimento e l'identificazione dello spettatore, creando una sorta di rassicurante liturgia in cui bambini e adolescenti di tutto il mondo potevano riconoscersi.

L'identificazione da parte dell'Occidente di queste forme mediatiche con la totalità della cultura giapponese ha comportato una rielaborazione della percezione di quella stessa realtà, tanto da dare vita a quella che è stata definita come una nuova forma di orientalismo, da alcuni studiosi definita «tecno-orientalismo»,<sup>5</sup> proprio in relazione alla prevalenza di significativi contenuti tecnologici:

un processo di articolazione dell'alterità, di allontanamento pratico-discorsivo, analogo a quello precedente, che in questo caso spinge il Paese nipponico verso il lontano futuro, di nuovo ancora fuori dal tempo e dallo spazio. Il Giappone come *iper-modernità*, frutto di una configurazione sempre contrastiva e gerarchica rispetto all'idea di 'Occidente', declinata questa volta in base alla selezione strategica di alcuni aspetti moderni e *high-tech*. Ciò consente di proiettare su di esso i tratti ritenuti negativi o disfunzionali della propria modernità, dando luogo a un nuovo repertorio di icone altrettanto familiari: computer-robot-cyborg, suicidi giovanili, *otaku*, bomba atomica ecc. Il Giappone, cioè, come Paese del futuro, ma in termini sostanzialmente distopici data l'associazione implicita di tali icone alla reificazione dell'uomo in macchina, all'alienazione urbana e agli effetti devastanti della tecnica. Un nuovo orientalismo funzionale a salvaguardare il monopolio euro-americano di almeno alcuni paradigmi identificativi della propria modernità: la ragione, l'individualismo, i diritti umani, il progresso.<sup>6</sup>

Una ipotetica 'destinazione d'uso' che però non corrisponde se non in minima parte agli indirizzi stilistici e culturali di molti dei protagonisti della scena giapponese. Con queste premesse il contributo vuole illustrare come le conquiste tecnologiche e scientifiche siano state determinanti nello sviluppo diegetico di molti lavori degli artisti più rappresentativi del cinema d'animazione nipponico, ma anche di come quelle conquiste siano state assimilate e metabolizzate in forme dialettiche spesso assai complesse e certo non funzionali a quel nuovo orientalismo cui si è fatto cenno.

Tra i molti protagonisti ci si soffermerà soprattutto sulle figure di Miyazaki Hayao, Takahata Isao e di Shinkai Makoto, nelle cui realizzazioni cinematografiche gli aspetti tecnologici hanno avuto un peso fondamentale nello strutturare il racconto filmico. Basti pensare, nel cinema di Miyazaki, al ruolo svolto a vario livello dalle macchine volanti, un aspetto che torna anche in Shinkai, dove la narrazione si intreccia con riflessioni sul Giappone contemporaneo.

Era stata proprio la nascita nel 1985 dello Studio Ghibli e i successi dei prodotti del duo Miyazaki e Takahata a sancire la mutata considerazione dell'Occidente verso il cinema animato in generale e quello giapponese in particolare, fino all'assegnazione dell'Orso d'oro nel 2002, e il premio Oscar per il cinema d'animazione l'anno successivo a *La città incantata*. L'Oscar è stato il punto di arrivo di un processo di assimilazione da parte del pubblico e della critica soprattutto

<sup>5</sup> D. MORLEY, K. ROBINS, *Tecno-Orientalism: Japan Panic*, in D. Morley, K. Robins (a cura di), *Spaces and Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, London and New York, Routledge, 1995, 147-173: 163-165.

<sup>6</sup> T. MIYAKE, *Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dislocazione identitaria*, Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2014, 120.

europee della dimensione ‘alta’ degli *anime*, e ha contribuito a avvicinare questi prodotti alla considerazione di cui godono presso il pubblico giapponese.

Sin dai suoi esordi, l’insoddisfazione maturata per i limiti identitari del Giappone della sua giovinezza induce Miyazaki alla ricerca di fonti culturali in grado di alimentare una propria posizione autonoma e distintiva che lo portano a guardare con insistenza a Occidente:

anche la sua insoddisfazione verso le convenzioni industriali dell’animazione locale modellata sul *manga* e l’*anime* televisivo, e quella verso il modello statunitense di impronta disneyana o Hollywoodiana, è accompagnata dall’avversione verso la chiusura dei rispettivi nazionalismi culturali e politici che fanno da sfondo a tali canoni espressivi.<sup>7</sup>

La poliedricità delle sue fonti è tale da consentirgli una completa autonomia creativa, tuttavia Miyazaki non può prescindere dalle peculiarità della sua cultura d’origine, cui farà spesso riferimento: per quanto sia stato spesso critico verso la letteratura giapponese per ragazzi, conosce perfettamente le fiabe classiche e si è più volte dichiarato ammiratore di autori occidentali per l’infanzia come Philippa Pearce, Rosemary Sutcliffe, Eleanor Farjeon, Arthur Ransome, oltre naturalmente agli autori da cui trarrà spunto per i suoi lungometraggi.

Il risultato è una mediazione tra culture in cui l’armonia finale è data dal fondersi di diverse concezioni del mondo e del narrare. La scelta di tali elementi sembra seguire le modalità del pensiero giapponese: ciò che funziona, è suggestivo ed è concretamente utile all’economia del racconto viene conservato e assorbito. E poco importa se arriva da Oriente o da Occidente.<sup>8</sup>

Un atteggiamento che porterà Miyazaki a mettere via via in scena mondi marginali e alternativi alla modernità contemporanea (che invece pare un tratto irrinunciabile in autori come Shinkai e Hosuda), dove vengono stigmatizzati ora l’industrializzazione inquinante e il militarismo nazionalista, ora le varie fasi storiche del capitalismo materialistico e le guerre in generale. Si tratta inevitabilmente di mondi cui la sospensione delle leggi fisico-naturali e la presenza di creature soprannaturali conferisce una dimensione fantastica in grado di garantire, spesso con l’aiuto diretto della magia, una convivenza armoniosa fra uomini, con i loro prodotti, e ambiente naturale. Tale visione diviene negli anni sempre più complessa e venata da forti connotazioni ecologiste e umanistiche, senza veri buoni e cattivi, vincitori e vinti, dove il motivo del racconto riguarda sempre la sopravvivenza, poco importa se personale o planetaria.

Con questa vocazione profondamente sociale, non stupisce che uno degli strumenti diegetici utilizzati con maggiore frequenza dal maestro giapponese sia quello del volo, uno dei sogni più antichi dell’uomo, declinato nelle sue forme più ampie e ‘particolari’, dalla scopa di Kiki allo Zero di Jiro, passando per le improbabili ma affascinanti macchine volanti di Nausicaä e gli idrovolanti di *Porco rosso*. Un’ossessione che è in gran parte frutto della sua vicenda biografica, come Miyazaki stesso ha ricordato in molte occasioni:

Durante la seconda guerra mondiale mio padre lavorava in una fabbrica che costruiva aeroplani e io non ho mai avuto l’intenzione di continuare a lavorare nel settore meccanico. Si trattava di un’attività proficua durante la guerra, ma in seguito l’aviazione militare giapponese scomparve. L’alluminio venne impiegato per fare cucchiali e forchette ed è quello che anche la mia famiglia

<sup>7</sup> T. MIYAKE, *L’estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki Hayao*, in L. Bienati, M. Mastrangelo (a cura di), *Un’Isola in levante. Saggi sul Giappone in onore di Adriana Boscaro*, Napoli, ScriptaWeb, 2010, 363-376: 365.

<sup>8</sup> A. ANTONINI, *Non capiterà di nuovo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Milano, Narcissus.me, 2015, 52.

ha fatto. Da bambino detestavo l'idea che mio padre si guadagnasse da vivere contribuendo alla guerra.<sup>9</sup>

L'avversione per la guerra e l'uso distorto della tecnologia che ha indotto l'incubo nucleare sono alcuni dei temi affrontati dai primi lavori del regista, in questo senso si muove infatti la narrazione della serie televisiva *Mirai shōnen Konan* (*Conan il ragazzo del futuro*, 1978), che tra le opere del primo Miyazaki è quella che meglio anticipa i successivi sviluppi della sua poetica, specie per quanto riguarda il suo atteggiamento verso la tecnologia e più in generale il progresso industriale.

La storia, liberamente adattata dal romanzo *The Incredible Tide* di Alexander Key,<sup>10</sup> è ambientata in un mondo distrutto dal terzo conflitto mondiale e racconta la storia dei sopravvissuti dal punto di vista di un ragazzo, educato dal nonno, e da sempre confinato su di una piccola isola, dove non ha conosciuto altro se non la vasta distesa d'acqua che ha preso il posto dei cinque continenti. Gli effetti del conflitto gli hanno però conferito doti fisiche eccezionali, anche se comunque lontane dai poteri dei supereroi statunitensi, che gli consentiranno, in accordo con gli abitanti di High Harbor, dove le persone vivono pacificamente dopo essere riuscite a ristabilire un equilibrio con la natura e i suoi elementi, di combattere i malvagi fautori di un ritorno all'ordine esistente prima della guerra. Il rapporto uomo natura si scontra con una tecnologia potenzialmente buona, che però viene usata dalle mani sbagliate.

Su di un testo analogamente denso di tematiche ambientali Miyazaki tesserà anche il suo esordio alla regia in solitaria nel lungometraggio *Kaze no tani no Nausicaä*, tradotto in italiano con *Nausicaä della Valle del Vento*, uscito nel 1984,<sup>11</sup> dove la narrazione riflette la dimensione distopica di Conan: le prime inquadrature mostrano infatti un deserto popolato da mostruose inflorescenze, uno scenario frutto di una guerra che ha devastato il pianeta e i cui effetti proseguono con una progressiva desertificazione. Una didascalia racconta poi come durante i «Sette Giorni di Fuoco» la Terra sia stata distrutta da una tecnologia sfuggita al controllo umano provocando una catastrofe ambientale. Protagonista è la principessa della Valle del vento, Nausicaä, una ragazza coraggiosa, altruista e attenta osservatrice della natura, che incarna lo spirito ecologista del regista, oltre che la sua passione per il volo e le macchine volanti in generale. Grazie a lei si scoprirà che sono proprio le capacità rigenerative della natura custodite nel sottosuolo della foresta tossica e sorvegliate dai suoi abitanti a garantire il precario equilibrio del pianeta.

Sulla dialettica uomo-natura e sull'uso distorto della tecnologia si regge anche il lungometraggio successivo, *Tenkū no shiro Raputa* (*Il castello nel cielo*, 1986), dove il tema del volo viene declinato in forme ancora più articolate, ed evidenziato nei titoli di testa e di coda, dove compaiono macchine volanti di ogni tipo, ispirate ora alle illustrazioni ottocentesche dei romanzi di Jules Verne, ora alle immagini fotografiche dei pionieri dell'aviazione, tutti temi ampiamente documentati nella biblioteca dell'autore,<sup>12</sup> e che si possono anche considerare come una sorta di anticipo di quell'estetica *steampunk* che troverà pienezza espressiva nel fortunatissimo *Il castello errante di Owl*.<sup>13</sup>

9

[https://www.unive.it/pag/15182/?tx\\_news\\_pi1%5Bnews%5D=1993&cHash=641190ac7b12f91f395b0085d90290e6](https://www.unive.it/pag/15182/?tx_news_pi1%5Bnews%5D=1993&cHash=641190ac7b12f91f395b0085d90290e6) [consultato: il 13 maggio 2020].

<sup>10</sup> Cfr. A. KEY, *Conan il ragazzo del futuro*, Bologna, Kappa Edizioni, 2004.

<sup>11</sup> Sul film si veda almeno H. MCCARTHY, *Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1999; A. ANTONINI, *Nausicaä della Valle del Vento*, «Due», 89 (luglio 2001), 63-68: 66; EAD., *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Pozzuolo del Friuli, Il principe costante, 2003, 123-127. Su Miyazaki si veda anche D. CAVALLARO, *The anime anime art of Hayao Miyazaki*. Jefferson, North Carolina - London, McFarland & Co., 2006; V. ARNALDI, *Hayao Miyazaki: un mondo incantato*, Roma, Ultra, 2014.

<sup>12</sup> Si fa riferimento a volumi presenti nell'allestimento dello studio del regista presente nel Museo Ghibli di Tokyo.

<sup>13</sup> Cfr. G. CARPITA, *Etica ed estetica steampunk nel cinema di animazione di Hayao Miyazaki*, «MANGA ACADEMICA. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese», 9 (2016), 9-45: 33-43.

Le numerose e sempre più strane macchine volanti che compaiono sin dalle prime sequenze, unite con lo scenario post-industriale delle miniere abbandonate, indicano chiaramente quale sia l'atteggiamento dell'autore verso i processi industriali, mentre ben diverso è il trattamento riservato alle risorse naturali. La natura benigna dell'aeropietra, sul cui possesso si articola tutta la vicenda, viene chiarita sin da una delle prime scene, dove la protagonista femminile Sheeta cade nel vuoto e prosegue la sua dolce discesa dal cielo sostenuta dal brillare della pietra racchiusa nel ciondolo, da generazioni in possesso della sua famiglia. Lungo il percorso, scoprendo via via i misteri che circondano la pietra e Laputa, l'enigmatica città sospesa nel cielo, si capisce a cosa può portare l'utilizzo sbagliato di quello stesso materiale che era stato all'origine di una grande civiltà. L'altro protagonista, Pazu, un giovanissimo aiuto minatore appassionato di volo e di aerei, che all'inizio del film vede Sheeta mentre scende a terra, leggera e svenuta, e la salva, incarna lo spirito d'avventura che porterà i due protagonisti a scoprire sé stessi, il proprio passato e il profondo legame che li lega l'uno all'altra, nel rispetto della natura e delle sue manifestazioni.

L'amore per il volo nelle sue forme più tradizionali è ancora protagonista nel successivo *Kurenai no buta* (*Porco Rosso*, 1992) dove a un inizio sospeso tra l'infantile giocosità dei titoli di testa, scritti in molte lingue da topolini animati che corrono sullo schermo, segue un inserto paesaggistico che mostra un'isola dell'Adriatico dove è nascosto il covo del pilota di idrovolanti Marco Pagot, trasformatosi in maiale perché deluso dagli esseri umani, e dunque noto anche come Porco Rosso. Intorno alle sue vicende si articola tutto lo sviluppo del film, vero e proprio inno a un'età eroica dell'aeronautica, quella degli idrovolanti e dei loro coraggiosi piloti, visti come cavalieri medievali, o samurai, in una sorta di simbiosi con i cieli e i paesaggi che si trovano a sorvolare.

Ben più complesso è strutturato sul piano diegetico è *Heisei tanukigassen Ponpoko*, letteralmente «Ponpoko, le battaglie dei tanuki dell'era Heisei», tratto dal racconto *Futago no boshi* di Kenji Miyazawa, e diffuso in Italia con il titolo *Pom Poko*,<sup>14</sup> girato nel 1994 da Takahata Isao. Protagonisti del film sono i *tanuki*, canidi simili ai procioni che tanta parte hanno nell'immaginario folklorico giapponese e nei racconti di Miyazawa Kenji<sup>15</sup>, autore molto amato da Takahata. All'inizio del film una lunga sequenza illustra con grande precisione naturalistica il tema principale: l'irrompere della speculazione edilizia sulla collina di Tama, alla periferia di Tokyo, dove gli animali, dopo aver preso possesso delle case abbandonate dai contadini, sono costretti a fuggire per l'arrivo delle ruspe, dando vita a un'aspra battaglia. Tale battaglia è descritta su di un doppio registro narrativo: da un lato quello realistico, che appartiene alla natura ed è quello che da inizio alle cose; dall'altro quello allegorico, dove i *tanuki* si umanizzano, diventando l'incarnazione delle leggende di cui la secolare tradizione li ha investiti, e lottano contro gli umani per difendere il proprio territorio, venendo però sconfitti e assimilati dalla modernità.

Risulta evidente, dunque, come la storia dei *tanuki* possa essere letta in chiave allegorica a rappresentare la storia nipponica moderna, ricordando per un verso i tanti intellettuali che nel corso del Novecento si sono tolti la vita davanti a ciò che consideravano come lo sfacelo della loro società, mentre, per l'altro, i più si adattavano agli sconvolgimenti determinati dall'occidentalizzazione del Paese. E tuttavia, anche per uno spettatore europeo, apparentemente estraneo alle dinamiche di una terra tanto lontana, può destare un maggiore sofferto coinvolgimento la scelta dei *tanuki* di rinunciare alla propria natura, che non la morte di quanti si sacrificano nel tentativo di bloccare la distruzione del bosco – o l'abbandono della propria casa da parte della famiglia dei contadini, nei primi minuti del film. Si può parlare, in

<sup>14</sup> Per una rapida analisi del film <https://quinlan.it/2018/05/30/pom-poko/> [consultato: il 12 marzo 2020].

<sup>15</sup> Su Miyazawa, autore chiave per capire le poetiche ecologiste di Takahata e Miyazaki, cfr. M. UEDA, *Modern Japanese Poets and the Nature of Literature*, Stanford, Stanford University Press, 1983, 184-320. Sui rapporti con Miyazaki: M. E. TISI, *Si alza il vento e comincia l'incanto: punti d'incontro tra Miyazaki Hayao e Miyazawa Kenji*, in M. C. Migliore, A. Manieri, S. Romagnoli (a cura di), *Aistugia Riflessioni sul Giappone antico e moderno*, II, Canterano, Aracne, 2016, 147-163.

definitiva, della storia di un fallimento: come il protagonista del romanzo di Calvino *La speculazione edilizia*, anche i *tanuki* scelgono di rinunciare alla propria natura per essere inglobati in un sistema al quale sono sempre stati estranei. E, in effetti, l'obiettivo di Takahata non consiste nel rievocare folkloristicamente un tempo passato, ma nel problematizzare le dinamiche del presente – fino al punto che viene spontaneo domandarsi se, al pari dei *tanuki*, anche l'essere umano rinunci alla propria natura ogni giorno, dissolvendola nel quotidiano tran-tran di una caotica megalopoli.<sup>16</sup>

Si tratta senza dubbio dell'opera più scopertamente politica del regista, un inno ambientalista che si innesta sulle derive capitaliste del Giappone contemporaneo, impregnate di una tecnologia ormai sfuggita al controllo dell'uomo e incurante del rapporto con la natura, ma anche un'elegia dimessa e dolorosa che celebra un mondo, quello dei *tanuki*, ma anche quello delle tradizioni popolari, destinato a scomparire.

Su tematiche sostanzialmente molto simili si articola anche il successivo lungometraggio di Miyazaki, *Mononoke hime* (*La principessa Mononoke*, 1997), che otterrà in Giappone un enorme successo di pubblico e consacrerà la fama di Miyazaki a livello mondiale. Favola a sfondo ecologico come *Nausicaä*, *La principessa Mononoke* è ambientato nel periodo Muromachi (1392-1573), e si fonda su studi archeologici e sulla suggestione di antiche leggende. È un film dove è messa in crisi l'idea stessa di sviluppo tecnologico, visto soprattutto come una violazione violenta delle leggi naturali.<sup>17</sup> Non a caso la pellicola inizia con una sequenza che mostra dall'alto le foreste brumose del Nord del Giappone, accompagnate da didascalie che danno una chiara indicazione temporale. Segue poi l'inquietante arrivo del Tatarigami, il dio cinghiale trasformato in demone e ucciso da Ashitaka, un principe degli Emishi per proteggere il proprio villaggio. Da questa uccisione nascerà il lungo percorso iniziatico dello stesso Ashitaka, che lo porterà a contatto con una realtà complessa e contraddittoria, dove anche l'idea di un Bene e di un Male assoluti sfuma nel limbo: per ogni comportamento ci sono ragioni e circostanze diverse, se queste mutano possono mutare pure le reazioni dei personaggi, nessuno dei quali è interamente cattivo e nessuno del tutto 'buono'.

Uno dei temi centrali di *Mononoke hime* è la perdita del rapporto con il divino: quando l'uomo viola la sacralità della natura e inizia a vederla come semplice risorsa, allora la dialettica tra i due termini diventa quanto mai problematica. Oggetto della violazione è in questo caso una foresta sacra popolata da animali e dal dio Shishigami, e protagonista del gesto sacrilego è un personaggio femminile fortemente in chiaro/scuro, Lady Eboshi, le cui azioni sono razionali, in quanto volte al progresso e alla prosperità della sua comunità, formata da donne salvate dalla prostituzione e da lebbrosi. Tuttavia la fonderia che ha costruito ha bisogno di alimentarsi: la foresta sacra diventa così una risorsa di ferro, e gli animali una provvista di carne, creando un conflitto che non può che risolversi con la distruzione della matrice divina della natura. Il violento pragmatismo di Eboshi rappresenta quindi la radicale trasformazione della visione umana della foresta/natura. Per lei e per la sua comunità di reietti non c'è niente di sacro, e gli dei o gli animali sono solo degli ostacoli: la loro fornace diventa metafora della forza distruttiva della tecnologia, come è stato scritto da Anna Antonini:

<sup>16</sup> C. CARDIA, *Pom Poko, il lato oscuro dell'urbanizzazione giapponese negli anni del boom economico*, in L. Boi, A. Cannas, L. Vargiu (a cura di), *Abitare Approcci interdisciplinari e nuove prospettive*, Cagliari, UNICApres, 2019, 99-113: 111.

<sup>17</sup> A questo proposito: R. TERROSI, *Il dio della foresta – una lettura di "Mononoke Hime"*, in M. Boscarol (a cura di), *I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, Milano, Mimesis, 2016, 81-95. Su questi aspetti del film anche T. MIYAKE, *L'estetica del mostruoso...*, 366-367.

*La principessa Mononoke* descrive il passato per raccontare il presente. È un film sull'incomunicabilità tra stili di vita diversi ma anche sulle maledizioni che incombono sul Giappone moderno.<sup>18</sup>

Nel successivo *Hauru no ugoku shiro (Il Castello Errante di Howl)*, 2004 il regista giapponese torna a un'ambientazione europea, la stessa dell'omonimo romanzo di riferimento di Diana Wynne Jones, e torna a ragionare sul rapporto tra modernità e natura, declinandolo, ancora una volta su di uno scenario dove si contrappongono conflitti e magia e dove il volo e le macchine volanti, questa volta ispirate a un'inedita estetica *steampunk*,<sup>19</sup> hanno un ruolo decisivo. I primi fotogrammi mostrano una sgangherata fortezza mobile, il castello che dà il titolo al film, in buona parte debitore di certe costruzioni visive del Surrealismo.<sup>20</sup> Si passa poi nello studio della giovane cappellaia Sophie, da dove si vede comparire la strana macchina che una delle lavoranti identifica come il Castello Errante del potente mago Howl. Da qui si innesca la lunga catena di eventi che porterà al lieto fine, con i due protagonisti che si allontanano nel cielo con quello che resta del castello, diventato una macchina volante, dopo aver sconfitto, grazie all'amore, guerra, incantesimi e mediocrità umane. Anche in questo caso le maestose aeromobili, frutto perverso delle conquiste tecnologiche, sono viste come strumento di distruzione e di perturbazione del rapporto uomo-natura, rapporto che è tenuto insieme solo grazie alla magia 'buona' che Howl può continuare a dispensare grazie all'amore incondizionato di Sophie.

L'amore come strumento di redenzione è anche uno dei temi su cui si articola la narrazione di *Gake no ue no Ponyo (Ponyo sulla scogliera)*, 2008 cioè la pellicola di Miyazaki che, insieme a *Tonari no Totoro*, è più evidentemente destinata all'infanzia. La pesciolina Brunilde, saluta le sorelle, salta su una medusa e si lascia trasportare in superficie, primo passo del suo percorso di trasformazione che la porterà a diventare una bambina, Ponyo, e perdere i suoi poteri magici. Al suo arrivo in prossimità della superficie si scontra con il terribile inquinamento dei fondali, stigmatizzato anche dal padre Fujimoto che vive nelle profondità marine pur essendo stato umano e che mira a cancellare ogni traccia del progresso con una gigantesca alluvione, facendo tornare il mondo a un'era primordiale. Si tratta quindi, ancora una volta, di un incontro tra magia e realtà, tra infanzia e mondo adulto, tra ecologia e sfruttamento dissennato delle risorse naturali: un film per bambini ma destinato a educare anche gli adulti, grazie a una vena poetica che appare tale fin dalle primissime inquadrature.

Con le premesse sin qui illustrate, non è un caso che l'unico film destinato da Miyazaki a un pubblico adulto, *Kaze tachinu (Si alza il vento)*, 2013 cominci con una citazione da Paul Valery che dà anche il titolo al lungometraggio,<sup>21</sup> un omaggio alla cultura europea (e non sarà l'unico lungo la pellicola) per quello che è probabilmente il film più 'giapponese' e autobiografico di Miyazaki. Dopo questo riferimento letterario, di per sé decisivo, *Si alza il vento* prosegue fellinianamente con il sogno premonitore di Horikoshi Jiro, progettista dell'aereo da caccia Zero:

Jirō sogna di pilotare un aereo di sua invenzione. Il bambino è libero e felice ma, ben presto, tanta felicità è offuscata da una bomba che colpisce l'aereo, distruggendolo. Diventato uomo, le

<sup>18</sup> A. ANTONINI, *Non capiterà di nuovo...*, 194. Prima tra tutte quella del disastro ecologico, evocato nel film e tragicamente realizzatosi l'undici marzo 2011 con l'esplosione del reattore nucleare di Fukushima.

<sup>19</sup> G. CARPITA, *Etica ed estetica steampunk...*, 17-19.

<sup>20</sup> Per stessa ammissione di Miyazaki una fonte visiva è da rintracciare nelle macchie di Jean Tinguely, ma non mancano riferimenti a molti dipinti di Max Ernst (L. ANTOCCIA, *Le fonti pittoriche di Hayao Miyazaki, pittore d'anime*, «Artedossier», 326, novembre 2015, 22-27: 25-26).

<sup>21</sup> Il titolo *Kaze tachinu* è un omaggio ai primi versi della poesia *Le cimetière marin* di Valery, che hanno dato il titolo anche a un romanzo di Hori Tatsuo, dove però le parole avevano avuto un senso negativo «Si alza il vento!... e dovremmo forse cercare di vivere?». Lo Studio Ghibli e Miyazaki hanno ripristinato il senso originale di quelle parole (cfr. <http://www.nausicaa.net/wiki/2012-12-News> [consultato: il 2 febbraio 2020]).



due forze contrapposte continueranno a convivere: da un lato la realtà, in cui progettare un aereo significa contribuire alla guerra; e dall'altra il sogno, in cui gli aerei sono creature magnifiche e pacifiche.<sup>22</sup>

In pratica una metafora del Giappone moderno, come dirà lo stesso Miyazaki, com'è noto figlio dell'ingegnere aeronautico Miyazaki Katsuji.<sup>23</sup> Quest'ultimo lungometraggio, attraverso la metafora del volo, diventa per Miyazaki una sorta di testamento ideale e insieme il superamento delle contraddizioni della sua infanzia: quelli che nelle mani del padre e dello zio erano strumenti di morte, nelle sue diventano strumenti per conquistare indipendenza e libertà. Il film è anche l'unica meditazione diretta di Miyazaki, fieramente anti-militarista, sulla storia recente del Giappone e sulla sua dissennata politica bellica, nata sotto la spinta progressista di un'industrializzazione che ne aveva messo a dura prova le risorse, alimentata poi dall'illusione nazionalista e colonialista e quindi annientata con l'utilizzo di armi spaventose.

Nella poetica del regista gli aerei sono quindi funzionali alla descrizione della bellezza delle forme ideate e plasmate dall'uomo, al racconto del valore del lavoro artigianale (un tema che ritroveremo in *Shinkai*), oltre che un inno alla potenza evocativa del sogno. Nei suoi film l'intrinseca innocenza della macchina è chiaramente delineata, come per le aeromobili ammirate da Howl: solo la perversione del potere trasforma la genialità umana in un mezzo di sterminio.

Della complessità narrativa dei fondatori dello studio Ghibli, peraltro estendibile a quella degli altri protagonisti e registi legati allo studio, è partecipe anche uno degli autori più vista del panorama dell'animazione giapponese, Shinkai Makoto, non a caso considerato l'erede di Miyazaki, per quanto le sue scelte narrative risultino spesso assai diverse. Shinkai sembra voler tenere insieme le passioni del suo maestro ideale e il salto generazionale che inevitabilmente li contraddistingue, di nuovo e inedito c'è un ben diverso approccio al mezzo tecnologico, sia sul piano strettamente tecnico, sia su quello specificamente narrativo, visto che nel primo caso l'artista giapponese fa largo uso della grafica digitale. e nel secondo gli strumenti della contemporaneità sono spesso decisivi nell'innescare i meccanismi diegetici: basti pensare all'uso dello smartphone in *Your Name*.

A differenza di Miyazaki, Shinkai è molto più centrato sulla sua terra d'origine, e la sua lettura è sempre molto più aderente alla realtà, soprattutto quella giovanile, del Giappone contemporaneo, che a sua volta è ben diverso dal panorama culturale ben più tradizionale con cui i giovani Miyazaki e Takahata si erano trovati a dialogare. Il processo di occidentalizzazione di cui questi ultimi erano stati in qualche modo partecipi ha profondamente modificato anche lo spettro di narrazioni possibili del giovane regista, arrivato alla scena dell'*anime* passando dall'esperienza come *graphic designer* di videogiochi e quindi con una solidissima base nel campo dell'animazione digitale, di cui esplora continuamente ogni nuova possibilità.<sup>24</sup>

Sul piano tecnico l'autore ha fatto del fotorealismo il suo marchio di fabbrica, come appare evidente sin dalle sue prime prove: gli sfondi curatissimi, gli effetti di luce e la gestione degli effetti atmosferici, peraltro perfezionati nel tempo, hanno ormai raggiunto un punto oltre il quale si può immaginare solo il *live-action*. Una qualità di riproduzione che a tratti diventa essa stessa elemento portante della struttura narrativa, grazie anche ai sapienti movimenti di macchina, scanditi da monologhi intimi e delicati che ne concretizzano l'identità registica. Il fatto poi di curare personalmente tutti i dettagli della produzione consente un controllo pressoché totale della

<sup>22</sup> A. ANTONINI, *Non capiterà di nuovo...*, 140.

<sup>23</sup> A questo proposito lo stesso Miyazaki dirà che la «generazione a cui appartengo ha sentimenti contrastanti nei confronti della seconda guerra mondiale e gli Zero simboleggiano questo contrasto. Il Giappone entrò in guerra per folle arroganza, portò la distruzione nel resto dell'Asia e alla fine distrusse se stesso. Allo stesso tempo gli Zero sono stati uno dei nostri migliori risultati tecnici mai raggiunti»: Cfr. T. SUNAGA, *Miyazaki turns to adult theme in new film*, «Japan Times», 18 July 2013.

<sup>24</sup> M. R. NOVIELLI, *Animerama. Storia del cinema...*, 241.

produzione, consentendo all'autore di concentrarsi sui piccoli particolari in grado di cambiare e collegare diverse realtà e diversi mondi narrativi.

Nel suo primo lungometraggio, *Kumo no mukō, yakusoku no basho* (*Oltre le nuvole, il luogo promessoci*, 2004) Shikai utilizza un'ucronia dove il Giappone, dopo la seconda guerra mondiale, si è diviso in due parti, una sotto il controllo degli Stati Uniti, e una legata all'Unione Sovietica. Shikai racconta una delicata storia di amore e amicizia dove riaffiorano temi cari a Miyazaki, primo tra tutti quello delle macchine volanti, centrali nelle dinamiche narrative insieme alla smisurata torre ipertecnologica costruita dai sovietici nell'isola di Hokkaidō, che è in realtà un'arma in grado di trasformare il mondo circostante e causa della narcolessia che colpisce la protagonista femminile. Il futuro tecnologico è il sottofondo su cui si svolge anche il successivo *La voce delle stelle*, dove le comunicazioni tra la studentessa Nagamine Mikako, imbarcata in una nave da guerra spaziale, e il fidanzato rimasto sulla terra, sono affidate a messaggi di posta elettronica che impiegano sempre più tempo per arrivare a destinazione.

Dopo i poetici *Byōsoku go senchimōtoru* (*5 cm al secondo*, 2007), *Hoshi o ou kodomo* (*In viaggio verso Agharta*, 2011) e *Kotonoha no Niva* (*Il giardino delle parole*, 2013), dove le conquiste tecnologiche hanno un peso diegetico marginale, Shinkai torna a ragionare sui rapporti uomo-natura e tradizione-modernità con *Kimi no na wa* (*Your name*, 2016), dove i protagonisti cominciano a svegliarsi alternativamente l'uno nel corpo dell'altra, sconvolgendo le proprie vite; a quel punto lo *smartphone* diventa l'unico strumento di comunicazione tra i due e consente anche allo spettatore di comprendere fino in fondo le dinamiche del racconto. Cercando Mitsuha, la protagonista femminile, Taki si reca al santuario del dio protettore di Itomori, la cittadina dove abita la ragazza, e scopre che le linee temporali in cui erano avvenuti i temporanei scambi erano sfalsate di tre anni e che la ragazza è rimasta vittima di una cometa che ha distrutto la sua cittadina. In un ultimo incontro Taki informa la ragazza del cataclisma riuscendo così a cambiare il corso degli eventi; i due perdono però la memoria dei loro incontri. Otto anni dopo la caduta della cometa, mentre Taki e Mitsuha si trovano a Tokyo su treni diversi, i loro sguardi si incrociano. Sull'onda dell'emozione entrambi scendono alla fermata successiva ed iniziano a cercarsi, trovandosi poco dopo per chiedere l'uno all'altro: «Qual è il tuo nome?». La complessità e il fascino del racconto, l'intreccio tra modernità e tradizione, la qualità visiva degli scenari faranno del film un successo planetario proiettando il nome di Shinkai tra i maestri del genere.

Nel suo ultimo film, *Tenki no ko*, distribuito anche in Italia col titolo internazionale *Weathering With You*, la protagonista Hinai ha il potere di controllare la pioggia e far splendere il sole, elemento narrativo che attinge a piene mani dalla complessa cultura nipponica e che contrasta con l'immagine ipertecnologica di Tokyo, che tuttavia è destinata a subire gli effetti del cambiamento climatico. Il film ritrae un mosaico di individui alla ricerca disperata di una propria dimensione di serenità, la quale si realizza solo nell'incontro e nella fiducia negli altri, nell'affidarsi a loro e nelle proprie capacità. Hodaka si ritrova così a vivere le follie della Tokyo contemporanea, dove Hinai è costretta a badare a se stessa e al fratellino dopo la morte della madre: temi di disgregazione sociale che echeggiano quelli pasoliniani di *Manbiki kazoku* (*Un affare di famiglia*) diretto da Hirokazu Kore'eda e premiato con la Palma d'oro al Festival di Cannes del 2018. Uno scenario dove affiorano anche tematiche ecologiche care al primo Miyazaki, se non fosse per la scelta dei protagonisti di privilegiare l'orizzonte personale rispetto a quello collettivo: Hokada infatti salva Hinai dal suo destino, condannando la città a essere invasa dalle acque prodotte dalla pioggia incessante. Questa scelta scardina la concezione di sacrificio che appartiene alla cultura nipponica ed è propria anche dei tessuti narrativi degli *anime*, basti pensare a Nausicaä. Il sacrificio si lega alla concezione giapponese di morte e a che fare con la consapevolezza di sé e dei propri obblighi e delle proprie responsabilità in favore del bene comune.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Su questi aspetti si veda almeno: M. GHILARDI, *Cuore e acciaio: estetica dell'animazione giapponese*, Roma, Esedra editrice, 2003.



1. Miyazaki Hayao. *Nausicaä della Valle del vento* sul suo meve (1984)

In bilico tra un'identità autoriale e tentazioni *mainstream*, la produzione di Shinkai si caratterizza soprattutto sul piano tecnico: l'integrazione di sfondi iperrealistici con i personaggi animati 'classicamente' raggiunge nelle sue ultime prove vette notevoli, largamente premiate al botteghino e allo stesso tempo gradite alla critica di tutto il mondo. Se Shinkai rappresenta quindi una delle punte di diamante della produzione nipponica degli ultimi anni, la tecnologia come strumento diegetico si ritrova come costante anche in altri autori di livello, come per esempio nel cinema di Hosuda Mamoru: oltre ai lungometraggi della serie *Digimon*, la

protagonista di *Toki wo kakeru shōjo* (*La ragazza che saltava nel tempo*, 2006), Konno Makoto, trova un congegno di origine aliena che gli consente brevi viaggi nel tempo, intorno ai quali si struttura la vicenda, mentre nel successivo *Samā Wōzu* (*Summer Wars*, 2009) tutto il racconto ruota attorno a un social network simile a *Second life*, assediato e sconvolto da un'intelligenza artificiale ribelle in grado di interagire e sabotare tutti gli aspetti della vita reale. Si tratta nei fatti di spezzoni di un microcosmo culturale in continua evoluzione, di cui gli *anime* rimangono uno degli strumenti di analisi più singolari e affascinanti.



2.Miyazaki Hayao. La città di Laputa ne *Il castello nel cielo* (1986)



3.Takahata Isao. L'irrompere delle ruspe nella valle dei *tanuki* in *Pom Poko* (1994)



4.Miyazaki Hayao. Una macchina volante ne *Il castello errante di Howl* (2004)



5.Miyazaki Hayao. I biplani Caproni Ca36 in *Si alza il vento* (2013)



6.Miyazaki Hayao. Horikoshi Jiro in un cimitero di aerei in *Si alza il vento* (2013)



7.Shinkai Makoto. L'aereo in costruzione in *Oltre le nuvole*, il luogo promessoci (2004)



8.Shinkai Makoto. Il pannello di controllo della torre in *Oltre le nuvole*, il luogo promessoci (2004)



9.Shinkai Makoto.Uno scambio di messaggi tra Mitsuha e Taki in *Your name* (2016)