

cineforum 540



PRIMOPIANO IL GIOVANE FAVOLOSO / TORNERANNO I PRATI / DUE GIORNI, UNA NOTTE ■ 7 SCHEDE ■ FOCUS CINEMA GIAPPONESE / FRANÇOIS TRUFFAUT

TRA I FILM DEL PROSSIMO NUMERO
ADIEU AU LANGAGE
AMERICAN SNIPER

cineforum 540



Cineforum
Via Pignolo, 123
24121 Bergamo
Anno 54 - N. 10 Dicembre 2014
Spedizione in
abbonamento postale
DL 353/2003 (conv.in
L.27/2/2004 n. 46)
art. 1, comma 1 - DCB
Poste Italiane S.p.a.

€ 8,00

■ *Primopiano Il giovane favoloso /
Torneranno i prati / Due giorni, una notte*

■ *Assayas, Nolan, Linklater, Wenders e Salgado,
Guerra Seràgnoli, Rondón, Cantet*

■ **Focus** Cinema Giapponese / François Truffaut

cinforum

rivista mensile
di cultura cinematografica

anno 54 - n. 10 - Dicembre 2014

Edita dalla
Federazione Italiana Cineforum

Direttore responsabile:
Adriano Piccardi • adriano@cinforum.it

Comitato di redazione:
Chiara Borroni, Gianluigi Bozza (direttore editoriale), Roberto Chiesi, Bruno Fornara, Luca Malavasi, Emanuela Martini, Angelo Signorelli, Fabrizio Tassi

Segreteria di redazione:
Arturo Invernici, Daniela Vincenzi

Collaboratori:
Valentina Alfonsi, Sergio Arecco, Elisa Baldini, Alberto Barbera, Francesca Betteni-Barnes D., Pietro Bianchi, Pier Maria Bocchi, Paola Brunetta, Giacomo Calzoni, Francesco Cattaneo, Massimo Causo, Rinaldo Censi, Carlo Chatrian, Andrea Chimento, Pasquale Cicchetti, Giacomo Conti, Jonny Costantino, Emilio Cozzi, Giorgio Cremonini, Lorenzo Donghi, Simone Emiliani, Michele Fadda, Davide Ferrario, Andrea Frambrosi, Giampiero Frasca, Leonardo Gandini, Federico Gironi, Lorenzo Leone, Fabrizio Liberti, Nuccio Lodato, Pierpaolo Loffreda, Alessandra Mallamo, Roberto Manassero, Giancarlo Mancini, Anton Giulio Mancino, Giacomo Manzoli, Michele Marangi, Matteo Marelli, Tullio Masoni, Emiliano Morreale, Alberto Morsiani, Umberto Mosca, Federico Pedroni, Lorenzo Pellizzari, Alberto Pezzotta, Tina Porcelli, Piergiorgio Rauzi, Nicola Rossello, Lorenzo Rossi, Antonio Termenini, Dario Tomasi, Alessandro Uccelli, Paolo Vecchi, Rinaldo Vignati, Chiara Zingariello.

Progetto grafico e impaginazione:
Paolo Formenti - P!EFFE Grafica*

Amministrazione:
Cristina Lilli, Sergio Zampogna

Redazione e amministrazione:
Via Pignolo, 123
IT-24121 Bergamo
tel. 035.36.13.61 - fax 035.34.12.55
e-mail: info@cinforum.it
http://www.cinforum.it

Abbonamento annuale (10 numeri):
Italia: 60,00 Euro
Estero: 80,00 Euro
Extra Europa via aerea: 95,00 Euro
Versamenti sul c.c.p. n. 11231248
intestato a Federazione Italiana Cineforum,
via Pignolo, 123 - 24121 Bergamo
e-mail: abbonamenti@cinforum.it
CF e PI 01700110164

spedizione in abbonamento postale
DL 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art.
1, comma 1, DCB - Bergamo

stampato presso **Tipolitografia Pagani**
Lumezzane - Brescia

Distribuzione
FIG - Federazione Italiana Cineforum
tel. 035.36.13.61 - fax 035.34.12.55
e-mail: info@cinforum.it

Iscritto nel registro del Tribunale di
Venezia al n. 307 del 25-5-1961

associato all'USPI
Unione Stampa Periodica
Italiana



In copertina
Torneranno i prati
di Ermanno Olmi

SOMMARIO

EDITORIALE

Adriano Piccardi/**Tempi moderni** 1

PRIMOPIANO *IL GIOVANE FAVOLOSO*

Tullio Masoni/**Il tempo di Leopardi è anche il nostro** 5
Gloria Zerbinati/**L'audace imprudenza** 9
Alessandra Mallamo/**Di ciò, di cui non si può parlare, si deve tacere** 12

PRIMOPIANO *TORNERANNO I PRATI*

Paolo Vecchi/**La paura e la neve** 16
Gianluigi Bozza/**Ombre da risarcire** 18

PRIMOPIANO *DUE GIORNI, UNA NOTTE*

Tina Porcelli/**Altrimenti che essere** 22
Lo sguardo dell'altro ci fa prendere posizione
Intervista ai fratelli Dardenne a cura di Fabrizio Liberti e Tina Porcelli 25
Recitare insieme alla macchina da presa Intervista a Fabrizio Rongione
a cura di Fabrizio Liberti e Tina Porcelli 27

I FILM

Lorenzo Rossi/**Sils Maria** di Olivier Assayas 31
Anton Giulio Mancino/**Interstellar** di Christopher Nolan 34
Giampiero Frasca/**Boyhood** di Richard Linklater 38
Valentina Alfonsi/**Il sale della terra** di Wim Wenders
e **Juliano Ribeiro Salgado** 41
Enrico Ferratini/**Last Summer** di Leonardo Guerra Seràgnoli 44
Chiara Santilli/**Palo malo** di Mariana Rondón 47
Nicola Rossello/**Ritorno a L'Avana** di Laurent Cantet 50

Simone Emiliani, Tina Porcelli, Alessandro Lanfranchi,
Fabrizio Liberti/**The Equalizer. Il vendicatore -**
Lo sciacallo. Nightcrawler - La spia. A Most Wanted Man -
La storia della Principessa Splendente 53

PERCORSI

Maria Roberta Novielli/**Cinema giapponese, visioni post apocalittiche** 60
Julien Lingelser/**Que reste-t-il de nos amours?**
François Truffaut al presente 70
Tullio Masoni/**Il primo piano come biografia, specchio, autobiografia.**
Gli allievi di Segre: Sbarre - Piero Cannizzaro: Ossigeno 75

FESTIVAL

Chiara Boffelli/**San Sebastian** 79
Paolo Vecchi/**Cinema muto a Pordenone** 82
Dario Tomasi/**Il cinema dell'Estremo Oriente al Festival di Busan** 84
Emanuele Rauco/**Festival del Film a Roma** 87

LE LUNE DEL CINEMA a cura di Nuccio Lodato 89

LIBRI a cura di Paolo Vecchi e Alessandro Lanfranchi 94

INFO dal lunedì al venerdì - 9.30/13.30 - Tel. 035 361361 - abbonamenti@cinforum.it



FOCUS CINEMA GIAPPONESE

Maria Roberta Novelli



Ringraziamo l'autrice Maria Roberta Novielli e le Edizioni Marsilio per averci concesso di pubblicare questo estratto del libro *Animerama - Storia del cinema d'animazione giapponese, in uscita nelle librerie a fine gennaio 2015.*

Visioni post apocalittiche

Molto è stato scritto sulla particolare percezione nipponica dell'idea di apocalisse rispetto a quella diffusa in Occidente. In generale i vari studiosi concordano nell'individuare una delle ragioni di questa differenza nel vettore dello sviluppo storico e temporale, identificato in un flusso lineare nelle nostre culture, circolare in parte di quelle asiatiche, soprattutto a partire dalla concezione buddhista del *mappô*, termine che indica il terzo e ultimo periodo della storia in cui avviene una degenerazione delle leggi morali (1). All'era della distruzione segue tuttavia un periodo di rinascita e ricostruzione, un'idea che nell'arcipelago sin dalle sue origini richiama la concreta e ricorrente successione "apocalittica" legata alla natura: terremoti, tsunami, eruzioni vulcaniche e incendi hanno da sempre indicato la fine di un tempo e l'avvio di una nuova era.

La stagione "post apocalittica" non sempre è connotata nella cultura in senso completamente negativo, ma nella sua accezione di morte in molti casi ha permesso di elevare romanticamente l'ideale della successiva rinascita, come avviene nella letteratura dedicata al tema del doppio suicidio di amanti — la scelta della morte è legata alla speranza che le proprie anime si possano posare sullo stesso fiore di loto nell'Aldilà. In altri casi, invece, lo scenario è quanto mai drammatico: per esempio, ai sopravvissuti alle esplosioni atomiche (*hibakusha*), si prospetta una continua apocalisse in terra, a causa delle conseguenze delle radiazioni, e inoltre «[...] gli abitanti delle due città erano, e in parte ancora sono, costretti a vivere in uno stato di compromesso tra vita e morte allo stesso tempo; un destino derivato dall'essere sopravvissuti a un piano umano deliberato e metodico di eliminarli [...]» (2).

È il 1985 quando Oshii Mamoru, reduce del successo inaspettato ottenuto dal primo titolo per un OAV con *Dallos* (3), presenta la sua prima opera realizzata con

un'estetica del tutto personale: *L'uovo dell'angelo* (*Tenshi no tamago*) si apre con la più apocalittica delle prospettive, attraverso un cielo rosso che non lascia più speranze all'umanità. Unici personaggi del film, una giovane ragazza (l'angelo che conserva e protegge un uovo) e un uomo che ha con sé un'arma a forma di crocifisso. Per il resto l'umanità è ridotta a statue che ne ricordano la passata esistenza, o altrimenti ad anonimi pescatori che cacciano nell'aria le ombre di cetacei. Ricco di simbolismi visivi surreali, con evidenti omaggi ai capolavori di Salvador Dalí e Giorgio De Chirico (grazie anche all'appassionato contributo artistico dell'illustratore Amano Yoshitaka), il film presenta alcuni dei segni ricorrenti della futura opera del regista: città ridotte in rovina, elaborati macchinari bellici, riferimenti alla Bibbia e alla mitologia autoctona, tutto concorre a formare una base complessa da cui i personaggi cercano di districare l'essenza della propria identità (4) e recuperare la memoria perduta. Allo stesso tempo, l'uovo come segno di speranza nella rinascita, frantumato alla fine dall'uomo, è simbolo di una violenza destinata a ripetersi all'ombra della passata esperienza atomica («Un enorme albero spuntato dal terreno che ingloba ogni cosa», sottolinea il protagonista).

L'uovo dell'angelo, così come il *Nausicaä* miyazakiano dell'anno precedente e una manciata di altri titoli apparsi negli stessi anni, testimoniavano il formarsi di una nuova prospettiva culturale che presto avrebbe non solo tradotto le specificità della società contemporanea, ma in molti casi sarebbero state in grado persino di ispirarle. Il tassello successivo in ordine cronologico è rappresentato dalla realizzazione dell'ormai culto *Akira* (id., 1988), capolavoro di Ôtomo Katsuhiro e perfetta sintesi delle arti contemporanee, compresa la narrativa cyberpunk. Il film trasponne la parte iniziale del proprio omonimo



Akira

manga pubblicato a partire dal 1982 per la rivista della Kôdansha *Young Magazine*. La storia è ambientata nella capitale nipponica, ribattezzata Neo Tokyo; è il 2019, lo stesso anno in cui viene collocato il *Blade Runner* di Ridley Scott (1982), film con cui condivide molti elementi. La città è in via di ricostruzione dopo la devastazione del pianeta causata nel 1988 dalla Terza guerra mondiale, ma è in preda al caos creato dalla delinquenza, da guerre di fazione e dagli attentati dei movimenti terroristici antigovernativi. Un gruppo di scienziati studia i poteri del ragazzo “Akira”, una creatura messianica che si suppone abbia determinato la distruzione del 1988. Il giovane Tetsuo, tragica figura di antieroe e membro di una gang di motociclisti, ferito durante una corsa in moto, viene sequestrato dagli scienziati governativi e sottoposto a nuovi esperimenti di replicazione di Akira. Nella ciclicità degli eventi, sarà l’artefice di una nuova distruzione globale.

I giovani delinquenti di *Akira* si ispirano ai ribelli *bôsôzoku* (5) degli anni Sessanta, così come i movimenti terroristici ricordano il fallimento delle manifestazioni studentesche e degli episodi dell’Armata Rossa dello stesso turbolento periodo, quindi appartengono all’esperienza giovanile di Ôtomo e di gran parte dei suoi lettori (6). Tuttavia, la grande assente è

proprio la Storia, come sottolinea Susan Napier: «La maggior parte dei giovani protagonisti sono orfani, letteralmente (Kaneda e Tetsuo) e metaforicamente (i bambini mutanti abbandonati al governo per gli esperimenti scientifici)» (7), elemento con cui si rafforza l’idea che nella loro genetica culturale non abbiano fatto in tempo a sedimentare elementi determinanti del passato. A differenza di quanto avviene in *Nausicaä*, l’epica distopica di questo film si estende in uno spazio volutamente vago rispetto a quanto avvenuto prima della distruzione e quindi non svela i meccanismi con cui si rafforza il potere. L’esperienza dei giovani diventa così contingente e la loro realtà è di volta in volta creata nel divenire delle situazioni. Le stesse esplosioni atomiche di Hiroshima e Nagasaki — gli autori della generazione di Ôtomo non ne hanno vissuto l’esperienza —, sono svuotate del loro reale valore iconico: «Akira riguarda più la crisi della cultura giovanile contemporanea che ciò che la bomba significa», suggerisce Jerome F. Shapiro (8), ovvero diventano occasione per rappresentare la crisi e le fantasie giovanili nella società contemporanea, proponendo temi quali la disillusione verso i valori della tradizione, la mutazione fisica e psichica, il culto del potere, la corruzione delle istituzioni e l’aberrante dominio della tecnologia (9).

Il culto del potere — rappresentato qui dalle competizioni tra gang, negli scontri paranormali, dagli esperimenti governativi — è al centro di un altro tema di grande attualità per quegli anni: il proliferare di sette religiose, qui indicate dal gruppo che acclama il messia Akira. Le Nuove Religioni (*Shinkô Shûkyô*) si erano sviluppate già sul finire del Diciannovesimo secolo come risultanti sincretiche delle influenze occidentali rispetto alle forme di culto autoctone, ma una seconda ondata, conosciuta come “Nuove ‘Nuove Religioni’” (*Shin Shinkô Shûkyô*), prese piede a partire dagli anni Settanta come parte del movimento New Age esterofilo: tra le loro caratteristiche, oltre alla ripresa di miti occidentali profetici (sul genere di quelli espressi da Nostradamus), c’era l’esaltazione del mondo ESP e soprattutto l’impostazione organizzativa paramilitare, a partire dalla figura più carismatica fino alla base organizzativa.

Tra le sette più importanti, la Aum Shinrikyô (Dottrina della vera conoscenza Aum), fondata e gestita capillarmente dal giapponese Asahara Shôko, arrivò a contare su novemila membri in Patria, oltre ai circa quarantamila disseminati nel mondo, molti dei quali erano di elevata estrazione culturale — fattore in seguito interpretato come conseguenza del fallimento dei movimenti politici degli anni Sessanta e della visione materialistica degli anni Ottanta — e ben il quaranta per cento donne (10). Alla base del credo professato da Asahara, costituito da un *mélange* di religioni e filosofie, vi era l’idea che il mondo fosse regolato da poteri economici, che l’individuo dispone solo del proprio corpo per contrastarne la dittatura, e che quindi fosse proprio il corpo lo strumento adatto, attraverso la trasformazione scientifica e tecnologica, per trascenderne le imposizioni. Il guru utilizzava anche manga e animazioni (11), oltre a varie opere fantascientifiche straniere (soprattutto di Isaac Asimov), per inculcare il proprio verbo tra gli adepti e reclutarne di nuovi. Convinto che il futuro riservasse un ciclo di distruzione apocalittica, decise di ribellarsi mettendo in atto un massiccio attentato terroristico: il 20 marzo 1995 cinque membri della setta depositarono in alcuni punti nevralgici delle stazioni metropolitane del centro di Tokyo dei sacchetti contenenti gas nervino di tipo sarin. Il bilancio fu di dodici morti e migliaia di intossicati, oltre a una nuova ondata di demonizzazione del mondo dei media (soprattutto manga e animazione) a cui Asahara si era ispirato, e una serie di riflessioni sull’eco nucleare dell’attacco chimico e sulla frattura in corso nel sistema sociale giapponese.

Tuttavia, il recente attacco terroristico e la minaccia scientifica che implicava concorsero a rendere popolare la visione sincretica e apocalittica a cui lo stesso Asahara si era ispirato: il pubblico che seguì la serie animata televisiva *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangerion*, letteralmente: *Il Vangelo del nuovo secolo*) creata e diretta dal 1995 da Anno Hideaki, riconobbe facilmente molti dei fattori in mutamento della società contemporanea, decretando un successo incredibile per ciascuno dei ventisei episodi: la complessa trama costruita nel corso della serie (12) mostrava nuovamente un mondo quasi raso al suolo da un cataclisma avvenuto quindici anni prima, svelando di volta in volta il passato dei personaggi. L’altissimo risultato in termini commerciali convinse la produttrice Gainax a proporre due lungometraggi destinati al grande schermo, entrambi presentati nel 1997: *Neon Genesis Evangelion versione cinematografica – Morte e rinascita* (*Shin seiki Evangerion gekijôban – Shi to shinsei*) e *Evangelion versione cinematografica – La fine di Evangelion* (*Evangerion gekijôban: Magokoro o kimi ni*, letteralmente *Sinceramente per te*) (13). I segni apocalittici dei film sono amplificati da una ricca tessitura religiosa di matrice giudaico-cristiana, che accrescono il fascino e il mistero della contaminazione portata in scena, citando da un lato l’intervento occidentale nella cultura nipponica, dall’altro rendendo il film un prodotto internazionalmente intelligibile e amato. La ricchezza di dettagli dedicati agli impianti bellici e tecnologici servì a consolidare l’idea di una trasformazione biomeccanica degli esseri umani; infine, la scelta (nuovamente) di un protagonista adolescente confermava la missione solitaria e dolorosa a cui gli uomini erano preposti nella quotidianità.

Nello stesso anno dell’attentato dell’Aum, il più forte sisma registrato in Giappone dal 1923 causò migliaia di morti nell’area di Kobe: la combinazione tra le due tragedie si aggiunse a una commistione di elementi che già andavano mutando in profondità la società giapponese. Un fattore fondamentale era rappresentato dal drastico aumento di divorzi, che proprio in questi anni raggiungeva un picco storico: la frattura nell’idea di famiglia tradizionale a cui si ispirano molte figure di orfani delle recenti animazioni deriva spesso da questo fenomeno, così come vi si legano altre problematiche sociali come l’aumento di *hikikomori* (letteralmente: l’isolamento volontario casalingo), *freeters* (giovani che optano costantemente per impieghi part time) e *Neet* (*Not in education*,



Ghost in the Shell

employment or training, che non frequentano scuole, non lavorano, non cercano di creare una famiglia).

Tra le altre novità fondamentali nelle dinamiche di cambiamento sociale, la nascita di internet era di sicuro una delle più importanti: anche se la diffusione capillare nell'arcipelago si sarebbe registrata solo con il nuovo secolo, nel 1992 era stata scelta Kobe come sede del meeting annuale dell'Internet Society (14), evento che diede il via a un numero crescente di considerazioni sull'utilizzo del nuovo media, considerato da un lato come forma di "democrazia digitale", dall'altro temuto per le incognite che comportava. Infine, non si può trascurare l'intensificarsi nel corso degli anni Novanta di progetti robotici tesi alla simulazione della figura umana e, soprattutto nel mondo delle arti, l'accentuarsi di figure che richiamavano una particolare tecnosessualità, come quelle delle celebri pin up cyborg-futuristiche in pelle e acciaio dei famosi disegni di Sorayama Hajime.

Nello tsunami di queste novità, l'idea di apocalisse arrivò a rappresentare qualsiasi forma di contrasto tra

l'individuo e ciò che non è razionalmente percepito o conosciuto dall'esperienza umana. Ancora una volta, al centro del dramma l'idea di metamorfosi e di contaminazione biomeccanica è spesso protagonista. Il richiamo più diretto nel cinema è reso dai film di animazione *Ghost in the Shell – Squadra celere corazzata d'assalto* (*Ghost in the Shell – Kôkaku kidôtai*, 1995, seguito nel 2004 dal secondo episodio, *Ghost in the Shell – Innocence*) (15) e *Metropolis* (id., 2001, di Rintarô). Il primo, realizzato nel 1995 da Oshii Mamoru (regista anche del secondo episodio) e basato sul manga di Masamune Shirô (Shirow), è ambientato nell'anno 2029 in una metropoli fantastica giapponese, concepita architettonicamente come una vasta rete web. Gli abitanti della Terra sono ormai dei robot o comunque in parte compenetrati da elaborati sistemi cibernetici e si differenziano dai robot solo perché possiedono uno spirito, il *ghost* del titolo, all'interno del "guscio" (*shell*), il corpo meccanico. La natura biologica ridotta al solo spirito coincide con la coscienza dell'individuo, la parte più vulnerabile, oltre che fatalmente umana. Kusanagi Motoko è una donna quasi completamente tecnicizzata, a esclusione della spina dorsale e del cervello, che tuttavia è artificialmente potenziato, ed è a capo di una sezione governativa preposta a debellare il crimine cibernetico. Un complesso programma informatico conosciuto come "il Burattinaio" (*Puppet Master*) riesce a dotarsi di coscienza e persino a trasformare quella altrui, oltre a essere in grado di alterare la memoria degli esseri umani. Il singolo corpo rappresenta la monade dell'architettura wireless della città, nel complesso un'entità che sembra soffocare le componenti fisiologiche degli abitanti, mentre ne condiziona le note emozionali e aliena la comunicazione, seppure infinitamente estensibile; "il Burattinaio", invece, è l'evidente simbolo del sistema macro-economico che gestisce le vite dei suoi abitanti. Il corpo, inoltre, inteso come involucro sintetico del suo "spirito" umano, indica la mutazione psichica e fisiologica a cui gli uomini sono potenzialmente soggetti, segnalando al contempo il limite fisico dell'esistenza stessa, la soglia verso la morte.

Il lungometraggio *Metropolis* adatta per il grande schermo il manga omonimo del 1949 di Tezuka Osamu, solo in parte ispirato alla pellicola del 1927 di Fritz Lang, e conta sull'apporto di Ôtomo Katsuhiro nella sceneggiatura. Un investigatore si reca con il suo nipotino Ken'ichi a Metropolis per dare la caccia a uno scienziato criminale. Nella città scopre che è in corso un complotto ideato dal perfidi-



La voce delle stelle

do Duca Red: l'ambizioso uomo intende mettere a punto la meraviglia technoarchitettonica Ziggurat che sovrasterà il mondo e gli permetterà quindi di prenderne il controllo. Il Duca Red commissiona inoltre la creazione di un androide attraverso cui gestire il suo potere: nasce così la piccola ginoide Tima che riproduce le sembianze della sua defunta figlia, una macchina che nasconde tuttavia un errore scientifico, ovvero è dotata di sentimenti.

Splendida città in superficie, organizzata in tre livelli labirintici, culminanti in torri sveltanti, arricchiti da elementi derivati dall'antropologia industriale, Metropolis è la vera protagonista del film, testimone dell'avvenuto sopravvento dell'inorganico sugli esseri viventi, come dimostrano le sue fondamenta in cui si cela una società di uomini disadattati e robot schiavizzati, oltre che la scena di distruzione finale in cui la materia, sgretolandosi, fagocita tutto intorno a sé. Molti i contrasti tra le due dimensioni, non solo quelli che si riferiscono alla commistione tra umano e non umano, ma anche i momenti

che indicano l'impatto tra sentimento innocente e violenza estrema e quelli in cui avviene uno scontro tra élite politica e proletariato.

A partire dalla fine degli anni Novanta nell'analisi della subcultura nipponica si è esteso il concetto di *sekaikei* (letteralmente: "tipi di mondo") (16), un neologismo in molti casi indicato come "sindrome post *Evangelion*" e rivolto alle produzioni di animazione, manga, videogiochi e *light novel* (17). Nel particolare, si riferisce alle storie d'amore rigorosamente eterosessuali tra due giovani (la ragazza di norma protettiva e materna rispetto al partner) sullo sfondo di uno scenario apocalittico, in cui i protagonisti, attraverso le proprie azioni, sono in grado di influenzare pesantemente il destino dell'umanità intera. Altra caratteristica saliente è la totale assenza delle istituzioni, della comunità, della società, e in genere mancano quasi del tutto anche i motivi e i responsabili dell'imminente catastrofe.

Il breve film di Shinkai Makoto *La voce delle stelle* (*Hoshi no koe*, 2002) è considerato uno dei più inte-

ressanti esempi di *shakaikei*. Studenti delle medie, Mikako e Noboru sono grandi amici, ma nel 2047 la ragazza, diventata membro dell'esercito spaziale delle Nazioni Unite, è costretta a lasciare la Terra e partire alla ricerca di alieni. Resta però in contatto con il suo amico attraverso i messaggi che i due si inviano, ma che arrivano con maggiore ritardo man mano che lei si allontana nello spazio. Curandone ogni aspetto produttivo — dallo storyboard fino a ogni singola fase dell'animazione attraverso un software che lui stesso aveva messo a punto per il proprio computer —, Shinkai esplora nel dettaglio e con grande sensibilità le emozioni dei due ragazzi, lasciandole prevalere su ogni contingenza storica e sociale. Mentre i due diventano adulti, si demarca non solo la loro distanza fisica, ma anche il tempo della loro esistenza, finché un messaggio di Mikako raggiunge il ragazzo solo a distanza di otto anni, rappresentando ormai per lui il passato distante. Quanto avviene nello spazio e sulla Terra non conta, così come sono del tutto assenti le famiglie o qualsiasi segno della quotidianità dei due giovani. Conta invece il silenzio in cui ormeggiano le emozioni, consci di doversi adeguare a un destino più grande di loro.

FAKE DOLLS, FAKE GIRLS: TECNOSESSUALITÀ E POST GENDER

Ghost in the Shell – Innocence di Oshii, presentato in concorso al festival di Cannes, era solo parzialmente un seguito rispetto al primo titolo del 1995: in questo caso ci troviamo nel 2032 in una non precisata città multietnica. I detective Batô e Togusa indagano su una serie di omicidi commessi dalle ginoidi Hadaly 2052, dei robot sofisticati prodotti dalla Lotus Solus (18) attraverso la rielaborazione dello spirito di ragazze reali (rapite a tale scopo) per servire come prostitute. Ispirandosi iconicamente alle fotografie surrealistiche di Hans Bellmer (19) e alle puberali ragazzine dei disegni dell'artista giapponese Yoshida Ryô, con in più un probabile riferimento agli occhi sgranati dei bambini ritratti dall'artista Nara Yoshitomo (20), Oshii aveva definito un modello di bambole-ginoidi distanti dall'ideale estetico imperante del *kawaii* (ciò che è carino, delicato) (21). Piuttosto, le implicazioni morali legate alla sfera dell'adolescenza, in particolare all'idea che l'innocenza sia destinata a svanire nell'età adulta a causa delle responsabilità sociali, trovano nelle sue bambole-ginoidi una maggiore adesione al

concetto di *moe* nato sul finire degli anni Novanta: il verbo *moeru* significa “germogliare”, ma con differenti caratteri indica anche “bruciare”, con un richiamo evidente alla tradizionale estetica della fragilità e dell'impermanenza di ciò che è bello e incontaminato, con particolare riferimento alla rappresentazione di ragazze giovani, carine e innocenti. Secondo il filosofo Azuma Hiroki, il *moe* genera un sentimento immaginario, puro e perverso, ma allo stesso tempo schizofrenico, perché separa l'uomo dal mondo emozionale reale (22). La società sarebbe ormai organizzata come un enorme database di simulacri che, in particolare dall'avvento di internet (“rete senza centro specifico”), sarebbe ora in grado di colmare il vuoto creato dalla perdita di valori tradizionali.

Le ginoidi in particolare sono creature di un mondo post gender (23). La loro replicazione in *Innocence* si lega all'etimologia del termine giapponese che traduce “bambola”, cioè *ningyô*: i due ideogrammi significano letteralmente “forma umana”, quindi un'immagine duplicabile, e in quanto tale artificiale e alterabile. Si è accennato nelle scorse pagine alla crescente popolarità di questa iconografia nell'Arcipelago, per esempio attraverso le ginoidi dell'illustratore Sorayama Hajime, in cui si accentuava la sensazione di carnalità “domata” dalla gabbia metallica; molte considerazioni sono state inoltre avanzate circa le implicazioni culturali derivate da questo tipo di macchine, soprattutto con riferimenti a Pigmalione e al mito della bellezza riversata nella statua amata che infine si anima, ma anche all'avversione femminista nei confronti della riproduzione mercificata della donna, fino alla definizione di feticismo necrofilo. Nonostante le posizioni di denuncia, di fatto questi stilemi hanno già permeato la cultura giapponese. Per esempio, analoga valenza rispetto alle ginoidi deriva dalle giovanissime lolite di molta produzione *hentai*, in cui le divise da scolaretta agiscono come esoscheletro erotico in grado di domare l'individualità. Per estensione, un forte richiamo va alle bambole erotiche (in Giappone chiamate anche Dutch Wife) (24) estremamente realistiche dell'Arcipelago, su cui si concentra un'altra porzione di subcultura online, alimentata dagli appassionati iDollators (come amano definirsi gli amanti del genere). Si pensi infine al moltiplicarsi di stili di “travestimento” della *street fashion* (25) e alla trasformazione volontaria del corpo attraverso pratiche di cosplay, tatuaggi e piercing.

Il mondo dell'arte ha interpretato questa nuova cultura nelle sue varie sfumature nell'ultimo ventennio,



Superflat First Love

dandovi forma attraverso inediti stili che spesso si legano iconograficamente ai mondi di manga e animazione. Si pensi, tra i tanti esempi, alle sculture robotiche e agli enormi esoscheletri con cui Yanobe Kenji evoca il timore di una trasformazione fisiologica post-nucleare; alla commistione tra carnalità e hi-tech anche gli artisti Bome e Mori Mariko modificano il corpo reale con elementi in grado di renderlo una sorta di bambola meccanica. Infine, un riferimento fondamentale va all'insieme di elementi autoctoni e occidentali resi "superficiali" (senza prospettiva, gerarchia di significanti, sguardo di obiettivi fotografici) nello stile *Superflat* postmoderno dell'artista Murakami Takashi, autore che trae ispirazione da molta animazione nipponica. Lo stesso Murakami ha contribuito al mondo animato con la direzione artistica delle piccole gemme *Superflat Monogram* (id., 2003) e *Superflat First Love* (id., 2009), cortometraggi diretti da Hosoda Mamoru, dedicati alla collaborazione tra Murakami e Louis Vuitton.

È tuttavia una cultura che affonda le sue radici nel passato, in particolare per le componenti iconiche sessuali e per gli eccessi di raffigurazione che rimandano alla rappresentazione esagerata di genitali, liquidi corporei e anomalie erotiche nelle antiche stampe erotiche *shunga* del periodo Edo; o ancora, dello stesso periodo, alle cruente immagini delle "stampe atroci"

(*muzan'e*) che avrebbero in seguito influenzato gli autori di *ero-gro* (erotico-grottesco) come Maruo Suehiro. Agli *shunga* si ispira, tra gli altri, il gioiellino animato *Vita di un libertino* (*Kôshoku ichidai otoko*, 1991, conosciuto anche con il titolo *The Sensualist*), adattato da Abe Yukio dall'omonimo romanzo del Diciassettesimo secolo di Ihara Saikaku. La storia degli incontri amorosi dell'uomo sessualmente più attivo della storia del Giappone (tremilasettecento-quarantadue donne e settecentoventicinque uomini nel corso dell'intera vita, stando alla narrazione), è descritta attraverso una dettagliatissima gamma di effetti erotici completamente derivati dalla cultura artistica del periodo Edo. La sceneggiatura, curata da Yamamoto Eiichi, regista dei primi tre lungometraggi erotici nipponici nella serie *Animerama* di Tezuka, punta alla descrizione di personaggi che vivono nell'aura artistica della propria era, svincolati da qualsiasi contingenza politico-sociale. Il piacere viene espresso come una creazione dei sensi, corredato di un apparato visuale ricco di sfumature, spennellate sulla superficie di quadri, piuttosto che ancorata a preoccupazioni realistiche di prospettiva e profondità. Il sesso non viene mostrato esplicitamente come nelle xilografie, ma svelato attraverso un repertorio simbolico che ingloba riferimenti provenienti anche dal mondo della letteratura e del teatro, oltre che reso da allegorie più

Blood: The Last Vampire



esplicite (tra le più evidenti, una tartaruga con il capo a forma di pene e una serie di camelie che sbocciano come vagine).

Il mondo erotico proposto da animazioni anche estreme come gli *hentai* conserva spesso dal passato la capacità di evocare senza rivelare, cioè di estrapolare da un contesto realistico le esperienze, relegandole a un limbo di astrazioni in cui ciascun fruitore può adeguare la propria percezione, rifuggendo allo stesso tempo il mondo della quotidianità. Anne Allison suggerisce persino che «la ripetizione e la feticizzazione di certi motivi nella cultura di massa — l’infantilizzazione degli oggetti sessuali femminili [...], spiare voyeuristicamente sotto le gonne, la dominazione sessuale e sessista, i falli di grandezza enorme [...] — riflettono in gran parte il desiderio di rifuggire l’ethos performativo così insistentemente e incessantemente richiesto [...] insegnato, figurativamente e di solito letteralmente, dalle madri» (26). L’alto livello di astrazione in queste espressioni erotiche permette una fruizione omogenea da parte del pubblico maschile e femminile, soprattutto grazie all’enfasi posta su alcune caratteristiche “androgine”, ibridamente sessuate.

In alcuni casi l’ibridazione è particolarmente accen-

tuata, per esempio con l’utilizzo di personaggi zoomorfici. È il caso della gattina protagonista di *Tamala 2010* (id., 2002, la regia è del duo T.o.L.), apparentemente di un anno di età, disegnata con fattezze umanoidi sensuali, che del gatto conserva vaghi tratti somatici, una coda sbarazzina e le estremità delle zampe arrotondate. L’aspetto *kawaii* della protagonista è associato alla mercificazione capitalistica e al sacrificio violento di questo tipo di icona nelle logiche del soft-power: nelle fantasie della gattina punk in viaggio con la sua navicella spaziale nella Galassia Felina, incontra tanti pericoli, tutti espressamente “terrestri” (un cane lupo che la desidera fino a divorarla, tra le altre cose).

La cultura legata alle *shôjo* a cui si è accennato nelle scorse pagine, in particolare nei suoi riferimenti estetici rispetto al teatro Takarazuka e alle sue influenze su opere animate come *La principessa Zaffiro* di Tezuka, aveva affermato di fatto la prevalenza di icone transgender di vario tipo, in molti casi amate dal pubblico femminile perché rappresentanti di un ideale distante dalla definizione sociale di femminilità. Questi personaggi, dunque, erano la sintesi tra l’energia virile e l’emotività muliebre, in particolare le eroine guerriere dotate di doti

magiche. Un esempio interessante è rappresentato da Saya, la protagonista di *Blood: The Last Vampire* (id., 2000), girato da Kitakubo Hiroyuki su un soggetto di Oshii Mamoru, film che si distingue per l'utilizzo magistrale del 2D combinato a tecniche digitali foto-realistiche. Ambientato nella base americana di Yokota durante la guerra del Vietnam (elemento che suggerisce il sostrato politico della pellicola), la giovane protagonista nell'aspetto è simile a qualsiasi ragazza giapponese, nonostante la sua reale età sia di gran lunga più avanzata: veste l'uniforme da scolaretta, è gentile e riservata, ma come nella tradizione classica orrorifica, quando si trova in assetto di guerra (il suo compito è eliminare i vampiri dalla base), agisce con spietata violenza ed esibisce la sua abilità con la spada al pari di un samurai. Nonostante la "panoplia" sessuale, in particolare l'abbigliamento feticistico da scolaretta, Saya è di fatto asessuata, proprio perché abita una zona liminale tra umano e vampiro, tra caducità e immortalità, tra diverse nazionalità, tra femminilità e virile energia. Un'ambiguità resa già dalla prima scena, quando nel vagone di un treno si ritrova sola con un uomo che pare addormentato: ma improvvisamente lui la guarda — un meccanismo consueto nel genere filmico erotico "molestatori dei treni" (*chikan densha*) —, ma quando ci aspetteremmo la violenza sessuale, in realtà è Saya che l'aggredisce con la sua spada, uccidendolo.

(1) Molti paesi asiatici condividono la visione cosmica secondo cui alla morte di Buddha siano seguite tre età, l'ultima delle quali è detta, appunto, di "degenerazione delle leggi".

(2) John Whittier Treat, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, The University of Chicago Press, Chicago 1995, pag. 8.

(3) Sempre nell'ambito degli OAV otterranno un grande successo i suoi episodi *Patlabor* (*Kidō keisatsu Patoreibā*, letteralmente *Polizia in azione Patlabor*, 1994), oggetto anche di un suo film per il grande schermo del 1989 (nello stesso anno, anche una serie televisiva), seguito da altri due titoli del 1993 e del 2002 con diverse regie.

(4) Una chiave di lettura suggerita già nella prima frase pronunciata nel film, in cui la ragazza chiede al soldato senza ottenere risposta: «Chi sei? Chi sei tu?» («Dare? Anata wa dare?»).

(5) Letteralmente "gruppi delle corse violente", sono bande di motociclisti che effettuano atti vandalici e rappresentano una delle fonti di reclutamento più importanti per il mondo yakuza. Presenti a partire dagli anni Cinquanta, sono stati così definiti dai media a partire dal 1972; con l'avvio della crisi economica degli anni Novanta, hanno aggiunto agli atti di disturbo alla quiete pubblica furti, estorsioni e omicidi.

(6) I riferimenti includono una satira diretta al sistema scolastico, incapace di arginare il fenomeno della delinquenza giovanile (cfr: Susan Napier, *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*, Routledge, Londra 1996, pag. 216).

(7) Susan Napier, *The Fantastic...*, cit., pag. 217.

(8) Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema - The Apocalyptic Imagination on Film*, Routledge, Londra 2002, pag. 258.

(9) Ōtomo aveva già realizzato un esempio di dittatura della tecnologia nella storia di un golpe effettuato da robot del cortometraggio del 1987 *L'ordine è di fermare i lavori* (*Kōji chūshi meirei*) nell'ambito del film *Manie manie: I racconti del labirinto* (*Manie Manie - Meikyū monogatari*, in inglese noto con il titolo *Neo Tokyo*); gli altri due episodi dell'omnibus sono rispettivamente *Labirinto*Labirinti* (*Rabirinsu*Labirintosu*) di Rintarō e *L'uomo che corre* (*Hashiru otoko*), di Kawajiri Yoshiaki.

(10) Elemento che suggeriva una svolta rispetto alla vecchia società di stampo patriarcale, avvenuta in assenza di un efficace movimento femminista.

(11) Tra le principali, *Corazzata spaziale Yamato* e *Gundam*.

(12) *Evangelion* è ambientato nel 2015, a sedici anni di distanza da un terribile evento, un cataclisma che ha variato l'assetto climatico del Pianeta con l'esplosione della calotta antartica e l'innalzamento del livello dei mari. All'interno di neometropoli costruite per proteggere il popolo dagli attacchi alieni, l'organizzazione Nerv utilizza delle macchine da combattimento, le Evangelion, per sconfiggere dei mostri chiamati Angeli che minacciano la terra. Alla guida delle Evangelion ci sono dei ragazzi chiamati Children, nati dopo la catastrofe e quindi orfani dell'esperienza del disastro, come lo erano i giovani giapponesi nati nell'immediato dopoguerra che hanno ridato forma e potere economico al Paese.

(13) La saga non si esaurisce in questi titoli, ma conta anche vari volumi manga, diversi videogiochi e una nuova tetralogia cinematografica distribuita dal 2006 al 2012.

(14) Organizzazione internazionale per la promozione e la gestione delle norme di utilizzo del web.

(15) Il secondo episodio nella versione italiana ha il sottotitolo *L'attacco dei cyborg*. Come *Evangelion*, *Ghost in the Shell* consiste in una complessa operazione multimediale che include, oltre ai manga, videogiochi e un nuovo film nel 2006 dal titolo *Ghost in the Shell: S.A.C. Solid State Society* per la regia di Kamiyama Kenji.

(16) Il termine era già in uso dagli anni Ottanta, utilizzato principalmente nell'ambito della narrativa fantascientifica. Oggetto da allora di un lungo dibattito, viene utilizzato in vari contesti: in un'accezione ampia, per indicare le forme di comunicazione utilizzate da giovani uomini attraverso elementi iconici *otaku* che li legano a tematiche molto vaste (le sorti del mondo, per esempio), slegandoli dalle contingenze sociali a loro contemporanee. La seconda e più ristretta accezione è quella qui suggerita (cfr: Azuma Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota, Minneapolis 2009).

(17) *Raito noberu*, è un genere letterario di intrattenimento in rapida espansione rivolto ai più giovani. Si tratta di solito di leggeri volumetti illustrati da popolari artisti del fumetto.

(18) Il nome *Lotus Solus* deriva dall'omonimo romanzo francese del 1914 di Raymond Roussel. Tuttavia, la creazione di corpi femminili feticistici è da tempo una realtà in Giappone: si pensi per esempio alla realizzazione di Actroid DER2, Actroid sviluppati dall'Università di Osaka e prodotti dalla Kokoro Ltd della Sanrio, ginoidi realistiche e rivestite con pelle simulata in silicone.

(19) Cfr. Livia Monnet, *Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru*, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia 5 - Fanthropologies*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010, pagg. 285-309.

(20) Il fotografo Yoshida Ryō è celebre per le sue rappresentazioni di bambole, anche dissezionate, in cui riesce a inculare un senso di vita al di là della materia di cui sono costituite. Nara Yoshitomo è tra i principali esponenti della pop art contemporanea, nelle sue opere molti sono i ritratti di bambini con sguardo accusatorio che denunciano le violenze subite e la perdita dell'innocenza.

(21) Un corpo *kawaii* è piccolo, delicato, decorato con accessori dai colori pastello, tenero. Nello stesso ideale si identificano i casi di *roricon*, cioè "complesso di Lolita", che spinge molti uomini a essere attratti da ragazze giovanissime.

(22) «*Kawaii* è l'estetica del carino, desiderio di libertà e innocenza propri della giovinezza, mentre *moe* è il desiderio della purezza pre-persona, androgino e semiumano, come androidi, bambole o animali antropomorfici» (riferimento tratto da *Dobutsuka suru posutomodan* [Il postmoderno che trasforma in animali], Kōdansha, Tokyo 2001, citato in Patrick W. Galbraith, *Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan*, in *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 2009 (<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>)).

(23) Sull'argomento cfr. Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, in Simians, *Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991.

(24) Una breve storia delle bambole erotiche è disponibile online: *Plastic fantastic: Japan's doll industry booming - Japan Today: Japanese News and Discussion* (<http://www.japantoday.com/category/lifestyle/view/plastic-fantastic-japans-doll-industry-booming>)

(25) Gli stili Gothic Lolita, Ganguro, Visual Key, sono tra i tanti che da anni animano il quartiere Harajuku di Tokyo. Alcuni di questi, in particolare il Visual Key (espressione derivata da una band degli anni Ottanta), permettono una metamorfosi quasi totale del corpo per un effetto androgino.

(26) Anne Allison, *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*, Westview Press, Boulder 1996, pag. XV.