DISPENSA PER IL CORSO DI LETTERATURA PER L'INFANZIA

Docente: Prof.ssa Vittoria Bosna

Corso di studio: Scienze dell'Educazione e della Formazione

Anno di corso: III anno

Itinerario: Il cinema di animazione di Hayao Miyazaki

La dispensa si compone dei seguenti materiali:

Sul rapporto tra scienza, tecnologia e natura

Casolino, Marco, Scienza, tecnologia e natura in Miyazaki, in Boscarol, Matteo (a cura di), "I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese", Mimesis, Milano 2016, pp. 69-85.

Sulle protagoniste femminili

Trisciuzzi, Maria Teresa, Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia, cap. 3, pp. 47-71.

L'itinerario prevede anche la visione e l'analisi di due lungometraggi di Hayao Miyazaki a scelta.

MARCO CASOLINO

SCIENZA, TECNOLOGIA E NATURA IN MIYAZAKI

Il fascino delle opere di Miyazaki e dello Studio Ghibli risiede non solo in una precisione certosina dell'animazione unita a una realizzazione tecnica impeccabile, ma anche in storie complesse, strutturate su più piani in cui è spesso difficile distinguere tra bene e male. L'Autore ripropone vari temi a lui particolarmente a cuore: tra questi l'ecologia e i danni causati dall'uomo al nostro pianeta. Tuttavia la visione di Miyazaki è troppo complessa e profonda per essere semplificata in un mero rifiuto della tecnologia, e si articola in posizioni spesso contraddittorie che contribuiscono a rafforzare e a rendere credibili e realistici i personaggi e le vicende in cui sono coinvolti.

Fantascienza ecologica

L'ambientazione fantascientifica delle sue prime opere, a cavallo tra gli anni '70 e '80 permette a Miyazaki di sviluppare liberamente le sue dee senza però sminuire il giudizio negativo sull'impatto degli errori che l'uomo sta compiendo al giorno d'oggi.

In Conan il ragazzo del futuro (Mirai shōnen Konan) serie televisiva del 1978¹, Miyazaki affronta il problema della relazione tra uomo, natura e tecnologia. La contrapposizione tra bene e male è netta e si articola su almeno due livelli. Da un lato vi è la lotta tra il protagonista Conan e 'antagonista Repka, mentre su scala più ampia si assiste alla contrapposizione tra la vita bucolica di High Harbor, dove la popolazione vive in armonia con la natura, e quella di Industria, l'ultima torre-fortezza, depositaria del sapere tecnologico che ha distrutto l'ecosistema terrestre².

Basato sul romanzo di Alexader Key, *The Incredible Tide* (1970). Questa contrapposizione di culture appare già in *Heidi* (*Arupusu no shōjo Haiji*, 1974), diretto da Takahata e in cui Miyazaki collaborò alla stesura della sceneggiatura e del design delle scene. Qui la città di Francoforte è in antitesi con

Con Industria periscono anche i "vecchi scienziati" che - rifiutando di essere salvati - si assumono la responsabilità della distruzione del mondo. Gli scienziati in Conan sono in realtà armati da buone intenzioni e tentano di salvare il mondo per porre rimedio ai loro precedenti errori, ma sono ingenui come bambini. Chiusi nella torre (d'avorio) di Industria, non si rendono conto dei soprusi che il dittatore-politico sta compiendo, instaurando una società fortemente gerarchica, divisa in caste. Già in questa occasione viene posta la questione sul ruolo, l'impegno e le responsabilità dello scienziato-ingegnere. Può il Sapiente limitarsi alla pura ricerca senza curarsi dell'influenza che questa ha sul mondo circostante? Sino a che punto è possibile opporsi al fluire del progresso scientifico e tecnologico? In Conan, l'esempio di ciò che l'Autore considera "scienziato attivo" è il dottor Rao, nonno della coprotagonista Lana. Nella narrazione, Rao si rifiuta di ripristinare l'energia solare che fu causa della distruzione del mondo scegliendo piuttosto di dedicarsi al recupero di una nave che possa salvare tutti gli abitanti di Industria. La torre, infatti, è destinata a sprofondare nel mare a causa dei movimenti tettonici iniziati con la guerra che distrusse il mondo decenni prima. Il finale di Conan è positivo: le ultime vestigia della civiltà tecnologica e guerrafondaia sprofondano nel mare. La cesura con il passato porta i due protagonisti a una vita bucolica e di ricolonizzazione di quel che resta del pianeta, ma la domanda sul ruolo e sulla responsabilità della scienza resterà insoluta.

Nausicaä della valle del vento (Kaze no tani no Naushika, 1984) nasce sotto forma di manga (1982) e viene trasposto in animazione nel 1984. Qui la visione del futuro è ancora più cupa: mille anni prima delle vicende del film il mondo è stato distrutto dagli Dei soldati giganti³, immensi golem biomeccanici che hanno dato il colpo di grazia alla devastazione ambientale causata dall'inquinamento del nostro pianeta da parte dell'uomo. I giganti muoiono dopo i "Sette giorni di fuoco", ma l'inquinamento ambientale permane per secoli e secoli, producendo trasformazioni irreversibili nell'ecologia del nostro pianeta⁴. Col pas-

le Alpi svizzere, che – ancora incontaminate – riusciranno anche a contribuire alla guarigione dell'amica Clara.

³ Lett. gigante dio soldato. In Nausicaä Miyazaki crea molti termini originali componendo gli ideogrammi giapponesi e donando ulteriore profondità alla storia.

Fonte di ispirazione per la foresta tossica di *Nausicaä* fu il terribile incidente della baia di Minamata, in cui la Chisso Corporation versò dal 1932 al 1968 scarichi

sare del tempo, la Terra si è evoluta in un pianeta ostile, che ospita una miriade di forme di vita incompatibili con quella umana e dove i pochi insediamenti abitati sono continuamente minacciati dall'avanzare della giungla tossica e letale. La poca tecnologia superstite, i cui principi di funzionamento sono andati perduti da tempo, è usata solo per scopi bellici. In *Nausicaä* il crollo della civiltà viene accelerato dallo scontro secolare di due imperi, che non si fanno scrupolo di sfruttare le spore e gli immensi Ohmu⁵ della foresta come armi non convenzionali contro città e villaggi nemici, con il solo risultato di precipitare la loro stessa rovina. Anche in *Nausicaä* il vero nemico è quindi l'uomo, non la giungla tossica, che peraltro – come si scoprirà nel corso del film – sta purificando il pianeta da millenni di inquinamento. Il lungometraggio ha un chiaro messaggio ecologico⁶ e ci lascia con la speranza della rinascita di forme di vita compatibili con la vita umana.

Nel manga, invece, le vicende si articolano in maniera più lunga e complessa, giungendo a un finale aperto e più controverso. L'epònima eroina distrugge la cripta che racchiude le ultime vestigia della scienza degli antichi. Con essa perisce anche una casta sacerdotale chiusa in sé stessa e avvinghiata morbosamente a una non-vita. Discendenti regrediti degli scienziati antichi, questi uomini non sono in grado e non vogliono offrire alcuna via d'uscita al genere umano. Da loro Nausicaä apprende, però, che lei e tutti gli uomini sono comunque irrimediabilmente contaminati da centinaia di anni di vita sulla terra inquinata: il nuovo Eden che la natura sta creando non sarà per loro.

Il tema della Caduta e della tecnologia perduta sono centrali anche successivo *Laputa – Castello del cielo (Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986). Nel prologo viene narrata l'evoluzione di una società che sviluppa il

industriali, soprattutto contenenti mercurio. Tra malformazioni, danni neurologici e morti, il numero di vittime giuridicamente accertate fu di circa 3000, ma è più vicino ai 10000. Alla tragedia umana si somma la devastazione ecologica della zona, con piante e animali irrimediabilmente contaminati e che si sono adattati a vivere in questo ambiente corrotto, non dissimile dalla giungla tossica di *Nausicaä*.

Gli insetti della foresta vengono chiamati *mushi* (insetto) nell'edizione originale. Tuttavia l'ideogramma che Miyazaki usa non è quello comune di insetto, ma uno meno utilizzato in cui il carattere è ripetuto più volte, ad accrescerne la forza. Gli Ohmu, enormi vermi della foresta, devono il loro nome alla traslitterazione di *worm* inglese, in omaggio ai vermi delle sabbie di Dune, ma sono traslitterati in Ohmu (re-insetto) che ne rafforza il significato mantenendo la pronuncia fonetica.

Il film è stato raccomandato dal WWF.

volo con l'aiuto di fantastiche pietre volanti⁷ grazie alle quali giungono a erigere maestosi castelli volanti e cittadelle celesti. Da pinnacolo della scienza e della tecnologia, queste roccaforti si tramutano in luoghi di oppressione da cui controllare i popoli della terra. Come nella Caduta di una novella Atlantide, tutte le fortezze vengono distrutte sino a che, secoli dopo, una sola rimane: Laputa, chiamata così in onore del romanzo di Swift, *I viaggi di Gulliver* (1726).

Se in *Nausicaä* il ruolo del MacGuffin hitchcockiano era svolto dal cuore del gigante, in *Laputa* è la pietra in possesso della coprotagonista Sheeta ad avere questa funzione⁸, in quanto necessaria per controllare il castello del cielo. La tecnologia e le armi presenti nel castello fanno gola ai militari e soprattutto a Muska, discendente come Sheeta della

dinastia un tempo dominante nel castello celeste.

Il finale di *Laputa* è positivo: Muska e i militari vengono sconfitti e i protagonisti si salvano. Tuttavia, pur senza la spada di Damocle dell'immanente catastrofe ecologica di *Nausicaä*, anche il mondo di Laputa è crepuscolare. Oltre alla perdita delle conoscenze scientifiche e tecnologiche si sono esauriti anche le risorse naturali e i mezzi per poter sostentare il villaggio del protagonista Pazu⁹.

Per l'ambientazione di una civiltà post-rivoluzione vittoriana ormai in declino, Miyazaki afferma di essersi ispirato ai minatori del Galles da lui visitato al tempo degli scioperi del 1984-86.

Aspetti degli albori di questa società sono anche riscontrabili in un corto visibile al Museo dello Studio Ghibli, *Le immaginarie macchine volanti* (*Kūsō no sora tobu kikaitachi*, 2002), di Anno Hideaki. Anche il successivo *Castello errante di Howl* mostra elementi di aerei e macchine volanti che potrebbero richiamare i primordi della civiltà di Laputa. Tuttavia va ricordato che – salvo rarissime eccezioni – i film di Miyazaki sono tutti slegati tra di loro e appartengono a universi distinti.

Evoluzione della cavorite di H.G. Wells ne *I primi uomini sulla Luna* (1901), la pietra antigravitazionale qui detta *volucite* sarà usata e abusata più volte nel mondo dell'animazione giapponese e non negli anni a venire. Citiamo *Il mistero della pietra azzurra* (*Fushigi no umi no Nadia*, 1990), serie televisiva diretta da Anno Hideaki, che riprende molti dei temi di *Laputa*. Trasposizione anime di *Ventimila leghe sotto i mari* e altri romanzi di J. Verne, questa serie si basa su una idea originale di Miyazaki e mantiene molti degli elementi di *Laputa* (ragazza/principessa, pietra con superpoteri, antica tecnologia, Atlantide ecc.), ma è sviluppata con lo stile proprio del regista di *Evangelion*. Tra le opere più recenti citiamo *Last Exile* (*Lasuto eguzairu*, 2003), opera che spicca in un desolante panorama di cloni senza alcuno spessore narrativo. Qui ritroviamo la pietra antigravitazionale ("*Claudia*") utilizzata per sostenere macchine volanti da guerra in un mondo retrofuturistico. In questo caso il ruolo di Laputa è svolto dall'Exile, nave spaziale utilizzata secoli prima per colonizzare uno strano mondo composto da un sistema binario di due pianeti molto vicini tra loro.

È emblematico come l'uomo non riesca mai a raggiungere le stelle: *Conan e Nausicaä* sono accomunati dalla presenza di scheletri di navi spaziali. Nel prologo di *Conan*, un razzo cerca senza successo di lasciare la terra per sfuggire alla distruzione, ma, danneggiato, ricade sul nostro pianeta¹⁰. Il paradiso non è nelle stelle: spetterà a Conan e ai suoi compagni realizzarlo sulla terra. Anche in *Nausicaä* rottami di navi spaziali fanno una fugace comparsa fungendo da rifugio per i profughi, relegate a mera scenografia che rimarca la tecnologia perduta del passato.

Per Miyazaki la natura umana sembra pertanto incompatibile con la Salvezza, anche se paradossalmente le sue sub-creazioni si rivelano più sagge e pacifiche. I robot di Laputa, seppur progettati e costruiti dall'uomo come macchine belliche, hanno un'indole positiva: cercano di proteggere e difendere Sheeta, e – lasciati liberi – si prendono cura di flora e fauna del Castello del cielo, creando un immenso e splendido giardino in cui la natura ha avuto il sopravvento. Libera dalla malvagità dell'uomo cui è costretta a obbedire, l'Intelligenza Artificiale riesce quindi ad avere successo proprio dove l'uomo ha fallito. Laputa, infatti, non viene completamente distrutta ma è salvata da un gigantesco albero che intrappola la pietra volante tra le sue radici. Subisce una metamorfosi e liberatasi delle ultime sovrastrutture umane torna a una purezza in cui natura e robot, ma non l'uomo, convivono in armonia¹¹.

Anche Ohma, l'ultimo dei soldati giganti di *Nausicaä*, attivato dopo millenni con uno scopo di distruzione, è solo un bambino spaurito e non è di per sé malvagio: cerca, infatti, in Nausicaä l'affetto di una madre. Paradossalmente, è proprio la protagonista del manga che è costretta a doverlo utilizzare come arma finale per distruggere la cripta contenente le ultime conoscenze degli Antichi. Con esse, Nausicaä uccide scientemente le 10va di una nuova razza umana, pura e non contaminata dalla malvagità, destinate a schiudersi quando la giungla tossica avrà completato il suo corso. Neanche la protagonista riesce pertanto a liberarsi dalla maledizione dell'uomo e ripercorre lo stesso cammino distruttivo e di sfruttamento lella tecnologia che aveva portato alla distruzione il mondo dei suoi avi.

⁰ Tra i passeggeri si trovano i genitori del protagonista che moriranno nei primi anni seguenti la catastrofe.

¹ Cfr. Silent Running, D. Trumbull, 1972.

Tecnologia medievale

Da questo primo trittico fantascientifico emerge il pessimismo di Miyazaki: scienza e tecnologia sembrano portare l'uomo alla rovina, non essendo esso in grado di gestire i mutamenti sociali e culturali che porta il progresso. Tuttavia anche il passato è ricco di rivoluzioni scientifiche e soprattutto di innovazioni tecnologiche a carattere bellico con

dirette ripercussioni sull'ipersfruttamento del territorio.

Ad esempio, *Principessa Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997)¹², ci mostra il rapporto conflittuale uomo-natura nel Giappone dell'epoca Muromachi (1337-1573). Assistiamo infatti allo scontro tra Eboshi, la donna a capo del villaggio-fornace¹³, e San, ragazza abbandonata dai suoi genitori e allevata dai lupi. Negli scontri contro gli animali e le divinità che cercano di difendere la foresta, Nago, uno spirito-cinghiale, viene ferito da una palla dei fucili di Eboshi. In preda al dolore e all'odio si trasforma in un dio della rabbia (*Tatarigami*) e minaccia l'ultimo villaggio del popolo degli Emishi, sino a essere ucciso dal principe Ashitaka. In punto di morte Nago trasferisce la sua maledizione su Ashitaka. Anche la maledizione stessa può essere interpretata come una metafora dell'abuso del progresso scientifico: dona infatti al protagonista forze e capacità sovrumane, condannandolo, però, a morte certa.

La scelta di far appartenere il protagonista all'etnia Emishi non è casuale: ancora avvolta nel mistero, questa popolazione – presumibilmente di origine caucasica e antenata degli Ainu – viveva nelle isole giapponesi da prima delle migrazioni dell'attuale razza giapponese. Nei secoli gli scontri con queste nuove popolazioni relegarono gli Emishi a vivere in regioni sempre più ridotte e inaccessibili, sino a che non occuparono nell'epoca Muromachi alcune valli del Tōhoku. Gli Ainu, loro discendenti furono invece costretti a spostarsi sempre più a nord sino a

stabilirsi nell'isola dell'Hokkaido.

Pur facendo parte del mondo degli uomini, Ashitaka è quindi più vicino agli yōkai e agli spiriti della foresta: fa, infatti, parte di una cultura e di un popolo che sarà destinato di lì a pochi anni a soccombere lasciando solo poche e frammentarie tracce.

12 Lett. la Principessa degli spiriti/spettri.

¹³ Il villaggio è infatti chiamato Tatara, antica fornace in cui si forgiava l'acciaio per produrre le spade e successivamente le armi da fuoco.

Nonostante il suo coraggio, Ashitaka è per lo più spettatore e vittima della battaglia tra progresso e mantenimento dello *status quo*, di una grande rivoluzione tecnologica guidata – come è quasi sempre avvenuto nella storia dell'uomo – da motivazioni belliche. Per quanto assomigli a una Industria medievale, il villaggio-fucina di Eboshi, è molto diverso dalla torre di *Conan*. La giovane donna a capo del villaggio accoglie infatti donne, diseredati, lebbrosi che altrimenti sarebbero stati uccisi o resi schiavi, ambendo a una indipendenza dai signorotti feudali della zona con cui si scontra ferocemente. Eboshi, però, distrugge le foreste per procurarsi il ferro e le materie prime necessarie ad alimentare le sue fornaci e produrre fucili sempre più avanzati¹⁴ in una rivoluzione industriale *ante litteram*.

Anche in *Mononoke* la battaglia tra uomo e natura avviene su un altro livello: vi sono infatti emissari inviati dall'imperatore per uccidere lo Shishigami¹⁵, una creatura fatata che incarna il continuo ciclo di vita e morte della terra. L'uomo ambisce a colpire il dio della natura per divenire immortale lui stesso, ma per far questo ha bisogno di una dispensa imperiale e quindi a sua volta divina, seppur di natura terrena e non spiritica.

Con la morte dello Shishigami, la foresta è distrutta e – seppur rigenerata – non sarà più la stessa. Ashitaka e San si rendono conto che il ciclo prosegue ma è ormai irrimediabilmente mutato. Per contrasto gli stessi protagonisti non riescono a venir meno alla loro natura e decidono di continuare a vivere l'una nei boschi e l'altro nella ricostruenda Tatara (abbandonando così il suo retaggio e i suoi compatrioti Emishi).

L'evoluzione dei fucili è emblematica dei mutamenti sociali in Giappone. Quelli mostrati nel film sono di due tipi: uno di origine cinese, posto in cima a un bastone e a canna corta, e uno apparentemente sviluppato nella Tatara di Eboshi, più simile ai nostri moschetti e con grilletto-miccia. L'introduzione dei fucili occidentali, da parte di commercianti portoghesi, ebbe inizio nel 1543 nell'isola di Tanegashima (oggi ospita la base di lancio dei razzi della JAXA, l'agenzia spaziale Giapponese). Sita a sud del Giappone, l'isola faceva parte di una rotta commerciale che collegava Sakai, vicino Osaka, a Ningbo, in Cina. Nonostante l'iniziale relativa inefficienza se comparata agli arcieri dell'epoca, l'introduzione delle armi da fuoco rivoluzionò gradualmente tecniche di combattimento e assetti politici nell'isola.

¹⁵ Lo Shishigami si tramuta di notte in un *Deidarabocchi*, o *Daidarabocchi*, gigantesco yōkai che – secondo la leggenda – prese in mano il monte Fuji e il monte Tsukuba per stabilire quale pesasse di più.

Anche in chiusura del film se un singolo *kodama*¹⁶ del bosco fa la sua comparsa, richiamando idealmente la pianta che germoglia nella foresta cristallizzata alla fine di *Nausicaä*, lo sviluppo tecnologico è ormai inesorabile e proseguirà inarrestato sino ai giorni nostri.

Cementificazione contemporanea

Nel Giappone contemporaneo lo scontro tra tecnologia e natura si è ormai banalizzato in una urbanizzazione non per questo meno devastante: in Pom Poko (Heisei tanuki gassen Ponpoko, 1994)17, diretto da Takahata ma prodotto da Miyazaki, si assiste allo scontro tra il popolo fatato dei tanuki18 e quello degli uomini. Nel mondo odierno è rimasto ben poco della antica forza degli spiriti delle foreste: gli animali sono in grado di operare semplici magie illusorie e mutare forma. Come i cinghiali e gli spiriti di Mononoke, i tanuki cercano disperatamente di difendere il proprio habitat dalla crescente cementificazione della regione di Tokyo. Il loro canto del cigno, una onirica manifestazione di magia e illusione, non è compreso dagli uomini che lo considerano una mera trovata pubblicitaria di un circo. L'epilogo è per lo più tragico, la maggior parte dei tanuki soccombe allo scontro e solo una parte di essi riesce ad assumere sembianze umane e a vivere mimetizzato nel mondo degli uomini. Chi non è in grado di trasformarsi è confinato nei parchi e giardini della valle del fiume Tama¹⁹. A questo filone appartengono Only Yesterday (Omohide poro poro, 1991), in cui la protagonista dovrà scegliere tra la vita campestre e cittadina e I sospiri del mio cuore (Mimi o sumaseba, 1995)20, in cui un primo adatta-

16 Può essere scritto sia come albero-spirito o albero-anima, in questo caso rispettando la pronuncia fonetica.

18 Cane procione giapponese, Nyctereutes procyonoides.

20 Mimi o sumaseba, lett. "ascoltando con attenzione", unico lungometraggio diretto da Kondō Yoshifumi (1950-1998) su sceneggiatura di Miyazaki. Kondō aveva

¹⁷ Lett. Cronache della guerra dei tanuki nell'era Heisei Pom Poko. L'era Heisei, corrisponde al regno dell'attuale imperatore del Giappone Akihito e ha avuto inizio l'8 gennaio 1989.

¹⁹ Le vicende si svolgono nella regione di Tama, che prende il nome dall'omonimo fiume che scorre dalle montagne a ovest di Tokyo sino a sfociare nella baia della metropoli. Dopo la Seconda guerra mondiale la crescente urbanizzazione della città ha trovato sbocco naturale in questa ampia valle, con il risultato di distruggere e spazzar via la maggior parte delle zone rurali esistenti. I tanuki popolano ancora l'area metropolitana di Tokyo, grazie ai molti parchi e zone boscose che sono state preservate.

mento della canzone *Take me Home*, *Country roads* canta l'avanzare del cemento nelle metropoli giapponesi a scapito della campagna²¹.

L'interazione tra mondo umano e dei kami può avvenire senza conflitti solo da bambini, come accade per le sorelline Mei e Satsuki ne Il mio vicino Totoro (Tonari no Totoro, 1988) o per Ponyo sulla scogliera (Gake no ue no Ponyo, 2008). Al contrario, ne La città incantata (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001), il contatto con il mondo degli spiriti è, invece, deleterio. Cibatisi a un banchetto per gli dèi, i genitori di Chihiro, la protagonista, vengono puniti per la loro ghiottoneria e tramutati in maiali. Chihiro lavora in un Oofuro, enorme bagno pubblico, posseduto dalla potente maga Yubaba. Yubaba vincola Chihiro a lavorare per lei amputando il suo nome in Sen. La protagonista si trova quindi a dover mondare gli spiriti dalla sporcizia e dall'inquinamento causato dagli uomini. Anche la città incantata²² e i suoi abitanti, dèi, spiriti e yōkai non sono infatti immuni ai sentimenti negativi che caratterizzano il mondo umano, quali rabbia e cupidigia, e solo Sen-Chihiro riesce a non farsi allettare dall'effimero, riuscendo a salvare i propri genitori e a tornare così nel mondo degli uomini.

Arte e ingegneria aeronautica

L'autore ha più volte espresso l'ammirazione per i pionieri dell'aviazione, riconoscendo apertamente l'implicita contraddizione insita tra perfezione tecnica e artistica prodotte dal genio dei progettisti e l'uso mortale che i piloti dovevano fare di questi strumenti. Ai tempi di *Porco Rosso* (1992), ambientato in Italia nel 1929, la progettazione e

collaborato con Miyazaki e Takahata in opere come *Conan*, *Una tomba per le lucciole*, ed è stato – tra l'altro – supervising animator per *Mononoke*. Il brillante e promettente disegnatore e regista morì nel gennaio '98 per un aneurisma.

Il primo adattamento è di Miyazaki, ma il testo finale della canzone, usato nella colonna sonora del film è invece della nipote del produttore Suzuki e riprende il tema centrale del film, mostrando come sia necessario per i protagonisti rendersi conto dell'ineluttabilità del crescere e dell'impossibilità di poter tornare alla vita spensierata da bambini.

La città incantata del film esiste realmente: Miyazaki si è ispirato agli edifici dell' *Edo-Tokyo open air architectural museum*, in Higashi Koganei, Tokyo, che ospita e salvaguarda antichi edifici in legno e muratura dal periodo dello Shōgun a dopo la Seconda guerra mondiale. Nel 2015 il museo ha ospitato una mostra di modellini di edifici della Città incantata di Miyazaki.

realizzazione di un aereo richiede uguali dosi di doti artistiche e di ingegneria aeronautica. Arte e tecnologia sono indissolubilmente legate, ed è quando questo legame viene reciso che l'uomo si incammina più velocemente verso l'autodistruzione. La coprotagonista, Fio Piccolo, progettista delle nuove ali dell'aereo di Marco Pagot, alias Porco Rosso, è la vera controparte di Horikoshi di Si alza il vento (Kaze tachinu, 2013). Analogamente, pilotare un aereo richiede abilità tecnica e passione: per Porco la caratteristica principale di un pilota è l'ispirazione. Per quanto formidabile e imbattibile sia la coppia Fio-Porco, la posizione di quest'ultimo è chiara: ha visto troppi compagni e nemici morire nel primo conflitto mondiale ed è troppo disilluso e disgustato dagli uomini persino per mantenere le sue fattezze umane. Meno che mai vuole essere coinvolto dal nuovo corso degli eventi e avere alcun ruolo nella crescente follia nazifascista. La frase "Meglio maiale che fascista", riassume non solo la posizione politica del Porco (e di Miyazaki), ma soprattutto ne ribadisce l'allontanamento dal mondo umano, in un percorso speculare a quanto avviene ai tanuki di Pom Poko.

La fantastica era delle macchine volanti e il mondo di Porco Rosso terminano con le aggressioni naziste e la Seconda guerra mondiale. L'uomo ha ancora una volta scelto la strada più violenta e le applicazio-

ni più brutali e distruttive dell'aeronautica.

Nel suo ultimo film, *Si alza il vento*, Miyazaki affronta questo tema e sembra trasporre molti dei suoi dubbi nel protagonista, Horikoshi Jirō (1903-1982), disegnatore del formidabile caccia A6M Zero e altri aerei che diedero notevole filo da torcere alle forze alleate nella guerra del Pacifico.

In *Si alza il vento* sono mostrati i tre punti di vista dei progettisti del Patto tripartito: Giovanni Caproni (1886–1957), Hugo Junkers (1859-1935) e lo stesso Horikoshi Jirō. Ciascuno dei tre fornisce la sua personale risposta alla questione se sia possibile o lecito opporsi alla creazione di macchine belliche per seguire gli ordini di un governo dittatoriale e aggressivo.

Junkers, di natura pacifista, si era già dimostrato scettico allo sviluppo dei caccia nella Prima guerra mondiale e sopporta ancora peggio il governo del caporale boemo. Viene costretto a cedere la sua ditta e i suoi brevetti al *Reich*, finendo comunque agli arresti domiciliari nel 1933, dove morirà due anni dopo.

Caproni è quello che si sforza di concretizzare il sogno di uno sfruttamento civile dell'aviazione, avvicinandosi più di tutti ai mondi fantastici di Miyazaki. Nel film, Jirō dialoga oniricamente con Caproni, che gli mostra i suoi più recenti e audaci velivoli²³ e ispira immensi idrovolanti e aeroplani lussuosi che avrebbero condotto l'era di Porco Rosso verso la pacifica evoluzione mostrata ne *Le immaginarie macchine volanti*. È lui a ispirare la parte più artistica del progettista giapponese.

Nonostante gli enormi progressi compiuti dalla restaurazione Meiji²⁴, sul finire degli anni '20 l'industria aeronautica giapponese stentava ancora a raggiungere il livello delle potenze occidentali. Jirō si reca quindi nel 1929 in Germania da Junkers per apprendere tecniche e tecnologie che possano permettere al Giappone di raggiungere e superare le altre superpotenze. Nel 1940 riesce quindi a completare il caccia "Zero" protagonista dell'attacco a Pearl Harbor e di tutta la guerra del Pacifico.

In Si alza il vento, Miyazaki non forza Jirō a risolvere questa contrapposizione. Del resto, nella realtà, l'ingegnere giapponese ha avuto un ruolo tutt'altro che secondario nel conflitto, dovendo cercare di assicurare una produzione di velivoli in assenza di materie prime e in

Il gigantesco aereo del film esiste realmente, è il Ca.60 Transaereo, triplano pensato per trasportare su rotte transatlantiche più di cento passeggeri. L'aereo viene però irrimediabilmente danneggiato nel secondo volo di prova e Caproni è costretto a percorrere la strada delle forniture militari, continuando a produrre velivoli e macchine per tutto il corso della guerra. Dopo l'armistizio dell'8 settembre 1943 viene arrestato dai partigiani e accusato di collaborazionismo (il direttore della fabbrica è fucilato per questo motivo). Processato, viene assolto dalle accuse e riesce a mantenere in piedi la sua fabbrica sino agli anni '50.

Con la caduta dello Shōgun e la restaurazione Meiji, il Giappone colmò in pochi anni un divario scientifico e tecnologico di vari secoli, ripercorrendo rapidamente tutte le fasi della rivoluzione industriale. Anche in questo caso al progresso tecnologico non segue una analoga maturazione politica e sociale. O meglio, gli esponenti più liberali e pacifisti della politica giapponese dei primi anni del '900 soccombono in una serie di attentati, omicidi e tentativi di colpi di stato alle frange più estremiste e guerrafondaie vicine e appartenenti ai militari.

La schiacciante vittoria sulla flotta russa nella battaglia di Tsushima del 1905 stupisce le potenze occidentali e imbaldanzisce i militari giapponesi. La loro flotta viene costruendo le più grandi e potenti corazzate dell'epoca, la Yamato e la Musashi. La potenza e la gittata dei cannoni sono proporzionali alla grandezza della nave: tuttavia per quanto ancora valida negli scontri nell'Atlantico tra inglesi e nazisti, questa equazione si rivelerà inapplicabile nello scenario del Pacifico, dominato, da Pearl Harbor a Nagasaki, da caccia e bombardieri con gittata enormemente maggiore dei cannoni delle supercorazzate nipponiche.

²⁵ Solo catturando un esemplare intatto l'esercito USA riuscì a comprendere la rivoluzionaria concezione dell'aereo, mettendo a punto dei caccia in grado di contrastarlo con maggiore efficacia.

un territorio sempre più devastato dai continui bombardamenti degli americani. Jirō sopravvive alle devastazioni e ai bombardamenti del secondo conflitto mondiale²⁶, riuscendo a narrare le sue incredibili vicende in *Zero*, saggio scritto con Okumiya Masatake, ammiraglio della flotta imperiale. In *Zero* vengono descritte in dettaglio le operazioni navali dell'Impero del Sol Levante, dai primi fulminanti successi di Pearl Harbor e nel Sud-est asiatico, alla prima sconfitta nella battaglia di Midway, sino alla lenta e inevitabile agonia in uno scontro impari per mezzi e forze. Il libro è una miniera d'oro anche per i non addetti ai lavori e sfata molti dei miti tagliati con l'accetta, tra cui quello dei piloti suicidi degli *attacchi speciali*²⁷.

Tecnologia, Magia e Potere

La tecnologia non corrompe l'uomo ma ne evidenzia la sua natura peggiore, permettendo di realizzare i desideri di conquista bramati dalla parte più meschina e gretta della sua specie. Nelle opere di Miyazaki, scienza e tecnologia non sono causa o effetto del conflitto, ma semplice mezzo con cui si declina la Caduta. Ne è riprova il ruolo della magia che – nelle opere di caratterizzazione fantastica – fa le veci della tecnologia. Ad esempio, ne *Il castello errante di Howl* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004) le arti magiche sono impiegate con scopi militari: maghi, streghe e lo stesso co-protagonista Howl sono richiamati in servizio per essere utilizzati come armi non convenzionali nello scontro tra le due nazioni. L'abuso della magia porta i suoi adepti a un allontanamento progressivo dal mondo umano, perdendo così – anche se involontariamente – la propria natura. Anche Haku, il drago divinità del fiume de *La Città incantata*, rischia di incorrere in questo destino: verrà salvato da Sen che – restituendogli il nome

Parte delle devastazioni dei bombardamenti a tappeto sono mostrati in *Una tomba* per le lucciole diretto da Takahata nel 1988.

Come noto i giapponesi non usano mai il termine *kamikaze*, definendo gli attacchi suicidi sia aerei che marini come "attacco speciale" (*tokkō*). In *Zero* sono altrettanto interessanti le discussioni e i contrasti tra i piloti sempre più esausti e con ranghi evanescenti e i loro comandanti che erano costretti a mandarli in attacchi continui. Questo tipo di confronto sarebbe stato impensabile nell'esercito, dove vigeva una rigidissima disciplina e una ferrea struttura gerarchica.

completo – lo libererà dal giogo lessicale di Yubaba²⁸ che – come per la protagonista del film – gli aveva rubato il nome.

Animazione tecnologica e manuale

Una chiave di lettura per comprendere il ruolo di scienza e tecnologia nel mondo di Miyazaki ci viene osservando la realizzazione delle sue opere. È infatti nel microcosmo dello Studio Ghibli che Miyazaki riesce a realizzare le sue idee di convivenza armonica tra arte e scienza, disegno animato ed effetti speciali realizzati con il computer. Infatti, Ghibli e Miyazaki sono sempre stati all'avanguardia nella produzione di anime con l'aiuto del computer, a patto che questo non snaturasse l'effetto e l'aspetto generale dei film. Il passaggio a un workflow che utilizza il computer si ebbe già nel 1997 con Principessa Mononoke. Per l'occasione, Ghibli adottò un software italiano, Toonz²⁹, all'inizio limitandosi alla sola colorazione digitale delle cel. Completato Mononoke, ebbi l'occasione di visitare lo studio con i programmatori di Digital Video per una serie di incontri volti a migliorare il software e venire incontro alle esigenze della produzione giapponese³⁰. L'animazione è sempre rimasta di tipo tradizionale: ciascun disegno e fondale è realizzato a mano e poi acquisito con uno scanner. Il software consente di gestire la colorazione digitale, i movimenti dei piani e della macchina da presa e la possibilità di aggiungere vari effetti speciali.

È nelle fasi successive che il ruolo del calcolatore diventa essenziale per ridurre i costi di produzione e creare effetti altrimenti irrealizzabili. L'effetto complessivo deve essere comunque armonico: gli effetti speciali sono

Il ruolo della magia e del rapporto con la natura umana è anche alla base de I racconti di Terramare (Gedo senki, 2006), opera prima di Miyazaki Gorō e trasposizione animata del mondo di Terramare (Earthsea) narrato nei libri di Ursula Le Guin. È possibile che Miyazaki senior abbia tratto ispirazione per il dominio che Yubaba in Chihiro ha sulle persone appropriandosi del loro nome.

²⁹ Toonz è realizzato dalla Digital Video, azienda romana con esperienza ventennale nello sviluppo di programmi e algoritmi per coadiuvare la produzione di animazione tradizionale.

Citiamo ad esempio la necessità di gestire scene estremamente complesse, con centinaia di parti in movimento (allora animate a mano) e che utilizzavano altrettanti colori nella stessa inquadratura. Anche in fase di scannerizzazione dei disegni è fortemente necessario tener conto dei diversi colori delle matite che vengono utilizzati per definire le zone di chiaro e scuro.

invisibili allo spettatore e agiscono sullo sfondo, diventando parte integrante e non distruttiva del processo artistico di creazione dell'animazione.

Non tutti gli studi hanno però la stessa cura nel dosare l'utilizzo del computer, con il risultato che l'animazione è stata rivoluzionata e per molti versi stravolta dall'avvento del PC, che – nel bene e nel male – facilita e incoraggia produzioni con budget ridotto. Un problema analogo si sta osservando nelle serie di supereroi dal vivo, come Kamen Rider, Super Sentai (in Occidente adattati come Power Rangers), Ultraman, ecc. In questo caso se l'abilità degli stuntman è rimasta invariata, si stanno perdendo molte delle tecniche di riprese speciali (tokusatsu) che hanno caratterizzato cinquant'anni di fantascienza giapponese.

Per evitare che questa mole di conoscenze e competenze andasse persa e dispersa per sempre, nel 2012 fu realizzata, su direzione di Hideaki Anno, una mostra che ricordava e celebrava gli effetti speciali dei vecchi tokusatsu creati dal genio di Tsuburaya³¹. La mostra *Tokusatsu – Special Effects Museum* aveva l'intento di mostrare gli incredibili sforzi e il tempo necessari per realizzare modellini, costumi e oggetti di scena che apparissero quanto più possibile realistici e vivi. Al Museo di arte contemporanea di Tokyo è stato quindi possibile ammirare molti dei modellini, dei bozzetti e dei progetti esecutivi che hanno fatto la storia della fantascienza giapponese del dopoguerra, dai sottomarini di *Latitudine Zero* e *Atragon* alle astronavi di *Guerra spaziale* e *Gli eredi di King Kong* (*Destroy all monsters*), sino ai costumi di *Ultraman*, serie creata proprio da Tsuburaya.

Pezzo forte della mostra era un cortometraggio di Studio Ghibli La comparsa a Tokyo dell'armata degli Dei soldato giganti (Kyoshin-hei Tōkyō ni arawaru)³². Il film, prequel di Nausicaä, è realizzato – caso unico per una produzione Ghibli – con miniature e tecniche di ripresa diretta, senza neanche un frame animato a mano o al computer (con l'unica eccezione dei raggi del mostro e delle lance in alcune sequenze). Lo scopo era di mostrare l'attualità e la validità di queste tecniche, o quanto meno rendere loro omaggio prima che anch'esse svanisse-

Eiji Tsuburaya (1901-1970), responsabile della maggior parte degli effetti speciali della Toho e – tra/l'altro – co-creatore di *Godzilla*.

Diretto da Higuchi Shinji, su sceneggiatura di Anno e prodotto da Suzuki Toshio. Il Soldato gigante dei sette giorni di fuoco fu animato negli anni '80 da Anno. I mostri che distrussero la terra in Nausicaä fanno qui la loro comparsa in carne e ossa, distruggendo in poco tempo la metropoli giapponese.

co per sempre, definitivamente rimpiazzate dal computer. Il risultato è impressionante: la vividezza dei colori, l'uso delle prospettive e la scala dei modelli rendono completa giustizia sia alla maestosità dei giganti di Miyazaki che alle tecniche di ripresa con miniature, ricreando perfettamente quella sensazione di maestosità e potenza che Tsuburaya riusciva a conferire alle sue creazioni.

Arte, Nucleare e Politica

L'artista, così come lo scienziato, non può però rimanere muto di fronte agli eventi: è questa la colpa degli scienziati di *Conan* e dei sapienti nella cripta di *Nausicaä*. Le sfumate e complesse opinioni di Miyazaki mal si adattano però a semplici e strumentali contesti politici, con il risultato che *Si alza il vento* è stato criticato sia dalla sinistra del paese, che ne legge una celebrazione della guerra, che dalla destra, soprattutto quella ultranazionalistica che preferisce una narrazione più edulcorata e nazional-nostalgica come quella di *The Eternal Zero* (*Eien no zero*, 2013)³³.

Su altri temi la posizione del regista è più netta: già contrario all'energia nucleare da prima dell'incidente di Fukushima del 2011, Miyazaki ha poi fortemente manifestato contro la TEPCO e la disastrosa gestione successiva all'incidente, tra l'altro compiendo il gesto simbolico di far cambiare allo Studio Ghibli il "provider" di energia elettrica a favore di uno "ecologico".

Più recenti sono le sue forti critiche contro le modifiche alla costituzione che l'attuale governo Abe sta attuando (2014) e la nomina a copresidente del comitato che si oppone alla rilocazione di una base USA nell'isola di Okinawa (2015).

L'impatto maggiore dell'artista resta quello delle sue opere: i suoi messaggi pacifisti e rivolti a un uso razionale e misurato di quanto la scienza può offrirci sono quelli con maggiore presa sul pubblico. Meno evidenti ma altrettanto importanti sono le sfumature e le contraddizioni lei suoi personaggi sia positivi che negativi, a dimostrare che non vi può essere una chiara demarcazione tra bene e male.

³³ Diretto da Yamazaki Takashi e basato su un romanzo di Hyakuta Naoki.

La visione cosmologica è però complessivamente negativa: l'uomo abusa in tutte le epoche dei doni che la natura gli offre, sia direttamente come frutto della terra, che indirettamente utilizzando le scoperte scientifiche per costruire nuove armi o più banalmente per violentare il territorio.

La natura – e con essa il mondo degli spiriti che la rappresentano – sono quindi destinati a scomparire o a ribellarsi selvaggiamente come in *Nausicaä*. La saggezza di Miyazaki risiede anche nell'evidenziare il problema senza voler offrire soluzioni forzate. La visione utopistica sarebbe di un ritorno alla natura, come ad esempio in *Conan*, ma questo difficilmente potrà avvenire nel mondo reale.

La Caduta di Ghibli

Nel 2014, dopo l'uscita di *Quando c'era Marnie* (*Omoide no Mānī*, 2014), lo Studio Ghibli ha comunicato che non avrebbe prodotto più animazione, almeno temporaneamente. Per quanto sconvolgente, a posteriori la notizia non giunge inaspettata. Incassi alla mano, se un film ha la regia di Miyazaki incassa intorno ai 140M\$ (a fronte di un budget di 30M\$), se è di Takahaha 25M\$ (recuperando al botteghino metà delle spese, pari a 50M\$)³⁴. *La collina dei papaveri* (*Kokuriko-zaka kara* 2011) del figlio di Miyazaki incassò poco meno di 70M\$ (budget 22M\$) mentre lo stesso *Marnie* di Yonebayashi appena 30M\$ (budget 10M\$). Inoltre come si è visto agli Oscar 2015 un film di Miyazaki può ottenere un *Academy Award*, uno di Takahata, per quanto splendido e rivoluzionario nelle tecniche di animazione, no.

In questo contesto è quindi molto difficile mantenere il modello d'impresa di Ghibli, in cui la maggior parte dello staff era impiegata full time per consentire continuità e un trasferimento di conoscenze artistiche e tecnologiche tra i dipendenti. Viceversa la maggior parte degli studios di animazione giapponesi utilizza personale freelance, impiegato a tempo determinato per una specifica produzione.

La storia della principessa splendente (Kaguya hime no monogatari, 2013) narra una delle storie più antiche del Giappone, la prima conservata per iscritto. Le vicende, per quanto raccontate con commovente delicatezza e impressionante bellezza, sono quindi perfettamente note al pubblico giapponese. Va anche aggiunto che i film di Takahata hanno il triste record di non aver mai recuperato l'investimento iniziale al botteghino.

Con il venir meno di nuove produzioni a Ghibli i dipendenti (e gli stessi Miyazaki Gorō e Yonebayashi) si sono ridistribuiti negli altri studios, portando con loro tutte le conoscenze e competenze acquisite nello studio. Per quanto l'impostazione di Miyazaki e Takahata non sia andata perduta e abbia consentito decine di magnifiche produzioni, la sensazione è che negli anni a venire si parlerà dell'era di Ghibli come quella in cui tecnologia, scienza ed arte si univano per produrre risultati irraggiungibili.

Eroine oltre la nebbia

3.1 Diventare grandi

Mentre pensavo che titolo dare a questo capitolo, mi è venuto in mente il film Freaky Friday, del regista Gary Nelson, uscito nelle sale nel 1977, in cui una madre ed una figlia si scambiano per magia la personalità. L'adolescente, interpretata da una giovanissima Jodie Foster, si oppone alla madre entrando inevitabilmente in conflitto con lei e, infuriandosi, chiede di poter diventare grande. Viceversa, la madre, stufa delle responsabilità e degli obblighi che il suo ruolo le impone, chiede di ritornare bambina. Questa storia apre le porte sull'immaginario, il fantasticare di un viaggio desiderato ed inimitabile, un territorio da esplorare o ri-esplorare, con la lacrima del ricordo per l'adulto che torna nei luoghi tanto cari al fanciullino.

Il tema della crescita, del cambiamento, affonda le sue radici nel fiabesco e nei suoi prolungamenti. Ricordiamo la giovane Biancaneve che, proprio a causa della sua giovinezza e bellezza crescente, finisce per cadere in un sonno indotto dalla crudele magia dell'invidiosa regina, o i richiami che troviamo in Alice' che si chiedeva chi fosse e non riconosceva più il suo corpo in continuo cambiamento. Altre storie di bambine, ragazze, donne, nonne narrate e seguite dagli occhi vigili ed attenti dei bambini sono quelle di Miyazaki. Anche se le sue storie sono state concepite per un pubblico universale, trasversale per età e cultura, una particolare attenzione va ai giovani spettatori, che nei protagonisti possono riconoscersi.

È una capacità rara sapersi accostare a temi e problemi dell'infanzia senza abusare di luoghi comuni o smaccati sentimentalismi. Questa ca-

^{1.} Cfr. L. Carroll, Le avventure di Alice nel paese delle Meraviglie e Al di là dello specchio [Alice's Adventures in Wonderland e Through the Looking-Glass, and what Alice found there], Einaudi, Torino 2003.

pacità Hayao Miyazaki l'ha appresa con le esperienze della vita, trasformando i problemi dati dalla crescita e la ricerca della propria autonomia in elementi positivi, grazie alla forza della sua visione interiore, visione su cui costruirà l'universo di personaggi fieri e liberi che l'hanno reso famoso.

Se la figura del protagonista è spesso affidata a un ragazzo (Conan, il ragazzo del futuro; Laputa. Il castello nel cielo; Principessa Mononoke), ancora più frequentemente la protagonista è una ragazza (Nausicaä della Valle del Vento, Il mio vicino Totoro, Kiki, consegne a domicilio, La città incantata, Ponyo sulla scogliera). Maschi e femmine sono generalmente affiancati da un coetaneo dell'altro sesso, formando delle coppie perfette e indivisibili che vivono un rapporto di amicizia e simpatia ancora preadolescenziale. Le uniche storie d'amore vissute sono la difficile relazione tra Ashitaka e San (Principessa Mononoke) e la magica liaison tra Sophie e Howl in Il castello errante, oltre a quella platonica e "impossibile" tra Porco Rosso e Gina (Porco Rosso).

Le caratteristiche principali dei protagonisti miyazakiani, ragazzo o ragazza che siano, sono la notevole forza morale e l'indubbio coraggio. Questi si distinguono dagli altri personaggi per il loro diretto rapporto con la natura e per la facilità con cui riescono a comunicare con il prossimo. Conan, Nausicaä e Ashitaka possiedono una grinta e una forza che derivano dal loro equilibrio interiore e dalla spontanea correlazione con il mondo circostante. Ragazze e ragazzi sono il collegamento tra gli errori delle vecchie generazioni e un futuro, se non migliore, almeno possibile: sono dei leader senza avere l'ambizione di esserlo, degli eroi e delle eroine con il candore e l'entusiasmo della loro età.

Per il fatto di affidare ogni film a solidi caratteri femminili, è stato attribuito alla produzione di Miyazaki il nome di: Onna no Jidai, ovvero di creatore/iniziatore del cinema dell'epoca delle donne². Indubbiamente le sue eroine sono figlie della cultura giapponese, ma, invece di limitarsi ad essere l'ennesima variazione sul tema, si propongono come nuove figure esemplari, spesso con l'aiuto di incisivi prestiti della cultura occidentale.

La valorizzazione estrema delle figure femminili da parte di Miyazaki risulta fortemente aperta e progressista, rispetto al ruolo che i media di solito hanno assegnato alle bambine, considerandole con un atteggiamento misogino delle gregarie, delle compagne la cui presenza crea difficoltà, dei personaggi vacui ed edulcorati. Quest'aspetto negativo, attribuito ai personaggi femminili, è stato sottolineato anche da

^{2.} Cfr. A. Antonini, L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao, il principe costante, Milano 2005, p. 65.

Emy Beseghi: «I media, in genere, dimostrano di essere sempre stati affezionati ad un immaginario assai inclemente che non accorda molte opportunità alla bambina e che non può o non vuole esibire, di essa, un'immagine che non riproponga vieti e consunti clichés, e che, soprattutto, non la connetta immancabilmente con concetti di inferiorità e insubordinazione, con il vittimismo, con la civetteria, e con un'incoercibile convergenza politica ed esistenziale»³.

Del resto, in tutta la letteratura per l'infanzia precedente, l'avventura, alle bambine, era stata interdetta. Escludere le bambine dalla possibilità di vivere avventure, da un punto di vista simbolico, era stato un atteggiamento negativo. Come scrive Emy Beseghi: «Da Stevenson a Twain, da Kipling a Molnar fino a Vamba e Collodi, l'avventura sembra declinarsi al maschile: il femminile con la sua inquietante differenza viene eluso, quando non lascia trasparire una vena esplicitamente ginofoba»⁴.

Nel romanzo *Il circo della notte* di Erin Morgenstern la "vena ginofoba" risulta chiara in un particolare della storia del personaggio di Celia Bowen.

"E questa chi sarebbe?" domanda Chandresh, senza rivolgersi a nessuno in particolare. La ragazza non risponde.

"Numero ventitré" ripete Marco, verificando gli appunti.

"Stiamo esaminando degli illusionisti, mia cara" dice Chandresh; la sua voce echeggia come in una caverna. "Maghi, prestigiatori, cose così. Non cerchiamo graziose assistenti."

"Io sono un'illusionista, signore". obietta lei. La voce bassa e tranquilla. "Sono qui per l'audizione".

È evidente come il femminile viene considerato dal produttore del circo, Chandresh. Non avendo mai visto una donna creatrice di illusioni ma solamente nelle vesti di "aiutante", viene dato per scontato che possa solo fungere da supporto all'uomo-illusionista.

Solo vedendo con i propri occhi le indiscutibili ed eccelse capacità di Celia, il produttore si rende conto del proprio limitato giudizio.

^{3.} A. Di Stefano, C. Migani, Anna Livingstone, I suppose. Le bambine nei fumetti, in E. Beseghi (a cura di), Ombre rosa. Le bambine tra libri, fumetti e altri media, Lisciani & Giunti, Teramo 1987, p. 21.

^{4.} E. Beseghi, Piccole donne crescono. L'editoria per l'infanzia dalle bambine alle adolescenti, in E. Beseghi, V. Telmon (a cura di), Educazione al femminile: dalla parità alla differenza, La Nuova Italia, Firenze 1992, p. 136.

^{5.} E. Morgenstern, Il circo della notte, Rizzoli, Milano 2012, p. 88.

La Morgenstern, come Miyazaki nelle sue opere, innalza il ruolo femminile e ne permette una visione altra; l'"inquietante differenza" del femminile viene spostata sul piano del possibile, accessibile all'occhio attento dell'infanzia.

3.2 Sguardi d'infanzia

Così recita la sigla conclusiva del film *Tonari no Totoro*: «Il mio vicino Totoro è nella foresta dai tempi antichi. Il mio vicino Totoro può venirti a visitare solo quando sei bambino, un meraviglioso incontro»⁶.

Cercare delle ghiande nel prato, scrutandolo attraverso un secchio metallico sfasciato; notare due puntine bianche che trotterellano sopra il livello dell'erba e seguire il loro buffo padrone che ondeggia tra il bianco ed il trasparente non è cosa da tutti. Infatti, come dice il testo della sigla conclusiva di *Il mio vicino Totoro*: «può venirti a visitare solo quando sei bambino».

Solo l'infanzia può vedere ed incontrare queste creature e accedere alla tana dei Totoro. I bambini notano le cose più piccole, le cose che stanno ai margini. Come sottolinea Remo Ceserani, «nei margini c'è sempre qualcosa di interessante»⁷ e, come ricorda William Grandi, l'Altrove più amato dalla letteratura per l'infanzia è quello laterale e marginale forse perché «è solo nei margini che è possibile incontrare/ l'Altro e l'Altrove»⁸.

L'Altrove lo si può trovare non solo all'esterno, nella foresta, nel bosco dei Totoro, ma anche negli interni. Quando Mei e Satsuki fanno il loro arrivo nella nuova casa la definiscono subito "diroccata", vedendo-la pari ad un forziere che aspetta di essere aperto, per scoprirne i segreti nascosti all'interno.

Alcune delle prime cose notate dallo sguardo delle bambine sono state delle ghiande piccole e scure. Queste, come i sassolini bianchi di Pollicino, conducono le protagoniste in un'avventura tra il sogno e la realtà, in compenso meno densa di pericoli rispetto all'avventura vissuta dal bambino tanto minuscolo quanto scaltro.

Quando il padre ricorda loro il compito di cercare la porta che

^{6.} Il testo della sigla lo troviamo in: http://www.ilbazardimari.net/sigle/ilmio_vicino_totoro/siglia_finale.html

^{7.} R. Ceserani, *Il fantastico*, il Mulino, Bologna 1996, p. 113.

^{8.} W. Grandi, *Il pericoloso aroma di pagine sfrangiate*, in E. Beseghi, G. Grilli (a cura di), *La letteratura invisibile*, Carocci, Roma 2011, p. 136.

conduce al primo piano, una specie di soffitta, le bambine cominciano a correre per tutta la casa felici ed eccitate di questa nuova ricerca. I bambini hanno sempre prediletto le cantine, le soffitte e gli armadi
polverosi come ci ha mostrato Lewis in *Le cronache di Narnia*². Talvolta
gli ambienti e le cose più reali e senza una apparente importanza, come
ci ricorda attraverso i suoi romanzi Silvana Gandolfi, ad esempio una
biglia, un pettine, un walkman, possono aprirci un varco nel fantastico,
verso un mondo molto simile al nostro ma con leggi diverse, a cui i giovani protagonisti sanno subito adattarsi. Altre volte le cose più anomale,
bizzarre e stravaganti sono per i bambini interessanti e colme di magia.
Il loro è spesso un mondo capovolto, un altrove carrolliano bizzarro e
stravagante al di là dello specchio.

Come nella storia *I vestiti nuovi dell'imperatore*, fiaba danese scritta da H. C. Andersen, che racconta di un imperatore vanitoso, completamente dedito alla cura del suo aspetto esteriore, e in particolare del suo abbigliamento, e di come solo un bambino svelerà la verità.

La purezza e il candore del loro sguardo permette ai bambini di vivere il mondo su un piano diverso e inaccessibile agli adulti, soffocati dai ritmi e dal peso delle convenzioni della società. Le gabbie della routine e della forma sono un filtro che offusca lo sguardo della fantasia, allontanando le persone dal loro passato di adolescenti e ragazzi.

Il reale è distorto, deformato. Lo sguardo infantile nota cose che l'adulto non vuole notare o non nota proprio¹⁰. La curiosità¹¹ legata allo sguardo porta, trascina i piccoli e le piccole in un mondo Altro fatto di creature fantastiche, boschi, alberi secolari con radici che sembrano fiumi, case con stanze dalle porte chiuse e cantine e soffitte, cieli azzurri e cieli stellati, magiche profondità marine. Queste sono le immagini in

^{9.} Le cronache di Narnia (The Chronicles of Narnia) è una serie di sette romanzi per ragazzi di genere fantasy scritti da C. S. Lewis. I romanzi, in ordine cronologico interno, sono: Il nipote del mago (The Magician's Nephew), Il leone, la strega e l'armadio (The Lion, the Witch, and the Wardrobe), Il cavallo e il ragazzo (The Horse and His Boy), Il principe Caspian (Prince Caspian), Il viaggio del veliero (The Voyage of the Dawn Treader), La sedia d'argento (The Silver Chair), L'ultima battaglia (The Last Battle).

^{10.} Scrive Anna Antoniazzi: «I personaggi infantili della letteratura sono enigmatici frontalieri [...] soprattutto perché sono sempre pronti ad attraversare i confini definiti dagli adulti, varcando soglie che solo lo sguardo bambino può cogliere come tali» (A. Antoniazzi, Guardare altrove, in A. Antoniazzi, A. Gasparini, Nella stanza dei bambini. Tra letteratura per l'infanzia e psicanalisi, Clueb, Bologna 2009, p. 109).

^{11.} Sul tema della "curiosità" come desiderio di conoscere cfr. G. Grilli, Le maschere del mondo e i buchi delle serrature. Della curiosità, del leggere e del raccontare storie, in E. Beseghi (a cura di), Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo, Bononia University Press, Bologna 2003, pp. 95-130.

cui Miyazaki fa vivere i suoi eroi e le sue eroine, e in parte anche gli spettatori, piccoli e grandi.

E, come sappiamo, la curiosità porta i bambini alla salvezza: è la "curiosità salvifica". Su questo tema ha notato Giorgia Grilli: «La curiosità salvifica per il singolo individuo che non si accontenta così come per l'avanzamento in generale dell'umano, perché impedisce di accettare passivamente inerti nozioni, impone di dubitare, di immaginare qualcos'altro, di andare continuamente a vedere e a verificare, con la possibilità anche [...] di dovere tutto ridefinire»¹².

La curiosità di Satsuki, forse già troppo grande per poter vedere i Totoro, le permette di entrare in contatto con queste creature magiche e salvare sua sorella.

Attraverso lo specchio della letteratura per l'infanzia si scorge la possibilità di entrare in contatto con la Natura, quella parte terrena e materna che, continuando a parlare all'infanzia, con gli adulti diventa afona. Anche per questo Peter Pan scelse di non voler diventare grande, preferendo restare bambino per sempre. Traspare dalle pagine dei romanzi, da Kipling a Burroughs, senza regole se non quelle naturali, un'infanzia diversa, rappresentata dall'essere cresciuti immersi nella Natura o aver scelto, come i "bambini perduti" di Berrie, un ritorno ad essa. Questi bambini, come afferma Grilli, «perduti dai grandi, vengono recuperati, raccolti e ospitati dal ventre stesso della terra che allestisce per loro una tana ed una culla»¹³.

La nota Alison Lurie così descrive un momento importante della sua infanzia:

Quando avevo sette anni la mia famiglia si trasferì in campagna e la mia percezione del mondo cambiò completamente. Ero abituata a spazi regolari, ordinati: città e strade tutte uguali, condomini e parchi con aiuole d'erba rettangolari con fiori chiaramente da "Non toccare" dietro steccati di rete. Di colpo mi ritrovai in un paesaggio di entusiasmante disordine, varietà e sorpresa.

Come figlia di genitori moderni e illuminati mi era stato detto che molti dei più interessanti personaggi nelle mie storie preferite non erano reali: le streghe, le fate, i draghi e i giganti non esistevano. [...] Rinunciai al mio razionalismo e iniziai a credere a quello che dicevano le storie dei miei libri. All'improvviso mi accorsi che il paesaggio era pieno di mistero e possibilità, essenzialmente vivo. Dopotutto non c'era da sorprendersi: era il modo in cui per migliaia di anni la

^{12.} Cfr. Grilli, Le maschere, cit., p. 99.

^{13.} G. Grilli, L'infanzia malinconica, in E. Varrà (a cura di), L'età d'oro. Storie di bambini e metafore d'infanzia, Pendragon, Bologna 2011, p. 101.

maggior parte della gente aveva visto il mondo naturale, ed era il modo in cui esso veniva rappresentato nelle storie che amavo di più¹⁴.

In *Totoro* come in altre delle sue meravigliose storie, Miyazaki ricrea magistralmente il dialogo tra infanzia e natura, reso possibile dallo stretto rapporto che lega insieme i due mondi.

«Quando eravate uccelli conoscevate benissimo le fate, e continuate a ricordarvene abbastanza bene anche durante i primi anni della vostra infanzia; è un vero peccato che non possiate scrivere quello che ricordate, perché pian piano i ricordi sfioriscono e ho persino sentito dei bambini dichiarare di non aver mai visto le fate»¹⁵. Berrie ci ricorda che solo l'infanzia può scorgere ciò che per l'adulto è diventato invisibile, anche il ricordo che svanisce di ciò che era e che non può essere più. L'amarezza del sapere di non poter conoscere il celato, già svelato in precedenza ma ormai oscurato all'occhio adulto. Solo in pochi riescono a "disvelare", a togliere il velo oscuro, che celava la possibilità di osservare ciò che si nascondeva all'occhio adulto, ritrovando il bambino dentro di sé, ricordandosi delle fate, e credere in esse, nuovamente.

Hayao Miyazaki, attraverso le storie e le sue immagini, autentico narratore d'infanzia, scosta il sipario conducendo lo spettatore in altrove immaginifici, in mondi dove i bambini sono i protagonisti.

La grandezza dell'autore giapponese si riconosce non solo nella rara sensibilità con cui riesce a descrivere un'età che per molti adulti è oramai incomprensibile, ma anche nella perfezione delle ambientazioni, nel maniacale perfezionismo e nei suoi profondi messaggi ambientalisti e pacifisti.

Il mio vicino Totoro, Kiki, consegne a domicilio, La città incantata e Ponyo sulla scogliera sono le pellicole interamente dedicate all'infanzia e al passaggio all'adolescenza.

Tonari no Totoro, concepito nel 1976 subito dopo l'esperienza di Panda Kopanda¹⁶, è la vicenda più intimista e autobiografica realizzata dal regista.

^{14.} A. Lurie, Bambini per sempre. Il rapporto tra arte e vita, tra finzione e biografia, Mondadori, Milano 2005, p. 180.

^{15.} J. M. Barrie, Peter Pan nei giardini di Kensington, Fabbri, Milano 2004, p. 9.

^{16.} Panda Kopanda (Panda, Baby Panda) è un cortometraggio di animazione giapponese del regista Isao Takahata, con la sceneggiatura e i disegni di Hayao Miyazaki, proiettato per la prima volta in Giappone nel 1972 e finora inedito in Italia. Nel 1973 fu realizzato un secondo cortometraggio dagli stessi autori, dal titolo Panda Kopanda: Amefuri circus no maki.

Panda Kopanda, film di Takahata sul soggetto creato da Miyazaki, è il prototipo narrativo di Tonari no Totoro (come quest'ultimo lo è di Ponyo). Panda è un grazioso cortometraggio che ha per protagonista la piccola Mimiko, una vivace e allegra bambina che frequenta le elementari rimasta sola dopo la partenza della nonna per un viaggio improvviso. L'avventura comincia un giorno nel quale la bambina incontra un piccolo panda e suo padre e i tre decidono di diventare una famiglia. Anche qui, come per Totoro, l'apparizione dell'animale dalla mole enorme, proprio nel momento di massima solitudine della bambina, sembra rispondere ai reconditi desideri di lei: colmare quella grande lacuna con la presenza di un padre, di un amico fraterno.

Tanto per Satsuki e Mei, quanto per Sosuke (piccolo protagonista delle avventure vissute con Ponyo), solo un'amicizia tanto fuori dalla norma può, in qualche modo, riuscire a colmare l'enorme vuoto spalancato dall'assenza di una figura genitoriale nelle loro vite: la madre ricoverata in ospedale per le due sorelline, il padre pescatore spesso costretto ad allontanarsi per mare a causa del suo lavoro, per il piccolo Sosuke.

Così, questi stupefacenti alleati svolgono il fondamentale compito di prevenire un pericolo concreto e grave: ovvero che i bambini si vedano costretti a crescere troppo in fretta, a causa di quell'invisibile spada di Damocle sospesa sulle loro vite e su quelle dei genitori, e che, soprattutto in *Totoro*, è responsabile di un palpabile clima luttuoso presente in molte scene. Scrive Alessandro Bencivenni che: «*Totoro* racconta con straordinaria efficacia come il mondo fantastico dell'infanzia possa risultare l'estremo rifugio da un'angoscia e da un timore di perdita altrimenti insopportabili per un bambino»¹⁷. Bencivenni stabilisce un parallelo tra l'ansia espressa dalle bambine protagoniste di *Totoro* per il timore di perdere la propria madre e la malattia vera che aveva avuto la madre di Miyazaki. La storia presenta quindi forti implicazioni autobiografiche.

Solo la potenza dell'immaginazione infantile è, per Miyazaki, in grado di lenire il dolore e quel senso di perdita che sempre aleggiano nelle sue opere, anche se mai in misura maggiore di *Totoro*. Il sentimento di meraviglia è, per questi bambini, l'unica arma mentale e di cura da contrapporre al triste pensiero, che fisso ne ombreggia le giornate.

C'è un ultimo dettaglio che fa rilevare la vicinanza tra i due film: si vede benissimo come la piccola Mei sia stata ripresa (e cresciuta di qualche anno) sul modello originale di Mimiko, la vivace protagonista di

^{17.} A. Bencivenni, Hayao Miyazaki. Il dio dell'anime, Le Mani, Genova 2005, p. 95.

Panda Kopanda. Come lei, si comporta al pari di una bambina curiosa, nei modi di parlare e nei comportamenti che la contraddistinguono. Miyazaki però le affianca in *Totoro* un altro personaggio: la sorella maggiore Satsuki. Per metà bambina, per metà adulta, armonizza in sé estremi
inconciliabili, come le altre protagoniste di questo autore: spensieratezza
dell'infanzia e allo stesso tempo preoccupazioni e responsabilità tipiche
degli adulti. È lei ad occuparsi di padre e sorellina, a dover svolgere le
funzioni di madre, di figlia e di sorella. Si cresce anche così, prendendo
coscienza degli altri, di ciò che per gli altri si deve e si può fare.

Inizialmente, nel film *Totoro*, Miyazaki aveva optato per una sola protagonista, ma poi decise di "ampliare la famiglia" e raccontare la storia di due sorelle, una più piccola ed una più grande: ciò è evidenziato anche con il nome omonimo delle giovani: Mei è una versione giapponesizzata di May (maggio), Satsuki è invece una vecchia parola giapponese

che significa "il quinto mese dell'anno", ovvero maggio.

Le piccole protagoniste Mei e Satsuki stringono un'affettuosa amicizia con gli spiriti dei boschi, confermando il ruolo fondamentale che per Miyazaki hanno le bambine e i bambini nel riavvicinare l'uomo alla natura. La scrittrice Astrid Lindgren, nel raccontare il suo Ronja. La figlia del brigante, una bambina indipendente, energica e coraggiosa (come quarant'anni prima Pippi), notava che Ronja le rammentava se stessa e le donne della sua infanzia:

Ronja Rovaedotter è arrivata circa quarant'anni dopo Pippi. [...] Ronja vive nel Medioevo, in un covo di briganti in mezzo alla foresta. Suo padre Mattis è un pittoresco capo dei briganti, rozzo e assai infantile. Ronja lo adora e adora anche la madre Lovisa, una donna saggia, forte e materna, vedete, proprio come le donne contadine della mia fanciullezza. Ronja è come un giovane e sano animaletto selvatico dei boschi. Si arrampica, corre, cavalca, salta e nuota alla pari di Birk, figlio di un altro capo di briganti e nemico mortale di Mattis. I due bambini si incontrano nel bosco e segretamente diventano amici. Quando, in un drammatico scontro fra i due collerici padri, questa amicizia viene rivelata, i bambini si rifugiano nei boschi e vivono là da soli in una grotta¹⁸.

In *Totoro*, è rappresentata un'infanzia tale che cerca sostegno e affetto nelle figure adulte, non limitate necessariamente ai soli genitori. È un'infanzia che da un lato opera per affermare la propria identità bambina (di qui l'importanza degli amici, dei giochi, della natura nelle storie narra-

18. A. Lindgren, *Pippi e le sue sorelle*, in F. Lazzarato, D. Ziliotto (a cura di), *Bimbe donne e bambole. Protagoniste bambine nei libri per l'infanzia*, Artemide Edizioni, Roma 1987, pp. 15-6.

te), dall'altro agisce per esprimere la propria voglia di crescere, magari uscendo dagli schemi convenzionali.

Mei, come succede a tanti bambini di quattro anni, storpia le parole, non ha un grande senso dell'orientamento e del tempo ed è spinta da un'irrefrenabile curiosità: travolgente e inarrestabile, esprime i suoi sentimenti senza pudori ed è un inno alla gioia di vivere. Satsuki, graziosa ragazzina di dieci anni con un carattere aperto e responsabile, si occupa della sorellina e aiuta il padre: cosciente dello stato di salute della madre, affronta con grande maturità le difficoltà, ma non ha fretta di crescere, trovandosi talvolta a proprio agio nella dimensione bambina di Mei, facendo così anche lei la conoscenza di Totoro.

Con l'opera successiva, Miyazaki, ispirandosi all'omonimo romanzo di Eiko Kadono¹⁹, narra il noviziato della streghetta Kiki, metafora del passaggio della protagonista ad una fase della vita più complessa e autosufficiente.

Kiki, consegne a domicilio è l'affermazione di Miyazaki del valore della gente comune e della vita di tutti i giorni, dell'importanza delle brave persone nel processo di crescita di un ragazzo o di una ragazza. Un film che pone l'accento sulle piccole cose che affrontiamo e condividiamo giornalmente.

Di due anni più piccole di Kiki, anche altre due bambine protagoniste di *Totoro* e di *La città incantata* si trovano sulla soglia di quell'età di mezzo in cui l'infanzia comincia ad allontanarsi (per Kiki in senso letterale, visto che lei, lasciandosi alle spalle una notte la sua cittadina, lascia anche una parte di sé bambina, andando incontro a quella nuova vita che la farà diventare matura ed autonoma); ma per loro l'adolescenza non è ancora arrivata: sono rispettivamente Satsuki e Chihiro. Così, l'unica "vera" bambina è Mei, la sorellina di Satsuki, che per prima ha il privilegio di vedere Totoro. Bambina "autentica", a cui si potrebbe aggiungere Ponyo; ma lei, un po' come Pinocchio²⁰, un po' come la Sirenetta²¹, prima di diventare una vera bambina in carne e ossa, deve affrontare e superare con Sosuke alcuni imprevisti lungo il cammino.

Chihiro, co-protagonista di *La città incantata* (dato che il protagonista per eccellenza qui è l'Altrove, e quindi la città stessa), è una ragazzina di undici anni che vive in un Giappone contemporaneo, dove l'ur-

^{19.} E. Kadono, Kiki, consegne a domicilio [Majo no takkyūbin], Kappa Edizioni, Bologna 2003.

^{20.} C. Collodi, Le avventure di Pinocchio, Rizzoli, Milano 2011.

^{21.} H. C. Andersen, Fiabe, Einaudi, Torino 2005.

banizzazione è dilagata ovunque e la memoria di un passato contadino (molto presente in *Totoro*) è sparita.

Miyazaki ci racconta la storia di questa poco più che bambina che si ritrova a dover salvare i suoi genitori dall'essere mangiati, visto che a causa della loro ingordigia e di un incantesimo si erano tramutati in maiali. Chihiro sceglie di affrontare questa avventura, attraversando il ponte che divideva il suo "qui", mondo sicuro e reale, da un "non qui", misterioso e diverso. Il ponte, collocato tra i due mondi, si fa metafora del *limen*, della soglia, varcata che fa iniziare il viaggio.

Per compiere la sua missione, la protagonista si fa assumere come tuttofare alle Terme e da questa attività, svolta con un impegno lodevole, ella recupera i mezzi utili alla sua emancipazione rispetto alla bambina lamentosa che all'inizio del film faceva addirittura "fatica" a rispondere alle domande della mamma.

È solo a partire dal momento in cui indossa la sua uniforme e inizia ad occuparsi dei suoi diversi compiti che ella comincia a riaversi dalla sua apatia e immobilismo precedenti. La strega Yu-Baaba, rubandole il nome e consegnandole solo una piccola parte di questo, Sen, le offre ad ogni modo l'opportunità non solo di cambiare nome, ma di mutare anche la sua identità, il suo carattere, i suoi modi di fare. In una parole: crescere.

Come suggerisce Emy Beseghi, spesso alcuni romanzi, densi di metafore la cui valenza estetica si avvicina ai bisogni inespressi degli adolescenti, riescono a intercettarne i mutamenti, attraverso un ricco materiale simbolico. E continua:

C'è un aspetto che colpisce tutta la produzione editoriale per ragazzi e percorre trasversalmente molte riflessioni: l'iniziazione. Iniziazione è una parola chiave ed una irrinunciabile metafora della crescita, purtroppo resa muta dalla nostra società che espone le attuali generazioni a tanti mancati riti di passaggio, che scandiscono le età della vita e i tempi della conoscenza. La letteratura restituisce ciò che la modernità sembra sottrarre, trova "le parole per dirlo" a ciò che è "indicibile" e a quella zona opaca dove il linguaggio sembra smarrirsi. Diventa, perciò, teatro di quei riti di passaggio che si iscrivono in un orizzonte di senso dove è possibile trasformare transiti e prove in occasione di scoperta e conquista di sé. Come la morte: allontanata, temuta, nascosta, censurata, ultimo scandaloso tabù, eppure sempre presente nella ritualità iniziatica e salvifica del fiabesco".

^{22.} E. Beseghi, Vent'anni dopo, in Hamelin Associazione Culturale, Contare le stelle. Vent'anni di letteratura per ragazzi, CLUEB, Bologna 2007, p. 174.

Chihiro, conclusa questa esperienza, superati tutti gli ostacoli e riconquistato il suo nome, ottiene in premio la cosa più grande, oltre ai suoi genitori: la possibilità di tornare ad essere, stavolta in modo pieno ed autentico, la protagonista della sua vita.

Chihiro affronta nel suo percorso ostacoli che con impegno riesce a superare, trovando la forza e la sicurezza. La gentilezza che riversa sulle persone che le stanno intorno le permetterà di essere amata, accettata e di conseguenza aiutata. Come quando intraprende un "viaggio nel viaggio", prendendo un treno, accompagnata da amici-talismani.

Queste bambine, già un po' ragazzine, cominciano ad affrontare la preadolescenza, quel periodo in cui fanno capolino le prime incertezze nei confronti di sé, del proprio corpo, di un mondo sconosciuto e di conseguenza percepito come pericoloso: un periodo di transizione e di crescita colmo di nuovi incontri ed esperienze inedite. Come nota Anna Antoniazzi: «la letteratura per l'infanzia, narrando lo sguardo bambino e la sua straordinaria salvificità, ha offerto di frequente personaggi di frontiera, dibattuti tra la permanenza nell'altrove e l'acquisizione di una nuova maturità»²³.

Anche le ragazzine miyazakiane si trovano sospese tra sicurezza e desiderio di conoscere e capire le trasformazioni in atto in loro e fuori di loro.

Infine tra le bambine, "le figlie di carta", anzi, di celluloide, di Miyazaki, troviamo Ponyo, che corre sulle onde dello tsunami, adora il prosciutto e porta sulla terra la luce degli abissi, e Sosuke, che regala l'infanzia alle vecchiette e piange per la madre che non trova. Ponyo e Sosuke sono le protagoniste di «una fiaba avventurosa sull'amore infantile e una risposta alle afflizioni dei nostri tempi»²⁴, come afferma il regista. Un romanzo di formazione "al contrario", che i bambini dovrebbero leggere e i genitori ascoltare.

Miyazaki, inoltre, in *Ponyo* canta le lodi dell'oceano: «Il mare va, il mare viene: l'uomo non può farci niente, solo accettarlo. C'è una ciclicità negli eventi a cui non ci si può opporre: così per me è la vita»²⁵. Vita da cittadino del mondo che, in ogni suo film, cerca di mescolare artisti-

^{23.} A. Antoniazzi, L'isola che non c'è. La tentazione di non crescere, in Antoniazzi, Gasparini, Nella stanza dei bambini, cit., p. 59.

^{24.} G. Casagrande, *Intervista ad una magica matita*: Hayao Miyazaki, 23 marzo 2009. L'intervista al regista Hayao Miyazaki si trova sul sito Wuz. Questa intervista è comparsa un anno dopo l'uscita nelle sale italiane del film *Ponyo sulla scogliera*. http://www.wuz.it/intervista-cinema/3133/hayao-miyazaki-regista-ponyo-sulla-scogliera.html

^{25.} Ibid.

camente sia le tradizioni europee che le tradizioni nipponiche. Infatti egli afferma che: «In Giappone, crediamo che gli opposti si attraggano, creando metamorfosi e sodalizi: ho fatto in modo che il film potesse interessare tutti»²⁶.

Miyazaki sembra aver regalato questa storia incantata di *Ponyo sulla scogliera* ai bambini in primo luogo, ma forse un po' di speranza e di innocenza arrivano anche allo sguardo ormai cinico degli adulti. Il regista ha permesso, con la magia che inonda queste immagini, che anche gli adulti, per un breve lasso di tempo, riescano a tornare bambini.

Sulla tavolozza il regista giapponese riesce anche a trovare i colori per evocare La valchiria¹⁷ di Wagner: «Quando Ponyo ritorna al mare cavalca le onde, esattamente come le valchirie: Brunilde mi sembrava il nome più adatto per lei»²⁸; e cita anche La sirenetta: «A nove anni ho letto la favola di Andersen, ma non mi è mai andato giù che le sirene non potessero avere un'anima come gli umani: da questo desiderio di rivalsa è nata Ponyo»²⁹. Quest'ultima dichiarazione ci fa capire come Miyazaki stabilisca un'assoluta uguaglianza tra mondo umano e mondo animale. Miyazaki disegna l'universo di Ponyo con una incredibile sensibilità. Inoltre riesce a sincretizzare la delicatezza delle immagini con tematiche serie e attuali, e il messaggio educativo, l'educazione al rispetto dell'ambiente, anche in questa storia, viene colto con particolari realistici che danno un'immagine nitida del film, come ad esempio il materiale inquinante che invade i fondali marini e gli anfratti tra gli scogli.

L'innocenza infantile di Ponyo e la forza della natura vengono narrate parallelamente, entrambe legate indissolubilmente dalla magnificenza dei disegni di Miyazaki, in un flusso di continua trasformazione e metamorfosi delle immagini (ad esempio le onde del mare e le sorelline di Ponyo che si trasformano in enormi pesci e viceversa). Si tratta di immagini di forte impatto spettacolare. In effetti il tema della metamorfosi, di "perpetua trasformazione" è costante nelle opere di Miyazaki: la stessa Ponyo, malgrado le sue invidiabili forze, non è esente da momenti durante i quali regredisce improvvisamente tornando ad uno stadio inter-

^{26.} Ibid.

^{27.} La valchiria (Die Walküre) è la seconda delle quattro opere che costituiscono, assieme a L'oro del Reno, Sigfrido e Il crepuscolo degli dei, la tetralogia: L'anello del Nibelungo di Richard Wagner.

^{28.} Casagrande, Intervista, cit.

^{29.} Casagrande, Intervista, cit.

medio. Cadendo in un sonno transitorio³⁰, entriamo nell'area dell'ignoto, chiudendo gli occhi alla vita ed aprendoli nell'inquietante oscurità. Nel fiabesco si osserva come il sonno viene considerato come momento intermedio, di passaggio al di là della luce, verso il mondo dei morti. In un sonno apparente, simile alla morte, nella fiaba di Rosaspina vediamo che non solo la principessa, ma l'intero castello con lei, vengono abbandonati per cento anni, aspettando, ignari e dormienti, il risveglio. Solo la fata generosa può tramutare la morte in sonno, quel "sonno profondissimo" la cui derivazione iniziatica è rievocata forse anche in alcuni viaggi sciamanici effettuati lasciando il proprio corpo nel letto, assente e incosciente, camminando con lo spirito lungo un viaggio notturno³¹.

Inoltre il cambiamento è anche radicato nel carattere di Ponyo, che la spingerà a volersi liberare dall'oppressione genitoriale della sua esistenza: quasi schiava di un padre, che come afferma lei «mi tiene rinchiusa tutto il giorno», e di una madre a cui vuole tanto bene, ma che confessa «mi fa anche tanta paura», Ponyo riesce a trovare la sua strada, la sua nuova vita con Sosuke nel mondo degli uomini. Infatti fin dall'inizio Sosuke aiuta la protagonista a "liberarsi": da quando interviene rompendo il barattolo di vetro nel quale la Ponyo-pesce si era incagliata, fino alla fine, ritrovandosi inconsapevolmente salvatore di una giovanissima sirenetta anderseniana, che libera da una maledizione/dono impartita da Gran Memere (la madre di Ponyo, "Grande Madre del Mare").

3.3 Piccole donne crescono

La prima ragazza, il prototipo cinematografico di tutte le protagoniste create in seguito da Miyazaki, è Nausicaä. La bellezza, la sensibilità, il carattere dolce e allo stesso tempo coraggioso e responsabile che la caratterizzano in *Nausicaä della Valle del Vento* si ritroveranno nelle sue successive sorelle disegnate da Miyazaki.

Cronologicamente, prima di Nausicaä, incontriamo però Clarissa, che in *Lupin III. Il castello di Cagliostro* è la vera eroina e contemporaneamente l'oggetto del desiderio dell'eroe Lupin e dell'antagonista Cagliostro. In questo primo lungometraggio miyazakiano troviamo anche

^{30.} Per approfondimenti cfr. M. Bernardi, Infanzia e fiaba. Le avventure del fiabesco fra bambini, letteratura per l'infanzia, narrazione teatrale e cinema, Bononia University Press, Bologna 2005, pp. 126-51.

^{31.} Cfr. C. Ginzburg, Storia notturna. Una decifrazione del sabba, Einaudi, Torino 1989.

l'amicizia mista a rivalità tra la giovane eroina e una donna adulta, più esperta, in questo caso la figura di Fujiko, che verrà declinata da Miyazaki in molte varianti successive.

La principessa della Valle del Vento ha molto in comune con l'eroina del film Lupin III. Il castello di Cagliostro, ma tra le due c'è una differenza sostanziale: Clarissa ha una parte importante e indubbiamente attiva nel film, ma Lupin ne resta il protagonista; Nausicaä, invece, ha un ruolo totalmente centrale e la storia ruota attorno a lei, al suo coraggio, alla sua saggezza, al suo altruismo e alla sua natura salvifica. È vero che i film di Miyazaki spesso prevedono scene corali, con molti comprimari e personaggi secondari trattati con la stessa cura riservata ai protagonisti, ma è innegabile che tra essi spicca sempre un'eroina (con le sole eccezioni di Porco Rosso e di Lupin III).

In seguito ri-troviamo in San di *Principessa Mononoke* la stessa determinazione di Nausicaä, la stessa capacità di comunicare con la natura e il grande fascino seduttivo. Allo stesso tempo la protagonista di *Kiki, consegne a domicilio*, pur nella sua singolare condizione magica, è una ragazza semplice: anche se le scorre nelle vene "sangue di strega", nell'aspetto, con i suoi vestiti modesti e i suoi capelli lisci trattenuti da un semplice fiocco rosso, crea un piacevole contrasto con le eleganti, ma indisponenti amiche di Tombo. Quasi a dire che nelle figure femminili l'intelligenza si coniuga con la semplicità!

Osserviamo attentamente due straordinarie protagoniste: San e Nausicaä. Ovvero: la ragazza-lupo e la ragazza-uccello. Va qui ricordato come Clarissa Pinkola Estés abbia teorizzato che in ogni donna si nasconda un essere "naturale" e selvaggio, una forza potentissima, formata da istinti, creatività passionale e da un sapere ancestrale. La sua "donna selvaggia" sembra molto vicina al prototipo di donna forte, selvatica ma al contempo dolce e materna che si trova nelle opere di Miyazaki. È interessante notare che questi temi sono molto diffusi nel patrimonio mitico dell'umanità in quanto la stessa Pinkola Estés asserisce di aver raccolto per il suo lavoro un'ingente mole di materiale attinto dalle fiabe, dai miti e dai racconti popolari³².

La contiguità con la condizione ferina, suggerita altrove dal regista, trova qui nella ragazza-lupo e nella ragazza-uccello una sintesi nella proposizione di due eroine-gemelle, giovani principesse guerriere tanto impavide nelle gesta quanto fragili nel sembiante. Eppure, neanche i

^{32.} C. Pinkola Estés, Donne che corrono coi lupi. Il mito della Donna Selvaggia, Frassinelli, Milano 1993.

titanici guerrieri cosiddetti invincibili si rivelano in grado di riportare vittorie finali equiparabili alle loro. Una forza così unica scaturisce dalle notevoli capacità che esse hanno imparato ad affinare nel tempo, vivendo a stretto contatto con la natura, seguendo le regole evolutive e i complessi meccanismi che sono alla base dei rapporti esistenti tra esseri viventi e ambiente circostante. Sia che utilizzino una comunicazione empatica come quella di Nausicaä o una comunicazione verbale, parlando la stessa lingua, come quella di San, riescono a comunicare tranquillamente con gli animali, i veri rappresentanti della natura.

Come farà anche Ashitaka in seguito, Nausicaä si impone di guardare al mondo con "occhi non velati dall'odio". Da questo punto di vista, la sua è una figura quasi ultraterrena, nella sua decisa vocazione al martirio pur di riscattare il suo villaggio attraverso il suo sacrificio: una sorta di divinità che nel finale si vede ascendere al cielo, dopo una vera e propria resurrezione dalla morte (ricordiamo le parole della bambina rivolte alla vecchia saggia: "la principessa non respira più"). Si può parlare quasi di una figura messianica e redentrice.

In entrambi i film e in altre opere di Miyazaki ci si ritrova al co-'spetto di principi e principesse. L'ascendenza nobiliare per Miyazaki è un'altra metafora: una nobiltà d'animo, una sorta di categoria dello spirito. Un po' come avviene per il precedente gruppo delle bambine e dei bambini, visti come gli autentici rappresentanti di una possibile connessione con il mondo della meraviglia e dell'onirico. Secondo Emy Beseghi l'incontro dei bambini con i libri e con il cinema dà spesso l'«esito di un coinvolgente e salvifico incontro». Nelle storie i bambini trovano appunto il meraviglioso e l'onirico, inseguendo «una dimora invisibile, un regno segreto dove poter cercare le proprie strade, deporre i propri sogni, esplorare, stupirsi, scoprire a proprio modo le cose e non smarrire il proprio punto di vista. Insomma, non rinunciare al proprio sguardo bambino e poter vedere, proprio con altri occhi, il mondo»33. Miyazaki vede nei nobili la virtù dell'onestà e dell'integrità: non perché appartengono ad un'antica stirpe, ma perché in loro c'è la memoria di spiriti antichi che conservano l'idea di un saldo legame con la natura e con l'onore attuando il giri, ovvero il senso del dovere.

Afferma Hayao Miyazaki: «Ritengo che le anime dei bambini abbiano ereditato i ricordi storici delle generazioni passate. Poi però avviene che, quando crescono, e fanno esperienza del mondo quotidiano, quella

^{33.} E. Beseghi, La passione secondo Montag, in E. Beseghi (a cura di), Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo, Bononia University Press, Bologna 2003, pp. 18-9.

memoria passata si affievolisce sempre di più. Sento di avere il bisogno di fare un film che raggiunga quel livello intimo. Se riuscissi a farlo, morirei felice»³⁴.

La protagonista di *Mononoke Hime* eredita alcuni di quegli stessi connotati mistici di Nausicaä: l'appellativo Mononoke sta ad indicare letteralmente uno spirito, e più precisamente, in lingua giapponese, come si è già detto, il termine *mononoke* indica uno spirito/demone vendicativo, che tormenta gli esseri umani: da ciò si arriva a dare, al titolo del film, il significato di "Principessa degli spiriti vendicativi". Il suo carattere magico-simbolico risulta pertanto chiaro per il pubblico giapponese, fin dalla denominazione con cui la gente le si rivolge (nulla del genere si ritrova nel generico "ragazza-lupo" conferitole dalla versione italiana):

Quella di San è quindi sia un'essenza spirituale ma anche molto concreta: se Nausicaä è celeste, aggraziata ed agile come una rondine nei movimenti e nei voli nel cielo, San risulta, in maniera contrastante, una figura a contatto con la rude terra e perfino sanguinaria nella caratterizzazione (si pensi alla bocca insanguinata di San durante il primo incontro tra lei ed Ashitaka). Se Nausicaä rinnega qualsiasi proposito di vendetta, San al contrario incarna quasi lo spirito di rivalsa della foresta ferocemente maltrattata, per la cui causa non esita a combattere e a spargere sangue con orgoglio e determinazione. Inoltre, come l'universo di Nausicaä si direbbe caratterizzato dal volo come forma primaria di trasporto (un mondo ormai contaminato, che suggerisce oniriche vie di fuga da esso), quello di Mononoke Hime è molto "terreno": infatti il regista ha deciso in questo film di tenere "a terra" San e gli altri personaggi del film (fisicamente e metaforicamente) per non distaccarli troppo dalla tematica portante della terra martoriata, dettaglio che da solo è sufficiente a spiegare la significativa assenza del volo in un film di un autore come Miyazaki, molto legato alle descrizioni aviatorie.

In un'intervista sul film *Mononoke Hime*, Miyazaki ha risposto alla domanda sul perché nelle sue opere precedenti ha sempre fatto sì che i suoi personaggi volassero tranne in quello:

In giapponese abbiamo anche l'espressione "gli stupidi e il fumo amano andare in alto". È io, non essendo fumo... (Miyazaki ride). Per me il mondo non è soltanto la terra, il luogo in cui vivono gli esseri umani. Nel creare le mie opere ho voluto sfruttare tutti i mondi esistenti e liberare gli esseri umani dalla forza di gravità è stata una delle tecniche che ho adottato per raggiungere questo scopo.

^{34.} Intervista concessa a Xan Brooks per "The Guardian" e presente al link http://www.guardian.co.uk/2005/sep/14/japan.awardsanprizes

Il film a cui sto lavorando ora è ambientato in Giappone nel xv secolo, per cui non presenta scene di volo. Usando la magia forse i miei personaggi sarebbero riusciti a volare ma non l'hanno usata così [...]. L'azione si sviluppa con la protagonista e gli altri personaggi che girovagano nella foresta³⁵.

Rispetto all'eroina della Valle del Vento, vera e propria campionessa di virtù, la storia e la situazione in cui San si trova a vivere sono davvero problematiche. La ragazza finisce infine tagliata fuori da tutto e da tutti. La ragazza-lupo, come viene ripetuto nel corso del film, non è né umana, né animale⁵⁶. Reietta e, in quanto tale, respinta in parte da entrambe le fazioni in lotta, essa viene accolta solo all'interno della piccola comunità dei lupi, poiché figlia adottata da Moro, madre e capo della tribù dei Mononoke. La sua umanità non è un dato invisibile agli occhi, ma costituisce quanto essa non vuole e non può accettare. Da tale ottica, il suo è un ritratto incomparabilmente più complesso di quello di Nausicaä. San è vestita con uno stile molto più primitivo rispetto a qualsiasi altra persona del film, in parte per enfatizzare il fatto di vivere separata dagli uomini (indossa soltanto ciò che riesce a trovare o a fabbricare per vestirsi), in parte per evidenziare che il suo modo di vivere, con i suoi dei e le sue credenze, sta morendo mentre nuove persone e idee avanzano nella foresta.

Eppure, nemmeno tutta l'umana perfezione impersonata da Nausicaä può esimersi dall'esprimere alcuni aspetti complessi di tale umanità: la ragazza è difatti una combattente provetta, ma al tempo stesso è una sostenitrice della pace. In altri momenti, poi, la vediamo abbandonarsi a sentimenti d'ira e di tristezza e a quel caratteristico pianto liberatorio che costituisce uno degli sfoghi più credibili e toccanti dati in dote dal regista alle sue eroine, forti ma anche sensibili ed emotive. Sono creature vive e reali proprio perché hanno dei lati deboli.

In Mononoke Hime si nota come l'indole aggressiva e l'odio di San si affievoliscono grazie all'amore di Ashitaka, che risveglia in lei il bisogno di affetto e di comprensione. Mononoke, come è chiamata abitualmente dagli abitanti del villaggio, passa attraverso un percorso di maturazione che è comune a tutte le eroine miyazakiane.

^{35.} Quest'intervista rilasciata di Hayao Miyazaki è tratta dalla rivista "Due - Tenerezza e complessità", Phoenix E.P.C., gennaio 2000. Intervista raccolta da Francesco Conversano e Nene Grignaffini. Traduzione dal giapponese di Marta Fogato, pubblicata su http://www.ultrazine.org/ultraparole/miyazaki.htm

^{36.} Per un'analisi pedagogica dei "bambini selvaggi" allevati da animali e cresciuti all'interno di territori lontani dal mondo civilizzato, cfr., anche a livello storico, E. Macinai, Bambini selvaggi. Storie di infanzie negate tra mito e realtà, Unicopli, Milano 2009.

La figura di Nausicaä è nata da una sintesi tra la cultura occidentale e quella orientale, accostamenti tanto frequenti nel cinema di Miyazaki. Nausicaä deve il suo nome alla principessa dei Feaci che nell'Odissea di Omero soccorse Ulisse naufrago e solo, lo ospitò nella sua reggia e se ne innamorò, venendone poi abbandonata, non appena l'eroe, rimessosi, riprenderà il viaggio per la sua isola. Deve molto anche alla protagonista del racconto Mushi mezuru Himegimi (La principessa che amava gli insetti), contenuto nella raccolta Tsutsumi chunagon monogatari (Storia del secondo consigliere di Tsutsumi) del tardo periodo Heian (XII sec.), che Miyazaki conosceva fin da bambino:

Una giovane donna, appurato che le belle farfalle nascevano da pelosi bruchi, cominciò ad amarli e rifiutò di curare il suo aspetto con la scusa che tutte le artificiosità create dall'uomo non dovevano essere prese in considerazione, che si doveva andare alle origini e non badare al risultato, e che i parametri di bellezza e bruttezza, o di bene e di male erano mere convenzioni. Tutti gli altri personaggi vivono secondo le loro emozioni, solo "colei che ama gli insetti" vive coerentemente con le sue opinioni. Ma c'è di più: questo tipo di personaggio è raro non solo nella narrativa Heian, ma in tutta la storia letteraria giapponese; viene quindi da pensare che con *Tsunami chunagon monogatari* si sia andati al di là di una semplice parodia, mettendo in luce verità fondamentali della condizione umana³⁷.

Come afferma Miyazaki: «Abbiamo raggiunto un momento in cui il modo di pensare maschile sta raggiungendo un limite. La ragazza o la donna hanno maggiore flessibilità. È questa la ragione per cui un punto di vista femminile è più adatto ai tempi attuali»³⁸. Questa frase è molto significativa, quasi che Miyazaki identifichi i processi di distruzione del mondo, degli equilibri naturali ed ecologici con un'era maschile a cui deve subentrare un'azione salvifica femminile, attraverso un'era delle donne (Onna no Jidai).

Nausicaä "eredita" da Conan la dinamicità e l'abilità nel combattimento e ha la stessa capacità di attirare su di sé l'interesse di tutti i personaggi che incontra durante il suo cammino, influenzandoli positivamente: è una principessa sui generis, una guerriera al servizio della vita e un esempio anche per i suoi stessi nemici.

Il personaggio della coraggiosa principessa appare altre due volte

^{37.} S. Kato, Letteratura giapponese. Disegno storico, Marsilio, Venezia 2000, p. 90. 38. Intervista ad Hayao Miyazaki in Kaboom: Explosive Animation from America and Japan, Museum of Contemporary Art, Sidney 1994, p. 129 in http://www.cineclandestino.it/articolo.asp?sez=11&art=2645

nelle opere di Miyazaki: in *I ladri amano la pace*, ultimo episodio della seconda serie di *Lupin III*, e al videoclip *On Your Mark*. Nell'episodio, il nipote giapponese del ladro gentiluomo corre in aiuto di Maki, fanciulla che ha le fattezze di quella che sarà una delle possibili Nausicaä nella fase di studio del *character design*. Anche il robot che comanda, riutilizzato successivamente in *Laputa*. *Il castello nel cielo*, è identico a una delle versioni del Soldato Invincibile.

Per quanto riguarda On Your Mark, può essere utile ricordare che Miyazaki si è più volte riferito all'"angelo del videoclip" come alla "ragazza-uccello", stessa definizione che ha usato frequentemente nel manga e nelle interviste per descrivere la sua eroina. Inoltre, nella sequenza dei titoli di testa di Nausicaä della Valle del-Vento, la principessa, nell'interpretazione di salvatrice, ha le fattezze di un angelo.

Le varie Lana, Sheeta, Kiki, Chihiro e Sophie sono costantemente impegnate nella ricerca dell'auto-conoscenza e si distinguono dalla massa per la loro spiccata sensibilità, segno non di debolezza, ma di crescita interiore. Come afferma Andrew Osmond, nel suo articolo Nausicaä e il fantasy di Hayao Miyazaki, con le sue eroine, Miyazaki «sovverte gli schemi patriarcali sia nella realizzazione filmica che nel racconto di una storia»³⁹.

Come sempre, Miyazaki non racconta una storia possibile o quella che soddisfa il maggior numero di luoghi comuni, ma parla di eccezioni, di eventualità, e crea un contrasto armonico tra l'originalità delle storie e l'estremo realismo visivo con cui sono raccontate. In spettatori frettolosi o orientati secondo precise ideologie, questa attitudine solleva spesso perplessità.

Una delle obiezioni più frequenti rileva che le ragazze di Miyazaki non hanno un diretto corrispettivo nella realtà: la loro indipendenza psicologica, decisionale e affettiva, insieme a un'empatia eccezionale, sembrano troppo utopiche, irreali. Ognuna di loro inoltre ha poteri eccezionali: Nausicaä ha il potere di comunicare con gli animali e questo potere è condiviso sia con Lana di Conan, il ragazzo del futuro sia con San di Mononoke Hime, sebbene quest'ultima parli con i kami e non con i semplici animali. Tra Sheeta e Kiki, protagoniste rispettivamente di Laputa. Il castello nel cielo e Kiki, consegne a domicilio, la caratteristica comune è il volo, un'abilità che è stata trasmessa loro dalle rispettive madri. Naturalmente la distinzione non è così netta, perché a volte chi

^{39.} A. Osmond, Nausicaä and the Fantasy of Hayao Miyazaki, in "Foundation", 72, Spring 1998, pp. 57-81. L'articolo tradotto in italiano è comparso sul sito: http://www.intercom.publinet.it/manga/nausicaa3.htm

sa volare parla con gli animali (Kiki) e viceversa (Nausicaä). A riguardo di questa capacità condivisa non bisogna però dimenticare una differenza presente nel personaggio di Kiki. La giovane strega parla con il suo gatto Jiji – e questi le risponde – in un linguaggio umano. Di per sé Kiki non parla né comprende il linguaggio degli altri animali: quando sta volando insieme alle oche selvatiche, non capisce che i loro richiami servono a prepararsi alla potente folata di vento che sta per colpire lo stormo; e poco dopo, quando è scambiata dai corvi per una ladra di uova, non riesce a placarne l'ira. In entrambi i casi è Jiji a farle da interprete, ma nel momento in cui Kiki perde la capacità di volare anche il suo gatto inizia a emettere solo miagolii. La fine della magia coincide per entrambi con la scoperta di nuovi affetti: Jiji ha trovato la gatta Lily e Kiki ha incontrato Tombo. Si potrebbe dire che la loro "normalizzazione" esistenziale tolga i poteri magici di cui erano portatrici. La fine di un'età diversa e felice. Non è un caso che il suo dono di capire il gatto e di volare scompaiano dopo un pomeriggio iniziato in allegria e conclusosi con la brusca partenza di Kiki in seguito all'arrivo degli amici – e soprattutto le amiche – del ragazzo. Lo sguardo improvvisamente indurito di Kiki, lo scambio di battute secche con Tombo, il passo deciso della ragazza sulla via di casa e il buttarsi a faccia in giù e a corpo morto sul letto sono alcune delle più acute e precise descrizioni di quel rapido passaggio dalla gioia all'irritazione e poi allo sconforto, tanto frequenti nell'adolescenza e nella prima giovinezza. Quasi che la magia sia un dono dell'età infantile, che si perde con l'adultità e il passaggio ai riti e alle dipendenze dell'amore e della convivenza.

Parlando di doni magici, sembrerebbe che Clarissa (Lupin III. Il castello di Cagliostro) e Fio (Porco Rosso) siano le uniche a non averne, anche se in realtà quest'ultima possiede un raro talento nel progettare e disegnare aerei – sebbene ciò non possa essere considerato un dono magico ma una rara professionalità, soprattutto in una donna⁴⁰. La storia è ambientata negli anni Trenta del secolo scorso, e anche questo sottolineare le doti tecniche di una donna progettista di aerei è un atteggiamento tipico di Miyazaki, come autore "dalla parte delle donne". Clarissa invece è l'unica che resta senza avere una particolare capacità distintiva e il suo ruolo sembra determinato dalla sola nascita. Indubbiamente ha molte qualità positive, ma forse la più grande malvagità compiuta dal conte di Cagliostro nei suoi confronti è di averle impedito di scegliere liberamente il suo futuro per costringerla a un matrimonio

^{40.} D. Nienhuis, N. Koschmann, S. Kessler (eds.), Goddesses of Water & Sky: Feminist Ideologies in the Worlds of Hayao Miyazaki – Formato Kindle, wataingi.com, 2011.

d'interesse: di lei non conosciamo sogni, passioni o desideri; sappiamo solo che non vuole e non deve sposarsi. Forse per questo Clarissa sembra mancare della vivida tridimensionalità che altre ragazze/eroine ricavano dall'avere qualche debolezza da vincere. Potrebbe essere definita una ragazza "vinta".

Nausicaä deve controllare l'impulsività e Sheeta deve sconfiggere la paura; per Kiki è necessario superare lo sconforto provocato dalla perdita dei suoi poteri, mentre Fio ha bisogno di adattare alla realtà il proprio slancio vitale; San, infine, deve imparare la mediazione tra gli opposti per non divenire una guerriera incapace di fermare in sé la spirale della violenza, o una demone spinta dall'odio. Ognuna di queste ragazze convive con il proprio lato debole, ognuna si sforza di domarlo e smussarlo, ma ciò non comporta un sicuro successo. Costruendo personaggi positivi, ma segnati da un dubbio sulle proprie capacità o sul proprio destino, Miyazaki ottiene caratteri molto complessi e realistici in cui l'alternarsi di speranza e sconforto avviene in modo fluido e naturale, con grande vantaggio, proprio a causa delle loro dichiarate fragilità, o per la credibilità dei personaggi stessi.

Come, per esempio, ne La città incantata e in Kiki, consegne a domicilio, dove il delicato realismo psicologico contenuto in questi lungometraggi lascia stupefatti. Miyazaki, infatti, profonde nei due film impagabili tocchi di realismo minuto, da spettatore attento e interessato alla realtà, in particolare di quella infantile, quale egli è. Si pensi al gesto compiuto da Chihiro nel momento in cui si infila le scarpine: ad esso, ella fa seguire invariabilmente il battere a terra la punta dei piedi per calzarle meglio. È per questi gesti quotidiani che forse le protagoniste disegnate da Miyazaki risultano tanto più "reali" di quelle in carne e ossa contenute nei film dal vero.

Il rapporto che si instaura, comunemente, tra il quotidiano e il fantastico è il punto d'incontro, l'autentico incrocio in cui possono reciprocamente trovarsi la pedagogia e la fantascienza. Come ci ricorda Antonio Faeti: «Non esisterebbero collane di libri, né serie di film o successive generazioni di produttori di fumetti "di fantascienza", se non ci si potesse collegare, partendo dalle minuzie, dalle ovvietà, dagli elementi ripetitivi e consueti di una "qualunque" giornata, con le dimensioni variegate del "possibile" che possono essere impervie e sconosciute, ma sempre in qualche modo catturabili anche da un occhio non velato interamente ai sipari dell'anomia di ogni giorno»⁴.

^{41.} A. Faeti, *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, La Nuova Italia, Firenze 1986, p. 151.

In questi film il regista giapponese arriva a far sperimentare alle sue giovanissime protagoniste un sentimento che gli stessi psicologi infantili hanno confermato non essere appannaggio degli adulti, come questi ultimi sono sempre portati a pensare, il cosiddetto "male oscuro", ovvero la depressione⁴². Depressione che fa seguito al fallimento delle proprie ambizioni, nello scoprirsi non all'altezza del proprio compito. Sempre a proposito del realismo di cui si diceva, Kiki e Chihiro, nel corso delle loro storie, attraversano momenti di autentico malessere fisico: la spossatezza della prima, il mal di pancia della seconda, seguiti a esperienze di intensa delusione, sembrano una reazione somatizzata, ai notevoli disagi psichici accumulati. Nota Alessandro Bencivenni: «Per la prima volta, quasi come un gesto di autocritica, Miyazaki tratta con cautela persino il più caratteristico dei suoi sogni: volare. L'amore per il volo è disseminato come sempre in tutto il film (come si diceva tranne che in Mononoke Hime) – (dal vola-vola di Kiki tra le braccia del padre, al suo incontro con lo stormo di oche selvatiche, dagli esperimenti avionici di Tombo a tutta la sequenza finale), tuttavia stavolta Miyazaki si sofferma a sottolineare come il volo di per sé sia solo una fuga dalla realtà»43.

In un'intervista il regista ha affermato cosa sia per lui il volo: «sì, ovviamente è un aspetto importante. Penso che rappresenti per me una specie di liberazione. Liberarsi dalla forza di gravità credo comporti anche una liberazione mentale»⁴⁴.

Si passa poi al tema del lavoro e dell'impegno. Il regista affida alle sue bambine un lavoro: a Kiki addirittura un lavoro doppio. Ma tanto l'aiuto all'interno della panetteria Osono, quanto quello prescelto dell'attività di consegne mantengono una valenza stavolta indubbiamente positiva, per Miyazaki. L'autore non propone tanto l'ovvia equazione che il lavoro porta all'emancipazione, ma quella meno aleatoria di mezzo attraverso cui ricercare la propria valorizzazione come individuo, da ottenersi mediante lo svolgimento di mansioni di pubblica utilità. Ed è a questa funzione del personaggio della strega che egli si rifà. Nota ancora Bencivenni: «sulla scia del femminismo, la figura della strega è stata rivalutata come simbolo di emancipazione [...]. Anche la figura iconografica della strega appartiene a una tradizione tipicamente europea. Tuttavia Miyazaki la rilegge ovviamente da giapponese: estraneo alla

^{42.} A. Spagnoli, Hayao Miyazaki, le insospettabili contraddizioni di un cantastorie, Sovera Edizioni, Roma 2009, p. 54.

^{43.} Bencivenni, Hayao Miyazaki, cit., pp. 99-100.

^{44.} Conversano, Grignaffini, Incontro con Hayao Miyazaki, cit.

cultura del peccato, assolve la strega da qualsiasi implicazione diabolica per riportarla integralmente alla sua matrice storico-etnica di guaritrice. Nella realtà, infatti, le cosiddette streghe erano donne di umile estrazione, generalmente contadine, che conoscevano le erbe e sapevano preparare pozioni curative»⁴⁵.

Come in *Nausica*à e in *Laputa* dove è appena accennato, in Kiki viene fatto intuire dai visibili cambiamenti emozionali/adolescenziali della protagonista nei confronti del coetaneo Tombo, tra Sen e Ashitaka viene quasi dichiarato, così in *La città incantata* lo spettatore ne viene sottilmente a conoscenza da una frase di Zeniba, la sorella gemella di Yu-Baaba: l'*amore*⁴⁶.

Nel momento in cui Chihiro riporta il sigillo magico, rubato da Haku, a Zeniba, questa chiede alla piccola protagonista cosa fosse successo ad Haku e al male che la maledizione posta sul sigillo, avendolo rubato gli aveva inflitto: «E al mio incantesimo cos'è successo? Solo l'amore poteva romperlo...». Con queste parole Miyazaki vuole trasmettere allo spettatore il cambiamento che questa avventura ha implicato su Chihiro. L'eroina, varcando la soglia del palazzo e superando "quella "nebbia" che non le permetteva metaforicamente di vedere la non-realtà, che racchiudeva il segreto della città degli spiriti, da bambina è diventata una ragazza, e il suo amore è diventato salvifico.

Tra Howl e Sophie, come vedremo in seguito, l'amore è l'apice della storia scritta da Diana Wynne Jones⁴⁷ e rivisitata dal grande cineasta giapponese. In questa storia vedremo le varie soglie d'età che la protagonista attraverserà e i sentimenti corrispondenti. Il tema dell'amore lo ritroviamo, più come grande affetto e amicizia, anche in *Ponyo sulla scogliera*. Infatti, in questo film, una delle prime cose che Miyazaki fa dire alla piccola pesciolina è «Ponyo Sosuke suki» (la pronuncia è *ski*) che letteralmente significa "A Ponyo piace Sosuke". Certo qui non si può parlare di amore, come lo intenderebbe un adulto, ma non bisognerebbe sminuire i sentimenti, specialmente quelli dei bambini: infatti Sosuke, conosciuta Ponyo, la rassicura che si prenderà cura lui di lei, come un fratello di una sorella.

^{45.} Bencivenni, Hayao Miyazaki, çit., p. 97.

^{46.} Sul sottile rapporto tra relazioni educative e relazioni amorose, cfr. F. Borruso, L. Cantatore (a cura di), *Il primo amore. L'educazione sentimentale nelle pedagogie narrate*, Guerini, Milano 2012.

^{47.} D. Wynne Jones, *Il castello magico di Howl [Howl's Moving Castle*], Kappa Edizioni, Bologna 2002 (nuova ed. *Il castello errante di Howl*, Kappa Edizioni, Bologna 2005).

In *Ponyo sulla scogliera* come ne *La città incantata* troviamo inoltre il tema del varco della soglia⁴⁸. Chihiro attraversa l'edificio all'inizio del film con i suoi genitori per entrare a far parte di quell'*Altrove* che la obbligherà, mettendo in pericolo la sua vita e di quella dei suoi genitori, a cambiare e a crescere.

In *Ponyo* questo tema lo ritroviamo nel momento in cui Ponyo e Sosuke, da soli, devono attraversare un tunnel buio. Con una strana intuizione Sosuke afferma di sentire qualcosa di strano, ma di ricordarsi di quel tunnel. Mostrandosi coraggioso a Ponyo e prendendola per mano, Sosuke la rassicura e le dice che non gliela lascerà mai. Avviatisi a piedi all'interno del tunnel comincia la regressione di Ponyo, voluta da un incantesimo del padre Fujimoto, come ostacolo alla magia della bambina-pesce.

Sosuke alla fine della storia riuscirà a salvare Ponyo e a farla diventare una vera bambina e, come nelle favole più classiche, con un bacio.

Si tratta di una ri-nascita, di una maturazione dell'uscita da una condizione diversa. Ma a ben guardare per Miyazaki – a differenza di Collodi per *Pinocchio* – Ponyo è sempre uguale a se stessa, sia in un corpo di pesce che in un corpo di bambina, la sua identità non cambia, cambia solo l'involucro esteriore, il suo corpo.

3.4 Le "anime" delle donne

Accanto a ogni bambina e a ogni ragazza c'è sempre una donna adulta che, a seconda del contesto, può esserne amica, rivale o madre. O tutte e tre le cose insieme.

Per gli appassionati di *Lupin III*, Fujiko è un personaggio proverbiale, non solo per la sua bellezza, ma soprattutto per le sue doti di ladra, spia e trasformista. Nelle storie di Kato Kazuhiro, chiamato con il nome d'arte Monkey Punch, così come nelle serie televisive o in altri lungometraggi ispirati ai *manga*, il suo ruolo è forse più spiccato di quanto non lo sia ne *Il castello di Cagliostro*, eppure in questo film il personaggio si definisce con particolare precisione, grazie al confronto con Clarissa.

La diversità dei loro caratteri è evidente già nell'aspetto: Fujiko, il cui cognome, Mine, significa "picco" o "sommità", termine che ben si adatta sia all'acutezza del suo ingegno sia al fisico prosperoso, è perfettamente consapevole dell'effetto che produce la sua avvenenza. Ha capelli

48. Sul tema cfr. W. Grandi, *Infanzia e mondi fantastici*, Bononia University Press, Bologna 2007; ed inoltre A. van Gennep, *I riti di passaggio*, Boringhieri, Torino 1981.