



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

Dipartimento dei Beni Culturali:  
archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica

Corso di Laurea Magistrale in  
Scienze dello Spettacolo e Produzione Multimediale

**Il cinema dei “mostri giganti”: persistenze e variazioni nel kaiju**

Relatrice

Prof.ssa Farah Polato

Laureando: Simone Greco

Matricola: 2044672

Anno accademico 2023/2024

## INDICE

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO 1	6
1. IL KAIJU COME CATEGORIA	6
a. Definizione	6
b. Kaiju e attribuzione di genere	7
c. Identificazione delle particolarità del kaiju	11
2. KING KONG	13
a. Il film	14
b. La produzione	16
c. Le tematiche	22
d. Il franchise	26
3. GODZILLA	30
a. Il film	30
b. La produzione	32
c. Le tematiche	35
d. Il franchise	38
4. CONSIDERAZIONI SULLA RICEZIONE DEI CAPOSTIPITI E DEL GENERE	40
CAPITOLO 2	44
1. RAPPORTI (INTER)NAZIONALI	44
a. I kaiju nella seconda metà del XX secolo, tra imperialismo ed equilibri fragili	44
b. L'esercito e la storia militare	57
2. RAPPORTI CON LA SCIENZA E IL MONDO NATURALE	64
a. Abuso e degenerazione del potere e progresso scientifico	65
b. Dall'apocalisse nucleare all'apocalisse climatica	72
CAPITOLO 3	79
1. PREMESSE DEL "MONSTERVERSE"	79
a. Universi cinematografici	79
b. Specificità iperdiegetiche del franchise	82
2. LE ITERAZIONI DEL MONSTERVERSE	83
a. Il nuovo Godzilla	84
b. Il nuovo Kong	90
3. TEMATICHE ED ESTETICA	95

a.    Influenze culturali: l'incontro tra Giappone e USA	95
b.    La deificazione del Mostro e la perdita di controllo dell'Uomo	106
CONCLUSIONI	116
BIBLIOGRAFIA	118
1.    Contributi in copia fisica	118
2.    Contributi online	119
SITOGRAFIA	120
1.    Interviste per iscritto, per data di pubblicazione	120
2.    Interviste video, per data di pubblicazione	120
FILMOGRAFIA <i>ET AL.</i>	121

## INTRODUZIONE

Il presente elaborato si propone di dare una panoramica della cosiddetta cinematografia *kaiju*. “Kaijū” un termine giapponese tradotto con “strana bestia”, italianizzato semplicemente in “kaiju”. Negli anni successivi a *Godzilla (Gojira, 1954)* di Ishirō Honda e alla relativa affermazione del *kaijū eiga*, il relativo filone cinematografico in Giappone, il termine ha iniziato a essere usato per riferirsi specificamente a mostri giganti, di statura imponente, categoria in cui è stato accolto retroattivamente il *King Kong* di Merian Caldwell Cooper ed Ernest Beaumont Schoedsack (1933). I due film nominati e i loro franchise faranno da filo conduttore della tesi. In particolare, il canone di *Godzilla* sarà un punto di osservazione privilegiato. “Il più longevo franchise della storia”<sup>1</sup> infatti, per frequenza e quantità di titoli, si caratterizza come microcosmo della categoria *kaiju*, nella sua capacità di mobilitare questioni e prospettive, nelle varietà delle sue tonalità, nel tratteggiare lo statuto morale del mostro. Il primo capitolo offrirà delle riflessioni a proposito della definizione e della delimitazione del genere, suscettibile di intercettare generi “maggiori” quali la fantascienza, il fantasy e l’horror. Verranno poi presi in considerazione i film capostipiti, descrivendone, oltre alla trama, il contesto di ideazione e produzione nonché le tematiche e le suggestioni che hanno nutrito la letteratura e la critica nel corso dei decenni. Così come per altri generi non realistici, nelle trame si individuano allegorie di eventi e dinamiche di storia contemporanea: in questo caso, il “mostro” della pellicola è l’elemento su cui esse si incentrano, e da cui talvolta sono esplicitate.

Il secondo capitolo offrirà una casistica di film *kaiju* dal secondo dopoguerra al decennio scorso, attraverso i quali osservare come gli eventi geopolitici, il progresso scientifico e le preoccupazioni ambientali, già letti nel testo e nel sottotesto di *Godzilla* e *King Kong*, sono stati declinati nel genere nei diversi anni e in diversi paesi. Nello specifico, emergeranno questioni relative alla Guerra Fredda, allo sviluppo e sfruttamento dell’energia nucleare e al cambiamento climatico: la reiterazione di questi argomenti nei film esposti permetterà di capire la portata dell’eredità dei film apripista, la cui struttura e i cui risvolti di trama sono stati sia recuperati che riadattati in relazione ai cambiamenti storico-sociali.

Nel terzo capitolo lo sguardo si concentrerà su una particolare iterazione del cinema *kaiju*: il *MonsterVerse*, universo narrativo condiviso e transmediale dalla casa di produzione

---

<sup>1</sup> Quello di *Godzilla* è nominato “longest continuously running movie franchise” (“il franchise filmico più lungo per costanza produttiva”) dal Guinness World Record.

Legendary Pictures è strutturato attorno le più recenti versioni americane dei personaggi di Godzilla e King Kong. La disamina dei film di questo franchise, da intendersi come punto (per ora) finale di una traiettoria iniziata con le prime due pellicole, si articola in due direzioni: la prima presenta la distanza tra gli approcci e le sensibilità dei registi, nel rapportarsi alle caratteristiche del cinema kaiju a loro precedente; la seconda, guarda invece alle similitudini e ai tratti in comune che alimentano la coesione del franchise. Questa doppia valenza è propria degli universi cinematografici moderni, la cui natura verrà debitamente spiegata.

Si cercherà quindi di restituire la poliedricità del genere: i film kaiju, imperniati sull'idea di una creatura-metafora, si distinguono anche come film "indiziali": letti in relazione ad argomenti ed eventi anche profondamente diversi, restituiscono soluzioni narrative e visive che, nella loro diversità, "tradiscono" le ideologie dei filmmaker e dei loro pubblici.

## CAPITOLO 1

### 1. IL KAIJU COME CATEGORIA

Per una discussione intorno alla natura del genere kaiju il riferimento principale per le pagine che seguono è *Godzilla e altri kaiju: guida ai mostri giganti del cinema* (2019)<sup>2</sup> di Jason Barr; altri contributi vengono da *Cinema e fantascienza* (2012)<sup>3</sup>, volume curato da Roy Menarini e da *Fant'Asia – Il cinema fantastico dell'Estremo Oriente* (1994)<sup>4</sup> di Riccardo Esposito, Max Della Mora e Massimo Monteleone.

#### a. Definizione

Kaiju è un termine giapponese che significa “strana bestia”. La stazza di tali bestie non è tecnicamente compresa nella definizione, ma il termine «nel linguaggio comune denota più spesso un film o prodotto televisivo puramente giapponese in cui figurano creature di taglia spropositata»<sup>5</sup>. Il cinema kaiju è, di fatto, il cinema dei “mostri” giganti, la cui sola grandezza rappresenta una minaccia e insieme motivo di ammirazione.

La terminologia viene anche usata in riferimento ai mostri che compaiono in storie che non si focalizzano sulla loro esistenza, ma dove essi compaiono come elemento secondario. Ritorniamo su questi casi alla fine del capitolo. La fascinazione umana per gli esseri di stazza enorme<sup>6</sup> è riscontrabile nella letteratura e nel pantheon di mitologie di vari paesi, di cui il kaiju rappresenta una recente manifestazione. Si pensi ai troll norvegesi, al kraken islandese, a Grendel di Beowulf, a Cormoran dei celti, ai Titani greci e anche al Golia biblico. Le potenzialità narrative e tematiche del gargantuesco sono sfruttate dalle origini della narrativa umana, ma è dal secolo scorso che si definiscono i parametri entro cui possiamo propriamente parlare di kaiju. Questo grazie ai due film capostipiti del genere: *King Kong* (id., M. C. Cooper & E. B. Schoedsack, 1933) e *Godzilla* (*Gojira*, I. Honda, 1954), le cui caratteristiche e impatto verranno approfonditi nei paragrafi seguenti. Barr fa riferimento all'usuale associazione del

---

<sup>2</sup> Jason Barr, *Godzilla e altri kaiju: guida ai mostri giganti del cinema*, North Carolina, McFarland & Company Inc., 2019.

<sup>3</sup> Roy Menarini, *Cinema e fantascienza*, Bologna, Archetipo Libri, 2012.

<sup>4</sup> Riccardo Esposito, Max Della Mora, Massimo Monteleone, *Fant'Asia – Il cinema fantastico dell'Estremo Oriente*, Bologna, Granata Press, 1994.

<sup>5</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 17.

<sup>6</sup> Cfr. *ivi*, pp. 15-17.

genere con il Giappone, che deriverebbe dall'influenza esercitata dal secondo dei film sopracitati come anche alla quantità di storie – decisamente la maggiore nel mondo – veicolate da differenti media nel paese del Sol Levante. L'etichetta si espande tuttavia ben aldilà dei confini giapponesi: lo stesso Barr analizza casi-studio provenienti da diverse nazioni, come Stati Uniti e Corea del Sud. I kaiju provengono da e appartengono a tutto il mondo, e a tutti i media narrativi: come afferma Barr «Il genere kaiju è ovunque, non solo nel cinema, ma anche nei fumetti, nei media popolari, alla televisione e nei videogame, ed è così fin dagli anni Cinquanta»<sup>7</sup>.

#### b. Kaiju e attribuzione di genere

Gli anni '50 vedono anche un'esplosione di cinema fantascientifico negli Stati Uniti. A livello critico, quello dei kaiju è spesso e volentieri identificato come sottogruppo della fantascienza. Barr contesta questo automatismo, di cui vede le motivazioni appunto nei film del secondo dopoguerra, «quando i due generi tendevano a sovrapporsi, soprattutto, negli Stati Uniti»<sup>8</sup>. Barr argomenta che sono proprio i due capostipiti che permettono una prima presa di individualità del genere, in quanto evadono la classificazione tradizionale di film di fantascienza<sup>9</sup>. Consapevole dell'ambiguità della classificazione, Barr si rifà allo studioso Carl Freedman per definire le narrazioni di fantascienza come storie sulla «dialettica fra l'alienamento [...] e la cognizione [...] fra realtà e irrealtà, fra il mondo che esiste e quello creato, nel tentativo di costringere il pubblico a sovrapporli»<sup>10</sup>. *In nuce*, la definizione prevede lo stimolo di una riflessione che nasce dal confronto tra ciò che ci circonda e una versione di esso modificata da progressi e scoperte o impossibili o significativamente distanti. In quest'ottica

le due categorie condividono un'affinità di tematiche, ma etichettare immediatamente un film di kaiju come una pellicola di fantascienza è un errore critico che condanna questi lungometraggi a rimanere impantanati nell'isolamento critico di una specie di fantascienza inferiore [...] anche se la fantascienza svolge spesso un suo ruolo nel cinema kaiju, la recente apparizione di film “realistici” come *Cloverfield* (2005) e *Monsters* (2010) dimostrano che il

---

<sup>7</sup> Ivi, cit., p. 11.

<sup>8</sup> Ivi, p. 17.

<sup>9</sup> Cfr. ivi, p. 19.

<sup>10</sup> Ivi, cit., p. 19

genere kaiju può evitare con successo e quasi del tutto l'elemento fantascientifico.<sup>11</sup>

Si può, d'altro canto, affiancare le storie di kaiju al fantastico, in quanto, sempre secondo Barr «numerosi film di kaiju hanno rifuggito gli elementi della fantascienza a favore proprio di elementi di mitologia, di folclore e di fantasy»<sup>12</sup>. Barr pone la distanza dalla fantascienza nella mancanza di quel senso di alienamento, di quel confronto, a favore di un'immersione nell'irrealtà<sup>13</sup>, dove ciò che è distante dal mondo reale non va elaborato ma semplicemente accettato, come appunto nel fantastico. Si trovano infatti spesso nelle storie dei kaiju elementi magici, come «il legame psichico che Gamera condivide con Asagi Kusanagi nella serie *Gamera* del periodo Heisei»<sup>14</sup> e l'alito atomico di Godzilla; lo stesso «a volte ha più elementi in comune con i draghi mitologici che con i dinosauri»<sup>15</sup>. La pretesa di plausibilità scientifica è per di più generalmente rara. Il tentativo di spiegare la natura dei mostri non sembra essere una priorità, per cui, anche quando compare, «la scienza tende a essere una facciata [...] le capacità speciali dei kaiju stessi si limitano semplicemente a esistere»<sup>16</sup>. Allo stesso modo non hanno bisogno di spiegazioni – e non ne si potrebbero realisticamente dare – le storie folcloristiche che si rifanno a una mitologia comune.

L'introduzione alla raccolta di Roy Menarini associa questo mondo favolistico, a discapito della fantascienza convenzionalmente intesa – seppur riconosca la mancanza di «una definizione condivisa di classicità»<sup>17</sup> del genere – anche a *King Kong* (1933), che «sembra più che altro [...] un ragionamento in forma di fiaba oscura sul rapporto tra modernità e irrazionalità negli Stati Uniti roosveltiani del dopo-1929»<sup>18</sup>. Non c'è però accordo sulla classificazione del film nel resto della raccolta, in quanto *King Kong* viene accettato in modo naturale nei (parzialmente diversi) parametri fantascientifici dei vari accademici. Per esempio, Vincenzo Buccheri<sup>19</sup> accantona una definizione più tradizionale del genere, legata all'allegoria, in favore di una prospettiva più legata alla dimensione visiva. Spiega:

---

<sup>11</sup> Ivi, p. 19.

<sup>12</sup> Ivi, pp. 19-20.

<sup>13</sup> Cfr. ivi, p. 19.

<sup>14</sup> Ivi, p. 25.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

<sup>17</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, cit., p. 11.

<sup>18</sup> Ivi, cit. p. 12.

<sup>19</sup> Cfr. R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, pp. 112-118.



Il cinema di fantascienza è mostruoso, e non nel senso che fa vedere dei mostri, ma nel senso che è *brutto*. La fantascienza, [...] viene normalmente letta come un genere “a chiave”, che mette in scena metafore politiche, sociali, ideologiche. Un genere che racconta in modo cifrato le vicende della società e della Storia [...]. Trovo invece più stimolante partire da un dato più ovvio: la fantascienza racconta storie di mostri, e in quanto tale si pone principalmente sul terreno dell'*estetico*; perché rappresenta la forma brutta [...].<sup>20</sup>

In quest'ottica si può affermare che la fantascienza cinematografica fino alla Seconda guerra mondiale si incentra su narrative di bestie e automi: il film sul primate è ovviamente incluso nella prima categoria. Allo stesso modo, Buccheri inserisce saldamente *Godzilla* nell'estetica della fantascienza degli anni '50, composta da insetti e rettili giganti.

Tornando al fantastico, storie folk di creature sono particolarmente pervasive nella cultura giapponese, e alla base dei primi sforzi cinematografici del paese. Le narrazioni *kaidan* (“strano racconto”) sono popolate da demoni, folletti, fantasmi *et similia*, tutti presi dalla tradizione nipponica. Prima del cinema, sono state grande fonte di ispirazione per la letteratura e i teatri *Nō* e *kabuki*.<sup>21</sup>

Rilevante per il nostro discorso è il fatto che in Occidente queste storie, anche nel loro adattamento cinematografico (*kaidan eiga*), che il libro *Fant'Asia* differenzia dai film di fantascienza, sono categorizzate con l'etichetta dell'horror. L'industria cinematografica nipponica ai propri albori si affida dunque a questi racconti, e i film che ne seguono raggiungono una grande popolarità: vengono infatti prodotti circa cinquanta *kaidan eiga* negli anni '20, circa settanta negli anni '30, e circa quaranta sia per gli anni '50 che '60. Tutta questa offerta riprende inequivocabilmente gli stilemi dell'orrore<sup>22</sup>, nel senso di storie che presentano entità soprannaturali con l'intenzione di inquietare e spaventare. Lo stesso si sostiene per i film dei kaiju. L'horror è l'altro grande genere da considerare quando si voglia tentare di definire le caratteristiche generali del cinema dei mostri. Il termine “mostro” già rimanda a una dimensione orrorifica, anche se si tratta di un uso superficiale. Più che altro sta a indicare la “stranezza” insita nel termine, cioè che riguarda esseri imponenti e che non esistono – un film su una grande balenottera non viene considerato un film di kaiju – ma anche quando il termine assume una valenza negativa, in riferimento alla concreta minaccia che la bestia rappresenta, comunque i

---

<sup>20</sup> Ivi, cit., p. 112.

<sup>21</sup> Cfr R. Esposito, M. Della Mora, M. Monteleone, *Fant'Asia*, p. 13.

<sup>22</sup> Cfr R. Esposito, M. Della Mora, M. Monteleone, *Fant'Asia*, pp. 13-19.

film tendono a opporre una relativa resistenza a ciò, proponendo – anche parzialmente – la prospettiva invece di una necessaria pietà per le bestie, e di una considerazione delle colpe umane sia nella loro emersione che nel loro diventare minacce. Questo argomento si vedrà meglio nei casi studio immediatamente successivi. Nell’ottica della classificazione di genere però, viene considerato da Barr anche il fattore della distruzione che questi film presentano.

Mentre scorrono i titoli di coda di un film kaiju, lo spettatore si ritrova di frequente davanti a immagini di distruzione di massa e con un accentuato senso di ansia. Questo non significa che quanti lasciano il cinema dopo aver visto un film di kaiju siano nervosi o sgomenti, ma piuttosto che sono consapevoli degli elementi centrali di preoccupazione che hanno animato la pellicola, che si tratti di militarismo, materialismo, terrorismo o problemi ambientali.<sup>23</sup>

Questo tipo di valenza simbolica è propria anche dell’horror, specie nei periodi di profondi traumi. Si spiega nel Profilo critico della raccolta di Menarini:

Gli anni Quaranta, invece, segnati dalla guerra e dal clima di ricostruzione sociale post-bellica, sembrano i meno aperti alle anticipazioni fantascientifiche – ciò accade, nella storia del cinema, ogni qual volta una società si trova ad affrontare gravi drammi collettivi: in tali frangenti ha sempre prevalso l’horror come genere archetipico.<sup>24</sup>

Questa riflessione comunque riporta alla considerazione della fantascienza, genere profondamente legato a quello dell’orrore, dalla letteratura al cinema. Nel contributo di Siegbert S. Praver<sup>25</sup> - che si allinea alla visione della fantascienza che abbiamo visto scartata da Buccheri, un genere quindi “a chiave d’interpretazione” – si sostiene che «Fin dall’origine [...] il racconto cinematografico del terrore aveva sfumato nella fantascienza»<sup>26</sup>. Di simile opinione è Stuart M. Kaminsky, che afferma:

---

<sup>23</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 22.

<sup>24</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, cit. p. 12.

<sup>25</sup> Cfr. *ivi*, pp. 82-84.

<sup>26</sup> *Ivi*, cit., p. 82.

I film dell'orrore e quelli di fantascienza somigliano molto a sogni collettivi. In un certo senso, il film dell'orrore è un incubo catartico, quello di fantascienza un inquietante sogno premonitore. Nel passato questi sogni collettivi assumevano la forma del mito e del racconto popolare [...] questi racconti avevano un significato religioso e venivano tramandati al fine di rendere allegoriche le paure che l'individuo non riusciva ad affrontare in altro modo. In tempi più recenti [...] queste opere presentano elementi archetipici e simbolici, e che sono manifestazioni di un inconscio collettivo. Dunque i film di fantascienza e dell'orrore possono in un certo senso essere visti come rappresentazioni mitiche di paure e ansie universali.<sup>27</sup>

Agli anni Quaranta, che tendono più verso l'horror, si mettono in opposizione gli anni Cinquanta, «la *golden age* della fantascienza»<sup>28</sup>. In questa decade i film di tale genere si popolano di mostri, animali giganti dotati di valenza simbolica, da mettere in relazione soprattutto agli eventi della Seconda guerra mondiale. *Godzilla* viene incluso come esempio coerente<sup>29</sup>. Il sopracitato Praver lo inserisce nel sottogruppo “Mostri provenienti dal nostro stesso pianeta e dai mari”, in cui aggiunge, retroattivamente, anche *King Kong*<sup>30</sup>.

### c. Identificazione delle particolarità del kaiju

Barr considera le argomentazioni relative all'aspetto metaforico quando contesta il contributo che la fantascienza sembra dare al DNA del cinema kaiju. Nel farlo parte dalle riflessioni di Susan Sontag. La prospettiva di Sontag è che «I film di fantascienza non sono film sulla scienza. Sono film sul disastro [...] dell'estetica della distruzione, delle particolari bellezze che si possono reperire nella catastrofe e nel caos»<sup>31</sup>: Questo elemento le permette di associare al genere sia l'horror che i film dei mostri, che si differenziano sostanzialmente solo per le proporzioni dell'essere che causa distruzione. Sontag individua l'archetipo di tale narrazione in *King Kong* (1933). Ad esso viene paragonato il devasto presente in *Rodan, Il Mostro Alato* (*Sora no Daikaijū Radon*, I. Honda, 1956), film dello stesso filone, canone e regista del primo *Godzilla*.

---

<sup>27</sup> Ivi, cit., p. 132.

<sup>28</sup> Ivi, p. 14.

<sup>29</sup> Cfr. ivi, pp. 14-16.

<sup>30</sup> Cfr. ivi, p. 83.

<sup>31</sup> Ivi, p. 160.

L'estetica del disastro si fa sempre più presente andando avanti nel tempo, sostiene Sontag, ma viene inquadrata in un sistema di «estrema semplificazione morale»<sup>32</sup>, per cui i film di fantascienza

riflettono le ansie del mondo e contribuiscono a placarle. Inculcano una strana apatia nei confronti dei processi di radiazione, contaminazione e distruzione [...] sono tutti complici del ripugnante. Lo neutralizzano [...].<sup>33</sup>

Per la studiosa la fantascienza si incentra sul disastro, possiede una precisa filosofia etica, con distinta bellicosità, manca di orrore, ed è dedicata a riflettere e placare timori sociali.<sup>34</sup> Barr contesta l'accostamento di questa definizione al cinema kaiju, per quanto possa sembrare appropriata. *In primis*, per l'aspetto d'orrore, chiaramente presente nel cinema kaiju, e *in secundis* perché esso, seppur si faccia carico di riflettere ansie sociali, «di rado si adopera per placarle»<sup>35</sup>. Sempre nell'ottica di inquadrare il genere più nella prospettiva dell'horror che della fantascienza, Barr si rifà a Vivian Sobchack, che presenta la dicotomia Mostro/Creatura. Barr identifica Godzilla come un Mostro, quindi un elemento dell'horror, che segue gli standard posti da Sobchack: il Mostro possiede una psiche precisa, ci meravaglia e ci affascina (al contrario della Creatura, che non possiede ragione e non provoca sentimenti oltre al terrore)<sup>36</sup>. La capacità dei film di kaiju di declinarsi secondo questi diversi generi è riprova della sopraddetta versatilità della categoria. Barr radica il genere principalmente nel fantasy, affermando che «i kaiju stessi nascono dal fantastico piuttosto che dal fantascientifico»<sup>37</sup>, ma ciò non conclude la discussione attorno alla classificazione del cinema kaiju, di cui si devono riconoscere i parametri particolari, in quanto «ci sono alcuni temi che distinguono il genere cinematografico kaiju dagli altri»<sup>38</sup>. Per identificare il cinema kaiju come entità a sé, Barr si rifà ancora alla sua mutevolezza, intesa come varietà di metafore e di argomenti sollecitati dalle vicende dei film.

---

<sup>32</sup> Ivi, p. 162.

<sup>33</sup> Ivi, p. 163.

<sup>34</sup> Cfr. J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, pp. 20-22.

<sup>35</sup> Ivi, p. 22.

<sup>36</sup> Cfr. Ivi, pp. 22-23.

<sup>37</sup> Ivi, p. 25.

<sup>38</sup> Ivi, p. 24.

La mia tesi è che al di là dell'ovvia presenza di un mostro di dimensioni incredibili, il cinema kaiju offre al pubblico l'ansia mondiale citata da Sontag, ma spesso senza cercare di confortare o di rassicurare gli spettatori. Nella maggior parte di questi film, soprattutto quelli contemporanei, il tema primario non è soltanto il riconoscimento di ansie diffuse a livello mondiale, ma anche il sottostante realismo che permette a quelle ansie di inasprirsi. Alla fine di molti kaiju i problemi portati alla luce riguardo all'ambiente, al clima politico internazionale, al terrorismo o alla violenza non vengono mai "risolti".<sup>39</sup>

Le storie del cinema dei kaiju sono dunque da intendere come *cautionary tales*, "racconti di ammonimento", dove la comparsa di un mostro, di natura magica o pseudo-scientifica, diventa l'elemento fondante che il film usa per presentare pericoli o disagi diffusi nella società in cui è prodotto. Essi sono capaci di variare profondamente all'interno di questo filone, e questa adattabilità del kaiju come figura che contribuisce alla longevità del genere, sostiene Barr<sup>40</sup>.

Il cinema dei kaiju emerge dunque dal crocevia di favola, fantascienza e orrore; risponde alla nostra attrattiva per le storie di bestie e di disastro, e al nostro bisogno di vedere i tumulti sociali rappresentati, senza che ne venga offerto necessariamente conforto.

È ora appropriato concentrarsi su un'analisi specifica dei due film portabandiera, *King Kong* e *Godzilla*. Essi hanno stabilito il canone, in quanto la straordinaria apparizione di un mostro, dinamica basilare per questo cinema, si lega alla messa in evidenza di sofferenze umane. Infatti «in entrambe le pellicole è possibile trovare una critica dei disastri causati dall'uomo, dell'inquinamento, dei disastri naturali, dei rapporti internazionali, dei pericoli della scienza e dei mali legati al colonialismo»<sup>41</sup>.

## 2. KING KONG

Per una presentazione del film (Figura 1.1) e del contesto che l'ha generato, mi rifaccio principalmente a *King Kong* (2005)<sup>42</sup> di Roberto Chiesi, *King Kong* (2005)<sup>43</sup> di Giovanni Russo, *L'occhio del Novecento – Cinema, esperienza, modernità* (2005)<sup>44</sup> di Francesco Casetti

---

<sup>39</sup> Ivi, p. 26.

<sup>40</sup> Cfr. ivi, p. 27.

<sup>41</sup> Ivi, p. 28.

<sup>42</sup> Roberto Chiesi, *King Kong*, Roma, Gremese Editore, 2005.

<sup>43</sup> Giovanni Russo, *King Kong*, Latina, Tunué, 2005.

<sup>44</sup> Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento – Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

e *Mostri al Microscopio – Critica del cinema catastrofico* (1980)<sup>45</sup> di Roberto Guiducci, Roberto Escobar, Ugo Finetti, Vittorio Giacci, Rosa Giannetta Treviso, Gianni Toti ed Edoardo Bruno.

a. Il film

Secondo le argomentazioni di Barr, *King Kong* si fa testimone di un periodo di forte subbuglio sociale, al quale il cinema risponde con dell'immaginario di terrore.

[Il film] nacque all'inizio degli anni Trenta quando, per esorcizzare gli spettri della crisi economica dopo il crollo di Wall Street, Hollywood decise di attingere alla letteratura, al folclore e alle leggende europee per forgiare (e sfruttare) una nuova mitologia cinematografica: l'horror, il cinema dell'orrore.<sup>46</sup>

Non si trattava dunque in questo senso di un *unicum*: *King Kong* si inserì nel solco tracciato di alcune produzioni dell'epoca. Esse erano recepite come film che rispondevano al bisogno di raccontare le difficoltà del popolo americano tramite metafore fantastiche e spaventose. Il film considerato è però speciale per altri motivi.

Certo esistevano già numerosi film dominati da creature malefiche o così paurose da incutere terrore [...] Nel 1933, apparve un mostro che si differenziava dai precedenti per diversi motivi: aveva le dimensioni di un gigante, di una creatura inverosimile e irrazionale; dietro la sua maschera belluina di gorilla assassino e dentro la sua smisurata corporatura non si celava nessun attore. Soprattutto, non nasceva dalle pagine di un romanzo, non derivava dalle varianti di una leggenda o del folclore, e nemmeno era attinto dalla realtà. [...] *King Kong*, a differenza di tutti i grandi mostri della cosmogonia dell'orrore cinematografico degli anni Trenta, è un'invenzione del cinema [...].<sup>47</sup>

Una premessa insomma relativamente nuova. La trama è «un amalgama narrativo frutto dell'asciutta rielaborazione di temi e motivi attinti da fiabe, leggende, racconti e storie

---

<sup>45</sup> Roberto Guiducci, Roberto Escobar, Ugo Finetti, Vittorio Giacci, Rosa Giannetta Treviso, Edoardo Bruno, *Mostri al microscopio – Critica del cinema catastrofico*, Venezia, Marsilio Editori, 1980.

<sup>46</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit. p. 7.

<sup>47</sup> Ivi, pp. 7-8.



Figura 1.1 Poster ufficiale del film

cinematografiche»<sup>48</sup>. L'ispirazione per Skull Island, la fantasmagorica isola nativa della creatura, è altresì chiara. Secondo Chiesi sarebbe da «identificare nell'universo di mostri preistorici che popolava le pagine dell'*Isola misteriosa*»<sup>49</sup>, il romanzo di J. Verne. Rilevante, inoltre, che solo due mesi prima dell'uscita del film gli spettatori cinematografici avessero potuto assistere, in *Island of Lost Souls* (id., E. Keaton, 1932), a «un'altra isola non segnata sulle carte, un mondo inaccessibile dove vivevano le creature nate dagli esperimenti sugli animali del dottor Moreau»<sup>50</sup>. Tra queste, un uomo scimmia.

King Kong resta comunque, nella sua essenza, una creatura cinematografica. Questa caratteristica si riflette anche nella trama, che

inizia con l'incontro tra l'attrice Ann Darrow e il cineasta Carl Denham, il quale convince la donna – in difficoltà nella carriera – a partecipare a un film da girare su un'isola lontana. L'attrice, il cineasta e l'equipaggio, capitanato dal primo ufficiale Jack Driscoll, raggiungono l'isola, e trovano una civilizzazione che venera una creatura maestosa: Kong, un primate gigante. I nativi gli stanno per offrire l'ennesimo sacrificio nella forma di una donna giovane, ma l'arrivo della troupe e dell'equipaggio interrompe il rituale. Furibondi per l'intromissione e colpiti da Darrow – una donna bianca e bionda li dev'essere apparsa come esotica – gli indigeni decidono di rapirla per offrirla in sacrificio e mantenere così la tradizione. Gli altri tentano di salvarla, ma invano: Kong la prende e la porta con sé nell'entroterra dell'Isola del Teschio, così chiamata per la conformazione di un rilievo roccioso.

Kong inizia a sviluppare dei sentimenti per l'attrice: si potrebbe dire che si infatui di lei. Quando altri mostri dell'isola si presentano per affrontare Kong, lui si impegna per tenerla al sicuro. Dopo aver affrontato più ostacoli, Denham e Driscoll arrivano in soccorso della donna, e il

<sup>48</sup> Ivi, p. 9.

<sup>49</sup> Ivi, p. 24.

<sup>50</sup> *Ibidem*.

cineasta riesce a imprigionare Kong. L'obiettivo è portarlo negli States ed esporlo come fenomeno da baraccone, "l'ottava meraviglia del mondo".

Tornati a New York viene quindi installato lo spettacolo, che vede Kong incatenato su un palco davanti al pubblico pagante. Il costante flash delle fotografie e le effusioni che l'attrice scambia con Driscoll fanno agitare Kong, che riesce a liberarsi dalle catene. Il primate fugge seminando distruzione per la città, finché non cattura la donna e inizia ad arrampicarsi sull'Empire State Building. Una volta in cima, viene gravemente ferito da degli aeroplani mandati per fermarlo. Stremato e sanguinante, Kong cade verso la sua morte. Alla stampa, il cineasta dichiara che è stata la Bella a uccidere la Bestia.

#### b. La produzione

I due registi, entrambi veterani della Prima guerra mondiale, si incontrarono per la prima volta a Vienna nel 1919. Cooper, uomo dal forte spirito combattivo e di avventura, fondò uno squadrone per unirsi alla lotta contro i bolscevichi nel conflitto Polonia-Russia – mentre Schoedsack vi partecipò con la Croce Rossa – collaborò col New York Times e si dedicò infine all'esplorazione dell'Africa e dell'India, dove Schoedsack lo seguì<sup>5152</sup>. Nella costa orientale indiana i due «videro lucertole gigantesche di quattordici piedi, che probabilmente avrebbero suggerito loro i rettili preistorici di King Kong»<sup>53</sup>.

ritrovare qui delle anticipazioni del loro film kaiju, visto che «secondo il biografo di Cooper [...] la sequenza di distruzione di un villaggio compiuta da alcuni elefanti [...] sembra anticipare la devastazione delle capanne degli abitanti di Skull Island»<sup>54</sup>.

Grazie al successo di *Chang*, candidato alla prima edizione degli Academy Awards per "Miglior qualità artistica della produzione", Cooper e Shoedsack ottennero più spazio di manovra dagli studios, e realizzarono *Le Quattro Piume* (*The Four Feathers*, M. C. Cooper, E. B. Schoedsack e L. Mendes, 1929). Questo adattamento del romanzo di A.E.W. Mason è rilevante per il nostro discorso perché esso utilizzò la tecnica della *rear projection* ("proiezione di dietro"), che consiste nel far recitare gli attori davanti a uno schermo trasparente, sul quale vengono proiettate scene filmate precedentemente<sup>55</sup> per creare l'illusione che due immagini sovrapposte occupino lo stesso spazio diegetico. La tecnica era in questi anni nella sua infanzia, e verrà

---

<sup>51</sup> Cfr. *ivi*, p. 20.

<sup>52</sup> Cfr. G. Russo, *King Kong*, p. 24.

<sup>53</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 21.

<sup>54</sup> *Ivi*, p. 22.

<sup>55</sup> Cfr. G. Russo, *King Kong*, p. 29.



perfezionata appunto nel corso del 1933. Essa richiede un notevole sforzo di sincronizzazione e verrà largamente utilizzata, con grandi risultati, in *King Kong*<sup>56</sup>. Dopo una breve separazione, i due tornarono a collaborare sotto la casa di produzione RKO e dirissero *La Pericolosa Partita* (*The Most Dangerous Game*, E. B. Schoedsack e I. Pichel, 1932). Parte delle scenografie del film, ambientato in un'isola tropicale, verrà riutilizzata per il loro progetto successivo, appunto *King Kong*. Secondo la dinamica che si è affermata in queste collaborazioni – che loro definiscono *natural drama* – Cooper era fonte esplosiva di energia e di idee, mentre il più introverso Schoedsack si faceva maggiormente carico del concreto compito di regista<sup>57</sup>.

Va tenuto presente che il film in questione nasce in un terreno che gli era particolarmente fertile. Oltre al sopracitato film di Keaton c'erano infatti molteplici pellicole degli anni – e anche mesi – precedenti al rilascio di *King Kong* che non solo ne anticipavano aspetti centrali della narrazione, ma offrirono indirettamente supporto alla produzione. Un altro film della cui produzione *King Kong* si è avvantaggiato è il mai compiuto *Creation*, basato sul romanzo *La Terra Dimenticata dal Tempo* di E. R. Burroughs e prodotto sempre dalla RKO. Il film, pensato per il rilascio nel 1932, prevedeva anch'esso il naufragio di un equipaggio. Questo disastro avrebbe gettato i personaggi all'interno di un vulcano estinto, dove avrebbero trovato un'antica giungla popolata di mostri e dinosauri. I modelli di queste creature, tutto ciò che è sopravvissuto della produzione, verranno riciclati per il film del 1933. Il contributo era tale che Selznick, produttore di entrambe le pellicole, incluse dei costi di produzione della prima nella dichiarazione del budget della seconda<sup>58</sup>. Suddetti modelli erano opera del maestro Willis O'Brien, il quale si era occupato degli effetti speciali di un altro film, *Un Mondo Perduto* (*The Lost World*, H. Hoyt, 1925), basato sul romanzo di Arthur Conan Doyle. Le vicende di quest'ultimo film seguono il professor Challenger e la sua scoperta di un territorio nascosto in Brasile dove sono sopravvissuti dei dinosauri. Tra questi, il professore riesce a catturare e portare a Londra, per esibirlo, un brontosauo, il quale successivamente si libera e semina distruzione in città fino al suo dileguo. Sono chiari, dunque, i paralleli con il film di Cooper-Schoedsack, ai quali possiamo aggiungere la presenza di un uomo-scimmia che attacca il professore Challenger e il suo gruppo alla loro entrata nella giungla. Per quanto riguarda le creature preistoriche, i modelli di O'Brien, costruiti dall'artigiano/scultore Marcel Delgado, vennero animati sullo schermo tramite la tecnica della *stop-motion*, già adottata da Georges Méliès e utilizzata successivamente, di nuovo con grandi risultati, da *King Kong* stesso.

---

<sup>56</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 51.

<sup>57</sup> Cfr. G. Russo, *King Kong*, pp. 25-27.

<sup>58</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 44.

Si noti inoltre che prima di King Kong non mancavano al cinema primati degni di nota. Così Chiesi spiega il potenziale fascino del pubblico per questo tipo di figura:

Altre sagome di scimmie cinematografiche avevano perturbato la normalità delle scacchiere urbane nei primi film horrorifici e fantastici. Alcune matrici dell'invenzione di Kong si nascondono forse nell'alone di paura che suscitavano quelle figure di animali simili all'uomo, quando liberavano una violenza incontrollabile e omicida.<sup>59</sup>

Si pensi quindi a *I Tre* (*The Unholy Three*, T. Browning, 1925), *Il Gorilla* (*The Gorilla*, A. Santell, 1927), *Carambola d'Amore* (*The Intruder*, A. Ray, 1933), *Slim Domatore* (*Circus Rookies*, E. Sedgwick, 1929), il documentario *Caccia al Gorilla nel Congo Belga* (*The Gorilla Hunt*, B. Burbridge, 1925), *Il Mistero del Gorilla* (*The Gorilla Mystery*, B. Gillett, 1930), un cortometraggio Disney dove Minnie viene rapita da uno di questi animali e *King of the Kongo* (*The King of the Kongo*, R. Thorpe, 1929), «film che potrebbe aver suggerito almeno il titolo»<sup>60</sup> al nostro caso di studio. Interessante il caso di *Ingagi* (id., W. S. Campbell, 1930): rilasciato durante la produzione di *King Kong*, questo film si spacciò come documentario incentrato su un fantomatico rituale congolese, per cui una vergine veniva sacrificata a un dio-scimmia. L'elemento di infatuazione del mostro per una donna era altresì già presente nel cinema prima di *King Kong*, nell'horror *Dottor Miracolo* (*Murders in the Rue Morgue*, R. Florey, 1932). Un'altra suggestione, priva della componente erotica, per Cooper e Schoedsack potrebbe essere stata un episodio del romanzo *I Viaggi di Gulliver*, dove una scimmia sale sopra un edificio tenendo in mano una bambola.

*King Kong* racchiuse dunque in sé diverse tendenze che animavano gli schermi degli anni, facendone una sintesi in qualche modo definitiva. Cooper ebbe l'idea di girare un film in Africa con dei veri gorilla nel 1929. Propose l'idea del "Giant Terror Gorilla" al produttore Selznick, che l'approvò. Ebbe così inizio una delle più grandi produzioni cinematografiche di quegli anni<sup>61</sup>, che seguì «modalità tutt'altro che rispondenti agli usuali standard industriali»<sup>62</sup>. Lo script passò per tre paia di mani prima di soddisfare Cooper. Inizialmente, fu affidato al

---

<sup>59</sup> Ivi, p. 33.

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> Cfr. ivi, pp. 38-52.

<sup>62</sup> G. Russo, *King Kong*, p. 18.

romanziera Edgar Wallace, che fornì «varie idee»<sup>63</sup> che si sono mantenute nella versione finale. In seguito a un naufragio delle relazioni con Cooper, la stesura fu affidata allo sceneggiatore James Ashmore Creelman. Sempre per divergenze creative – Cooper «voleva che il film possedesse la linearità di una fiaba»<sup>64</sup> – approdò infine alla sceneggiatrice Ruth Rose, moglie di Schoedsack, che diede allo script «un particolare tocco femminile»<sup>65</sup>, individuate nelle scene di corteggiamento tra Darrow e Driscoll, colorate da un inusuale impaccio da parte dell'uomo. Si sostiene<sup>6667</sup> inoltre, che Rose si basò su sé stessa e i due registi per delineare la personalità dei tre protagonisti.



Figura 1.2 Kong vede Ann Darrow per la prima volta

La già vista e rodada coppia O'Brien-Delgrado si occupò di dare forma e sostanza a Kong e alle altre creature. Le azioni degli animali furono unite a quelle dei personaggi umani grazie alla sopraddetta tecnica della *rear projection* (Figura 1.2), e i loro movimenti concretizzati grazie a uno straordinario lavoro di

*stop-motion*, che tra le altre cose riuscì a donare a Kong le «espressioni sofisticate»<sup>68</sup> necessarie perché il pubblico lo percepisse come personaggio pieno.

Tra i meriti e le innovazioni del film bisogna menzionare il suo ruolo di pietra miliare nella storia degli *score* cinematografici, specialmente per quanto riguarda il consolidamento dello strumento del leitmotiv. Per questo argomento mi rifaccio al progetto di ricerca *Wagner's*

<sup>63</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 38.

<sup>64</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 38.

<sup>65</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 31.

<sup>66</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 38.

<sup>67</sup> Cfr. G. Russo, *King Kong*, pp. 31-32.

<sup>68</sup> Ivi, p. 67.

*Leitmotif*<sup>69</sup> (2016) di Wei Ping Wee e all'articolo *Music to Climb By*<sup>70</sup> (2022) di Jonathan L. Friedmann.

“Leitmotiv” è un prestito tedesco traducibile come “motivo conduttore” (la parola è un'unione di *leiten* “dirigere” e *motiv*, “motivo”). Viene definito dal vocabolario Treccani come

Tema, argomento, frase o formula che ricorre frequentemente in un'opera letteraria, in un discorso, o anche in genere in tutta la produzione di uno scrittore, costituendone il motivo fondamentale.

In ambito musicale, il leitmotiv<sup>71</sup> è «a theme of easily recognized melodic, rhythmic, or harmonic identity»<sup>72</sup>: nella *golden age* di Hollywood esso iniziò a portare con sé un «symbolic meaning»<sup>73</sup> per l'associazione ripetuta (anche con variazioni) a un personaggio. In questo contesto si inserisce il compositore austriaco Maximilian Roul Walter “Max” Steiner (1888-1971) la cui opera, che notoriamente include *King Kong*, gli è valsa il titolo ufficioso di “padre della musica filmica”. Tra le tecniche a cui si affianca il leitmotiv c'è quella dell'*underscoring* (“sottolineatura”) che consiste nel porre

the music beneath the dialogue to avoid competition and overpowering the plot of the film while playing the role of accompanying the dialogue that is ongoing. It is a technique used to ensure that music does not undermine the importance of the images on the screen.<sup>74</sup>

L'*underscoring* può avere valenza mimetica o simbolica. La prima consiste nell'enfatizzare le immagini presenti sullo schermo; la tecnica è anche chiamata *Mickey Mousing* per la tendenza

---

<sup>69</sup> Wei Ping Wee, *Wagner's Leitmotif and how it has influenced film music in closing the gap between the audience and the characters on screen for a more immersive experience*, Academia.edu, Liverpool Hope University, 2016.

<sup>70</sup> Jonathan L. Friedmann, *Music to Climb By: Rising Chromaticism in Max Steiner's Score for King Kong*, Academia.edu, Academy for Jewish Religion California, 2022.

<sup>71</sup> Il termine è stato coniato da Hans von Volzogen, uno scolaro del compositore Richard Wagner. Il lavoro di Wagner influenzò i compositori hollywoodiani, in particolare per la sua idea di *Gesamtkunstwerk*, “opera d'arte completa”, secondo la quale una colonna sonora deve sostenere e completare ciò che si vede sullo schermo, per creare un'esperienza totale.

<sup>72</sup> W. P. Wee, *Wagner's Leitmotif*, cit., p. 1.

<sup>73</sup> *Ibidem*.

<sup>74</sup> Ivi, p. 8.

delle prime produzioni Disney al perfetto sincrono tra azioni dei personaggi e musica di sottofondo. La seconda porta in superficie significati visivamente solo impliciti.

All'uso del leitmotiv e dell'*underscoring* Steiner aggiunge il cromatismo. Esso consiste nell'alterazione del normale andamento della scala diatonica, a cui l'orecchio occidentale è abituato, con l'obiettivo di tradire le aspettative<sup>75</sup>. Questa tecnica, che consiste nel creare quindi una sensazione di frizione, è utilizzata «to heighten anxiety»<sup>76</sup> ed è adatta a scene di «tension, anticipation, and uncertainty»<sup>77</sup>

Significativamente, la prima porzione di *King Kong* non è musicata. Lo *score* compare all'arrivo dei protagonisti a Skull Island, e rimane pervasivo fino alla fine della pellicola. Già con i nativi si trova un primo di tanti esempi di *Mickey Mousing*: una discesa di otto note che segue i passi del capo-villaggio mentre si avvicina a Denham e agli altri, colpevoli di aver interrotto il rituale. Steiner sente la tecnica particolarmente vicina, vedendola come strumento che permetta alla storia dei personaggi di dominare lo spettatore<sup>78</sup>.

Per quanto riguarda i leitmotiv, tre sono i temi ricorrenti attorno a cui si struttura la colonna sonora<sup>79</sup>: tre note discendenti che vanno a caratterizzare Kong, tre note ascendenti che rappresentano invece Darrow, e quattro note da associare alla generale situazione di azione e avventura.

L'applicazione del cromatismo si ha in scene di tensione e pericolo, come le interazioni tra Kong e Darrow e gli scontri tra Kong e gli altri mostri<sup>80</sup>, e culmina nel finale all'Empire State Building, che fonde anche le altre due tecniche dando un contributo decisivo all'iconicità della sequenza<sup>81</sup>. In particolare, la scena nutre il sentimento di empatia da parte del pubblico per la bestia, e assume il ruolo di chiusa del climax: non è con le immagini ma con un suono esplosivo d'orchestra che il film dichiara la sua risoluzione<sup>82</sup>.

L'uso pionieristico e perfettamente realizzato di queste tecniche partecipò alla fissazione di ciò che la gente si aspetta dalle musiche di un blockbuster. La collaborazione con Steiner era d'altro canto tenuta in gran considerazione dalla produzione. Quando gli animatori sollevarono preoccupazioni relative all'inflazione del budget e a come essa avrebbe interferito sugli

---

<sup>75</sup> Cfr. J. L. Friedmann, *Music to Climb By*, p. 155.

<sup>76</sup> Ivi, cit., p. 153.

<sup>77</sup> Ivi, cit., p. 155.

<sup>78</sup> Cfr. ivi, p. 155.

<sup>79</sup> Cfr. ivi, p. 156.

<sup>80</sup> Cfr. ivi, p. 155.

<sup>81</sup> Cfr. ivi, p. 153.

<sup>82</sup> Cfr. *ibidem*.

stipendi, Cooper – racconta il compositore stesso – lo prese da parte e gli disse di fare il lavoro migliore che potesse, senza pensare ai soldi, perché avrebbe coperto tutto lui.

Il primo *King Kong* fu infatti una delle pellicole più costose di sempre ai tempi, con un budget che sfiorò il mezzo milione di dollari, senza contare il marketing. Uscì negli Stati Uniti il 10 aprile 1933, andando incontro a una risposta tiepida della critica, dalla quale «fu giudicato alla stregua di un fenomeno da baraccone»<sup>83</sup>. Il duro lavoro fu però ripagato da un grande successo al botteghino sia nazionale che mondiale e dall'indelebile impronta conferita all'immaginario culturale. La casa di produzione RKO fu salvata dalla bancarotta e Cooper succedette a Selznick come vicepresidente.

Anche i giapponesi provarono ad approfittare di questo successo. Nel '33 e '34 rispettivamente vengono rilasciati *Wasei Kingu Kongu* (T. Saitō) e *Edo Ni Araweta King Kongu: Ôgon No Maki* (S. Kumagai), entrambi inediti in Italia. Le connessioni con la creatura americana sono però flebili.

### c. Le tematiche

I *natural drama* di Cooper e Schoedsack, documentari stilizzati come film d'avventura, presentavano già un interesse per il rapporto – e conflitto – tra uomo e natura, tema centrale in *King Kong*. In questo senso, il film assume anche una valenza metafilmica: ciò che Denham, Driscoll e gli altri fanno prima di rapire Kong non è particolarmente distante dal *modus operandi* dei due registi nelle loro produzioni antropologiche. Il concetto di spettacolarizzazione della realtà non emerge solo in questo frangente, ma anche nel sipario dove Kong viene esposto e nella battuta finale pronunciata mentre la folla si riunisce attorno al corpo<sup>84</sup>.

Mentre Cooper era motivato da senso d'avventura, Schoedsack aveva un interesse più antropologico: era affascinato da come i popoli che incontravano convivevano con l'ambiente circostante. In questo senso, Schoedsack aveva una profonda fascinazione per la Natura, che concepiva «come forza indifferente e ostile, al tempo stesso maestosa e terribile»<sup>85</sup>, una realtà di sfida, dura e costante ma da cui l'Uomo non può che esserne attratto.

Russo sostiene<sup>86</sup> che Kong sia così affascinante proprio in quanto primate, l'anello tra la Natura bestiale e l'umano e attribuisce questo interesse anche al diffondersi della teoria darwiniana al

---

<sup>83</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 52.

<sup>84</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 103.

<sup>85</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 35.

<sup>86</sup> Cfr. Russo, *King Kong*, pp. 43-56.

di fuori del campo accademico nelle società occidentali, fenomeno che motiverebbe la fortuna della figura letteraria di Tarzan<sup>87</sup>. Più in generale, il primate Kong sembrerebbe personificare la complessa pulsione dell'Uomo verso la Natura. In lui le nostre pulsioni nascoste, enfatizzate dalla grandezza dell'animale, possono vivere e manifestarsi liberamente, senza temere le ripercussioni della società.

La sua natura ambivalente di animale antropomorfo, la sua furia distruttiva unita a «diabolica astuzia»<sup>88</sup> e la sua tragica morte ne fanno un personaggio di statura mitica, sostiene Chiesi<sup>89</sup>. La sua natura ambigua è ritrovabile anche esaminando delle inquadrature che

richiamano l'iconografia cristiana: alla «sottile blasfemia»<sup>90</sup> del Kong crocifisso a teatro (Figura 1.3) si può opporre la scena in cui Kong – disperato dalla scomparsa momentanea della donna – divora dei nativi



Figura 1.3 Kong crocifisso per l'intrattenimento del pubblico pagante

dell'isola, un'azione che ricorda «certe raffigurazioni di Lucifero nell'Inferno»<sup>91</sup>.

In questa rete di simboli vanno incluse questioni di gender ed erotismo. In generale, «La trattazione esplicita e in forme anche complesse della tematica sessuale [...] è tipica della cinematografia americana degli anni Trenta»<sup>92</sup>. Nello specifico, la citata tensione Uomo-Natura è un «istinto tipicamente maschile»<sup>93</sup>. Il fatto che Kong sia maschio non è indifferente, e la rilevanza di questo aspetto è palesata dal parallelo con *La Bella e la Bestia*. La fiaba viene citata direttamente in chiusura del film, in una frase ormai diventata iconica, ma Chiesi ritrova rimandi già precedentemente, per esempio quando Denham e l'equipaggio sorprendono gli indigeni: «La Bella immolata alla Bestia era un archetipo [...] ed è per adempiere un rito antico che gli indigeni dell'Isola del Teschio sacrificano, si ignora con quale ciclicità, la ragazza più bella a Kong: non si sa quale sorte l'attenda, ma è evidentemente qualcosa di atroce»<sup>94</sup>.

<sup>87</sup> *Tarzan delle Scimmie (Tarzan of the Apes, E. R. Burroughs, 1912)* è il primo romanzo della serie.

<sup>88</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit. p. 98.

<sup>89</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 95.

<sup>90</sup> Ivi, p. 96.

<sup>91</sup> Ivi, p. 99.

<sup>92</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 54.

<sup>93</sup> Ivi, p. 38.

<sup>94</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 100.

In connessione con la fiaba il film è stato anche letto come una parabola sul desiderio sessuale maschile. Non è quindi la Bella – Ann Darrow – la protagonista, come nelle altre iterazioni del racconto, ma la Bestia. E la Bestia in questione non è un uomo trasformato, ma la trasformazione, «è la forza inconscia in sé, non la proiezione deformante di un inconscio altrui»<sup>95</sup>. Il mostro è quindi esonerato, a differenza di altri suoi contemporanei come il conte Zaroff<sup>96</sup> e Hyde<sup>97</sup>, dal ruolo di malvagio.

l'innocenza di Kong è dovuta al suo incarnare l'istintualità animale di un essere umano rimanendo sempre un cruciale passo indietro nella scala evolutiva: Kong è *quasi* un essere umano, non la sua degenerazione.<sup>98</sup>

Le interazioni con la donna sono sì segnate da un suo moto di natura sessuale, senza però essere all'insegna della cattiveria; piuttosto, l'incontro lo infantilizza: nel rapporto, nel modo in cui la afferra e la tocca, compare l'ingenuità di un bambino. La natura maschile emerge in questa dinamica, e soprattutto nel finale. La sua insistenza nell'aver Darrow per sé lo conduce su un cammino di morte nel quale comunque trova il modo di pensare alla sicurezza di lei: ciò verrebbe «dall'aderire a quella ideologia maschile che vede la ricerca dell'amore più importante della sua realizzazione [...] da perseguirsi fino agli estremi dell'autodistruzione»<sup>99</sup>. La “mascolinità incontaminata” del primate incontra la mascolinità del mondo dell'Uomo, rappresentata dal «massimo simbolo fallico»<sup>100</sup> dell'Empire State Building: nell'incontro-scontro non può che essere sconfitto, seppur con testa alta. La scelta dell'Empire State Building come luogo della sconfitta finale di Kong – a favore dell'iniziale idea dello Yankee Stadium – dipese anche dal fatto che l'edificio fu completato proprio l'anno prima del rilascio del film, e poteva quindi perfettamente essere simbolo di modernità e civilizzazione<sup>101</sup> (Figura 1.4).

---

<sup>95</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 48.

<sup>96</sup> Il mostro protagonista di *La Pericolosa Partita* (*The Most Dangerous Game*, E. B. Schoedsack e I. Patel, 1932)

<sup>97</sup> Il romanzo di Stevenson aveva ricevuto un adattamento nel film *Il Dottor Jekyll* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, R. Mamoulian, 1931)

<sup>98</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 51.

<sup>99</sup> Ivi, p. 54.

<sup>100</sup> Ivi, p. 55.

<sup>101</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 44.



Dal lato opposto si ha la parte del film ambientata nell'Isola del Teschio, che rappresenta uno



Figura 1.4 L'ultima battaglia di Kong, nel punto più alto di New York

«sprofondare nell'inconscio maschile»<sup>102</sup>. Tramite Darrow, lo spettatore si immerge nel mondo onirico di Kong, «che è come un'estensione del suo corpo»<sup>103</sup>. È in queste sequenze, tra l'altro, che il rapporto tra il pubblico e Kong si trasforma e si stabilizza. Prima inequivocabilmente forza antagonista, il kaiju

diventa – nel momento in cui altre creature minacciano Darrow – una figura per cui fare il tifo e con cui avviare una «strana empatia, una scandalosa identificazione»<sup>104</sup>. L'apice dell'empatia si avrà poi nell'umiliazione di Kong nel teatro a New York.

Tornando alla relazione con Darrow, essa è stata uno degli aspetti considerati nell'accusare il film di sottotesto razzista per come l'immagine di una donna bianca – sessualizzata o meno – in balia di una forza straniera “selvaggia” può essere letta alla luce del contesto degli Stati Uniti e alla caratterizzazione del primate: per chiarire la questione, mi rifaccio al saggio del sociologo James J. Dowd *Three Kongs: Race, Gender and Fear in Hollywood Ape Films*<sup>105</sup> (2017), che esplora le possibili implicazioni razziali del film originale e dei remake. Parlando del film originale, Dowd presenta i modi in cui il pubblico ha potuto vedere Kong come una caricatura di un uomo di colore. Per quanto riguarda la donna, popolare era negli anni '30 «the myth of the hyper-sexualized black male»<sup>106</sup>, per cui l'eccessiva energia sessuale degli uomini afroamericani sfociava nel rischio dilagante di stupri delle donne bianche. Si evidenzia inoltre, parole come “ape” e “monkey” erano e sono tuttora insulti xenofobici particolarmente popolari, basati sul paragone tra le persone di discendenza africana e i primati<sup>107</sup>, che trova un corrispettivo nella «rappresentazione stereotipata dei nativi

<sup>102</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 65.

<sup>103</sup> *Ibidem*.

<sup>104</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 99.

<sup>105</sup> James J. Dowd, *Three Kongs: Race, Gender and Fear in Hollywood Ape Films*, Georgia, Università della Georgia – Dipartimento di Sociologia, 2017.

<sup>106</sup> *Ivi*, p. 10.

<sup>107</sup> Cfr. *ivi*, pp. 5-6.

dell'isola»<sup>108</sup>, violenti e primitivi. Il rimando a una realtà africana è già rintracciabile nella premessa di un gruppo di persone occidentali che invade un lontano territorio straniero e ne ruba un bene per profitto. Tale logica, seppur potenzialmente criticata dal film, poteva essere ben supportata dagli spettatori americani. Dowd sostiene<sup>109</sup> infatti che questi paralleli – intenzionali o meno – permisero al pubblico del tempo di schierarsi più facilmente dalla parte dei tre protagonisti umani: la società statunitense, imbevuta dell'ideologia del Destino Manifesto, era difatti imperialista, e l'evocazione di dinamiche colonialiste diventa scorciatoia per giustificare internamente le azioni di Denham e compagnia. In ogni caso, il sottostrato razziale (che i registi non riconoscono<sup>110</sup>) non cambia la natura profonda del film: una tragedia su un essere incapace di adattarsi al nuovo mondo mentre il suo scompare. Il naturale-antico-fanciullo(-nero?) Kong soccombe di fronte al civilizzato-moderno-uomo(-bianco?) Denham. Il cineasta, antagonista tematico della creatura (Driscoll è invece quello romantico), non ne uscirà comunque senza danni: le vicende della pellicola lo lasciano economicamente distrutto.

La prospettiva che Kong sia (intenzionalmente o meno) un recipiente su cui il pubblico bianco poteva riversare paure e pregiudizi relativi agli uomini neri non toglie che il film sia esplicitamente critico dell'altra sponda. Si afferma che «*King Kong* si conclude con una denuncia morale del capitalismo, dell'avidità e delle tendenze distruttive dell'umanità [...]»<sup>111</sup>. Il maltrattamento di Kong è presentato in chiave negativa, e la sua morte in chiave empatica. Alla radice di questi torti si trova la logica del guadagno: Kong non è stato portato in America come caso di studio zoologico, ma come fenomeno da baraccone da esibire allo strappo di un biglietto. Il sistema capitalistico ha dettato la sua sorte, lo stesso sistema che nel 1929 aveva fatto crollare l'economia statunitense e gettato enormi quantità di persone nella miseria.

#### d. Il franchise

Un sequel diretto uscì alla fine dello stesso anno: *Il Figlio di King Kong* (*Son of Kong*, E. B. Schoedsack, 1933), prodotto e rilasciato in fretta capitalizzare il successo dell'originale. La trama segue di nuovo Denham alla ricerca di qualche guadagno che lo rimetta in sesto: la sua rovina finanziaria, implicita nel film originale, è ora esplicitata. Alla notizia di un potenziale tesoro nascosto a Skull Island, il cineasta ci fa ritorno e si imbatte nella prole abbandonata di Kong (Figura 1.5).

---

<sup>108</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 55.

<sup>109</sup> Cfr. Dowd, *Three Kongs*, p. 4.

<sup>110</sup> Cfr. ivi, p. 31.

<sup>111</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 26.

Il budget è ridotto di circa la metà e molti effetti sono riciclati (quelli autentici rimangono comunque di alto livello). Il film punta a un pubblico più giovane rinunciando ad aspetti più intensi e al senso di terrore associati all'originale. Incontrò successo nel momento del rilascio, ma fu presto dimenticato<sup>112</sup>.



Figura 1.5 Denham e Hilda (“obbligatorio” interesse romantico) incontrano il figlio di Kong

Il personaggio ricomparve quasi 30 anni dopo, in Giappone. I produttori della RKO si affidarono infatti alla Toho per rivitalizzare la saga. Dall'accordo derivarono due film inseriti nel canone di Godzilla: *Il Trionfo di King Kong* (*King Kongu tai Gojira*, I. Honda, 1962), che vede lo scontro tra i due mostri, e *King Kong – Il Gigante della Foresta* (*King Kongu no Gyakushū*, I. Honda, 1967), sconnesso a livello di trama dal precedente

ma comunque accettato come facente parte dell'universo. Questi due film, e la serie animata americano-giapponese *King Kong* (*The King Kong Show*, 1966-1969) uscita tra di essi, costituiscono una parentesi più bambinesca sul personaggio: le trame sono fragili e l'elemento di maggiore interesse è l'azione di mostri: nel secondo dei film citati, ad esempio, Kong affronta un suo doppio meccanico, MechaniKong. Significativo è però il cambiamento dello statuto attribuito al primate, che vede un approdo diametralmente opposto a quello di Cooper-Schoedsack: se prima il primate si contrappone al mondo degli Uomini, in Honda ne è invece un alleato-protettore, «una sorta di divinità benigna, che, pur mantenendo la propria indipendenza, lotta per la salvezza dell'umanità»<sup>113</sup>.

Per la rappresentazione fisica del personaggio si rinunciò alla *stop-motion* a favore di uomini in costume. Un'altra differenza è la statura di Kong, decisamente maggiore rispetto quella della versione precedente (da circa 7 metri a circa 44), un'operazione obbligatoria per rendere possibile lo scontro con il dinosauro nipponico (all'epoca di circa 50 metri).

Il decennio successivo arrivò il primo remake, *King Kong* (id., J. Guillermin, 1976), dal produttore Dino De Laurentiis, di già prestigiosa carriera. De Laurentiis, colpito dal successo de *Lo Squalo* (*Jaws*, S. Spielberg, 1975) e de *L'Inferno di Cristallo* (*The Towering Inferno*, J.

<sup>112</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, pp. 52-57.

<sup>113</sup> R. Chiesi, *King Kong*, p. 104.

Guillermin, 1974), considerò promettente la combinazione della minaccia animale con il genere catastrofico<sup>114</sup>: i tempi erano maturi per una riproposizione del capolavoro.

La trama generale ripercorre in modo abbastanza pedissequo quella dell'originale, pur cambiando la personalità della donna (Dwan) e rendendo protagonista il corrispettivo di Driscoll, qui Jack Prescott. L'Empire State Building è qui sostituito dal più recente World Trade Center. De Laurentiis si concentrò fortemente sul design della creatura, asserendo che Kong non dovesse essere semplicemente un gorilla gigante, ma che dovesse avere un qualcosa di umano per emozionare e commuovere il pubblico<sup>115</sup>. Dowd argomenta che questa decisione permise ad alcune persone di ritrovare la valenza razzista di cui si accusava il film originale. La pellicola di De Laurentiis non solo non si preoccupava di recidere i legami con quegli elementi che avevano permesso in primo luogo la possibilità di una lettura razzista del film di Cooper-Schoedsack, ma li acuì con la sopracitata decisione del produttore di attenuare la fisicità animalesca della bestia a favore di un'antropomorfizzazione. Al contrario di qualunque altra iterazione del personaggio, infatti, questo Kong non cammina nemmeno a quattro zampe, preferendo invece comportarsi perennemente da bipede.

Chiesi evidenzia come venga «accentuata ad oltranza la componente sentimentale e il rapporto fra Kong e la ragazza» che ottiene uno spazio decisamente maggiore rispetto all'originale<sup>116</sup>, riversandosi anche nel personaggio femminile: Dwan qui infatti è colta da un sentimento di empatia verso la creatura, volto a riflettere quello del pubblico; al contrario, nel film originale «Ann non prova nessun sentimento per la Bestia che non sia il terrore»<sup>117</sup>: questa estraneità irriducibile assumeva una tragicità persa nella nuova versione.

Anche l'iconografia cristiana cui si è fatto riferimento va perduta: si rinuncia al tabù del «corpo umano ridotto a cibo»<sup>118</sup> presente nell'originale sia nelle scene a Skull Island che a New York, evitando direttamente che Kong divori alcuna persona, e si perse l'immagine del crocefisso nel momento dello spettacolo. Lo sfruttamento di Kong come attrazione spettacolare viene invece, a questo proposito, accentuata<sup>119</sup> e così l'umiliazione della bestia. Russo sintetizza come di seguito l'esito delle variazioni apportate al remake:

---

<sup>114</sup> Cfr. *ivi*, p. 76.

<sup>115</sup> Cfr. *ivi*, p. 78.

<sup>116</sup> Cfr. R. Chiesi, *King Kong*, p. 82.

<sup>117</sup> *Ivi*, p. 100.

<sup>118</sup> *Ivi*, p. 99.

<sup>119</sup> *Ivi*, p. 103.

Il nuovo Kong perde molta della brutalità originaria e si trasforma in un bestione innamorato che non uccide nessuno se non chi se lo merita [...] con Denham sostituito da un cattivo stereotipato e macchiettistico [...] e Driscoll da un giovane biologo animato da spirito ecologista. Quello che era stato uno scontro titanico fra Uomo e Natura diventa poco più che una semplice parabola ambientalista.<sup>120</sup>

Nonostante questo, l'opera fu un successo commerciale con un Oscar ai Migliori effetti speciali per il lavoro di Carlo Rambaldi, proiettandosi nel sequel, *King Kong 2 (King Kong Lives)*, J. Guillermin, 1986).

Il secondo remake, *King Kong* (id., P. Jackson, 2005), è un forte omaggio all'originale in quanto *period piece* ambientato negli anni '30, motivato dal regista nella fascinazione sperimentata dalla visione in età infantile del film del '33<sup>121</sup>. I personaggi vengono comunque parzialmente rivisitati<sup>122</sup>: in particolare Darrow si fa più attiva e decisa, mentre di Kong si sottolinea la solitudine melanconica.

La pellicola segnò un ritorno all'originale nella ritrovata «aura di barbara e selvaggia violenza»<sup>123</sup> del Kong di Jackson rispetto alla creatura «ammorbidita» del primo remake. Anche per quanto riguarda l'Isola del Teschio, Jackson restituì elementi sottratti nella versione De Laurentiis-Guillermin: primariamente nella presenza di altre creature oltre a Kong quindi nella connotazione onirica del territorio selvaggio: l'avventura nell'Isola del Teschio venne espansa a livello di durata e di esperienza orrorifica per i personaggi, molti dei quali muoiono alla mano di creature raccapriccianti<sup>124</sup>. Per quanto riguarda le ripercussioni razziste, la desessualizzazione della relazione tra Darrow e Kong si configurò come scelta decisiva: «as a result, any implicit association of Kong and African American men could no longer be seriously mantained [...]»<sup>125</sup>. Contribuì a ciò la sopracitata caratterizzazione del primate, sofferente per una vita solitaria. Il desiderio per Darrow può essere letto nell'ottica della ricerca generale di compagnia. La donna, dal canto suo, risponde a questi sentimenti con empatia, un tratto che condivide con il primo remake. La pellicola batté all'epoca ogni record di investimento e durata con i suoi 187 minuti, giustificati dal curriculum di Jackson, reduce dello straordinario successo

---

<sup>120</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., pp. 76-77.

<sup>121</sup> Cfr. Chiesi, *King Kong*, p. 90.

<sup>122</sup> Cfr. Dowd, *Three Kongs*, p. 18.

<sup>123</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 100.

<sup>124</sup> Cfr. *ivi*, p. 102.

<sup>125</sup> Dowd, *Three Kongs*, cit., p. 18.

della trilogia de *Il Signore degli Anelli (Lord of the Rings)*, dal cui team il regista recuperò le due co-sceneggiatrici, la Weta Digital per gli effetti speciali che si guadagnerà nuovamente l'Oscar, e l'attore britannico Andy Serkis, interprete per mezzo della *motion-capture* di Gollum prima e di King Kong stesso dopo (è il primo film del franchise a utilizzare questa tecnologia per la creatura).

La più recente versione del personaggio è quella del MonsterVerse, debuttata nel 2017, che incorpora in sé caratteristiche di tutte le versioni precedenti. Se ne parlerà meglio nel capitolo dedicato.

### 3. GODZILLA

Godzilla è l'archetipo del kaiju e una delle icone culturali giapponesi più riconoscibili. Per un approfondimento del suo primo film (Figura 1.6) e ai vari progetti adiacenti e derivati mi rifaccio, oltre che a Barr, a *Godzilla – Il re dei mostri*<sup>126</sup> (2012) di Davide Di Giorgio, Andrea Gigante e Gordiano Lupi.

#### a. Il film



Figura 1.6. Poster ufficiale del film

Le vicende iniziano al largo dell'isola Odo, dove l'equipaggio della Bingo-maru viene mandato a investigare la scomparsa della nave Eiko-maru e di tutti i suoi uomini. Le investigazioni finiscono nel disastro, con una manciata di sopravvissuti. Sempre in quell'area, una barca da pesca scompare, e la gente dell'isola accusa una crescente scarsità di pesci. Gli anziani puntano il dito contro un'antica creatura chiamata Gojira. Una notte, una tempesta colpisce l'isola: Gojira emerge, uccidendo svariate persone. Dopo il prologo l'azione si sposta a Tokyo e si concentra sui protagonisti, il paleontologo Kyohei Yamane, sua figlia Emiko Yamane, e

<sup>126</sup> Davide Di Giorgio, Andrea Gigante, Gordiano Lupi, *Godzilla – Il re dei mostri*, Livorno, Il Foglio – Collana Cinema, 2012.

il collega di lui Dr. Daisuke Serizawa, al quale la figlia è promessa. Le scoperte di Yamane a Odo vengono condivise in un convegno tra i vertici della città. La minaccia di Gojira è reale: si tratta di una creatura preistorica simil-dinosauro di 50 metri, il cui letargo è stato interrotto dai test delle bombe a idrogeno.

In seguito al dibattito, e contro i desideri di Yamane, che vorrebbe studiare il mostro, si opta per tentare di ucciderlo. Gojira sopravvive alla prima ondata, un attacco di bombe antisommergibili. Intanto, Emiko conduce un giornalista da Serizawa, per un'intervista riguardo il suo lavoro attuale. Serizawa si rifiuta di divulgare alcuna cosa, e propone di mostrare solo alla ragazza la tecnologia che stava sviluppando, a patto che lei tenga il segreto. La ragazza accetta, e rimane terrorizzata dalla dimostrazione; se ne va, dimenticandosi di dirgli di aver deciso di concludere la relazione, poiché innamorata del capitano Hideo Ogata. Gojira emerge alla Baia di Tokyo e attacca il quartiere Shinigawa prima di tornare nell'oceano. Le forze di difesa giapponesi si riorganizzano: il piano è ora di porre una barriera elettrica lungo la costa. Ogata sfida Yamane, contestando l'idea di preservare Gojira per la scienza e ponendosi decisamente a favore della sua distruzione. Quello che segue è la devastazione di Tokyo per causa di Gojira. La barriera fallisce, impotenti sono anche i jet cui si ricorre dopo il fallimento della prima azione. Il mostro avanza inarrestabile per la città schiacciando e travolgendo tutto ciò che incontra sulla strada, bruciando il resto con il suo "respiro atomico" (Figura 1.7), un'emanazione orale di fuoco.

Emiko confessa a Ogata il progetto di Serizawa: l'Oxygen Destroyer, "distruttore d'ossigeno", una potente arma, potenzialmente di distruzione di massa, che disintegra gli atomi di ossigeno nel raggio dell'esplosione. I due si recano dallo scienziato per convincerlo a lasciare che il governo utilizzi l'arma per sconfiggere Godzilla. Dopo una prima resistenza, legata alle implicazioni morali e politiche relative all'uso di un tale strumento, Serizawa cede, anche per aver assistito al devasto causato dal mostro. L'arma viene dispiegata con successo: Godzilla

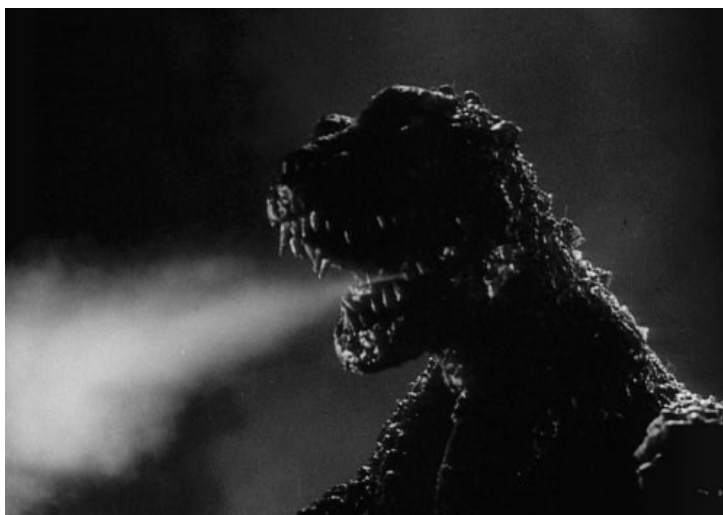


Figura 1.7 Il "raggio atomico" di Godzilla

grida in agonia prima di affondare verso il fondo marino. Serizawa, dal canto suo, rimane fedele alla sua posizione, distrugge tutti gli appunti relativi al distruttore d'ossigeno e si toglie la vita.

Il film si chiude con un presagio di Yamane: il proseguo dei test nucleari potrebbe risvegliare un altro Godzilla.

b. La produzione

Per dare un contesto della produzione di *Godzilla* è necessario rifarsi a *King Kong*, e non solo perché il film di Cooper-Schoedsack ha definito per il genere kaiju delle linee guida poi consolidate dal film di Honda. Nel 1952 la pellicola americana tornò infatti sugli schermi riscuotendo ampio successo e confermando il suo stato di icona. Più importante, sia Esposito che Russo sostengono che questa operazione avrebbe fortemente contribuito all'esplosione del cinema fantascientifico americano degli anni '50<sup>127128</sup>, a riprova della stretta connessione tra kaiju e fantascienza. In effetti, a quest'ascesa, nota Barr, si accompagnò un crescente interesse rivolto specificatamente ai mostri giganti, si vedano *Il Risveglio del Dinosaurio* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, E. Lourié, 1953), *Assalto alla Terra* (*Them!*, G. Douglas, 1954), *Monster from the Ocean Floor* (id., W. Ordnung, 1954), *The Snow Creature* (id., W. L. Wilder, 1954), *Il Mostro dei Mari* (*It Came from Beneath the Sea*, R. Gordon, 1955) e *King Dinosaur* (id., B. I. Gordon, 1955), tra i vari: «Si stava già sviluppando, quindi, una chiara propensione per creature enormi, sconosciute e spesso malevole che attaccavano persone innocenti»<sup>129</sup>.

A riprova invece dell'ambiguità di appartenenza generica di questo filone, nel lavoro di Di Giorgio-Gigante-Lupi si identifica questa tendenza nel genere fantasy<sup>130</sup> piuttosto che in quello fantascientifico, anche se è in quest'ultimo che vengono tipicamente classificati i film che nascono in Giappone per cavalcarne la popolarità. *Fant'Asia* identifica il primo film di fantascienza giapponese in *Il Giorno in cui l'Aria Cessò di Esistere* (*Kuki no Nakunaru Hi*, S. Ito, 1949)<sup>131</sup>, ma questa categoria subirà una crescita esponenziale di quantità proprio in risposta alle produzioni americane. Si segna così uno spartiacque nella storia della cinematografia giapponese: prima della Seconda guerra mondiale, i principali sforzi cinematografici nipponici riguardavano l'horror di ispirazione folclorica<sup>132</sup>, mentre, durante il conflitto, la propaganda. Gli sganci delle due bombe atomiche avevano inferto un duro colpo anche alle produzioni cinematografiche. La seguente occupazione militare da parte degli Stati Uniti aveva mantenuto la situazione stagnante, anche perché gli americani progettavano di utilizzare il cinema della

---

<sup>127</sup> Cfr. R. Esposito *et al*, *Fant'Asia*, p. 26.

<sup>128</sup> Cfr. G. Russo, *King Kong*, p. 73.

<sup>129</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., pp. 13-14.

<sup>130</sup> Di Giorgio *et al*, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 7.

<sup>131</sup> Cfr. R. Esposito *et al*, *Fant'Asia*, p. 25.

<sup>132</sup> Cfr. *ivi*, pp. 15-18.



nazione come strumento di influenza ideologica<sup>133</sup>. Nello stesso anno del ri-rilascio di *King Kong* avvenne il ritiro delle truppe americane. Il cinema giapponese riacquisì quindi una certa libertà, che utilizzò anche per cogliere la popolarità d'Oltreoceano dei film sulle creature giganti: ciò contribuì a un rinnovamento del panorama filmico<sup>134</sup>.

*Godzilla* (1954) si posiziona significativamente in questo nuovo contesto. Pur avendo dei punti di contatto con l'orrore folk in quanto si tratta di un mostro di leggenda con poteri magici che terrorizza le genti, il fatto che non si basasse su una precisa mitologia preesistente, la forte valenza metaforica legata a eventi di storia recente (o praticamente contemporanea, come vedremo), e l'uso imponente di effetti speciali fecero sì che il film fosse percepito come qualcosa di profondamente diverso da ciò che era venuto prima e in linea con la nuova ondata di produzioni: nasceva il *kaijū eiga*, il film di mostri<sup>135</sup>. Casa produttrice è la Toho Company, già prolifica in film di argomento nazionale e innovatrice nel campo dell'effettistica<sup>136</sup>. All'inizio del '54 la Toho stava partecipando alla co-produzione di un film di guerra, e in primavera, il progetto venne affidato al Tomoyuki Tanaka, fertile e creativo produttore che manteneva «un fitto lavoro di relazioni con l'estero»<sup>137</sup>, specie con gli Stati Uniti. Tanaka è così tanto colpito dal successo de *Il Risveglio del Dinosaurio*, che propose al produttore Iwao Mori di rinunciare alla pellicola in programma per realizzarne una di natura diversa, non più bellica, basata su un soggetto che prendeva pesantemente ispirazione dal film americano, «un vero e proprio plagio»<sup>138</sup>. La sua idea venne approvata, a testimoniare quanto fosse forte l'influenza di questo filone.

Ancora nel '54, la Toho stava producendo il film di fantascienza *L'Uomo Invisibile* (*Tomei Ningen*), sempre di Oda con effettistica dell'ormai leggendario Eiji Tsuburaya. Oda avrebbe poi diretto il primo sequel di *Godzilla*, mentre Tsuburaya si sarebbe occupato dell'effettistica dei primi sei film del franchise. Quest'ultimo dichiarò poi di essere stato avviato all'effettistica anche dall'impressione che le straordinarie tecniche d'animazione usate per *King Kong* gli aveva prodotto<sup>139</sup>, motivo alla base della sua proposta di usare la tecnica della *stop-motion* per il sauro atomico, cui la produzione, come si vedrà, preferì la *suitmotion*<sup>140</sup>.

---

<sup>133</sup> Cfr. Di Giorgio *et al*, *Godzilla – Il re dei mostri*, p. 34.

<sup>134</sup> Cfr. *ivi*, p. 11.

<sup>135</sup> Cfr. *ivi*, p. 12.

<sup>136</sup> Cfr. *ivi*, pp. 33-34.

<sup>137</sup> *Ivi*, cit., p. 44.

<sup>138</sup> *Ivi*, cit., p. 12.

<sup>139</sup> Cfr. J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, p. 14.

<sup>140</sup> Cfr. Di Giorgio *et al*, *Godzilla – Il re dei mostri*, pp. 48-49.

All'altezza della preproduzione Tsuburaya stava lavorando in maniera indipendente a un'altra idea per un film di mostri. Saputo del nuovo progetto di Tanaka, propose al produttore «il suo abbozzo di soggetto, contrassegnato semplicemente dalla lettera 'G', ossia 'giant', gigante»<sup>141</sup>, incentrato su un polipo gigante. Alla fine, questa idea venne scartata a favore di quella di Tanaka, la quale comunque subì delle modifiche: nello specifico Mori decise di agganciarci il tema del nucleare (comunque già in parte presente nel film di Lourié) per rendere la pellicola più attuale.

L'identificazione di Godzilla con il rischio atomico è acquisita. Va però sottolineato un fatto meno conosciuto: il trauma di Hiroshima e Nagasaki, per quanto ancora persistente, non era in quel periodo l'unico stimolo a una riflessione sul nucleare. L'argomento tornò all'attenzione pubblica quando, sempre nel '54 (marzo), l'equipaggio del peschereccio Daigo Fukuryu Maru ("il drago fortunato n. 5") morì per essere stato esposto alle radiazioni di una bomba a idrogeno, sganciata come test dagli Stati Uniti nelle isole Marshall. La tragedia andò a consolidare il riferimento filmico, in quel momento ancora in preproduzione, trovando forte eco nelle sequenze iniziali. Per il titolo, il produttore si decise su "Gojira", da ricondurre, pare, al soprannome affibbiato a un membro dello staff della Toho (mai precisamente identificato), per via della sua stazza: "Gojira" è infatti una fusione della parola giapponese per balena (*kujira*) e "gorilla". Questi due animali si ritrovano nelle proposte dei primi design. Al riguardo Akira Watanabe, addetto al reparto, propose «un rettile preistorico simile a un Tirannosauro Rex o all'Allosauro, ma con una lunga cresta ossea dorsale che rammenta quello dello stegosauro»<sup>142</sup>. A livello pseudo-scientifico il mostro protagonista venne catalogato come *Gojirasaurus* e collocato nella stessa famiglia del T-Rex. A distinguerlo dai suoi simili, una ghiandola al plasma, mutazione genetica causata dall'energia nucleare che gli permette di creare il suo iconico raggio atomico e che gli consente di – e costringe a – nutrirsi di radiazioni<sup>143</sup>. Su questa base, lo scultore Sadami Toshimitsu elaborò tre prototipi per l'aspetto concreto del mostro: venne approvato il terzo, per cui la pelle è piena di «scanalature disposte in maniera lineare, tipo zigrinature»<sup>144</sup>.

---

<sup>141</sup> R. Esposito *et al*, *Fant'Asia*, cit., p. 26.

<sup>142</sup> R. Esposito *et al*, *Fant'Asia*, cit., p. 27.

<sup>143</sup> Cfr. Di Giorgio *et al*, *Godzilla – Il re dei mostri*, pp. 16-17.

<sup>144</sup> R. Esposito *et al*, *Fant'Asia*, cit., pag. 27.

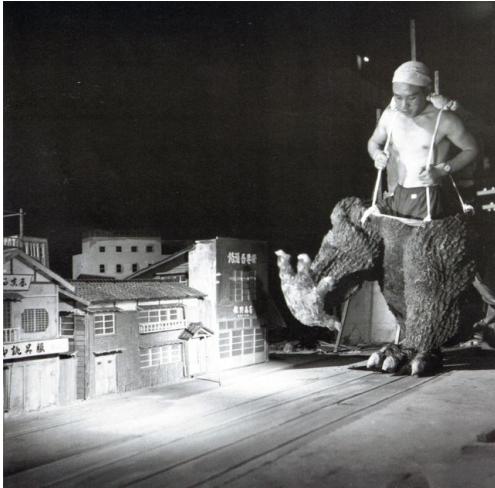


Figura 1.8 Haruo Nakajima sul set

Al contrario del King Kong originale, Godzilla fu interpretato da una persona che indossava il costume confezionato sotto la guida di Tsuburaya. La tuta era fatta di lattice di gomma solidificato dentro del calco, e al suo interno prevedeva un tessuto di bambù e gomma piuma. La testa e la coda vennero assemblate separatamente. Il costume venne indossato dal ventenne Haruo Nakajima (Figura 1.8), che durante le riprese perse 20 libbre per lo sforzo del compito. Per le scene di distruzione vennero realizzati vari set in

miniatura, sempre sotto la guida di Tsuburaya.

La colonna sonora venne affidata al già affermato Akira Ifikube, a cui Honda si affidò totalmente, anche in considerazione della sua limitata conoscenza musicale. Ifikube, da parte sua, compose «tutta la partitura senza vedere il film» lavorando «con una piccola orchestra»<sup>145</sup>. Spicca l'incalzante tema dedicato a Godzilla, che tornerà nella maggior parte delle iterazioni del personaggio, compresa quella americana. Ifikube è stato inoltre il responsabile dell'iconico ruggito: sua è stata l'idea di «un guanto di pelle ruvida, ricoperto di resina [...] sfregiato sulle corde di un contrabbasso»<sup>146</sup> che parve ai produttori far risuonare in maniera convincente la furia del mostro.

Anche questa produzione fu per i tempi la più costosa di sempre a livello nazionale: 60 milioni, più 40 di marketing contro i 240.000 yen di media delle produzioni nipponiche. In Giappone uscì il 3 novembre del 1954, acclamato da pubblico e critica a livello internazionale. Il film arrivò negli Stati Uniti due anni dopo in versione rieditata, e in Italia l'anno dopo ancora con il nome 'Godzilla'.

### c. Le tematiche

Come lo è *King Kong* per gli Stati Uniti, anche *Godzilla* è un film profondamente connesso al contesto storico e culturale nazionale, e non solo per la questione nucleare. Un primo motivo<sup>147</sup> risiede nella fascinazione del popolo del Sol Levante per i mostri giganti, divisi in un'opposizione manichea tra bene e male: essi erano già presenti nel folclore e nella mitologia

<sup>145</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 52.

<sup>146</sup> *Ibidem*.

<sup>147</sup> Cfr. *ivi*, pp.15-19.

nazionale. Godzilla può infatti essere ricondotto al demone devastatore Oni, uno pseudo-sauro sputafuoco, ma anche alla sua antitesi Kami, spirito benevolo e protettore. Come si vedrà più avanti, la figura di Godzilla è assimilabile a entrambe le funzioni. Il paragone non è però esplicitato dal film (o i suoi sequel): in questo senso, la pellicola si avvicinava ai film americani prodotti sotto lo studio system, che tendevano a essere impliciti nelle loro tematiche e nei loro paralleli.

Un secondo aspetto<sup>148</sup> è il rapporto con la Natura, argomento come abbiamo visto già presente in *King Kong*, declinato qui secondo la particolare esperienza nipponica. La quotidianità di un cittadino giapponese era ed è infatti scandita da eventi naturali di particolare intensità, dai terremoti ai tifoni, da cui le pratiche atte alla convivenza. Le caratteristiche dell'arcipelago fanno sì che questo popolo abbia sviluppato un suo proprio modo di concepire la Natura, quale forza sovrastante che pretende una costante ricerca di un equilibrio sempre precario. Il film di Honda si inserisce in questa concezione: Godzilla non è un essere oltremondano, bensì appartiene al pianeta Terra nel quale precede la presenza umana, e il suo risveglio è stimolato dalle azioni umane. Le scene di panico e disperazione presenti nel film assumono valenza specifica in relazione all'immagine di autocontrollo, compostezza usualmente attribuita al popolo giapponese anche quando esposto a calamità.

Nonostante sia Kong che Godzilla riconducano a «un'incarnazione della Natura»<sup>149</sup> distinte sono le modalità con cui elaborano l'allegoria. Rispetto alla proliferazione di metafore e di significati prodotti da Kong, *Godzilla* appare più compatto, focalizzato «quasi del tutto sull'apparente impegno che l'umanità mette nell'autodistruggersi»<sup>150</sup>. Questo impegno non è manifestato dal capitalismo, ma nello sviluppo dell'ordigno a fissione nucleare. Lo spettro delle atomiche e della conoscenza che le radiazioni sono letali tanto quanto l'esplosione aleggia molto chiaramente su tutto il film. Il collegamento è stabilito sia a livello narrativo dalla trama, ma anche a livello visivo, dalle scene di distruzione e dalla fisiologia del mostro: le sue scaglie ricordano pelle umana bruciata, la sua testa è modellata secondo un fungo atomico (Figura 1.9). Detto questo, l'accusa del film non era diretta solo contro tutta l'umanità indistinta, ma anche più precisamente verso gli Stati Uniti.

Il fatto, peraltro, che l'origine di Godzilla venga ricondotta agli esperimenti nucleari effettuati dagli americani fornisce al film anche una vena polemica,

---

<sup>148</sup> Cfr. *ivi*, pp. 21-23.

<sup>149</sup> G. Russo, *King Kong*, cit., p. 74.

<sup>150</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 26.

perfettamente addentro alle contestazioni degli anni immediatamente precedenti, quando il Giappone subiva l'occupazione.<sup>151</sup>

Gli Stati Uniti avevano sganciato bombe atomiche su due città giapponesi, occupato militarmente il paese per sette anni ed eseguito dei test atomici illegali al largo della sua costa: è naturale che *Godzilla* fosse imbevuto, almeno parzialmente, di sentimenti antiamericani. Essi erano talmente evidenti che, quando il film venne rilasciato due anni dopo nel



Figura 1.9 La testa di Godzilla emerge di fronte ai cittadini terrorizzati

mercato statunitense, esso dovette essere pesantemente rieditato, al punto da dover accreditare come co-regista T. O. Morse al fianco di Honda. Morse fu responsabile delle nuove scene girate apposta: esse seguono il giornalista Steve Martin, mandato a Tokyo per riportare sul disastro. L'inserzione di questa linea narrativa è «ufficialmente dovuta alla necessità di rendere il prodotto più appetibile per il pubblico estero»<sup>152</sup>: giustificazione dei distributori americani, che pensavano che il pubblico statunitense avrebbe avuto difficoltà ad accogliere una prospettiva unicamente giapponese. Oltre a questo, l'impatto di alcune scene di distruzione venne attenuato: si pensi alla sequenza – accompagnata da inquietante silenzio – di una madre disperata che abbraccia il figlio ripetendogli che presto saranno “dove sta papà”, che la versione americana sommerse di musica melensa e priva del dialogo. Alcune scene, invece, vennero del tutto tagliate. Un merito della versione americana però è quello di aver fornito, con il sottotitolo, il soprannome destinato a nominare la creatura: “il re dei mostri”.

Tornando al paragone con *King Kong* e i suoi remake, in *Godzilla* si può leggere un certo grado di empatia per la bestia<sup>153</sup>, tratto che sembrerebbe controintuitivo, considerando l'orrore di cui è metafora. Al riguardo Russo argomenta<sup>154</sup> l'impossibilità di questo sentimento malgrado il film sembri invitare a condividere la sofferenza della creatura nel momento della sua fine, in

<sup>151</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 13.

<sup>152</sup> Ivi, cit., p. 74.

<sup>153</sup> Cfr. ivi, pp. 40-42.

<sup>154</sup> Cfr. G. Russo, *King Kong*, pp. 74-75.

modo non dissimile a come succede con il primate. Si può evidenziare al riguardo che la dimensione della responsabilità umana e della scelta individuale è in *Godzilla* centrale: a ricordarlo il sacrificio di Serizawa, che ricorda i due tratti specifici giapponesi della tradizione del *seppuku* e la speranza ultima di un mondo libero dalle armi<sup>155</sup>.

Tale moto di solidarietà unitamente al sentimento di consapevolezza dei limiti e delle colpe umane è sia presente nelle opere della saga girate da Honda, sia in altri film del regista sia, infine, nei titoli della saga da lui non diretti. Si pensi per esempio, a una delle battute di chiusura di *Godzilla contro Biollante* (*Gojira tai Biorante*, K. Ōmori, 1989), che incorpora nella trama il tema della manipolazione genetica, recitata dal protagonista, il Dr. Shinigami: «Godzilla e Biollante non sono mostri. Sono gli scienziati senza scrupoli che li creano a essere mostri».

#### d. Il franchise

Il successo di *Godzilla* rese la Toho il più grande studio del Giappone e ne fece il portabandiera dell'ora fiorente filone del *kaijū eiga*<sup>156</sup>, che avviò il “franchise più longevo della storia” secondo il Guinness World Record. Quello di Kong, tecnicamente più vecchio, non può infatti competere per frequenza di produzioni. Il mostro nipponico vanta al momento di trentotto film, di cui cinque di produzione americana, a cui si aggiungono varie serie televisive, fumetti e videogiochi. I vari progetti però non condividono la stessa *continuity*<sup>157</sup>; le varie versioni del sauro atomico sono comunque accompagnate da presenze ricorrenti. Il pantheon Toho è infatti arricchito da altri mostri giganti<sup>158</sup>, alcuni dei quali vennero introdotti indipendentemente e poi integrati nella saga, mentre altri nacquero all'interno dei sequel. *Rodan, Il Mostro Alato* presentò il kaiju del titolo, un simil-pterodattilo il cui volo genere venti devastati: ancora una chiara allusione al tema della Natura distruttiva. Pochi anni dopo fu il



Figura 1.10 La Mothra di Ishirō Honda

turno di *Mothra* (*Mosura*, I. Honda, 1961), il cui nome applica il suffisso -ra (da *Gojira*) alla parola inglese *moth*, “falena”, anche se

<sup>155</sup> Cfr. Di Giorgio *et al*, *Godzilla – Il re dei mostri*, p. 73.

<sup>156</sup> Cfr. *ivi*, p. 35.

<sup>157</sup> Il termine si riferisce sia alla coerenza tra inquadrature cinematografiche che alla coerenza narrativa – di trame e sviluppi – che dà forma a una specifica diegesi seriale. L'elaborato utilizzerà esclusivamente questo secondo significato, quindi come sinonimo di diegesi.

<sup>158</sup> Cfr. *ivi*, pp. 61-66.

il design ricorda più una farfalla della specie Vanessa io. L'insettoide nasce e vive nella fittizia Infant Island – “Watang” nel mercato italiano – ed è venerato dal popolo indigeno. Stilisticamente, il personaggio e il mondo che lo circonda sono rappresentati con «toni fiabeschi che rimandano a un ideale infantile e incontaminato, molto caro a Ishirō Honda»<sup>159</sup>. D'altro canto, Mothra (Figura 1.10) – o “Mosura” nella pronuncia giapponese – ha la particolarità di essere un kaiju femmina. Ciò viene sfruttato per farne un contraltare di Godzilla: decisamente meno violenta del sauro, essa è la manifestazione della possibilità di una convivenza pacificata con Madre (termine che il nome della kaiju ricorda) Natura. Ad approfondire questa metafora, prendendo anche spunto dai concetti di morte-rinascita delle religioni asiatiche, c'è l'immortalità Mothra, inserita in un costante ciclo di reincarnazione. La kaiju è seconda solo a Godzilla in popolarità, ed è l'unico personaggio secondario del franchise a cui Toho ha dedicato degli spin-off: la trilogia *Mosura* (*Mothra*, registi vari, 1996-1998).

I sequel diretti invece consolidarono il villain principale di questo Olimpo, nemesi di Godzilla: Ghidorah, un drago dorato a tre teste il cui nome è una storpiatura di “King Hydra”, introdotto nel film *Ghidorah! Il Mostro a Tre Teste* (*San Daikaijū - Chikyū Saidai no Kessen*, I. Honda, 1964). Al contrario dei kaiju di cui si è parlato finora, Ghidorah è un alieno, dunque una forza esterna che va inequivocabilmente scacciata o annientata. Il mostro, dotato di poteri elettrici, fa inoltre da catalizzatore per il cambiamento di Godzilla da antagonista ad antieroe. Nei film precedenti a *Ghidorah!*, il re dei mostri era infatti solo una forza di distruzione. La minaccia del drago alato spinge Mothra, Godzilla e Rodan a formare un'alleanza per la salvezza del pianeta. Ghidorah viene (temporaneamente) sconfitto dall'unione dei tre kaiju, e da questo film in poi il Godzilla dell'era Shōwa non smise più di essere protettore – riluttante o meno – dell'umanità. Mechagodzilla, secondo solo a Ghidorah nella contrapposizione a Godzilla, è un robot simulacro del mostro protagonista introdotto in *Godzilla Contro i Robot* (*Gojira tai Mekagojira*, J. Fukuda, 1974). Rispetto ad altri mostri, le variazioni che il *mecha* subisce da iterazione a iterazione sono più profonde. Il design e le origini possono cambiare anche drasticamente, e altalenante è anche il suo statuto morale, per quanto prevalga la connotazione negativa di grave minaccia per l'umanità che Godzilla e gli altri mostri suoi alleati devono impegnarsi a sconfiggere.

I film del franchise vengono divisi per ere: Shōwa (1954-1975), Heisei (1984-1995), Millennium (1999-2004) e Reiwa (2016-). I nomi sono quelli degli imperatori sotto il cui

---

<sup>159</sup> Ivi, cit., p. 62.

governo i film sono stati prodotti e rilasciati (con una singola eccezione<sup>160</sup>), mentre la terza era si riferisce all'ingresso nel nuovo millennio. Le ere si possono distinguere a livello di *continuity*. I film Shōwa e i film Heisei presentano due canoni distinti, che prendono in considerazione in ogni caso il film originale.

Nella prima era, nel primo sequel *Il Re dei Mostri* (*Gojira no Gyakushū*, M. Oda, 1955), emerge un secondo Godzilla, un evento che il dottor Yamane auspica alla fine del film del 1954, e le sue avventure sono definite dall'incontro-scontro con altri kaiju. Nonostante si tratti tecnicamente di un altro essere, si ritrova «una certa coerenza»<sup>161</sup> con il capostipite, come la ferocia e la risolutezza. Un grande distacco a livello caratteriale si ha però nel sopracitato passaggio a figura antieroica, un cambio dettato da necessità di evoluzione della struttura seriale, in cui il tema del rapporto con la Natura, forza distruttrice, diviene potenzialmente anche alleata<sup>162</sup>. A seguito del successo all'interno del *kaijū eiga* della (relativamente) docile tartaruga Gamera tra il pubblico giovane, alcuni film Shōwa prendono una piega più bambinesca, con Godzilla non semplicemente protettore ma anche amichevole<sup>163</sup>. Nelle successive iterazioni la caratterizzazione fluttua, con una prevalenza per Godzilla come nemico – o comunque, non deputato difensore – dell'umanità. La seconda era si immagina invece che il Godzilla originale sia sopravvissuto e che si rifaccia vivo. Entrambe le ere hanno una struttura seriale verticale. Per quanto ci siano creature ricorrenti, la trama non è continuativa nelle successive uscite: in ogni film, escluso il primo di ciascuna era, si contrappone a Godzilla una creatura mostruosa diversa. Quella Heisei è l'ultima era che vede Tanaka alla produzione e Ifukube alle musiche. La terza e la quarta era sono al contrario dei mosaici diegetici che ogni nucleo registico stabilisce. Le varie storie dell'era Millennium tengono in considerazione il film originale, come le precedenti ere, mentre i film dell'era Reiwa finora usciti “ricominciano da capo” ogni volta.

#### 4. CONSIDERAZIONI SULLA RICEZIONE DEI CAPOSTIPITI E DEL GENERE

Il motivo per cui questi due film vengono considerati capostipiti va quindi oltre il fatto che sono i primi due film del genere a ottenere un grande successo e riconoscimento. *King Kong* e *Godzilla* sono fondanti anche perché

---

<sup>160</sup> *Il Ritorno di Godzilla* (*Gojira*, K. Hashimoto, 1984) reboot capostipite dell'era Heisei, è stato prodotto e rilasciato durante l'era imperiale Shōwa.

<sup>161</sup> Di Giorgio *et al*, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 18.

<sup>162</sup> Cfr. *ivi*, p. 25.

<sup>163</sup> Cfr. J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, p. 46.



contengono i temi che appaiono in ogni pellicola kaiju, [...]. La maggior parte dei film rientranti nel kaiju [...] spesso trova il modo di presentare almeno alcuni di quei temi all'interno dei contenitori dai confini ben definiti creati da *King Kong* (1933) e da *Godzilla* (1954).<sup>164</sup>

Nei due si hanno quindi i parametri da usare per definire il genere e per distinguerlo dai generi adiacenti. Afferma Barr

Al contrario della fantascienza tradizionale, che spesso si aggiorna per affrontare i cambiamenti nella società contemporanea, eccetto in pochi casi i film di kaiju continuano a sfruttare sempre gli stessi argomenti stabiliti dai franchise che li hanno generati.<sup>165</sup>

I kaiju si fanno dunque carico di rappresentare questioni eterne, e specifici kaiju che continuano a tornare in diverse iterazioni hanno un campo semantico di costante riferimento.

Non è questo sempre il caso, però. Si vede in particolare nell'era Shōwa che alcuni film di kaiju utilizzano i mostri senza associare a loro particolari significati, ma semplicemente come attrattiva del minimo comune denominatore. I mostri sono sì protagonisti ma, a livello di storia, il film non ha altro da offrire se non il piacere estetico – ironico o meno – del loro scontro (tra di essi e con gli umani). Per Barr, questa vuotezza li esclude a priori dalla categoria<sup>166</sup>. Lo studioso fa riferimento ai

molti film di serie B su “grosse creature” sfornati negli Stati Uniti negli anni Cinquanta e Sessanta, film che per lo più condividono le stesse caratteristiche: pianificazione scadente, cattivo editing, trama spesso incomprensibile, storia d'amore secondaria e grande quantità di filmati d'archivio.<sup>167</sup>

---

<sup>164</sup> Ivi, cit., p. 29.

<sup>165</sup> *Ibidem*.

<sup>166</sup> *Ibidem*.

<sup>167</sup> Ivi, cit., p. 36.

Questo discorso non si applica in realtà del tutto all'era Shōwa, perché, per quanto riguarda la qualità della produzione, si ebbe comunque una realizzazione competente e un pregevole lavoro di miniature. Detto questo, è comunque vero che la preoccupazione principale di questi sequel era il puro e semplice intrattenimento, retto dallo scontro tematicamente vuoto di mostri e trame bislacche incentrate più volte su degli alieni che prendono di mira Terra (nel capitolo successivo si vedrà comunque come è possibile associare dei significati anche a queste pellicole). A ciò si aggiunge la mobilità molto umana e a volte cartooresca di questo secondo Godzilla (e anche altri mostri), prona allo slapstick. Questi fattori fanno sì che i film Shōwa sfociarono spesso e volentieri nel ridicolo, con punte di nonsense (Figura 1.11).



Figura 1.11. Il malfamato ma iconico “dropkick” di Ai Confini della Realtà (Gojira tai Megalon, J. Fukuda, 1973)

Anche se non fa riferimento specifico a queste pellicole, è facile capire cosa Barr intenda quando parla di un pregiudizio nocivo nei confronti del genere kaiju, spesso manifestato con l'uso dell'etichetta “trash”, termine «che tanto spesso viene usato in particolare per i lavori di kaiju degli anni Sessanta e Settanta»<sup>168</sup> (appunto il periodo Shōwa) e che nega a priori la potenzialità di un'analisi tematica. Questi lavori e questa mentalità hanno contribuito a un disinteresse da parte della critica per il genere, influenzando la quantità (e qualità) di riflessioni accademiche.

In secondo luogo, come anticipato, i kaiju, possono apparire anche i film che sono dichiaratamente e programmaticamente non di kaiju. Si tratta di film del tutto disinteressati all'uso di una figura mostruosa come strumento per parlare di un timore collettivo. Il mostro stesso assume spesso e volentieri una posizione secondaria all'interno della storia, e tende a essere apparentemente privo di pensiero indipendente. Si pensi all'Uomo-Marshmellow di *Ghostbusters – Acchiappafantasmi* (*Ghostbusters*, I. Reitman, 1984), avatar nel mondo reale del demone interdimensionale antagonista del film, al Kraken di *Pirati dei Caraibi: La Maledizione del Forziere Fantasma* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, G. Verbinski, 2006), animale di caccia del malvagio Davy Jones, o ai Leviatani, enormi e corazzati vermi volanti della quadrilogia di *Avengers* (id., registi vari, 2012-2019), parte di una più larga armata e sempre sottomessi al comando di cattivi.

---

<sup>168</sup> Ivi, cit., p. 38.

Una caratteristica propria del genere kaiju secondo Barr è la presenza di ciò che lui chiama “ancore sulla realtà”<sup>169</sup>, ossia elementi come palazzi, monumenti che sono al pubblico immediatamente riconoscibili. *King Kong* e *Godzilla*, con le loro rappresentazioni di New York e Tokyo, rispettano questo parametro, che per Barr allontana ancora di più il genere dalla fantascienza, che tende più all’irreale.

I prossimi capitoli si concentreranno sul cinema “propriamente” kaiju, anche se alcune tematiche sono meno totalizzanti di quanto sostiene Barr per lo standard del genere. In particolare, si affronteranno film che si preoccupano di metaforizzare questioni legate alla geopolitica, al malessere mentale e all’ambientalismo, prima di vedere come le traiettorie iniziate dai due film capostipiti culminino nel *MonsterVerse*.

---

<sup>169</sup> Cfr. ivi, pp. 36-38.

## CAPITOLO 2

### 1. RAPPORTI (INTER)NAZIONALI

Si è visto nel capitolo precedente come i due film capostipiti siano rappresentativi della cultura dei due paesi d'origine e dei rispettivi contesti storici. Il cinema kaiju, come poi verrà osservato, si concentra molto sul rapporto dell'Uomo con la Natura. Questo tema viene ritrovato anche nei film della categoria che si focalizzano su altri argomenti. Da questo punto di vista il genere può assumere una valenza atemporale, non necessariamente da ricondurre a eventi specifici. Il filone, tuttavia, è incline a intercettare i turbamenti nazionali, a riflettere questioni politico-sociali e le inquietudini che scandiscono la vita delle persone negli anni che precedono o accompagnano il rilascio delle pellicole. Nel parlare dei “yōkai”<sup>170</sup>, le creature del ricco pantheon folclorico giapponese che vengono recuperate e riadattate nel canone di *Godzilla* perché diventino kaiju nemici o alleati del sauro, Barr evidenzia le differenze malgrado la notevole somiglianza fisica e caratteriale tra queste creature e i kaiju di cui ci stiamo occupando: esse consistono nel rapporto con la Storia. Gli yōkai, hanno radici antiche e, similmente alle leggende urbane, offrono lezioni morali applicabili indipendentemente da un preciso contesto di luogo o di tempo. Al contrario i kaiju «sono un fenomeno relativamente nuovo e fungono spesso da parabola dei mali moderni della società»<sup>171</sup>. I kaiju sono eredi del folclore – giapponese o di altre nazioni – anche nel senso che vengono usati in storie di ammonimento. Si differenziano però dalle creature folcloriche in quanto riflettono più precisamente eventi storici.

#### a. I kaiju nella seconda metà del XX secolo, tra imperialismo ed equilibri fragili

Un elemento comune tra i due film apripista del genere, già presente ma non rimarcato nelle analisi proposte, è che entrambi avevano come premessa un'ingiusta “invasione” da parte americana. In *King Kong* si trattava dell'approdo Denham e il suo equipaggio nell'Isola del Teschio, mentre *Godzilla* prendeva le mosse dai test atomici effettuati in prossimità del territorio giapponese. Come si è visto, la valenza accusatoria di quest'ultimo aveva richiesto che la versione per il mercato statunitense fosse pesantemente rieditata. In generale, questa bipartizione per cui i kaiju possono richiamare sia un'aggressione subita sia farsi essi stessi

---

<sup>170</sup> Cfr. J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, pp. 55-59.

<sup>171</sup> Ivi, cit., pp. 58-59.

minaccia si protrae nei decenni successivi, convocando spesso gli Stati Uniti, potenza egemone sia culturalmente che militarmente. Del resto, lo stesso meccanismo è stato riconosciuto nella fantascienza americana rispetto alla “minaccia rossa”: i film di invasione aliena sono incredibilmente frequenti in questo periodo, e questa popolarità si è riflessa nel Giappone dagli anni Cinquanta a Settanta. Secondo Barr, questo succede perché il paese del Sol Levante poteva usare le trame di invasione per rappresentare l’erosione

dell’autonomia nipponica da parte degli Stati Uniti su una quantità di fronti, politici, economici o militari [...] questi film [...] rivelano il crescente risentimento del Giappone per essere continuamente costretto a rinunciare al proprio desiderio di neutralità. In pratica, gli invasori del cinema giapponese non erano la cosiddetta Minaccia Rossa [...] era l’America stessa.<sup>172</sup>

Barr sta qui facendo riferimento ai film della prima era del franchise di Godzilla. Nel canone Shōwa, infatti, una volta che il sauro è diventato un protettore (anche se a volte riluttante) della patria nipponica, le trame si ritrovarono insistentemente incentrate sulla minaccia di forze aliene. Mentre i co-protagonisti umani sventano i piani dei malvagi extra-terrestri, spesso mutaforma o in generale infiltrati nelle istituzioni giapponesi con metodi di camuffamento, Godzilla affronta giganti nemici di origine dichiaratamente aliena, da Ghidorah a Gigan e MechaGodzilla.

Come anticipato, al contrario delle contemporanee pellicole statunitensi incentrate su invasioni aliene, che hanno ricevuto un consistente interesse critico, i film Shōwa sono stati sbrigativamente accantonati dalla critica: Barr sostiene che questi film non erano presi abbastanza sul serio per la loro percepita natura infantile<sup>173</sup>.

Il risentimento anti-americano, già rintracciato nell’opera originale, continuò nell’era successiva, incarnato non più da alieni ma da personaggi secondari di nazionalità statunitense: politici o militari d’Oltreoceano, coinvolti in un modo o nell’altro sono presenti in tutti i film Heisei. Tra essi, Barr si concentra su *Godzilla contro Biollante* e *Godzilla contro King Ghidorah* (*Gojira tai Kingu Gidora*, K. Ōmori, 1991), i quali «presentano gli americani come terroristi, violenti e [...] quanto mai irritabili»<sup>174</sup>. In particolare, il primo

---

<sup>172</sup> Ivi, cit., p. 179.

<sup>173</sup> Cfr. ivi, pp.179-180.

<sup>174</sup> Ivi, cit., p. 191.

pone una notevole enfasi su una serie di azioni terroristiche condotte da ditte farmaceutiche americane che non paiono in alcun modo ostacolate dal governo statunitense. [...] il film riflette la preoccupazione giapponese che gli Stati Uniti “rubino” a qualsiasi costo proprietà intellettuali nipponiche.<sup>175</sup>

Il secondo invece «presenta gli americani come poco più che persone» e «davvero incapaci di perdere»<sup>176</sup>.

Già negli anni Sessanta presentavano mostri giganti che nella narrazione subiscono e soprattutto respingono l'ingiusta intromissione da parte di una nazione nei confronti di un'altra. Questo, secondo Barr, costituisce un cambiamento di corso all'interno del cinema, sospinto dal fenomeno della decolonizzazione del secondo dopoguerra.

Nella prima parte del XX secolo, i film giapponesi, statunitensi e inglesi tendevano a focalizzarsi sul “fascino romantico dell'impero”, uno sfoggio di orgoglio nei confronti dei risultati ottenuti dal potere coloniale (Chapman e Cull, 5) e un continuo confronto fra i “selvaggi” delle colonie e i “civilizzati” imperialisti. Con il vacillare dell'imperialismo britannico e giapponese, tuttavia, sono cambiate anche le raffigurazioni cinematografiche del colonialismo. Molti film degli anni Cinquanta e Sessanta mostravano un potere coloniale “minacciato” [...].<sup>177</sup>

Negli anni Sessanta nello specifico il cinema tese «a focalizzarsi sullo sfruttamento e la monetizzazione della cultura e dei manufatti nativi»<sup>178</sup>. È comprensibile, dati gli elementi in gioco, come il cinema kaiju, declinando questi argomenti, prenda a riferimento il *King Kong* originale.

In *Ecovisioni: l'ecologia al cinema dai fratelli Lumière alla Marvel*<sup>179</sup> (2022) di Marco Gisotti, nella scheda dedicata a *King Kong* (1933), si paragona la vittoria del mondo nuovo rappresentato da New York su quello vecchio rappresentato da Kong a un'insurrezione politica.

---

<sup>175</sup> *Ibidem*.

<sup>176</sup> Ivi, cit., p. 192.

<sup>177</sup> Ivi, cit., p. 138.

<sup>178</sup> Ivi, cit., p. 137.

<sup>179</sup> Marco Gisotti, *Ecovisioni: l'ecologia al cinema dai fratelli Lumière alla Marvel*, Milano, Edizioni Ambiente, 2022.

Come alla caduta dei regimi il popolo abbatte le statue dei dittatori, l'abbattimento della gigantesca creatura estratta a forza dalla giungla nelle scene finali del film è la fine delle mitologie classiche, del buon selvaggio, della natura come forza dominante del mondo. Lo scambio esplicito dei paesaggi fra la giungla vera e la giungla di asfalto, che si somigliano e si sovrappongono ma il moderno vince sull'antico, è la cifra del mondo nuovo che è arrivato. [...] In *King Kong*, per la bestia, trascinata nel mondo della tecnologia e del progresso, non è possibile alcun rito magico, e la natura, selvaggia e primordiale, non può che restare fuori dalla civiltà ed essere uccisa sullo schermo. [...]

L'umanità utilizza la tecnologia, dai fucili ad alta potenza alle granate a gas, agli aerei armati, per vincere le forze della natura. [...] Questo tema, prevalente in *King Kong*, persiste in innumerevoli film fantasy, horror e di fantascienza, e i *kaiju eiga* (film di mostri) giapponesi esemplificano l'eredità duratura di Kong». <sup>180</sup>

La profonda influenza del film si riversa quindi nelle storie filmiche che si dedicano a parlare della caduta di imperi, non però l'impero allegorico della Natura e dell'Uomo, ma delle nazioni imperialiste e quelle a loro sottomesse.

Con lo scorrere dei decenni dagli anni Cinquanta agli anni Sessanta, la focalizzazione si orienta in modo lento ma costante verso una scala geopolitica più ampia mano a mano che i poteri coloniali perdono la presa sui paesi da loro colonizzati. <sup>181</sup>

In particolare «L'umiliazione della Gran Bretagna e del Giappone, insieme al declino dei rispettivi imperi – gli ultimi veri imperi esistenti al mondo – può essere vista in questa prolungata tendenza dei film kaiju»<sup>182</sup>. Si prendano dunque in considerazione due film kaiju, da questi due paesi, usciti nello stesso anno: il britannico *Gorgo* (id., E. Lourié, 1961), da intendersi come omaggio a *Godzilla*, e il giapponese *Mothra*, già affrontato debutto della kaiju. *Gorgo* (Figura 2.1) vede il capitano Joe Ryan e il suo primo ufficiale William Sylvester rapire una creatura marina che vive pacificamente al largo della costa irlandese. I due la nominano

---

<sup>180</sup> M. Gisotti, *Ecovisioni*, cit., pp.61-62.

<sup>181</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 139.

<sup>182</sup> Ivi, cit., p. 147.

“Gorgo” per la somiglianza con la gorgone Medusa e la vendono a un circo londinese, contro i desideri di scienziati che vorrebbero invece studiarla. Al sito dello spettacolo giunge la madre di Gorgo, un mostro di leggenda indicato con il nome Ogra: essa devasta la città, sconfigge facilmente la marina inglese e recupera la prole, tornando con quest’ultima nella loro dimora. Negli anni successivi, a questo film se ne affiancarono altri di stampo simile, tra cui Barr cita dei sequel di Godzilla.

A *Gorgo* si sono uniti altri film di kaiju che si focalizzano sul colonialismo, tra cui il giapponese *Varan the Unbelievable* (1962), *Watang! Nel favoloso impero dei mostri* (1964), *Gappa. Il mostro che minaccia il mondo* (1967) e il più famoso *Il trionfo di King Kong* (1962). Ciascuno di questi film inizia essenzialmente più o meno nello stesso modo: una spedizione scientifica o militare di qualche tipo si imbatte in un villaggio “primitivo”. A un certo punto, qualcuno sul continente decide di sfruttare la situazione per un guadagno economico, di solito calpestando le credenze e le usanze degli abitanti del villaggio, e a quel punto gli sconvolti indigeni vengono protetti dal kaiju ridestato, oppure, in alternativa, il kaiju intraprende una vendetta.<sup>183</sup>

Anche se «il *King Kong* (1933) originale è la fonte d’ispirazione di questo tipo di trama»<sup>184</sup>, si hanno delle differenze tra il film di Cooper-Schoedsack e questa nuova ondata. Una differenza fondamentale si nota già con *Gorgo*, e consiste nel fatto che Ogra vince. Se nel film sul primate lo scontro tra il kaiju e le forze umane doveva volgersi in favore di queste ultime per simboleggiare la vittoria del Moderno sul Selvaggio, in questi nuovi decenni è il mostro a vincere per simboleggiare, alla rovescia, la vittoria dei colonizzati sui colonizzatori. L’Irlanda, infatti, paese d’origine del mostro del titolo, è notoriamente una nazione storicamente vittima di operazioni imperialistiche britanniche, le quali hanno motivato una guerra d’indipendenza agli inizi del XX secolo. In questi film del secondo dopoguerra il mostro venne visto come una sorta di punizione di arroganza: «La distruzione cessa soltanto quando la gente “civile” rimedia ai torti, o abbandonando i propri piani o liberando qualsiasi nativo rapito»<sup>185</sup>.

---

<sup>183</sup> Ivi, cit., p. 137-138.

<sup>184</sup> Ivi, cit., p. 139.

<sup>185</sup> Ivi, cit., p. 144.



I mutamenti sociopolitici del periodo fecero sì che anche la rappresentazione dei popoli indigeni cambiò, di pari passo a quella dei kaiju: «le culture “primitive” passano drammaticamente dall’essere raffigurate come “selvagge”, per essere poi “feticizzate”, e infine trasformate in entità indipendenti»<sup>186</sup>. Nel naturale confronto con *King Kong*, osserviamo che «In ognuno di questi film kaiju, possiamo vedere il nuovo paradigma culturale post-imperiale insieme all’accettazione della stessa trama di base (l’insurrezione dei colonizzati) che continua a ripetersi»<sup>187</sup>.



Figura 2.1 Poster ufficiale del film

Oltreoceano vennero avvertiti gli stessi fenomeni, ed elaborati in maniera simile. Si è sottolineato nel capitolo precedente che in *Mothra* si vede un’allegoria della relazione tra il popolo nipponico e le forze naturali con cui convive. *Mothra* è stata letta come contraltare del distruttivo *Godzilla*, dunque una forza protettrice che rappresenta la possibilità di una coesistenza pacifica tra ambiente e Uomo. C’è però un «significato più profondo»<sup>188</sup> riscontrabile prendendo in considerazione il preciso contesto politico degli anni del rilascio del film. Nonostante le differenze di storie nazionali, si ritrovano in *Mothra* gli stessi sviluppi di trama che *Gorgo* – riciclando *King Kong* – usava in servizio dell’allegoria dei rapporti coloniali: il naufragio di una nave in territorio nuovo, l’infiltrazione da parte dei protagonisti, l’incontro con i nativi e la loro cultura, il rapimento di entità indigene a scopo di sfruttamento finanziario, infine l’intervento e vittoria del mostro. In questo caso gli esploratori (e vittime della distruzione finale) sono giapponesi, il mostro è *Mothra* e gli esseri da salvare sono le Shobijin, le sue lillipuziane sacerdotesse.

Come sottolinea Yoshikini Igarashi, *Mothra* e gli isolani rappresentano una «contro-identità rispetto alla società contemporanea» che allo stesso tempo feticizza e rinforza il colonialismo giapponese nel Pacifico meridionale

<sup>186</sup> Ivi, cit., p. 139.

<sup>187</sup> Ivi, cit., p. 147.

<sup>188</sup> Ivi, cit., p. 144.

(“Mothra’s”, 88). Il primo punto fondamentale del film, quindi, è il confronto tra culture e valori culturali, fra ruralità e urbanizzazione, fra tradizione e capitalismo.<sup>189</sup>

Esemplificativa in questo senso la sequenza della danza ritualistica intorno all’uovo di Mothra, performata dai nativi di Infant Island: il montaggio del film alterna a questo momento una ricostruzione del ballo performata in una sala concerti giapponese, una copia creata grazie alle informazioni che le Shobijin hanno concesso<sup>190</sup>. Il film include anche riferimenti al nucleare, tipici del franchise di Godzilla. All’inizio di questo spettacolo appena citato, il presentatore annuncia che si vive nell’era atomica. Il film si apre con dei test atomici al largo di Watang, «un chiaro riferimento ai test nell’atollo di Bikini»<sup>191</sup>. Responsabili dei test sono i Rosilicani, un popolo fittizio in cui Barr vede<sup>192</sup> la fusione di sovietici e americani. Il governo giapponese stringe un accordo con quello rosilicano per condurre un’esplorazione dell’isola, una volta scopertasi abitata. Gli uomini della spedizione si ritirano una volta che le Shobijin pregano che la loro terra sia risparmiata da altre bombe. L’unico a tornare con l’intenzione di rapirle ed esibirle è Clark Nelson, «personaggio dal nome estremamente “americano”»<sup>193</sup>, il solo rosilicano del gruppo: in lui si può vedere un rappresentante della nazione a cui appartiene, costituita da «arroganti e sedotti dal guadagno»<sup>194</sup>.

Al di là del tema della Natura e del nucleare, nel film «l’argomento centrale è costituito dai diritti territoriali e dal desiderio capitalistico di profitto»<sup>195</sup>: il Giappone, prima colpevole di simili mentalità invasive, si ritrovò a esserne vittima per le contese dei due blocchi mondiali recentemente emersi. L’anno seguente, in *Il Trionfo di King Kong*, sarà una ditta farmaceutica, fittizia ma completamente giapponese, a svolgere un ruolo simile a Rosilicani. L’industria rapisce Kong per farlo scontrare con un recentemente risvegliato Godzilla, e lucrare sugli ascolti che questo evento avrebbe generato quando trasmesso in televisione. In questo caso quindi i giapponesi si assumono più responsabilità nello sviluppo degli eventi. I film del franchise hanno una relazione ambigua con i propri cittadini, e ciò verrà mantenuto nell’era Heisei, come si

---

<sup>189</sup> Ivi, cit., p. 142.

<sup>190</sup> Cfr. ivi, p. 143.

<sup>191</sup> Ivi, cit., p. 174.

<sup>192</sup> Cfr. *ibidem*.

<sup>193</sup> *Ibidem*.

<sup>194</sup> Ivi, cit., p. 175.

<sup>195</sup> *Ibidem*.

vedrà successivamente. Il personaggio di Mothra si mantiene comunque stabile nelle sue apparizioni come protettrice dei valori tradizionali del Giappone<sup>196</sup>.

Allontanatosi temporaneamente dal franchise di Godzilla, Honda dirisse *Atom, il Mostro della Galassia* (*Gezora Ganime Kameba - Kessen! Nankai no daikaijuu*, 1970), film che diede «un taglio unico a questo stesso tipo di trama»<sup>197</sup>. Questa differenza si vede già all'inizio, nel “rapimento” della creatura, un passaggio fondamentale in questi film: in questo caso essa viene recuperata accidentalmente, senza intenzioni di sfruttamento. Si tratta di un'ameba aliena recuperata da una spedizione spaziale. Anche il proseguo della trama prevede divergenze. Il film è incentrato sul fotoreporter Taro Kudo, a cui una società turistica ha affidato il compito di esplorare un'isola per valutarne le potenzialità finanziarie, accompagnato dall'antropologo Makoto Obata e altre persone. Il gruppo incontra dei nativi e viene a sapere dell'esistenza di creature minacciose, placate con cerimonie religiose. I kaiju dell'isola non sono in realtà creature di leggenda come in altri casi, ma animali mutati dai poteri dell'ameba dell'inizio, Atom (Yog in originale), atta alla conquista del mondo. Nel finale, per sconfiggere i “mostri” e quindi l'alieno, i giapponesi fanno squadra con i nativi: in questo modo il film «sembra riconoscere la nuova filosofia mondiale riguardo al colonialismo. [...] colonizzati e poteri coloniali devono lavorare fianco a fianco per vincere nuove sfide [...] è un incoraggiamento a che tutti operino insieme per un bene comune»<sup>198</sup>. Non solo: la vittoria avviene grazie a conoscenze scientifiche, «rivelando così un nuovo paradigma»<sup>199</sup>. La collaborazione e il trionfo di forze nazionali unitamente a quelle indigene e la valenza positiva che si associa al progresso e agli ordigni esplosivi tradiscono quindi un sentimento diverso dagli sforzi precedenti di Honda, si potrebbe dire più ottimista. In questo senso, *Atom* rimane un *unicum*: con l'acuirsi delle tensioni, il cinema kaiju nipponico, capitanato da Godzilla, tornò a rappresentare le dinamiche internazionali come dannose.

Si è visto che il franchise sul sauro “riparta da capo” più volte: per Barr «Questo costante rin vigorirsi [...] fornisce al pubblico giapponese e al genere kaiju uno strumento mediante il quale esplorare una varietà di identità culturali e storiche [...]»<sup>200</sup>. Nel primo reboot del franchise, *Il Ritorno di Godzilla* (*Gojira*, K. Hashimoto, 1984), venne recuperato l'esatto titolo dell'originale: pur essendone tecnicamente un sequel (ignorando il resto della *continuity*

---

<sup>196</sup> Cfr. *ivi*, p. 176.

<sup>197</sup> *Ivi*, cit., p. 145.

<sup>198</sup> *Ivi*, cit., p. 147.

<sup>199</sup> *Ibidem*.

<sup>200</sup> *Ivi*, cit., p. 49.

Shōwa), questa identità può indicare che il film vale anche come ripetizione e ricontestualizzazione delle tematiche alla luce dei nuovi sviluppi internazionali. Esso recupera la prospettiva di *Mothra* di un Giappone stratonato dai due blocchi della Guerra Fredda<sup>201</sup>, e la espande, diventando «il film più diretto ed esplicito dell'era Heisei»<sup>202</sup> e «forse il film più carico di significati politici di tutto il franchise»<sup>203</sup>. Rispetto ai film successivi, *Godzilla contro Biollante* e *Godzilla contro Ghidorah*, e a ciò che si è detto al loro proposito, *Il Ritorno di Godzilla* si mantiene su una linea più regolata nella rappresentazione degli americani, che nei due sequel «vengono descritti in toni significativamente più aspri»<sup>204</sup>.

Il film è ambientato trent'anni dopo l'originale, e vede la riemersione del Godzilla di quel film piuttosto che l'apparizione di un secondo *Gojirasaurus* come è stato per l'era Shōwa. Il kaiju torna qui a essere forza contrapposta all'umanità, e la trama si incentra sugli sforzi del Giappone nel fermarlo. Il film inizia con la distruzione di un sottomarino russo, per la quale si sospettano inizialmente gli americani. Una volta che si è scoperta invece essere colpa di un risvegliato Godzilla, al paese del Sol Levante si affiancano gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica per la gestione della crisi. Sebbene la loro inclusione possa sembrare inizialmente utile, si rivela ben presto un detrimento: le divergenze di opinioni dei rappresentanti dei due paesi, derivate da decenni di tensioni, mettono il governo giapponese in posizioni di difficoltà riguardo alla difesa della propria nazione, la quale successivamente rischierà il totale annientamento nucleare per un missile sovietico lanciato per sbaglio, fermato all'ultimo secondo da un intervento americano.

L'occasione fornita dal nuovo inizio va insomma nella direzione di recuperare totalmente la serietà del capostipite, [...] il nucleare torna anche a essere un tema importante, stavolta non più come generico pericolo, ma, al contrario, quale punto di equilibrio di una situazione mondiale in cui la sopravvivenza dell'umanità è subordinata a una rete di intricati rapporti diplomatici.<sup>205</sup>

La fragilità degli equilibri geopolitici durante la Guerra Fredda sottende qui tutta l'opera, definendone gli sviluppi, al contrario di film come *Mothra* dove la questione è attenuata.

---

<sup>201</sup> Cfr. *ivi*, p. 174-176.

<sup>202</sup> *Ivi*, cit., p. 190.

<sup>203</sup> *Ivi*, cit., p. 93.

<sup>204</sup> *Ivi*, cit., 190.

<sup>205</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 159.

Nel saggio *The Kaiju as beholder: finding empathy in Godzilla*<sup>206</sup> (2021) di Damian Schofield si spiega che il periodo tra la fine dell'era Shōwa e l'inizio dell'era Heisei

saw an increase in political tensions across the globe with the escalation of the New Cold War [...]. A different kind of fear was now prevalent, instead of seeing the devastation a nuclear weapon could bring, society was constantly waiting and expecting that destruction.<sup>207</sup>

All'uso del nucleare «viene dedicato un intero arco narrativo»<sup>208</sup>: se nei film precedenti del franchise l'utilizzo di armi atomiche per sconfiggere Godzilla era un'ipotesi velocemente accantonata – anche considerati i sentimenti anti-nucleari del Giappone –, qui la questione si fa sempre più pressante. Il primo ministro del paese soffre in quanto «costretto a scegliere fra l'amor di patria e la necessità di non contraddire i blocchi, che esigono di testare le loro armi sul mostro, minacciando di tagliare fuori Tokyo dai futuri rapporti diplomatici in caso di rifiuto»<sup>209</sup>. Il film «raffigura il Giappone come una pedina intrappolata fra Stati Uniti e Unione Sovietica, situazione che porta infine alla distruzione di una parte significativa di Tokyo»<sup>210</sup>. Infatti, l'energia rilasciata dall'esplosione del missile lanciato per sbaglio nell'atmosfera fa sì che Godzilla, in quel momento del film abbattuto con successo, si risvegli.

Si ha qui una profonda e significativa differenza con l'originale, che rende *Il Ritorno di Godzilla* «un'affascinante capsula del tempo»<sup>211</sup>: le forze di autodifesa giapponesi, senza aiuti esterni, sconfiggono il mostro (seppur temporaneamente). Come si è detto, sono passati trent'anni – filmici e reali – dal debutto del mostro: «il Giappone è qui un paese che si vede come del tutto guarito dai danni dei bombardamenti atomici. Le immagini di Tokyo mostrano una



Figura 2.2 Godzilla abbattuto a Tokyo

<sup>206</sup> Damian Schofield, *The Kaiju as beholder: finding empathy in Godzilla*, Academia.edu, Screen Thought, 2021.

<sup>207</sup> D. Schofield, *The Kaiju as beholder*, cit., p. 5.

<sup>208</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 159.

<sup>209</sup> *Ibidem*.

<sup>210</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 174.

<sup>211</sup> *Ibidem*.

città vibrante di vita e il governo giapponese appare forte e abile»<sup>212</sup>. A livello narrativo, questa potenza si vede nello stordimento del kaiju da parte delle nuove tecnologie usate dall'esercito. A livello visivo, ciò viene rappresentato dal fatto che il sauro, distruttore indisturbato di edifici nel film del '54, ne viene ora al contrario sovrastato (Figura 2.2): «il suo corpo appare estremamente piccolo di fronte ai grattacieli che ormai riempiono la metropoli»<sup>213</sup>. L'incubo atomico torna quindi a tormentare un paese profondamente cambiato, una potenza internazionale vittima però di nuove circostanze.

La sequenza in cui Godzilla si riprende, quindi, può essere vista come l'espressione della preoccupazione giapponese riguardo a un potenziale attacco nucleare contro il paese, ma anche come una feroce critica della Guerra Fredda. [...] questo ridestato Godzilla, che torna a essere un simbolo ambulante dell'aggressione nucleare, è il risultato del fatto che il Giappone è intrappolato nel mezzo di un'assurda partita a scacchi fra le due superpotenze [...].<sup>214</sup>

Nel confronto con *Godzilla* il film di Hashimoto «assume quindi una drammaticità inedita»<sup>215</sup> per il modo in cui concretizza la minaccia costituita da decisione politiche.

Alla fine del film, comunque, le forze nipponiche riprendono il controllo, attirando Godzilla dentro un vulcano e causando un'eruzione che lo intrappola, «una conclusione decisamente positiva per il Giappone»<sup>216</sup>, non solo per la sconfitta del kaiju (temporanea, come da tradizione, in modo da permettere l'esistenza di sequel), ma anche per un riacquisto dell'indipendenza negata per tutto il film: il paese ha successo con i suoi metodi pacifici, al di fuori dell'influenza delle due superpotenze. Opposto a USA e URSS, il Giappone appare quindi nella narrazione come un'entità unitaria, senza che questo rispecchiasse necessariamente la realtà. Al contrario, il secondo dopoguerra e il progresso capitalista che lo accompagnò crearono delle frizioni culturali tra le generazioni nipponiche. Questa divisione – che già può essere letta in *Mothra* – è secondo Barr alla base della scrittura degli antagonisti kaiju del resto dell'era Heisei e in quella Millennium<sup>217</sup>. In esse Godzilla si ritrova spesso a combattere “doppioni di sé stesso”: Biollante condivide così tanto materiale genetico con esso da esserne praticamente un clone,

---

<sup>212</sup> Ivi, cit., p. 96.

<sup>213</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, p. 159.

<sup>214</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 96.

<sup>215</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 159.

<sup>216</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 96.

<sup>217</sup> Cfr. ivi, pp. 49-51.

come affermano nel film; Heisei-Ghidorah è un amalgama di diverse creature della stessa specie fuse e mutate da test atomici, condividendo quindi questo aspetto con Godzilla. Il DNA del sauro si ritrova anche in Space Godzilla e in Orga, mentre con MechaGodzilla la questione della somiglianza è più ovvia.

L'associazione del kaiju alla tematica di una nazione vittima di influenze culturali e politiche esterne è ritrovabile in produzioni anche non giapponesi, e di anni anche più recenti. Nel volume *Il cinema del nuovo millennio: geografie, forme, autori*<sup>218</sup> (2020) a cura di Alessia Cervini, Marco Della Gassa approfondisce nel suo contributo<sup>219</sup> l'opera di Bong Joon-Ho, pluripremiato cineasta sudcoreano. Il suo terzo film è *The Host (Gwoemul)*, B. Joon-Ho, 2006),

uno *sci-fi* che narra le vicende di una famiglia sempliciotta che gestisce un chiosco sulle rive del fiume Han e che si mette alla ricerca di una creatura mutante – lontanamente paragonabile a *Godzilla* e ad altri mostri della storia del cinema – quando questa rapisce la nipote più giovane, dopo aver seminato il panico a Seoul.<sup>220</sup>

Per Barr il film appartiene al genere in quanto «rappresentativo delle ansie diffuse in tutto il mondo di cui parla Sontag»<sup>221</sup> seppure con un paio di divergenze dallo standard. La prima, più



Figura 2.3 Il padre della ragazza rapita affronta la creatura

superficiale, riguarda la stazza del kaiju – Gwoemul – decisamente più piccola rispetto alla media (Figura 2.3). La seconda riguarda l'applicabilità dei temi che si ritrovano. Si è visto infatti come il cinema kaiju, nonostante sia spesso capace di farsi carico di ansie specifiche di un singolo paese, tende a universalizzarle e a

raggiungere una portata globale. Le trame vengono “riciclate” a distanza di continenti, e alcune questioni sollevate – come la profanazione di scienza e natura (che verranno esplorate meglio in questo capitolo) – riguardano di fatto il mondo intero, anche se possono assumere aspetti diversi in base alla nazione. Per Barr

<sup>218</sup> Alessia Cervini, *Il cinema del nuovo millennio: Geografie, forme, autori*, Roma, Carocci Editore, 2021.

<sup>219</sup> A. Cervini, *Il cinema del nuovo millennio*, pp. 277-284.

<sup>220</sup> Ivi, cit., p. 279.

<sup>221</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 33.

*The Host* costituisce però un'eccezione alla regola: le tematiche relativamente localizzate che figurano al suo interno sono una rarità nel genere kaiju, nel quale parecchie pellicole colpiscono in maniera particolare gli spettatori di varie nazionalità, perché i problemi rappresentati sono più globali che locali. Molte delle questioni sollevate dai film di kaiju – poteri coloniali, inquinamento, inettitudine, dei militari – sono di portata abbastanza ampia da essere riconoscibili da un'ampia gamma di fan in tutto il mondo.<sup>222</sup>

Alla base del film Cervini vede «l'asservimento dei governi ai voleri degli alleati americani»<sup>223</sup>. Le tensioni con il governo statunitense non sono argomento nuovo nel cinema kaiju, come si è potuto osservare, ma esso viene qui esplorato secondo le specificità della storia recente della Corea del Sud e delle sue relazioni con gli USA. Il prologo, ambientato nel 2000, rende esplicito che il mostro nasce a seguito dello scarico di enormi quantità di formaldeide scaduto nel fiume Han da parte di scienziati americani che conducevano esperimenti nell'area: «Le origini della creatura hanno le loro basi nella realtà, perché nel 2000 il governo sudcoreano ha accusato i militari americani di scaricare illegalmente sostanze chimiche nel fiume Han»<sup>224</sup>. A ciò si aggiunge il rimando all'epidemia SARS, prima diffusione massiccia del coronavirus, di cui la Corea del Sud è stata vittima tra il 2002 e il 2004. La malattia è nominata esplicitamente all'interno del film, e comunque evocata dall'uso che i personaggi fanno di mascherine e quarantena, a seguito dell'ipotesi che il mostro possa diffondere via aria un virus. Alla crisi di cui sono completamente responsabili, gli americani rispondono con indifferenza, finché non decidono di intervenire con un gas chiamato Agente Giallo, reminiscenze dell'«Agente Arancio» usato dai soldati statunitensi nella Guerra in Vietnam. Come quest'ultimo, l'Agente Giallo è tossico, specie per le fasce di età fragili, e il suo uso – efficace anche se non totalmente – viene contestato invano dal popolo coreano. In questo senso il film discute «sull'egemonia e incompetenza americane»<sup>225</sup>, rappresentate dagli «individui grezzi, ingrati e insensibili»<sup>226</sup> che sono i militari statunitensi; al contrario, assume uno statuto positivo la cultura coreana: la vittoria sul kaiju giunge dall'umile famiglia Park, che nella ricerca della piccola Hyun-seo (rapita da Gwoemul come scorta di cibo) riesce a sanare i propri conflitti interni. Alla fine del

---

<sup>222</sup> Ivi, cit., p. 35.

<sup>223</sup> A. Cervini, *Il cinema del nuovo millennio*, cit., p. 281.

<sup>224</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 33.

<sup>225</sup> *Ibidem*.

<sup>226</sup> Ivi, cit., p. 34.



film *Gang-du*, il padre, la ritrova morta nella bocca del mostro, avvinghiata a Se-joo, un ragazzino anch'egli rapito dal mostro e con cui la ragazza ha legato. Persa la missione, Gang-du, suo fratello Nam-il e loro sorella Nam-joo aggrediscono la creatura, uccidendola: ciò può quindi rappresentare la resistenza dei valori tradizionali coreani contro l'impatto della cultura e delle azioni americane. Nell'epilogo, Gang-du si gode un pasto con Se-joo, che ha deciso di adottare. La televisione riporta le ultime notizie sul virus, confermandone la falsità: i due la spongono, disinteressati.

Il film è stato «accolto con entusiasmo»<sup>227</sup> nel proprio paese, a riprova di quanto i temi e i riferimenti in esso presenti fossero sentiti. A fronte di

un budget tra i più alti della storia dell'industria coreana (ben dodici milioni di dollari) e un lancio promozionale senza precedenti (arricchito dalla anteprima mondiale al Festival di Cannes), stabilirà un record al botteghino con i suoi tredici milioni di biglietti venduti.<sup>228</sup>

Al momento della scrittura di questo elaborato, è il settimo film sudcoreano per incasso nella nazione, e il primo del suo decennio.

b. L'esercito e la storia militare

In *The Host*, né gli sforzi militari statunitensi né quelli coreani si rivelano decisivi nella sconfitta del mostro, una decisione in servizio della centralità della famiglia Park. Nel cinema kaiju, l'esercito è spesso l'unica o la principale forza oppositrice dei vari mostri. Se le creature assumono statuti differenti nei vari film, lo stesso si può quindi dire dell'organismo bellico. Si vedano i due film capostipiti: nei momenti di distruzione in città, *Godzilla* e *King Kong* sono entrambi accolti da forze militari. La vittoria del primo e la sconfitta del secondo indicano specifiche gerarchie di potere della Natura contro l'Uomo, quest'ultimo rappresentato proprio dall'esercito. Esso, con l'evoluzione della figura del kaiju e delle riflessioni socioculturali, tende nei decenni e nelle diverse nazioni a cambiare aspetto e riflettere diverse questioni. Questa varietà si è potuta apprezzare già con *Il Ritorno di Godzilla*, dove le forze di autodifesa si rivelano molto più efficaci rispetto al film (in originale) omonimo. Si è detto che tale efficacia

---

<sup>227</sup> Ivi, cit., p. 35.

<sup>228</sup> A. Cervini, *Il cinema del nuovo millennio*, cit., p. 279.

può riflettere il progresso a cui il Giappone è andato incontro nei trent'anni tra le pellicole, ma c'è anche un altro aspetto da considerare:

William Tsutui ha sostenuto che l'apparizione dei militari nei film di kaiju giapponesi è una sorta di realizzazione di un desiderio sullo schermo, «una specie di pornografia militare» [...]. Dopo la cessazione delle ostilità, alla fine della Seconda guerra mondiale, gli Stati Uniti hanno privato il Giappone di gran parte del suo esercito, lasciando soltanto una forza di autodifesa le cui azioni erano estremamente limitate e relegate appunto a un atteggiamento di pura difesa [...]. Come risultato, afferma Tsutui, il popolo giapponese vive in maniera riflessa attraverso i film di kaiju nei quali i militari cercano di fermare un mostro invasore: dopotutto, in ogni film di kaiju le truppe presentano nuove armi che sono allo stesso tempo potenti ed esclusivamente giapponesi, spesso il prodotto – nel bene o nel male – dell'ingegnosità e della scienza nipponiche.<sup>229</sup>

Si tratterebbe quindi di un *wish fulfillment* da parte dei giapponesi: un riflesso di ciò che si vuole piuttosto di ciò che si ha. Il resto del franchise, in media, riflette più da vicino la realtà dei fatti, facendo di questo film un caso isolato: «Purtroppo, la tendenza punta piuttosto alla conclusione opposta. [...] I militari sono ben organizzati e coraggiosi, [...] ma sono tristemente inadeguati al compito che devono affrontare»<sup>230</sup>. Un altro caso isolato è *Atragon* (*Kaitei Gunkan*, 1963), film che ripropone il tritico vincente di Honda alla regia, Tsuburaya all'effettistica e Ikufube alle musiche (Figura 2.4). L'unicità della pellicola dipende dal fatto che «Sono relativamente pochi i film che affrontano in modo diretto il passato militaristico del Giappone e il bisogno di un cambiamento con lo stesso successo di *Atragon* (1963)», il quale «affronta direttamente il ruolo avuto dai militari nella Seconda guerra mondiale»<sup>231</sup>. I crimini di guerra e trascorsi sanguinosi del paese non sono un argomento quindi particolarmente popolare nel cinema (kaiju



Figura 2.4 Poster del film per il mercato americano

<sup>229</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 207.

<sup>230</sup> Ivi, cit., pp. 207-208.

<sup>231</sup> Ivi, cit., pp. 151-152.

o meno) giapponese, segno di una repressione culturale che iniziò a essere contrastata solo negli anni Ottanta e Novanta. Lo stesso franchise di Godzilla, rivela Barr, arrivò molto tardi nell'affrontare certe tematiche<sup>232</sup>. La particolarità di *Atragon* si ha già nel titolo: a differenza della maggior parte del cinema kaiju, il nome del mostro – Manda – non dà il nome al film. *Atragon* è il tipo di sottomarino raffigurato nel poster (il titolo originale si traduce in “Il sottomarino bellico”), il cui nome specifico è “Goten-go”. Esso è stato costruito da Hachiro Jinguji, un capitano della Seconda guerra mondiale ritenuto morto, che ritorna alla società all’inizio del film. La trama è incentrata sulla minaccia dell’impero sottomarino “Mu”, che ha l’obiettivo di conquistare il mondo. Per gran parte del film, il capitano si rifiuta di consegnare l’*Atragon*, strumento decisivo alla vittoria, nonostante le vittime che i Mu mietono intorno al mondo. Jinguji è infatti un fervente nazionalista, e pensa che *Goten-go* debba essere usato solo in funzione della ristorazione dell’Impero del Giappone. È solo quando sua figlia viene rapita e il suo paese minacciato che egli cede: il sottomarino i Mu e Manda, il loro dio-serpente che hanno usato per seminare distruzione.

Il confronto fra Jinguji e l’imperatrice dei Mu permette allo spettatore di rilevare un semplice contrasto: Jinguji, ben presto vincitore grazie al *Goten-go*, la sua macchina da guerra, guarda l’imperatrice avanzare in mezzo alla distruzione da lui causata, rifiutando fino all’ultimo di arrendersi e abbracciando invece la morte. [...] Solo quando rinuncia al desiderio di portare avanti la Seconda guerra mondiale, il capitano Jinguji diventa l’eroe del film, e alla fine viene contrapposto all’imperatrice dei Mu, che [...] non fugge dalla carneficina ma abbraccia le fiamme divoratrici della sconfitta, nuotando verso la città distrutta e unendosi a essa nel suo crollo finale.<sup>233</sup>

Il film assumerebbe quindi una posizione di anti-fanatismo, mentalità ancora presente al momento del rilascio e negli anni a seguire, a testimonianza della «lotta interna»<sup>234</sup> vissuta nella cultura giapponese.

C’è però un altro paese nel cui cinema blockbuster – e kaiju nello specifico – l’esercito assume una rilevanza profondamente significativa: gli Stati Uniti. «Si potrebbe [...] sostenere

---

<sup>232</sup> Cfr. *ivi*, pp. 158-163.

<sup>233</sup> *Ivi*, cit., p. 154.

<sup>234</sup> *Ibidem*.

che gli americani [...] hanno trovato il loro kaiju nelle azioni dell'esercito»<sup>235</sup> afferma Barr. Questo suo sunto arriva da una riflessione che prende in considerazione due dati di fatto. Il primo è la mancanza di un vero e proprio folclore statunitense: il genocidio dei nativi americani ha provocato anche la scomparsa di quasi tutte le testimonianze della loro cultura, e quindi delle loro mitologie. Gli USA sono, ufficialmente e culturalmente, una nazione giovane, priva di un pantheon ricco come quelli che si possono trovare in Giappone o anche in paesi europei, che hanno mantenuto una più forte continuità con la narrazioni del passato. Il secondo è la pervasività dell'esercito nella costruzione dell'identità nazionale: «In effetti, l'esercito è considerato una “presenza di rilievo” nella vita americana, sia dal punto di vista economico che demografico»<sup>236</sup>. La rilevanza di questo corpo nella mente delle persone aumentò con l'alba dell'era atomica. In *Schermi radioattivi: L'America, Hollywood e l'incubo nucleare da Hiroshima alla crisi di Cuba*<sup>237</sup> (2013) di Maurizio Zinni, discutendo dei film di invasione aliena che spopolavano negli schermi cinematografici degli anni Sessanta e che spesso figuravano il fallimento di scienziati, si sostiene che

si percepisce in maniera evidente il passaggio da un'epoca di fiducia incondizionata a una in cui la scienza e i suoi sacerdoti sono visti con sentimenti critici e diffidenti. [...] Nelle more delle nuove crisi e dei pericoli emergenti, il riferimento per il cittadino non sono più gli uomini che hanno creato l'arma atomica gettando il mondo sull'orlo dell'abisso, ma i militari che molto più concretamente agiscono per la difesa degli interessi nazionali.<sup>238</sup>

Ciò riflette veri sentimenti sociali: nella metà dello scorso secolo «il budget militare ha assunto proporzioni enormi, spesso equivalenti a più denaro di quello del PIL totale di numerosi altri paesi»<sup>239</sup>. In balia del progresso scientifico e in assenza di un immaginario condiviso da cui recuperare icone, gli americani hanno quindi assunto l'esercito come simbolo di sicurezza e forza nazionale. Ne consegue che nel cinema kaiju, le forze militari americane spesso vincono, al contrario di quello che succede in altre nazioni. Paradigmatico in questo senso il *King Kong* originale. Si consideri anche che i piloti che abbattano la bestia alla fine non

---

<sup>235</sup> Ivi, cit., p. 259.

<sup>236</sup> Ivi, cit., p. 256.

<sup>237</sup> Maurizio Zinni, *Schermi radioattivi: L'America, Hollywood e l'incubo nucleare da Hiroshima alla crisi di Cuba*, Venezia, Marsilio Editori, 2013.

<sup>238</sup> M. Zinni, *Schermi radioattivi*, cit., p. 93.

<sup>239</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 256.

compaiono mai su schermo: gli spettatori possono vedere solo gli aerei, come a restituire l'idea dell'esercito come corpus unitario, «privo di volto e indistinto»<sup>240</sup>. Naturalmente, la tendenza dell'esercito vittorioso non è totalizzante, e l'oscillazione tra vittoria e sconfitta può riflettere l'opinione pubblica nei confronti dei militari. Rimanendo nel franchise di King Kong e alla scena degli aerei, nel primo remake Prescott ridicolizza i piloti ed esulta quando il primate li uccide: nessun personaggio si comporta così negli altri film. L'attacco su Kong poi è molto più violento che nel '33 o '05, e le persone responsabili vengono mostrate. «Qui i militari sono dipinti come un gruppo di soldati insensibili e forse perfino privi di etica»<sup>241</sup>. Il motivo di questa scelta narrativa sarebbe da rintracciare nel fatto che il remake è uscito a ridosso della fine della guerra del Vietnam. La decisione di intraprendere e prolungare tale conflitto fu infatti particolarmente impopolare nell'opinione pubblica statunitense, e aveva rappresentato una macchia non indifferente sull'immagine dell'esercito<sup>242</sup>. I sentimenti veri degli americani potrebbero aver influenzato le decisioni che i filmmaker prendono nei riguardi della rappresentazione dei militari e della loro forza. Nel remake americano di Godzilla (che verrà approfondito nel capitolo seguente), l'unico antagonista e vincitore del kaiju è l'esercito statunitense. Il film arriva infatti alla fine degli anni Novanta, quando ormai l'immagine delle forze militari era stata riabilitata<sup>243</sup> e «la popolarità dell'esercito americano era allo zenit negli Stati Uniti»<sup>244</sup>. La situazione si ribaltò di nuovo con gli attacchi alle Torri Gemelle e la conseguente invasione del Medio Oriente. La cosiddetta *War on terror* (Guerra al terrorismo), come la guerra del Vietnam, è stata un corso d'azione controverso, sia per i risultati ottenuti che per le motivazioni sottostanti. In generale, l'11/9 ha avuto un forte impatto nel cinema, specie quello blockbuster e specie quello che prevede scene di distruzione. Nel contributo di Dario Cecchi<sup>245</sup> al volume di Alessia Cervini, si afferma che «Dal punto di vista di una riflessione sullo statuto dell'immagine e del cinema [...] questo evento [...] ha riproposto con forza la quesitone del potere (e della violenza) connessi con le immagini»<sup>246</sup>.

Le sequenze di devasto metropolitano al cinema sono sia aumentate che intensificatesi in seguito agli attacchi del 2001. Nello specifico, negli anni della guerra «l'ipotetica invulnerabilità dell'esercito ha subito un duro colpo» e di risposta «i kaiju [...] arrivano a livelli

---

<sup>240</sup> Ivi, cit., p. 275.

<sup>241</sup> Ivi, cit., p. 273.

<sup>242</sup> Cfr. ivi, p. 272.

<sup>243</sup> Cfr. ivi, p. 258.

<sup>244</sup> Ivi, cit., p. 266.

<sup>245</sup> A. Cervini, *Il cinema del nuovo millennio*, pp. 199-215.

<sup>246</sup> Ivi, cit., pp. 199-200.

di massima stima in America»<sup>247</sup>. In questo clima di rinnovata sfiducia della possanza e della validità dell'esercito divenne particolarmente significativo *Cloverfield* (id., M. Reeves, 2008), «il primo vero film di kaiju sul post-11 settembre»<sup>248</sup>. La pellicola si distinse per la soluzione del *found footage*, un approccio reso popolare dall'horror (a riprova della connessione tra i due generi) *The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair* (*The Blair Witch Project*, D. Myrick e E. Sánchez, 1999): gli eventi dei film appartenenti a questa categoria sono presentati come riprese che avvengono nella diegesi stessa. In sostanza, lo spettatore vede il “filmato ritrovato” (o filmati ritrovati) realizzato da un personaggio (o più) che riprende quello che succede attorno a lui. Si tratta di una *gimmick* volta ad avvicinare il pubblico ai personaggi e aumentare così l'ansia delle situazioni di tensione. Non si tratta però dell'unico motivo di questa scelta.

Ovviamente, un gran numero di critici ha sottolineato come gli attacchi terroristici dell'11 settembre siano stati i primi attacchi terroristici in *prime time*, casi in cui un evento di alto profilo viene ripreso da numerosi strumenti di registrazione prolungata. Di conseguenza, la quantità di immagini visive dell'attacco è quasi sbalorditiva, e da allora numerosi documentari hanno attinto un gran numero di fotografie e di video da comuni osservatori “a terra”, che hanno passato molto del loro tempo a registrare la distruzione in corso.<sup>249</sup>

Il crollo del World Trade Center è, di fatto, un evento per lo più documentato in *found footage*, ricostruito grazie alle testimonianze digitali dei cittadini terrorizzati. Su questo parallelo si struttura la pellicola. Il film si apre con un messaggio computerizzato che avvisa che quello che si sta per vedere è materiale recuperato e catalogato. La storia è presentata con una «potente mescolanza di realismo “a terra” combinato a un esame profondamente simbolico del terrore»<sup>250</sup>, per cui le riprese si svolgono per lo più dal suolo e colorate da un'atmosfera di costante tensione. Le apparizioni del mostro – soprannominato “Clover” (Figura 2.5) – sono diradate e fulminee, come a riflettere l'improvviso attacco terroristico. I protagonisti non sono

---

<sup>247</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 259.

<sup>248</sup> Ivi, cit., p. 106.

<sup>249</sup> Ivi, cit., p. 108.

<sup>250</sup> Ivi, cit., p. 106.

politici o militari o figure di un qualche rilievo, bensì civili qualunque: il film è andato incontro a delle critiche per questa scelta, che hanno sottolineato il fastidio creato da questi personaggi; Barr sostiene<sup>251</sup> che la loro fragilità e i loro errori siano in servizio della loro caratterizzazione di persone comuni, di vita quotidiana, come chi ha assistito di prima persona all'attacco



Figura 2.5 Clover, in una delle sue poche apparizioni, sovrasta la Grand Central Station di New York.

terroristico, contro la tendenza della Storia di avere questa fascia della popolazione relativamente esterna a eventi di natura geopolitica. Infine, «Diversamente da quanto accade in molti film di kaiju, nella distruzione non c'è meraviglia – né per il pubblico né per i personaggi – ma solo una paura tangibile e palpabile»<sup>252</sup>. Tanto i personaggi

quanto gli spettatori sono tenuti all'oscuro riguardo la natura e le motivazioni di Clover. Quello che appare chiaro però, è che l'esercito ne è completamente sopraffatto. Uno spiraglio di speranza compare alla fine nella forma del B-2, «il miglior velivolo al mondo dal punto di vista tecnologico [...] americano in tutto e per tutto»<sup>253</sup>. Il bombardiere fallisce, e i militari si rifanno alla bomba atomica come ultima risorsa. L'arma ha la stessa connotazione che aveva nella fantascienza americana del secondo dopoguerra, di terribile ma necessario deterrente e possibile soluzione finale. Al contrario di quei film però, in *Cloverfield* non è dato sapere al pubblico se l'ordigno ha effettivamente funzionato contro la forza nemica: il film si chiude ambiguamente, e ciò è un potenziale segno dei tempi in America.

Su questo solco si inserì *Monsters* (id., G. Edwards, 2010). Il diffondersi indisturbato delle creature (aliene, in questo caso) di questo film – che di nuovo appaiono sporadicamente – è ancora conseguenza del profondo fallimento delle forze militari statunitensi. Il film di Edwards, similmente a quello di Reeves, si conclude con l'apparente salvezza dei protagonisti senza che il problema posto dai kaiju sia minimamente risolto. *Monsters* segue il fotoreporter Andrew Kaulder e Samantha Wynden, la figlia del suo capo che è stato incaricato di tenere al sicuro. I due si avventurano nella “zona infetta”, ossia l'aerea – gran parte dell'America Centrale – conquistata dagli alieni – che gli USA sono riusciti a malapena ad arginare.

<sup>251</sup> Cfr., *ivi*, p. 109.

<sup>252</sup> *Ivi*, cit., p. 107.

<sup>253</sup> *Ivi*, cit., p. 261.

Nella giungla, Kaulder e Wynden incontrano un gruppo di uomini che ha imparato a convivere con la situazione. Essi spiegano ai due quanto inutili si sono rivelati gli interventi militari per contrastare i “mostri” del titolo, e prima di mostrare loro come gli alieni stiano iniziando a influenzare la flora terrestre, uno di questi personaggi afferma «I think American government are spending a lot of money; but you can't fight nature». Il film in realtà non riguarda la Natura: i kaiju sono extraterrestri, e la parziale sconfitta che gli umani subiscono nel confronto dipende dall'inadeguatezza delle forze belliche piuttosto che da una qualche azione nociva imposta all'ambiente. Cionondimeno, lo scambio configura l'espansione aliena come una legittima riconquista della natura. Questo va a testimonianza della resistenza e pervasività di una delle tematiche centrali del cinema kaiju, se non “la” tematica centrale.

## 2. RAPPORTI CON LA SCIENZA E IL MONDO NATURALE

Le riflessioni accademiche che avvicinano il genere alla fantascienza lo fanno perché gran parte di quello del kaiju, comprese le pellicole capostipiti, fa della profanazione della scienza e della natura una premessa per le sue trame. Nel suo contributo<sup>254</sup> alla raccolta di Menarini, Sergio Solmi si afferma che

Nelle narrazioni fantascientifiche, l'ambiguità è di regola: non più la certezza, ma un impasto di speranza e di terrore, di entusiasmo e di *thrilling*. [...] Le mutazioni che la stessa odierna biologia è in grado di provocare artificialmente in certe specie inferiori [...] possono suscitare, a un successivo stadio dei loro esperimenti, razze di esseri mostruosi o spietati. Si direbbe che molta *science fiction* appaia ossessionata dall'idea della fatale indifferenza e incoscienza del progresso tecnologico nei riguardi dei valori morali e del destino umano. L'esaltazione della macchina vi cede il campo all'orrore della macchina.<sup>255</sup>

Gisotti esplicita ancora di più la connessione:

La strada della fantascienza proponeva apocalissi e mostri atomici come Godzilla [...] La bomba atomica su Nagasaki e Hiroshima segnerà per sempre

---

<sup>254</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, pp. 56-58.

<sup>255</sup> Ivi, cit., p. 57.



l'immaginario giapponese che, in maniera straordinaria, rielaborerà il tutto attraverso la propria cultura [...].<sup>256</sup>

Un tale processo appartiene anche al cinema degli Stati Uniti. L'arrivo dell'era atomica rivitalizzò la fantascienza filmica, che negli anni '40 era in fase di declino. La misteriosa e terrificante energia nucleare fornì un «nuovo e potente strumento per cavalcare le fantasie sempre più sfrenate di un pubblico disposto a tutto pur di entrare in contatto con le meraviglie scientifiche che il futuro sembrava riservargli»<sup>257</sup> e, come per il Giappone, il risvolto narrativo prese spesso la forma di animali (insetti o rettili) giganti, come fatto presente dai già visti Praver<sup>258</sup> e Buccheri<sup>259</sup> nei loro contributi a *Cinema e fantascienza*. Il nucleare viene visto come rappresentativo dell'hybris umano, e i mostri la punizione che ne consegue. Altre scoperte nel campo della scienza e altre azioni umane ai danni dell'ambiente si affiancano come base per la creazione di trame.

a. Abuso e degenerazione del potere e progresso scientifico

Se la questione degli imperi e del colonialismo è più propriamente eredità di *King Kong*, allora l'abuso delle scoperte scientifiche lo è di *Godzilla*. Chiaramente, il nucleare fa parte integrante del franchise, tornando in tutte le ere, sia come argomento primario che secondario. Vista l'influenza del personaggio sul resto del genere, e vista anche la popolarità del nucleare come argomento per il cinema fantastico, «molti film di kaiju, e non solo il franchise di *Godzilla*, presentano in generale il problema dell'energia nucleare e anche immagini di disastri da essa provocati»<sup>260</sup>. Lo statuto dell'energia nucleare nel cinema giapponese è prettamente negativo, una conseguenza naturale del fatto che il Giappone è l'unico paese al mondo ad avere subito attacchi atomici diretti. Nel primo periodo del dopoguerra essa invece aveva assunto un valore decisamente più positivo negli Stati Uniti, ma ciò cambiò parzialmente con il passare degli anni.

Una risorsa come mai se ne erano viste prima ma, allo stesso tempo, una minaccia capace di tramutarsi nel peggiore degli incubi. [...] L'atomica ha

---

<sup>256</sup> M. Gisotti, *Ecovisioni*, p. 26.

<sup>257</sup> M. Zinni, *Schermi radioattivi*, cit. p. 87.

<sup>258</sup> Cfr. R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, p. 83.

<sup>259</sup> Cfr. *ivi*, p. 114.

<sup>260</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 81.

trasformato la guerra in qualcosa di nuovo, di diverso, estraneo al vissuto dei soldati che oramai non sono più protagonisti del loro destino, così come gli individui tutti nella nuova era nucleare.<sup>261</sup>

Tra i modi in cui il governo statunitense cercò di arginare questa paranoia c'è la realizzazione di filmati istruttivi<sup>262</sup> e, soprattutto, un preciso lessico “deificante”:

Nelle parole con cui il presidente Harry Truman annunciava via radio la nuova arma [...] si definiva il nucleare come «l'energia che ha creato l'universo», concessa agli Stati Uniti da Dio stesso [...] presentava l'atomica al mondo utilizzando una retorica di tipo religioso e quasi messianico.<sup>263</sup>

Questo si ripercosse nelle raffigurazioni cinematografiche, più ambivalenti di quanto il governo sperasse: la bomba divenne «una grande opportunità concessa da Dio ai più meritevoli, ma anche come un fardello che chiamava direttamente in causa il senso di responsabilità di tutti»<sup>264</sup>, uno strumento dalla doppia natura «come il dio romano dai due volti, Giano Bifronte, in quanto è allo stesso tempo simbolo di orribile distruzione e delle meraviglie del progresso scientifico»<sup>265</sup>. Questo tipo di terminologia, usato come si vede sia dalle forze politiche che dai film che dalle riflessioni accademiche, corre però il rischio di scolpevolizzare l'azione umana alla base di tutto. *Godzilla* evita tale rischio, dando un ruolo di primo piano agli errori e interventi umani. Il finale del film «fornisce un avvertimento piuttosto che una conclusione, e di certo non è un avvertimento positivo. [...] uno degli obiettivi primari della pellicola è quello di mettere in guardia dall'egemonia militare e scientifica»<sup>266</sup>. L'atomica è un orrore umano, e sono gli umani che devono prendere i passi necessari per porci fine.

Va sottolineato che le preoccupazioni sollevate dai film di *Godzilla* e altri kaiju adiacenti relativa all'energia atomica non riguardano la scoperta scientifica di per sé, piuttosto l'uso che se ne fa. In questi film non è la semplice svolta tecnologica a essere fatta oggetto di accuse: il “problema” non sono gli avanzamenti scientifico-tecnologici che portano, per esempio, alla fissione dell'atomo. Ciò che genera terrore è l'utilizzo di queste scoperte, l'applicazione

---

<sup>261</sup> M. Zinni, *Schermi radioattivi*, cit., pp. 53-59.

<sup>262</sup> Cfr. ivi, pp. 112-113.

<sup>263</sup> M. Zinni, *Schermi radioattivi*, cit., p. 11.

<sup>264</sup> Ivi, cit., p. 53.

<sup>265</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 84.

<sup>266</sup> Ivi, cit., p. 86.

concreta di esse per scopi personali o, come nel caso più diffuso, bellici. La paura viene dallo scoprire fin dove certe persone sono disposte a spingersi usufruendone, e le conseguenze inaspettate che attendono oltre. Tale è la logica che sottende al suicidio del dottor Serizawa in *Godzilla*, che avviene dopo il primo utilizzo del suo distruttore d'ossigeno: questa è l'unica soluzione che lo scienziato trova per non “superare il limite” e per non sottoporre l'umanità a una nuova versione dell'incubo atomico, rappresentato dal kaiju. Si tratta di una fine melanconica di un personaggio che si carica di una responsabilità che altri – in situazioni simili alla sua – hanno ignorato: vedasi i test atomici illegali che danno il via alla trama.

Il distruttore d'ossigeno rappresenta un risvolto di trama relativamente atipico nel cinema kaiju, che non utilizza spesso scoperte scientifiche fittizie, preferendo rifarsi a sviluppi reali.

La scienza e le invenzioni scientifiche, soprattutto quelle militarizzate, tendono a comparire tanto in fretta da tralasciare spesso l'etica. Anche se in molti film di kaiju figurano di frequente nuove tecnologie, spesso nella realizzazione di una più moderna e distruttiva arma che riesca a sconfiggere il kaiju aggressore, l'introduzione e la progettazione di queste tecnologie rimane in secondo piano rispetto all'azione sullo schermo.<sup>267</sup>

In questo senso, *Godzilla* può essere accostato all'ultimo film dell'era Shōwa, *Distruggete Kong! La Terra è in Pericolo! (Mekagojira no Gyakushū, I. Honda, 1975)*<sup>268</sup>. In questo film, la tecnologia fittizia che minaccia i protagonisti è un congegno di controllo della fauna marina, creato dal dottor Shinzō Mafune, scienziato caduto in disgrazia per tale invenzione, la quale sorpassava i suoi compiti di biologo marino. La macchina di Mafune risveglia un kaiju sottomarino, il Titanosauro, e lo indirizza contro l'umanità per vendicarsi di essere stato ostacolato nei suoi esperimenti: «Il commento riguardo alle azioni di Mafune è chiaro: *questo* è quello che succede quando uno scienziato si spinge troppo oltre»<sup>269</sup>, in diretta opposizione quindi con il primo film. Il collegamento tra i due è enfatizzato dal casting: l'attore dietro Mafune, Akihiko Hirata, è lo stesso interprete di Serizawa.

---

<sup>267</sup> Ivi, cit., pp. 196-197.

<sup>268</sup> Il 'Kong' del titolo fa riferimento a Titano-Kong, il nome scelto nel mercato italiano per il kaiju antagonista, come tentativo di attirare pubblico. Il famoso primate non fa parte del film, il cui titolo originale si traduce con "Il contrattacco di MechaGodzilla".

<sup>269</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 198.

Per quanto riguarda sviluppi scientifici reali, l'alterazione e manipolazione genetica assumono un ruolo di primo piano in *Godzilla contro Biollante*, seppur abbiano fatto parte in misura minima del film originale (come detto, la fisiologia di Godzilla è infatti stata modificata dai test atomici, un dettaglio che tornerà in altre iterazioni).

*Godzilla contro Biollante* (1989) affronta in modo diretto la crescente preoccupazione, comune in quel periodo, relativa al DNA ricombinante, oggi noto come “splicing” genetico, ovvero l'inserimento di elementi del DNA di una specie in un'altra. Questa nuova tecnologia ha portato a una serie di discussioni teologiche, etiche e legali.<sup>270</sup>

Il dottore del caso è il genetista Genshiro Shiragami. Nel prologo egli lavora per l'Istituto di Biotecnologia nella fittizia Saradia: il suo compito è quello di creare delle piante di grano che possano crescere nell'arido terreno della nazione mediorientale. Per conseguire ciò, utilizzano delle cellule di Godzilla, recuperate dalla Saradia nel 1984. Tale recupero si oppone alla concorrenza, la corporazione americana Bio-Major. Shiragami abbandona il suo lavoro dopo che un bombardamento della Bio-Major, ai danni dell'istituto, uccide sua figlia Erica, una botanista che lavorava con lui. Nel tempo presente della narrazione viene rivelato che lo scienziato aveva conservato del DNA della figlia in un cespuglio di rose. Convinto da una psichica che lo spirito della figlia è ancora intatto, Shiragami



Figura 2.6 Godzilla affronta Biollante

utilizza le cellule di Godzilla per tentare una resurrezione: il risultato è Biollante, «uno dei kaiju più insoliti dell'intero genere [...]»<sup>271</sup> (Figure 2.6), clone floreale del kaiju che sembra d'altro canto conservare echi distanti di Erica. Prevedibilmente, Biollante è sconfitta: la sua ultima comparsa è nella forma di spore che si librano nell'aria: in esse Shiragami, ora in pace, vede il volto della figlia. Lo scienziato, ucciso infine da un assassino assunto dalla Saradia, riceve una rappresentazione empatica, per il ruolo del lutto nelle sue motivazioni, ma ciò non lo rende

---

<sup>270</sup> *Ibidem*.

<sup>271</sup> Ivi, cit., p. 201.

esente dalla condanna di abuso scientifico: «Dopotutto, quel film non parla soltanto di una gigantesca rosa kaiju [...] ma riguarda soprattutto l'etica e la morale della scienza»<sup>272</sup>. Anche in questo caso, quindi, con la morte del personaggio muore anche la conoscenza che era degenerata in disastro.

Come Oppenheimer [...] e come il dottor Serizawa [...], il dottor Shiragami comprende ben presto – anche se ahimè – troppo tardi – che le sue decisioni sono state, per usare le sue stesse parole, un “errore”. [...] I personaggi piangono brevemente la sua morte, ma in ultima analisi viene considerato soltanto come un uomo che si è spinto troppo al di fuori dei confini etici della scienza, e ricordato come tale.<sup>273</sup>

Curiosamente, due anni dopo l'uscita del film è stato riportato di un tentativo di manipolazione genetica nel tentativo di creare una rosa blu unendo il DNA di una rosa a quello di una petunia, causando del panico.

Lo sviluppo sregolato delle innovazioni scientifiche – che il kaiju di turno rappresenta e punisce – accomuna l'andamento di queste trame, sia che esse riguardino il nucleare che altri sviluppi. Il nucleare mantiene comunque un ruolo di primo piano, comparando pervasivamente nel genere, specie durante il secolo scorso: in *Atragon* si solleva l'ipotesi di usare una bomba atomica contro Manda, ma viene presto messa da parte; nel franchise di Gamera si utilizza frequentemente iconografia legata all'ordigno. È però il franchise di Godzilla a conservare e testimoniare un profondo interesse per la tematica. In *Gojira vs Destroyer (Gojira tai Desutoroia*, T. Okawara, 1995), film di chiusura dell'era Heisei, Godzilla diventa un reattore nucleare ambulante dopo aver assorbito una spropositata quantità di radiazioni, un “Godzilla Rovente” che minaccia un meltdown che travolgerebbe l'intero Giappone. A fine film «I personaggi si chiedono se tutta la distruzione causata da Godzilla non sia la giusta punizione per il Giappone, il prezzo da pagare per aver utilizzato l'energia nucleare»<sup>274</sup>. Dopo averlo – comprensibilmente – respinto, in quegli anni infatti il paese del Sol Levante aveva adottato tale potere, diventando uno dei leader mondiali nel campo. Se ne allontanò solo nel 2011, dopo l'incidente di Fukushima: tale disastro è «il risultato non solo dell'accettazione del potere

---

<sup>272</sup> Ivi, cit., p. 202.

<sup>273</sup> Ivi, cit., pp. 202-203.

<sup>274</sup> Ivi, cit., p. 92.

nucleare da parte del Giappone, ma anche della sottovalutazione degli avvertimenti scientifici secondo i quali l'impianto non sarebbe potuto sopravvivere a uno tsunami»<sup>275</sup>.

Nel libro di Di Giorgio-Gigante-Lupi, l'evento del 2011 viene inquadrato come perfettamente associabile alla storia del franchise<sup>276</sup>, una tragedia di cui Godzilla avrebbe potuto farsi metafora o allegoria restando coerente con il resto delle sue apparizioni: quattro anni dopo la pubblicazione del libro si apre l'era Reiwa, con un film che rispetta questa previsione. Il disastro di Fukushima – unito al successo del primo film del MonsterVerse – viene infatti visto come propellente per *Shin Godzilla* (*Shin Gojira*, S. Higuchi e H. Anno, 2016), il cui titolo si può tradurre come “il nuovo Godzilla” o “Godzilla rinnovato”: la storia vera, macchiatasi di nuovo di un uso incauto dell'energia nucleare – come è stato anche per Chernobyl – fornirebbe quindi il materiale perfetto per una ricontestualizzazione del personaggio nei giorni nostri, almeno in questa occasione (per ora *Shin Godzilla* è l'unico film Reiwa ambientato nel presente). La «netta mancanza di controllo»<sup>277</sup> che caratterizza questo tipo di incidenti viene qui trattata con una «satire of Japanese politics»<sup>278</sup>: il film si divide in modo netto tra le diverse scene di distruzione causate da Godzilla e un continuo dialogo tra agenti governativi, non approfonditi dal film e incapaci di far fronte alla crisi: essi passano da una sala all'altra bloccati dalla burocrazia, la quale diventa un pericolo paragonabile al kaiju. Si trova qui un'eco di sentimenti già espressi dal figlio del dottor Serizawa in *Gojira vs Destroyer*, che critica, riferendosi alla recente crisi di Godzilla Rovente, la cattiva abitudine dei giapponesi di riunirsi e discutere a vuoto. Tornando a *Shin*, le soluzioni che vengono proposte e messe in atto si rivelano inutili: Shin Godzilla muta la sua fisiologia per adattarsi ai vari attacchi e alle varie tecnologie. Tra questi, c'è l'intervento del bombardiere americano B-2, fallimentare come lo era stato in *Cloverfield*. L'inclusione del velivolo è segno anche che il film starebbe, usando Godzilla per commentare sulla situazione geopolitica, come si è sostenuto per altri film del franchise hanno già fatto

At a time when Japan faces existential threats from China's expansionist policies and increasing intimidation from North Korea, this film was seen as creating a new Godzilla for a new, more nationalistic Japan. While the film has plenty of large-scale destruction, its true focus is on laying the foundation for a new Japan

---

<sup>275</sup> Ivi, cit., p. 93.

<sup>276</sup> Cfr. Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, p. 25.

<sup>277</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 79.

<sup>278</sup> D. Shofield, *The Kaiju as beholder*, cit., p. 12.

and radiating confidence in the country's future. [...] Japan is shown developing new attitudes toward its military, towards America, and its energy sector [...]. At one point in the film, the American special liaison attempts to sacrifice Tokyo to serve her own self-centered political ambitions. She becomes the film's representation of America and its selfish, individualist values. Japan's leaders in the film question America's commitment to help defend the country, they suggest it's time all American bases and troops leave the country. Shin Godzilla imagines a world in which Japan gets out from under Washington's thumb.<sup>279</sup>

In questa analisi il film assume quindi una posizione ambivalente, divisa tra sfiducia e fiducia nelle capacità del Giappone. Questa ambivalenza si riflette nel kaiju, rappresentato con orrore ma anche con empatia, una creatura distruttiva ma anche vittima di profonda agonia. Questo approccio non è senza precedenti, come visto nell'analisi del film del 1954, ma viene qui portato in primo piano. Il design del mostro del 2016 pone l'accento sulla sofferenza fisica dell'animale, che quindi diventa simbolo sia del potere nucleare che degli effetti che esso impone al mondo naturale quando lasciato fuori controllo (il disastro di Fukushima aveva infatti reso inabitabile una larga area intorno alla città). Godzilla, nella sua prima forma, striscia come una lucertola tra la città perdendo costantemente sangue dalle branchie. Nel tipico momento del raggio atomico, questo Godzilla (che ha raggiunto una forma che più si avvicina al design tradizionale) si ferma affaticato in mezzo alla città, piega la testa in basso mentre le scaglie sulla schiena iniziano a fumare dall'incandescenza (cosa che non succede in altri film), apre la bocca fino a deformarla e riversa sulla strada, puntando verso niente in particolare, un'enorme quantità di cenere e, dopo che i suoi occhi diventano nero pece, fuoco. Nelle altre ere (e nel *MonsterVerse*) il raggio atomico è l'attacco cosciente di una creatura in possesso delle sue capacità mentali, una conseguenza di motivazioni precise; il Godzilla di Higuchi-Anno sembra piuttosto star vomitando.

the kaijū constantly evolves to combat the harsh environments and military bombardment. Unfortunately, evolution is not kind, throughout the film Godzilla appears scarred and in pain. [...] The main sign of any emotion that can be attached to Godzilla in this film is in the translated lyrics of the song that plays during the atomic ray display. The song lyrics explain how Godzilla is scared,

---

<sup>279</sup> Ivi, cit., pp. 11-12.

and doesn't know where he is, or what is happening to him. Godzilla contemplates his own death and wonders if anyone will remember or mourn him.<sup>280</sup>

L'ultima soluzione che gli umani usano è quella di congelargli il sangue: a fine film Godzilla è

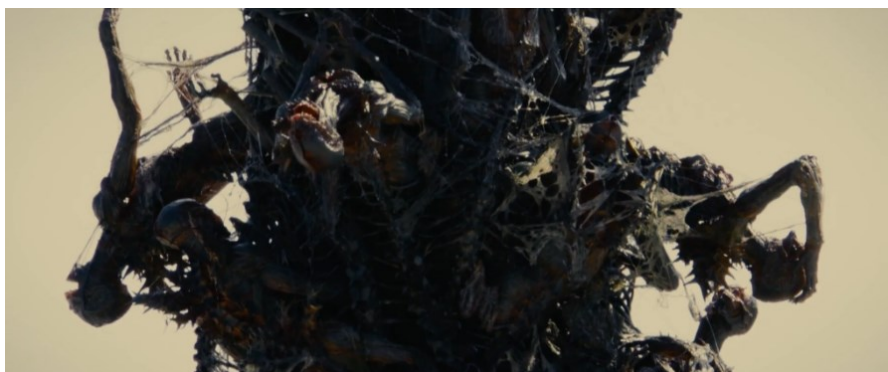


Figura 2.7 L'emblematica inquadratura finale di Shin Godzilla

ritratto immobilizzato, mentre però orrendi umanoidi iniziano a emergere dalla punta della sua coda (Figura 2.7). I registi non hanno dato spiegazioni in merito, ma una

popolare interpretazione è che si tratti l'inizio di un'ulteriore mutazione, nella quale Godzilla si farà più umanoide e produrrà piccoli kaiju simili agli umani. Forse una risposta personalizzata agli unici esseri che lo hanno attaccato, e in ciò un memento delle nostre responsabilità in queste tragedie.

#### b. Dall'apocalisse nucleare all'apocalisse climatica

Questo statuto accusatorio che si legge nel cinema kaiju lo avvicina al «cinema di fantascienza [...] che vede gli esseri umani come i peggiori nemici di se stessi»<sup>281</sup> con rilevante frequenza. Un ambito importante in cui i kaiju (e quindi anche la fantascienza) si inseriscono per inscenare le colpe dell'Uomo è quello del rapporto con l'ambiente.

In molti film di kaiju, l'ambiente costituisce uno dei punti focali primari: a volte è il motivo dell'esistenza del kaiju, altre volte sono gli umani ad abusarne e altre ancora è simboleggiato dai kaiju stessi. Sono pochi gli altri generi in cui è possibile trovare un così reiterato interesse per l'ecologia e per i problemi ambientali come accade nella cinematografia kaiju [...].<sup>282</sup>

<sup>280</sup> D. Shofield, *The Kaiju as beholder*, cit., p. 12.

<sup>281</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, cit., p. 133.

<sup>282</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 77.



Tale argomento divenne sempre più centrale nelle riflessioni culturali del mondo occidentale «sul finire degli anni Novanta»<sup>283</sup>, dopo un crescendo di interesse negli anni Ottanta, quando «negli Stati Uniti i movimenti ambientalisti americani chiedevano di avere maggiore attenzione da Hollywood, e Hollywood rispondeva»<sup>284</sup>. La connessione con il cinema blockbuster è quindi stabilita relativamente presto, e si approfondisce nel decennio successivo, quando la preoccupazione si diffonde al resto della popolazione nutrendo così «l’esplosione di titoli che assumono e interpretano esplicitamente la questione ambientale»<sup>285</sup>

*Godzilla – Furia di Mostri (Gojira tai Hedora, Y. Banno, 1971)* rappresenta quindi un’eccezione, sia perché tematizza questi argomenti con relativo anticipo, sia perché si tratta di una profonda divergenza tonale rispetto al resto dell’era Shōwa. La produzione del film aveva alle sue spalle il temporaneo hiatus di Honda dal genere e la morte di Tsuburaya. Distaccandosi dal tono family-friendly e a volte infantile delle uscite precedenti, il produttore Tanaka optò invece per un approccio più serio, «solleticato dall’idea di un Godzilla ‘impegnato’, meno banale dal solito»<sup>286</sup>. Il film rispetta questo approccio, ma i risultati non furono quelli sperati. Banno venne accusato di aver quasi affossato il franchise, e l’operazione rimase un *unicum*. Banno ora figura come produttore dei più recenti progetti filmici e televisivi incentrati sul Godzilla del MonsterVerse. Hedorah, «probabilmente il kaiju più insolito di tutto il franchise [...] il cui nome può essere tradotto approssimativamente come “vomito” o “liquame”»<sup>287</sup> è una forma di vita aliena che è stata profondamente modificata dalle acque inquinate terrestri, che lo hanno potenziato e ingrandito fino a renderlo una minaccia per Godzilla, il quale è frequentemente indebolito e ferito dai suoi fumi e dalla sua bile acida (Figura 2.8). Dato che Godzilla era in questi anni diventato protettore della



Figura 2.8 La forma iniziale di Hedorah

patria e quindi identificabile con il popolo nipponico, il suo sforzo è stato letto come riflesso

<sup>283</sup> Ivi, cit., p. 129.

<sup>284</sup> M. Gisotti, *Ecovisioni*, cit., p. 33.

<sup>285</sup> Ivi, cit., p. 27.

<sup>286</sup> Fant’Asia, cit., p. 33.

<sup>287</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 117.

della fragilità dei cittadini giapponesi (si ricordi che in questi anni Godzilla era diventato un protettore e quindi si poteva identificare con il popolo nipponico), colti da varie malattie respiratorie per l'inquinamento derivato dall'espansione economica del paese. Siamo quindi nella logica già vista per cui la minaccia di mostri è una risposta all'incoscienza di azioni umane, che si ritrova anche nei film del nucleare, e che fa da pilastro del genere: «l'inquinamento atomico degli anni Cinquanta cede il posto allo smog negli anni Sessanta e Settanta, e questo si trasforma poi in preoccupazioni legate ai cambiamenti climatici nell'arco degli anni Novanta»<sup>288</sup>. Segno di rinnovata preoccupazione per il benessere dei propri cittadini, *Godzilla – Furia di Mostri* recupera il tono serio del film originale in opposizione alla puerilità di cui le pellicole Shōwa precedenti e successive sono state accusate. Al contrario di questi film, e di molti film kaiju in generale, c'è infatti un grande interesse nel mostrare le innocenti vittime umane degli attacchi di Hedorah: spesso la camera si sofferma su corpi umani appena uccisi dalle sostanze nocive del mostro. In modo non particolarmente sottile il film concretizza le paure legate non solo agli effetti tossici del progresso sull'ambiente, ma anche dell'inabilità e lentezza del governo di contrapporci un'efficace risposta.

Queste preoccupazioni raggiunsero un apice, come anticipato, due decenni dopo. Nel 1990 si inaugurò la giornata internazionale della Terra. Due anni dopo, *Godzilla contro Mothra* – «uno dei film del franchise di Godzilla la cui tematica è più apertamente ambientalista»<sup>289</sup> – pose l'accento sulla responsabilità degli umani di contenere e sconfiggere i disastri naturali che loro stessi causano. Mothra, pacifica divinità custode della Natura e del suo stabile interagire con l'umanità, è in effetti il veicolo perfetto per questo tipo di trame, che fa più propriamente sue nella trilogia *Mosura*, spin-off dell'era Heisei. Riflettendo il fervore culturale nei riguardi della cura dell'ambiente, la trilogia – che punta principalmente a un pubblico di bambini – presenta situazioni in cui la kaiju pone rimedio a delle azioni umane sconsiderate, come il disboscamento del primo film.

Le riflessioni ambientaliste cambiarono nuovamente segno all'inizio del millennio, con i timori legati al riscaldamento globale e le modificazioni dell'atmosfera terrestre.

Anche l'immaginario riservato alla paura atomica, [...] si stava trasformando, quasi adattando ai nuovi tempi. La caduta del muro di Berlino e il disfacimento

---

<sup>288</sup> Ivi, cit., p. 112.

<sup>289</sup> Ivi, cit., p. 128.

dell'Unione Sovietica, sebbene immotivatamente, facevano calare l'attenzione sugli armamenti nucleari e sostituivano alla bomba la paura climatica.<sup>290</sup>

Gisotti definisce *The Day After Tomorrow – L'Alba del Giorno Dopo* (*The Day After Tomorrow*, R. Emmerich, 2004) il «film definitivo sui cambiamenti climatici»<sup>291</sup>. Fu in effetti, a livello quantomeno cronologico, un apripista della tematica nel cinema blockbuster americano. La trama vede l'arrivo di una nuova era glaciale come conseguenza del collasso dell'AMOC (*Atlantic Meridional Overturning Circulation*), uno dei principali sistemi di corrente oceanica del mondo, causato da azioni umane. Nonostante la premessa sia improponibile dal punto di vista scientifico, il film riscosse grande successo e risonanza mediatica, riflesso delle nuove ansie globali. Inoltre, il titolo del film ha una sola parola di differenza da *The Day After – Il Giorno Dopo* (*The Day After*, N. Meyer, 1983), tra gli ultimi di una trafila di “film atomici”: esso inscena l'olocausto nucleare che la contesa tra le due superpotenze minacciava per la durata della Guerra Fredda. Si può vedere, in questa quasi-omonimia, un passaggio di testimone: i film sull'apocalisse nucleare hanno trovato i loro eredi nei film sull'apocalisse climatica.

Questo cinema crebbe esponenzialmente in quantità e budget negli anni seguenti al film di Emmerich. I saggi *Cli-fi: cinematic visions of climate change. Filmmakers' gloomy fantasies or possible futures?*<sup>292</sup> (2015) di Joanna M. Zajackowska e *The usefulness of climate change films*<sup>293</sup> (2017) di Kate Manzo sottolineano questo nuovo standard, affermando che «Recently, man faced with ecological catastrophe has become one of the most frequently explored topics in contemporary cinema»<sup>294</sup>, data portata globale di questo tipo di minaccia, e che di conseguenza «Beyond academia, proliferation of film festivals, video competitions and global campaigns suggest that interest in climate change films has never been greater»<sup>295</sup>. Il fenomeno non dà segni di arresto neanche negli anni più immediatamente vicini.

Agli inizi degli anni Venti del Duemila, la produzione per così dire “green” si infittisce. Abbiamo calcolato che in circa due anni, nonostante la pandemia e

---

<sup>290</sup> M. Gisotti, *Ecovisioni*, cit., p. 27.

<sup>291</sup> Ivi, cit., p. 217.

<sup>292</sup> Joanna M. Zajackowska, *Cli-fi: cinematic visions of climate change. Filmmakers' gloomy fantasies or a plausible future?*, Academia.edu, Contributoria, 2015.

<sup>293</sup> Kate Manzo, *The usefulness of climate change movies*, Academia.edu, Newcastle University, 2017.

<sup>294</sup> J. M. Zajackowska, *Cli-fi: cinematic visions of climate change*, cit., p. 4.

<sup>295</sup> K. Manzo, *The usefulness of climate change movies*, cit., p. 1.

quindi il fatto che alcuni titoli siano stati cancellati e altri siano usciti direttamente in streaming, siano stati immessi sul mercato almeno trenta-quaranta di titoli, di diverse nazionalità, incentrati su espliciti riferimenti ambientali, con un'ampia trasversalità nei generi, [...].<sup>296</sup>

Il cinema climatico, che assume la stessa centralità avuta dal cinema nucleare nel secolo scorso, recupera da esso i sentimenti di colpevolizzazione dell'Uomo e della terminologia religiosa, ma per Gisotti si configura come più ottimista: «Mentre alla paura della catastrofe atomica il cinema non riusciva a opporre narrazioni che potessero immaginare una via d'uscita, nel cinema della catastrofe ambientale, invece, dopo l'apocalisse c'è sempre più spesso il germe della rinascita»<sup>297</sup>. A questo pensiero fa eco Zajaczkowska, che afferma: «Cli-fi flicks point out the errors of modernity, [...] as well as the essence and strength of humanity»<sup>298</sup>

Lo spiraglio di speranza si trova nel finale del film kaiju *Pacific Rim* (id., G. Del Toro, 2013). La pellicola è a oggi il più alto incasso della carriera di Guillermo Del Toro, premiato cineasta che nella sua opera si è frequentemente interessato di “mostri”, nel senso di creature straordinarie di forte potenzialità allegorica. Per un'analisi del film mi rifaccio anche a *Drift compatibility: “Pacific Rim” and the international blockbuster*<sup>299</sup> (2013) di Joel Neville Anderson. La “fenditura del Pacifico” del titolo – omaggio alla doppia origine americana/giapponese del genere in quanto appunto posta a metà strada tra le due nazioni – è un portale dimensionale da cui emergono enormi creature aliene, chiamate proprio “Kaiju” dai personaggi e intente a invadere il pianeta. Dopo le prime ondate, un'efficace risposta dell'umanità arriva negli “Jaeger” (“cacciatore” in tedesco), enormi *mecha* che vengono operati da due piloti posti al loro interno. Le persone scelte per questo compito compiono in concerto i movimenti che il robot deve effettuare, e sono tra di loro connesse dal “drift”, un ponte neuronale che fonde i loro ricordi e permette un pilotaggio più coeso, necessario per l'enorme stazza degli Jaeger. Il film, che si rifà al *kaijū eiga* quanto al connesso genere *mecha*, si caratterizza come passion project di Del Toro, un segno di riconoscenza per quei media che hanno formato la sua infanzia<sup>300</sup>. Il film si inserisce nel nuovo trend climatico, richiamando anche il tema della Natura che si rintraccia fin dalle prime pellicole del genere. Non vengono

---

<sup>296</sup> M. Gisotti, *Ecovisioni*, cit., p. 28.

<sup>297</sup> Ivi, cit., p. 27.

<sup>298</sup> J. M. Zajaczkowska, *Cli-fi: cinematic visions of climate change*, cit., p. 4.

<sup>299</sup> Joel Neville Anderson, *Drift compatibility: “Pacific Rim” and the international blockbuster*, Academia.edu, InVisible Culture, 2013.

<sup>300</sup> Cfr. J. N. Anderson, *Drift compatibility: “Pacific Rim” and the international blockbuster*, p. 2.

invece identificate tracce di riflessioni sulla tematica atomica. «Nuclear weaponry is given no more symbolic value than these “Go-Go-Gadget” reveals»<sup>301</sup>, al punto che il conflitto è risolto da una detonazione nucleare, senza ambiguità morale. L’attenzione, narrativa e visiva, sarebbe posta su simbologia ambientale:

Molti dei kaiju che emergono dalla fenditura vengono classificati secondo categorie, con un chiaro riferimento al sistema attuale di classificazione degli uragani: quanto più elevata è la categoria, tanto maggiore è la distruzione. [...] In effetti, molte delle battaglie presenti in *Pacific Rim* si verificano sotto un diluvio battente, molte apparizioni di kaiju sembrano accompagnarsi a un uragano di pioggia e di vento, e il mondo stesso viene descritto come privato della luce solare.<sup>302</sup>

Il tempo presente del film è ambientato svariati anni dopo il primo attacco kaiju, in un momento in cui ormai gli Jaeger vengono visti come obsoleti e gli alieni si sono diffusi su gran parte del pianeta. Ciò diventa un’occasione di *worldbuilding*, per cui il film presenta in modo più completo gli effetti dei mostri sul mondo, che appare «più affollato, industrializzato e antiestetico»<sup>303</sup>. I loro escrementi sono nocivi, così come il loro sangue, e intorno al ritrovamento e vendita delle loro parti del corpo si è sviluppato un fiorente mercato nero. Un punto di svolta avviene nella seconda metà del film, quando lo scienziato Newton Geiszer, profondamente affascinato dai Kaiju, decide di applicare la tecnologia del Drift al cervello di uno di loro: Geiszer scopre così nuove informazioni. L’obiettivo dei Kaiju (Figura 2.9) è quello di terraformare il pianeta, rendendolo così più comodamente abitabile per loro. Il loro primo tentativo risale alla preistoria: essi sono infatti gli esseri che la scienza ha finora chiamato dinosauri. Il loro ritorno in tempi recenti dipende dal fatto che, rispetto a decine di milioni di anni fa, le condizioni sulla Terra sono ora molto più favorevoli alla loro conquista: questo per

---

<sup>301</sup> Ivi, cit., p. 5.

<sup>302</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 102.

<sup>303</sup> Ivi, cit., p. 132.

il modo in cui le azioni umane hanno modificato l'ambiente e l'atmosfera. In sostanza, nella narrativa del film, il cambiamento climatico aumenta in modo decisivo la possibilità della fine del mondo. A sventarla, gli ultimi piloti di Jaeger che il mondo possa offrire. L'ottimismo del film si può ritrovare non solo nella vittoria finale dell'umanità, ma anche nelle dinamiche di "gioco di squadra" che definiscono gli sviluppi della storia. La tecnologia fittizia del Drift rende l'unione un passaggio necessario alla sconfitta della minaccia kaiju. La "stretta di mano neurale", come viene chiamata la sua applicazione, è un modo per i personaggi di farsi



Figura 2.9 Un Kaiju di 'Categoria 5' che emerge verso la fine del film

conoscere dal pubblico e di conoscersi tra di loro: è uno strumento oltre al dialogo per risolvere potenziali conflitti, e un passo obbligatorio per la compatibilità richiesta tra i piloti per un utilizzo fruttuoso del *mecha*. Il momento in cui i due protagonisti, l'americano Raleigh

Becket e la giapponese Mako Mori (ulteriore omaggio alle radici del genere), riescono con successo a pilotare Gipsy Danger, lo Jaeger a loro assegnato, è anche il momento in cui le tensioni tra i due, dipendenti dai traumi diversi nascosti nel loro passato, vengono risolte. Questo spirito di collaborazione è amplificato da una delle premesse del film: all'arrivo dei Kaiju, l'umanità ha risposto in modo unito, mettendo da parte i conflitti nazionali che ne hanno dettato la storia fino a quel momento. Gli Jaeger sono identificati per paese di provenienza: se Gipsy Danger è americano (dopotutto il film è una produzione statunitense), si vedono in azione nel corso della pellicola anche lo Jaeger australiano, cinese e russo, tra gli altri. Se si volesse intendere il film come storia di ammonimento, qualcosa che si è ripetutamente fatto nel cinema kaiju e fantascientifico, il messaggio appare chiaro: è solo con uno sforzo collettivo e collaborativo che l'umanità può sperare di sconfiggere l'incubo climatico e qualunque altra difficoltà le si ponga davanti nel futuro.

## CAPITOLO 3

### 1. PREMESSE DEL “MONSTERVERSE”

Il MonsterVerse è un universo narrativo transmediale di produzione Legendary Pictures e distribuzione Warner Bros. L’output principale è quello cinematografico, che all’attivo consta di cinque film: *Godzilla* (id., G. Edwards, 2014), *Kong: Skull Island* (id., J. Vogt-Roberts, 2017), *Godzilla II – King of the Monsters* (*Godzilla: King of the Monsters*, M. Dougherty, 2019), *Godzilla vs Kong* (id., A. Wingard, 2021) e *Godzilla e Kong: Il Nuovo Impero* (*Godzilla × Kong: The New Empire*, A. Wingard, 2024). Si aggiungono due serie della divisione Legendary Television; *Skull Island* (id., B. Duffield, 2023-) di co-produzione Netflix e *Monarch: Legacy of Monsters* (id., C. Black e M. Fraction, 2023-) di co-produzione AppleTV+. Infine, si hanno delle graphic novel, per lo più preludi ai film. Il franchise è iniziato nel 2014 con il film di Edwards e al momento ha realizzato più di 2 miliardi di dollari di incasso al botteghino. Vista la natura recente del franchise, da cui deriva la contenuta letteratura in materia, accosterò alla trattazione di Barr le interviste rilasciate dai vari filmmaker unitamente a una mia personale lettura dei testi filmici.

La premessa fondante del franchise è l’esistenza di svariati kaiju sulla Terra. Le trame seguono l’emersione, la scoperta e l’incontro – sia antagonistico che di alleanza – delle creature, e i modi in cui gli umani si rapportano a questi fenomeni. Le vicende sono osservate principalmente da una prospettiva umana (anche se con l’ultimo film si osserva un cambiamento di tendenza al riguardo, come si vedrà in conclusione del capitolo), sebbene nessun personaggio umano sia finora comparso in più di due progetti. I veri e propri protagonisti del franchise nel suo complesso sono le iterazioni di Godzilla e Kong che esso propone.

#### a. Universi cinematografici

Il MonsterVerse è uno degli “universi cinematografici” sorti all’alba del successo del Marvel Cinematic Universe (MCU), di cui ha brevemente adottato la *gimmick* della scena alla fine dei titoli di coda come anticipo delle prossime uscite<sup>304</sup>.

---

<sup>304</sup> La cosiddetta *post-credit* (o *mid-credit*) *scene* è una breve sequenza posta alla fine (o metà) dei titoli di coda di un film (o di un episodio o di una puntata di una serie). Tipicamente, tale sequenza non ha particolare significato per quanto riguarda le vicende appena concluse: serve piuttosto ad anticipare agli spettatori i nuovi sviluppi del franchise. L’utilizzo di questa trovata è stato di recente popolarizzato dall’MCU.

Gli universi cinematografici si basano sullo sfruttamento dell'iperdiegesi. Massimo Scaglioni spiega tale concetto in *TV di culto: la serialità televisiva americana e il suo fandom* (2006)<sup>305</sup>:

La costruzione di una iperdiegesi consiste nella generazione di testi-mondo, di universi 'interamente ammobiliati', per usare l'espressione di Eco, che appaiono sullo schermo ma che si estendono in vari mondi oltre i confini del testo. [...] Ciò che caratterizza questi universi immaginari profondi, complessi e dettagliati è la loro coerenza e continuità, la cui consistenza ontologica possa essere consapevolmente 'creduta' nell'ambito di una cultura di fandom dedita alla ricostruzione, all'ampliamento e all'immersione.<sup>306</sup>

Il concetto può essere applicato a un singolo franchise, a una singola storia che fa più o meno costanti riferimenti a un pantheon più grande aldilà dell'orizzonte della sua specifica narrativa (Scaglioni fa l'esempio di *Star Trek*). Negli ultimi due decenni però si è visto uno sviluppo di tale idea nella forma degli universi condivisi. Nel contributo<sup>307</sup> di Alberto Libera e Luca Malavasi in *Il cinema del nuovo millennio* si approfondisce il

particolare assetto mediale dell'industria cinematografica contemporanea, segnata – non solo negli Stati Uniti – da una proliferazione di narrazioni estese, cross-, trans- e multimediali, in cui il film figura spesso come un elemento – per quanto centrale e generativo – preso all'interno di narrazioni più ampie, di immaginari complessi e di forme di consumo proteiformi [...] sembra possibile e anzi necessario arricchire la nozione di genere cinematografico ponendo al centro la questione dell'*esperienza* [...].<sup>308</sup>

Narrazioni come quella del *MonsterVerse* si articolano in un costante ciclo di *worldbuilding*-esplorazione-gratificazione, per cui un progetto iniziale stabilisce elementi narrativi sullo sfondo o anche in primo piano – ma che implicano una loro portata più grande – e un progetto successivo li riutilizza o li espande. Potenzialmente, si può arrivare a una sorta di narrazione

---

<sup>305</sup> Massimo Scaglioni, *TV di culto: la serialità televisiva americana e il suo fandom*, Milano, Vita & Pensiero, 2006.

<sup>306</sup> M. Scaglioni, *TV di culto*, cit., p. 55.

<sup>307</sup> A. Cervini, *Il cinema del nuovo millennio*, pp. 37-50.

<sup>308</sup> Ivi, cit., p. 39.



culminante in cui ciò che è stato stabilito nei vari progetti collide in una qualche maniera. Questo modello di narrazione mira a promuovere nel pubblico un senso di soddisfazione nel cogliere riferimenti e collegamenti intenzionalmente posti tra i progetti. Si può vedere questo processo attuato appieno nell'MCU: i primi sei film (la cosiddetta “Fase 1”) prevedono tutti la presenza della fittizia agenzia governativa SHIELD, dedicata a questioni di sicurezza internazionale che arrivano a includere la gestione di persone con superpoteri. Essa svolge il ruolo di tessuto tra i vari film, che si concentrano su differenti protagonisti, e diventa responsabile dell'unione dei vari supereroi.

Si tratta quindi di un'esperienza proiettata nel tempo. Nel contributo di Massimiliano Coviello<sup>309</sup> nel volume di Cervini si afferma infatti che «le logiche seriali sono responsabili della creazione di universi narrativi»<sup>310</sup>. È un andamento seriale che enfatizza la dimensione verticale, ossia quella dedicata all'autonomia dei singoli episodi. I vari film, pur collegati, hanno un'identità distinta, dovuta al fatto che – a meno che non si parli di sequel diretti – si concentrano ogni volta su personaggi diversi, mantengono una loro struttura in tre atti che non dipende da ciò che è uscito prima o ciò che uscirà dopo, e vantano di una visione registica più forte rispetto a quella tipicamente rintracciabile in una serie. Essi, inoltre, mantengono una loro indipendenza di fruizione: non è infatti necessario, per esempio, vedere *Thor* (id., K. Branagh, 2011) per capire *Captain America: Il Primo Vendicatore* (*Captain America: The First Avenger*, J. Johnston, 2011) come invece lo sarebbe per le puntate di una serie tv o anche per i seguiti filmici di uno stesso franchise. La presenza di una dimensione orizzontale della serialità – che prevede lo sviluppo graduale e continuativo di trame distribuito tra le varie uscite – rende una visione di insieme non “obbligatoria”, per quanto consigliata per un arricchimento dell'esperienza, che è ciò che una parte del moderno pubblico cinematografico ricerca. Difatti, la dedizione di spettatori è ciò che caratterizza più precisamente il fenomeno.

Il piacere del testo seriale [...] si arricchisce della cultura partecipativa promossa dai fan sul Web. Questi ultimi, con il piglio dell'investigatore, penetrano nei meandri dei testi seriali, li scandagliano riflessivamente spesso con l'obiettivo di produrre una molteplicità di paratesti orientativi come i riepiloghi sui blog, i video esplicativi e i commenti sui social network [...]. Tutta questa produzione discorsiva è un supporto per districarsi nella complessità narrativa, ma al

---

<sup>309</sup> Ivi, pp. 107-126.

<sup>310</sup> Ivi, cit., p. 109.

contempo la accresce e la prolunga in altri contesti. [...] Immersi all'interno di ambienti mediali potenzialmente capaci di amplificare l'immaginazione e di sollecitare l'interattività [...], gli spettatori e in particolare i fan concorrono ai processi di world building [...].<sup>311</sup>

L'idea di diverse storie che occupano uno stesso spazio narrativo allargato non è affatto nuova, e anzi si rintraccia nelle tradizioni orali pre-scrittura. Non lo è neanche la concatenazione di storie che dialogano più chiaramente tra di loro, per esempio tramite personaggi che si spostano tra i filoni, neppure al cinema e nel filone in questione: lo abbiamo visto nei film dell'era Shōwa, in cui tra l'altro Godzilla e Kong già coesistevano. Già esistono, infine, narrazioni seriali che invitano i fruitori a visitare narrazioni a esse adiacenti, per la forte presenza di elementi condivisi, ricorrenti e connettori: lo si vede nei fumetti di supereroi Marvel e DC. Tale invito è però relativamente nuovo al cinema. In questa dinamica, gli spettatori si aspettano ineccepibile coerenza tra ciò che i vari film stabiliscono, pena la perdita del senso di gratificazione per chi ha seguito diligentemente l'evolversi delle storie: questo è il fenomeno del *fandom*, ossia il raggrupparsi di persone che condividono la passione per un dato universo narrativo.

#### b. Specificità iperdiegetiche del franchise

L'iperdiegesi del MonsterVerse comprende due elementi fondanti. Il primo è la Terra Cava (*Hollow Earth*), una fittizia zona geologica posta al di sotto della superficie terrestre, a cui è collegata con portali e zone d'accesso sparse per il globo

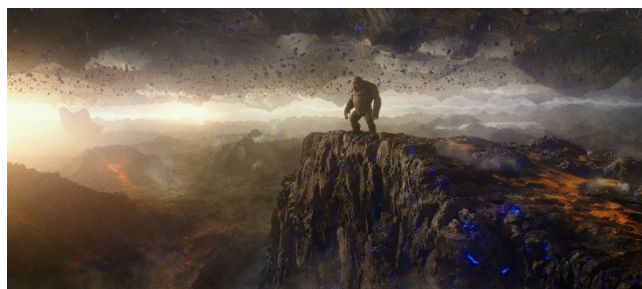


Figura 3.1 Kong nella Terra Cava

(Figura 3.1). Quest'area – visitabile seppur praticamente inesplorata – è il regno dei kaiju: qui possono nascere, vivere e viaggiare.

Il secondo è Monarch, un'agenzia segreta internazionale che si occupa del monitoraggio e studio dei kaiju, insieme alla prevenzione dei danni causati dal loro manifestarsi. Il logo ufficiale del MonsterVerse riprende quello il loro (Figure 3.2.1 e 3.2.2). Sulla falsariga dello

---

<sup>311</sup> Ivi, cit., pp. 115-117.

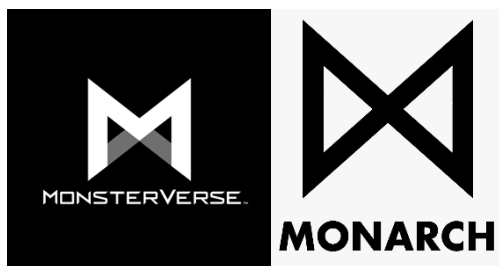


Figure 3.2.1 e 3.2.2 | due loghi ufficiali.

SHIELD dell'MCU, l'organizzazione svolge un ruolo di tessuto connettore: gli agenti Monarch compaiono in tutti i film del franchise, nel ruolo sia di protagonisti che di personaggi secondari. Nella diegesi, queste persone sono responsabili di assegnare il nome "proprio" ai vari mostri (con delle eccezioni). La

Monarch inoltre utilizza una terminologia che diventa propria del franchise e adottata dal fandom. Prima che venga loro assegnato un nome di riconoscimento, i kaiju sono chiamati MUTO, per *Massive Unidentified Terrestrial Organism* ("enorme organismo terrestre non identificato). La parola "kaiju" in effetti non compare mai nel franchise, a favore invece di "titani". *Titanus* è la nomenclatura adottata dagli scienziati della Monarch per indicare la classe di queste creature. Questa scelta aiuta il MonsterVerse a creare una sua identità rispetto alle altre narrative del genere e fornisce un lessico che permette di riferirsi specificatamente a queste versioni dei mostri.

## 2. LE ITERAZIONI DEL MONSTERVERSE

*Titanus* Gojira è la seconda iterazione americana del personaggio. La prima appartiene a *Godzilla* (id., R. Emmerich, 1998), remake dell'originale di Honda prodotto da TriStar Pictures (in collaborazione con Toho Co.), di incasso ragguardevole (è il nono successo dell'anno negli Stati Uniti). Successivamente la TriStar si occupò della distribuzione americana in home video di vari film del franchise. Nonostante la performance al botteghino, il film non generò sequel (solo una serie animata di breve vita) a causa della non accogliente ricezione di critica e soprattutto di pubblico. Questa versione del mostro – non più creatura preistorica ma un'iguana geneticamente modificata da un'esplosione nucleare a opera dei francesi – venne e viene vista dagli appassionati «come un emerito impostore»<sup>312</sup>, un tradimento della natura fondamentale del personaggio: «la maggior parte dei fan e molti critici hanno sostenuto che questo non era il vero Godzilla, sottolineando soprattutto la radicale riprogettazione della creatura, come pure il tono poco serio dell'intero film»<sup>313</sup>. Il film venne nominato ai Razzie Awards<sup>314</sup> per Peggior Film, Peggior Regista, Peggior Sceneggiatura, Peggior Attrice Protagonista e Peggior Remake/Sequel, "vincendo" gli ultimi due.

<sup>312</sup> Di Giorgio et al, *Godzilla – Il re dei mostri*, cit., p. 229.

<sup>313</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 267.

<sup>314</sup> Premiazione parodia degli Oscar.

In un'intervista<sup>315</sup> di Joshua Encinias per MovieMaker, Yamazaki, il regista dell'acclamato (sia in patria che internazionalmente) *Godzilla Minus One* (id., 2023), esprime apprezzamento per la pellicola, sostenendone la buona fattura, ma al tempo stesso avallando la non sovrapposibilità con il canone della Toho, affermando «I can understand people who also say this isn't Godzilla». Si può dire che la Toho stessa fece eco a questi sentimenti. Il kaiju di Emmerich iniziò a essere chiamato con il nomignolo dispregiativo di 'Zilla', e non solo. In *Gojira – Final Wars* (*Gojira – Fainaru Wōzu*, R. Kitamura, 2004) Zilla compare tra gli avversari del Godzilla protagonista, solo per essere immediatamente scaraventato e annientato in meno di quindici secondi. L'iterazione del MonsterVerse ha invece avuto un responso decisamente più positivo, e il suo successo pone fine al *modus operandi* di distribuire in America i film di Godzilla solo in formato home video.

#### a. Il nuovo Godzilla

*Godzilla* (2014), trentesimo film del franchise, vede lo scontro tra il mostro titolare e due kaiju insettoidi, genericamente chiamati MUTO. Le vicende sono osservate dal punto di vista di Ford Brody, un Navy Seal artificiere, che invischiato nel conflitto cerca di riunirsi alla sua famiglia (Figura 3.3).

Il prologo è ambientato nel 1999, quando Ford bambino vive a Janjira con suo padre Joe, supervisore statunitense della pianta nucleare della città, e la madre Sandra, una scienziata che lavora nello stesso luogo. In una giornata apparentemente normal, la centrale viene colpita da attività sismica non prevista, rischiando che le radiazioni si propaghino fuori controllo. Per evitare il disastro, Joe è costretto a chiudere delle porte di sicurezza prima che tutte le persone all'interno – compresa Sandra, facciano in tempo a uscire. I due coniugi riescono ad avere un ultimo momento prima che lei soccomba. Nel tempo presente, Ford, ormai ufficiale e veterano, vive a San Francisco con la moglie infermiera Elle e loro figlio Sam, mentre il padre, insoddisfatto delle spiegazioni ufficiali dell'incidente, è diventato un complottista. Richiamato in Giappone per una violazione della zona di quarantena del padre, Ford decide per



Figura 3.3 Poster ufficiale del film

<sup>315</sup> Takashi Yamazaki on the 'Striking' Connection Between *Godzilla Minus One* and *Oppenheimer*, [moviemaker.com](https://www.moviemaker.com), 2024

compassione di aiutarlo nelle sue indagini. Insieme, scoprono che la quarantena era ingiustificata, e che l'aria nell'area di incidente è respirabile. Vengono immediatamente intercettati e detenuti dalla Monarch, un'agenzia di monitoraggio di creature misteriose fondata nel 1954 a seguito degli avvistamenti dell'essere preistorico poi chiamato Godzilla, che hanno provato a uccidere con ordigni atomici spacciando le operazioni per test nucleari. Il dottor Ishirō Serizawa spiega che nel 1999 lui e l'allora assistente Vivienne Graham scoprirono nelle Filippine delle enormi crisalidi, di cui una aperta: la bestia all'interno, un MUTO maschio, ne era uscito dirigendosi a Janjira per nutrirsi di radiazioni, un bisogno che condivide con altre creature come lo stesso Godzilla. Lì il MUTO è stato fermato – dopo la tragedia del prologo – catturato e trattenuto. Il kaiju si risveglia proprio in quei momenti, emergendo dalla prigione della Monarch e uccidendo indirettamente Joe Brody nella devastazione causata. L'esercito manda Ford a Honolulu per prendere un volo e tornare a casa. Il MUTO, dotato di ali, è attratto da un sottomarino nucleare russo nelle vicinanze. Godzilla, stimolato da questa attività, si risveglia dal suo letargo nelle profondità dell'oceano (dove si nutre di radiazioni) e si mette in moto, intenzionato a uccidere il rivale. Alle Hawaii i due mostri combattono, distruggendo l'aeroporto e rivelando al mondo l'esistenza inconfutabile dei Titani. Ford sopravvive e si ricongiunge all'esercito come tentativo di tornare a casa. Alla sede Monarch di Las Vegas la seconda crisalide si schiude: da essa emerge una MUTO femmina, sprovvista di ali, più grande del compagno, e incinta. Il MUTO, sfuggito a Godzilla, si dirige a San Francisco, città a metà strada tra i due kaiju antagonisti e luogo deputato alla nidificazione, mettendo così a rischio la vita di Elle e Sam tra i milioni di altre persone. L'esercito – contro i consigli di Serizawa – ottiene il consenso di usare ordigni nucleari per fermare la minaccia, ma la MUTO ingerisce una bomba per nutrirsi e il MUTO ruba l'altra per cibare la prole. Godzilla raggiunge i due kaiju a San Francisco, e la città piomba nel caos. Ford, unitosi allo scontro con la sua squadra, scopre che la bomba rubata non può essere disinnescata, e decide di portarla a mano fuori dalla città. Una volta consegnatala a una nave civile, Ford torna nel teatro dello scontro e dà fuoco al nido, distraendo la MUTO. Godzilla, riacquisito un vantaggio contro le due creature, le uccide una dopo l'altra (salvando Ford), mentre la bomba è portata in un luogo sicuro per la detonazione. Godzilla si addormenta sfinito e si risveglia il giorno dopo, battezzato dai notiziari come “re dei mostri”. Ford si riunisce alla sua famiglia mentre il titano torna nei fondali marini.

Il film di Edwards è stato accolto in modo generalmente positivo, anche in quanto adattamento dell'originale di Honda. Il tono è cupo, serio e il costo umano della distruzione – causata dai combattimenti ma anche solo dallo spostamento di Godzilla – è messo spesso in

primo piano. Sono inoltre presenti degli omaggi, come la centralità dell'anno 1954 nelle origini della Monarch, il collegamento dei test della bomba a idrogeno (pur se in questa versione non sono essi ad aver conferito il potere del raggio atomico), il prologo ambientato in Giappone e il nome del dottor Ishirō Serizawa, il primo personaggio a dire il nome del kaiju, tra l'altro nella pronuncia originale. Serizawa lo definisce un superpredatore, dunque un animale in cima alla catena alimentare dell'ecosistema a cui appartiene: "il re dei mostri", appunto. Alla base delle sue azioni c'è la volontà, o per meglio dire l'istinto, di mantenere il proprio dominio sul territorio. All'inizio della graphic novel *Godzilla: Dominion* (id., G. Keyes, D. E. Johnson, 2021), mentre le vignette inquadrano Godzilla che nuota contro un nuovo nemico, il narratore racconta:

He moves through his territory; his territory moves in him. He knows his domain by its voices, sounds, scents. By cycles larger than epochs and smaller than heartbeats. He knows it by its thirsts and hungers, by what it needs. Territory is not a place. It is a compulsion. Territory is not a choice, it is what creates him, and what he creates.

*Titanus* Gojira vive in completa comunione con l'ambiente e per "compulsione" istintiva è portato a riaffermarne il comando ogni volta che esso venga messo in discussione da altri kaiju. Questo aspetto animalesco era già presente nell'era Heisei<sup>316</sup>, ma se in quel caso il territorio che il kaiju considera suo è il Giappone, qui è l'intera superficie terrestre. Entrambe le versioni differiscono sia dal Godzilla originale che da quello del restante dell'era Shōwa. Ignorando i possibili sottotesti, il mostro del '54 si comporta come un animale agitato e minacciato (dai test atomici), che si scaglia contro i primi esseri che trova nelle sue prossimità (i giapponesi). Il Godzilla dei sequel Shōwa invece è stato fortemente umanizzato come «a warrior, a defender, a savior, a friend and even a father»<sup>317</sup>: le sue azioni nei riguardi della patria sono più simili a quelle di uno sceriffo che altro. *Titanus* Gojira si distingue anche dai film giapponesi dove il kaiju è invece antagonista dell'umanità, per la quale prova sentimenti di rabbia e odio perché rea di azioni che danneggiano la natura e la bestia stessa<sup>318</sup>. Il Godzilla del MonsterVerse appare saltuariamente frustrato dagli umani, come quando i militari lanciano contro di lui dei missili nella prima parte del film di Edwards, ma ne è generalmente indifferente. È vero che causa

---

<sup>316</sup> Cfr. D. Shoefield, *The Kaiju as beholder*, p. 5.

<sup>317</sup> Ivi, cit., p. 3.

<sup>318</sup> Cfr. ivi, p. 9.

morti umane, come in altre versioni, ma le vite che miete sono effetti collaterali e non prodotto di un'intenzione precisa: i suoi sforzi sono diretti alla sottomissione ed eventuale eliminazione dei kaiju avversari, il suo obiettivo è mantenere lo stato di alfa: ciò, incidentalmente, prevede la sopravvivenza dell'umanità, in quanto parte del suo territorio. L'argomento viene espanso nella prima stagione di *Monarch: Legacy of Monsters*, ambientata un anno dopo il film di Edwards e incentrata sulle conseguenze della scoperta del sauro atomico. La serie ha per protagonista l'americo-giapponese Cate Randa, traumatizzata dagli eventi di San Francisco e alla ricerca di suo padre, che ha lavorato per l'agenzia, scomparso dopo lo scontro in città. Nella sua missione Cate incontra Lee Shaw, il primo soldato arruolato dalla Monarch negli anni '50, tra i primi testimoni di Godzilla, e in ciò amico della nonna di Cate, la dottoressa Keiko Miura. Nel sesto episodio, *Birthright*, Shaw, Cate e gli altri, scampano a un'emersione improvvisa di Godzilla. Successivamente, in privato, i due hanno un dialogo:

Shaw: You looked into his eyes. He's not just a mindless, destructive force. He knows what he's doing.

Cate: And what's that?

Shaw: There's a world down there, Cate [in riferimento alla Terra Cava]. And it's not ours. [...] Please, please believe me.

Cate: I want to believe you. [...] What did you see? Tell me what they couldn't believe.

Shaw: I'm afraid that's just simply incomprehensible. But what I learned from it was why Keiko was trying to tell everybody at Bikini Atoll, why they were wrong to try to destroy Godzilla. He...he's not here not hurt us. He's just keeping his kind in their world and us in ours.

Biologicamente costretto ma perfettamente conscio, Godzilla si fa più che semplice animale territoriale. Il suo comportamento e la portata del suo potere lo rendono, nell'economia delle trame, responsabile dello status quo del globo, asse dell'equilibrio mondiale, «a force of nature that mantains ecological balance»<sup>319</sup>. Questa dimensione di cardine amorale lo riporta a essere simbolo della Natura intesa in senso generico, anche se è possibile ritrovare una quantomeno parziale umanizzazione: il personaggio «is here protrayed as weary warrior who has seen it all»

---

<sup>319</sup> Ivi, cit., p. 10.

e «exhibits many human emotions throughout the film series; the audience sees him tired, sad, and even sees him laugh»<sup>320</sup>.

Intervistato da Drew McWeeny per HitFix<sup>321</sup> alla premiere della convention SXSW del suo film, Edwards afferma:

Obviously there's a nuclear theme that's present in a lot of the Godzilla movies that we wanted to embrace, but wider than that, really the theme of Godzilla is like- 'man versus nature' is really at the heart of it, and the idea that we abuse nature and Godzilla kind of represents a force of nature that comes to put things right, you know, and in the process we get punished and I feel like with all good horror- like the best horror films that I know of, they tea up everything with a little bit of guilt, and they kind of make you feel like you deserve the punishment. And so at the beginning of our film there's little things, little subconscious visuals and things that happen that kind hopefully make you feel more and more guilty as a Westerner for what we've done to the world: he's here to tell us off.

L'idea di Godzilla come pilastro "necessario" non è tuttavia nuova. Si ritrova nel terzo film dell'era Heisei, *Godzilla contro King Ghidorah*. La storia vede la visita del Giappone da parte di emissari politici della Terra del futuro: essi sono giunti nel presente per prevenire la nascita di Godzilla ed evitare le sofferenze che causerà al Giappone nei secoli a venire. L'operazione ha successo: il proto-Godzilla, nella sua forma simil-dinosauro, viene portato via dalla sua dimora prima dei test atomici; ma vengono lasciati per sbaglio sul luogo degli animaletti di compagnia del futuro, che grazie all'energia nucleare si fondono in una nuova versione di Ghidorah. Il Giappone cade vittima del drago alato, in assenza di Godzilla: l'esistenza di quest'ultimo viene quindi ripristinata con un nuovo viaggio nel tempo. Questa sua nuova versione, anche più potente della prima, sconfigge Ghidorah, ma al contrario di quello che ci si potrebbe aspettare questo non porta a un suo allineamento antieroico o simili. Il film si conclude con una nuova ondata di distruzione da parte di Godzilla, prima che venga temporaneamente sconfitto dalle forze umane. Ciò che emerge dallo sviluppo della trama è che, nonostante gli aspetti negativi di Godzilla, la convivenza con esso fa parte della struttura delle cose e la sua eliminazione porterebbe al caos. Questa ambivalenza, propria come abbiamo visto delle forze

---

<sup>320</sup> D. Shoefield, *The Kaiju as beholder*, cit., p. 10.

<sup>321</sup> Gareth Edwards talks bringing realism to Godzilla from the SXSW premiere, canale 'HitFix', Youtube.com, 2014.



naturali dell'area nipponica, è ben rappresentata dallo pseudo-rapporto del mostro con Shindo, un veterano della Seconda guerra mondiale. Nel 1944, Godzilla aveva (accidentalmente) salvato l'uomo dai soldati americani. Nel presente della storia, Shindo osserva la devastazione finale dalla vetrata di un palazzo. Shindo dimostra gratitudine al kaiju, per il ricordo di ciò che era successo nella guerra, ma esso, dopo aver condiviso con lui uno sguardo, lancia un raggio atomico che distrugge l'intero edificio<sup>322</sup>. In *Gojira vs Space Gojira (Gojira tai Supēsu Gojira*, K. Yamashita, 1994) invece, le Shobijin avvertono che uccidere Godzilla lascerebbe la Terra indifesa da minacce esterne, e che va quindi preservato come parte integrante del pianeta.

La declinazione di Godzilla come Natura è ancorata alla prospettiva del film originale e appartiene quindi, almeno parzialmente, alla sensibilità nipponica. Al confronto quella del MonsterVerse è più universale, un cambio di approccio dettato dal fatto che si tratta di blockbuster americani, non solo quindi provenienti da una cultura diversa, ma creati con l'intento di essere distribuiti a quante più nazioni possibile.

Il sentimento più "globale" si trova in produzioni successive del franchise più ampio del personaggio. Il successo di *Godzilla* (2014) è stato d'altro canto uno dei fattori che ha spinto la Toho a rivitalizzare il franchise dalla loro parte. Due anni dopo iniziò l'era Reiwa con *Shin Godzilla* (2016), che, come si è visto, recupera queste tematiche. Più importante però, nella prospettiva di vedere il film di Edwards come ispiratore o quantomeno anticipatore di trend, è ciò che seguì al film di Anno e Higuchi. Il secondo, terzo e quarto film dell'era Reiwa compongono una trilogia d'animazione, comunemente chiamata di "Godzilla-Terra" (o "Anigogji"<sup>323</sup>), diretta da Kōbun Shizuno e Hiroyuki Seshita, che conta di *Godzilla – Il Pianeta dei Mostri (Gojira Kaijū Wakusei*, 2017), *Godzilla – Minaccia sulla Città (Gojira Kessen Kidō Zōshoku Toshi*, 2018) e *Godzilla mangiapianeti (Gojira Hoshi wo Kū-mono*, 2018). Nel prologo del primo film si assiste, in un futuro prossimo, all'esodo planetario dell'umanità a fronte dell'emersione di vari kaiju, il più potente dei quali è quello del titolo. Dopo vent'anni nello spazio, un manipolo di soldati viene mandato sulla Terra per esplorare le possibilità di ristabilimento. A causa della relatività, sul pianeta sono passati ventimila anni, e tutti gli ecosistemi, la fauna, la flora, l'atmosfera e il clima si sono incentrati attorno a Godzilla, in questa iterazione reinventato come «an apex kaijy born from plant life, part of a cosmic ecosystem [...] the final form of evolution on every planet»<sup>324</sup>. Il protagonista Haruo, motivato da sentimenti di vendetta contro il mostro per perdite familiari, guida una missione disperata

---

<sup>322</sup> Cfr. J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, p. 164.

<sup>323</sup> Fusione di "anime" (i.e. prodotto di animazione giapponese) e il nome originale di Godzilla.

<sup>324</sup> D. Shoefield, *The Kaiju as beholder*, cit., p. 13.

per la sua distruzione. Sconfitta dopo sconfitta, un'ultima speranza appare alla fine dell'ultimo film, quando le nuove popolazioni sorte sulla Terra evocano Void Ghidorah, una versione della nemesi extra-dimensionale e dotata di poteri d'intangibilità. Haruo, nel corso della storia, ha maturato una nuova consapevolezza nei riguardi del ruolo e dell'importanza di Godzilla. Decide così, alla fine, di salvarlo da sconfitta certa, ma non riesce comunque ad accettare il mondo che ha protetto. Il suo ultimo atto è quindi quello di uccidersi distruggendo la conoscenza che avrebbe permesso il ritorno di Void Ghidorah, una forte eco degli ultimi momenti del dottor Serizawa nel film originale.

Nella diegesi, la sopravvivenza di Godzilla-Terra, la più grande versione del personaggio, è fondamentale per un "normale" proseguo dell'esistenza sul pianeta. Ciò si applica a *Titanus Gojira*: è infatti la stessa la conclusione a cui arrivano i personaggi che l'hanno studiato e osservato più da vicino.

## b. Il nuovo Kong

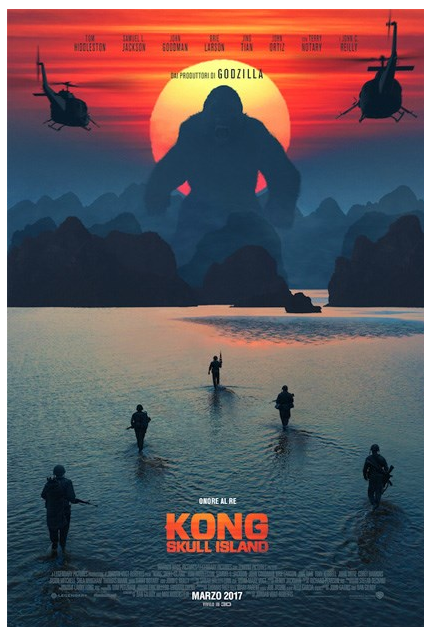


Figura 3.4 Poster ufficiale del film

*Titanus Kong* è la quinta incarnazione cinematografica del kaiju, e quella che può vantare di più apparizioni. *Kong: Skull Island* (Figura 3.4) riportò il primate gigante sul grande schermo dopo dodici anni di assenza. Il film rappresentò in più modi un distacco da ciò che l'ha preceduto, sia per propria sensibilità, sia per quella del blockbuster del nuovo millennio, e infine per far sì che fosse coerente con ciò che *Godzilla* aveva stabilito per il MonsterVerse. Superficialmente, una differenza si trova già nel titolo, che rinuncia al *King*. un'affermazione di nuova identità dell'iterazione e insieme un modo di evitare ripetizioni con il soprannome di Godzilla. D'altro canto, *Titanus Kong* porta in sé in parte l'eredità di ciò che è venuto prima, specie a livello di caratterizzazione. Dopo un prologo ambientato nel 1944, nel quale un pilota americano e uno giapponese incontrano Kong nella sua dimora, le vicende prendono moto nel 1973, quando Bill Randa della Monarch pianifica una missione di esplorazione in una misteriosa isola – la nuova versione di Skull Island – circondata da una tempesta perpetua. Randa è convinto che l'isola nasconda kaiju, e per affrontare la sfida recluta, oltre che degli agenti della Monarch, il mercenario James Conrad, la fotografa pacifista Mason Weaver e gli Sky Devils, uno squadrone di elicotteristi

appena reduci dalla guerra del Vietnam, capitanati dal tenente colonello Preston Packard. Una volta giunti a Skull Island, Randa dà l'ordine di mappare il territorio usando degli esplosivi, lanciati mentre sono in volo. In seguito a questa azione di profondo disturbo, Kong interviene e compie un massacro. I sopravvissuti si disperdono. Packard affronta Randa, che aveva approcciato le varie persone parlando di una generica missione scientifica e senza accennare a possibilità come queste – seppure ne fosse consapevole. In seguito alla strage di molti dei suoi uomini, Packard sviluppa un'ossessione per uccidere il primate, non dissimile da quella del capitano Achab nei confronti di Moby Dick. Weaver, Conrad e altri incontrano degli indigeni (che hanno dato il nome a Kong), tra i quali vive Hank Marlow, il soldato americano del prologo. Negli anni, Marlow ha stretto un rapporto di amicizia profondo con il soldato nipponico suo nemico e ha potuto osservare da vicino Kong. Spiega ai protagonisti che il primate è l'ultimo della sua specie e che ha imposto il suo comando agli altri kaiju dell'isola al fine di un'esistenza pacifica. In quest'ottica va interpretato il suo attacco contro gli elicotteri. I mostri che più resistono al suo dominio sono gli Strisciateschi (*Skull Crawlers*), enormi rettili bipedi invasivi il cui esemplare alfa, Ramarak, è responsabile della morte dei genitori di Kong. Uno Strisciateschi ha anche ucciso il soldato giapponese del prologo. Marlow si unisce agli altri nel loro tentativo di lasciare l'isola via barca.

Nel frattempo, gli Sky Devils sopravvissuti si fanno strada per l'isola alla ricerca di Packard. Nel loro cammino incontrano diversi kaiju, rimanendone spesso uccisi. La morte segue anche la squadra guidata da Conrad, che incontra uno Strisciateschi, il quale uccide Randa e altri. Durante la notte, Conrad e Weaver riescono a incontrare Kong e ad avere con lui un momento di innocente contatto. Tutti i personaggi ancora in vita riescono alla fine a ricongiungersi ai confini dell'isola. Packard è ormai avvelenato dal sentimento di vendetta: Marlow prova a spiegare che Kong è un necessario controaltare agli Strisciateschi, ma il tenente non vuole sentire ragione. Egli riesce a procurarsi del napalm e usarlo per ferire Kong, che viene temporaneamente abbattuto. La commozione risveglia Ramarak, che inizia a inseguire gli umani in fuga verso la barca. Kong si riprende, uccide Packard e si dirige verso il suo parricida. Dopo una faticosa battaglia, Kong riesce a uccidere lo Strisciateschi alfa, e i personaggi possono tornare a casa, senza avere intenzione di guardarsi indietro. Tra di loro Marlow, che può finalmente ricongiungersi alla sua famiglia.

Profonde differenze appaiono evidenti sin dal riassunto della trama. Il film si basa sulla premessa di americani che giungono a Skull Island, dove Kong è una figura centrale, ma al di là di questi elementi basilari esso prende una traiettoria diversa. Si tratta del film del

franchise in cui si passa più tempo nell'isola, dalla fine del primo atto in poi. Una decisione che sicuramente deriva dal voler separare questa iterazione dalla storia "tipica" di King Kong, per dargli un appeal di novità, ma che è altresì dettata dagli obblighi di un universo condiviso e continuativo di cui Kong è già previsto protagonista.

Al di là di queste circostanze di produzione, la piega del film è giustificata dalla narrazione stessa, a livello metaforico. *Kong: Skull Island* è il secondo *period piece* del franchise, ma il primo a essere ambientato negli anni '70. Anche il remake di Guillermin era ambientato negli anni '70, ma essi erano semplicemente il "tempo presente" nel periodo di produzione e rilascio del film. Jackson si era rifatto all'anno di uscita del film originale, mentre Vogt-Roberts la guerra del Vietnam. Il conflitto era ufficialmente finito proprio nel 1973, con la firma dell'armistizio e il ritiro delle truppe americane dal territorio, di fatto segnandone la sconfitta. Gli Sky Devils stanno appunto tornando a casa, e Packard è all'inizio indeciso se affidargli una nuova missione. La loro intromissione a Skull Island, i bombardamenti iniziali, i pericoli dell'area e infine la fuga sono echi di storia vera. A sostenere questa scelta c'è il costante riferimento e utilizzo di altre opere appartenenti o rielaboranti il periodo, come i *needle-drop* di canzoni dei Black Sabbath o il richiamo ad *Apocalypse Now* (id., F. F. Coppola, 1979), la cui iconica inquadratura del sole tramontante viene citata nella prima inquadratura completa di Kong (Figura 3.5), usata insistentemente nel marketing. L'appariscente parallelo permetterebbe anche di far fronte alle possibili accuse legate alla controversia razzista che hanno raggiunto i film precedenti. Se Skull Island viene interpretata come il Vietnam, allora Kong è un Vietcong. Le azioni degli americani non sono più inquadrare nell'ottica del Destino Manifesto o simili ideologie, e quelle di Kong sono di un monarca che difende la pace del proprio territorio. Le dinamiche sono



Figura 3.5 Prima inquadratura completa di Titanus Kong

quelle della guerra, un'invasione che fu percepita come ingiustificata dagli stessi cittadini statunitensi, e in questo senso noi spettatori siamo portati a prendere le parti del kaiju, nonostante il suo iniziale intervento risulti in svariate uccisioni di esseri umani. Il film è letto tramite questa esplicita e pervasiva allegoria, ed essa rende poco applicabile qualunque possibile connessione della figura di Kong con quella di una persona afroamericana.

Tale riconfigurazione si ha anche nel rapporto con la “donna”: un corrispettivo di Darrow-Dwan si può ritrovare, alla lontana, in Mason Weaver, unica donna bianca e bionda del film. Seppur stringa effettivamente un legame con Kong, il personaggio rimane poco più di un omaggio ai ruoli precedenti, non solo per la diversa personalità (e professione), ma anche per divergenza dell’arco della storia: Weaver non viene mai rapita e trattenuta dalla bestia. Viene però, sempre nell’ottica del riferimento più che della riproposizione, tenuta in salvo dal primate durante lo scontro con Ramarak, che la donna aveva ferito per aiutare Kong. Siamo insomma nel solco tracciato da Jackson, ora approfondito grazie allo scarto della trama tipica: Kong non è spinto da infatuazione, ma da sincera apprensione dettata dal suo stato emotivo. Come nel remake di Jackson, Kong soffre la sua solitudine: ultimo della sua specie – nel caso del *MonsterVerse* anche orfano prima del tempo –, isolato sovrano dell’isola, Kong ha bisogno di compagnia in quanto animale sociale, e la ritrova potenzialmente negli umani. Weaver e Conrad sono gli unici personaggi nel film che si sono avvicinati a lui con intenti pacifici. Si può inoltre speculare che la particolare relazione con Ramarak funga da motivazione in più per la protezione di Weaver: Kong può trovare difficile vedere il suo parricida mietere un’altra vittima. Questi sentimenti di trauma e vendetta possono sembrare forzati se impiegati per *Godzilla* (la sua specie è stata annientata da quella dei MUTO, ma di fatto il titano si comporta con i suoi avversari sempre nello stesso modo), appaiono invece appropriati per il più “umano” Kong.

Questa tensione a socializzare con gli umani venne poi reiterata nelle apparizioni successive. Nella prima stagione di *Skull Island* (2023-) si scopre in flashback che Kong ha stretto una vera e propria amicizia con una ragazza naufragata sull’isola. La morte della ragazza, per mano di un altro kaiju, lo aveva lasciato in un profondo stato di amarezza. La stagione è ambientata negli anni ’90, e non è chiaro in che anno questa specifica trama prenda luogo, se non dopo gli eventi del primo film. In *Godzilla vs Kong* e *Godzilla e Kong: Il Nuovo Impero* una delle relazioni principali dei film è l’amicizia tra Kong e Jia, una ragazzina sordomuta, ultima sopravvissuta dell’etnia Iwi, nativa di Skull Island. La connessione tra i due, alimentata dalla simile storia di vita, è rafforzata dalla rivelazione che il primo riesca a comunicare con la seconda tramite un rudimentale linguaggio dei segni, che Kong utilizza esclusivamente con lei. Si aggiunge un altro tratto in questo progetto di umanizzazione: in *Kong: Skull Island*, il primate – come detto da Marlow – è un adolescente. Kong, a livello fisico è interpretato, sempre grazie alla *motion capture*, da Terry Notary, uno stuntman e coordinatore di fruttuosa carriera a

Hollywood. In un'intervista di Patrick Shanley per l'Hollywood Reporter<sup>325</sup> Notary afferma ciò in relazione al personaggio e alla sua performance:

One of the interesting things about this character is he's an adolescent and he's lonely. He's got a burden and a weight on his shoulders and it was kind of like playing a 14-year-old that's trapped in the life of an adult. He's a protector. The whole movie is pretty much an introduction to him and who he is and him coming into himself.

Sia *Titanus* Gojira che *Titanus* Kong sono autoproclamati monarchi amministratori di ciò che percepiscono essere il loro regno. Mentre la natura del primo è più istintiva, distaccata, quella del secondo è più sfaccettata: il suo ruolo ha ripercussioni emotive, dalla gioventù rubata al lutto e la malinconia che prova dopo una sconfitta.

Ciò non vuol dire, comunque, che non ci siano tratti animaleschi in questa versione. Anzi, a fronte di un recupero del lato "empatico" dei due remake, l'iterazione del *MonsterVerse* recupera anche il lato più selvaggio che appartiene più propriamente all'originale. Il massacro degli elicotteristi è impietoso e uno di loro viene anche mangiato dalla bestia, un'azione che Kong non compiva dal film di Cooper-Schoedsack. Questa furia (che per ora non si è ripetuta su umani) si ha anche contro i suoi avversari titanici, che in caso di vittoria Kong tende a fare letteralmente a pezzi.

Sempre similmente a *Godzilla*, il portamento di Kong possiede della *gravitas*. Nella stessa intervista, Notary risponde a una domanda sul futuro di Kong affermando:

You start thinking about how he's going to grow up, obviously. You kind of want to plant a seed, and you kind of know what the seed is, what it's going to grow into, but I think he's going to grow into this real protector, a noble man. The next one he'll be in his prime and he'll be a budding gentleman. (*Laughs.*) A budding warrior who has even more responsibility and more to deal with now that everything else has been unleashed. Again, the burden is the real juice of the character. That's what drives him, that's what keeps him from just being this wavering, "What do I do with myself?" guy. He's lost his family; he's lost

---

<sup>325</sup> 'Skull Island': Kong Motion-Capture Actor on Sequel Plans and Seeking Andy Serkis' Blessing?, hollywoodreporter.com, 2017.

everything. He's got to uphold this sense of duty. With that responsibility comes the depth and the richness that I think is going to grow into the character.

Notary non è tornato per i film di Wingard. Essi sono improntati all'avventura fantasy di escapismo propria dei film dell'era Shōwa, la preferita del regista come traspare in una sua intervista-discussione<sup>326</sup> in compagnia di Yamazaki (e in altre istanze).

Detto questo, i due sequel si mantengono sulla traiettoria tracciata dall'artista di *mocap*, a riprova dell'importanza della coerenza interna per un moderno universo condiviso. Il kaiju, ormai adulto, si è evoluto in un vero e proprio guerriero. In *Godzilla vs Kong* il suo impeto difensivo lo porta a schierarsi contro Godzilla – nonostante lo svantaggio – per aiutare gli umani quando il comportamento del sauro diventa erratico, e successivamente ad aiutare Godzilla dalla vera minaccia che lo stava influenzando. In *Godzilla e Kong: Il Nuovo Impero*, scoprendo dell'esistenza nella Terra Cava di suoi simili, sottomessi al giogo del malvagio Skar King, Kong progetta immediatamente di liberarli. Kong si dimostra collaborativo senza essere accomodante, possiede un senso etico che si potrebbe definire umano, così come un carattere fiero che lo porta a sfidare l'autorità sia di Godzilla che di Ghidorah; in battaglia si dimostra nobile (come quando salva un primate emissario di Skar da morte certa seppur avesse provato a ucciderlo) e, come nel film di Vogt-Roberts, fa frequente uso di armi.

Accanto a questa individualità si ha il progetto più largo della costruzione di un pantheon coerente del MonsterVerse. Nell'ultimo film di Wingard si rivela che, precedentemente all'insurrezione di Skar, che ha costretto Godzilla a imprigionare lui e i suoi alleati nei meandri della Terra Cava, la specie di Kong («the great apes») era deputata a proteggere l'umanità.

### 3. TEMATICHE ED ESTETICA

Il MonsterVerse edifica su ciò che il genere aveva posto precedentemente, costruendo una visione precisa del tema della Natura, e utilizzando un linguaggio visivo e soluzioni narrative che – pur permettendo alle singole personalità dei registi di emergere – spesso dipingono i Titani alla stregua di divinità.

#### a. Influenze culturali: l'incontro tra Giappone e USA

---

<sup>326</sup> *Director on Director | In Conversation with Adam Wingard & Takashi Yamazaki | IMAX®*, Canale 'IMAX', Youtube.com, 2024.

Si è detto quindi di come *Godzilla* (2014) omaggi *Godzilla* (1954) con riferimenti e una ripresa del tono distintivo. Il film americano recuperò però anche l'impianto narrativo dell'originale, colmando la distanza tra le culture. Il folclore giapponese, prima di essere fonte di ispirazione per il *kaijū eiga*, aveva anche fatto da base per il teatro kabuki e Nō, che altresì convergono a influenzare i film di mostri. Barr afferma che

le rappresentazioni kabuki presentano spesso una struttura piuttosto rigida che si fa carico di gran parte del dramma. Di conseguenza le opere del teatro kabuki sono famose per avere un inizio lento, crescere verso un grande momento culminante seguito poi da un rapido epilogo.<sup>327</sup>

Si vede *Godzilla* (1954) seguire pedissequamente questo schema, con il mostro che compare interamente a circa metà film, dando catarsi di una tensione costruita fino a quel momento, per poi raggiungere un totale di otto minuti di *screentime* nell'intera pellicola, per lo più concentrati alla fine. Barr cita *Cloverfield* e *Pacific Rim* come esempi di film americani che si ispirano a questa ritrosia verso il mostrare la bestia, anche se la tensione viene mantenuta da conflitti minori. È però il film di Edwards a essere la riproposizione più consistente di questo approccio. Il film è stato accusato sia da critica che da pubblico di essere “noioso”<sup>328</sup>, data l'esiguità della presenza su schermo del mostro del titolo. Ciò non solo è coerente con lo stile registico di Edwards, che già in *Monsters* aveva centellinato le apparizioni delle creature, ma si caratterizza anche come fedeltà nei confronti dello schema kabuki su cui si era imperniato il film di Honda. *Godzilla* è anticipato da dialoghi e sfuggevoli apparizioni. Successivamente alla sua rivelazione completa, Edwards, nelle sue apparizioni la visione del mostro è spesso breve od ostruita. È solo nel più movimentato finale – che pure include un setting e una fotografia che oscura anche solo parzialmente le creature – che il film “si lascia andare” da questo punto di vista, per poi chiudersi meno di cinque minuti dopo la risoluzione dello scontro. In totale, al sauro vengono dedicati «circa dieci minuti su due ore»<sup>329</sup> di *screentime*.

Un'influenza minore che concorre a definire il *kaijū eiga* come codificato da *Godzilla* (1954) è quella del teatro Nō. La narrazione tipo di questo teatro

---

<sup>327</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 68.

<sup>328</sup> Cfr ivi, pp. 70-71.

<sup>329</sup> Ivi, cit., p. 247.



si basa sullo *Jo*, il primo atto, nel quale viene introdotto ogni personaggio e si espone la trama; il secondo atto, lo *Ha*, spesso aumenta la quantità di azione presente nel film; infine il *Kyu* porta a una lenta soluzione della vicenda che si conclude nel silenzio.<sup>330</sup>

Tale andamento si ritrova rispettato in *Godzilla* (2014), in particolare il “silenzio” finale: pure nella parte più “d’azione” Edwards opta per uno stile sobrio e non bombastico, il che lo avvicina al film originale di Honda e ne fa recupero di sensibilità che erano andate relativamente perse già nei seguiti dell’era Shōwa.

Di tutt’altra fattura invece *Kong: Skull Island*: esso non solo aumenta il minutaggio dedicato al mostro protagonista, ma anche quello dedicato ai co-protagonisti titanici. Una volta salpati a Skull Island, l’incalzante ritmo è scandito da costanti incontri con diversi kaiju, rendendo la pellicola un vero e proprio film di avventura. Vogt-Roberts non andò mai incontro alle stesse critiche che abbiamo viste poste a Edwards. Ciò si può attribuire al fatto che *Kong: Skull Island* vada più incontro alle aspettative e ai gusti occidentali e in particolare statunitensi.

Per il pubblico di massa, almeno, la promessa di uno spettacolo di violenza è tale che gli spettatori acquisteranno o andranno a vedere un film di genere kaiju solo per sussultare alla fine o esclamare che quella era la parte migliore.<sup>331</sup>

I due film capostipiti del MonsterVerse rappresentano due possibili risposte alla predominanza che la cultura giapponese ha avuto nel definire il filone kaiju: il primo di riverenza, il secondo di totale allontanamento. Gli Stati Uniti, infatti, si avvicinano al genere in modo profondamente diverso rispetto al Giappone o anche ad altre nazioni. Si è discusso dell’influenza del folklore su questo cinema, sia che sia quello nipponico od orientale in generale. A differenza di queste culture, come già detto, quella americana è troppo giovane per avere una mitologia condivisa da cui attingere per creare queste storie. «In breve, per gli occidentali questo tipo di cinema è una lavagna vuota»<sup>332</sup>: anche se ci sono esempi di pantheon dell’Ovest rielaborabili per pellicole kaiju, come quello scandinavo in *Troll Hunters* (*Trolljegeren*, André Øvredal, 2010) non c’è qualcosa di veramente comparabile a quelli

---

<sup>330</sup> Ivi, cit., p. 73.

<sup>331</sup> *Ibidem*.

<sup>332</sup> Ivi, cit., p. 220.

dell'Est, non solo per una questione quantitativa di massa di storie, ma anche per il ruolo che queste leggende coprono nel definire valori morali fondanti della società.

A questa distanza si aggiunge poi lo scadente lavoro di adattamento cui i *kaijū eiga* (o film asiatici della stessa categoria) andavano incontro nei primi tempi della vita del genere. Abbiamo visto l'esempio lampante della distribuzione americana di *Godzilla* (1954): si tratta però solo della punta dell'iceberg.

Già solo il doppiaggio crea una sorta di effetto tabula rasa per il pubblico. Come osserva David Kalat, il passaggio dal giapponese all'inglese [...] era spesso manipolato in maniera orribile, il risultato diretto di una traduzione bizzarra, affrettata e spesso dilettantesca. L'imposizione di un'altra lingua, orientata al marketing piuttosto che all'autenticità, ha rimosso qualsiasi significato pregnante dal genere kaiju, permettendo al pubblico americano di attribuirgli i propri. Numerosi temi e idee sono andati letteralmente perduti nelle traduzioni.<sup>333</sup>

Barr sostiene che gli Stati Uniti siano una nazione «propensa alla violenza»<sup>334</sup> e che da ciò potrebbero derivare i significati che gli americani proiettano sui kaiju. Al di là di provare o confutare tale asserzione in senso generale, è innegabile che ci sia una propensione a vedere e usare questi film come teatri di distruzione fine a sé stessa. Ciò si osserva fin dalle *tag-line* usate nei poster di distribuzione americana per i film giapponesi di *Godzilla*: esse insistevano sullo spettacolo di devasto e le dimensioni sulle creature come punto efficace di marketing<sup>335</sup>. In quest'ottica si può leggere l'approccio alla stazza dei mostri nel *MonsterVerse*. *Titanus Gojira*, a poco più di cento metri (poi leggermente aumentati nel corso del franchise) è la versione più imponente del personaggio al momento della sua introduzione (è stato poi superato da *Godzilla-Terra*)<sup>336</sup>. *Titanus Kong* già nella sua forma adolescente supera del doppio le precedenti iterazioni, per poi sfiorare il sauro atomico nella sua forma adulta. Il discorso si ripete per gli altri adattamenti di kaiju preesistenti. Chiaramente, anche quelli nativi del *MonsterVerse* si adattano a questo nuovo standard, posto in sostegno di un'estetica del disastro.

---

<sup>333</sup> Ivi, cit., p. 222.

<sup>334</sup> Ivi, cit., p. 225.

<sup>335</sup> Cfr. ivi, p. 223.

<sup>336</sup> Cfr. ivi, pp. 246-247 per un'infografica della stazza dei vari *Godzilla* filmici.

Sotto molti aspetti, il genere kaiju è visto negli Stati Uniti come una creazione improntata sul “facciamoli a pezzi, divertiamoci a guardare cose che vengono distrutte”. [...]. Per gli americani, i film di kaiju possono essere visti come la rappresentazione dello sfortunato valore culturale della violenza: più è grande e asettica meglio è. In tutta la cultura statunitense la violenza è l'intrattenimento preferito.<sup>337</sup>

Nel panorama della distruzione cinematografica il cinema kaiju è tipicamente una versione non macabra: i palazzi crollano e le strade si riempiono di macerie, ma gli effetti sulle singole persone – e i loro corpi – sono più che altro ignorati. La devastazione è spersonalizzata e attenuata. Questo approccio permette un accostamento del genere all'intrattenimento più americano del wrestling. A questo proposito, Barr afferma:

Negli Stati Uniti le battaglie fra kaiju sono spesso state paragonate al wrestling professionistico: per esempio, basti considerare le “mosse” che Godzilla ha eseguito nella sua storia [...]. I personaggi principali [...] sono enormi, capaci di manovre straordinarie e svolgono alla perfezione il ruolo di “buono” o di “cattivo”. Inoltre, il wrestling contempla una storia che porta sempre a una battaglia [...]. La violenza di entrambe le forme è però basata in modo estremo sulla fantasia. [...]. Come la violenza kaiju, anche quella del wrestling professionistico è insieme reale in modo eccitante e confortevolmente finta. [...] Un chiaro equivalente kaiju può essere riscontrato nella maggior parte dei film della media e tarda era Shōwa.<sup>338</sup>

Questa connessione è andata relativamente persa con la chiusura di questo periodo: esso era percepito – come già detto – come più infantile, anche per colpa della natura degli scontri. Non è però mai scomparsa, grazie anche a filmmaker fan di quelle produzioni: per esempio, Wingard include una mossa di wrestling nel suo ultimo film (Figura 3.6).

---

<sup>337</sup> Ivi, cit., pp. 222-228.

<sup>338</sup> Ivi, cit., pp. 232-234.

La dimensione di distacco insita a questo approccio si sposa bene alle sensibilità statunitensi, in particolare dell’America post-11 settembre. Le scene di distruzione di edifici in città erano già relativamente frequenti nei



Figura 3.6 Godzilla ‘suplexa’ Kong in Il Nuovo Impero

blockbuster americani – si pensi all’incenerimento dell’Empire State Building in *Independence Day* (id., R. Emmerich, 1996) – ma la tragedia, che ha visto il crollo di una delle costruzioni più iconiche del mondo nel mezzo di un centro cittadino incredibilmente popolato – ha fatto sì che tale iconografia esplodesse negli anni successivi<sup>339</sup>: si pensi alla spietata conquista di Chicago di *Transformers 3 (Transformers: Dark of the Moon)*, M. Bay, 2011), all’assedio di New York in *The Avengers* (id., J. Whedon, 2012) e alla rovina della fittizia ma statunitense Metropolis in *L’Uomo d’Acciaio (Man of Steel)*, Z. Snyder, 2013). Ciò che è seguito all’attacco alle Torri Gemelle ha parallelamente alimentato la «tendenza americana alla violenza asettica»<sup>340</sup>: l’invasione in Medio Oriente è infatti stata accompagnata da un attento evitare che immagini o video espliciti circolassero alla popolazione a largo. Si recupera, per questa estetica, l’etichetta di “porno del disastro”, che inizialmente era

una critica culturale nei confronti dei media di informazione che [...] si precipitavano immediatamente sulla scena di qualunque disastro e cominciavano a trasmettere dal posto quasi nell’arco di pochi minuti [...] nel regno del disaster porn la parola chiave è “sicurezza”. Le sofferenze possono abbondare ma, se non documentate o riferite, la gente, e in particolare gli americani, si sente a proprio agio a guardare interminabili servizi riguardo a quell’evento.<sup>341</sup>

In contesto filmico, l’espressione si riferisce all’esaltazione della violenza su scala metropolitana senza che la carneficina che ne consegue sia chiaramente mostrata.

I due film capostipiti del MonsterVerse, in realtà, resistono quest’approccio, in vie diverse. *Godzilla* (2014), pur ambientando le sue scene d’azione in zone popolate, rifiuta di enfatizzare la distruzione, grazie anche alla già esaminata influenza della sensibilità giapponese e del film originale nello specifico. Il più movimentato *Kong: Skull Island* opta invece per

<sup>339</sup> Cfr. ivi, pp. 239-240.

<sup>340</sup> Ivi, cit., p. 237.

<sup>341</sup> Ivi, cit., p. 239.

un'ambientazione fantastica e non sfugge dal mostrare, anche da vicino, le cruente fini dei personaggi umani. Sono invece i tre seguiti che più rispondono a questa aspettativa, come si vede in particolare dai tre climax, ambientati rispettivamente a Boston, Hong Kong e Rio de Janeiro: lo scontro di mostri rade al suolo queste città, ma la presenza umana non è sentita, tranne l'obbligatoria inclusione dei personaggi protagonisti, necessaria più a scopo di trama che altro (difatti, nei film di Wingard, essi sono a distanza di sicurezza dalla zona del conflitto).

Un altro elemento che accumuna i primi due film del franchise, ma che in questo caso si riverbera anche nei progetti seguenti, è il rapporto che si instaura con la figura dell'esercito americano. Si è visto nel capitolo precedente come i film americani di kaiju mappino l'oscillazione della relazione tra il pubblico statunitense e le sue forze armate. In ciò, i film di Edwards e Vogt-Roberts si possono saldamente inserire nella curva negativa di questo rapporto. *Godzilla* (2014) include l'esercito in modo strutturale, facendo del proprio protagonista un veterano artificiere e ponendolo in condizioni di doversi associare nuovamente al mondo militare nella speranza di poter tornare a casa. Questo aggancio permette al film di mostrare pienamente il totale fallimento delle forze armate nei confronti dell'emergenza:

l'esercito americano è sconcertato, incapace di far fronte in modo efficace agli eventi che si susseguono, e quasi immediatamente ricorre al suo unico asso nella manica come migliore speranza di successo.<sup>342</sup>

Questa inettitudine raggiunge i suoi estremi in due momenti: quando il piano di attivare ordigni nucleari per attirare e uccidere i MUTO finisce invece per potenziarli, e quando Ford viene incluso nella missione paracadutista nel terzo atto (con l'obiettivo di discendere a San Francisco), nonostante il protagonista fosse tecnicamente fuori servizio e in possesso di competenze specifiche ben lontane dal compito alla mano. Il film, in questo modo, ripete l'atteggiamento che lo stesso Edwards aveva tenuto in *Monsters*, che, come si è visto, ha come premessa la relativa sconfitta dell'esercito americano contro gli alieni invasori. Entrambe le pellicole parteciperebbero al sentimento di sfiducia alimentato dalla controversa Guerra al terrorismo (Figura 3.7). In quest'ottica, nella scena del film di Edwards in cui Godzilla arriva sulla terraferma causando uno tsunami nelle Hawaii, Barr legge un rimando visivo ai video amatoriali dell'attentato del 2001<sup>343</sup>.

---

<sup>342</sup> Ivi, cit., p. 262.

<sup>343</sup> Cfr. ivi, pp. 110-111.

Il fatto che i kaiju del MonsterVerse si nutrano di radiazioni serve a sostenere questa prospettiva di critica alla forza militare statunitense: è dal cinema nucleare che l'esercito viene ritratto come particolarmente pronò all'utilizzo di ordigni atomici per risolvere una crisi, dunque la decisione di rendere le radiazioni nutrimento per i titani fa sì che i militari siano profondamente smarriti nell'elaborare un piano d'azione. In un'intervista condotta da Brian Bishop per The Verge<sup>344</sup>, Edwards spiega:

probably the most powerful thing that we've discovered in terms of nature is the nuclear age, is that, you know, the power of splitting the atom or whatever; and that was always at the heart of the original and so something that came from free with the Godzilla movie was like- you know, we've spent the last few decades going you know with this amazing like abuse of nature really, this Pandora's box that we've opened with the nuclear power and it's like "yeah we can have weapons and you can't have weapons, you're not allowed to do that and these countries can have nuclear power and these countries can't" and then what naturally comes from Godzilla is, well: what if they were giant creatures that were attracted to radiation? Suddenly like everything would be flipped and you would want to be getting rid of this stuff and- so that was, for me that was really interesting and a good basis for our film.

Due momenti di ironia coronano questo approccio. Quando la MUTO raggiunge Brody, assetata



*Figura 3.7 Prima stagione di Monarch, Episodio 3 'Secret and Lies': un soldato arruolato dalla Monarch dipinge in segno di sfida la bomba da usare contro Godzilla. La detonazione si rivelerà inutile*

di vendetta per la perdita del nido, la reazione immediata e istintiva del protagonista è quella di puntarle una pistola contro, un'azione derisoriamente inutile a cui fa seguito l'intervento di Godzilla,

l'unica forza che può avere un impatto concreto. In chiusura del film, la gente che vede Godzilla risvegliarsi e ritornare nell'oceano lo accoglie celebrando (a cui fanno eco i notiziari mostrati).

---

<sup>344</sup> 'Godzilla' director Gareth Edwards explains why monsters still matter, Canale 'The Verge', Youtube.com, 2014.

Questa decisione mette il film in contrapposizione con il tono del teatro *Nō* a cui si era ispirato fino a quel momento, seppur l'atteggiamento dei personaggi non si rifletta nella regia, e può addirittura sembrare insensata nel contesto della storia: nessuna persona, se non chi aveva interagito con Monarch, aveva una precisa idea di cosa fosse appena successo. L'animo festoso delle persone riflette la loro assegnazione di una "bontà" a Godzilla, ed è segno di riconoscenza per il suo intervento. Si tratta però di una proiezione: a *Titanus Gojira*, come si è argomentato, i singoli umani non interessano particolarmente, e il fatto che la difesa del suo territorio coincida con la salvezza della nostra specie è appunto una coincidenza, senza contare che il kaiju «è responsabile della morte di migliaia di individui e di danni per milioni di dollari»<sup>345</sup> e che non vengono rilasciate informazioni sufficienti per la comprensione del comportamento dei MUTO. Questa apparente incongruenza si spiega conoscendo il contesto socioculturale: si può interpretare la scena come rappresentativa del bisogno del popolo americano di rifarsi e affidarsi a una figura salvatrice, un ruolo che le forze militari, dopo l'invasione in Medio Oriente, non potevano più svolgere.

Agli occhi della gente, Godzilla ha preso con successo il posto dell'esercito americano – in modo assurdo, adesso è diventato una parte vitale delle forze di difesa nazionale. Naturalmente, tutto questo è in contrapposizione con la logica interna del film, che presenta Godzilla come una forza della natura, preoccupata solo di uccidere i M.U.T.O.; il pubblico occidentale ignora del tutto questo particolare, sempre che lo abbia davvero saputo, e attribuisce alle sue azioni motivazioni umane.<sup>346</sup>

*Kong: Skull Island* recupera questo approccio e anzi lo accentua ambientando il film durante la guerra nel Vietnam, l'altro principale periodo oltre alla guerra in Iraq-Afghanistan dove la sfiducia nei confronti dell'esercito americano raggiunge i massimi storici. Il massacro degli elicotteristi non serve solo come dimostrazione dell'aggressività animalesca di Kong, ma anche della totale impreparazione e inadeguatezza dei soldati reclutati. La scena, infatti, non prende mai le forme di una vera battaglia, di uno scontro ad armi pari: Kong distrugge i velivoli uno dopo l'altro, uccidendo le persone al loro interno, senza trovare grande opposizione. La fuga diventa l'unica opzione possibile, sia in quel momento che per il resto del film, sia per i militari

---

<sup>345</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit., p. 248.

<sup>346</sup> *Ibidem*.

che per gli altri personaggi. L'unico personaggio appartenente all'esercito che si oppone a questa soluzione, proponendosi invece di contrastare Kong, è Packard: il suo intento viene dipinto come deleterio e tutto sommato "cattivo", al punto che il tenente assume il ruolo di vero e proprio *villain* umano. Si può pensare che questo gli guadagni la fine ignobile di essere schiacciato da un pugno di Kong senza particolari aspettative di empatia da parte dello spettatore.

I film seguenti si mantengono su questo solco, senza più sentire il bisogno di reiterare il punto di vista: l'esercito di fatto non compare più, se non in sequenze molto brevi, e sempre sconfitto. La *Monarch* ne fa le veci – parzialmente, perché ha una più chiara comprensione dei kaiju –, sia nel senso di organizzazione dotata di arsenale, sia nel senso della quasi inutilità dei loro sforzi, se non proprio danno: si veda il momento in *Godzilla II – King of the Monsters* quando usano una nuova versione del distruttore d'ossigeno contro King Ghidorah, stordendo invece Godzilla. Nella prima stagione di *Monarch*, l'agenzia del titolo assume più che altro il ruolo di antagonista: pur condividendo un set di valori morali con i protagonisti, gli agenti sono spesso fuorviati e irrigiditi da necessità burocratiche. L'impatto positivo che gli umani riescono ad avere nel *MonsterVerse* viene da azioni individuali di persone che hanno maturato una consapevolezza del loro posto nel teatro titanico. In ogni caso, si tratta di azioni minori: il contributo principale alla risoluzione della trama viene sempre dai kaiju protagonisti.

Dai conflitti in Iraq e Afghanistan, tanto l'esercito quanto il pubblico americano hanno appreso una dura lezione: equipaggiamenti da molti milioni di dollari e tattiche secolari potevano essere resi quasi inutili da gruppetti con pochi fondi e scarsa disciplina. Anche se i singoli ufficiali e soldati americani godono ancora di grande popolarità per le loro capacità e il loro coraggio, il mitico ideale dell'esercito americano visto come un'enorme creatura inarrestabile dalle molte sfaccettature è stato nuovamente messo in discussione e, come risultato, gli americani si sono di nuovo rivolti ai loro kaiju sostitutivi: King Kong e Godzilla.<sup>347</sup>

In questa prospettiva, i kaiju del *MonsterVerse* possono essere associati ai supereroi, i quali costituiscono di fatto la categoria narrativa che più si avvicina a essere il folclore statunitense. Per questo argomento mi rifaccio al libro *Il fumetto supereroico*<sup>348</sup> (2010) di Marco Arnaudo.

---

<sup>347</sup> Ivi, cit., p. 278.

<sup>348</sup> Marco Arnaudo, *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Roma, Tunué, 2013



I fumetti di supereroi vengono letti e apprezzati in moltissimi paesi del mondo (così come per i film di Hollywood), ma nessun paese ha prodotto storie di supereroi in misura nemmeno lontanamente paragonabile agli Stati Uniti. [...] I supereroi possono insomma essere tradotti e venduti ovunque, ma la loro prerogativa principale è sempre di riflettere le ansie e i desideri del pubblico statunitense.<sup>349</sup>

Dunque, se i kaiju sono uno strumento a portata di tutto il mondo ma radicato per lo più nella cultura nipponica, allora il Supereroe ne è il corrispettivo d'oltreoceano, vista anche la potenzialità che possiede di rappresentare turbolenze culturali. Arnaudo spiega che i tratti specificamente statunitensi intessuti nel genere supereroico c'è la tensione al progresso personale e collettivo, motivata da fervente ottimismo e sostenuta dal possesso e dalla conoscenza degli strumenti che servono a ottenerlo, e soprattutto c'è l'individualismo, nel senso di presa coscienza del valore del singolo e delle sue capacità di supportare lo Stato. Quest'ultima caratteristica viene esplicitata a livello visivo grazie agli appariscenti e personali costumi<sup>350</sup>. Essi, tra l'altro, costituiscono una superficiale connessione con i kaiju, in quanto tale iconografia, almeno in parte, è ispirata a quella del wrestling, specie per quanto riguarda le maschere e le braghe dei primi supereroi (come Superman e Batman), prese direttamente dagli *strongmen* degli anni '30. Come si è visto precedentemente, il wrestling ha funto anche da ispirazione per l'aspetto più "d'azione" di una parte del cinema dei mostri giganti. La dinamica "cross-over", per cui personaggi introdotti indipendentemente, può inoltre appartenere a entrambi i filoni. Dougherty traccia un parallelo in un'intervista rilasciata a Collider<sup>351</sup> per la rubrica *The Witching Hour*. Parlando dei kaiju protagonisti di *Ghidorah! Il Mostro a Tre Teste*, il regista afferma: «I mean they were the original kaiju team-up you know, they were the Avengers of the Godzilla franchise, way back in the 60s».

Può capitare inoltre che, come manifestazione dei loro poteri, certi supereroi assumano una forma gigante. In *Guardiani della Galassia Vol. 3* (*Guardians of the Galaxy Vol. 3*, J. Gunn, 2023), all'eroico albero umanoide Groot viene dato l'ordine «Full kaiju!» da una sua alleata, al che risponde aumentando la sua stazza. Abbiamo visto kaiju veri e propri esistere in film e

---

<sup>349</sup> M. Arnaudo, *Il fumetto supereroico*, cit., p. 79.

<sup>350</sup> Cfr. *ivi*, pp. 80-81.

<sup>351</sup> *Godzilla: King of Monsters Director Michael Dougherty Interview – The Witching Hour*, Canale 'Collider Interview', Youtube.com, 2019.

fumetti di supereroi e, al contrario, dei supereroi esistono nei canoni dei mostri giganti, come Jet Jaguar o Ultraman. A livello più concreto, la quadrilogia di *Avengers* affianca, anticipando, il MonsterVerse nell'uso narrativo dell'esercito. In *The Avengers* esso è completamente impotente di fronte alle forze invasori aliene guidate dal malvagio Loki (così come lo è lo SHIELD). Gli unici che possono ergersi di fronte alla minaccia sono gli eroi del titolo: avviene quindi la stessa sostituzione nella mente del pubblico che abbiamo visto per la fine di *Godzilla* (2014), e come per quel franchise, le forze militari di fatto scompaiono nei sequel.

Il paragone non può però arrivare alla totale identità: associare della moralità ai kaiju è più difficile che farlo con i supereroi. La maggior parte dei tentativi di dipingere un dato kaiju come entità positiva o negativa prende più la forma di proiezione – da parte di personaggi e pubblico – di comportamenti che a esso non appartengono, e riflesso di un nostro bisogno di compartimentalizzare gli esseri dal punto di vista etico.

#### b. La deificazione del Mostro e la perdita di controllo dell'Uomo

Se il paragone con i supereroi è motivato ma pur sempre limitato dalle questioni sopradette, si può sostenere che l'inumanità – biologica, morale – dei kaiju li avvicini invece di più a delle divinità. Questo paragone esiste fin dagli albori del genere. Si è potuto vedere come la presenza di raggruppamenti umani organizzati intorno, almeno a livello religioso, alla figura di un mostro caratterizzi film da entrambi le parti dell'Oceano Pacifico: King Kong e Mothra, nelle loro prime ma anche seguenti apparizioni, sono venerati da popoli fittizi creati apposta per la trama delle loro pellicole originali. La deificazione diegetica (nel senso di “commessa dai personaggi”) delle grandi bestie non è mai scomparsa come tratto del genere, ritrovabile com'è anche ai giorni nostri. Si pensi al culto creatosi attorno a Godzilla-Terra o alla malvagia cabala delle “Sorelle dei Kaiju” nella serie spin-off *Pacific Rim: La Zona Oscura* (*Pacific Rim: The Black*, G. Johnson e C. Kyle, 2021-2022). È d'altronde comprensibile come l'imponenza e l'estraneità dei kaiju motivi alcuni personaggi al timore e rispetto religioso. Ciò si può riflettere a livello extra-diegetico, e quindi sotto-testuale: gli spettatori stessi sono invitati dagli autori del film a intendere le creature come delle divinità, un'intenzione che si è potuto vedere avere successo.

Barr avanza questa prospettiva commentando la spersonalizzazione ed edulcorazione delle scene di distruzione del genere, che spesso colpiscono edifici politici ed economici.

Visti attraverso questa lente molti kaiju, che spesso provengono dalla campagna o dallo spazio, possono anche essere visti come una sorta di effetto purificatore dell'umanità, divinità irate che cancellano il peccato del capitalismo e riportano le persone allo stato naturale.<sup>352</sup>

La devastazione di istituzioni può quindi assumere il doppio ruolo di intrattenimento visivo non cruento e di universalizzazione della metafora: sono gli elementi alla base di ogni società che vengono attaccati, e non solo le singole persone; l'umanità tutta è quindi da ritenersi bersaglio della punizione divina rispetto a qualunque peccato il kaiju di turno rappresenti. In generale, il fatto che i kaiju siano “forze della natura” in carne e ossa ne può fare un corrispettivo moderno degli dèi degli antichi pantheon politeisti.

Il *MonsterVerse* si è finora astenuto dal presentare la distruzione di edifici iconici o istituzionali, ma divinizza i suoi mostruosi protagonisti con soluzioni visive e di *worldbuilding*. La scelta del termine “Titani”, specifica del franchise, porta già con sé un'indicazione programmatica: titani sono notoriamente le gigantesche creature antagoniste degli Olimpi. Si hanno anche dei riferimenti con i nomi specifici: per esempio *Titanus* Scylla richiama il mostro mitologico Scilla; *Titanus* Tiamat richiama la dea babilonese Tiāmat. I titani sono così antichi da essere come fuori dal tempo: le loro radici sono nebulose, e alla fine dei conti, non rilevanti. L'aumento della stazza rispetto ai corrispettivi precedenti può essere letto anche in quest'ottica, oltre che come soluzione per aumentare la devastazione nelle scene d'azione.

Nel film di Edwards, Graham definisce *Titanus* Gojira «a god, for all intents and purposes», al che Brody – che ancora non ha visto la creatura – risponde «A monster», possibile segno della sua concezione immatura – legata a una morale più semplice – dei fenomeni che gli si stanno per spiegare davanti. La regia di fatto “dà ragione” alla scienziata: le inquadrature che lo riprendono, siano esse soggettive o campi larghi, restano fermamente ancorate alla prospettiva umana, influenzata dall'oscurità della notte e dalla polvere delle macerie: così si restituisce un senso di incommensurabilità della creatura, orrenda e affascinante, non animale né mostro ma incarnazione del divino sublime. Nella scena a Honolulu, il MUTO maschio devasta indisturbato l'aeroporto. L'intervento di alcuni militari si ritorce contro di loro contro quando il contrattacco del kaiju dà il via a una reazione a catena di esplosioni che coinvolge gli aerei e gli edifici in prossimità. A sostenere questa cacofonia ci sono le urla terrorizzate delle persone per strada. Segue l'introduzione del sauro: la camera resta a livello d'uomo, inquadrandone solo

---

<sup>352</sup> J. Barr, *Godzilla e altri kaiju*, cit. p. 229.

il piede che atterra. Le esplosioni cessano, la gente ammutolisce come in religioso silenzio. La camera solleva lo sguardo accompagnata dal canto corale e lugubre dello score, e raggiunge un climax nel ruggito di Godzilla. Nella scena del paracadutismo, ripresa insistentemente nel marketing, il campo della camera si allarga all'intera città per trasmettere appieno la portata di quello che sta succedendo. I soldati, che nel loro volo verso una San Francisco messa a ferro e fuoco rilasciano del fumo segnalatore rosso, sembrano discendere nell'inferno (Figura 3.8).

Il contributo maggiore a questo progetto viene da Dougherty, che nel suo *Godzilla II – King of the Monsters* enfatizza la



Figura 3.8 I militari discendono nel campo di battaglia

divinizzazione dei kaiju protagonisti. È il film che introduce le versioni americane di King Ghidorah, Mothra e Rodan, affiancati da altre creature a cui sono però concesse solo apparizioni-cameo. La trama prende il via dal tentativo della scienziata della Monarch Emma Russell di risvegliare i vari kaiju dormienti sparsi per il globo, spinta dalla convinzione che l'umanità non si meriti il comando del pianeta. Tale sentimento di sottomissione ai kaiju è talmente forte da surclassare il suo lutto personale: Russell aveva infatti perso un figlio nella battaglia di San Francisco, evento che ha frantumato in modo quasi irreparabile la stabilità della sua famiglia. Il piano di Russell va presto fuori controllo quando il risveglio di King Ghidorah promette conseguenze molto più gravi di quello che la paleobiologa prevedesse. Il kaiju alieno sfida la supremazia territoriale di Godzilla influenzando il clima del pianeta: in quanto specie invasiva, Ghidorah non si sarebbe inserito nei piani di Russell, ma avrebbe dettato la fine di ogni forma di vita sul pianeta che non sia la sua o quella delle creature che rispettano il suo dominio. Il percorso del personaggio si conclude in un sacrificio, che sostiene e riconosce il ruolo di regolatore dell'ordine a Godzilla. Il film continua la deificazione di Edwards procedendo per un versante che fa più riferimento alla cristianità, cosa che abbiamo già visto fare dall'originale *King Kong*, seppur in misura minore.

Dougherty, in un'altra intervista per Collider,<sup>353</sup> parlando dell'approccio di Edwards e Vogt-Roberts afferma:

so I wanted to push that even further, like take what worked from those two films and push it even further and push it into this sort of like biblical realm. You know our mantra on the film a lot of times was to put the “God” back in “Godzilla”, you know to really depict these things as ancient primal deities so that they weren't just big monsters destroying cities, that we felt like we were opening up the Book of Revelation; and if we wanted to embrace the mythology that these creatures were worshipped by some previous ancient civilization then really depict them that way, to pick the most something that would make you drop to your knees if you looked up on the skies and saw them.

Tale è la sensibilità che fa da sfondo al film, specie per quanto riguarda i kaiju comprimari. «The devil has three heads» recitano gli appunti di Graham su Ghidorah. La creatura è supposta essere antica, eppure le tracce iconografiche lasciate dalla storia sono scarse: ciò viene spiegato dagli scienziati della Monarch come una *damnatio memoriae* collettiva, tale era il terrore che il drago a tre teste ha ispirato ai vari popoli che ha incontrato. L'utilizzo di questo lessico ha dei precedenti del genere. Si pensi a *Gojira vs Destroyer*: quando i personaggi scoprono che la tecnologia del distruttore d'ossigeno potrebbe essere replicata nonostante il sacrificio di



Figura 3.9 King Ghidorah usurpa il regno di Godzilla chiamando i titani a sé

Serizawa, uno di loro afferma che «la scoperta potrebbe risvegliare il diavolo». Dougherty però indubbiamente enfatizza questa prospettiva. A circa metà film, dopo aver temporaneamente sconfitto Godzilla, Ghidorah si erge sopra un vulcano

fumante, estende le ali e grida al cielo, risvegliando gli altri kaiju sparsi per la terra e invitandoli a riconoscerlo come nuovo alfa. Davanti a lui, una croce – chiaramente cristiana – di legno, unico elemento che rompe i colori dominanti dell'inquadratura (Figura 3.9).

Rodan, dal canto suo, viene chiamato “demone di fuoco” dalle testimonianze scritte ritrovate dalla Monarch. La sua prima apparizione lo vede emergere da un vulcano attivo, che gli lascia

<sup>353</sup> *Godzilla: King of Monsters Director Mike Dougherty Interview*, Canale 'Collider Interviews', Youtube.com, 2019.

parte della pelle in fiamme, che si riversano sulle persone quando in volo. Ciò è, su ammissione di Dougherty, una citazione alla prima apparizione filmica del personaggio, nella quale esso muore precipitando dentro un vulcano. Potenzialmente, può essere anche letta come una citazione alla “forma di fuoco” che il kaiju assume in *Gojira vs MekaGojira* (*Gojira tai MekaGojira*, T. Okawara, 1993). Nell’economia del film americano, questa scelta lo allinea visivamente a Ghidorah, di cui diventerà serviente dopo un breve scontro (Figura 3.10).

A opporsi a questo spettro di colori c’è Mothra, unica kaiju alleata di Godzilla. La sua bioluminescenza blu la avvicina al mostro del titolo, per il colore che le sue scaglie dorsali assumono quando caricano il respiro atomico. Blu è inoltre il colore dominante dei poster ufficiali. *Titanus*



Figura 3.10 Rodan emerge, risvegliato da Ghidorah

Mothra (Figura 3.11) è, rispetto agli altri mostri, relativamente distante dalle precedenti versioni del personaggio per quanto riguarda le caratteristiche fisiche. Aldilà dell’aumento della stazza, la creatura è molto più vicina alla falena del suo nome piuttosto che alla farfalla per cui la Toho aveva sempre optato. Viene inoltre dotata, oltre che alla citata bioluminescenza, di un pungiglione, e soprattutto, di un nuovo potere: un’onda di energia emessa dalle ali,



Figura 3.11 Mothra spiega le ali nella sua prima inquadratura completa

accompagnata da luce accecante, che la Monarch chiama “Godrays”, un termine coerente con l’approccio sotteso al film. Sempre per *The Witching Hour*, Dougherty afferma: «so

like Mothra for example, to me she’s this ancient goddess, you know? She’s the true protector of nature, she’s a benevolent protector.» Questa affermazione fa eco a *Godzilla contro Mothra* (*Gojira tai Mosura*, T. Okawara, 1992), nella quale viene chiamata “protettrice dell’umanità”, e in generale all’eredità del personaggio. Ciò che il *MonsterVerse* fa di particolare è enfatizzare il rapporto simbiotico con il sauro, e il ruolo di suo controaltare. Il film di Dougherty è infatti la prima istanza in cui viene chiamata “regina dei mostri”, e nella sua apparizione successiva, in *Godzilla e Kong*, si dice che la kaiju è sovrana della Terra Cava: si fa quindi di lei l’altro estremo dell’asse dell’ordine mondiale. In opposizione ai due “demonici” mostri antagonisti,

Mothra, è un'entità che si potrebbe definire angelica: è l'unico titano la cui presenza non è accolta con terrore o preoccupazione dagli umani protagonisti – piuttosto ammirazione e rilassatezza –, il ritmo della narrazione rallenta con la sua comparsa, il suo dispiegamento delle ali raggiunta la forma matura è accompagnato da un campo largo che ne possa mostrare l'interezza e il suo ingresso nello scontro finale avviene dall'alto, con lei che fende le nubi con un raggio di luce. Queste soluzioni sono recuperate nel film di Wingard, dove la vediamo impegnata a salvare gli umani nell'unica scena d'azione in cui è coinvolta, e dove inoltre svolge il ruolo di pacificatrice dei due kaiju del titolo, nello stesso modo in cui lo era stata in *Ghidorah!*. Nonostante le differenze di superficie, quindi, si può sostenere che a livello di caratterizzazione si tratti di un adattamento fedele, che edifica su ciò che è venuto prima.

Un ultimo adattamento del canone Tokyo nel MonsterVerse è quello di MechaGodzilla. Si tratta della quinta iterazione filmica del *mecha*: le precedenti appartengono a ciascuna rispettivamente alle quattro ere del franchise. Shōwa-MechaGodzilla è la versione più diversa dal resto nonostante sia la prima. Coerentemente con le trame del periodo, si tratta di una creazione di alieni infiltrati nella Terra con mire di conquiste. Considerato questo, e che Shōwa-Godzilla svolge ormai da dieci anni il ruolo di (più o meno riluttante) protettore, il *mecha* in questione assume uno statuto totalmente negativo. Nei film delle altre ere, gli intenti di Godzilla non sono più allineati con quelli dell'umanità, e questo colora in senso positivo MechaGodzilla, ora stabilizzatosi come creazione umana. Heisei-MechaGodzilla viene sconfitto da Godzilla (aiutato da Rodan), che si ritira pacificamente nell'oceano dopo aver recuperato un infante della propria specie, unico suo obiettivo del film. Alla sua disfatta alcuni personaggi rispondono con un'affermazione della supremazia invincibile delle forze naturali. Millennium-MechaGodzilla vince il mostro temporaneamente, ricacciandolo ferito nell'oceano, seppur sostenendo danni sostanziali. Reiwa-MechaGodzilla, della trilogia anime, è l'unico che non copia la forma del kaiju: è invece un'intera città composta di nano-metallo. “MechaGodzilla City” è la versione che più si è avvicinata a sconfiggere il kaiju, ma questa vittoria sarebbe poi degenerata in un'espansione incontrollata della nanotecnologia che avrebbe inglobato e sterilizzato l'intero pianeta. I protagonisti disattivano dunque il sistema, cercando una soluzione alternativa. Il MechaGodzilla americano fa da innesto della trama di *Godzilla vs Kong*. Creato dall'Apex Cybernetics (un'agenzia adiacente alla Monarch) sotto la supervisione del dottor Simmons, il *mecha* è strutturato attorno alla materia cerebrale di Ghidorah recuperata dal film precedente: Godzilla lo percepisce, ed entra in stato offensivo senza però sapere con precisione contro chi slanciarsi, risultando in comportamenti erratici e violenti. La Monarch, confusa da questo

sviluppo perché non al corrente dei progetti di Apex, tenta di fermare il kaiju “reclutando” Kong: esso, durante gli eventi di *Godzilla II – King of the Monsters* – coerentemente con il suo carattere stabilito nel film di Vogt-Roberts – aveva rifiutato il richiamo di Ghidorah e non era quindi presente alla sconfitta di quest’ultimo, evento che ha segnato l’affermazione di Godzilla come alfa dei kaiju emersi. «Kong bows to no one» afferma la dottoressa Ilene Andrews, ricercatrice a Skull Island: ciò fa del primate l’unica speranza dell’umanità.

Il MechaGodzilla delle ere Heisei, Millennium e Reiwa è una figura ambigua: introdotto come meraviglia della tecnologia, accolto con gioia da personaggi che si sentivano sinceramente minacciati da Godzilla, veniva poi contestato dalla narrativa dei film, i cui personaggi sollevano il dubbio se valga la pena sfidare la legge naturale che il kaiju rappresenta. In questo senso, la versione americana recupera la schiettezza dell’era Shōwa: nella sua prima apparizione, il

*mecha* americano è dipinto con toni lugubri e accolto con spavento dai protagonisti, nonostante si tratti di operato umano (Figura 3.12). L’idea di sfidare *Titanus* Gojira – non una forza benevola ma di

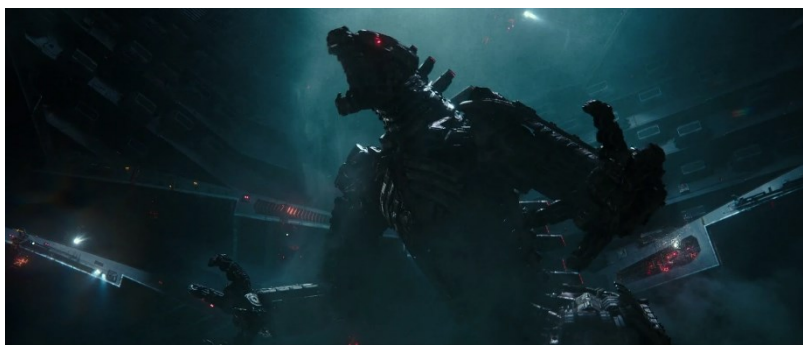


Figura 3.12 MechaGodzilla viene attivato

fatto neanche vera e propria minaccia nemica – pare meritare un giudizio negativo. In aggiunta, la situazione nel film degenera rapidamente. Ghidorah “rinasce” dalla sua materia cerebrale, uno sviluppo di trama che assomiglia a quello di Millennium-MechaGodzilla, costruito dalle ossa del Godzilla originale, in cui lo spirito di quest’ultimo sembra riemergere. Nel film americano questo ritorno è più esplicito e di statuto totalmente negativo: Ghidorah prende il controllo del corpo robotico, uccide Simmons, emerge dal laboratorio sotterraneo, distrugge l’area popolata nella quale si ritrova, si volta verso Godzilla e ride in modo sinistro: inequivocabilmente una forza malevola. Il tentativo di contrastare il dominio di Godzilla e l’esistenza in generale dei kaiju diventa un semplice *rematch* di titani, uno scontro che avrebbe potuto condannare l’umanità intera: il drago reincarnato infatti sconfigge Godzilla, ed è solo l’alleanza improvvisata con Kong che permette di avere un lieto fine. La Legendary è la prima a fare del *mecha* sia una creazione umana che un elemento in luce totalmente negativa, esemplificata dalla scrittura di cattivo superficiale utilizzata per Simmons. «This is how we, as specie, win» è l’ultima frase di senso compiuto pronunciata in modo arrogante dallo scienziato prima che il robot, a cui si stava riferendo, lo uccida. Nel contesto del film e del franchise intero,



questa sequenza è da intendere come punizione per *hybris*, non dissimile dal destino di Packard in *Kong: Skull Island*.

Il MonsterVerse ha dimostrato interesse a esplorare il reagire e l'adattarsi delle persone quando messe di fronte all'esistenza (e continua comparsa) dei kaiju. Tra la compensazione di Simmons e lo squilibrio di Russell esiste un "giusto mezzo" rappresentato da personaggi come Serizawa. Lo scienziato è protagonista del punto di svolta di *Godzilla*. A circa due terzi del film, dopo ripetuti fallimenti, l'esercito si rivolge allo scienziato per capire come procedere riguardo alla situazione di Godzilla e dei MUTO. Serizawa risponde: «The arrogance of Man is thinking nature is in our control, and not the other way around. Let them fight». Da quel punto in poi, il piano consiste nel fare affidamento a Godzilla, rimettendosi al suo potere e al suo ruolo di ordinatore. Anche se nella scena sta parlando a un militare, concetti come quello di "controllo" e "arroganza dell'Uomo" diventano a mio avviso fondanti dell'intero franchise.

La seconda parte della canzone *Godzilla* (1977) della band Blue Öyster Cult recita insistentemente «History shows again and again how nature points out the folly of Man». Una cover della canzone, performata da Serj Tankian, è stata composta per essere usata nei titoli di coda di *Godzilla II – King of the Monsters*, con testo originale praticamente intatto. Ancora: nel climax di *Godzilla vs Kong*, il secondo interviene a favore del primo perché Jia gli spiega la situazione. L'impatto positivo più grande da parte di un umano è quindi dell'unica persona che ha effettivamente vissuto costantemente con kaiju. Jia assumerà un ruolo simile nel sequel quando si rivelerà essere l'unica persona in grado di risvegliare Mothra. Il MonsterVerse costruisce delle trame dove i personaggi che comprendono e accettano il ruolo dell'umanità in questo nuovo ordine mondiale hanno ragione. L'idea di Serizawa di rimettersi a Godzilla si rivela la via giusta; Russell è redenta nel momento del sacrificio; Jia mette in moto eventi che salvano l'umanità. I film sostengono i personaggi che si oppongono a una visione antropocentrica del mondo. Le azioni di personaggi come Packard e Simmons invece non solo si rivelano inutili, ma mettono in pericolo altre persone.

*Godzilla e Kong* si apre con un combattimento a Roma tra Godzilla e l'insubordinata Scylla: alle lamentele del governo italiano la Monarch risponde con sufficienza e indifferenza, secondo la logica del "così va il mondo". Gradualmente infatti, film dopo film, il volto del globo cambia radicalmente: i kaiju sono ormai ovunque, coesistono al fianco delle persone, la loro presenza sfiora la quotidianità, i loro scontri hanno toccato tutti i continenti. Il conflitto Uomo vs Natura, così centrale nel genere e nella visione del film di Edwards, su cui poi il franchise ha edificato, vede qui un vincitore nel secondo elemento. In *Gojira vs MekaGojira* una protagonista afferma

che il regno dei dinosauri sulla terra è durato centocinquanta milioni di anni, mentre l'umanità esiste solo da due milioni: l'implicazione è che bisogna mettere in prospettiva la propria storia per comprendere la fragilità del nostro dominio sul mondo. Alla fine del film, un altro personaggio chiede se Godzilla e "Baby" (il nome dato dai personaggi all'infante *Gojirasaurus*) torneranno «quando il tempo dell'umanità sarà finito». A proposito del *King Kong* originale, Chiesi afferma che «La violenza di King Kong a New York è la negazione della supremazia dell'essere umano. [...] Kong è l'incubo che gli uomini hanno pensato di addomesticare, di esporre in catene per assicurare se stessi»<sup>354</sup>. La fine della padronanza umana sul pianeta è uno spettro che aleggia sul genere fin dal principio, ed è con il MonsterVerse – e parallelamente la trilogia di Godzilla-Terra – che si concretizza. Il canone Shōwa aveva già stabilito la presenza contemporanea di una moltitudine di kaiju, ma essi vivevano insieme nella fittizia Isola di Mostri, senza disturbare l'esistenza ordinaria delle persone, se non durante gli eventi confinati alle trame dei film. Nel franchise della Legendary invece sono una presenza ineluttabile e costante. Si tratta quindi di uno scenario finora solo ipotizzato, che non si rifà a situazioni reali. Le creature del MonsterVerse non sono indicate o discusse come metafore precise nel modo in cui altre lo sono state. Due eccezioni si possono avere in Kong, associato al Vietnam, e in Ghidorah, responsabile di un letterale cambiamento climatico. Nel primo caso però, l'associazione svanisce dopo il film di Vogt-Roberts, mentre l'impatto che Ghidorah ha sull'atmosfera non ha particolare effetto sullo sviluppo della trama. La letteratura sul MonsterVerse tende non vedere nei singoli titani connessioni con contesti ed eventi specifici: questo può dipendere da una questione di vendibilità dei film, che devono essere distribuiti in tutto il mondo. Insieme, però, rappresentano una generica Natura che, come da timori contemporanei, reclama il suo dominio sul pianeta.

Si può sostenere che tale "titanocentrismo" stia iniziando a riflettersi nella struttura della narrazione stessa. Questo è quello che ha affermato Wingard parlando del suo ultimo film in un'intervista<sup>355</sup> a Collider:

I wanted to do a movie that really leaned into something that I felt like I had never seen before in a monster film, which was, you know, a movie that really allows the monster POV to tell the story. The monsters themselves tell a lot of their own story in this film and that was the draw for me.

---

<sup>354</sup> R. Chiesi, *King Kong*, cit., p. 103.

<sup>355</sup> *Godzilla x Kong Director Adam Wingard Interview: Easter Eggs, Future Sequels & Elon Musk's Influence*, Canale 'Collider Interviews', Youtube.com, 2024.

L'ancora degli spettatori alle storie dei precedenti film – nonostante si aggirassero attorno ai mostri – è stata comunque sempre umana. In *Godzilla x Kong*, la trama principale è invece quella del primate: il film si apre, continua e si chiude con lui. Attorno al suo sviluppo si organizzano le due sottotrame, una riguardante gli agenti della Monarch e l'altra Godzilla. Il viaggio di Kong, fisico ed emotivo, riguarda il ritrovamento dei suoi simili, lo scontro con il loro leader malvagio Skar e il diventare padre surrogato di Suko, un adolescente della sua specie. L'innegabile centralità di Kong a livello narrativo fa eco alla centralità assunta dai Titani nella diegesi dell'universo condiviso. Max Borenstein, sceneggiatore di *Godzilla, Kong: Skull Island*, *Godzilla vs Kong* e soggettista di *Godzilla II – King of the Monsters*, sostiene questo approccio. In un'intervista<sup>356</sup> di Jack Giroux per SlashFilm, lo scrittore, in relazione alla possibilità di un film del franchise senza – o quasi – umani, afferma: «I think it'd be pretty cool. I think it is possible. It would be very ambitious. I think it's totally possible to do that with the absolute minimum amount of human characters and really characterize the creatures». I personaggi umani sono stati d'altronde un aspetto spesso criticato di questi film. Al momento di scrittura dell'elaborato, un sequel di *Godzilla e Kong* è stato annunciato, senza Wingard alla regia. Non si può quindi prevedere se la Legendary continuerà sulla via di rendere i titani personaggi completamente realizzati, ma di un progetto di tale natura c'è sicuramente un desiderio, dietro e davanti la camera.

---

<sup>356</sup> *MonsterVerse writer Max Borenstein wants a Godzilla and Kong movie without any pesky humans*, slashfilm.com, 2021.

## CONCLUSIONI

Il cinema kaiju, a fronte di una sua categorizzazione da “sottogenere”, è particolarmente fertile, e la sua popolarità non sembra dare segni di arresto. La sua costante fortuna è permessa soprattutto dalla versatilità della figura della grande bestia “mostruosa”, perno del filone. I film in questione intercettano stimoli esterni di varia natura – sociale, politica e scientifica – rielaborati nelle trame e nella scrittura dei personaggi adattandosi ai periodi, luoghi e autori della realizzazione cinematografica: ciò permette una rivitalizzazione continua. In tempi recenti il genere è stato sostenuto dallo sviluppo delle tecnologie degli effetti visivi, che trovano nel genere e nell’animazione della creatura un terreno fruttuoso. Questo connubio, ripetutamente celebrato, ha visto l’anno scorso l’assegnazione del premio Oscar per tale categoria a *Godzilla Minus One* (2023), diretto da Takashi Yamazaki, che con collaboratori si è anche occupato dell’effettistica.

In virtù di questa poliedricità, la disamina qui effettuata è lungi dall’essere esaustiva: concentrata sull’apporto cinematografico, ha ignorato l’aspetto transmediale che connota fortemente il filone. Ancora, va sottolineata l’esistenza di nuclei tematici minori non approfonditi, come quello relativo alla sofferenza mentale. Il sopracitato film di Yamazaki, *Godzilla Minus One* (2023), per esempio, è stato frequentemente letto come narrazione sulla sindrome del sopravvissuto, un disturbo di stress post-traumatico che impedisce un’elaborazione sana della propria sopravvivenza a fronte della morte altrui.

Un’altra considerazione riguarda film che non sono stati inclusi in letteratura dentro il filone sebbene presentino creature giganti, con ruoli primari o secondari nella narrazione e che presentano questioni fortemente se non totalmente associabili a nuclei individuati nell’elaborato.

In ogni caso, quello che è emerso dalle analisi è la spinta del kaiju in diverse direzioni. Il giovane pubblico pensato per la trilogia *Mosura* (1996-1998) non è di certo quello che il regista Bong Joon-Ho ha pensato per il suo *The Host* (2006), che evoca fenomeni più complessi rispetto alla questione ambientale e che spesso si colora di tinte horror. Il budget di quest’ultimo è di circa di undici milioni di dollari, una cifra quasi venti volte inferiore rispetto al finanziamento del *King Kong* di Peter Jackson, uscito solo l’anno precedente. E se i registi di questi ultimi film sono entrambi autori premiati e acclamati, lo stesso non si può dire di altri filmmaker che hanno contribuito alla fortuna del genere; similmente esiste una grande distanza tra le pellicole, in cui ritroviamo prodotti di ottima fattura e quelli invece relegati all’etichetta di film di serie

B. Variano i target, variano gli investimenti e varia il lustro associato a questi sforzi. Variano anche le tematiche e il modo in cui sono elaborate. Per esempio, a fronte di una pervasività del nucleare nel franchise di Godzilla, si ha un totale disinteresse in quello di King Kong. Lo stesso Godzilla, come visto, è lontano dal possedere una caratterizzazione univoca.: è stato visto sia come vittima patente che come cause delle sofferenze che come causa delle sofferenze che affliggono il Giappone, come forza sia di distruzione che salvifica, accolto dai personaggi con timore ma anche con trionfo. Questa ambivalenza è acquista talvolta anche nelle riproposizioni del personaggio. Kong risulta più stabile nella sua rappresentazione, e tuttavia lo statuto del primate è variabile. Per esempio, l'umanità attribuita al Kong più recente – che si sforza di tenere in salvo Weaver dagli attacchi di Ramarak – è contrapponibile all'animalesca violenza con cui esso pone fine allo scontro: arrotolando il pugno con cui tiene la donna attorno alla lingua dell'avversario e strappandogli di netto le intestine dalla bocca.

Anche quando inseriti nello stesso nucleo tematico i kaiju possono essere distanti nella loro valenza metaforica: Orga di *Gorgo* (1961) è visto come simbolo di ribellione contro forze imperiali, Manda di *Atragon* (1963) ne è strumento. Nel conflitto Uomo vs Natura, la seconda è sconfitta nel film di Cooper-Schoedsack, ma vittoriosa nel *MonsterVerse*. Quest'ultimo franchise è capace sia di accogliere la lezione della “pietà per il mostro” dei film capostipiti nella rappresentazione della ‘Titana Madre’ Shimo, che di negarla per la propria versione di King Ghidorah, seppur entrambi antagonisti di Godzilla. Ancora, l'invasore alieno di *Atom* (1970) viene sconfitto dall'unione di due popoli mentre quando i protagonisti statunitensi *Monsters* (2010) incontrano i latino-americani della zona infetta, l'invito di questi ultimi è invece alla resa. Gli invasori del *Pacific Rim* (2013) sono l'apocalisse che i piloti di Jaeger si promettono di “cancellare”, e sono quindi da respingere; se il Godzilla-Terra della trilogia d'animazione del 2017/18 trasforma il globo a suo favore, incarnando così esso stesso il pianeta, questa trasformazione è da accettare. E così via.

Così come è refrattario a essere introiettato nei macro-generi a cui di volta in volta si è visto affiliato, il cinema kaiju, pur preservando dei fili rossi nel corso del suo sviluppo, dalle origini a oggi, rifiuta prospettive univoche: in tale multiformità risiede il fascino suscitato negli studiosi, alle cui argomentazioni ho fatto riferimento, nei pubblici e in me.

## BIBLIOGRAFIA

### 1. Contributi in copia fisica

Arnaudo M., *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Roma, Tunué, 2013

Barr J., *Godzilla e altri kaiju: guida ai mostri giganti del cinema*, North Carolina, McFarland & Company Inc., 2019.

Cervini A., *Il cinema del nuovo millennio: Geografie, forme, autori*, Roma, Carocci Editore, 2021.

Chiesi R., *King Kong*, Roma, Gremese Editore, 2005.

Di Giorgio D., Gigante A., Lupi G., *Godzilla – Il re dei mostri*, Livorno, Il Foglio – Collana Cinema, 2012.

Esposito R., Della Mora M., Monteleone M., *Fant'Asia – Il cinema fantastico dell'Estremo Oriente*, Bologna, Granata Press, 1994.

Gisotti M., *Ecovisioni: l'ecologia al cinema dai fratelli Lumière alla Marvel*, Milano, Edizioni Ambiente, 2022.

Guiducci R., Escobar R., Finetti U., Giacci V., Giannetta Treviso R., Bruno E., *Mostri al microscopio – Critica del cinema catastrofico*, Venezia, Marsilio Editori, 1980.

Menarini R., *Cinema e fantascienza*, Bologna, Archetipo Libri, 2012.

Scaglioni M., *TV di culto: la serialità televisiva americana e il suo fandom*, Milano, Vita & Pensiero, 2006.

Russo G., *King Kong*, Latina, Tunué, 2005.

Terrier M., *Storia del cinema giapponese*, Torino, Lindau, 2008.

Zinni M., *Schermi radioattivi: L'America, Hollywood e l'incubo nucleare da Hiroshima alla crisi di Cuba*, Venezia, Marsilio Editori, 2013.

## 2. Contributi online

Anderson J. N., *Drift compatibility: "Pacific Rim" and the international blockbuster*, Academia.edu, InVisible Culture, 2013.

Dowd J. J., *Three Kongs: Race, Gender and Fear in Hollywood Ape Films*, Georgia, Università della Georgia – Dipartimento di Sociologia, 2017.

Friedmann J. L., *Music to Climb By: Rising Chromaticism in Max Steiner's Score for King Kong*, Academia.edu, Academy for Jewish Religion California, 2022.

Manzo K., *The usefulness of climate change movies*, Academia.edu, Newcastle University, 2017.

Ping Wee W., *Wagner's Leitmotif and how it has influenced film music in closing the gap between the audience and the characters on screen for a more immersive experience*, Academia.edu, Liverpool Hope University, 2016.

Zajaczkowska J. M., *Cli-fi: cinematic visions of climate change. Filmmakers' gloomy fantasies or a plausible future?*, Academia.edu, Contributoria, 2015.

## SITOGRAFIA

### 1. Interviste per iscritto, per data di pubblicazione

*'Skull Island': Kong Motion-Capture Actor on Sequel Plans and Seeking Andy Serkis' Blessing?*, hollywoodreporter.com, 2017.

*MonsterVerse writer Max Borenstein wants a Godzilla and Kong movie without any pesky humans*, slashfilm.com, 2021.

*Takashi Yamazaki on the 'Striking' Connection Between Godzilla Minus One and Oppenheimer*, moviemaker.com, 2024

### 2. Interviste video, per data di pubblicazione

*Gareth Edwards talks bringing realism to Godzilla from the SXSWS premiere*, Canale 'HitFix', Youtube.com, 2014.

*Godzilla: King of Monsters Director Michael Dougherty Interview – The Witching Hour*, Canale 'Collider Interview', Youtube.com, 2019.

*Godzilla: King of Monsters Director Mike Dougherty Interview*, Canale 'Collider Interviews', Youtube.com, 2019.

*Director on Director | In Conversation with Adam Wingard & Takashi Yamazaki | IMAX®*, Canale 'IMAX', Youtube.com, 2024.

*Godzilla x Kong Director Adam Wingard Interview: Easter Eggs, Future Sequels & Elon Musk's Influence*, Canale 'Collider Interviews', Youtube.com, 2024.



FILMOGRAFIA ET AL.<sup>357</sup>

1925, *Un Mondo Perduto (The Lost World)*, Harry O. Hoyt.

1925, *Grass: A Nation's Battle for Life* (id.), Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack.

1925, *I Tre (The Unholy Three)*,  
diretto da Tod Browning.

1925, *Caccia al Gorilla nel Congo Belga (The Gorilla Hunt)*, Ben Bubridge.

1927, *Chang: La Giungla Misteriosa (Chang: A Drama of the Wilderness)*, Merian C. Cooper  
ed Ernest B. Schoedsack.

1927, *Il Gorilla (The Gorilla)*, Alfred Santell.

1929, *Le Quattro Piume (The Four Feathers)*, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack e Lothar  
Mendes.

1929, *Slim Domatore (Circus Rookies)*, Edward Sedgwick.

1929, *King of the Kongo (The King of the Kongo)*, Richard Thorpe.

1930, *Ingagi* (id.), William S. Campbell.

1930, *Il Mistero del Gorilla (The Gorilla Mystery)*, Burt Gillett.

1931, *Il Dottor Jekyll (Dr. Jekyll and Mr. Hyde)*, Rouben Mamoulian.

1932, *Dottor Miracolo (Murders in the Rue Morgue)*, Robert Florey.

---

<sup>357</sup> La dicitura "in." è usata per i film inediti in Italia.

- 1932, *La Pericolosa Partita (The Most Dangerous Game)*, Ernest B. Schoedsack e Irvin Pichel.
- 1933, *King Kong* (id.), Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack.
- 1933, *Carambola d'Amore (The Intruder)*, Albert Ray.
- 1933, *Wasei Kingu Kongu* (in.), Torajirō Saitō.
- 1933, *Il Figlio di King Kong (The Son of Kong)*, Ernest B. Schoedsack.
- 1934, *Edo Ni Araweta King Kongu: Ōgon No Maki* (in.), Sōya Kumagai.
- 1949, *Il Giorno in cui l'Aria Cessò di Esistere (Kuki no Nakunaru Hi)*, Sueo Ito.
- 1953, *Il Risveglio del Dinosaurio (The Beast from 20,000 Fathoms)*, Eugène Lourié.
- 1954, *Monster from the Ocean Floor* (id.), Wyott Ordnung.
- 1954, *Assalto alla Terra (Them!)*, Gordon Douglas.
- 1954, *Godzilla (Gojira)*, Ishirō Honda.
- 1954, *The Snow Creature* (id.), William L. Wilder.
- 1954, *L'Uomo Invisibile (Tomei Ningen)*, Motoyoshi Oda.
- 1955, *Il Re dei Mostri (Gojira no Gyakushū)*, Motoyoshi Oda.
- 1955, *Il Mostro dei Mari (It Came from Beneath the Sea)*, Robert Gordon.
- 1955, *King Dinosaur* (id.), Bert I. Gordon.

- 1956, *Godzilla, King of the Monsters!* (id.)<sup>358</sup>, Ishirō Honda e Terry O. Morse.
- 1956, *Rodan, Il Mostro Alato (Sora no Daikaijū Radon)*, Ishirō Honda.
- 1961, *Gorgo* (id.), Eugène Lourié.
- 1961, *Mothra (Mosura,)*, Ishirō Honda.
- 1962, *Il Trionfo di King Kong (Kingu Kongu tai Gojira)*, Ishirō Honda.
- 1963, *Atragon (Kaitei Gunkan)*, Ishirō Honda.
- 1964, *Watang! Nel Favoloso Impero dei Mostri (Mosura tai Gojira)*, Ishirō Honda.
- 1964, *Ghidorah! Il Mostro a Tre Teste (San Daikaijū - Chikyū Saidai no Kessen)*, Ishirō Honda.
- 1965, *Daikaijū Gamera* (id.), Noriaki Yuasa.
- 1965, *L'Invasione degli Astromostri (Kaijū Daisensō)*, Ishirō Honda.
- 1966, *Il Ritorno di Godzilla (Gojira Ebira Mosura - Nankai no Daikettō)*, Jun Fukuda.
- 1966-1969, *King Kong (The King Kong Show)*, serie prodotta da William J. Keenan.
- 1967, *King Kong – Il Gigante della Foresta (Kingu Kongu no Gyakushū)*, Ishirō Honda.
- 1967, *Il Figlio di Godzilla (Kaijū-tō no Kessen - Gojira no Musuko)*, Jun Fukuda.
- 1968, *Gli Eredi di King Kong (Kaijū Sōshingeki)*, Ishirō Honda.
- 1969, *Gojira Minira Gabara - All Kaijū dai Shingeki (Gojira Minira Gabara Ōru Kaijū dai Shingeki)*, Ishirō Honda.

---

<sup>358</sup> Rimontaggio del film originale per il mercato statunitense.

1970, *Atom, il Mostro della Galassia* (*Gezora Ganime Kameba - Kessen! Nankai no Daikaijuu*), Ishirō Honda.

1971, *Godzilla – Furia di Mostri* (*Gojira tai Hedora*), Yoshimitsu Banno.

1972, *Godzilla contro i Giganti* (*Chikyū Kogeki Meirei - Gojira tai Gaigan*), Jun Fukuda.

1973, *Ai Confini della Realtà* (*Gojira tai Megaro*), Jun Fukuda.

1974, *Godzilla contro i Robot* (*Gojira tai Mekagojira*), Jun Fukuda.

1974, *L'Inferno di Cristallo* (*The Towering Inferno*), John Guillermin.

1975, *Distruggente Kong! La Terra è in pericolo!* (*Mekagojira no Gyakushū*), Ishirō Honda.

1975, *Lo Squalo* (*Jaws*), Steven Spielberg.

1976, *King Kong* (id.), John Guillermin.

1979, *Apocalypse Now* (id.), Francis Ford Coppola.

1983, *The Day After – Il Giorno Dopo* (*The Day After*), Nicholas Meyer.

1984, *Ghostbusters – Acchiappafantasmī* (*Ghostbusters*), Ivan Reitman.

1984, *Il Ritorno di Godzilla* (*Gojira*), Koji Hashimoto.

1986, *King Kong 2* (*King Kong Lives*), John Guillermin.

1989, *Godzilla contro Biollante* (*Gojira tai Biorante*), Kazuki Ōmori.

1991, *Godzilla contro King Ghidorah* (*Gojira tai King Ghidora*), Kazuki Ōmori.

- 1992, *Godzilla contro Mothra (Gojira tai Mosura)*, Takao Ōkawara.
- 1993, *Gojira vs Mekagojira (Gojira tai Mekagojira)*, Takao Ōkawara.
- 1994, *Gojira vs Space Gojira (Gojira tai Supēsu Gojira)*, Kensho Yamashita.
- 1995, *Gojira vs Destroyer (Gojira tai Desutoroia)*, Takao Ōkawara.
- 1996, *Independence Day* (id.), Roland Emmerich.
- 1996, *Mosura* (id.), Okihiro Yoneda.
- 1997, *Mosura 2 (Mosura Tsū Kaitei no Daikessen)*, Kunio Miyoshi.
- 1998, *Godzilla* (id.), Roland Emmerich.
- 1998, *Mosura 3 (Mosura Surī - Kingu Gidora Raishū)*, Okihiro Yoneda.
- 1999, *The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair (The Blair Witch Project)*, Daniel Myrick ed Eduardo Sánchez.
- 1999, *Gojira 2000 – Millennium (Gojira ni-sen – Milleniamu)*, Takao Ōkawara.
- 2000, *Gojira × Megaguirus - G Shōmetsu Sakusen (Gojira tai Megagirasu - Jī Shōmetsu Sakusen)*, Masaaki Tezuka.
- 2001, *Gojira Mosura King Gidora - Daikaijū Sōkōgeki (Gojira Mosura Kingu Gidora Daikaijū Sōkōgeki)*, Shusuke Kaneko.
- 2001, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia degli Anelli (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)*, Peter Jackson.
- 2002, *Gojira × Mekagojira (Gojira tai Mekagojira)*, Masaaki Tezuka.

2002, *Il Signore degli Anelli – Le Due Torri (The Lord of the Rings: The Two Towers)*, Peter Jackson.

2003, *Il Signore degli Anelli – Il Ritorno del Re (The Lord of the Rings: The Return of the King)*, Peter Jackson.

2003, *Gojira × Mosura × Mekagojira – Tōkyō SOS (Gojira tai Mosura tai Mekagojira Tōkyō Esu Ō Esu)*, Masaaki Tezuka.

2004, *The Day After Tomorrow – L’Alba del Giorno Dopo (The Day After Tomorrow)*, Roland Emmerich.

2004, *Gojira – Final Wars (Gojira – Fainaru Wōzu)*, Ryūhei Kitamura.

2005, *King Kong* (id.), Peter Jackson.

2006, *The Host (Gwoemul)*, Bong Joon-Ho.

2006, *Pirati dei Caraibi – La Maledizione del Forziere Fantasma (Pirates of the Caribbean: Dead Man’s Chest)*, Gore Verbinski.

2008, *Cloverfield* (id.), Matt Reeves.

2008, *Iron Man* (id.), Jon Favreau.

2008, *L’Incredibile Hulk (The Incredible Hulk)*, Louis Leterrier.

2010, *Monsters* (id.), Gareth Edwards.

2010, *Iron Man 2* (id.), Jon Favreau.

2010, *Troll Hunter (Trolljeren)*, André Øvredal.

2011, *Thor* (id.), Kenneth Branagh.

2011, *Transformers 3 (Transformers: Dark of the Moon)*, Michael Bay.

2011, *Captain America: Il Primo Vendicatore (Captain America: The First Avenger)*, Joe Johnston.

2012, *The Avengers* (id.), Joss Whedon.

2013, *L'Uomo d'Acciaio (Man of Steel)*, Zack Snyder.

2013, *Pacific Rim* (id.), Guillermo Del Toro.

2014, *Godzilla* (id.), Gareth Edwards.

2015, *Avengers: Age of Ultron* (id.), Joss Whedon.

2016, *Shin Godzilla (Shin Gojira)*, Shinji Higuchi e Hideaki Anno.

2017, *Kong: Skull Island* (id.), Jordan Vogt-Roberts.

2017, *Godzilla – Il Pianeta dei Mostri (Godzilla - Kaijū Wakusei)*, Kōbun Shizuno e Hiroyuki Seshita.

2018, *Avengers: Infinity War* (id.), Anthony Russo e Joe Russo.

2018, *Godzilla – Minaccia sulla Città (Godzilla - Kessen Kidō Zōshoku Toshi)*, Kōbun Shizuno e Hiroyuki Seshita.

2018, *Godzilla Mangiapianeti (Godzilla - Hoshi o kū Mono)*, Kōbun Shizuno e Hiroyuki Seshita.

2019, *Avengers: Endgame* (id.), Anthony Russo e Joe Russo.

2019, *Godzilla II – King of the Monsters* (*Godzilla: King of the Monsters*), Michael Dougherty.

2021, *Godzilla: Dominion* (id.), graphic novel scritta da Greg Keyes, illustrata da Drew E. Johnson.

2021, *Godzilla vs Kong* (id.), Adam Wingard.

2023, *Guardiani della Galassia Vol. 3* (*Guardians of the Galaxy Vol. 3*), James Gunn.

2023, *Godzilla Minus One* (*Gojira Mainasu Wan*), Takashi Yamazaki.

2023-, *Skull Island* (id.), serie creata e gestita da Brian Duffield.

2023-, *Monarch: Legacy of Monsters* (id.), serie creata da Chris Black e Matt Fraction, gestita da Chris Black.

2024, *Godzilla e Kong: Il Nuovo Impero* (*Godzilla × Kong: The New Empire*), Adam Wingard.