



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

## Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Magistrale in  
Lingue e Letterature Europee e Americane  
Classe LM-37

Tesi di Laurea

*Kondō Yoshifumi: l'uomo, l'artista.  
Rassegna biografica e critica della filmografia.*

Relatore  
Prof. Marco Bellano

Anno Accademico 2017 / 2018

Laureando  
Alessia Barin  
n° matr.1123090 / LMLLA

Introduction.....	p. 1
1. Animazione.....	p. 7
1.2 Diversi Generi.....	p. 16
1.3 I Caratteri degli Anime.....	p. 18
1.4 Le Tecniche.....	p. 19
2. Studio Ghibli.....	p. 23
3. Kondō Yoshifumi: il degno successore di Miyazaki Hayao.....	p. 33
3.1 Lo stile di un artista del quotidiano.....	p. 38
4. La prima esperienza da regista.....	p. 43
5. Anna dai capelli rossi.....	p. 47
5.1 Una bambina dai capelli rossi.....	p. 48
5.2 Tutti si sentono come Anna.....	p. 50
6. Una tomba per le lucciole.....	p. 55
6.1 La realtà oggettiva.....	p. 57
6.2 L'arte della guerra.....	p. 59
7. Porco Rosso: una storia tutta italiana.....	p. 65
7.1 Porco Rosso e le sue donne.....	p. 68
7.2 La guerra.....	p. 73
7.3 La bellezza.....	p. 75
8. I sospiri del mio cuore.....	p. 79
8.1 L'arte del quotidiano.....	p. 82
8.2 Arte e vita.....	p. 84
9. Principessa Mononoke.....	p. 91
9.1 Religione e animismo.....	p. 94
9.2 I protagonisti.....	p. 101

9.3 La guerra di tutti contro tutti.....	p. 103
9.4 Tecnicamente parlando .....	p. 106
Conclusion.....	p. 109
Bibliografia.....	p. 111

## Introduction

History of animation began in experimentation. During 1820s Europe was the centre of the Industrial Revolution, it was the period of the faith in progress and the period of development in new branches of science; for example, those in optics and chemistry.

Scientists explained that images were retained by the retina of the human eye for fractions of a second before being replaced by the succeeding ones, even if they were still, the impression of movement is visible.

Chemistry was fundamental for the development of photography: «a French inventor, Nicéphore Niépce smeared some bitumen of Judea on a metal surface and exposed it for hours to sunlight. Then he washed away the unhardened material and polished the metal plate, rendering a negative image that then he coated with ink and impressed upon paper, producing a print»<sup>1</sup>. After these early discoveries and the circulation of philosophical toys, called in this way because they belong to science, there was a further development of magic lanterns. Even if these machines were well known since 1660s, it was only during the 18th century that these were considered a popular form of entertainment. The first examples were shows projecting an image on to a screen while operators created intriguing shapes with their hand; when the use of light developed even the shows became more sophisticated and also black painting silhouettes were introduced.

Other technologies began to be used in this period and Émile Reynaud was the first who introduced the *Théâtre Optique*. His machine was used in this way: images were painted on a celluloid band with holes between the pictures, which were engaged in pins on the revolving wheel; each picture was then aligned with a facet of the mirror drum which had 36 facets and its rotation was perfectly synchronized with the picture band. Émile Reynaud was considered the father of animation.

In Europe and then in the United States, many artists succeeded in practising these new techniques; one of them was James Stuart Blackton with his *The Haunted Hotel* (1907), where he used the frame-by-frame technique to reproduce movement of objects and to give them supernatural effects. His idea was then developed by Émile Cohl, who made his *Fantasmagorie* (1908), working on a graphic universe filled with moving characters, rendered using plain lines.

---

<sup>1</sup> GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animation: a world history*, vol.1, Routledge, 2015, p.14.

In the United States, the precursor of American animation was Winsor McCay, he was an animator and cartoonist who could combine high-quality work with mass success, who could relate successfully to the public.

It was a time for pioneers in the world.

This thesis will be a brief analysis of the world of Japanese animation since the very beginning; then there will be a reference to the birth and the development of Studio Ghibli, one of the most famous Japanese production company; and lastly, a biographical review of Kondō Yoshifumi, one of the animator at Studio Ghibli.

Japanese animation had influences deriving from American and European tradition. The first part of the thesis introduces the concept of animation and the first examples of this expressive forms.

The early examples of animated cinema were short stories of 2 or 3 minutes, composed by a lot of drawings, shown in sequence to create a chronological and logical order. One of the most important goals was that of bringing a movement on screen: something which resembled magic in certain circumstances. Making drawings and adding special effects were the roles of the first animators in history, they were not only artists, but also technicians and experts in other field, even scientific ones; but then, the technique evolved and tools improve the production: they addressed issues like how to render special and unique effects on the screen, or how to produce the same amount of drawings in less time. From that point of view Japanese culture was different. The early examples of animated cinema had aesthetical links with particular and traditional forms of theatre.

Historical and folk tradition were sources to the early animators, who took their stories from the *kabuki*, an original kind of theatre with a lot of different themes and implication, far away from political and moral issues; and then, starting from this they developed new way of expression using scenes as *chanbara* (fights with swords), or musical, something which was common entertainment for the people of that period.

This art of creating and experimenting arrived later in Japan; it almost stopped altogether during the Second World War, when the United States and Japan fought one against the other. After the 1941 Pearl Harbour attack, the American army decided to drop two atomic bombs over two japanese cities: Hiroshima and Nagasaki. Devastation, destruction and death were now the reality in Japan. The nation was on its knees and the

United States took advantage of this situation to tame the proud feelings of the Japanese population; they began a military occupation that lasted for seven years.

From the economical point of view, Japan payed a great prize to this defeat, and this was also influenced the industry of animated cinema.

During the war, the action of producers and animators was controlled by reforms. Animation was used with a propagandistic aim. During that time, it was normal to experiment by taking inspiration from European and American heroes protagonists of the first theatrical series of these countries. Later, Japan gave a great contribution to the development of TV animated series. The first Japanese TV series arrived in the United States in 1963, even though their geographical origin was not revealed.

This was a period known in history of animation as *anime boom*: in the 1970s Japanese animation became famous for the anime series that became popular in the world, mostly in Europe, where “Mazinger Z” and “Ufo Robo Grendizer”, were welcomed as new fresh takes on science fiction entertainment, for example.

Not everyone understood these series, though: they had different themes and characteristics from the American ones.

This *anime boom* developed in the 1970s, and then after a standstill in 1980s, it reprised its success also in the 1990s; as a trend, anime came back and its market expanded, also thanks to huge investments in merchandising. New groups of fans wanted to impersonate their anime heroes and a lot of conventions started to be organized, giving space to social forms of cultural sharing centering around the anime culture.

Prime time television, but also production companies developed: one of the most famous of them is Studio Ghibli. From the late 1980s, this Studio challenged the anime aesthetics, with features unlike anything else.

They started to produce movies since 1985 and they are now famous all over the world. But the situation changed in 1996, when Disney and Studio Ghibli signed an agreement, entrusting Disney with the power to distribute worldwide all the movies by the Studio located in Tokyo.

The two great directors connected with the Studio’s activities were Takahata Isao and Miyazaki Hayao; they are well known now, and the death of Takahata Isao in 2018, due to health problems, was considered a huge loss for cinema and animation alike. Both Takahata and Miyazaki were considered masters in this field of cinema.

They had, and Miyazaki still has, the power to transmit fresh feelings and sensations by referring to the traditions of Japanese culture. Miyazaki is able to create worlds with childish-like atmosphere; but also worlds where humanity destroys everything and an apocalyptic background is now their new habitat, he transmits also his moral and political ideas within his movies and succeeds in reproducing myth taken from the ancient Japan. Takahata preferred to capture reality in all its aspect: common, cruel and desperate; or made of private moments of life, imbued both in simplicity and extreme realism. The two directors represent two faces of the same coin.

In respect to the Japanese animated production the Studio was not so prolific. Many relevant personalities work for it; not only the famous directors, but also the producer Suzuki Toshio and another important animator and director, Kondō Yoshifumi.

Suzuki Toshio is a producer who collaborated not only with the Studio Ghibli, but also with other Japanese producers. He was firstly an editor for *Animage*<sup>2</sup>, then producer and promoter for the Studio. He determines with his activity part of the success of the Studio: he is concentrated in marketing, contributing to promote intensively every movie months before they are even released, obtaining the stipulation of agreements which guarantee the respect of the original movie even when they are exported, and trying to produce also different things: from movies to advertising and music videos. He releases many interviews during the years, talking about the future of the Studio, and about the relationships within the professionists who work there. The last interviews are particularly interesting because they reveal some aspects of Takahata's nature. Suzuki reveals that Takahata was a man with a very strong personality, almost someone who was impossible to work with. It seems that before dying even Kondō Yoshifumi, the director of *Whisper of the Heart* (1995), revealed that working with Takahata was like a nightmare.

Kondō Yoshifumi was another director; he was considered the possible successor to Miyazaki, who declared several times the intention to retire.

The work of Kondō Yoshifumi is remarkable, but his production was huge. Moreover there is not enough bibliography on his works. However, he was a great animator, that wanted to represent reality as it was unfiltered.

---

<sup>2</sup> This is a Japanese anime and entertainment magazine. It was published for the first time in 1978 by Tokuma Shoten, which was one of the most famous publisher in Japan. From 2007 the magazine started to be published online.

He was a character designer, before than a director. He also served as an illustrator and animation director.

Apart from explaining the development of Japanese animation, this thesis will be a report on Kondō's role in the anime scenery, summerizing and analyzing his experiences and works.

Kondō was in possess of great ability to draw reality in its smallest details; he was able to convey the feelings of the charcaters in a subtle and highly effective way. He was also a relentless worker, with no fear of making efforts and suffering, even at times when he faced medical problems.

He learnt to work very hard in strict contact with his mentores; many rumors shed some light about the existing relationships between Miyazaki, Takahata and Kondō. After Takahata's death, Suzuki answered a delicate question on how it was to work with Takahata. The producer answers that it was a terror, a nightmare and the one who payed the greatest prize was Kondō<sup>3</sup>.

Suzuki might have done such statement to merely arouse interest around the Studio. Moreover, the way Western media reported those words made them sound way more drastic than they actually are. However, the fact that Kondō was often forced to sustain a huge work load is a quite certain fact.

Studio Ghibli is now well known all over the world and it is also acclaimed by lots of fans and people interested in this field of animation. The themes are so different from what we consider Western animation and their are often developed with a different sensibility: children who grow up and enter adulthood, men or women fighting against nature and against men, or people declaring a strong political position, poor children let suffer in desperate conditions.

The sources of this work are mostly data collected watching episodes of TV series and films, as well as selected articles and books, some of them translated from Japanese.

The only feature Kondō directed was welcomed by the public; Kondō was likely to continue his career very successfully. However, his untimely death, due to an aneurysm, did not allow him to express his potential.

In this thesis named will be quoted by citing the family name first, in accordance with the Japanese use.

---

<sup>3</sup> Da *Animage*, vol. 201, Tokuma Shoten, marzo 1995



The present work also intends to show respect for the Japanese culture, by keeping an open-minded and accurate approach to its differences from the Western tradition.

## 1. Animazione

Il cinema di animazione è da riconoscersi come una branca importante del cinema in sé. Tradizionalmente, si fa risalire l'avvento del cinema moderno, così come al giorno d'oggi lo intendiamo, al 1895, quando i Fratelli Lumière proiettarono per la prima volta una serie di riprese fatte nelle capitali europee, facendo pagare gli spettatori per la visione dello spettacolo; questa fu solo la summa di tutta una serie di esperienze precedenti che avevano servito da apripista.

Nel campo del cinema di animazione, la cui etimologia del termine risale al latino *animatio -onis*, derivato da *animare*, che ha il significato di “animare”, “dare vita”; il primo e più grande avanguardista fu senza dubbio Émile Reynaud. Egli, dopo aver appreso le tecniche della meccanica di precisione e del disegno dai genitori che lo avevano educato a casa, lavorò come apprendista nella riparazione e messa a punto di strumenti ottici e fisici, passando in seguito a lavorare in uno studio fotografico. È in questo contesto che inventò un nuovo strumento, il prassinoscopio<sup>4</sup>, brevettandolo nel 1877. In seguito, riuscì a mettere a punto il suo teatro ottico<sup>5</sup> con il quale riuscì a proiettare per gli spettacoli che si tenevano al museo Grévin di Parigi, i suoi disegni animati.

Se dovessimo identificare un precursore del cinema di animazione in termini moderni considereremmo il francese Émile Cohl. La sua formazione vide come punto focale delle amicizie che lo indirizzarono verso questo nuovo mondo; primo tra tutti il caricaturista francese André Gill; dopo aver scoperto il cinema, Cohl diventò un tuttofare alla

---

<sup>4</sup> Da ANDREW SELBY, *Animation*, Laurence Kin Pub., pg. 131: «una serie di specchi posizionati centralmente all'interno di un tamburo riflette i disegni che giacciono nella parete interna del tamburo». Testo citato: «a series of mirrors positioned centrally inside the drum reflects the drawings resting on the drum's inner wall».

<sup>5</sup> Evoluzione del prassinoscopio consiste in una serie di lastre di vetro dipinte a mano montate su bande di pelle, collegate da dei nastri metallici che si agganciavano all'ingranaggio del tamburo consentendone la proiezione; le immagini così disegnate e sovrapposte a degli sfondi fissi creavano delle scene di pochi minuti in movimento. Oltre ai costi esorbitanti e alla fragilità della macchina, il teatro ottico consentiva solo la proiezione di pochi minuti di disegni, e per quei pochi minuti servivano moltissimi disegni. La grandezza di Reynaud comunque è da trovarsi anche nel fatto che durante le proiezioni lui stesso creava una sorta di colonna sonora per accompagnare le sue pantomime, gestendo anche il movimento delle immagini che poteva essere velocizzato o rallentato all'occorrenza.

Gaumont<sup>6</sup>. Qui, ossessionato dal lavoro di Blackton<sup>7</sup> e il suo *The Haunted Hotel*, realizzò nel 1908 il suo primo cartone animato che aveva chiamato *Fantasmagorie* e che aveva come protagonista un clown; primo nel suo genere, per un cartone animato della durata di 2 minuti erano stati creati a mano ben 700 disegni. Il film che lo ispirò, ma che in realtà ispirò tutti gli animatori, soprattutto europei, *The Haunted Hotel*, venne proiettato per la prima volta nel 1907. Era un live-action nel quale le tecniche usate per lo spostamento di oggetto fotogramma per fotogramma aiutavano ad animare gli effetti speciali di questo hotel “stregato”; in realtà tale obiettivo se lo erano posto già in molti, «per i loro lavori animati, Blackton e i suoi contemporanei usarono la tecnica del fotogramma-per-fotogramma come un modo per “stupefare” le persone creando effetti “magici”»<sup>8</sup>.

È questo il potere del cinema di animazione, la capacità di creare effetti magici che un film normale non potrebbe nemmeno pensare di portare sul grande schermo. E se è comune pensare che l’animazione sia qualcosa per bambini non c’è nulla di più sbagliato. L’animazione è quella branca del cinema che permette agli spettatori di sognare, di pensare che ci possano essere dei mondi fantastici e paralleli, che altrimenti rimarrebbero inesplorati.

Quando si pensa al cinema di animazione non si può dimenticare Walt Disney. Grandissimo pioniere nel suo campo, egli garantì la nascita e la crescita del cinema come fonte per la formazione pedagogica delle menti dei bambini e degli adulti di domani.

L’animazione ha il potenziale di raggiungere sviluppati, inesperti o emergenti pubblici in un modo che i live-action non sono in grado di raggiungere per mancanze soggettive, culturali o tecniche. La forma può apparentemente rendere l’“impossibile” possibile e ha il potenziale di comunicare equamente con i giovani e gli anziani, a prescindere dall’etnicità, dal genere, dalla religione e dalla nazionalità. Se usato sapientemente, l’animazione può

---

<sup>6</sup> Casa di produzione cinematografica francese fondata nel 1895 e ancora oggi la casa di produzione più antica in attività. Inizialmente era nata per occuparsi di apparecchiature fotografiche ma produsse il primo cortometraggio nel 1897, in realtà, per promuovere un proiettore che essi stessi avevano costruito.

<sup>7</sup> James Stuart Blackton (1875-1941) regista, produttore cinematografico e attore; famoso per la realizzazione di *The Haunted Hotel* cortometraggio in cui dei turisti passano la notte in una locanda infestata da spiriti invisibili. L’innovazione stava proprio nel fatto che il movimento di questi oggetti era regolato da dei fili non visibili e che alcuni oggetti nelle stanze erano stati mossi con la tecnica dello *stop motion*, variando cioè il minimo e impercettibile movimento di oggetti fotogramma per fotogramma.

<sup>8</sup> GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animation: a world history*, vol.1, Routledge, 2015, pg. 26. Testo citato: «For their animated works, Blackton and his contemporaries used the frame-by-frame technique as a way to “stupefy” people by creating “magical” effect».

stringere i telespettatori, attraversando barriere e unendo pubblici sotto tematiche e preoccupazioni, rendendolo un mezzo molto attraente per artisti, progettisti, produttori, direttori, musicisti e attori che lo usano per raccontare storie, idee ed opinioni a una diversa estensione di culture<sup>9</sup>.

Anche l'Oriente si avvicinava al mondo del cinema di animazione. Per quanto riguarda il Giappone, va considerato che una tradizione culturale antica come quella di questo paese non poteva non incidere nella formazione e nella sperimentazione del cinema animato.

Dapprima, le influenze arrivarono dagli *emakimono*<sup>10</sup>, che non solo davano un'idea di movimento, di narrativa animata, ma avevano i disegni disposti secondo una precisa cronologia e dovevano essere osservati da destra a sinistra; successivamente, a dare ulteriore impulso al cinema di animazione fu anche il teatro delle ombre (*kagee*<sup>11</sup>), i cui repertori venivano attinti dal *kabuki*<sup>12</sup> e arricchiti di accompagnamenti musicali.

Nel XVIII secolo venne importata la lanterna magica<sup>13</sup> dall'Olanda ed ebbe subito un grandissimo successo; venne ribattezzata *utsushie*. Non solo il proiettore era fatto in legno e mobile, in maniera da garantire l'effetto del movimento, ma lo stupore del pubblico veniva accentuato dal fatto che tali proiettori erano nascosti all'occhio dello spettatore.

---

<sup>9</sup> SELBY, *op.cit.*, pg.7. Testo citato: «Animation has the potential to reach developed, fledging or emerging audiences in a way that live-action film is unable to because of the subjective, cultural and technical shortcomings. The form can seemingly make the “impossible” possible and has the potential to communicate with young and old alike, regardless of ethnicity, gender, religion or nationality. If used intelligently, animation can draw viewers together, crossing boundaries and uniting audiences under thematic ideas and concerns, making it a very attractive medium for artists, designers, producers, directors, musicians and actors to use to recount stories, ideas and opinions to a diverse range of cultures».

<sup>10</sup> Storie illustrate su rotoli di seta o carta, che erano attaccati a delle bacchette di legno di modo che fosse possibile arrotolarli e conservarli adeguatamente. Venivano srotolati da destra a sinistra come vuole la scrittura giapponese.

<sup>11</sup> «Molto popolare in periodo Edo era inizialmente un gioco per bambini: attraverso la luce di una candela veniva proiettata sulle porte in carta tradizionale (*shōji*) la silhouette di mani che simulavano alcuni oggetti o animali, così che il “pubblico” seduto dall'altra parte della porta avesse la sensazione di assistere a scene realmente animate» NOVIELLI, *op.cit.*, p.18.

<sup>12</sup> Particolare tipo di rappresentazione teatrale sorto in Giappone e che si differenzia notevolmente dal teatro occidentale. Nelle rappresentazioni del *kabuki* si dà molta importanza al particolare, all'emotività dei personaggi e non ci si sofferma su temi di natura morale e politica.

<sup>13</sup> «Le prime versioni retro-proiettavano un'immagine su uno schermo e gli operatori creavano forme intriganti con le loro mani. Quando la luce si sviluppò ulteriormente, gli spettacoli divennero più sofisticati e le “diapositive” furono introdotte rappresentando silhouette dipinte di nero» da SELBY, *op.cit.*, p. 131. Testo citato: «early versions back-projected an image on to a screen and operators created intriguing shapes with their hands. As lighting developed, shows became more sophisticated and slides were introduced depicting black-painted silhouettes».

Un'altra tradizione, che sopravvive ancora ad opera di pochi, è il *kamishibai*<sup>14</sup>, usato nel XX secolo con fini propagandistici. Il precursore del cinema di animazione, per come lo intendiamo nella sua accezione più moderna è il *bunraku*<sup>15</sup>, soprattutto nell'arte di caratterizzare personaggi e ambienti.

La realtà che più condiziona la nascita del cinema di animazione è di sicuro il manga, e proprio in epoca medievale la diffusione di xilografie<sup>16</sup> con matrice lignea permise una maggior circolazione di immagini con fini talvolta umoristici e propagandistici. Anche il mondo dell'arte contribuì a creare questa nuova forma d'espressione e un'artista del calibro di Hokusai, il famoso pittore e incisore giapponese, fu lo stesso che coniò il termine "manga" per la pubblicazione di una sua opera colossale, la quale conteneva diversi fumetti da presentare all'Esposizione Universale di Parigi del 1867.

A partire dal 1907, anno al quale si fa risalire un frammento di un'animazione, ritrovato solo recentemente, a partire dalle proiezioni delle animazioni straniere, anche alcune case di produzione autoctone si resero conto della potenzialità del mezzo, e cominciarono a creare qualcosa di proprio con l'ausilio di varie tecniche. La *chalkboard animation*, per esempio, con la quale l'artista «disegnava con il gesso immagini su una lavagna e le fotografava, apportando di volta in volta lievi variazioni nei tratti»<sup>17</sup>; o l'utilizzo del rodovetro, in inglese *cel*, «fogli trasparenti di nitrato di cellulosa e canfora (elementi altamente infiammabili, in seguito sostituiti da acetato di cellulosa), sui quali veniva riprodotta e dipinta l'immagine animata da sovrapporre a fondali fissi»<sup>18</sup>.

Ovviamente non solo il regista lavorava al film in questa prima fase del cinema di animazione nipponica: i *benshi*<sup>19</sup> avevano un ruolo fondamentale e facevano parte del corredo narrativo; essi erano quelli che commentavano, davano voce ai personaggi e descrivevano tutto nei minimi particolari, cosicché la rappresentazione fosse delle più

---

<sup>14</sup> Teatrino di legno che i cantori avevano montato sulla bicicletta che usavano per spostarsi da un luogo all'altro; attiravano l'attenzione del pubblico e cominciavano il loro spettacolo.

<sup>15</sup> Forma di teatro giapponese che combina insieme tre tecniche diverse: manipolazione dei burattini, recitazione di un testo e accompagnamento alla recitazione con una melodia.

<sup>16</sup> Tecnica di incisione in rilievo in cui si asportano da una tavoletta di legno le parti che non costituiscono il disegno. Le parti vengono poi inchiostrate e pressate su un supporto cartaceo per permettere così stampe uguali.

<sup>17</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, p.24.

<sup>18</sup> *Ivi*, p.25.

<sup>19</sup> I benshi erano soprattutto uomini che commentavano le opere rappresentate e avevano il compito, qualora la rappresentazione fosse in lingua straniera di tradurre anche empaticamente le emozioni. Non solo uomini, ma anche donne che si prodigavano nella rappresentazione di film sentimentali e cortometraggi.

gradite. L'aspetto che affascina di più di tutto questo clima di sperimentazione è proprio che, sebbene ci si fosse solo appena affacciati a questo nuovo mondo, le possibilità si dimostrarono sin da subito infinite.

Dalle prime produzioni straniere, che nel XX secolo avevano cominciato a circolare anche in terra nipponica, e considerato il grande successo che avevano scatenato, si comprese sin da subito come fosse necessario cominciare ad essere prolifici anche nella produzione nazionale.

Il cinema di animazione offriva un nuovo mezzo di comunicazione. Aveva un grandissimo potere di fascinazione soprattutto sulle menti più giovani ed è per questo che si è ritenuto opportuno in un momento così importante della storia del Giappone, proprio per la sua partecipazione alla Prima Guerra Mondiale, di regolare i contenuti di questi film. Il ministero dell'educazione chiese di istituire un "comitato di indagine educativa popolare", che con azioni di blando controllo, esercitava una forma di censura su opere letterarie e cinematografiche. Il tutto venne poi regolamentato, nel 1917, dal "Provvedimento per la regolamentazione dell'industria cinematografica"<sup>20</sup>.

Tuttavia, le misure di intervento con le quali i politici si proponevano di controllare la produzione cinematografica non erano sufficienti, data la politica di sperimentazione in voga sin a partire dai primi anni del secolo.

«Nel corso degli anni Venti un gruppo di intellettuali aveva formato il "Movimento del cinema puro" (*Jun eiga undō*), inteso come incontro di proposte per definire l'indipendenza del cinema dalle altre forme artistiche, in particolare dal teatro»<sup>21</sup>. Per comprendere appieno e superare le sperimentazioni già in atto in buona parte del mondo occidentale, il modello da seguire e cercare di superare era quello statunitense: *Betty Boop*, *Topolino*, *Felix il gatto* e *Braccio di Ferro*, per enunciare alcuni dei personaggi che spopolavano in Giappone a inizio secolo; veniva molto apprezzata anche la serie delle *Silly Symphonies*, nella quale i protagonisti avevano fattezze umane seppur fossero degli animali. Gli animali corrispondono a una richiesta di immedesimazione narrativa del popolo nipponico; la presenza di animali antropomorfizzati in scena corrisponde in effetti

---

<sup>20</sup> Dal sito <https://www.unive.it>: «Queste disposizioni standardizzavano le misure censorie e consentivano al Ministero degli Interni e alla polizia di vietare la proiezione di un film se questo offendeva la moralità e l'ordine pubblico: naturalmente, l'ambiguità di questa terminologia dava ampio margine d'intervento ai censori». Ultima consultazione: 19/09/2018.

<sup>21</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, p.42.

a un aspetto folclorico, la capacità e la necessità di affidarsi a degli spiriti guida, ovvero a divinità con le fattezze di animali.

Le scene che venivano maggiormente utilizzate e prese come modello nei primi esempi di animazioni erano quelle denominate *chanbara*<sup>22</sup>; di seguito, vennero utilizzate anche scene dedicate allo sport, e scene di musical; ma uno dei generi più in voga rimane comunque quello legato alla sfera fantascientifica.

Il cinema risulta essere uno degli ambienti che maggiormente riflette le condizioni di benessere di un paese. Alla fine degli anni Venti, se da una parte si risentiva pesantemente della crisi economica, dall'altra si assisteva al crescente nazionalismo propugnato dall'imperatore Hirohito, il quale apportò delle modifiche anche alle restrizioni del mondo del cinema già regolamentate nel 1917, portando, con un nuovo regolamento del 1925, a un ulteriore controllo sulla produzione cinematografica, dandovi un'impronta decisamente più autoritaria. È in questo periodo che l'animazione venne sfruttata ampiamente con fini propagandistici, per esprimere i concetti politici e ideologici e per arrivare direttamente al cuore delle persone.

Gli eventi storici si susseguirono e andarono di pari passo con i cambiamenti nella società giapponese: dapprima vi fu l'invasione della Manciuria nel 1931, poi l'eliminazione di alcuni membri del governo scomodi all'imperatore nel 1936, l'entrata in guerra contro la Cina che li vede contrapposti fino al 1945, l'attacco alla base americana di Pearl Harbour nel 1941 e la conseguente dichiarazione di guerra e la scesa in campo nel secondo conflitto mondiale. Mitologia, folclore e spirito nazionalistico muovevano l'animazione che si faceva portavoce di nuovi ideali propagandistici ed educativi. Protagonisti autoctoni che ricalcavano *Felix il Gatto* e *Topolino* approdarono sugli schermi, e si fecero messaggeri di un sentimento che andava dilagando; l'incertezza legata a questa posizione di stallo tra crisi economica e scontri bellici portava la popolazione a seguire racconti fantastici di paura che si concludevano di solito con mostri mitologici che venivano esorcizzati.

Alcuni principi delle norme sulla materia cinematografica vennero rinforzati nel corso degli anni trenta, e tra questi l'esaltazione della tradizione e della cultura del passato, in grado di rappresentare idealmente lo sforzo bellico che

---

<sup>22</sup> Nome onomatopeico che aiuta a definire le scene di combattimento con la spada. Il genere era definito *kengeki*.

la gente comune era chiamata ad affrontare. L'indottrinamento esercitato attraverso i media fu capillare e molto efficace, al punto da elevare la partecipazione di ogni individuo a icona di un sogno collettivo<sup>23</sup>.

Il cinema venne in seguito ampiamente controllato da altre leggi che ricalcavano il controllo e la censura che in Europa, maggior teatro del conflitto mondiale, stava altresì dilagando. I valori come quello della famiglia, e particolare attenzione soprattutto ai bambini, il conflitto e la disfatta del nemico, la conquista di nuovi territori, tutte tematiche affrontate spesso nei film del periodo.

La disfatta non tardò però ad arrivare. In risposta all'attacco di Pearl Harbour, nell'agosto del 1945, il popolo giapponese pagò il prezzo più caro: due bombe atomiche furono sganciate sulle città di Hiroshima e Nagasaki. Successivamente, anche l'identità nazionale fu perduta oltre ai milioni di vittime; l'occupazione statunitense nell'arcipelago durò dal 1945 al 1952. L'ingerenza in ogni campo fu pregnante, ma consentì anche di sviluppare alcune branche del cinema in particolare, dove il popolo giapponese era ancora inesperto, consentendo perciò di creare un vero e proprio mercato internazionale. «Nel settembre del 1945, il veterano direttore e produttore di animazione Yamamoto Sanae<sup>24</sup> si incontrò con l'ufficiale responsabile dell'occupazione militare americana dei quartieri generali del dipartimento di cinema, e gli fu concesso di riaprire la produzione di cinema di animazione»<sup>25</sup>.

Il primo grande studio di produzione fu Nihon Dōgasha, fondato nel 1947, ma successivamente fallito nel 1951. Dalle sue ceneri nacque poi la Toei Animation Co., che acquisì il nome di Toei Doga nel 1956.

---

<sup>23</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, pp. 68-69.

<sup>24</sup> Figura chiave dell'animazione giapponese, comincia la sua carriera come pittore e si lascia affascinare dai dettami del nuovo cinema dalle potenzialità incredibili. A partire dal 1923 comincia a lavorare a dei cortometraggi, uno di questi, *Ubasute Yama*, che tratta del rispetto degli anziani gli vale l'attenzione del ministero dell'Educazione che gli finanzia altri corti successivi, a scopo educativo e pedagogico.

<sup>25</sup> BENDAZZI, *op.cit.*, vol.3, p. 85. Testo citato: «In September 1945, veteran animation director and producer Yamamoto Sanae met with the official in charge of the occupying American military General Headquarters cinema department, and was allowed to reopen the animation film production».



Intorno alla metà degli anni Cinquanta, il Giappone stava vivendo una nuova crescita economica che aveva portato più ricchezza in tutti gli ambiti e una nuova occidentalizzazione, il tutto relazionato a una nuova visione del mondo occidentale che veniva preso a modello per lo stile di vita da seguire. Fu in questi anni che parallelamente alla diffusione delle serie televisive di Hanna & Barbera, cominciò l'operato di Tezuka Osamu, il più grande *mangaka*, artista e animatore della storia del cinema giapponese, considerato il padre del fumetto giapponese. A lui si deve uno dei personaggi più significativi di questa fase, *Astro Boy*. In questa serie televisiva (1963), che venne ideata a seguito del manga da lui stesso disegnato, Tezuka proponeva in maniera chiara quelli che erano i suoi ideali e si faceva promotore di speranze per un mondo migliore, un mondo dove scienza e tecnica non si prestavano più come elementi di distruzione ma come portatori di progresso e civiltà; per fare questo, si allontanava dai dettami della produzione disneyana che era stata ampiamente divulgata in tutti gli ambienti giapponesi. «Il pubblico nipponico, grazie al nuovo medium della televisione, poté partecipare collettivamente alle avventure di un eroe in miniatura che ne incarnava la speranza di rinascita e la voglia di ripartire dopo la tragedia bellica»<sup>26</sup>.

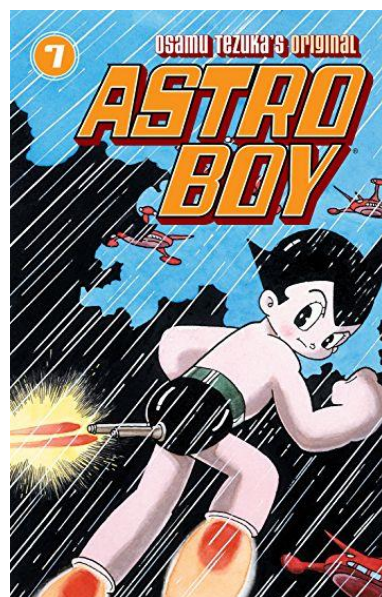


Figura 1. Una copertina del manga disegnato da Tezuka Osamu.

La richiesta di serie di animazione aumentò così sempre di più, e nel contempo si affinarono le tecniche e ci si occupò della distribuzione su larga scala. I temi sono quelli del successo economico, dello sfruttamento e del potere della tecnologia che in un paese come il Giappone andava via via sviluppandosi. Ma non solo, anche la paura per un futuro distopico o catastrofico, sfruttando quelli che erano i postumi della Seconda Guerra Mondiale che aveva portato morte e distruzione, soprattutto nell'arcipelago; ci si proponeva di sottolineare quelle che erano le possibili conseguenze di un'azione dell'uomo come sarebbe stata la fine del mondo come lo conosciamo e del genere umano se si fosse stati testimoni di una guerra nucleare, paura, che in un contesto storico come quello successivo al conflitto mondiale, e come quello della guerra fredda andava

<sup>26</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p. 1022.

dilagando. Talvolta, proprio queste serie che hanno reso grande la produzione giapponese assumevano un'accezione negativa: l'animazione giapponese sembrava fondarsi su una fantascienza di robot giganti e di combattimenti spaziali e nulla più.

Dalla metà degli anni Settanta si poté assistere a un ulteriore sviluppo dell'economia giapponese, a un rilancio di tutti i settori. L'animazione vide la sua rinascita: in questa decade vennero prodotte fino a quaranta serie televisive, di cui ricordiamo alcuni titoli: "UFO Robo Grendizer" (1975-1977), "Mazinger Z" (1972-1974), "Candy Candy" (1976-1979), "Versailles no Bara" (conosciuta in Europa con l'appellativo di "Lady Oscar" 1979-1980), e molte altre.

Si assistette a un vero e proprio boom, non solo in terra natia, ma in tutto il resto del mondo occidentale a farla da padrone erano le serie televisive. In Europa ad accogliere in maniera positiva questa animazione furono Francia, Italia, Inghilterra e Germania; e anche gli Stati Uniti li accolsero, apportando però numerosi cambiamenti di contenuto. Le prime serie anime erano giunte a partire dal 1963, ma, cosa alquanto curiosa, il pubblico americano non era a conoscenza che quelle che venivano trasmesse fossero in realtà delle serie giapponesi; il successo delle serie fu coadiuvato anche dalla presenza di un folto merchandising di giocattoli e gadgets che accompagnavano gli spettatori di ogni età con i propri eroi preferiti.

Fu a partire dagli anni Settanta che in Italia si assistette a una divulgazione del genere. Vennero trasmessi al cinema film di origine nipponica che tuttavia erano stati rivisti e controllati; sfruttando lo stesso approccio statunitense essi vennero rivisti per renderli più piacevoli agli occhi di un pubblico occidentale; «c'è stata una vera e propria "invasione" dal 1978 fino alla metà degli anni Ottanta; poi c'è stato un momento di stallo e in seguito una nuova accelerazione verso la metà degli anni Novanta, in concomitanza con le vendite di riviste e collane di manga»<sup>27</sup>.

Tale fermento spianò la strada a registi di successo come Takahata Isao, Miyazaki Hayao e Kondō Yoshifumi. Anche autori del calibro dei nomi appena citati hanno preso le mosse dalla realizzazione di molte serie anime famose anche in Italia a partire dagli anni Settanta, come "Lupin III" e "Heidi", o "Anna dai capelli rossi", e hanno, così facendo, sviluppato il loro modo di lavorare, affinando il loro stile sempre più.

---

<sup>27</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p. 154.

È tuttavia opportuno sottolineare quali siano le differenze di genere che suddividono e identificano questa grande macro categoria del cinema anime.

## 1.2 Diversi generi

È possibile organizzare le serie anime prodotte nel corso della storia del cinema di animazione giapponese, strutturando una suddivisione per genere. Nel corso degli anni si sono però aperti vari dibattiti circa la quantità di violenza che si poteva osservare sul piccolo schermo. È indubbio che i serial giapponesi abbiano un grado di violenza a cui le popolazioni occidentali non sono abituati; ma agli occhi delle case produttrici il problema non sussiste, in quanto, esattamente come nel caso dei manga, anche gli anime hanno dei referenti ben diversi; ogni anime è pensato per un gruppo di destinatari differenti.

Possiamo distinguere in primis un genere classico, basato per lo più su favole, fiabe e tradizioni prese come spunto da qualsiasi cultura; il successo di tale genere fu dettato non solo da una maggiore apertura verso il mondo esterno da parte del popolo giapponese, o perché l'atteggiamento di produttori e animatori era teso allo sfruttamento di belle idee; ma anche perché, ovviamente, si voleva perseguire un guadagno.

Altro genere degno di nota è quello del feuilleton all'interno del quale vengono racchiuse le caratteristiche degli *shōjo* manga, ovvero quei manga che erroneamente in Italia, e nel mondo occidentale, sono stati catalogati come manga-rosa mentre essi sono denominati in questa maniera solo ed esclusivamente per il pubblico a cui si riferiscono; troviamo storie romantiche, ma accompagnate da amori difficili, impossibili, non corrisposti, il tutto vissuto in una società che risente delle tradizioni del mondo e della cultura giapponese, anche se le ambientazioni non sono sempre orientali.

L'umorismo è stato il primo genere sotto la cui stella sono nati gli anime; in questo genere venivano raggruppati due registri: goliardico e grottesco.

Il manga umoristico, com'era avvenuto anche ai fumetti occidentali, è stato il primo genere fumettistico giapponese. Nel corso degli anni moltissimi sono stati gli anime comici a essere prodotti. Esistono vari tipi di anime umoristico

e si distinguono principalmente in base al pubblico di riferimento: i bambini, i ragazzi e gli adulti<sup>28</sup>.

Nel genere dedicato ai bambini possiamo inserire tutte quelle storie che accontentano il pubblico dai 2 ai 6-7 anni e sono serie con protagonisti animali, oppure serie che hanno come soggetto storie prese dalla tradizione occidentale ma pensate in quel caso per un pubblico di bambini; essi sono serial che uniscono al divertimento anche un intento pedagogico ed educativo.

Il genere legato alla magia ha avuto ampio successo non solo tra le fila dei bambini ma anche tra le fila degli adolescenti. «La singolarità dell'anime di magia, rispetto ad altri prodotti aventi come argomento streghe, fate e incantesimi, è che la maghetta della storia è sempre calata in un contesto urbano attuale anziché in mezzo a sabba o castelli medievali»<sup>29</sup>.

Il genere sport è un genere di pura invenzione giapponese; non lo si può paragonare a serie o film di derivazione statunitense perché alle spalle di questo genere vi sono delle basilari considerazioni culturali: gli ideatori e animatori trasportano nelle serie gli ideali di fatica, sacrificio, abnegazione, lavoro di squadra. Gli anime sportivi sono poi divisibili tra sport femminili e maschili, che si suddividono soprattutto secondo diversi registri narrativi; la parte maschile delle serie si basa su concetti di vendetta e violenza fino ad arrivare alla morte; quelli femminili invece si basano su storie romantiche, anche se non mancano riferimenti a vicende cruente.

Altro genere è quello avventura, che appare forse quello più contaminato. La diversità all'interno del genere non deve meravigliare; gli autori sono sempre stati in grado di mescolare «codici espressivi e canoni tematici con una certa disinvoltura e originalità, col preciso scopo di sorprendere gli spettatori e farli assistere a continui capovolgimenti narrativi e di registro»<sup>30</sup>.

Come già detto, il genere fantascienza è stato, nel corso degli anni Settanta e Ottanta, il genere più frequentato in assoluto. Cavalcando l'onda di un incremento della tecnologia e di tutte quelle scoperte che avevano contribuito alla crescita dell'economia giapponese, non si poteva non cogliere le tematiche in queste realtà di supereroi robot, invasioni

---

<sup>28</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p.204.

<sup>29</sup> *Ivi*, p.209.

<sup>30</sup> *Ivi.*, p.225.

aliene, cavalieri dello spazio, giganti macchine che collaborano con gli esseri umani per la salvaguardia dell'universo.

### **1.3 I caratteri dell' anime**

Dopo aver solo brevemente diversificato tutti i generi anime, non si può tralasciare di sottolineare gli aspetti fondamentali relativi al disegno.

Ovviamente, risentendo dell'occupazione americana e forti di una loro apertura al resto del mondo, gli animatori giapponesi riuscirono a sperimentare il più possibile nuove tecniche di ripresa, di disegno, di composizione; e queste caratteristiche che determinano questo particolare cinema di animazione sono state o ampiamente elogiate, o dispreziate. Tuttavia, sembra opportuno ricordare che, seppur i lungometraggi giapponesi non abbiano le caratteristiche e la perfezione tecnica che si riscontra nella maggior parte delle opere disneyane, le serie televisive superano di gran lunga le omonime statunitensi.

Il ritardo, se così lo si vuole chiamare, dell'animazione giapponese è da ricollegarsi alla storia del paese. Seppur nel resto del mondo il cinema di animazione fosse diventato diffuso, in Giappone tutto arrivò in ritardo. L'arretratezza economica e tecnologica nella quale versava il paese dopo la Seconda Guerra Mondiale contribuì a comprendere come nel mondo nipponico, per arrivare ai livelli del maggior concorrente, servissero non solo più professionisti, ma budget molto alti.

Fu solo con Tezuka Osamu, come già detto padre del fumetto giapponese, che si introdussero le caratteristiche del cinema autoctono. Primo tra tutti, l'utilizzo di occhi molto grandi per i personaggi. Molto si è detto sull'origine e il motivo di questa scelta, ma non tutto deve essere considerato vero. La scelta degli occhi è da ricollegarsi alla realizzazione dei primi manga, quando per il disegno venivano utilizzati dei pennelli unici e gli occhi venivano realizzati più grandi per non pasticciare l'intero disegno. Anche la passione di Tezuka per l'animazione disneyana, o per quella dei fratelli Fleischer, che avevano realizzato il famoso personaggio di *Betty Boop* con i suoi occhioni grandi e preponderanti nel volto, tali, che ogni variazione di sensazione e di emozione era ben visibile, contribuì a determinare l'importanza di disegnare come quasi esageratamente grandi gli occhi. Di sicuro, l'autorevolezza che viene affidata a Tezuka ha contribuito a usare questi dettami come prassi nella realizzazione dei personaggi, e se fosse necessario

osservare e distinguere aspetti rilevanti per l'etnia di tali personaggi, di sicuro gli animatori si baserebbero sulla realizzazione di altro, magari soffermandosi su altezza, corporatura, colore della pelle.

Non solo; la differenza che si nota è nella realizzazione vera e propria della fisicità del personaggio: i personaggi appaiono grotteschi, fino a giungere a delle rappresentazioni estremamente realistiche. Di sicuro i disegni delle serie anime hanno pagato il prezzo di essere stati pesantemente giudicati in occidente.

Oltre a un'iniziale pregiudizialità per il diverso, verso ciò che viene dall'Oriente e che quindi non fa in apparenza parte della nostra sfera culturale, l'impressione visiva sugli anime, sempre distratta e mai approfondita, si è per lo più fissata sugli aspetti più evidenti del disegno dei personaggi: occhi grandi, espressioni spesso enfatiche, nasi stilizzati (a punta, filiformi, a patatina), corpi tozzi o slanciati<sup>31</sup>.

Quando però si è arrivati alla consapevolezza che non solo l'aspetto grafico, ma anche alcune tematiche erano proprie del cinema di animazione giapponese, e si è colta la dimensione favolistica, ma al tempo stesso contenente sempre una morale, di questo mondo disegnato, si è colto anche come questa particolare animazione dalle regole tutte sue, possa essere un degno concorrente dell'animazione disneyana che per molti anni l'ha fatta da padrone. Non solo dal punto di vista estetico, ma anche i ruoli nel mondo del cinema di animazione e le tecniche di ripresa sono differenti da quelle americane.

### 1.3 Le tecniche

Quando si crea un film di animazione, dall'idea che balena nella mente alla trasposizione sul grande e piccolo schermo che sia, entrano in gioco una miriade di personaggi. Ovviamente, come tutti i progetti, anche un film di animazione ha bisogno di una fase iniziale di progettazione (*kikaku dangai*<sup>32</sup>). Il ruolo dell'autore (*gensakusha*) è in questo momento fondamentale ma può essere sostituito, o meglio, coadiuvato dal regista

---

<sup>31</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p.302.

<sup>32</sup> La fase di progettazione può essere di due tipi: il primo comporta la scelta e il relativo utilizzo di un soggetto preesistente che può essere un manga o un romanzo con conseguente dispiego di legali per i diritti d'autore e i vari contratti del caso; il secondo tipo invece consta nell'utilizzo di un soggetto ideato interamente daccapo, concepito di norma autonomamente dal regista o da un altro autore.

(*kantoku*), che è anche considerato il capo della produzione; «lo strumento attraverso il quale il regista dà le linee guida del progetto è l'*ekonte*<sup>33</sup>, un documento di lavoro sostanzialmente fisso assimilabile a uno storyboard, che restituisce in modo molto più preciso ciò che sarà l'animazione definitiva, scena dopo scena»<sup>34</sup>. La figura del produttore esecutivo o *enshutsu*, non solo ha una funzione di contatto tra il regista e lo staff, ma è responsabile dell'intera produzione, e proprio per questo, egli ha bisogno non solo di capacità gestionali, ma anche di un talento artistico proprio perché si deve assumere la responsabilità della realizzazione di tutte le fasi. Una volta pianificato un soggetto il personaggio di maggior rilievo è lo sceneggiatore (*kyakuhonka*) che si deve fare carico di tutti i dialoghi e di tutte le battute. Dal punto di vista meramente artistico il *mechanical designer* si occupa di disegnare tutti i minimi particolari dei macchinari che potrebbero essere utilizzati in scena. Il compito del direttore artistico (*bijutsu kantoku*) è quello della realizzazione dei fondali e dell'ambientazione, pure della scelta dei colori in collaborazione con il coordinatore della colorazione. Il direttore dell'animazione (*sakuga kantoku* o meglio noto come *sakkan*) «è il professionista che supervisiona, controlla e corregge i disegni degli animatori, divisi a loro volta in due categorie: animatori-chiave e intercalatori o animatori in senso stretto»<sup>35</sup>.

A questo proposito gli animatori chiave o *genga* sono quelli che realizzano i disegni base, le pose; mentre gli intercalatori o *dōga* sono fondamentali per dare eleganza e fluidità ai movimenti.

In collaborazione con il direttore artistico subentra poi la figura del coordinatore della colorazione (*iroshitei*); mentre i creatori degli effetti speciali (*tokushukōka*) sono gli artefici di cel speciali per rendere degli effetti in tutte le maniere impossibili. Il professionista dietro la macchina da presa è il direttore della fotografia (*satsue kantoku*) che si occupa di fotografare ogni disegno con la massima cura; in ultimo, nella fase della sonorizzazione entrano in gioco diverse personalità che si occupano di ogni minimo aspetto.

---

<sup>33</sup> Rispetto allo storyboard esso contiene più dettagli e informazioni, come il numero di fotogrammi per ogni scena.

<sup>34</sup> TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunuè, Latina 2017, p.31.

<sup>35</sup> *Ivi*, p.32.

Non solo i ruoli diversi nella realizzazione di un film di animazione, anche le tecniche di ripresa sono facilmente individuabili come proprie di una tradizione piuttosto che di un'altra.

La mancanza di tempo, e soprattutto denaro, spinse molti registi giapponesi a riutilizzare gli stessi fotogrammi, espediente tecnico divenne subito anche stilistico, l'utilizzo di una stessa scena da punti di vista differenti poteva contribuire a creare dei momenti fortemente emotivi. I registi giapponesi che si mostravano amanti del cinema occidentale «sono sempre molto bravi a rendere nei loro serial – che si tratti di storie d'amore o anime avventurosi, di saghe fantascientifiche o cartoon sportivi – un'enorme gamma di emozioni, stati d'animo e registri narrativi»<sup>36</sup>. Tutti questi espedienti, come nella narrazione l'utilizzo di un lasso di tempo che sarebbe altrimenti incredibile, lasciano presagire che il filo rosso che lega fumetti e anime sia ben chiaro. E gli anime hanno preso molto dal fumetto, non solo questa concezione del tempo che sembra fermarsi, ma anche la resa del movimento; capita spesso, ad esempio, che un anime sia arricchito dalle linee cinetiche a rendere una stilizzazione del movimento. Non solo, anche i fondali di scene salienti spesso hanno a che vedere con la tradizione manga, combattimenti tra robot o battaglie importanti si stagliano su fondali con colori sgargianti e improbabili ma che apportano un'impronta espressionista alla narrazione, non solo per rappresentare la tensione del momento nel cuore dello spettatore, ma anche per indurre dolcezza e calma, come nel caso di fondali stellati e dai colori più tenui.

Va da sé che la tradizione del manga si riscontra in tantissimi altri aspetti del cinema di animazione; del resto, come già detto, questa è la maggior fonte di ispirazione per i professionisti nipponici. Primo tra tutti l'usanza di «congelare delle scene cruciali con un fermo-immagine che in pochi secondi si trasforma in un disegno colorato a matita, con i pastelli o gli acquerelli, con ricchezza di ombre, luci e sfumature»<sup>37</sup>; quasi a sottolineare un punto focale della storia, che merita di essere anche spesso ripreso, magari nell'episodio successivo. Dal mondo dei fumetti sono stati presi spesso anche degli espedienti comici, umoristici, qualche trovata spiritosa che risulta spesso più divertente che nei fumetti stessi; quando ad esempio un personaggio dorme profondamente, spesso spunta dal naso una bolla di muco, o ad esempio quando nelle serie *shōjo* sullo sfondo

---

<sup>36</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p.307.

<sup>37</sup> *Ivi.*, p.312.



vediamo apparire delle stelline per rendere più interessante una scena piuttosto che un'altra.

Sono tutte caratteristiche, queste, che rendono unica l'animazione giapponese, la cui identificazione come tale arriva da successive fasi di sperimentazioni, fino a formare quelli che sono i precetti che rendono questo cinema così particolare.

## 2. Lo Studio Ghibli

Sono già state citate alcune case di produzione cinematografica giapponesi, ed è indubbio ricordare che una delle più importanti, conosciuta anche ai neofiti dell'argomento, è sicuramente lo Studio Ghibli.

Nata dall'unione di due artisti come Takahata Isao e Miyazaki Hayao, la casa di



Figura 2. Logo della casa di produzione nata nel 1985.

produzione vide l'alba nel 1985, grazie all'aiuto finanziario della Tokuma Shoten<sup>38</sup>. Al suo interno circolavano personalità che avevano lavorato con altre case di produzione, sempre con contratti a tempo, e che avrebbero poi creato le pagine più interessanti del cinema di animazione giapponese.

Prima di essa i due celebri registi avevano già collaborato, creando una associazione per gestire i loro lavori e i diritti che derivavano da questi; l'avevano chiamata *Nibariki*, la cui traduzione del termine metteva in luce proprio il loro lavorare insieme come duo: "potenza di due cavalli".

Ma facciamo un passo indietro e tentiamo di inserire all'interno di un contesto più grande la nascita della Studio. Se fino all'inizio degli anni Ottanta si registrava un picco dell'interesse della popolazione mondiale verso la produzione delle serie televisive anime, garantito anche dalla precedente richiesta di collaborazioni con gli Stati Uniti, i quali richiedevano che le serie televisive fossero prodotte in terra nipponica proprio per un fattore di convenienza nei costi di produzione; con la svalutazione del dollaro<sup>39</sup> avvenuta nel 1985, il sistema subì una fortissima battuta di arresto, le compagnie straniere non investivano più in Giappone e molti studi di produzione furono costretti a chiudere i battenti proprio per assenza di materiale su cui lavorare. Fu così che oltre a perdere diversi

---

<sup>38</sup> Casa editrice giapponese fondata nel 1954.

<sup>39</sup> Accordo conosciuto con il nome di accordo del Plaza con il quale si decretava la svalutazione del dollaro, proprio per porre fine al continuo apprezzamento della moneta americana che aveva aumentato il suo valore del 50%. L'accordo fu pianificato nei minimi dettagli e consentì di tenere sotto controllo la crisi finanziaria che ne seguì e che fu determinante per portare a livelli contenuti e controllati l'economia americana.

posti di lavoro, questa svalutazione del dollaro contribuì ad abbassare il numero di serie televisive, o special prodotti, da un massimo di 40 l'anno ad appena 22.

In parallelo tuttavia un altro tipo di cinema di animazione traeva vantaggio da questa crisi delle serie televisive, quella degli Original Anime Video (OAV), termine con il quale vengono designate tutte quelle produzioni animate che erano destinate al consumo privato, tutte le produzioni destinate all'home-video. Inizialmente queste produzioni traevano spunto da quelli che erano temi dei manga o dai soggetti scritti per la televisione, scartati e poi riadattati per questo tipo di produzione. Proprio sulla fruizione privata del genere dobbiamo porre maggiore attenzione, perché dato l'aspetto così privato e personale anche altre tipologie di cinema di animazione cominciarono a farsi spazio; si vide in effetti una maggioranza di anime a tema erotico e addirittura porno, contribuendo in effetti a creare una nomea dispregiativa attorno alla caratterizzazione e differenziazione del genere.

Nella seconda metà degli anni Ottanta, che come detto, furono una fase di transizione, si assistette al declino delle serie animate; anche se resisteva ancora qualcosa tratto da opere precedenti, soprattutto manga.

Il 1986 avrebbe visto sul grande schermo la nuova uscita del film dedicato all'eroe di intere generazioni, l'ultimo film in ordine di tempo di *Doraemon*<sup>40</sup>, ma non solo, l'attesa per le nuove vicende del gatto robot fu sostituita dall'uscita nelle sale cinematografiche di un nuovo film: *Laputa, il castello nel cielo* (*Tenkū no shiro Laputa*, Miyazaki Hayao, 1986), prodotto dal neonato Studio Ghibli. La storia, nel suo essere diversa da quanto visto fino ad ora, prende le mosse da un capitolo di uno dei libri più famosi della storia della letteratura inglese *I viaggi di Gulliver* di Jonathan Swift. Essa si muove tra ambientazioni fantastiche e riferimenti a luoghi che il regista e ideatore del soggetto, Miyazaki Hayo, aveva potuto ammirare durante un viaggio intrapreso nelle campagne inglesi; «Miyazaki e il suo staff avevano usato delle prospettive estreme per enfatizzare

---

<sup>40</sup> Famoso personaggio tratto dai manga di Fujiko Fujio pubblicati in Giappone a partire dal 1969. La serie anime fu mandata in onda dalla Nippon Television a partire dal 1973 per un totale di 52 episodi. Nobita Nobi è il protagonista della storia, un ragazzino debole e pigro che non ottiene risultati soddisfacenti né sui banchi di scuola né nelle attività sportive da svolgersi fuori; è vessato da un bullo della scuola da cui non riesce a difendersi, e continuamente rimproverato da maestri e genitori che lo spingono a cercare di impegnarsi e fare meglio. Consapevole di quello che accadrà alla famiglia di Nobita se la situazione non migliora un suo discendente dal futuro gli manda in aiuto un gatto robot di nome Doreamon. Il compito del gatto è quello di vegliare sul ragazzo e di aiutarlo ad affrontare le difficoltà che la vita gli pone davanti per farlo crescere e provvedere ad accompagnarlo all'età adulta.

la profondità di campo, le nuvole animate – uno degli elementi più attraenti del film – con sofisticate tecniche artigianali»<sup>41</sup>.

In questo contesto dove il cinema di animazione giapponese aveva subito una pesante battuta di arresto su un fronte, ma, ne stava ampiamente sviluppando un altro, nasce uno dei colossi della produzione nipponica.

Come già detto l'anno a cui si fa risalire la nascita dello Studio Ghibli è il 1985. Già nel 1979 Miyazaki era approdato alla regia nella realizzazione del lungometraggio *Lupin III – Il castello di Cagliostro* (*Rupan Sansei – Kariosutoru no shiro*, Miyazaki Hayao, 1979), e nel 1983 riuscì a realizzare il suo *Nausicaä della Valle del Vento* (*Kaze no tani no Naushika*, Miyazaki Hayao, 1983). «Adattata dallo stesso manga di Miyazaki, era ambientata in un mondo post-nucleare dove piante velenose ricoprivano la maggior parte della Terra. I suoi temi principali erano pace e rispetto per la natura»<sup>42</sup>; la stessa protagonista rispecchia i sentimenti del giovane regista, ovvero cercare in tutti i modi di mantenere un rapporto di rispetto nei confronti di quella natura fortemente minacciata dalle azioni dell'uomo. Con questo personaggio, Miyazaki aveva messo in luce quelle che dovevano essere le caratteristiche delle sue eroine: dolci, risolte, sensibili e al tempo stesso coraggiose.

Altro film che merita di essere ricordato anche perché il personaggio è parte logo della casa di produzione, è *Il mio vicino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Miyazaki Hayao, 1988). La storia si incentra sulla vita di due sorelle che si trovano a vivere nella campagna giapponese intorno agli anni Cinquanta; le due ragazzine devono farsi forza a vicenda perché mentre il padre lavora in città, la madre è in ospedale e non può essere la loro guida. È in questo ambiente che entrambe le ragazzine arrivano, uscendo alla scoperta della natura, nei pressi di un albero enorme e riescono a raggiungere la tana di uno spirito, un custode della foresta che ha l'aspetto di un grande orso con poteri magici. Le avventure che esse vivono insieme allo spirito sono molteplici e il film si presta a definire uno degli aspetti della casa di produzione, la rappresentazione degli aspetti favolistici della realtà e un'attenzione particolare al Giappone tradizionale e alla sua cultura folcloristica.

---

<sup>41</sup> I testi citati in inglese sono di mia traduzione. BENDAZZI, *op.cit.*, p. 221. Testo citato: «Miyazaki and his crew used extreme perspectives to emphasize field depth, animating clouds – one of the film's most appealing elements – with sophisticated handicraft techniques».

<sup>42</sup> *Ibidem*. Testo citato: «Adapted from Miyazaki's own manga, it was set in a post-nuclear world where poisonous plants cover much of the Earth. Its main themes are peace and respect for nature».

Nel 1988 vide la luce un progetto dell'altro regista famoso il cui nome è associato alla casa di produzione Ghibli. Takahata Isao, proponendosi come regista attento al vero, al reale, a tutti quelli che erano gli aspetti della realtà per quanto veri e crudi che fossero, crea un film dal carattere struggente ed emotivamente crudo: *Una Tomba per le lucciole* (*Hotaru no Haka*, Takahata Isao, 1988). Molte critiche furono mosse a questo film proprio per la spietata crudezza con la quale era stato presentato, ma insieme all'altro film del 1988 sono considerati tra i maggiori successi della casa di produzione, nonostante al botteghino non avessero riscosso grande successo.

Tutta un'altra storia con il successo del 1989, *Kiki consegna a domicilio* (*Majo no takkyubin*, Miyazaki Hayao, 1989). È la storia della stregghetta che a 13 anni si allontana da casa per intraprendere il proprio apprendistato, e con la sola compagnia di un gatto nero che lei sola capisce, si trova a doversela cavare in una città che non conosce e che riserva sì pericoli, ma anche sorprese. Dovrà imparare a destreggiarsi e riuscirà a continuare la sua esperienza soltanto grazie all'aiuto di persone di buon cuore, e alla conoscenza di alcuni amici che la aiuteranno nel suo percorso di formazione, dall'ambientazione in questa nuova città fino alla crescita della sua attività di consegne a domicilio, non senza difficoltà, troverà la forza per vivere indipendentemente proprio dentro di sé. Le sue vicende hanno affascinato stregue di fan e spettatori che hanno fatto diventare il film il miglior incasso al cinema di quell'anno.

Il 1991 vide il successo di *Pioggia di Ricordi* (*Omoide Poroporo*, Takahata Isao, 1991); è un film di animazione che contrappone due momenti cruciali nella storia della protagonista. La narrazione si dirama tra il 1982 e il 1966 quando la donna aveva solo 11 anni, quando si ricorda dei momenti che, nel corso della sua infanzia trascorrevano in campagna. Sono questi i temi cari al regista: la vita tranquilla e campagnola, la vita comunitaria, la ricerca della pace interiore nel rapporto con la natura. Non solo per i temi di cui tratta, ma è questo un esempio della capacità di Takahata di rendere con estremo realismo non solo la natura che ci circonda, ma anche, i sentimenti e il passare del tempo sul volto dei personaggi qui rappresentati; oppure la capacità tramite accorgimenti cromatici di dare maggior rilievo allo sfondo in background.

I successi di queste ultime pellicole decretarono l'avvio di un periodo prolifico per la casa di produzione.

Nel 1992 si assistette al successo di una storia tutta italiana, *Porco Rosso (Kurenai no Buta*, Miyazaki Hayao, 1992); «il protagonista è un pilota straordinario che è diventato un maiale dopo aver perso i suoi compagni in battaglia. Marco Pagot, ora un cacciatore di taglie chiamato Porco Rosso, rifiuta di riarruolarsi nell'esercito. Come dice al suo vecchio amico Ferrarin preferisce essere un maiale che un fascista»<sup>43</sup>. Battaglie aeree, combattimenti per i giusti ideali e personaggi femminili e maschili con una morale di tutto rispetto, sono questi gli ingredienti che rendono il film forse l'opera più personale del regista. È ben visibile il suo amore e la sua passione per gli aerei, dei quali ne fa una ricostruzione storica nei minimi dettagli, rendendoli proprio nel disegno. Ma non solo, il film è promotore di ideali che sono cari al regista, come il rifiuto delle imposizioni dei totalitarismi e il rifiuto della guerra che porta solo morte e distruzione.

Fu poi la volta di *Pom Poko (Heisei tanuki gassen Ponpoko*, Takahata Isao, 1994); un film incentrato sul folclore della popolazione giapponese e sul ruolo del *tanuki*<sup>44</sup> per salvaguardare la natura incontaminata, essi vogliono salvare la montagna dall'intervento dell'uomo, che ha invece in serbo la costruzione di una zona residenziale.

Aspetto interessante, è con il film del 1994 che lo Studio Ghibli cominciò ad approcciarsi all'uso della CGI<sup>45</sup>; nel 1995 si assiste ad un altro importante cambiamento di rotta, è in questo momento che la regia di un film viene affidata a un altro professionista, Kondō Yoshifumi. Nato forse da una sfida o un gioco tra lo stesso Kondō e Miyazaki, il film *I Sospiri del mio cuore (Mimi wo sumaseba*, Kondō Yoshifumi, 1995), riscosse molto successo anche di pubblico, diventando una pellicola e una prova molto apprezzata del giovane, e sconosciuto in questa veste, cineasta. Film introspettivo che parla ai giovani d'oggi, motivandoli ad ascoltare sé stessi e a seguire le proprie aspirazioni e i propri sogni. È sicuramente una novità nel campo dell'organizzazione dello Studio «Hayao Miyazaki si limitò a dirigere le sole sequenze di ambientazione fantastica - caratterizzate dalle stupefacenti scenografie di Naohisa Inoue – oltre che a realizzare l'ekonte e scrivere la sceneggiatura, tratta dall'omonimo fumetto della mangaka Aoi Hiiragi»<sup>46</sup>.

---

<sup>43</sup> BENDAZZI, *op.cit.*, p. 221. Testo citato: «The protagonist is an ace-pilot who became a pig after losing his comrades in battle. Marco Pagot, now a bounty hunter called Porco Rosso, refuses to rejoin the military. As he tells his old friend Ferrarin, he'd rather be a pig than a fascist».

<sup>44</sup> Animali appartenenti al folclore giapponese; essi sono simili a dei cani procioni e sono spesso rappresentati in maniera bizzarra, con testicoli e pancia di dimensioni esagerate ad esempio. Sono animali dai poteri magici spesso ingenui e distratti.

<sup>45</sup> CGI meglio nota come “computer generated imagery”, che tradotto è “immagini generate a computer”.

<sup>46</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p.260.

Con il film *Principessa Mononoke* (*Mononoke hime*, Miyazaki Hayao, 1997) lo Studio Ghibli conosce un momento di fama mondiale anche in seguito all'accordo firmato con Disney per la produzione dei film dello Studio all'estero. Il dispendio economico per la realizzazione del progetto fu esagerato, più di 2 miliardi di yen, ma ne incassò oltre 11, risultando il film giapponese con maggiori incassi fino ad allora mai realizzato.

La storia, ambientata nel periodo Muromachi (1333-1568) e fortemente caratterizzata in senso scintoista, affronta con grande intensità visiva e poetica il difficile tema della contrapposizione fra tradizione e progresso, natura e tecnologia, spiritualismo e materialismo, rinunciando però a una presa di posizione definitiva e manichea, e lasciando intendere che se tradizione, natura e spiritualità sono valori superiori, progresso, tecnologia e materialismo sono inevitabilmente parte della storia umana<sup>47</sup>.

È interessante notare come l'idea per questo lungometraggio fosse in cantiere da oltre vent'anni, ma fu grazie all'intervento del produttore Suzuki Toshio che venne messo in opera, nonostante il regista fosse intimorito dalle dimensioni di questo progetto. Tecnicamente parlando, è anche il primo film in cui ben 15 minuti di girato sono stati realizzati con l'ausilio del computer.

Tuttavia, bisogna ricordare un fatto molto grave per lo Studio in associazione alla promozione del film; nel 1998, infatti, il direttore dell'animazione, già regista del precedente film, Kondō Yoshifumi morì a seguito di un aneurisma cerebrale.

Fu un momento difficile, sembrava infatti che già dopo *I sospiri del mio cuore* ci fosse la possibilità di un ritiro da parte di Miyazaki, e che il degno successore potesse essere Kondō, ma la sfortuna volle diversamente.

Takahata girò il lungometraggio *I miei vicini Yamada* (*Hohokekyo tonari no Yamadakun*, Takahata Isao, 1999); storia che affronta in maniera spiritosa tutti gli aspetti della classe media giapponese. Ispirato al manga *Nono-chan* di Hisaichi Ishii, lo stile del film è completamente diverso da quello fino ad ora adoperato nella produzione dello Studio; il regista «ha digitalmente ottenuto schizzi ellittici che suggeriscono solamente le forme e i volumi e sono colorate con deliberate sbavature e saltelli»<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p. 282.

<sup>48</sup> BENDAZZI, *op.cit.*, p. 219. Testo citato: «digitally obtained elliptical sketches that only suggest shapes and volumes and are coloured with deliberate smears and skips».

Grandissimo successo internazionale, il film vinse infatti nel 2002 l'Orso d'Oro a Berlino, e nel 2003 l'Oscar come miglior film d'animazione, è *La città incantata* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Miyazaki Hayao, 2001); esso racconta una storia alquanto bizzarra, una ragazzina di 10 anni si imbatte in un'avventura in un mondo parallelo abitato da spiriti e divinità che si ritirano in questa sorta di centro termale controllato dalla strega Yubaba. «Il mondo fantastico (che Yubaba governa come un imprenditore moderno piuttosto che una regina) è una satira della società contemporanea, ma è anche un'allegoria di una larga e moderna corporazione»<sup>49</sup>; sembra infatti che agli occhi di Miyazaki, Yubaba fosse una trasfigurazione di Suzuki Toshio, mentre lo stesso regista doveva rassomigliare al personaggio che, nel locale delle caldaie, scalda l'acqua per tutto lo stabilimento, Kamaji. Film la cui sceneggiatura è adattata dal romanzo omonimo<sup>50</sup> del 1986 è *Il castello errante di Howl* (*Hauru no ugoku shiro*, Miyazaki Hayao, 2004). La protagonista del film è una ragazza alla quale è stata scagliata contro una maledizione da una potente strega che la fa apparire come una nonnina, fino a quando non si troverà ad essere ospitata in questo castello che vaga per le lande ed è animato da un demone di nome Calcifer; il tutto condito dalla magia di Howl ricercato da tutto il regno proprio perché non si vuole arruolare in questa guerra, che assomiglia in tutto e per tutto alla mobilitazione precedente alla Prima Guerra Mondiale.

Nel 2006 si fece spazio alle nuove leve: la casa di produzione firmò infatti il film *I racconti di Terramare* (*Gedo Senki*, Miyazaki Gorō, 2006). Liberamente ispirato ai racconti del ciclo di *Earthsea*<sup>51</sup>, l'occasione per la realizzazione del film venne colta dal figlio del celebre regista, che già negli anni Ottanta aveva contattato la scrittrice per collaborare alla realizzazione di un lungometraggio; data la scarsa conoscenza del regista in Europa, in un primo momento la donna aveva rifiutato, chiedendo lei stessa, in seguito, che ne venisse realizzato un adattamento cinematografico. Le trattative si conclusero solo nel 2005, ma lo stesso Miyazaki non volle poi adempiere al suo obbligo e fu così che sotto le spinte di Suzuki lo stesso figlio del regista entrò nel mondo del cinema di animazione.

---

<sup>49</sup> BENDAZZI, *op.cit.*, p. 222. Testo citato: «The fantasy world (that Yubaba rules as a modern entrepreneur rather than as a queen) is a satire of contemporary society, but it is also an allegory of a large modern corporation».

<sup>50</sup> Romanzo dal titolo *Il castello errante di Howl* della scrittrice inglese Diana Wynne Jones.

<sup>51</sup> Ciclo di romanzi dell'autrice americana Ursula Le Guin a partire dal 1964.



Miyazaki tornò nel 2008 con la realizzazione del lungometraggio *Ponyo sulla scogliera* (*Gake no ue no Ponyo*, Miyazaki Hayao, 2008). La storia di una moderna Sirenetta che vuole vivere sulla terra ferma perché si è innamorata di un umano. È la storia di una pesciolina con la faccia da umana che per inseguire i suoi sogni arriva addirittura a sconvolgere l'ordine uomo-natura. Un film di affetto, amore e fiducia nel potere delle nuove generazioni, concluso da un regista che disilluso crede ancora nel potere dei bambini.

Nel 2013, in occasione della 70ª Mostra Internazionale del Cinema di Venezia, viene annunciato il ritiro definitivo di Miyazaki dalle scene. Solo nel 2014 il regista fece nuovamente parlare di sé per il tentativo di creare un corto interamente in CGI *Kemushi no boro*, la storia di un bruco e della sua giornata-tipo. Non soddisfatto del risultato, e pensando che sia opportuno farne un lungometraggio sembra, stando anche a quanto affermato dallo stesso Suzuki che Miyazaki sia intenzionato a tornare sulle scene.

Non è ben chiaro quale possa essere il futuro dello Studio che ha fatto sognare milioni di spettatori, soprattutto dopo che nel corso del 2018 lo stesso Takahata Isao è mancato a seguito di una malattia.

L'interesse per uno studio che ha all'attivo così tanti film e produzioni è stato alimentato anche da voci di corridoio e gossip. Ultima in ordine di tempo, riguarda proprio i compianti Kondō e Takahata. Sembra infatti, a quanto lo stesso Suzuki ci vuole far credere, che Takahata fosse uno stachanovista e che i suoi collaboratori soffrissero molto la sua vicinanza; voci sostengono che egli fosse un approfittatore e un uomo senza scrupoli, in grado di calpestare i sentimenti di tutti quelli che collaboravano con lui. Anche se le prime dicerie davano come "colpevole" della morte di Kondō Miyazaki e la sua etica del lavoro e la sua predisposizione al lavoro duro, dalle ultime rivelazioni di Suzuki sembra plausibile un ribaltamento di responsabilità, quasi come se a spingere allo sfinimento e alla morte Kondō fosse stata l'insistenza del regista Takahata. Quello che è certo è che non si sa quanto di vero ci sia nelle affermazioni di Suzuki, né che cosa il celebre produttore possa trarne da un'affermazione di tale portata; ma, soprattutto, nessuno dei due interessati potrà mai darci la sua opinione in merito alla faccenda, né tantomeno lo stesso Miyazaki che non si è mai sbottonato riguardo queste ipotesi.

Sembra invece che Miyazaki e Kondō fossero molto legati; il famoso regista era davvero molto provato per la perdita subita e trasmise tutto il suo cordoglio nell'elogio funebre.

Lui stesso disse: «mi irritava spesso con la sua ostinazione, era quel genere di persona che attende pazientemente che la neve si sciolga. Ma questa volta, lui se ne è andato prima di me»<sup>52</sup>. Anche se con poche collaborazioni insieme, alle soglie di un ulteriore lavoro insieme, si coglie nell'elogio del caro amico tutta la stima che Miyazaki potesse avere per questo che si pensava fosse il suo degno successore. Ottimo disegnatore, grande lavoratore, e nonostante provato dalla malattia e dalla stanchezza sempre pronto a lavorare e vedere il buono nelle cose e nelle persone; amante della rappresentazione della quotidianità e delle sensazioni e dei sentimenti veri; purtroppo sappiamo troppo poco di un artista che se ne è andato troppo presto.

---

<sup>52</sup> <http://www.nausicaa.net/miyazaki/kondo/eulogy-miyazaki.html> Testo citato: «he often irritated me with his stubbornness, he was that kind of person who patiently waits for the snow to melt. But this time, he has gone before me». Ultima consultazione: 17/10/2018.



### 3. Kondō Yoshifumi: un degno successore di Miyazaki Hayao?

Di Kondō Yoshifumi sappiamo molto poco, la sua breve vita, ci permette solo di poter immaginare quella che, probabilmente, sarebbe stata una grandissima carriera nel campo del cinema d'animazione del Sol Levante.

Kondō nasce a Gosen, nella prefettura di Niigata, il 31 marzo del 1950. Sin da giovane dimostra di avere le capacità artistiche che lo renderanno celebre nel futuro. Nell'aprile del 1965, a soli 15 anni, entra al Liceo Muramatsu di Niigata dove diventa membro effettivo del club artistico, seguito dal suo mentore, il mangaka Yonigisawa Kimio, che vede in lui un grande futuro.

Si trasferisce poi a Tokyo, dove entra a far parte del dipartimento di animazione del Tokyo College Design e nello stesso anno comincia a lavorare per la A production, nota ora come Shin'ei Doga. Quest'ultima era nata quando Kusube Daikichiro, animatore veterano della Toei Animation che, stufo delle condizioni lavorative in cui versava decise di lasciare la casa di produzione per lavorare come indipendente. Qui lavora come animatore a due serie televisive: "Tommy, la stella dei Giants" ("Kyojin no Hoshi", Nagahama Tadao, 30 marzo 1968- 18 settembre 1971), e "Le avventure di Lupin III" ("Rupan Sansei", Ōsumi Masaaki, Miyazaki Hayao, 24 ottobre 1971- 26 marzo 1972). La prima delle due serie era volta a esaltare la fortunata serie di successi sportivi ottenuti nelle Olimpiadi tenutesi in Giappone nel 1964. La storia erige a vero e proprio eroe il protagonista, un giocatore di baseball a cui vengono attribuiti «aspetti calibratamente tragici ed elegiaci, talvolta prossimi al divino, esattamente come il cinema dal vero celebrava con analogo intertesto i personaggi di straordinari fuorilegge».<sup>53</sup> "Le avventure di Lupin III" venne trasmesso in televisione a partire dal 1971; il debutto fu anticipato dall'emissione di un cortometraggio pilota, ma il progetto della casa di produzione prevedeva, oltre alla serie televisiva, anche dei lungometraggi. Il personaggio di Lupin, nato dalla penna di Monkey Punch, pseudonimo di Kazuhiko Kato, su libera «ispirazione del classico ladro gentiluomo Arsène Lupin di Maurice Leblanc»,<sup>54</sup> ha riscosso notevole successo di pubblico. Il ladro che conquista con il suo charme, che

---

<sup>53</sup> MARIA ROBERTA NOVIELLI, *Animerama: Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio Editori, Venezia 2015, pp.123-24.

<sup>54</sup> *Ivi*, p.138.

riesce sempre nelle sue imprese nelle quali dimostra, seppur manifestando una certa stupidità a una prima impressione, di essere scaltro, geniale, agile e spaccone, con un unico punto debole: le donne.

Il 1978 è l'anno della svolta. Dopo essere entrato alla Nippon Animation lavora come direttore dell'animazione in “Anna dai capelli rossi” (“Akage no Anne”, Takahata Isao, Koshi Shigeo, 7 gennaio- 30 dicembre 1979), la celebre storia della ragazza orfana che vive nella "casa dal tetto verde"; il progetto era diviso in ben 50 episodi, che narrano dell'infanzia e della prima adolescenza della povera e sfortunata Anna Shirley, che, dopo un primo forte timore di poter essere rimandata all'orfanotrofio - dato che a dover arrivare alla casa dal tetto verde doveva essere un ragazzo da impiegare nel lavoro nei campi e non una ragazza, che doveva essere invece istruita come si conviene a una signorina per bene - sa trarre il meglio dalla vita di campagna, apprezzando le sue bellezze pure e incontaminate vivendo con la coppia di fratelli Marilla e Matthew Cuthbert. La storia di “Anna con la A<sup>55</sup>” determinò la fortuna della Nippon Animation; faceva infatti parte di una «lunga serie di opere di animazione tratte dalla moderna letteratura occidentale per ragazzi»<sup>56</sup> che aveva cominciato a prendere piede con il primo episodio della fortunata serie “Heidi” (“Arupusu no shōjo Haiji”, Takahata Isao, 6 gennaio- 29 dicembre 1974). Nello stesso anno collaborò a “Conan il ragazzo del futuro” (Mirai shōnen Konan, Miyazaki Hayao, Hayakawa Keiji, Takahata Isao, 4 aprile-31 ottobre 1978) sotto la direzione di Miyazaki Hayao. Una storia senza dubbio dalle tematiche molto care al celebre Miyazaki: «amore per la natura ed elogio di una vita semplice»,<sup>57</sup> attitudini necessarie per ripartire e ricostruire un mondo migliore, dopo che nel 2008 la Terza Guerra Mondiale aveva portato alla distruzione di molte specie terrestri; «l'opportunità di ripartire dopo l'epoca della conflagrazione totale è concessa a un'umanità sostanzialmente vergine, che nulla ha mai avuto a che fare con quella che portò il mondo

---

<sup>55</sup> È nel secondo episodio della serie televisiva che Anna si presenta a Marilla; Matthew l'ha portata a casa con sé ma senza chiederle il nome. Anna da subito chiede di poter essere chiamata Cordelia, lo trova un nome più elegante, anche se non è il suo vero nome. Sollecitata da Marilla, la bambina rivela di chiamarsi Anna Shirley, ma di preferire Cordelia perché Anna le sembra poco romantico. Infine, chiede almeno di essere chiamata Anna con la “A” finale e non Anne perché Anna suona meglio, più melodioso; così facendo può consolarsi almeno in parte per il non venire chiamata Cordelia.

<sup>56</sup> GUIDO TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunuè, Latina 2017, pp.120-21.

<sup>57</sup> FABIO BARTOLI, *Mangascienza: messaggi filosofici ed ecologici nell'animazione fantascientifica giapponese per ragazzi*, Tunuè, Mottola 2011, pp.202-3.

sull'orlo dell'abisso».<sup>58</sup>

È proprio grazie a questi incarichi che Kondō riesce a coltivare la sua conoscenza dei due maestri e riesce a coglierne appieno le sfaccettature del carattere e dell'etica del lavoro; facendosi comunque scoprire proprio per le sue caratteristiche di grande artista degno successore, o almeno collaboratore della coppia più famosa di animatori e registi di animazione giapponese.

Nei primi anni 80 si cominciò a pensare a un progetto innovativo basato sulle strisce di fumetti che il celebre padre dell'animazione occidentale Winsor Mccay aveva già fatto ampiamente conoscere sotto il nome di *Little Nemo*. Si assiste infatti alla genesi alquanto intricata del lungometraggio intitolato *Piccolo Nemo: avventure nel mondo dei sogni* (*Little Nemo: adventures in Slumberland*, Masami Hata, William Hurtz, 1989): si cominciò a parlare del film in questione già nel 1977 ma si arrivò al coinvolgimento degli animatori Hayao Miyazaki e Isao Takahata solo nei primi anni 80. Entrambi decisero di non partecipare così attivamente al progetto per divergenze di idee: il primo non era interessato a una storia che raccontasse di sogni, lo stesso dirà che la realizzazione di questo film fu l'esperienza peggiore della sua vita; il secondo voleva invece concentrarsi di più su una crescita psicologica del giovane Nemo. Fu così che altri animatori vennero coinvolti; lo stesso Yoshifumi Kondō partecipò e realizzò un primo corto pilota nel 1984. L'epopea di questa faraonica produzione si concluse nel 1989 con l'uscita di uno dei film economicamente più costosi realizzati in Giappone. «Malgrado l'animazione paragonabile a quella dei classici della Disney e un soggetto ben costruito, al botteghino il film fu tuttavia un disastro da bancarotta, evitata soltanto grazie alle successive vendite dell'edizione home-video».<sup>59</sup>

Nel 1988 Takahata Isao, memore dell'impegno dimostrato nella loro precedente collaborazione, premiò il giovane artista, assegnandogli il ruolo di direttore dell'animazione e character designer nella realizzazione del suo lungometraggio *Una Tomba per le lucciole* (*Hotaru no Haka*, Isao Takahata, 1988). In questa produzione realizzerà anche alcune parti dell'ekonte, che altro non è che «un documento di lavoro sostanzialmente fisso, assimilabile a uno storyboard, che restituisce però in modo molto più preciso ciò che sarà l'animazione definitiva, scena dopo scena»<sup>60</sup>. È questa una storia

---

<sup>58</sup> BARTOLI, *op.cit.*, p.203.

<sup>59</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p.212.

<sup>60</sup> *Ivi.*, p. 31.

struggente: il progetto iniziale prevedeva di proiettare nelle sale giapponesi il film di Miyazaki *Il mio vicino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) insieme a quello di Takahata, ambientato nella Kōbe del 1945, dopo le devastazioni e la distruzione portate dalla Seconda Guerra Mondiale, i cui esiti avevano colpito così tremendamente il Giappone. Nonostante gli incassi, «molte furono le proteste delle associazioni di genitori, i cui figlioletti si ritrovavano improvvisamente catapultati dalle atmosfere fiabesche e concilianti della pellicola di Miyazaki a quelle tragiche e strazianti del film di Takahata». <sup>61</sup>

Parallelamente si impegnò anche con Miyazaki nel suo *Kiki consegna a domicilio* (*Majo no takkyūbin*, Hayao Miyazaki, 1989). Il film «è dedicato a una streghetta che deve sopravvivere per un anno lontano dalla sua casa con il solo aiuto di un gatto parlante, così da completare il proprio tirocinio magico». <sup>62</sup>

Diventato membro effettivo dello Studio Ghibli, lavorando a stretto contatto con i due membri onorari e più conosciuti del gruppo, egli svolge il ruolo di *sakkan*, il direttore dell'animazione, il responsabile di tutti gli aspetti del processo di animazione, e di *character designer*, occupandosi quindi della caratterizzazione dei personaggi per il lungometraggio *Pioggia di ricordi* (*Omoide poroporo*, Takahata Isao, 1991). La storia racconta le vicissitudini di Okajima Taeko, che nel 1982, si trova a ricordare eventi che le erano successi nel 1966, quando aveva solo 11 anni. Temi fondanti erano quello della ricerca dell'armonia e cambiamenti di identità nella società giapponese, con il rispetto di un estremo realismo:

nei sedici anni in cui si distribuiscono i ricordi il regista ricostruisce con minuzia un insieme di micro-tasselli che hanno distinto le varie epoche: le citazioni di film, di pezzi musicali, dei successi del teatro Takarazuka, persino le sensazioni provate nell'assaggiare per la prima volta l'allora esotico ananas, la riproduzione di dialoghi propri di una famiglia media del periodo, tutto contribuisce a sollecitare empaticamente l'immedesimazione dello spettatore nelle scelte della sua protagonista. <sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p.199.

<sup>62</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, p.201.

<sup>63</sup> *Ivi*, pp.201-2.

Nel 1992 si dedica al ruolo di animatore nel lungometraggio *Porco Rosso (Kurenai no Buta*, Hayao Miyazaki, 1992). La storia narra le vicende dell'aviatore Marco Pagot che dopo un'esperienza di premorte durante la Prima Guerra Mondiale si ritrova per sortilegio con le sembianze di un maiale antropomorfo, e abbandonata la vita mondana si dedica all'attività di cacciatore di taglie.

Nel 1994 partecipa alla realizzazione di *Pom Poko (Heisei tanuki gassen ponpoko*, Isao Takahata, 1994). Anche per questo progetto svolge il ruolo di animatore chiave, ovvero quegli animatori che lavorando sulla base dell'*ekonte* realizzano i disegni principali. La storia realizza un perfetto quadro della cultura, religione e folklore giapponese. «È la storia dei tanuki – nome nipponico del cane viverrino- il cui territorio è sempre più minacciato dall'espansione della metropoli di Tokyo»<sup>64</sup>, nonostante i loro numerosi sforzi, sono costretti a cedere il passo a una modernizzazione portata allo stremo. Decide poi di approdare alla regia assecondando la proposta mossagli dallo stesso Miyazaki di realizzare un progetto lavorando insieme. Un progetto che vedeva dunque alla sceneggiatura Miyazaki e alla regia Kondō Yoshifumi. Il risultato è il dolce e innocente lungometraggio *I sospiri del mio cuore (Mimi o sumaseba*, Kondō Yoshifumi, 1995). I primi amori nati tra i libri e sui banchi di scuola scandiscono il susseguirsi delle vicende dei due protagonisti: Shizuku Tsukishima e Seiji Amasawa. Tra i doveri degli studenti delle scuole medie, che devono fronteggiare i tanto temuti esami per accedere poi alle scuole superiori, e chi, invece, vuole prendere una strada diversa per il proprio futuro, nasce l'amore tra i due.

Nel 1997 ricopre il ruolo di supervisore dell'animazione, o secondo il cinema di animazione giapponese *sakuga kantoku* per *Principessa Mononoke (Mononoke-hime*, Miyazaki Hayao, 1997). Sicuramente il film dello Studio Ghibli con più tematiche e messaggi da trasmettere: l'amore per la natura, il contrasto che si genera tra uomo e uomo, tra uomo e natura e le possibili soluzioni a cui approdare per la coesistenza e il rispetto. «Nel Giappone medievale gli animali tentano di preservare il santuario della foresta dalla civiltà umana: da qui si dirama la narrazione epica a volte confusa»<sup>65</sup>, che trasmette la

---

<sup>64</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p.247.

<sup>65</sup> GIANNI RONDOLINO, *Storia del cinema di animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, UTET libreria, Torino 2003, p.432.



visione poetica della realtà, propria del maestro Miyazaki.

Purtroppo il fato fu crudele con Kondō; esattamente un anno dopo l'uscita dell'ultimo film, nel 1998, morì improvvisamente di aneurisma.

Si crede che questo fosse il motivo per cui lo stesso Miyazaki annunciò la prima volta il suo ritiro. Nonostante l'attività prolifica dello Studio Ghibli nei successivi anni, sicuramente nessuno potrà mai dimenticare il possibile e degno successore, colui che incarnava appieno quelle che erano le caratteristiche dello studio di animazione più famoso del mondo orientale.

Il suo stile è facilmente riconoscibile, osservando le sue tavole si nota un tratto deciso che caratterizza al meglio i personaggi stessi di cui è l'animatore.

### **3.1 Lo stile di un artista del quotidiano**

Kondō mantiene quelli che erano i dettami dei primi serial anime: i personaggi sono resi alla moda occidentale, senza le caratteristiche fisiche proprie delle popolazioni orientali; scelta probabilmente di marketing dettata dal bisogno di successo anche in occidente, per rilanciare un'economia allo stremo. Una delle ragioni di questa scelta si può ricollegare al fatto che uno dei primi disegnatori, Tezuka Osamu, uno dei padri dell'animazione giapponese, creatore di *Astro Boy*, si era ispirato per i suoi personaggi ai dettami Disney prendendo anche spunto dalla procace *Betty Boop*; creando così una sorta di standardizzazione a cui tutti avrebbero poi guardato per le creazioni future. Un altro motivo nella realizzazione dei lineamenti così occidentali dei personaggi è da ricercarsi in un momento storico molto delicato per il Giappone. A seguito della fine della Seconda Guerra Mondiale, l'economia del paese, sotto ogni aspetto, versava in condizioni disastrose. Le forze di occupazione effettuarono uno sforzo ingente per la ricostruzione del paese: in realtà seppur si respirasse questa aria di cambiamento, quello che dobbiamo ricordare è che al tempo stesso la nazione era comunque sotto un'occupazione straniera. «In ogni caso, malgrado il paradosso di una libertà imposta, eppure non ancora effettiva, la rinascita e la ricostruzione furono possibili proprio grazie all'ex nemico di

oltreoceano»<sup>66</sup>.

Anche la cinematografia risentì pesantemente dell'occupazione americana. Il cinema di animazione, secondo la politica di rieducazione statunitense, avrebbe contribuito a formare il nuovo individuo democratico, e per fare ciò fu importata una dose massiccia di film americani, tra cui molti di casa Disney che fossero in grado di veicolare i nuovi ideali sui quali edificare una nuova società. Nonostante «la volontà di ricostruire il paese e lo sforzo collettivo per uscire dallo stallo economico permisero fortunatamente in poco tempo la ripresa di molte attività, a cominciare proprio dalla produzione di manga e dal cinema»<sup>67</sup>; l'ingerenza statunitense nella produzione di suddetti manga e anime, ricoprì nel corso degli anni il ruolo fondante dell'animazione giapponese. «In realtà l'uso degli

occhioni deriva innanzitutto dai primi manga, disegnati con un pennello unico e in cui quindi gli occhi venivano graficizzati come grandi per non pasticciare con l'inchiostro»<sup>68</sup>; e considerato che Tezuka veniva considerato come il “dio del fumetto”, sembra comprensibile come in effetti la sua lezione sia stata compresa e seguita dai più. Tutto delle sembianze dei personaggi di Kondō dice qualcosa sul loro carattere, ne lascia intuire le qualità fondamentali fino a cogliere con una perfetta combinazione di abbigliamento e aspetto esteriore ogni minima sfaccettatura del



Figura 3. Disegni realizzati da Kondō per la rivista Animage, in particolare ecco come secondo la sua visione anche gli adulti si possono ancora lasciare stupire dalle piccole cose.

carattere del personaggio, in relazione anche al suo rapporto con gli altri. Quello che rappresenta è il Giappone che conosce, la gente che ha conosciuto nell'arco della sua vita e durante tutte le sue esperienze. Cerca la purezza, la sincerità, la linearità, il fantastico spettacolo della naturalezza delle cose. Quello che sembra affascinarlo è la quotidianità; sembra essere interessato alla trasposizione sul piccolo e grande schermo di visioni idilliache, realizzando in maniera oltremodo vivida scorci di un *locus amoenus* che altro non fanno che determinare una perfetta realtà pura e incorrotta dall'avvento dell'uomo.

<sup>66</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p. 72.

<sup>67</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, p. 84.

<sup>68</sup> MARCO PELLITTERI, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation dal 1978 al nuovo secolo*, Tunuè, Latina 2018, p. 291.

Anche quando gli scenari non sono altro che enormi metropoli o delineano quello che è un ambiente meramente artificiale, egli cerca di ingentilirlo con i suoi disegni e creare una via di uscita da questa anonimia, continuando a realizzare personaggi dai lineamenti dolci e ben determinanti la vera natura dei protagonisti. I personaggi sembrano bucare lo schermo, tanto sono veritiere le loro espressioni e le loro reazioni; ci troviamo spesso immersi nei loro pensieri magari durante la loro passeggiata in solitaria. Non sono personaggi di serie



Figura 4. Disegni realizzati da Kondō per la rivista Animage, in particolare cogliamo l'espressione di stupore nel volto delle due bambine.



Figura 5. Disegni realizzati da Kondō per la rivista Animage: ecco qui il neonato con il coniglietto di pezza sulla tutina e il padre che gioca con il soffione.

telesive ma veri uomini,

donne e giovani come noi, con il nostro bagaglio di paure, speranze e incertezze; i suoi personaggi sono la trasposizione di eroi di intere generazioni: da un lato protagonisti di classici della letteratura, dall'altro protagonisti di manga ampiamente conosciuti, ma tutti rappresentati come se fossero membri della nostra cerchia di conoscenze, come se fossero personaggi di una normalità disarmante.

Con il suo disegno e il suo tratto riesce a riassumere appieno tutte le sfaccettature del genere umano; riesce a darci il più fedelmente possibile uno spaccato di vita quotidiana, con i suoi problemi e le sue gioie, le sue preoccupazioni e le sue incertezze. Riesce a rendere perfettamente quello che è l'assoluta bellezza e perfezione di ciò che accade a ognuno di noi nei piccoli momenti della giornata, tutto ciò che è ordinario quindi.

Dalle sue opere sembra trasparire un'innocenza e una purezza senza pari che rendono il suo lavoro unico e senza eguali. Osservando le sue tavole la realtà è quella che lui ben conosce, la bellezza e la magia intrinseca delle piccole cose del quotidiano: un bambino che gioca a palla con il padre, la meraviglia nei suoi occhi davanti allo spettacolo della natura mentre gioca con un soffione. Ogni più piccolo particolare è reso con estrema minuzia: il coniglietto di pezza cucito sulla tutina di un neonato, oppure il portachiavi a

forma di orsetto che si intravede dalla cartella di una studentessa. Riprende la perfetta naturalezza delle più piccole azioni: un buffetto su una guancia, il fumo di una sigaretta accesa o il *rāmen* fumante che fa venire l'acquolina in bocca solo a guardarlo. I suoi protagonisti sono persone di ogni genere ed età, rappresentazioni dal vero della normalità che lui vede, scruta e studia ogni giorno, disegnando al meglio ogni virgola dell'esistenza dell'uomo. <sup>69</sup>

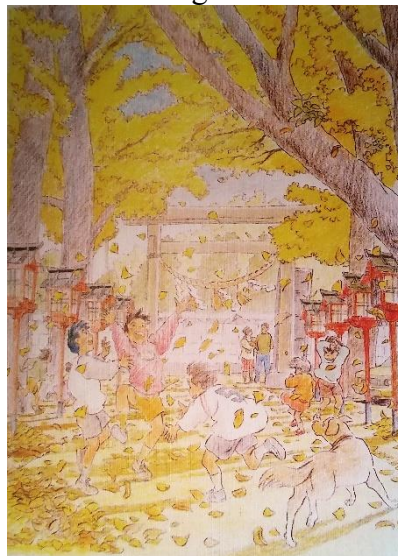


Figura 6. Disegni realizzati da Kondō per la rivista Animage: un gruppo di adolescenti giocano con le foglie cadute in autunno, non soltanto la naturalezza delle piccole azioni sono il fulcro della sua arte, ma anche la natura, il susseguirsi delle stagioni.

---

<sup>69</sup> Le immagini inserite all'interno del capitolo sono prese dalla raccolta di immagini realizzate da Kondō Yoshifumi per la rivista Animage e si trovano raccolte all'interno del libro: KONDŌ YOSHIFUMI, *Fotofuri Kaeru To*, 1998.



## 4. La prima esperienza da regista

Kondō Yoshifumi ottenne il suo primo incarico da regista nel 1985. Era stato incaricato di dirigere un corto pilota per l'uscita del tanto acclamato *Piccolo Nemo: Avventure nel mondo dei sogni*.

In realtà, la realizzazione di questo lungometraggio ha una storia alquanto intricata; il progetto venne avviato nel 1977 quando il produttore giapponese Fujioka Yutaka decise di porre all'attenzione dei suoi collaboratori alla Tokyo Movie Shinsha, tra le principali case di produzione cinematografica nipponiche, un'idea rivoluzionaria. Il produttore era rimasto infatti colpito dalla lettura dei fumetti di Winsor McCay. Il padre del cinema di animazione occidentale pubblicava una volta la settimana, a partire dal 1905, la domenica, sul New York Herald, una pagina interamente dedicata alle vicissitudini oniriche di Nemo: un ragazzino di appena cinque anni che una volta addormentato si ritrovava

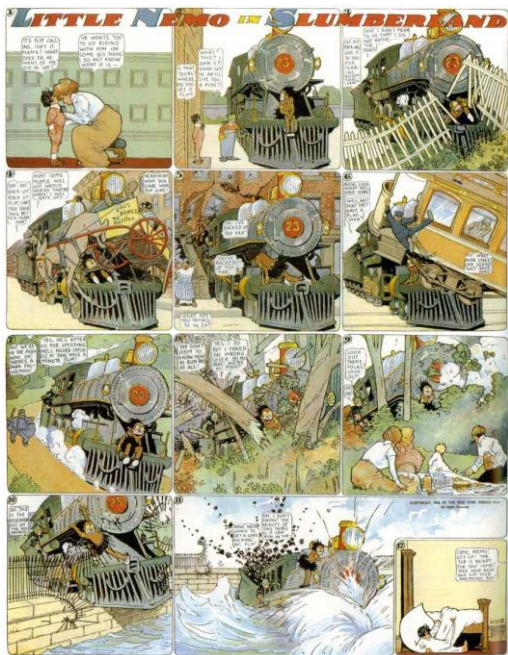


Figura 7. Comic strip domenicale pubblicate sul New York Herald.

catapultato nella terra dei sogni, e diventava protagonista ed eroe delle più diverse e strampalate imprese, le quali si chiudevano sempre con Nemo che, puntualmente, cadeva dal letto risvegliandosi bruscamente. Nonostante l'idea risalisse al 1977, il primo passo da fare era quello di ottenere i diritti per la produzione del lungometraggio, e fu per questo motivo che il produttore Fujioka si recò personalmente dai discendenti di McCay in California. Ottenuti i diritti, si arrivò a una prima vera e propria ideazione sistematica del progetto solo nel 1982, quando vennero reclutati ben 14 animatori per questa

produzione faraonica, realizzata in collaborazione con le case di produzione americane. I più importanti nomi da ricordare nel nucleo primigenio di questa realizzazione erano: Ôtsuka Yasuo, Takahata Isao, Miyazaki Hayao, Kondō Yoshifumi e Yamamoto Nizô; «tutti volarono in California per incontrarsi con il team di produzione americana e per



frequentare delle lezioni dai famosi animatori Disney Frank Thomas e Ollie Johnston».<sup>70</sup> Sin dall'inizio la produzione sembrava nascondere qualche intoppo; non solo su suolo americano fu d'obbligo creare una casa di produzione appropriata per questa collaborazione :la TMS/Kinetographics; ma i problemi più grandi si ebbero quando i primi professionisti abbandonarono la produzione del film. Gli stessi Takahata Isao e Miyazaki Hayao decisero di lasciare il progetto perché il primo non era interessato a realizzare niente che non riguardasse la crescita personale del protagonista; il secondo, invece, non vedeva di buon grado il tema, non era infatti interessato a realizzare un film che fosse totalmente ambientato nel mondo dei sogni.

«Il primo barlume di speranza arrivò nel dicembre del 1984 quando dopo 6 mesi Kondō Yoshifumi (regista), Tomanaga Kazuhide (direttore dell'animazione, *ekonte*, animatore chiave), Tomizawa Nobuo (animatore chiave), Tanaka Kyôko (animatore chiave) e Yamamoto Nizô (direttore artistico) completarono il primo cortometraggio».<sup>71</sup> Il corto in questione aveva una durata di 3 ½ minuti ed era stato girato interamente con una pellicola da 70mm, che vantava un numero impressionante di sequenze di volo. Sfortunatamente Kondō fu escluso dalla produzione del film a partire dal 1985; è comunque doveroso ricordare anche gli altri due corti che avevano anticipato l'uscita del film: uno del 1985, della durata di circa 5 minuti realizzato da Tsukioka Sadao, e uno del 1987 della durata di 10 minuti circa diretto invece da Dezaki Osamu; alla realizzazione definitiva del lungometraggio si arrivò solo nel 1989. Il film si rivelò un assoluto fiasco al cinema, «malgrado l'animazione paragonabile a quella dei classici della Disney e un soggetto ben costruito, al botteghino il film fu tuttavia un disastro da bancarotta, evitata soltanto grazie alle successive vendite dell'edizione home-video»<sup>72</sup>.

La trama del film si discosta leggermente da quella delle *comic strip* di inizio Novecento da cui trae ispirazione. Nemo è un ragazzino di 10 anni, le sue notti sono sempre disturbate dagli incubi che lo attanagliano; ma è proprio durante uno di questi sogni che comincia la sua avventura. Il Professor Genio infatti lo raggiunge e lo invita a salire sul suo

---

Tutti i testi citati in inglese sono riportati in mia traduzione letterale.

<sup>70</sup> BENJAMIN ETTINGER, *Nemo*, in Masami Hata Filmography

Testo originale: «they flew to California to meet with the American Production team and attended lectures by famed Disney animators Frank Thomas and Ollie Johnston».

<sup>71</sup> *Ivi.*, «first glimmer of hope in December 1984 when after six months Yoshifumi Kondo (director), Kazuhide Tomonaga (animation director, e-konte, key animation), Nobuo Tomizawa (key animation), Kyôko Tanaka (key animation) and Nizô Yamamoto (art director) completed the first pilot».

<sup>72</sup>TAVASSI, *op.cit.*, p. 212.

dirigibile per recarsi nel Mondo dei Sogni. Qui viene accolto subito calorosamente da tutti, in particolar modo dal re Morpheus, e proprio qui conosce la principessa Camilla. Stando a contatto con gli abitanti di questo regno capisce di doverne diventare il principe. Per suggellare il rapporto con i reali, egli riceve dal re in persona due doni: una chiave d'oro e uno scettro reale. Durante la sua incoronazione il giovane Nemo, convinto da un personaggio dalle dubbie intenzioni, Flip, apre una porta chiusa con la preziosa chiave donatagli dal re, e libera un demone che cattura Morpheus e che lo imprigiona nel Regno degli Incubi. Nemo, consapevole di aver sbagliato con il suo comportamento irruento, capisce di dover salvare la situazione e libera tutti aiutato dallo scettro reale, sconfiggendo il potente Re degli Incubi e riuscendo infine a tornare a casa salutato con i più grandi onori. Risvegliatosi si rende conto che questa volta il suo sonno non è stato disturbato dai soliti incubi, ma da un sogno bellissimo.

Il corto pilota di Kondō, come già detto della durata di qualche minuto, si struttura in rocambolesche scene di volo dalla resa spettacolare. La scena si apre quando il giovane Nemo viene invitato da un ragazzo poco più grande di lui, che entra nella sua camera dalla finestra, un po' come la scena in cui Peter Pan entra nella camera di Wendy dall'acclamato classico Disney, a intraprendere un viaggio all'insegna dell'avventura. Un po' stupito, Nemo decide di saltare comunque sopra il letto, che sarà il suo mezzo di trasporto, e lasciarsi guidare verso l'ignoto; il letto prende il volo ed esce dalla finestra. Nemo deve prestare molta attenzione: se si sbilanciasse cadrebbe dal letto nel vuoto, mentre il suo compagno di viaggio comanda un biplano. La loro sembra quasi una gara, come se si stessero sfidando per decretare il vincitore di questo folle volo. Entrambi passano pericolosamente molto vicino alle abitazioni della città, sfiorandone e qualche volta colpendo non solo le mura dei palazzi ma anche l'ufficiale in divisa che intima loro di fermarsi, giocando a pelo dell'acqua e apportando non pochi danni al letto su cui lo stesso Nemo viaggia. Quella rappresentata sembra una città reale, ma sappiamo non essere così; ci accorgiamo sul finire del cortometraggio che quella che i due ragazzi stanno attraversando è in realtà una città che può esistere solo in un sogno. È una realtà onirica dove i due giovani passano addirittura attraverso un corso d'acqua che appare dal nulla e che sfocia dalla cima di un grattacielo, affiancato da altre strutture che sembrano venire fuori da un romanzo ambientato in un futuro distopico: sembrano palazzi distrutti da un qualche cataclisma, e dove la natura risorge vittoriosa contro la forza distruttrice



dell'uomo. È proprio in questa realtà che Nemo sbatte contro una parete e il letto gli si distrugge rovinosamente sotto i piedi; nonostante lui cerchi di recuperare qualche pezzo nell'esatto momento in cui questi cominciano a staccarsi sotto di lui, cercando di aggrapparsi con tutte le forze anche alla più piccola scheggia di legno, tentando in tutti i modi di non cadere. Quando realizza che la sua fine è vicina, perché non ha più punti di appoggio



Figura 8. Un'immagine stupita del piccolo Nemo che guarda il mondo sottostante, mantenendo ben salda la presa sul letto.

per sostenersi al letto, si risveglia bruscamente dal sogno: il giovane stava sì cadendo, ma dal letto della sua cameretta.

Osservando i corti successivi, che come già detto, erano usciti prima del 1989, questo ha in seno delle grandissime differenze. Le scene di volo non vengono più riprese, come se questo fosse un marchio di fabbrica della regia di Kondō; quasi come il volo, proprio nel suo essere rocambolesco, volesse essere una via di fuga da una realtà che sta stretta al protagonista, una realtà che lo spaventa e che lo spinge a scappare in un mondo parallelo creato dalla sua mente. Si vuole sottolineare l'importanza del sogno, Nemo ne è l'ideatore, l'artefice, egli è il padrone indiscusso di quell'universo di esperienze e di avventure che avvengono nell'esatto momento in cui poggia la testa sul cuscino e si addormenta ogni sera.

In realtà non si coglie molto delle capacità di Kondō dall'analisi di questi 3 minuti circa di cortometraggio, esaminandoli tutto quello che si può cogliere è che anche qui, pur essendo il regista e non l'animatore, trasmette le caratteristiche della sua "poetica"; Nemo sembra spaventato ma si meraviglia comunque di fronte alla bellezza di questo mondo parallelo, la paura si affianca all'esaltazione e alla fibrillazione per questa nuova avventura, che intraprende con nuovi amici in questo mondo tutto da scoprire.

## 5. Anna dai capelli rossi

A partire dal 1979, il giovane animatore Kondō, si approccia a una nuova collaborazione per la Nippon Animation. Il progetto in questione prevedeva una serie anime di 50 episodi che dovevano raccontare le vicende della giovane Anne Shirley, la cui storia era già nota e ampiamente raccontata grazie alla scrittrice Lucy Maud Montgomery e ai suoi numerosi romanzi dedicati alla fanciulla, di cui il primo venne pubblicato nel 1908 e che divenne ben presto un classico della letteratura occidentale per ragazzi. Questa e altre serie anime facevano parte di un progetto editoriale ben più grande della casa di produzione che si prefiggeva di portare agli occhi di tutti opere di animazione tratte dalla letteratura occidentale moderna. Tale ambizioso progetto prese il nome di *World Masterpiece Theatre* (Sekai meisaku gekijō)<sup>73</sup>. Alla base di questa idea vi era l'intenzione che tutte le serie televisive avessero un vero e proprio stile distintivo. Basandosi su testi letterari, le trame e le ambientazioni erano già ben descritte all'interno del libro e quello su cui si puntava maggiormente sul piccolo schermo era una forte caratterizzazione psicologica di tutti i personaggi. Le motivazioni di questa ricerca di tematiche della tradizione letteraria europea ottocentesca sono da ricondursi a una fascinazione del mondo nipponico nei riguardi di quello occidentale ma, non solo: «la letteratura per ragazzi nipponica si nutre, dal termine del XIX secolo, di suggestioni narrative europee. In Giappone si traducono romanzi come *Cuore* o *Sans famille* fin dai primi del Novecento e per lungo tempo essi furono assegnati come letture a scuola»<sup>74</sup>. Vi era quindi anche una conoscenza di fondo che garantiva il rispetto del romanzo trasposto in serie televisiva. In particolar modo, il folto gruppo di orfanelli del cinema animato è diventata un marchio di fabbrica, un genere, un contenitore di emozioni; gli orfani che sono i protagonisti indiscussi di queste serie televisive della Nippon Animation, smuovono dei sentimenti nell'animo delle persone che le guardano, seppur personaggi che abitano il tempo del romanzo di cui sono i protagonisti, sembrano perfettamente personaggi molto moderni, anche se quello che

---

<sup>73</sup> Il progetto prevedeva che vi fossero delle produzioni di serie televisive di alto livello. Dal 1975 al 1997, con una piccola ripresa dal 2007 al 2009, la Nippon Animation costruì la sua fortuna. Tra queste serie televisive, oltre alla celeberrima *Anna dai capelli rossi*, annoveriamo anche *Heidi*, tratta dal romanzo di Johanna Spyri del 1880, e *Marco*, serie tratta dal racconto *Dagli Appennini alle Ande* contenuto nel romanzo *Cuore* di Edmondo de Amicis pubblicato nel 1886.

<sup>74</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, pp. 404-405.

piace in particolar modo è l'orfano che si trova in preda alla disperazione più assoluta, con le lacrime sempre pronte a sgorgare quando la vita gli pone davanti una difficoltà.

## **5.1 Una bambina dai capelli rossi**

Le vicende di Anne Shirley sono note ai più: essa infatti è la ragazzina orfana che all'età di undici anni arriva sull'Isola Prince Edward, e qui cresce trovando una famiglia e molti amici, affrontando dolori e gioie. Dopo essere passata di famiglia in famiglia viene finalmente adottata da due fratelli, Marilla e Matthew Cuthbert, i quali posseggono una fattoria nella cittadina di Avonlea. Le sorprese non tardano ad arrivare; sin dall'inizio, infatti, si scopre che i due fratelli non avevano chiesto di poter adottare una bambina, bensì un ragazzo che con la sua prestante fisica potesse aiutarli nel lavoro dei campi. Dopo lo stupore iniziale per l'errore commesso, i due fratelli, a seguito di ampie discussioni sul da farsi, decidono di tenere con loro quella ragazzina tanto chiacchierata quanto desiderosa di amore, che guarda assorta con tanto stupore la campagna circostante, e che si meraviglia di ogni spettacolo della natura.

Nonostante la ragazzina sia un'ottimista e una sognatrice, quando racconta di sé stessa a Marilla, assistiamo a un vero e proprio viaggio introspettivo nell'esistenza della bambina: abbandonata da tutti e costretta a badare ai bambini più piccoli delle famiglie in cui era stata accolta, fino a trovarsi completamente sola e a dover rimanere all'orfanotrofio. Nonostante la scelta sia ardua scopriremo solo in seguito che entrambi i fratelli, proprietari della fattoria, erano rimasti profondamente colpiti dalla giovane fanciulla che voleva solo essere amata e come ella sia riuscita talmente tanto ad entrare nel cuore dei due da farsi considerare come carne della loro carne, sangue del loro sangue: una vera e propria figlia per entrambi.

L'unica certezza è che per la stessa Anna la fonte di tutti i suoi guai è il suo aspetto, in particolar modo il suo essere così magra e il suo avere questi capelli così rossi, che a suo dire la mortificano e che le procureranno l'offensivo epiteto di "pel di carota". Quando i due Cuthbert decidono di tenere con loro Anna il problema che da subito si presenta loro dinanzi è quello dell'istruzione della fanciulla, ella aveva seguito infatti solo poche lezioni

durante la sua vita e non sapeva nulla di molte cose, prime tra tutte non aveva idea di come si dicessero le preghiere. Sarà premura dell'austera Marilla istruirla come si conviene per una fanciulla.

Nonostante sia una ragazzina molto particolare Anna lega sin da subito con Diana, che rimarrà la sua amica del cuore; una volta cominciata a frequentare la scuola conoscerà un buon numero di suoi coetanei, molti amici e anche qualcuno di davvero insopportabile: Gilbert Blythe. Questo rapporto di amore-odio che per buona parte della loro infanzia e della loro adolescenza sarà una rivalità continua, anche dal punto di vista scolastico-professionale, ma che lascia intravedere nei piccoli gesti di cui solo l'amica Diana si accorge, che in realtà quello che ha in nuce è un interesse che potrebbe andare ben oltre l'amicizia, ma di cui i due si accorgeranno solo in un futuro.

Nonostante qualche divergenza con compagni di scuola o con professori che la redarguiscono perché lei non è preparata come gli altri, quello che apprezziamo di più è proprio la sua caratterizzazione. In realtà Anna è tutto ciò che i fratelli Cuthbert avrebbero potuto desiderare: una ragazza ligia al suo dovere di studentessa che nonostante una preparazione ricca di lacune in un primo momento, riesce anche, complice la sua fantomatica competizione con Gilbert a ottenere una borsa di studio per l'università. È comunque molto rispettosa e molto legata ai due fratelli che l'hanno accolta in casa. Li considera come i suoi genitori tanto è l'affetto filiale che a loro la lega. È servizievole sebbene ribelle, chiacchierona e sognatrice ma dona prezioso aiuto in casa e trasmette amore e devozione ai due fratelli.

È a dir poco struggente la sua disperazione quando Matthew muore di infarto. Anna si chiude in quel piccolo paradiso che è la casa dal tetto verde, il suo mondo dove può solo condividere il suo dolore con Marilla: lei che all'inizio non la voleva in quella tenuta, ma che ora in preda al dolore per la perdita del fratello, confessa alla ragazza l'amore materno che le ha sempre dimostrato anche nella severità con cui si relazionava a lei. In questo momento struggente le due donne sono accomunate dallo stesso sentimento di dolore e perdita che accomuna i membri della stessa famiglia dopo un lutto così grave. È un momento molto intenso perché inaspettato, inatteso e molto emozionante. Il dolore è palpabile e insopportabile ma come in tutte le cose la vita va avanti e così anche le due donne si preparano ad affrontare le mille difficoltà che la vita pone loro davanti. Al di là della bancarotta della banca del paese che porta sull'orlo della disperazione molti

compaesani e che potrebbe portare alla vendita della casa di Anna, un altro problema si affaccia dietro l'angolo. Le condizioni di Marilla si aggravano, i suoi occhi non sono più quelli di una volta e se lei non si decide a riposarli smettendo di leggere e cucire, nel giro di sei mesi potrebbe addirittura diventare cieca. Sebbene la donna si disperi domandandosi il senso della vita senza la lettura o il rammendo, il barlume di speranza giunge proprio dalla giovane Anna. Lei assisterà Marilla anche rinunciando in parte ai suoi sogni perché l'affetto che prova per la donna è più forte. Nonostante abbia vinto la borsa di studio per l'università decide di accettare un impiego come insegnante in una cittadina non molto distante di Avonlea per permettersi di poter seguire la tenuta e il peggiorare della malattia di Marilla. È in questo momento che qualcosa nella vita di Anna cambia, le viene infatti riferito che il ragazzo con cui ha ingaggiato una sorta di disputa quando era una ragazzina, Gilbert, ha rifiutato il posto di lavoro offertogli nella città natale per lasciare la possibilità alla giovane donna di essere più vicina a casa e più disponibile ad aiutare i suoi cari. Si apre un'altra pagina per la giovane Anna, un capitolo dell'età adulta, dove non solo trova un lavoro vicino a casa di tutto rispetto e che le permette di continuare a studiare, ma scopre anche una complicità che non credeva di avere con il suo nemico giurato, dopo essersi fatti le scuse a vicenda per le inezie della gioventù, i due si trattengono a chiacchierare per quello che ad Anna era sembrata una manciata di minuti ma che Marilla osserverà essere stata una mezz'ora. Nonostante sia ormai adulta non si dimentica della ragazzina piena di speranze che ha varcato la soglia della casa dai tetti verdi, è sempre la stessa sognatrice un po' bruttina dai capelli rossi raccolte in trecce.

## **5.2 Tutti si sentono come Anna**

La fortunata storia dell'orfanella Anna raggiunge il Giappone a partire dalla prima metà del XX secolo. La prima traduzione arriva a opera della giovane Hanako Muraoka, una studentessa presso una missione canadese dove ha modo di avvicinarsi al libro, e con lo scoppiare della guerra, impossibilitata a frequentare la scuola, decide di dedicarsi alla traduzione del testo. Nasce così una prima bozza di un libro la cui storia sarà travagliata,

una prima edizione verrà pubblicata solo molti anni dopo per essere però letto con fervente interesse da parte dei giovani giapponesi che vedevano nella storia di Anna uno spaccato della società in cui si trovavano a vivere. La storia narrata da Lucy Maud Montgomery offriva una totale immersione nella condizione sociale dell'epoca dove molti giovani pativano le stesse sofferenze che vengono descritte nel libro. Nei suoi 50 episodi la serie ci mostra le stesse vicende narrate nel primo dei volumi dedicati all'eroina in questione. Il regista che collabora con la Nippon Animation è Takahata Isao, e in rispetto della sua etica del lavoro, egli esige un impressionante realismo fotografico. Non si accontenta delle piccole azioni quotidiane: quando la fanciulla deve fronteggiare un pesante lutto familiare, di fronte alla scomparsa improvvisa e silenziosa di Matthew, non abbiamo una visione disincantata della realtà ma semplicemente la rappresentazione della realtà così come dovrebbe essere. Nella commozione estetica del momento luttuoso le due donne della casa dai tetti verdi rimangono sole, fronteggiando la perdita, cercando e trovando conforto l'una nell'altra, i pianti interrotti da lamenti e singhiozzi ci fanno soffrire con loro, ci fanno provare empatia nei loro confronti.

Assistiamo anche, con l'aiuto prezioso di animatori e del direttore dell'animazione a una perfetta caratterizzazione del personaggio sin dai primi istanti in cui compare sul piccolo schermo ma anche alla sua crescita personale, quasi come se i 50 episodi della serie televisiva siano organizzati come dei capitoli di un *Bildungsroman*, un romanzo di formazione che descrive appieno la figura della ragazza durante la sua adolescenza fino all'approdo all'età adulta. Dal primo al ventiquattresimo episodio vediamo una ragazzina che è bisognosa di attenzioni ma che necessita al tempo stesso di rivalutare il suo comportamento, nonostante lei stessa descriva le difficoltà che ha dovuto affrontare da molto piccola, quando era stata presa con delle famiglie che la volevano solo per badare ai bambini più piccoli di lei, si può senza dubbio asserire che non abbia mai avuto una guida nel passato; questa lacuna preoccupa molto Marilla che si pone come educatrice della ragazza sotto ogni aspetto. Dall'esordio sul piccolo schermo la fanciulla appare con un aspetto trasandato ma gioioso, a tratti anche aggressivo, ma «il risvolto di tale aggressività viene naturalmente modulato sulle note di una deflagrazione melodrammatica che la ragazzina adatterà ai suoi slanci lacrimosi, più per incompatibilità

con i codici di comportamento che per capriccio o egoismo»<sup>75</sup>. Gli episodi successivi, fino al trentaseiesimo vedono anche un cambiamento estetico nella ragazza, comincia infatti a farsi più graziosa, tutta presa dallo studio e dalla sua disputa personale con Gilbert Blythe. Negli ultimi episodi Anne compie 15 anni, non sono ancora scomparse l'esuberanza e l'effervescenza dello sguardo ma lei è decisamente più adulta, si affaccia a un altro scenario che la vede totalmente protagonista, lei è artefice del suo destino, può infatti decidere cosa fare della sua vita, ma si osserva come la stessa Marilla possa raccogliere i frutti del suo lavoro: anche con il suo aiuto Anna è diventata una donna e comincia a vivere la sua vita.

Ogni volta che comunque ci riferiamo a Anna non possiamo dimenticare i grandi occhioni azzurri e le lentiggini che la caratterizzano. Ci sono poi quei capelli raccolti in trecce che

le danno il tormento, quando pensiamo alla figura dell'orfanella di Avonlea sono proprio i capelli che ci ricordiamo e che sembra la caratterizzino. La tradizione letteraria, del resto, ci porta molti esempi di personaggi dai capelli rossi, i cui capelli sono spesso associati a personaggi dal carattere irruento, irriverenti e dal carattere

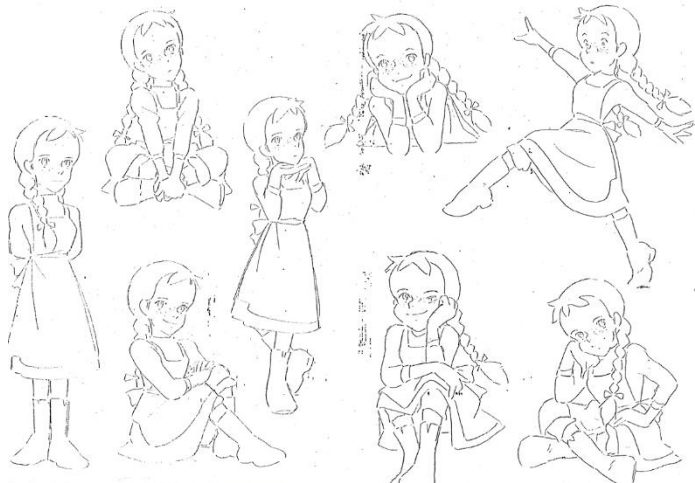


Figura 9. Studi preparatori per il personaggio di Anna.

forte e che, a volte, tentano di

imporsi sugli altri. Quello che però possiamo notare è che anche gli stessi animatori hanno fatto un lavoro eccellente nel rappresentare Anna. Lo stesso Kondō Yoshifumi, in quanto character designer si preoccupa di caratterizzare visivamente i personaggi in maniera di cogliere con la loro sola apparizione sullo schermo aspetti del loro carattere.

A livello esemplare possiamo notare come il personaggio di Anna in effetti si esprima attraverso sguardi, occhiate, espressioni del viso che ne identificano una particolare

<sup>75</sup> MARIO A. RUMOR, *The art of emotion. Il cinema di animazione di Isao Takahata*, collana: Cartoon Club, Guaraldi Editore, Rimini, 2007, p.127.



Figura 10. Lo sguardo estasiato di Anna di fronte allo spettacolo della natura. Questa immagine dà una chiara indicazione di come sia il carattere della ragazza.

emozioni, dai primissimi momenti passati alla casa con i due fratelli Cuthbert alla successiva fase della sua vita, quando anche i suoi lineamenti e i suoi comportamenti si fanno più maturi e adulti, quando quello che vediamo è una Anne dallo sguardo profondo, meno bambina con i lineamenti pronunciati e i capelli più corti ma sempre con quelle trecce che tanto l'hanno caratterizzata nella sua infanzia .

È una donna ormai alla fine della serie e lo stesso Gilbert si accorge di questo, tanto che sembra che tra i due possa nascere qualcosa tra i due, un sentimento amoroso che per chi conosce la storia letteraria si tradurrà in una vera e propria relazione duratura.

reazione. Quando approda nella campagna limitrofa alla casa dei due fratelli il suo sguardo è estasiato, lei guarda il viale dei ciliegi con uno stupore tale negli occhi che non può non muovere a simpatia ed empatia verso la ragazza.

Lo studio pertanto che ne hanno fatto tutti gli animatori è uno studio approfondito che attraverso una miriade di schizzi riesce a rappresentare tutte le sfaccettature delle sue

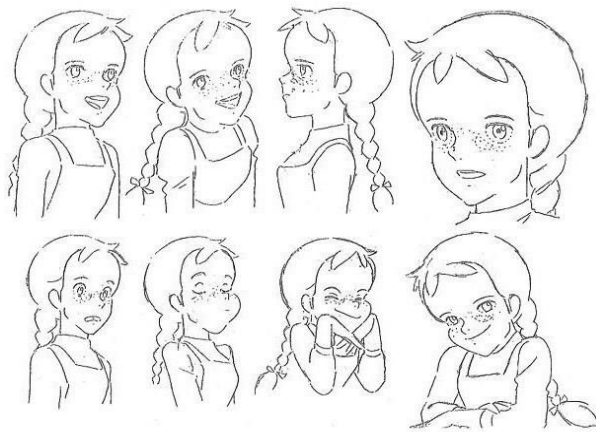


Figura 11. Anne nei disegni preparatori firmati da Kondo Yoshifumi.





## 6. Una tomba per le lucciole

L'anno in cui uscì nelle sale la pellicola *Il mio vicino Totoro* vide la luce anche un altro film molto importante per lo studio Ghibli: *Una Tomba per le lucciole* di Takahata Isao. Il ruolo di character designer venne assegnato a Kondō Yoshifumi, che sotto uno strettissimo controllo da parte del regista si occupò di caratterizzare e disegnare i personaggi; del resto chi ricopre questo ruolo «è chiamato a dare ai personaggi il massimo dell'espressività con il minimo dei tratti»<sup>76</sup>, preoccupandosi di dare le linee guida che dovranno poi essere sfruttate dal gruppo degli animatori.

Era il 1988 e il regista e tutto lo staff che si trovò a lavorare su questo lungometraggio che giunse ad oltre 80 minuti di film, risentivano degli stralci lasciati dalla Seconda Guerra Mondiale: distruzione, devastamenti e morte ovunque nel territorio nipponico. L'anno in cui si svolgono le vicende del film è il 1945, e per la precisione alle soglie della fine della guerra. La storia non è frutto del genio del regista Takahata, o dei suoi collaboratori, ma è tratta da un racconto di Nosaka Akiyuki dall'omonimo titolo e pubblicato nel 1967<sup>77</sup>. Takahata non apporta importanti cambiamenti alla struttura del racconto se non concentrandosi sulla realtà che viene rappresentata in ogni suo minimo particolare in maniera oggettiva con, a tratti, un estremo realismo che rendono la storia e il momento ancora più drammatici.

Le note più cupe del film non scadono mai in un facile pietismo e la complessità dei personaggi è resa dalla commistione dei loro sentimenti: dai moment ludici a quelli in cui la sopravvivenza si rende più difficile, la profondità emotiva della fragile esistenza dei giovani protagonisti non registra cadute di tono, e semmai viene accentuata dai vasti fondali dall'effetto

---

<sup>76</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p. 32.

<sup>77</sup> Lo scrittore narra nel suo racconto una vicenda autobiografica. Nella Kōbe del 1945 lui e la sorellina di 18 mesi sono costretti a fuggire e allontanarsi dai genitori per scampare a un attacco aereo, durante il quale i genitori rimangono uccisi. Rimasto solo a badare alla sorellina e a procurare cibo per entrambi, si trova ben presto a fare i conti con una carenza di beni di prima necessità, deve farsi carico di pesanti responsabilità e perde molto di frequente la pazienza per la sua incapacità di gestire una bambina così piccola, che ben presto muore di stenti. La storia raccontata è diversa da quanto accaduto in realtà. Mentre lui sopravvive il protagonista del racconto si lascia morire alla stazione della città per ricongiungersi con la sorellina amata.

acquerellato in cui si stemperano gli episodi più dolenti della loro quotidianità<sup>78</sup>.

La storia vera e autobiografica tratta dal racconto del 1967, comincia con una scena, che scade nell'eufemismo a essere definita drammatica: nella stazione della città di Kōbe, Seita, un adolescente come tanti rappresentati in questa scena di apertura, esala il suo ultimo respiro disteso, inerme, sul pavimento. Chi trova il corpo, recupera al suo fianco una scatolina di latta che getta alle sterpaglie di fronte alla stazione. Cadendo a terra e aprendosi dalla scatolina si liberano dei piccoli oggetti. Lo schermo si fa improvvisamente dei toni del rosso e tante lucciole cominciano a vorticare mentre una bambina di quattro anni, comparsa all'improvviso, gioca con loro; una mano le tocca la spalla e il suo fratellone finalmente l'ha raggiunta. I due spiriti si abbracciano e cominciano un viaggio a ritroso nei luoghi e nei ricordi, un flashback che ci racconta la loro storia.

Seita e Setsuko si stanno preparando velocemente con la madre a scappare dopo aver ricevuto l'allarme per un attacco aereo che incombe sulla città. La madre si appresta al rifugio mentre i due ragazzi si attardano a raccogliere e raggruppare alcuni oggetti, è troppo tardi per lo stesso rifugio della madre e riescono a ripararsi in qualche luogo di fortuna. Al termine dell'attacco quello che rimane è solo morte e distruzione e proprio quando si recano al punto di raccolta del loro quartiere, per controllare feriti e perdite, Seita viene messo di fronte a una triste e dura realtà: la madre ha delle gravissime ustioni che ne provocheranno di lì a poco la morte. Setsuko è troppo piccola per

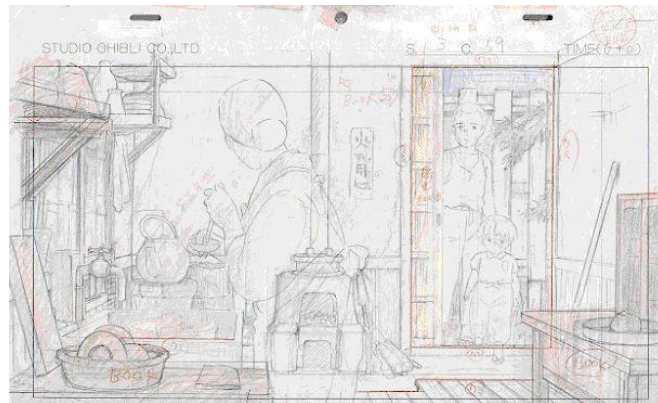


Figura 12. Layout di una scena in cui i due ragazzi sono accolti a casa della zia.

capire cosa sia successo e nonostante faccia i capricci perché vuole sapere dove si trova la madre non le viene rivelato quanto successo se non diverso tempo dopo.

<sup>78</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, pp. 199-200.

Rimasti soli i due ragazzi trovano riparo dalla zia, che li accoglie e li accudisce non mancando però mai di sottolineare che entrambi non lavorano abbastanza per la patria, che dovrebbero impegnarsi entrambi nei combattimenti; poco a poco comincia a dare loro meno cibo e a lamentarsi sempre più anche dei pianti ininterrotti della bambina che nel mezzo della notte scoppia a gridare e agitarsi convulsamente, svegliando tutto il vicinato. Dapprima Seita comincia a fare tutto da sé, cucinando per lui e la sorella oppure lavando i loro abiti, ma, arrivati al limite di sopportazione massimo, decide in ultimo di andarsene definitivamente.

Questa scelta si rivelerà l'inizio della fine: essi troveranno rifugio in una grotta nei pressi di uno stagno, ma sarà molto difficile per Seita procurare il sostentamento per entrambi. Dopo aver venduto gli ultimi averi della madre per comprare del cibo, l'unica soluzione per mangiare e sopravvivere sarà il furto. Egli è in una situazione disperata, la sorellina non ingerisce abbastanza cibo e si trova in una condizione di malattia perenne da molto tempo ormai e gli sforzi di Seita non bastano più. Nonostante egli venga picchiato per i suoi furti nei campi limitrofi alla grotta e riesca comunque a barcamenarsi per trovare da mangiare alla sorellina, nell'agosto del 1945 Setsuko morirà di inedia e malnutrizione. Poco tempo dopo, dopo averla correttamente cremata, morirà anche Seita dentro la stazione della città di Kōbe.

## **6.1 La realtà oggettiva**

Più volte, in varie interviste, il regista Takahata Isao ha ammesso che lo scopo ultimo nel suo lavoro era quello di ritrarre la realtà nuda e cruda, i fatti oggettivi che altro non sono per lui che un momento di catarsi, con i quali è in grado di liberarsi da eventi traumatici che ha vissuto nella sua esistenza, riuscendo in qualche modo ad affrontarli. Non solo l'autore del racconto, ma lo stesso Takahata hanno dovuto affrontare una situazione di estrema drammaticità, entrambi hanno sofferto nel periodo della Guerra, entrambi sono dovuti fuggire durante degli attacchi aerei e vivere sulla loro pelle le distruzioni, la morte e la sofferenza che solo una guerra può portare. Ma questo è stato il retroterra di moltissimi collaboratori del regista che hanno vissuto sulla loro pelle quello che viene raccontato in questo lungometraggio.

L'attenzione non è posta molto sulla guerra in sé, non ci si focalizza sul conflitto vero e proprio quanto piuttosto sulla condizione in cui versavano quelli che pativano le immani sofferenze di una tale situazione. Ed ecco che la realtà della guerra e della città di Kōbe vengono affrontate in due maniere diverse dai due fratellini ormai rimasti orfani. Seita cerca di far fronte alle difficoltà che gli si pongono dinanzi in tutti i modi, ma è pur sempre un ragazzino messo di fronte a una grandissima responsabilità che lui cerca di affrontare da solo, fino ad arrivare a fare delle cose indicibili: quando la sola chance di sopravvivenza è quella di cibarsi di qualcosa, quel qualcosa deve cercare di procurarlo in tutti i modi, anche con il furto. La situazione è ancora più drammatica perché egli non deve provvedere solo al suo sostentamento ma anche a quello della sorellina che ci appare così indifesa e sofferente. Anche noi proviamo empatia per la coppia di fratellini, soffriamo con Seita ma soprattutto con Setsuko, troppo piccola per affrontare il disastro della guerra, e soprattutto troppo piccola per essere lasciata a sé stessa e controllata solo da un fratello poco più grande di lei. Setsuko forse capisce fin troppo bene quello che è successo ai suoi familiari. Ma non ha i mezzi per affrontarlo, ad un certo punto della narrazione comprendiamo che la bambina ha smesso di chiedere della madre perché la zia le ha raccontato la verità, ossia che la madre è morta, e lei sembra aver accettato questa realtà, ed esserne così consapevole da aver smesso di piangere. I due fratellini si appoggiano l'uno all'altro per sopravvivere e non solo rinsaldano il loro rapporto fraterno, ma addirittura si scambiano i ruoli diventando delle figure genitoriali l'uno per l'altra. Quando Seita viene picchiato e portato al comando di polizia perché trovato a rubare nei campi limitrofi alla loro casa nella grotta, la piccola Setsuko lo segue e quando lo vede piangere per quanto successo, nonostante sembri in un primo momento spaventata nei modi in cui si pone e con cui si nasconde nell'ombra, ma anche nello sguardo degli occhi, dice al fratello di mostrarle dove gli avevano fatto male per poi, se necessario, chiamare un dottore, dimostrando in tal modo un atteggiamento materno.

L'unico aiuto che in un primo momento sembrava pervenire è da parte di quella zia che li aveva inizialmente accolti e accuditi; quello che però sembrava un porto sicuro si rivela ben presto una prigione per i due ragazzi che non si sentono ben accetti perché sottoposti alle continue lamentele di questa zia che li accusa di non fare abbastanza per la nazione in guerra, privandoli anche del cibo che loro stessi, con la vendita dei kimono della madre, avevano comprato. La situazione diventa talmente insostenibile, che forse proprio per

l'orgoglio di un ragazzino costretto a diventare uomo, Seita decide di lasciare la casa della zia, e così facendo firmerà la loro condanna a morte.

A questo punto non solo la realtà difficoltosa e disastrosa per Seita ci viene rappresentata perfettamente, ma abbiamo anche l'altra faccia della medaglia, la rappresentazione di un evento così catastrofico attraverso gli occhi colmi di innocenza e fervida immaginazione di una bambina di quattro anni. Il gioco e il divertimento fanno ancora parte della realtà dei due bambini, perché questo è quello che sono, bambini catapultati nel mondo degli adulti da un istante all'altro. Sono memorabili le scene in cui Setsuko gioca quando vivono all'interno della grotta; non solo la sistemazione che Seita trova a lei sembra un pretesto per usare l'immaginazione e giocare, ma anche un passatempo fino a che il fratello cerca il sostentamento per entrambi. La bambina qui passa il suo tempo a inventarsi nuovi giochi e usare la fantasia non solo per gioco ma anche per cercare di non pensare alla fame che le attanaglia lo stomaco. La vediamo giocare con quello che trova sulla riva dello stagno, giocare all'interno della grotta, correre avanti e indietro con un lenzuolo sulle spalle quasi a sembrare un mantello mentre i vestiti puliti si stanno asciugando, ma non solo, anche quando finge di mangiare qualcosa o quando cerca di ricordarsi il sapore di qualcosa di particolarmente gustoso per lei che cerca di distogliere l'attenzione dai gorgoglii dello stomaco messo sotto sforzo dall'assenza di cibo.

## **6.2 L'arte della guerra**

Di certo non sono molti i lungometraggi di animazione sulla guerra; ma in questo caso può essere addirittura paragonato ai più grandi film di guerra che si siano mai visti sui grandi schermi, ed è in realtà proprio l'animazione che permette più di ogni altro mezzo di rappresentare la guerra. Come già detto un potente mezzo di comunicazione nelle mani del regista è questo suo estremo realismo che molto spesso si traduce nell'utilizzare delle sequenze che vedono alternarsi scene di calma piatta e inesorabile, quasi di un piccolo paradiso idilliaco a tratti, e contemporaneamente immagini di distruzione e desolazione. «Forse questa poetica suggestiva che Isao Takahata utilizza permette di trascendere la guerra ed elevarla ad un livello più filosofico e significativo, allontanando le complesse

argomentazioni politiche»<sup>79</sup>.

Dal punto di vista estetico il film è stato lungamente analizzato. Di sicuro l'animazione permette cose che con i film o i documentari non sarebbe stato possibile realizzare. Piuttosto che rappresentare gli eventi dei conflitti, i bombardamenti a tappeto o gli scontri diretti, Takahata preferisce incentrare la sua narrazione sull'aspetto filosofico della realtà che sta presentando. Quello che gli interessa è rendere un'idea di innocenza rubata dalla realtà crudele, non vediamo morire i bambini ma vediamo come la morte incomba su una realtà così drammatica, in questi contesti la morte non guarda in faccia a nessuno, e porta con sé anche delle piccole creature.

La rappresentazione della guerra vista attraverso gli occhi di un bambino innocente è comune, ma comporta un sempre un carico enorme di emozioni e di empatia, specialmente quando la perdita è incalcolabile come in questo caso: i bambini hanno pagato con la loro vita innocente ed è il crimine peggiore che possa essere perpetrato<sup>80</sup>.

La caratterizzazione dei personaggi è chiara sin dalle prime apparizioni sullo schermo, il tutto reso possibile da un bel team di animatori. Tutto dalla dimensione e dall'espressività degli occhi, finanche alla rappresentazione della struttura ossea del volto dei personaggi, che permette di giocare con le espressioni, viene reso nei minimi particolari proprio per permettere una resa il più possibile vicino alla realtà.

Seita è un adolescente sul cui volto, con il procedere della storia, si possono vedere la sofferenza e la preoccupazione, che crescono e si acquisiscono sempre più. Solo a tratti riconosciamo quel giovane che era all'inizio della vicenda: gli occhi vivi e lo sguardo languido, sprizzanti gioia e senza avere alcuna preoccupazione, che però continuano ad essere su un volto che sta cambiando, un volto che si sta asciugando e sta dimagrendo per gli stenti. Il lavoro di Kondō per questo film è stato importantissimo, infatti lui ha dato una prima caratterizzazione al personaggio, proprio in quanto character designer. Ma la grandezza del lavoro svolto lo si coglie soprattutto quando Seita piano piano si rende conto che i suoi sforzi non stanno aiutando la sorella. Quando viene preso perché trovato

---

<sup>79</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p.1188.

<sup>80</sup> *Ivi*, p.1189.



Figura 13. Layout: Seita si preoccupa di chiedere a Setsuko cosa stia succedendo. Sappiamo che egli ha già notizie delle sorti della madre ma sembra, già abbracciando il ruolo di adulto, che voglia proteggere la sorellina.

a rubare egli viene picchiato seppure implori il perdono per quello che ha fatto. Quando viene però rilasciato dal comando di polizia presso il quale era stato portato per essere punito per le sue azioni e incontra la sorellina che lo abbraccia impaurita, si lascia andare a un pianto in cui leggiamo tutta la disperazione e la paura di un ragazzo ancora troppo giovane per affrontare questa realtà così crudele; lo

sguardo, la fisicità, tutto ci è immagine di una sofferenza che arriva dal profondo, di una tale disperazione che sta rovinando i due bambini dal di dentro. Non solo le sensazioni ci arrivano dal suo pianto e dalle sue lacrime, ma anche dal volto che giorno dopo giorno viene presentato sempre più scavato e provato dagli stenti e dalla paura. Non è un cattivo o un criminale, è solo disperato, come del resto molti bambini in quel contesto lo saranno stati. La disperazione, l'annullamento, il senso di colpa e la consapevolezza di essere rimasto solo al mondo, consapevole della morte in battaglia di un padre che combatteva per la patria, di avere dei parenti che tuttavia non sa come contattare, si sommano in tutte le azioni che compie dopo la morte della sorellina, egli si incolpa di quanto successo e sembra quasi che si lasci morire in preda alla disperazione, sperando forse in qualcosa di



Figura 14. Layout: Setsuko piange al ritrovo dopo i bombardamenti.

meglio. Ed ecco che nella scena iniziale del film, che altro non è che un triste epilogo, che ritroviamo il Seita non più provato ma ancora sorridente sotto forma di spirito, si è ricongiunto con la sorella e ha smesso di soffrire per una realtà che lo ha totalmente distrutto.

Setsuko è vittima di un destino ancora più crudele. Anche qui come nella rappresentazione del fratello cogliamo la maestria degli animatori. È una bambina di quattro anni e come tale si lamenta spesso e fa i capricci, scena resa magistralmente sin



da quando arrivano al punto di ritrovo dopo il bombardamento iniziale o quando si rintanano dalla zia che per un po' li ospita, e di notte non riesce a dormire. Chiunque abbia vissuto con un bambino piccolo sa che essi sono soliti piangere per un nonnulla ma sono anche difficili da tranquillizzare, nel caso di Setsuko il rappresentarla mentre piange a dirotto e mentre si dimena e divincola nel letto rende perfettamente l'idea di un bambino che si dispera per qualcosa che non riesce a capire e che non lo soddisfa in alcuna maniera, perché non capisce certi problemi da "grande", e perché come tutti i bambini piccoli vuole la sua mamma.

Per non parlare poi della gioia negli occhi della bimba quando il fratello le consegna il pacchetto di caramelle, che la bambina consumerà completamente, in alcuni casi come unica fonte di cibo, addirittura userà i resti delle caramelle, le scagliette di zucchero che si sono staccate, per insaporire l'acqua. Quando il fratello le consegna le caramelle la sua espressione esprime una commozione e una contentezza sincera, gli occhi si illuminano di una luce diversa che tradisce l'emozione e la contentezza della bambina. Non perderà mai la sua innocenza, nemmeno quando con l'immaginazione fugge da quella realtà che sta rovinando la sua esistenza e che condurrà lei e il fratello alla morte. Passa ore a giocare all'aria aperta con la compagnia della sua fervida immaginazione perché questo è tutto quello che le è rimasto. È una bambina che cerca di cogliere il lato positivo del luogo dove si trovano a vivere e quando gioca da sola o in compagnia del fratello la



Figura 15. Setsuko in una scena del film mentre gioca sulla sponda del lago. Cogliamo qui la contrapposizione della calma dell'ambiente con la distruzione e la devastazione dalla quale i due fratelli fuggono.

contentezza è emanata anche dagli occhi, dal volto che appare disteso e sereno. Non solo momenti belli, in accordo con il volere del regista sono rappresentati anche momenti drammatici. La scena più struggente è sicuramente la morte di Setsuko che arriva in silenzio, ci sono momenti in cui anche noi, come Seita, ci rendiamo conto del fatto che Setsuko già fortemente malata se ne sta andando. Al di là del dimagrimento a vista d'occhio, perde la sua gioia di vivere e rimane dentro la grotta a dormire e stare

distesa; è inerme, senza forze, e non riesce neppure a mangiare quel poco che Seita le procura. Notiamo la vita che se ne va dal suo corpo, cosa tra l'altro nuova in questo tipo di rappresentazioni che non lascia nulla al caso, nulla all'immaginazione; vediamo il corpo scheletrico, provato dalla fame e dalla malattia, il volto scavato e scolorito. Le scene danno grande prova della caratura artistica degli animatori. Sono scene che contribuiscono a formare quelle che anche Roger Ebert<sup>81</sup> definisce "sequenze cuscinetto", delle sequenze che mostrando la pace che regna nella natura, anche a seguito di un bombardamento a tappeto come quello di inizio film. Sono sequenze che ci fanno comprendere come la natura sia estranea a questi giochi di potere attuati dall'uomo. Alcune sono sequenze create con la tecnica dell'acquerello, quasi a rendere evanescente ma al tempo stesso fiabesco l'ambiente, in particolar modo quell'ambiente che per i due ragazzi non sarà altro che una trasposizione del locus amoenus letterario, uno spazio in cui, almeno in parte, trovano rifugio e sicurezza.

La realizzazione delle lucciole e il significato che esse assumono è degno di nota. Nella visione del Giappone antico le lucciole erano rappresentazioni delle anime cadute in guerra ed erano quindi fortemente collegate al mondo dei morti. C'è una forte presenza simbolica nel lungometraggio non solo riprendendo usi e costumi del Giappone antico, ma rappresentando anche alcuni dei topoi tipici della tradizione nipponica come il significato nascosto dietro alle lucciole, oppure come la realizzazione secondo l'autore e lo stesso regista di uno dei temi più problematici della tradizione giapponese, quello del doppio suicidio, lo *shinjū*. Come nel caso delle opere teatrali in cui il tema è maggiormente sfruttato infatti, i protagonisti sanno, così come gli spettatori che «il loro destino è tracciato dalle prime linee, quindi la narrazione procede esplorando il modo in cui la coppia si racchiude in se stessa, disertando le ragioni del mondo, alla ricerca di un personale paradiso»<sup>82</sup>, ed ecco quello che ai nostri occhi appare essere proprio il percorso di Seita a ritroso nell'ultimo periodo della sua vita.

Realtà rappresentata senza filtri, così come viene percepita dalle persone che questo periodo storico lo hanno vissuto sulla loro pelle e fortissimo significato simbolico; sono

---

<sup>81</sup> Roger Ebert è stato un famoso critico d'arte statunitense vincitore del Premio Pulitzer nel 1975 e che ha condotto una trasmissione televisiva dedicata al cinema intitolata "Ebert & Roeper". Nella trasmissione trattava di temi relativi al mondo del cinema e recensiva diversi lungometraggi.

<sup>82</sup> NOVIELLI, *op. cit.*, p. 200.

questi i punti fondamentali che rendono, secondo la critica statunitense<sup>83</sup>, il film *Una Tomba per le Lucciole* un film di guerra al pari di *Schindler's List* di Spielberg (1993).

---

<sup>83</sup> Il critico Ernest Rister aveva affermato che il film del regista Takahata fosse al pari di *Schindler's List* di Spielberg, proprio perché «il più profondamente umano film di animazione che io abbia mai visto». (It is the most profoundly human animated film I've ever seen).

## 7. Porco Rosso: una storia tutta italiana

Il film Porco Rosso, il cui titolo originale, *Kurenai no buta*, letteralmente tradotto con la definizione “il maiale cremisi”, esce nelle sale cinematografiche nel 1992.

Sorprendentemente, una delle nazioni che maggiormente apprezzò questa storia fu l'Italia, molto probabilmente perché il popolo italiano sentiva molto vicino la vicenda raccontata in questo film che si svolge sopra le acque del mar Adriatico, e che viene raccontata proprio in un momento topico della storia della nazione italiana. Miyazaki Hayao non è solo il regista del film, ma è anche ideatore del soggetto e scrittore della sceneggiatura. Il film è liberamente ispirato al manga di cui lui stesso è autore: *Hikōtei Jidai* (“L’era degli Idrovolanti”). È forse il film dove egli mette letteralmente tutto se stesso. Nella squadra di animatori che lo affiancano per la realizzazione del progetto dobbiamo sottolineare l’importante ruolo di *key animator* svolto da



Figura 16. Tavola tratta dal manga di cui Miyazaki è l'autore.

Kondō. Il suo apporto alla produzione è fondamentale, realizzando i disegni principali egli realizza «le pose chiave dei movimenti dei personaggi nello spazio e nella prospettiva scenica indicata nell’ekonte, definendo concretamente anche i tempi»<sup>84</sup>. Un apporto fondamentale è dato soprattutto nelle scene corali dove insieme agli altri animatori tutti i tempi di reazione di ogni singolo personaggio vengono calcolati alla perfezione, e dove anche ogni più piccolo dettaglio non viene lasciato al caso, ma studiato in maniera tale che tutti i personaggi, anche quelli più distanti, siano trattati esattamente come i protagonisti. È degno di nota il poter riconoscere la mano di un’artista del quotidiano che racconta però una storia così intensa e dai risvolti interessanti. Non solo per la morale che

<sup>84</sup> TAVASSI, *op.cit.*, p.33.

è propria del regista e che sicuramente i suoi collaboratori condividevano, soprattutto nella posizione apertamente presa contro il fascismo ed ogni tipo di totalitarismo; ma anche per il ruolo importantissimo dell'animazione, che si fa veicolo di temi importanti. Non solo l'animatore Kondō lavora duramente per la realizzazione di questo film, ma impartisce anche alcuni dettami del suo operato alla realizzazione del film. Come abbiamo appreso egli studia a fondo il quotidiano che rende poi sul grande schermo, è un uomo dalle grandissime capacità rappresentative per quanto riguarda l'espressività dei personaggi e la resa di tutti i personaggi e la veridicità delle situazioni che si vanno a delineare.

Di sicuro la storia di un uomo dalle sembianze di un maiale doveva quanto meno suscitare un po' di curiosità. C'è molto del regista in questo capolavoro; lo stesso Suzuki Toshio<sup>85</sup>, il produttore del film, in un'intervista rilasciata dopo l'uscita nelle sale, asserisce che forse una delle maggiori differenze rispetto ai film precedenti sta proprio nella capacità di divertire maggiormente un pubblico di adulti, in grado di cogliere alcuni aspetti della storia in maniera diversa e più matura. Porco Rosso è in realtà lo stesso Miyazaki, più e più volte nei suoi schizzi troviamo rappresentazioni di maiali, ed egli stesso usava i maiali per fare sue caricature; lo stesso personaggio è disegnato sulla falsariga del suo carattere e del suo modo di essere, con la sua morale, la sua etica e i suoi ideali. Il regista ha voluto ricalcare su di sé e non su persone distanti da lui i tratti salienti del protagonista del film; il pilota non è un eroe decantato sin dall'inizio dell'opera, quanto piuttosto una persona normale, che conduce la sua esistenza normale per poi dare una svolta alla sua vita, alla monotonia della sua isola della costa dalmata, e seppur nella sua normalità ad un certo punto fa cose straordinarie.

La storia è ambientata nell'Italia del 1929, alle soglie dell'ascesa del regime fascista. Il protagonista è Marco Pagot<sup>86</sup>, ex pilota della Regia Aeronautica che dopo un'esperienza di premorte occorsa durante la Prima Guerra Mondiale, durante la quale perde tutti i suoi

---

<sup>85</sup> Suzuki Toshio (Nagoya, 19 agosto 1948) è il produttore cinematografico di buona parte delle opere dello Studio Ghibli, nonché amico dello stesso Miyazaki Hayao.

<sup>86</sup> Nella scelta del nome del protagonista troviamo un tributo dello stesso Miyazaki nei confronti dei fratelli Nino e Toni Pagot. Entrambi fumettisti, animatori e registi, pionieri dell'animazione italiana. Durante la Seconda Guerra Mondiale i due fratelli collaborano alla realizzazione del lungometraggio *I fratelli Dinamite*, uscito nel 1947 e che si può considerare uno dei primi e più importanti film di animazione italiana. Marco Pagot in realtà è il figlio di Nino Pagot con il quale lo stesso Miyazaki aveva collaborato per la realizzazione della serie TV "Il fiuto di Sherlock Holmes". Allo stesso modo anche il nome Gina omaggia Gi Pagot che è la sorella di Marco Pagot.

compagni e resta lui il solo sopravvissuto, rimane vittima di un maleficio per cui assume le sembianze di un maiale antropomorfo. A seguito di questa esperienza, egli decide di ritirarsi in solitudine e in un antro della costa dalmata passa la sua esistenza sulla spiaggia dove è sito il suo accampamento aspettando che qualcuno gli telefoni per assegnargli nuovi incarichi: lasciata l'aeronautica ha intrapreso la carriera di cacciatore di taglie, lavoro per il quale è diventato molto temuto. È ancora un eccellente pilota e i pirati dell'aria sanno che devono temere il suo aereo rosso che sorvola le acque italiane. La storia si apre quando Porco Rosso viene incaricato di salvare delle bambine e recuperare la refurtiva che i pirati della banda di Mamma Aiuto hanno caricato sul loro idroplano. Riesce nell'impresa dimostrando ancora una volta la sua destrezza e abilità. Riunitisi tutti all'albergo della signora Gina, l'albergo Adriano, covo per i pirati dell'aria e i contrabbandieri, dove possono cenare e assistere a delle performances canore senza parlare di affari, i pirati decidono di creare un'associazione per liberarsi definitivamente del maiale, fiancheggiati da un famosissimo pilota americano di nome Donald Curtis, in cerca di fama. Nel frattempo Porco Rosso cena con la compagnia della signora Gina, ricordando con molto sentimentalismo i "tempi andati", quando ancora era umano. Tra il pilota americano, messo a capo di questa associazione di pirati dell'aria, e quello italiano si ingaggia subito un inseguimento e poi uno scontro a fuoco, proprio mentre l'italiano si stava recando a Milano per apportare modifiche e miglioramenti all'aereo. Curtis crede di aver definitivamente abbattuto Porco Rosso, e trovando dei pezzi di lamiera rossa in mare decide di tornare alla base e comunicare ai pirati di essere riuscito nell'impresa. Ma Marco Pagot non è morto; lasciato in pace, riesce a raggiungere Milano dove giunge alle porte della ditta della famiglia Piccolo che avrebbe potuto apportare le dovute modifiche all'aereo. Con grande sorpresa e reticenza da parte di Porco Rosso, il capo progetto delle modifiche, altro non è che Fio, una ragazzina di 17 anni, che appassionata di aeroplani si dedica anima e corpo all'impresa. Questi sono gli anni del Fascismo e Marco Pagot è ricercato non solo dalla Regia Aeronautica ma anche dagli squadristi fascisti e cerca in tutti i modi di seminarli. Proprio per sfuggire a questa situazione, anche se le prove di volo del nuovo aereo non sono ancora state fatte, Porco Rosso decide di scappare e Fio non ne vuole sapere di lasciarlo andare da solo: lo segue offrendosi di fare il suo meccanico alla volta dell'isola dalmata sulla quale il maiale si rifugia da tempo.

Ad aspettarlo ci sono tutti i pirati che con lui hanno dei conti in sospeso; in realtà, anche la stessa Fio ha un gran numero di fatture da farsi pagare. All'arrivo, inaspettato, di Donald Curtis, che credeva di aver ucciso il celebre pilota, si decide, quindi di sanare ogni conflitto con un ultimo scontro tra i due. La posta in gioco è alta: la mano di Fio contro il pagamento di tutte le fatture insolute di Porco Rosso che proprio Curtis dovrà pagare. Su un'isoletta del mare Adriatico si consuma quella che ha tutte le sembianze di una vera e propria fiera di paese, una festa alla quale accorrono centinaia di persone; dapprima si comincia con uno scontro a bordo dei due aerei per poi finire con uno scontro corpo a corpo tra i due piloti che vede uscire vincitore Porco Rosso, dolorante per le botte, ma certo di una nuova verità: la signora Gina è innamorata di lui e continua ad aspettarlo nel suo giardino privato tutti i giorni da diversi anni ormai. Ed è proprio la signora Gina a salvare la situazione e permettere che i partecipanti a questa festa non vengano catturati dall'aeronautica. Qualche anno dopo i sogni di alcuni sono stati realizzati, le amicizie si sono rinsaldate e gli amori sono sbocciati, forse.

## 7.1 Porco Rosso e le sue donne

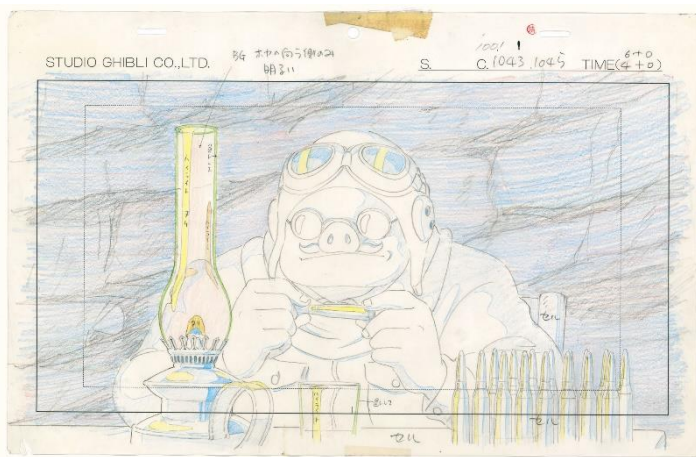


Figura 17. Porco Rosso in un layout di una scena del film: sta controllando i proiettili la sera prima del combattimento.

Degno di nota non è solo l'asso dell'aeronautica Marco Pagot, ma lo sono anche e soprattutto i personaggi femminili: la signora Gina e la dolce Fio. Porco Rosso è sì un pilota che ha affrontato la distruzione e il dolore provocato dalla guerra, ma è anche un uomo con le sue insicurezze e la sua incapacità non solo di capire che cosa provano le persone accanto a lui ma anche di dimostrare appieno i suoi sentimenti. È rimasto talmente deluso dall'umanità e da tutto ciò che è stata capace di creare negli anni della guerra che preferisce, quasi come una sorta di punizione autoinflittasi, ritirarsi in questo antro della costa dove vive la sua vita in solitudine, proprio perché come egli stesso dice «quelli buoni muoiono tutti». In realtà ci accompagna solo per pochi istanti la domanda



di quali siano le vere sembianze di Marco Pagot; il maiale è reso con una tale naturalezza che non ci disturba più quali siano le sue sembianze; accettiamo come protagonista indiscusso proprio Porco Rosso. È in quei pochi istanti sulla spiaggia prima del combattimento definitivo con Donald Curtis che ci appare Marco Pagot, il pilota è intento a controllare i proiettili e viene interrotto dalla giovane donna che vuole sentire la sua storia: perché gli è stato scagliato contro il maleficio? Egli racconta quindi di quando ha dovuto dire addio ai suoi commilitoni, durante un'esperienza di premorte, assistendo con un certo disappunto all'ascesa in cielo dei suoi cari amici; con una vena di malinconia ricorda come si sia sentito successivamente e come questa cosa lo abbia pesantemente provato; più che essere stato salvato, come dice la giovane Fio che asserisce di essere contenta che lui, Marco Pagot, sia in realtà tornato, secondo lui Dio lo ha in realtà voluto punire. Da allora si sente infatti estraneo a ogni affare umano, come quando si reca in

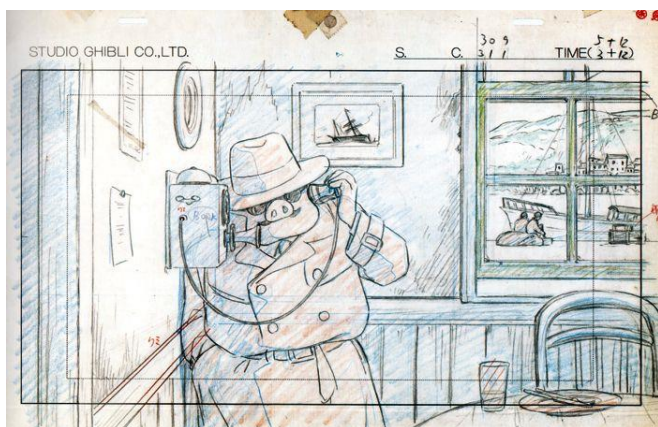


Figura 18. Porco Rosso in un layout al telefono parla con Gina.

banca per estinguere il mutuo dell'aeroplano e gli viene chiesto di comprare dei buoni per supportare lo stato; egli si sente al di fuori di tutto ciò, al di fuori di un'umanità che gli ha tolto tutto ciò che aveva di più caro, sottraendogli anche ogni possibilità di essere felice.

È sì un maiale, ma cogliamo perfettamente tutte le emozioni da

ogni piccolo movimento dei muscoli del suo volto, dall'espressione degli occhi quelle pochissime volte che lo vediamo senza occhiali scuri, e dal suo modo di porsi. Il periodo in cui si svolge la vicenda vede la nascita del movimento fascista e non mancano all'interno della storia le continue affermazioni in cui Porco Rosso esprime la sua contrarietà al partito. Egli è ricercato, incarna infatti gli ideali di libertà e indipendenza, è una personalità che esula dal controllo dello stato e che il regime non può accettare, e forse qui possiamo cogliere anche una sorta di dichiarazione di intenti del regista stesso, che esprime attraverso le parole e le azioni dell'aviatore la sua, personale, visione della politica. È comunque un uomo di grande tempra morale, che è perseguitato dal suo passato nell'aeronautica e da un possibile futuro che lo vorrebbe nelle fila del partito



fascista, cosa a lui completamente nemica, in quanto a detta dello stesso: «meglio maiale che fascista».

Sebbene sia una persona di mezza età che ha compiuto delle prodezze per la patria quando era giovane, ora vive nella normalità, per quanto vivere su un'isola da soli estraniati da tutto e tutti sia considerato “normale”. È un uomo che ha a cuore e ben chiaro sempre cosa sia giusto fare, è un uomo normale che come tanti altri in determinate circostanze fa cose straordinarie. Si lascia trasportare dal sentimentalismo piano piano dalla conoscenza con la giovane Fio Piccolo. Se dapprima appare reticente, quando gli viene comunicato che non solo a lavorare sul suo aereo saranno tutte le donne della famiglia Piccolo, ma che addirittura a capo del progetto starà la ragazzina di 17 anni. Dando fiducia alla giovane il loro rapporto poco a poco si rinsalderà e addirittura Porco Rosso sarà disposto a battersi per salvarla dalle grinfie di Donald Curtis, nonostante lei stessa ci si sia gettata come posta in palio per lo scontro tra i due piloti, «persuaso che valga la pena di volare e lottare perché altri possano esprimere la loro umanità»<sup>87</sup>.

Egli è sin da sempre innamorato della signora Gina, vedova di guerra e moglie di uno dei suoi più cari amici, deceduto dopo appena due giorni dalle nozze, ma non riesce a dimostrarlo alla donna, forse per timore, forse per rispetto; ma quello che importa è che infine egli capisca che i sentimenti che lui prova sono ricambiati e nell'immagine in cui egli arrossisce quando Curtis gli rivela la verità, si coglie tutto l'imbarazzo di scoprire che finalmente questo sentimento può essere vissuto da entrambi e che il suo rintanarsi lontano dall'umanità non serve più, che, dopotutto, vale ancora la pena di vivere. Il ruolo della donna nel film è preponderante, la donna in tutte le sue sfaccettature. Ne cogliamo gli aspetti quando vediamo per la prima volta esibirsi la signora Gina nella sala del suo albergo, la bellissima vedova di guerra dalla voce incantevole che spezza i cuori degli uomini che le fanno la corte; ma non solo la donna bella e desiderata viene descritta nel film, bensì anche la giovane ragazza che ha l'argento vivo addosso, come la giovane Fio che prova a fare una bella figura con il pilota lavorando in maniera alquanto professionale al progetto del nuovo aeroplano di Porco Rosso, «era un periodo in cui quando l'intuizione, il senso, l'esperienza o addirittura la passione potevano avere un

---

<sup>87</sup> ANNA B. ANTONINI, *Non capiterà di nuovo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Narcissus, 2015, snp nel capitolo “L'epoca delle donne”.

effetto globale sulla performance dell'aereo»<sup>88</sup>. Siamo di fronte anche a uno spaccato sociale, un momento di crisi economica, a seguito del primo conflitto mondiale, che porta le donne a praticare lavori fino ad allora considerati solo per gli uomini; è questo il caso della fabbrica Piccolo, dove tutte le donne della famiglia lavorano.

La signora Gina è la proprietaria dell'albergo Adriano sito in un isolotto del mar Adriatico. È donna di gran portamento e con una splendida voce che merita di essere ascoltata al punto da riuscire a zittire tutta la sala nella quale si sta esibendo. E quanti cuori lascia infranti, quante proposte di matrimonio non accetta: si è già sposata tre volte e il suo cuore ora appartiene a un pilota che solo verso la fine del film, in una personale confessione, ammette essere chiaramente Porco Rosso. Ella infatti passa le sue giornate nel giardino privato del suo albergo aspettando che il suo amato le venga incontro di giorno, per vivere il loro amore appieno, e non ritagliandosi qualche istante solo durante la notte. «Gina è una donna dall'eleganza semplice e raffinata, una vera signora capace di azioni illegali se queste servono a tutelare la libertà delle persone che ama, la cui sensibilità è temprata da un'intelligente ironia»<sup>89</sup>. Alla fine non abbandona chi ama e non si dissuade dall'idea di riuscire a ritrovare l'amore con l'unico con cui condivide ancora qualcosa del passato. È una donna che ha maturato una certa esperienza nel corso della sua vita, e lo si coglie anche dalla rappresentazione del suo volto. Le rughe che segnano gli angoli degli occhi ci fanno capire come ella non sia più così giovane ma bellissima lo stesso e come anche le piaccia lo stesso coccolarsi con qualche piccolo accorgimento da donna: il trucco marcato e il bellissimo abito da sera nel caso delle serate di cui è la protagonista. È lei che salva tutti con la sua calma e la sua esperienza; non sembra infatti lasciare nulla al caso, quando intercetta un avvertimento radio si appresta a comunicare il pericolo a tutti coloro che si trovano sull'isolotto per assistere al combattimento; è lei che con il suo potere e il suo charme riesce a far rialzare Porco Rosso, quasi come un'incantatrice che esprime tutta la sua influenza su quest'uomo. In realtà possiamo solo immaginare se il loro sogno d'amore sia stato coronato; alla fine non sappiamo se la scommessa che la signora Gina aveva fatto con sé stessa sia stata vinta o persa. In

---

<sup>88</sup> MIYAZAKI HAYAO, "An Interview Just Prior to the Release of Porco Rosso", Animage, August, 1992, in Hayao Miyazaki, *Starting Point. 1979-1996*, Viz Media, San Francisco, 2009, p.384.

«It was still a time when a person's intuition, sense, experience, or even passion could have an overall effect on a plane's performance».

<sup>89</sup> ANTONINI, *op.cit.*, snp, nel capitolo "L'epoca delle donne".

un'unica breve inquadratura durante il volo che Fio intraprende alla fine del film è dato immaginare se essi abbiano deciso di stare insieme: sorvolando l'albergo, attraccato al porticciolo sembra esserci proprio l'idrovolante di Marco Pagot.

Fio Piccolo è un talento in divenire; quello che traspare dal suo personaggio è una gioia di vivere come pochi, come solo gli adolescenti sembrano avere. È uno spirito creativo che va coltivato al meglio e incoraggiato, anche affidandole delle prove che possano testare la sua abilità. Molti sono increduli nel pensare che possa lavorare con gli aerei, ma lo fa e ne va fiera. Ormai è una donna dal punto di vista professionale, e nonostante la sua giovane età, solo 17 anni, vuole essere presa sul serio e supportata come capocantiere, vedendosi riconosciuta l'autorità che le spetta, ma sentimentalmente è vulnerabile. Si lascia infatti colpire nel profondo da Porco Rosso che ai suoi occhi è un uomo misterioso e affascinante, un uomo colpito da una maledizione da cui non sa come uscire. È una ragazza indipendente e intraprendente, una ragazza che veste abiti maschili da lavoro, ma che riesce comunque a fare colpo sugli uomini con cui si relaziona, non solo Donald Curtis che addirittura la vuole prendere in moglie, ma anche Porco Rosso ne è affascinato; è giovane, è speranzosa e ha fiducia nel futuro e negli altri, tutti aspetti che hanno da molto tempo abbandonato il protagonista. «Il reiterato “giù le mani” con cui il nonno di Fio previene i desideri e i sentimenti di Marco rende comico ciò che potrebbe facilmente diventare frustrazione, malinconia e rimpianto»<sup>90</sup>.

La donna e la ragazza non per forza devono, nell'ottica di Miyazaki, essere antagoniste; in questa storia la donna è consapevole della propria femminilità e si batte per cercare di esprimere sé stessa in ogni circostanza, anche quando le cose si mettono male; Fio invece è ancora alla scoperta di sé stessa, vede il mondo con sguardo naïf. Seppur alla fine si colga come le due donne diventino nell'arco della storia delle buone amiche, la loro relazione nei confronti dell'aviatore può essere analizzata in due modi. Gina rivuole l'uomo che ama e che ha sempre amato, l'uomo che Porco Rosso era prima della guerra e della maledizione, mentre Fio riesce a vedere «l'uomo dietro il maiale – come attestato dalla superba sequenza animata nella quale la ragazza è mezza addormentata e vede il volto umano di Marco – e il suo attaccamento a lui di conseguenza trascende le apparenze»<sup>91</sup>. Entrambe le donne svolgono un ruolo importante nel nuovo ingresso di

---

<sup>90</sup> ANTONINI, *op.cit.*, snp, nel capitolo “L'epoca delle donne”.

<sup>91</sup> DANI CAVALLARO, *The anime art of Hayao Miyazaki*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson 2006, p.98.

Porco Rosso nella società, grazie a loro torna infatti a far parte di quella umanità che aveva abbandonato.

## 7.2 La guerra

L'autore ha più volte espresso l'ammirazione per i pionieri dell'aviazione, riconoscendo apertamente l'implicita contraddizione insita tra perfezione tecnica e artistica prodotte dal genio dei progettisti e l'uso mortale che i piloti dovevano fare di questi strumenti<sup>92</sup>.

La passione per gli areoplani è una delle più interessanti e al tempo stesso particolari caratteristiche del regista. Esistono miriadi di schizzi che riprendono gli studi dello staff per la realizzazione del film, nei quali si possono cogliere tutte le più piccole attenzioni che non solo il regista, ma tutti gli animatori, mettevano nella realizzazione degli aerei. Una piccola riflessione degna di nota: nonostante gli aerei che il regista voleva veder rappresentati sul grande schermo esistessero, per i suoi studi prese questi prese spunto solo da altre immagini; non volle mai vedere dal vivo suddetti aerei perché così facendo avrebbero perso interesse per lui nel momento della realizzazione dei suoi disegni. La storia giapponese è ben viva in Miyazaki; chiunque appartenga alla sua stessa generazione non può dimenticare gli scenari di devastazione e distruzione che si presentavano davanti ai loro occhi di bambini. E gli aerei sono loro stessi portatori di morte. Un paese che si è dovuto riprendere dalle terribili devastazioni della Seconda Guerra Mondiale non poteva che considerare anche gli aspetti negativi della potenza dell'inventiva dell'uomo. Queste macchine da guerra sono frutto di un'intelligenza che porta alla distruzione, è l'uomo l'artefice della distruzione del mondo e nessun altro: l'uomo crea, inventa ma allo stesso modo distrugge. La maggior distruzione profilatasi sotto gli occhi dei giapponesi è di sicuro quella seguita allo sgancio delle due bombe

---

«The man-behind-the-pig – as attested to by a superbly animated sequence in which the girl is half-asleep and sees Marco's face as human – and her attachment to him accordingly transcends surface appearances».

<sup>92</sup> MARCO CASOLINO, "Scienza, Tecnologia e Natura in Miyazaki", in Matteo Boscarol (a cura di), *I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, Mimesis, Il caffè dei filosofi, Milano 2016, p.61.

atomiche del 1945. Atto clamoroso e senza dubbio non senza implicazioni etiche che determinò la definitiva uscita della guerra per il Giappone. La costituzione del 1945 vedrà l'articolo 9<sup>93</sup> esprimere il nuovo aspetto della politica nipponica: il nuovo stato e l'imperatore si facevano portavoce di una politica di smilitarizzazione intensa; di conseguenza, a farla da padrone era una riflessione sull'inutilità della guerra e una tensione verso la ricerca di una pace universale. La pace doveva trionfare su tutto perché essenziale per l'equilibrio del mondo.

Il male del mondo nasce dall'avidità dell'uomo, dal suo voler sovrastare gli altri, dal suo voler comandare. L'unica soluzione per apportare una qualche forma di cambiamento deve essere il totale annullamento di sé; un po' come lo stesso Porco Rosso fa sin dall'inizio della sua storia, egli si rintana nell'isola deserta, rinnegando la sua natura umana e tutta quella umanità che è stata capace di distruzioni e di rovine, quella che ha reso possibile un confronto tra potenze impreparate a una guerra così sanguinosa come la Grande Guerra a cui lui ha assistito in prima persona e che gli hanno fatto perdere tutti i più cari amici che aveva.

La scena che probabilmente meglio esprime con un certo lirismo la visione dello stesso Miyazaki, e di Porco Rosso, riguardo alla guerra e ai suoi effetti, dandoci solo un assaggio dei sentimenti di quelli che rimangono in vita dopo la devastazione, è la scena in cui, nel film assistiamo al flashback che ci porta nel passato dell'aviatore, quando, a seguito di uno scontro a fuoco, dopo aver perso i sensi si risveglia dentro il suo velivolo sopra la coltre di nuvole:

Io ero così esausto che non mi restavano neanche le forze per governare il velivolo, eppure l'aeroplano continuava a volare da solo. C'era una quiete spaventosa, il cielo era veramente stupendo e tanto più in alto c'era una misteriosa nube che scorreva in un lungo filare. Quando ripresi i sensi stavo

---

<sup>93</sup> Nella traduzione inglese l'articolo 9 recita: "(1) Aspiring sincerely to an international peace based on justice and order, the Japanese people forever renounce war as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as means of settling international disputes. (2) In order to accomplish the aim of the preceding paragraph, land, sea, and air forces, as well as other potential, will never be maintained. The right of belligerency of the state will not be recognized". Senza dubbio un articolo della Costituzione alquanto controverso; non solo si proclamavano pacifisti, ma rinunciavano a qualsiasi forza armata.

volando sul pelo del mare: io da solo<sup>94</sup>.

La resa della scena ha qualcosa di spettacolare, la morte assume un senso di pace assoluta, gli aerei dei soldati caduti sono tutti raccolti all'interno di quella che sembra essere una galassia. La calma di questo luogo è resa non solo dalle nuvole rappresentate come una distesa candida e piatta, ma anche dall'accompagnamento musicale. La colonna sonora aiuta a rendere questa sensazione, come se dopo la morte ci si lasciasse alle spalle tutte le preoccupazioni della vita. Agli altri, a quelli che rimangono non resta che dolore e desolazione, Dio ha scelto di prendere i molti e di lasciare qui qualcuno che si possa ricordare di loro ogni tanto nella sofferenza, nella malinconia, ricordandoli con sguardo assorto e un sorriso amaro.

Miyazaki è espressamente contro il totalitarismo e in particolar modo contro il fascismo. Ne dà prova, quando può, attraverso le parole di Porco Rosso, l'irriverente pilota che riesce sempre a sfuggire agli squadristi, e la frase che meglio riassume la politica antifascista di entrambi, regista e protagonista, è sicuramente "meglio maiale che fascista". La libertà è quanto c'è di più caro per Porco Rosso e lui non ha assolutamente intenzione di rinunciarci, anche se dovesse rimanere un maiale per tutta la durata della sua esistenza.

### 7.3 La bellezza.

Lo stesso John Lasseter, il famoso direttore creativo di Pixar e Walt Disney Studios, in un'intervista riguardo la professionalità di Miyazaki, e in particolare modo riferendosi al capolavoro *Porco Rosso*, parla della bellezza insita nel film. Bellezza trasmessa

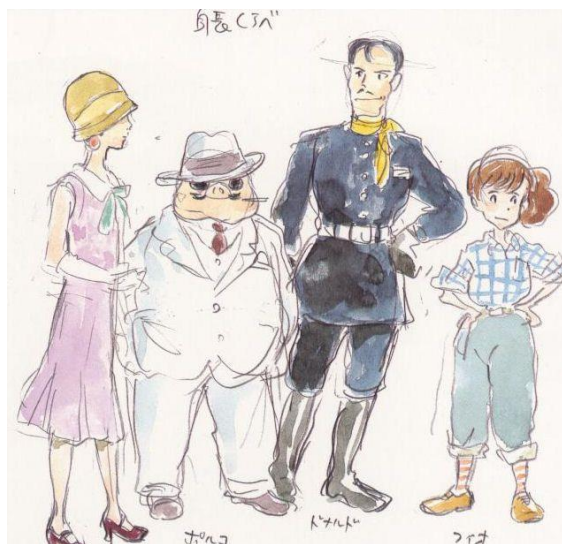


Figura 19. Concept dei personaggi principali del film; l'abbigliamento segnala le doti che sono proprie del loro carattere.

<sup>94</sup> *Porco Rosso (Kurenai no Buta, Hayao Miyazaki, 1992)*.



Figura 20. I pirati della banda di Mamma Aiuto.

dai disegni dei personaggi sempre così particolareggiati in ogni loro aspetto, sempre espressivi in ogni loro emozione. Anche quando, come nel caso di Marco Pagot che indossa sempre degli occhiali scuri riusciamo comunque, grazie alla maestria degli animatori, a cogliere i più piccoli movimenti degli occhi, accompagnati spesso anche dall'espressività nei movimenti di tutto il volto, naso e bocca compresi. Anche gli sguardi delle donne sono molto espressivi: stupore, meraviglia e innocenza nel caso di Fio; esperienza, romanticismo, seduzione nel caso di Gina. Come di norma per tutti i film dello Studio Ghibli, anche gli abiti dicono molto della caratterizzazione dei personaggi, e lo stesso approccio è quello che dimostra Kondō Yoshifumi nel suo lavoro: persona distinta e con una certa austerità Porco Rosso; spavalderia ed esibizionismo Donald Curtis; voglia di fare e lavorare Fio; eleganza Gina; per non parlare poi di come gli stessi pirati siano rappresentati magistralmente. In realtà, data la loro rappresentazione ci sembrano un po' sciocchi, non molto furbi e anche a dir poco fanfaroni, seppur siano disegnati come uomini nerboruti, rudi, forti e all'apparenza spietati; in realtà nascondono un cuore tenero, capace di farsi commuovere dal discorso che Fio tiene sull'importanza dell'onore anche per loro pirati del mare.

La maestria degli animatori e di tutti gli artisti che lavorarono a stretto contatto con il regista è visibile anche osservando tutti gli sfondi e le ambientazioni. La campagna e gli ambienti che lo stesso Porco Rosso sorvola più e più volte nel film sono veritieri; sembra davvero di trovarsi sopra il mare Adriatico o sopra le campagne del Nord Italia. Ma non solo, anche le varie isole che il pilota sorvola sono rese alla perfezione, si colgono proprio tutti gli aspetti del disegno su più strati svolto sul foglio di carta con l'ausilio della tecnica degli acquerelli.

Le fronde degli alberi, le rocce, le piante acquatiche, tutto è reso come fosse un trattato di biologia. L'attenzione alle diverse specie di piante si osserva non solo sulle varie isole, ma anche e soprattutto nel giardino privato dell'albergo della signora Gina, un giardino in fiore, rigoglioso, all'interno del quale, sul mare, troviamo un piccolo gazebo dove la

donna ama sedersi e aspettare l'amato.

Il cielo stesso è sempre un gioco di colori diversi, sembrano una vera e propria opera d'arte, tutte le sfumature, i punti luce, tutto sembra farci capire come anche la più piccola nuvola necessitasse di una riflessione approfondita.

Il volo in effetti è una metafora di libertà, di fuga da una realtà e un mondo che ci stanno stretti; lo stare così in alto, il poter toccare il cielo, tutto deve essere calibrato e accuratamente scelto; perché se il volo è una metafora della libertà, la vista e lo scenario da lassù non possono essere altro che uno spettacolo per gli occhi.



Figura 21. Una scena da una sequenza di volo al tramonto.





## 8. *I sospiri del mio cuore*

Quando pensiamo all'artista che Kondō è stato, non possiamo dimenticarci l'incredibile impronta e manifesto della sua produzione artistica che si riassume nella regia del lungometraggio del 1995, *Mimi wo sumaseba*, meglio noto a tutti come *I sospiri del mio cuore*. La sua introduzione nel mondo della regia avvenne quasi per gioco, sotto sua stessa ammissione; infatti, fu lo stesso Miyazaki a invitarlo scherzosamente a girare il primo film liberamente tratto da un manga *shojō*<sup>95</sup>.

Questo film si è dimostrato sin da subito un'ottima occasione di collaborazione tra Kondō e Miyazaki, il primo come regista del film; il secondo come regista delle scene nel mondo onirico della storia che la protagonista del film si trova a scrivere per dimostrare quale sia il suo talento; e, ovviamente, senza abbandonare i punti cardine della loro produzione artistica: rappresentare il vero e il reale senza bisogno di alcun artificio. È un film che si discosta dai mondi fiabeschi e dalle storie impregnate di magia, pensate per un pubblico di bambini, e che invece si avvicina alla realtà, affrontando quasi come fosse una fotografia culturale un problema che si presenta a tutti i giovani giapponesi. Quando infatti devono passare dalle scuole medie alle scuole superiori, i ragazzi giapponesi devono sostenere degli esami per constatare il loro livello di preparazione e poter accedere così alle migliori scuole. È una fase di transizione che in realtà tutti devono affrontare; non solo nel mondo orientale, anche in quello occidentale gli studenti si trovano a dover decidere quale possa essere il loro percorso di vita proprio in un momento così delicato dell'adolescenza; ma la preoccupazione più grande è solo quella di riuscire a capire davvero quale sia la strada da seguire, non è sempre facile e quello che spesso accade è che gli studenti siano confusi e non sappiano come affrontare la questione; per questo spesso si attorniano di persone fidate che possano dare loro dei suggerimenti. Ma non solo; gli adolescenti alle porte di una decisione così importante devono cercare di ascoltare il proprio cuore, capendo e studiando attentamente quali possano essere le aspettative e le ambizioni di ognuno, indagando anche se vi sia o meno un talento che deve essere trattato, smussato o coltivato, come le rocce che vengono estratte grezze e

---

<sup>95</sup> Manga indirizzato ad un pubblico femminile di età compresa circa tra i 10 e i 18 anni. Erroneamente, in Italia, si tende a catalogare i manga differenziandoli per i temi che trattano, mentre è opportuno sottolineare che essi sono differenziati solo in merito al pubblico di destinazione.

che solo dopo continue lavorazioni possono dare vita a degli oggetti di grande valore. Uno spaccato di vita quotidiana, di una gioventù che affronta i problemi di tutti i giorni e che sposta per una volta l'attenzione dalla relazione amorosa, seppur presente ma in sordina. Non solo i due protagonisti manifestano un interesse reciproco, ma abbiamo anche la sottotrama di una delusione amorosa, a intendere che i ragazzi delle scuole medie non sono solo gli studenti ligi al dovere e allo studio, ma anche quelli che affrontano i primi amori nati sui banchi di scuola.

La storia si apre raccontando le giornate della giovane Shizuku: è un'accanita lettrice, ama talmente i libri da farsi aprire la biblioteca in anticipo per riporre i libri che aveva preso in prestito e prenderne altri. Le sue giornate ruotano attorno alla lettura e alla riscrittura di una canzone famosa, *Country Roads* di John Denver che la fanciulla deve rimaneggiare per un progetto scolastico. Un giorno, osservando una tessera prestiti che a leggere i libri prima di lei è sempre la stessa persona: un certo Seiji. Si decide quindi a scoprire di chi si tratta, e intanto comincia il suo percorso scolastico. Un giorno, dopo aver lasciato un libro contenente il testo della canzone rimaneggiato da lei su una panchina, ed essere andata a riprenderlo, si scontra con un ragazzo che scatena subito la sua ira; lui la schernisce sul testo della canzone che lei ha riscritto facendola innervosire, nervosismo che si protrarrà in più occasioni, anche un giorno quando i due si incroceranno per i corridoi della scuola.

Un giorno, portando il pranzo al padre che lavora alla biblioteca, si intratterrà perché distratta da un gatto "pendolare", un gatto che come lei aveva preso il treno. Seguendolo arriverà alla porta aperta di un negozio di antiquariato di un anziano signore di nome Nishi. Qui, entrando, scopre oggetti di indiscusso valore e con qualcosa da raccontare. L'anziano proprietario sta apportando le ultime modifiche a un pendolo che è rimasto nel suo negozio per ben tre anni, un intenso lavoro da artigiano che sta per essere testato. Il pendolo racconta dell'amore che non può essere vissuto tra una principessa che vive le sue giornate con le sembianze di pecora, trasformandosi solo per pochi istanti al giorno in una fata, e il re dei nani che invece fa capolino ogni ora e la aspetta.

Quando lo sguardo di Shizuku cade su una statuetta di un gatto antropomorfo è incuriosita anche dalla storia di quell'oggetto così particolare che perde la cognizione del tempo che passa; sta facendo tardi, e scappa via tutta trafelata; a riconsegnarle il pranzo dimenticato sarà un ragazzo che in sella alla sua bicicletta la rincorrerà, scoprendosi essere il ragazzo

che l'aveva derisa per la sua canzone. Curiosa di scoprire qualcosa in più sulla statuetta tornerà di nuovo al negozio che però troverà chiuso e quando ci si recherà una terza volta incontrerà proprio qui il ragazzo che tanto la infastidisce.

Proprio dall'antiquario approfondirà la conoscenza del ragazzo e scoprirà che anche lui come Shizuku deve affrontare gli esami che lo porteranno a scegliere cosa ne sarà del suo futuro, ma che in questa sede lui non ha intenzione di eseguirli perché il suo sogno è studiare per diventare liutaio e che sta cercando con tutte le sue forze di convincere i genitori a fargli fare due mesi di studio all'estero, per la precisione a Cremona, dove avrebbe potuto cominciare ad apprendere i segreti dei maestri liutai, comprendendo anche se quella era davvero la sua strada. A sentire tutto ciò Shizuku si sente di dover trovare anche lei qualcosa per cui vale la pena di combattere, qualcosa per cui bisogna lavorare sodo. Un talento da scovare e coltivare; ripensando alle sue passioni ella non si può in assoluto dimenticare della sua passione più grande: i libri. Dopo essersi intrattenuta con il ragazzo, suo nonno e i musicisti che accompagnano il nonno, scopre che il ragazzo altri non è che Seiji, lo stesso che ha letto tutti i libri prima di lei.

La conoscenza con Seiji e lo scoprire la sua determinazione fungono da spinta, anche lei vuole trovare la sua strada. Si getta anima e corpo in questa nuova avventura: vuole scrivere un libro, un libro che farà capire non solo a lei ma anche a Seiji quando valga. Non ha tempo nemmeno per dormire, talmente tanta è la sua voglia di scrivere e il rendimento scolastico non fa altro che scendere, purtroppo. Anche i suoi genitori e la sorella maggiore si accorgono di quanto sta succedendo ma seppur insistendo sull'importanza degli studi cercano, soprattutto il padre, di capire quello che le sta succedendo.

Alla fine riesce a finire la sua storia del barone, raccontandola così come lei se l'è immaginata. È la storia di un amore, di quella tra il barone e Luise e del fatto che per salvarla è necessario che il barone e Shizuku lavorino per trovare la vena di lapislazzuli. Una volta finito il racconto non resta che trovare qualcuno a cui farlo leggere e chi meglio dell'anziano proprietario del negozio di antiquariato? Shizuku si reca in tutta fretta e chiede di leggere il racconto, nonostante sia un racconto ben fatto e ben scritto quello che manca è uno studio approfondito, l'affinamento di quella tecnica che rende maestri in quello che vogliamo fare e che purtroppo si acquisisce solo con pratica e tanto studio. Anche il nonno di Seiji quindi comprende come tutti gli adulti che un talento dopo essere

stato scoperto va coltivato e affinato.

Shizuku torna alla sua routine quotidiana; ha deciso di impegnarsi proprio in vista di questi tanto temuti esami che però le consentiranno di studiare e di trovare una strada della vita, perché la cosa più fondamentale è proprio quella di affermarsi nella vita per poter trovare un cammino. Tuttavia aver scritto così tanto e aver sofferto per aver creato qualcosa di così importante in tre settimane hanno stremato la giovane che si rifocilla con una cena a casa del nonnino che le offre dei *ramen*; gli stessi che anche Seiji aveva preso dopo aver creato il suo primo violino.

I due mesi di studio a Cremona sono terminati e Seiji rientra dall'Italia; la prima persona che vuole vedere è la ragazza che leggeva tantissimo, Shizuku. La va a prendere a casa e la porta nel suo posto segreto a vedere l'alba; ormai le loro strade sono segnate, i due hanno scoperto il loro talento e sono disposti a sacrificarsi per coltivarlo, ma quello che non vogliono perdere è il loro rapporto. Anche se le strade si dovessero dividere, e anche se ci si dovesse mettere più tempo del previsto, quello che Seiji chiede a Shizuku è di aspettarlo e di sposarlo quando sarà il momento. Shizuku non ci pensa un attimo e risponde di sì.

## 8.1 L'arte del quotidiano

Dalle numerose interviste che lo stesso Kondō ha rilasciato dopo il suo ruolo di regista per questo lungometraggio, ci sembra chiaro come il rapporto tra lui e Miyazaki andasse ben oltre il solo rapporto professionale. Essi erano grandi amici e anche nella intervista per la rivista *Animage* del 1995 sembra che la collaborazione per questo progetto sia nata quasi per gioco. L'idea veniva dalla lettura di un manga *shojō*; nonostante venga erroneamente interpretato come un manga a tema femminile, che tratta quindi di problemi di cuore e di amicizie, altro non è che una ricerca nell'animo di questi ragazzi che devono prendere e fronteggiare le conseguenze delle prime, vere e grandi decisioni della vita.

Ci sono diverse tipologie di ragazzi che i due autori sono intenzionati a rappresentare. In primis quelli che non sanno quello che vogliono fare, dato che devono prendere una decisione così talmente importante a una così giovane età; e quelli che invece sanno già

quello che vogliono, perché sanno quali sono le passioni e i talenti che sono loro propri e vogliono sfruttarli al meglio, cercando di cogliere qualcosa da questo loro impegno. Ne è un esempio non solo Seiji che si sta avvicinando al futuro ma anche la sorella di Shizuku. Lei sa che quello che voleva era studiare per avere una posizione in un futuro ed è quello che sta facendo impegnandosi al massimo sia quando sta studiando fuori casa, sia quando è in casa, prestandosi a dare una mano con le faccende domestiche. Ma non solo, tutti fanno qualcosa, il padre di Shizuku lavora in biblioteca, ma anche la madre sta studiando, sta cercando di prendere una laurea magistrale per ottenere qualcosa di meglio per il suo futuro e quello della sua famiglia.

Lo studio in tutte le sue forme acquisisce un ruolo fondamentale, non solo lo studio a scuola; ma anche lo studio che un individuo può fare della propria persona con i propri limiti e i propri talenti per capire fin dove spingersi per sfruttarli.

Seiji è disposto a stare da solo nella lontana Cremona per imparare un mestiere che in Giappone non avrebbe modo di comprendere e imparare, ma è sicuro di quello che vuole fare; anzi, cerca in tutti i modi di ottenere il permesso dei genitori che alla fine si lasciano convincere dalle richieste del figlio e decidono di assecondarlo.

Shizuku invece impara a sue spese che per coltivare un talento ci vuole sacrificio. Non dorme la notte per scrivere fino a tardi la sua storia ed è sempre presa solo da quella realtà, sacrificando e mettendo in secondo piano gli studi, per il suo progetto personale che la convince che studiare non è il solo modo per fare qualcosa nella vita. La sua è la stessa lezione che Seiji ha già appreso prima di lei, ma a cui tutti arrivano prima o poi, se si ha un talento bisogna capire quale sia e impegnarsi per coltivarlo; ma per essere dei veri maestri in questa attività c'è bisogno di sacrificio e continuità, di lavoro duro e impegno. Le strade sono segnate e i due hanno deciso che anche dal punto di vista sentimentale si aspetteranno per poter vivere la vita insieme, quello che rimane da fare ora è solo impegnarsi al massimo.

## 8.2 Arte e vita

Dal punto di vista artistico questo film è la summa di tutto il lavoro di Kondō. Possiamo cogliere sin da subito quelle caratteristiche che già gli anni precedenti aveva ampiamente dimostrato con le sue collaborazioni. Quello che gli interessa di più sono le azioni quotidiane, analizzare le piccole gioie di tutti i giorni, le piccole soddisfazioni e i piccoli dolori.

Nondimeno, *Sospiri* ha una sua propria, unica e intrigante bellezza visiva che non dipende esclusivamente dalle sue innegabilmente deliziose sequenze fantasy ma anche, e non meno importante, dall'abilità dell'animazione di farci percepire le persone e le situazioni attraverso gli occhi della protagonista e in luce alle sue contingenti emozioni<sup>96</sup>.

L'ambientazione mostra i quartieri occidentali dei sobborghi di una Tokyo degli anni 90, somiglianti molto ai quartieri in cui si trovano gli edifici dello Studio Ghibli. La storia si dipana attraverso le vicende di questa giovane ragazza di nome Shizuku che è la protagonista indiscussa. Sin da subito vediamo tutti gli aspetti della sua vita: il rapporto con le amiche con le quali sta scrivendo un nuovo testo per una famosa canzone, i rapporti con i ragazzi suoi coetanei, i primi amori ma anche le delusioni che si consumano nella vita di tutti tra i banchi di scuola; i rapporti con i familiari, soprattutto confronti anche su opinioni discordanti, e da ultimo, i rapporti con persone anche sconosciute ma che si riveleranno dei veri e propri mentori. Il tutto condito con una dose di realtà che ci rende partecipi e ci fa immedesimare tanto che ci sembra che il percorso della nostra "eroina" della porta accanto possa essere anche il nostro.

È stato chiesto più volte al regista quali fossero i motivi che lo avevano spinto a una tale trattazione e la risposta spiegava sempre quale fosse il suo intento finale: quello di rappresentare la realtà con sguardo verista, per citare un termine di natura letteraria. Protagonisti di questa storia sono i sentimenti, ma non come si potrebbe pensare di due

---

<sup>96</sup> CAVALLARO, *op.cit.*, p. 115. Testo citato: «Nevertheless, *Whisper* has a unique and intriguing visual beauty of its own that does not depend exclusively on its undeniably luscious fantasy sequences but also, and no less importantly, on the animation's ability to make us perceive people and situations through the protagonist's eyes and in the light of her contingent emotions».

ragazzi che si riscoprono interessati l'uno all'altra, «non ci sono adulti antipatici o fastidiose regole e regolamenti, e i giorni frustrazione e reazioni contorte sono ancora lontane, per la protagonista è una ragazza che sogna la sua storia, che sa di dover ancora cominciare»<sup>97</sup>. Il filo conduttore di tutto il film è infatti il talento, per meglio dire la ricerca del talento che ognuno ha insito. Per arrivare a scovare quale possa essere il proprio talento possiamo aver bisogno di una guida o un totem, una persona che ci aiuti nel trovare in maniera oggettiva quelle caratteristiche che ci rendono unici. Nel caso di Shizuku la prima guida che incontra, e che senza troppo pensarci decide di seguire, è il gatto, Moon, che sembra non avere padroni ma che sa dove andare, e non sembra un caso infatti che conduca la ragazza proprio alle porte del negozio di antiquariato. Quasi una sorta di spirito guida che intenzionalmente o meno guida la ragazza fino al negozio di antiquariato, e nonostante pensi più volte di averlo perso ecco che rispunta fuori dal nulla. Con questa forza che attrae Shizuku il cammino si fa impervio, affronteranno un pendio infatti che la stessa ragazza ammetterà essere particolarmente fastidioso; ma una volta arrivata in cima si troverà davanti agli occhi una bellissima vista, un quartiere residenziale di cui non ne conosceva nemmeno l'esistenza che trasmette un senso di ordine e pace, una bellezza che trasmette serenità. Sembra una metafora della vita e delle sue difficoltà. Tutti dobbiamo incontrare delle difficoltà nel

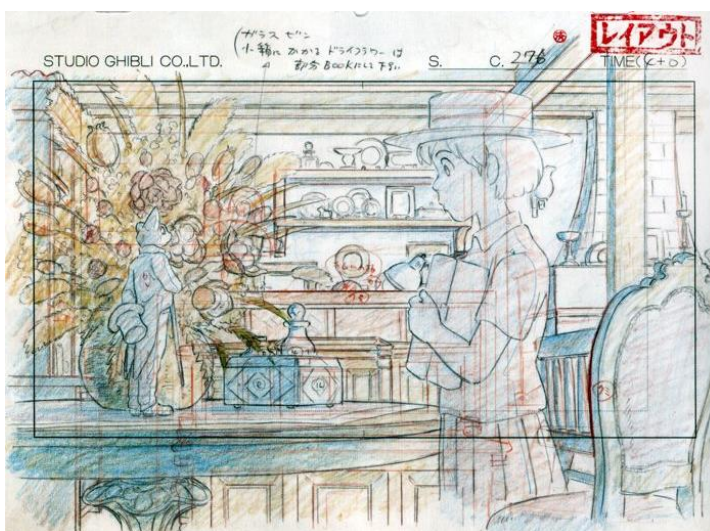


Figura 22. Layout: Shizuku dentro al negozio di antiquariato rimane colpita dalla figura del Barone che si staglia sopra un tavolino.

nostro percorso, ma alla fine la vista di quello che otterremo ne varrà la fatica. La destinazione di Shizuku è il negozio di antiquariato, una bottega come quella dei balocchi che rappresenterà per lei riparo, sicurezza e fonte di ispirazione. Non solo, ma anche il nonno e possessore del negozio la aiuterà nella scoperta della sua vocazione/passione; egli sarà anche il primo giudice e mentore della ragazza. È qui che comincia il suo

<sup>97</sup> MIYAZAKI, *op.cit.*, pp. 269-270. Testo citato: «There are no unsympathetic adults or bothersome rules and regulations, and the days of frustration and twisted reactions are still far off, for the protagonist is a young girls who dreams of her own story, which she knows has yet to actually begin».





Figura 23. Scena del film che ritrae Shizuku e il barone all'inizio della loro avventura insieme, essi si stanno preparando per cavalcare le correnti ascensionali e spostarsi da un luogo all'altro.

percorso; Shizuku si impegna talmente tanto nella realizzazione del suo progetto da perdere completamente la consapevolezza di avere altri impegni da rispettare, anche impellenti come lo svolgimento degli esami. Nasce così, grazie

alla maestria degli animatori e del regista una storia dentro la storia, Shizuku rimane così talmente colpita dalla statua del barone-gatto, da scrivere una sua propria versione della storia. Comincia qui una sequenza artistica che risulta pienamente riuscita con la trasposizione di una dimensione onirica, che è stata resa possibile anche dall'intervento del celebre artista, già collaboratore dello Studio Ghibli, Naohisa Inoue<sup>98</sup>, il quale ama rendere ben visibile nei suoi quadri un'idea dell'esistenza come un'incessante e irreversibile cambiamento.

Questo principio è visualizzato dal ricorrere di riferimenti a isole galleggianti (chiamate Laputa in omaggio a Miyazaki), foreste squisitamente espanse, edifici di varie forme frattali e coperti di edera, ammassi mobili di stravaganti corpi celesti, labirinti ingannevoli e giardini incantati, così come porte, scalinate e portici pieni di negozi inusuali, che il visitatore non può lasciare, i quali, tutti, sono inclini ad apparire e sparire improvvisamente<sup>99</sup>.

Il luogo immaginato dalla ragazza e trasposto sul grande schermo grazie al contributo del pittore che per i suoi sfondi procede gettando del colore acrilico sulle sue tele per poi

<sup>98</sup> Naohisa Inoue, nato a Osaka nel 1948, celebre artista fantasy che deve il suo stile ai movimenti surrealisti ed impressionisti.

<sup>99</sup> CAVALLARO, *op.cit.*, pp. 116-117. Testo citato: «This principle is visualized by recurring references to floating islands (named "laputas" in homage to Miyazaki), exquisitely sprawling forests, fractal and ivy-shrouded buildings of many shapes, shifting clusters of outlandish celestial bodies, deceptive mazes and enchanted gardens, as well as doors, staircases and arcades filled with unusual shops which the visitor is not allowed to leave, all of which are inclined to suddenly appear and disappear».

smussare l'immagine che vuole rappresentare con utilizzo di colori più chiari, per fare in modo che questa appaia quasi uscente dal dipinto in sé. Questi dipinti ci trasportano in una realtà onirica con queste isole volanti, edifici coperti di vegetazione, e strani negozi tra cui un interessante negozio di giocattoli. Realtà resa anche grazie all'aiuto della tecnica della *digital compositing*, la quale in uso solo in maniera sperimentale, aiutava a rappresentare le scene ambientate nella realtà di creazione di Shizuku proprio per renderle maggiormente d'effetto e attribuendole questo aspetto effimero, quasi della consistenza dei sogni.

Una realtà parallela quindi nella quale Shizuku è ideatrice e protagonista insieme al barone per poter riunire il barone e la sua amata.

Menzione va fatta

dell'aspetto di questa statua, che sarà il filo



Figura 24. Immagine tratta dal film. La città dove si svolge il racconto di Shizuku.

conduttore di buona parte del film. La statua ha carattere antropomorfo e rappresenta un gatto vestito con abiti umani di un certo spessore, dotato del nome altisonante di barone Humbert von Gikkigen. È una figura interessante con degli occhi che alla luce giusta rivelano uno spettacolo al quale la ragazza assiste con stupore. Seiji spiega che quello spettacolo assume il nome di *Engels Zimmern* ed altro non sono che dei segni che l'artigiano ha lasciato durante la lavorazione ma che danno l'impressione che tali occhi parlino a chi li guarda ed esprimano delle emozioni, quasi come se al loro interno si aprisse un vero e proprio universo. È di sicuro uno degli oggetti di punta del negozio di Nishi, l'antiquario, così come lo stesso nipote Seiji ci dice in un momento del film, un negozio gremito di anticaglie e oggetti preziosi rappresentati nei minimi dettagli. Un posto così altro non può essere che un banco di prova per la mente di Shizuku, alla quale sembra di essere entrata dentro un romanzo, date i mille spunti per storie interessanti che può trovare al suo interno.

Si può notare come il tema dell'amore sia presentato sì ma in maniera romantica, quasi sottovoce. Da una parte con la storia del gatto barone e della sua amata Luise; ma anche

quella raccontata dal vecchio antiquario testando il pendolo che aveva appena terminato di aggiustare dopo diversi anni di duro lavoro. Quell'orologio che aveva incisa sul quadrante la scritta "Porco Rosso", racconta una storia di amore che non può essere vissuto. Non solo notiamo i rimandi alla scoperta di gemme preziose quando il meccanismo si attiva e rivela dei nani che sono intenti ad estrarre delle pietre preziose da una miniera, quasi ad indicare che i tesori nascosti sono da scovarsi, quasi una sorta di filo rosso, metafora che rimanda alla scoperta del talento di Shizuku, alla scoperta del suo tesoro più prezioso. La storia d'amore è quella che vede come protagonisti il re dei nani che è innamorato di una principessa che diventa tale solo allo scoccare delle 12, mentre di solito assume sembianze da pecora, un chiaro riferimento ad un amore che non può essere vissuto ma nel quale ancora i due amanti continuano a sperare, anche questa metafora dell'esperienza di Shizuku e Seiji, due ragazzi che sanno di voler stare insieme ma che prima hanno bisogno di realizzarsi nella vita. Si scopre via via che i due ragazzi si piacciono, non solo Seiji voleva farsi notare e per questo leggeva tutti i libri in biblioteca prima di Shizuku, ma si sedeva spesso vicino a lei senza che lei lo notasse; anche quando decide infine di andare in Italia Shizuku è la prima a saperlo e lei stessa afferma che le scuole superiori sarebbero state più belle se le avessero affrontate insieme. La dolcezza e la naturalezza con la quale i due ragazzi si accorgono di provare sentimenti l'uno verso l'altra ci fa sorridere, tutti noi come loro ci siamo approcciati infatti all'altro sesso in punta di piedi; è una fase di crescita nella vita di ognuno.

In questo momento Shizuku si diletta nella stesura della sua storia e il suo rendimento scolastico ne risente moltissimo, i genitori stessi le chiedono che cosa voglia fare e lei chiede di essere lasciata a vivere la sua vita, seppure restii all'inizio i due decidono di assecondarla; i genitori «sono dipinti come persone flessibili che, mentre lodano il duro lavoro, comprendono anche l'inclinazione della loro figlia adolescente a seguire i suoi sogni nonostante la disillusione che può generare»<sup>100</sup>.

Ma non solo, un'altra metafora della ricerca del talento, che una volta trovato deve essere in qualche modo coltivato e smussato, arriva da Nishi. Terminato il racconto Shizuku si precipita a casa dell'antiquario per farlo leggere al possessore della statua. Il racconto è ben scritto ma presenta ancora delle imprecisioni e delle sfaccettature che solo con

---

<sup>100</sup> CAVALLARO, *op.cit.*, p. 118. Testo citato: «are depicted as flexible people who, while commending hard work, also comprehend their teenage daughter's inclination to follow her dreams despite the disillusionment this may engender».

impegno, studio e duro lavoro possono essere migliorate e superate. La metafora delle gemme è un prezioso consiglio che non solo Shizuku ma anche Seiji hanno sfruttato. I loro talenti sono assimilabili a delle «gemme grezze che hanno bisogno di lucidatura per diventare bellissime»<sup>101</sup>. La ragazza non sembra ancora contenta, è impaziente, avrebbe voluto subito ottenere un riscontro positivo, ma forse ha solo bisogno di essere rincuorata, quasi come se il nonno leggesse nella mente e nei gesti di Shizuku le offre la cena per rifocillarsi e tranquillizzarsi dato lo stato di euforia che l'ha assalita. La maestria degli animatori dello Studio Ghibli si coglie anche e soprattutto nei momenti di questo tipo: intimi, quando due persone o una famiglia consumano un pasto seduti tutti allo stesso tavolo e affrontano i problemi di tutti i giorni confrontandosi davanti a un pasto caldo. Non solo il confronto tra i vari personaggi è reso in maniera veritiera ma anche le cibarie e le bevande che essi consumano. I pasti sono un punto focale della rappresentazione. I pranzi in famiglia con le verdure e il riso, o con la zuppa fumante, tutto fa pensare alla sostanza e al sapore di quel pasto che ci scalda lo stomaco, come nel caso dei *ramen* che assumono in questo senso anche un significato di cura, medicinale. Non solo le emozioni e le azioni del quotidiano delle persone sono l'oggetto principe della rappresentazione che questi animatori vogliono fare della realtà, ma anche le piccole cose dei momenti di intimità familiare.

In sostanza, quindi, la storia che ci viene presentata non è altro che una ricerca di se stessi, con gli sbagli, le cadute e le salite. È una storia di scelte, scelte che condizionano una vita e chi le sta attorno, scelte importanti che tutti noi, come i protagonisti, ci siamo trovati ad affrontare nella nostra vita. Quando i due ragazzi si incontrano di nuovo dopo che Seiji è tornato dal periodo di stage in Italia, entrambi si recano in questo posto segreto che Seiji è orgoglioso di mostrare a Shizuku. Essi assistono insieme al sorgere del sole; con la foschia del mattino e la città ancora addormentata sembra quasi che le nuvole formino il mare. Il sole spunta dietro delle nuvole e illumina tutta la città con i suoi raggi. È la metafora di una nuova fase della loro vita che sta per cominciare. Entrambi sono rivolti alle loro ispirazioni, ma con l'intento di coltivare anche interesse e passione l'uno nei confronti dell'altra a tempo debito.

---

<sup>101</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p. 1198.



## 9. Principessa Mononoke

Il capolavoro di Miyazaki Hayao regista, che vede come direttore dell'animazione Kondō Yoshifumi esce nelle sale nipponiche nel 1997. Già in precedenza era stato portato all'attenzione dello Studio un progetto che raccontava la storia di una ragazza, che, viveva in una foresta in compagnia di una creatura selvaggia che l'avrebbe aiutata in cambio della sua mano; ma alla realizzazione di questo progetto fu preferita la realizzazione di *Laputa – castello nel cielo*. Il film è stato acclamato ovunque, ed è stato campione di incassi, diventando un caso internazionale, e la cui distribuzione statunitense è stata curata dalla stessa Disney.

La storia prende le mosse dalla tradizione e dal folklore giapponese. Siamo durante il periodo Muromachi (1392-1573) «durante il quindicesimo secolo, quando il Giappone stava transitando dal Medioevo all'era premoderna»<sup>102</sup>. È in uno dei villaggi di periferia abitato dalla popolazione Emishi che una bella giornata di sole viene disturbata da un gigantesco spirito-cinghiale che in preda a chissà quale demone si getta verso il paese per portare morte e distruzione. Il giovane principe Ashitaka, per salvare la sua gente, dopo aver cercato invano di fermare il cinghiale è costretto ad ucciderlo, e, sebbene l'anziana sciamana del villaggio lo avesse avvertito di stare attento a non farsi colpire da uno dei vermicelli che si dimenavano dal corpo del cinghiale; dopo averlo ucciso si accorge di essere stato ferito. La ferita che porta sul braccio è una maledizione, che ora porterà Ashitaka alla morte. Il cinghiale era adirato con gli uomini e consumato dal rancore che dilagava dal colpo di fucile che gli era stato sparato contro. Il maleficio che ha colpito Ashitaka è mortale e dati gli usi e i costumi del suo popolo egli è costretto a lasciare il paese senza potersi commiatare in maniera adeguata; la sua unica speranza è andare verso le terre a Ovest e cercare di capire se la sua condizione è in qualche modo reversibile. Durante il viaggio Ashitaka si accorge che il maleficio gli sta dando anche dei poteri incredibili, in un villaggio egli assiste all'attacco di alcuni samurai contro dei poveri contadini: ne colpisce e ne uccide brutalmente alcuni con dei colpi fortissimi che il braccio, in preda alle convulsioni, scaglia. È qui che incontra un monaco, Jiko che si

---

<sup>102</sup> MIYAZAKI, *Turning...*, *op.cit.*, p. 60. Testo citato: «during the fifteenth century, when Japan was transitioning from the medieval to the premodern era».

accorge del maleficio del ragazzo e che gli confida di come un Dio della foresta che si trova nelle terre del ferro lo possa aiutare a scacciare questo male che lo affligge. Lady Eboshi, proprietaria della fucina e donna risoluta, fronteggia un attacco di un branco di lupi giganteschi, comandati dalla madre e Dea-lupo, Moro. Questi colpiscono Eboshi e i suoi uomini e scagliano giù da un pendio alcuni di loro, che, vengono però recuperati e tratti in salvo da Ashitaka, il quale, ignaro di questo attacco si imbatte, giunto nei pressi di uno specchio d'acqua, in una ragazza che sta tentando di curare come meglio può i lupi che nello scontro sono rimasti feriti. La ragazza, come apprenderà in seguito è la "principessa-spettro", San, una ragazza accudita dai lupi che si scaglia contro gli uomini per salvare la natura e le specie che popolano la foresta.

Arrivato alla Città del Ferro Ashitaka viene accolto da Eboshi che si rivela una buona padrona di casa, gli spiega che in quel territorio è in corso una vera e propria guerra tra dei-animali e uomini per il controllo della foresta; la donna sembra risoluta e senza scrupoli, ma quando il ragazzo chiede quale sia il suo segreto apprendiamo che in realtà lei è di animo buono, aiuta infatti i lebbrosi offrendogli un posto dove stare, mentre loro la ricambiano mettendo a punto nuove armi che anche le donne della città che rimangono spesso da sole, possano imparare a difendersi e difendere il luogo.

Durante questa notte di rivelazioni che in un certo qual modo salvano la donna da quel giudizio affrettato che Ashitaka aveva tratto, San irrompe nella città con l'intento di uccidere Eboshi. Quello che la ragazza non sa è che la donna non ha paura di lei e che si è preparata a uno scontro a fuoco. Dopo aver colpito la ragazza, San precipita dal tetto di un'abitazione e sta per essere colpita di nuovo, questa volta a morte, quando si intromette Ashitaka che vuole fermare questa battaglia senza senso. San reagisce e le due donne sembrano ingaggiare uno scontro corpo a corpo, ma Ashitaka decide di colpire e stordire entrambe. Viene colpito a sua volta con un colpo di arma da fuoco che una lavoratrice di Eboshi spara dal suo archibugio, ma riesce comunque ad uscire dalla città sollevando da solo, seppur sanguinando copiosamente, grazie alla forza scaturita dal braccio, il portone che la chiude, portando in salvo San. Uscito dalla città il ragazzo perde i sensi e viene aiutato, anche se inizialmente con riluttanza, dalla ragazza che lo porta nei pressi dello stagno dove il Dio della Foresta, guarisce Ashitaka dalla ferita. Nel frattempo altre forze si muovono. Okoto, il Dio-cinghiale decide di attaccare con tutta la sua stirpe gli umani e scacciarli per sempre dalla foresta; i samurai del principe Asano attaccano la Città del

Ferro perché vogliono il pagamento della quota di ferro che spetta al principe, ma vengono sconfitti perché le donne e gli uomini di Eboshi li sovrastano grazie alle armi che posseggono; Jiko, il monaco che anche Ashitaka aveva incontrato nel suo cammino si imbatte in una discussione con Lady Eboshi: compito del monaco mandato in missione dall'imperatore è di trovare il Dio della Foresta e tagliargli la testa che sembra donare la vita eterna a chiunque la posseda, Eboshi, che è in debito con l'imperatore decide di aiutarlo.

Parallelamente Ashitaka, dopo essere stato guarito dal colpo di archibugio ma non dal maleficio si rende conto che la sola cosa che lo aspetta è la morte e decide quindi di andarsene, ma sul punto di lasciare le terre dell'Ovest apprende cosa sia successo alla Città del Ferro e gli viene rivelato anche il piano di Lady Eboshi. Ashitaka decide di intervenire e corre a fermare la donna; cercando di raggiungerla, Ashitaka si imbatte nel campo dove è avvenuto lo scontro tra gli uomini e il clan dei cinghiali e tutto quello che vede è un cumulo di corpi e macerie, in tanti sono caduti e nulla si è risolto. Non solo Eboshi e Jiko sono già sulle tracce del Dio della Foresta ma anche Okoto, sopravvissuto all'attacco degli umani, Mononoke e i lupi sono diretti alla foresta per chiedere guarigione al Dio. Sia Okoto che Moro sono stati feriti dalle armi degli umani; lo stesso rancore e la rabbia che aveva colpito lo spirito cinghiale del principio si riversa ora nei loro corpi, anche loro stanno perdendo la consapevolezza di chi sono e si stanno entrambi trasformando in un demone. Lo spirito maligno che si sta impossessando di Okoto sta inglobando anche Mononoke, la quale viene salvata in ultimo da Moro, che riesce a strapparla dal cinghiale e a gettarla nelle braccia di Ashitaka, il quale la immerge nel lago e attende il Dio della Foresta perché la salvi. Il Dio fa la sua apparizione e oltre a guarire San dà una morte dignitosa al cinghiale e alla lupa. Nel frattempo Eboshi non perde un istante e colpisce la testa del Dio, staccandola e consegnandola a Jiko che la mette al sicuro, all'interno di una scatola ben chiusa e fugge per consegnarla all'imperatore. Il Dio ora è un Dio della morte che cercando la sua testa uccide tutto quello che tocca indistintamente; nel mentre la testa della lupa, staccatasi dal corpo e ancora animata stacca con un morso secco il braccio di Eboshi.

Dopo aver curato la donna, Ashitaka chiede a San di aiutarlo a recuperare la testa del Dio e riconsegnargliela per mettere fine alle sue ire. Giunto alla Città del Ferro il Dio liquefatto distrugge la città e tutto ciò che incontra sul suo cammino e mentre gli abitanti



riescono a mettersi in salvo perché rifugiatisi nel mezzo del lago a bordo di imbarcazioni, Ashitaka convince Jiko a consegnargli la testa.

Ashitaka e San in segno di devozione per il Dio alzano la testa in aria, cercando di consegnargliela; nel frattempo, la maledizione sta avanzando e dal braccio sta ricoprendo non solo il corpo del ragazzo ma anche quello di San che gli sta vicino. Il Dio li ricopre completamente prendendo la testa e mutando il suo aspetto, non più un Dio di Morte ma una divinità che sgretolandosi al suolo trasforma tutto intorno in un paesaggio rigoglioso e verde, pieno di fiori e nuove gemme. San e Ashitaka sono guariti, il loro gesto ha guarito il ragazzo dalla maledizione.

Nonostante Ashitaka ammetta di provare dei sentimenti per San e le chieda di vivere con gli uomini, lei ammette di non poter perdonare tutti i soprusi che gli uomini hanno fatto alla foresta e a coloro che la abitano; continuerà a vivere nella foresta con la sua famiglia di lupi, mentre Ashitaka vivrà nella Città di Ferro che, a detta della stessa Eboshi, verrà ricostruita e resa una città migliore. I due si incontreranno di certo ma solo nella foresta.

## **9.1 Religione e animismo**

Uno dei maggiori protagonisti di questo film è la natura, senza un vero e proprio intento ecologico, senza volersi porre come un manifesto della salvaguardia del mondo così come noi lo conosciamo, proteggendo il mondo naturale proprio dalla presenza dell'uomo. In realtà la visione della natura che ci viene trasmessa dal film non è così facilmente condivisibile per noi abitanti del mondo occidentale. Traspare infatti una visione romantica della natura falsamente interpretata come tale, perché i romantici riscoprono sì la natura ma pagando il prezzo della rivelazione della lontananza da questo mondo, maturando una sorta di rimpianto nei confronti di questa realtà che non si può comprendere fino in fondo. «L'uomo moderno è quell'uomo che canta la natura come "bella", che inventa il paesaggio, il panorama, la veduta ma che limita il suo apprezzamento solo ai momenti di svago, perché quando bisogna ragionare seriamente,

allora la natura è solo “risorsa”, fondo da sfruttare»<sup>103</sup>; una visione che non viene condivisa dal mondo orientale e che comunque relega la foresta in un universo dell’alterità, dove si nascondo potenze, potenze straordinarie, addirittura divinità che gli uomini vorrebbero dominare ma che si trovano da un lato a temere.

Nel film sono protagonisti così come il genere umano anche gli spiriti: buoni, maligni e divinità. Tutto è analizzato e reso nei minimi particolari. Gli spiriti sono incarnazione della natura, essi si comportano in una maniera o nell’altra per proteggere il mondo da cui provengono e in cui possono vivere ancora indisturbati fino all’intervento e all’intromissione degli uomini. Qui la natura non è di certo la stessa delle favole Disney ad esempio, non è la natura che conosciamo come luogo in cui ripararsi e poter vivere sereni, è piuttosto un luogo dove temere per la propria vita, dove la natura non fa altro che rispondere alle ingerenze e alla distruzione che l’uomo proprio perché esiste, porta con sé. Gli spiriti che Miyazaki ha voluto rappresentare all’interno del suo film sono frutto dell’animismo, che tradizionalmente si sviluppa in Giappone, in particolare nei piccoli paesi e secondo il quale gli spiriti delle divinità sono incarnati in animali, vegetali e nella natura in generale. «Giacché gli umani sono così crudeli, ho tentato di rappresentare la natura in maniera delicata, ma la natura stessa può essere brutale. Può essere irrazionale. Può essere molto capricciosa come sul perché un organismo rimane in vita e un altro muore. La natura è totalmente indifferente al buono e cattivo degli organismi individuali»<sup>104</sup>; così asseriva lo stesso regista che intervistato sulle caratteristiche del film enunciava alcuni dei punti fondamentali che lo caratterizzano.

Sin dai primi minuti veniamo assaliti anche noi da questo cinghiale dalle dimensioni esagerate e talmente pieno di rancore nei confronti del genere umano da spingersi così distante da casa solo per aggredire gli uomini che incontra sul suo cammino. La sua ira è delineata dalla sua foga e dalla dirompenza con cui si scaglia fuori dalla foresta cercando di apportare più distruzione possibile. Questi vermiciattoli di un colore marrone scuro che dirompono dal corpo del cinghiale sono i frutti del rancore prodotto dalla pallottola, che

---

<sup>103</sup> ROBERTO TERROSI, “Il dio della foresta – una lettura di Mononoke Hime”, in Matto Boscarol (a cura di), *I mondi di Miyazaki. percorsi filosofici negli universi dell’artista giapponese*, MIMESIS edizioni, collana: Il caffè dei filosofi, Milano, 2016, p.82.

<sup>104</sup> MIYAZAKI, *Turning...*, *op.cit.*, p.41. Testo citato: «Since humans are so cruel, I have tended to depict nature in a gentle way, but nature itself can be brutal. It can be irrational. It can be very capricious as to why one organism stay saline and another organism dies. Nature is totally indifferent to the good and evil of individual organisms».

scopriremo solo in seguito, Lady Eboshi gli ha scagliato contro. È talmente adirato che il solo modo per fermarlo è ucciderlo e così farà Ashitaka, firmando però in tal maniera la sua condanna a morte: colpito anch'egli dalla maledizione, il solo futuro che lo aspetta è la morte certa. «La natura e gli dei della foresta sono raffigurati come antichi e maestosi, ma anche disattenti, stizzosi e autodistruttivi»<sup>105</sup>, quello che interessa infatti al cinghiale è solo farla pagare agli uomini, ferirli e distruggerli proprio perché con il loro comportamento vogliono mettere fine al mondo naturale.

Ashitaka vedrà apparire dinanzi a sé un'altra figura gigantesca, una lupa che prende il nome di Moro e che è uno spirito della foresta che combatte contro Lady Eboshi che porta solo distruzione e tormento nella foresta. Moro è uno spirito guida nella foresta, uno spirito che deve salvaguardare con il suo branco il Dio della Foresta che è fortemente minacciato dagli uomini che si vogliono impossessare della sua testa per ottenere la vita eterna. «I lupi sono



Figura 25. Concept della figura della Principessa Mononoke.

animali dalla particolare valenza mitologica: per i giapponesi erano messaggeri degli dei e protettori dei raccolti e della natura»<sup>106</sup>.

Moro è anche una lupa che ha accolto e cresciuto una ragazza che viene chiamata da tutti Mononoke, il nome stesso descrive questo aspetto, questa ambivalenza che le sono propri. «Il suffisso *-hime* significa “principessa” ma il personaggio del titolo, San, regna su nulla; vive da sola nella foresta con gli spiriti lupo che l’hanno cresciuta. *Mononoke* significa “spiriti maligni”»<sup>107</sup>, anche nella figura della protagonista apparente del film, perché sappiamo come in realtà il vero protagonista sia Ashitaka, cogliamo l’ambivalenza propria degli spiriti della foresta. In effetti, San è una giovane donna che non può e non

<sup>105</sup> PELLITTERI, *op.cit.*, p.1204.

<sup>106</sup> NOVIELLI, *op.cit.*, p.223.

<sup>107</sup> CAVALLARO, *op.cit.*, p. 123. Testo citato: «The suffix *-hime* means “princess”, but the title character, San, rules over nothing; she lives alone in the forest with the spirit-wolves who raised her. *Mononoke* means “evil spirits”».

vuole assolutamente vivere con i suoi simili, in un impeto di orgoglio asserisce che non può assolutamente vivere con gli umani che le hanno dato tante sofferenze.

Degni di nota sono i Kodama, esseri che popolano la foresta. Il sentimento che ha spinto lo stesso regista ad introdurre questi spiritelli è nato quando, dopo aver acquistato una baita in montagna, e dopo aver passeggiato nella foresta, si era sentito come osservato, e stando alle sue stesse parole:

Bene, è una sensazione che “c’è qualcosa là”. Potrebbe essere la vita stessa. L’ho capito quando vidi il mio giovane figlio, che era venuto nella foresta con me, che improvvisamente divenne spaventato. Nei paesini montani del Giappone ci sono molte aree proibite nelle quali le persone non entrano mai. Questo è perché addirittura gli uomini che normalmente si inoltrano da soli nelle montagne senza paura sono sopraffatti da una grande apprensione quando si avvicinano a questi posti<sup>108</sup>.

La foresta non è solo alberi e arbusti, quando si entra in una foresta quello che si respira è un senso di misterioso, che qualcuno o qualcosa ci stia osservando da un punto imprecisato e questo è infatti l’idea alla base della presenza dei Kodama nel film. Essi sono degli spiriti delle foreste appartenenti al folclore giapponese e numerose sono le leggende attorno a questi spiritelli che risiedono sugli alberi. Quello che accomuna tutte queste storie è di sicuro il fatto che proprio perché detentori di poteri sovranaturali, essi sono di buon auspicio per chi li vede nella foresta, ma spaventano in effetti coloro i quali non ne conoscono le caratteristiche. Nel film sono resi come dei piccoli omini che risiedono sugli alberi e con il volto che ruota completamente, generando un movimento che inquieta. Sono bianchi ma quasi invisibili, eterei, se li si osserva bene si può vedere

---

<sup>108</sup> MIYAZAKI, *Turning...*, *op.cit.*, pp. 82-83. Testo citato: «Well, it’s a feeling that “something is there”. It might be life itself. I understood this when I saw my young son, who had gone into the forest with me, suddenly became frightened. In Japanese mountain villages there are many forbidden areas that people never enter. This is because even the men who normally go into the mountains alone with no fear are overcome by great apprehension when they approach these places».

attraverso il loro piccolo corpicino. Essi sembrano<sup>109</sup> essere d'aiuto ad Ashitaka nel corso della storia perché sembra che lo guidino fino allo stagno dove per la prima volta in lontananza, insieme a un branco di cervi, gli sembra di scorgere un animale alquanto strano, al di fuori della norma.

È questo il Dio-cervo, il fantomatico Dio della foresta che la foresta stessa e i suoi abitanti cercano di difendere ma che gli uomini vogliono possedere per i suoi poteri straordinari, lui è lo Shishigami, il Dio della vita e della Morte. Di giorno sembra una creatura nata dall'unione di tante altre. È un grande cervo con corna diramate molto strane, simili a dei



Figura 26. Concept del Dio della Foresta. Si può notare in effetti come la sua forma sia l'unione di più animali.

rami; un muso più simile a quello di un babbuino che di un cervo e le zampe simili a quelle di qualche volatile. Il Dio che di notte si trasforma in un Daidarabotchi, questo spirito che nel folclore giapponese fa parte delle leggende legate ai giganteschi yōkai<sup>110</sup>, creature talmente grandi che secondo la tradizione avrebbero creato con le loro impronte gli stagni

e i laghi. Secondo quanto afferma lo stesso regista, nella realizzazione dello spirito egli ha voluto utilizzare solo la sua immaginazione, non prendendo spunto da alcuna rappresentazione del Dio. Il suo Daidarabotchi è una figura gigantesca, dalla consistenza vitrea, che sembra del colore del cielo, e addirittura sembra avere al suo interno delle luci che rassomigliano alle stelle. Sul corpo ha poi dei disegni, dei ghirigori che danno allo spirito una caratterizzazione quasi magica, anch'esso è quasi trasparente e sparisce con il

<sup>109</sup> Usando il verbo “sembrare” si vuole intendere che lo stesso Miyazaki in un'intervista rilasciata nel 1997 e contenuta all'interno del volume *Turning Point* (pgg. 27-37), asserisce che i Kodama sono lì solo come testimoni, essi non svolgono alcuna funzione se non quella di testimoniare quello che sta accadendo. Ne nasce quindi una discussione sul loro valore ma Miyazaki tenta di sottolineare come certe cose semplicemente esistano e non debbano per forza avere uno scopo.

<sup>110</sup> Gli yōkai, da yō “maleficio”, “fattucchiera” e da kai “manifestazione inquietante”, il termine è traducibile con il nome di “apparizioni”, “spiriti” o “demoni”. Di questo gruppo fanno parte tantissime creature della mitologia giapponese e talvolta anche di quella occidentale.

sorgere del sole.

Quando viene tagliata la testa al Dio della foresta, egli diventa un demone, uno spirito che uccide, distrugge e devasta tutto quello che trova sul suo cammino alla ricerca della testa perduta. È interessante notare la dicotomia



Figura 27. Il Dio della Foresta muta in un demone quando gli viene tranciata di netto la testa; i "tentacoli" che scaturiscono dal suo corpo cercano la testa mancante e nel frattempo uccidono con il loro tocco tutto quello che trovano sul loro cammino.

presente in queste scene, quello che fino a qualche istante prima era un Dio quasi taumaturgo, diventa ora un mostro, un essere che arreca distruzione. Lo spirito demoniaco che si propaga dal corpo senza testa del dio della foresta ha un aspetto ben diverso. È nero, gigantesco e semi trasparente, dall'apparente consistenza di sostanza melmosa che ricopre tutto quello che lo circonda distruggendolo; «la melma nera copre il cielo notturno, mandando viticci fosforescenti giù nella foresta in cerca della testa rubata del Dio della Foresta»<sup>111</sup>. In un'altra intervista, a seguito del rilascio del film, Miyazaki spiegò in maniera molto chiara la dicotomia già citata; in realtà, il fatto stesso che lo spirito della foresta diventasse un essere demoniaco faceva in qualche modo pensare al concetto dell'assurdo. Un'entità che doveva rispecchiare la calma e la pace interiore, la cui casa doveva sembrare un simulacro al quale gli impuri non possono nemmeno avvicinarsi, irrompe in una reazione così spaventosa dopo essere stato colpito a tradimento dagli uomini. Secondo Miyazaki: «a volte, ho un'emozione che non posso sopprimere, e questa esplode così che io sento come se la mia cattiveria schizzasse fuori da tutti i pori del mio corpo»<sup>112</sup>. Sensazione difficilissima da rendere artisticamente parlando ma il cui risultato è stato ottenuto sicuramente, sembra infatti che lo spirito demone abbia dei tentacoli, dei "bruchi" che cercano la testa che gli viene consegnata

<sup>111</sup> *The art of Princess Mononoke. A film by Hayao Miyazaki*, VIZ Media, San Francisco, 2014, p. 161. Testo citato: «The black ooze covers the night sky, sending phosphorescent tendrils down into the forest in search of the Forest Spirit's stolen head».

<sup>112</sup> MIYAZAKI, *Turning...*, *op.cit.*, p. 31. Testo citato: «At times, I have an emotion that I can't suppress, and it explodes so that it feels like my viciousness bursts out from all the pores on my body».

proprio da Ashitaka e San in un gesto estremo compiuto per cercare di riparare al danno arrecato e calmare il Dio adirato. Una volta inglobati anche i due ragazzi in questa melma scura, il demone si dissolve e al suo posto nasce una vegetazione rigogliosa e verde, che fa presagire una rinascita, una calma e una pace che prima si poteva solo sperare.

Negli ultimi tempi questa immagine è stata sfruttata per il film di animazione targato Disney Pixar del 2016 dal titolo *Oceania (Moana)*, (Ron Clements e John Musker). Anche qui la storia si dipana nel conflitto tra uomo e natura; il semidio Maui infatti ruba il cuore di Te Fiti dall'isola in cui la dea madre lo conserva. Il cuore ha il potere di donare la vita e l'intento di Maui è quello di accrescere la sua fama rubandolo per gli uomini, ma non appena il cuore viene sottratto anche l'oscurità comincia a dilagare ed espandersi attraverso gli oceani portando morte e distruzione dovunque arrivi. Salvare l'umanità e riportare il cuore a Te Fiti con l'aiuto di Maui sarà compito della giovane e graziosa Vaiana (Moana in originale), la quale solcherà gli oceani per giungere all'isola madre e sanare la situazione. Al suo arrivo però dovrà fronteggiare il malvagio Te Kā, un demone di lava, anch'egli desideroso di possedere il cuore tutto per sé. Quello che però solo la coraggiosa Vaiana scopre è che Te Kā altri non è che Te Fiti, trasformatasi in un demone maligno perché privata del suo cuore. Una volta restituito il cuore, la devastazione e la distruzione lasciano il posto ad una vegetazione rigogliosa e presente su tutta l'isola. Una storia già vista, che al di là della crescita della protagonista che vuole salvare la natura dai soprusi degli uomini, rassomiglia in tutto e per tutto alla vicenda che si affronta nel lungometraggio di Miyazaki: una divinità privata della cosa che gli è più cara che si trasforma in un essere demoniaco per ottenere vendetta e ritrovare quello che gli è stato rubato, il tutto condito con un finale a sorpresa dove la natura vince su tutto e trova una sua pace che nemmeno gli uomini tra di loro riescono a trovare.

Sicuramente le influenze tra il film americano e quello giapponese ci sono state, ma il tema più interessante è proprio il fatto che la discussione inerente all'ingerenza dell'uomo sulla natura non sia mai stata così attuale. Proprio il lungometraggio di Miyazaki precorre i tempi e lascia ora, un interessante interrogativo che tutti si dovrebbero porre.

## 9.2 I protagonisti

Al di là delle divinità e degli spiriti che si susseguono nella narrazione è opportuno fare chiarezza anche tra i personaggi, perché così come Miyazaki e gli sceneggiatori hanno chiarito, il lavoro degli animatori e in particolar modo degli animatori chiave, tra cui anche Kondō Yoshifumi, è degno di nota. Essi hanno dato spessore e importanza a dei personaggi che sono realistici sebbene ben inseriti all'interno del periodo storico che essi si trovano a vivere.

Nonostante il titolo asserisca il contrario il protagonista indiscusso del film non è tanto San, la principessa-spettro, ma Ashitaka, principe della popolazione degli Emishi, popolazione medievale che praticava culti animisti. Egli sin dall'inizio è stato rappresentato come un uomo d'onore che si rimette alle decisioni del consiglio del suo villaggio in merito alla decisione di fargli abbandonare i suoi cari per vivere i suoi ultimi giorni in solitudine, il distacco è forte e immediato ma egli lo affronta con onore e rispetto per le tradizioni del suo popolo. Lungo il suo cammino egli cerca sempre di fare la cosa giusta, anche quando la maledizione che lo ha colpito non riesce a fargli controllare la sua forza. Quando si imbatte in un gruppo di samurai che stanno aggredendo dei contadini egli li colpisce con estrema violenza e durezza; non vuole giudicare dalle apparenze e vuole mantenere un profilo basso fino a giungere nelle terre dell'Ovest, dove, stando a quanto gli hanno riferito, sembra che risieda un Dio in grado di guarire da ogni male; incontra, nel suo cammino, personaggi discutibili, come il monaco Jiko che sembra abbia egli stesso qualcosa da nascondere. Anche quando approda alla Città di Ferro da Lady Eboshi, Ashitaka giudica in un primo momento la donna come un essere senza scrupoli, disposta a tutto pur di mandare avanti la sua attività e pur di esimersi dal controllo del principe Asano, suo feudatario. In realtà la donna nasconde un animo gentile, ella accoglie infatti nella sua casa non solo i lebbrosi ma tutti gli emarginati della società, dando loro una seconda chance. Dopo averla vista nella foresta, è nella Città di Ferro che Ashitaka ha modo di conoscere San e avere una dimostrazione della disputa e della faida che intercorre tra le due donne. San, o principessa Mononoke infatti, odia Eboshi perché sta uccidendo la foresta e tutti quelli che la abitano, dando adito alla continua lotta tra animali e uomini. «La ragazza umana San è stata cresciuta da Moro, una dea-lupo di 300 anni.



Indossa una maschera di cera e odia gli umani che stanno violando la foresta»<sup>113</sup>; è una ragazza che sa quello che vuole e che è disposta a tutto per proteggere quelli e quello che ama. Si dimena e si divincola quasi come fosse una selvaggia, è molto agile ed estremamente forte, in alcuni casi non sembra neppure umana ed è per questo che ha ottenuto questo appellativo di *Mononoke-hime*, ma in realtà anche Ashitaka comprenderà come i suoi ideali e le sue battaglie siano assolutamente condivisibili. «Lei è quindi la principessa delle Erinni<sup>114</sup>, delle furie, delle potenze della natura, degli spiriti inferociti della foresta, e è per questo che si mostra con una sorta di *warmask*»<sup>115</sup>. Sono due personaggi che cercano di fermare il conflitto tra uomo e natura e che sono disposti a morire per farlo; Ashitaka in tutta la sua integrità e fierezza e consapevole che il destino che lo attende è comunque quello della morte; San nella sua disperazione per salvare quel luogo che l'ha accudita e protetta sin da quando era piccola. Alla fine, San, è talmente ferma nelle sue convinzioni che pur rendendosi conto che non tutti gli uomini sono uguali e malvagi, come Eboshi, non può in assoluto perdonare il genere umano, vuole perseverare e vivere nella foresta con i suoi cari. Forse i due ragazzi che hanno salvato la foresta in extremis si incontreranno in futuro, ma se questo incontro avverrà, avverrà solo nella foresta.

Ci sono sicuramente personaggi minori degni di nota, primo tra tutti il monaco Jiko, che in realtà si scoprirà essere un inviato dell'imperatore per impossessarsi della testa del Dio della Foresta; personaggio dalla morale discutibile, sembra voler aiutare Ashitaka, ma in realtà lo usa per arrivare ai suoi scopi, e forse sin dal principio ci sembra che la sua integrità sia alquanto discutibile, è stato infatti disegnato come un personaggio dallo sguardo furbo, che indaga la storia di Ashitaka perché consapevole del fatto che c'è qualcosa che il giovane nasconde ed egli è convinto di voler scoprire cosa sia.

La popolazione della Città di Ferro merita di essere menzionata. Come già compreso Lady Eboshi, in realtà, ha accolto molte persone che sarebbero state emarginate. In una

---

<sup>113</sup> *The art of Princess Mononoke. A film by Hayao Miyazaki, op.cit.*, p. 53. Testo citato: «The human girl San was raised by Moro, a 300-year-old wolf goddess. She wears a clay mask and hates the humans encroaching upon the forest».

<sup>114</sup> Dall'Enciclopedia Treccani alla voce Erinni: Nella mitologia classica, divinità messa in relazione con il mondo sotterraneo. Figlia della Terra o della Notte, punisce chi viola l'ordine morale e vendica i delitti di sangue. Secondo l'Enciclopedia Dantesca invece alla definizione di Erinni corrispondono le antiche dee della maledizione e della vendetta che perseguitavano e punivano i violatori dell'ordine morale; più comunemente associate alle figure delle romane Furie.

<sup>115</sup> TERROSI, *op.cit.*, p.91.

casupola, sorpassato il giardino privato della padrona, si trovano i lebbrosi, persone completamente coperte da cenci bianchi, in evidente sofferenza in alcuni casi, e che ricambiano l'ospitalità della signora lavorando per lei e mettendo a punto nuove armi. Ma non accoglie solo loro, anche donne di dubbi costumi; donne a cui viene data una seconda possibilità, lavorando per la donna e tenendo sempre in moto la fucina della città mentre gli uomini invece seguono la signora per la consegna della quota di ferro al feudatario, il principe Asano. Eboshi ha dalla sua parte anche dei combattenti, gli archibugieri, ma non solo, anche le donne sono disposte a seguirla. Lei infatti è decisa a permettere loro di armarsi al fine di potersi proteggere da attacchi indesiderati alla città anche quando gli uomini e la signora sono distanti; una donna che più che rappresentare le donne medievali ci appare quasi come un'imprenditrice; una donna di encomiabile bellezza, sicura di sé e che sa e vuole sfruttare al massimo la sua potenza e il suo vigore, una degna avversaria dell'imperatore e del principe; una donna che proprio per le sue risorse e la sua temerarietà è meglio non inimicarsela.



Figura 28. Concept del personaggio di Lady Eboshi; anche in questa posa ci appare una donna risoluta e temeraria, un grande capo per gli abitanti della città.

### 6.3 La guerra di tutti contro tutti

Non sto cercando di risolvere tutti i problemi del mondo. Non ci potrà mai essere un lieto fine nella battaglia tra l'umanità e gli dei feroci. Ancora, addirittura in mezzo al disprezzo e al massacro, la vita è ancora degna di essere vissuta. È possibile per splendidi incontri e cose bellissime esistere. Voglio dipingere animosità, ma ciò per mostrare il fatto che c'è ancora qualcosa di più

prezioso. Io rappresento la prigionia di una maledizione per mostrare la gioia della liberazione<sup>116</sup>.

Con questa affermazione del regista ci si apre all'interpretazione di uno dei temi fondamentali del lungometraggio. La guerra qui non si ferma al conflitto tra uomo e natura ma va ben oltre. Siamo di fronte a una guerra di tutti contro tutti, dove l'uomo combatte contro l'uomo, la natura combatte contro l'uomo e contro sé stessa. Il conflitto uomo-natura dilaga a partire dal Medioevo, epoca in cui il film è ambientato, e stando alle stesse dichiarazioni del regista, quello che si propone di fare è proprio rappresentare ciò che gli uomini hanno fatto con la loro ingerenza e intromissione, ed è per questo che, nonostante si possa pensare il contrario, il film non ha alcuna polemica ecologica alla base, non vuole essere un manifesto della salvaguardia del pianeta.

«Mentre una sfaccettatura della natura è meravigliosa, gentile, e ispira buoni sentimenti in noi, un'altra sfaccettatura è quella di spaventosa e brutale crudeltà. La civilizzazione ha tentato di domare questo aspetto e come risultato rischia di distruggere la natura stessa»<sup>117</sup>. Il punto focale rimane quindi quello di raccontare il conflitto in ogni suo aspetto. Gli uomini sono in conflitto con la natura perché vogliono piegare la fierezza degli animali e delle divinità della foresta a loro proprio piacimento, pur senza ottenere i risultati sperati, ma anzi ingaggiando un conflitto di dimensioni epocali. Gli uomini devono riuscire ad assoggettare le forze della natura che impediscono al genere umano di sovrastare gli altri, e per identificare il più forte l'uomo ha bisogno anche di sovrastare i suoi simili; «le persone hanno la violenza dentro di sé. La società umana crea una valvola sicura per la violenza»<sup>118</sup>; se gli uomini non trovano modo di sfogare le proprie frustrazioni, queste non possono che sfociare in altra violenza. E proprio tale violenza, che sfocia in un atto sacrilego nei confronti del Dio della Foresta viene fortemente punito.

---

<sup>116</sup> *The art of Princess Mononoke. A film by Hayao Miyazaki, op.cit.*, p.12. Testo citato: «I am not attempting to solve the entire world's problems. There can never be a happy ending in the battle between humanity and ferocious gods. Yet, even amidst hatred and carnage, life is still worth living. It is possible for wonderful encounters and beautiful things to exist. I will depict animosity, but that in order to show the fact that there is something more precious. I depict the bondage of a curse in order to show the joy of liberation».

<sup>117</sup> MIYAZAKI, *Turning...*, *op.cit.*, p.85. Testo citato: «While one facet of nature is wonderful, gentle, and inspires good feelings within us, another facet is that of a frightening and brutal cruelty. Civilization has tried to tame this aspect and as a result risks destroying nature itself».

<sup>118</sup> *Ivi*, p.53. Testo citato: «People do have violence within them. Human society creates a safety valve for violence».

Seppur benevolo e guaritore in questo contesto subisce il colpo più basso; quando infatti gli viene tagliata la testa con un colpo di archibugio da Lady Eboshi, la scena che si apre è drammatica, cogliamo la gravità del gesto che la donna ha compiuto anche solo constatando come la reazione del Dio sembri quasi esagerata. Il suo trasformarsi in un demone ci aiuta a cogliere il messaggio che in certe battaglie non ci possiamo imbarcare, certi conflitti non possono essere vinti dall'uomo, certi confini non possono essere superati; l'uomo può solo imparare da queste battaglie e raramente uscirne vincitore. Secondo le parole del regista infatti: «la natura non diventa completamente arida come un deserto dopo che gli uomini l'hanno distrutta. La natura ripetutamente si rigenera. Quello che è importante è quello che gli umani imparano da questo processo. Se noi non possiamo riprenderci da un errore, molto verosimilmente il genere umano si sarebbe estinto molto tempo fa»<sup>119</sup>. Il finale emblematico, i cui layout sono stati realizzati dallo stesso Miyazaki, sovrastando il lavoro del direttore dell'animazione, ci aiuta a capire questo concetto, apportando dei cambiamenti nella storia in corso d'opera; in fin dei conti l'unico conflitto che si riesce a sanare è quello della natura contro la natura stessa; questa immagine di questa terra completamente ricoperta da una vegetazione rigogliosa sembra dirci che da qui in avanti si può ripartire da zero. Non tutti gli uomini sono uguali, ci sono anche quelli che comprendono quali sono i comportamenti sbagliati e quali quelli da tenersi correttamente. E tuttavia un barlume di speranza ci arriva anche da Lady Eboshi che sembra voler ricostruire la Città di Ferro, quasi come se avesse colto e compreso a fondo quali erano gli ideali per cui non solo San ma anche Ashitaka si battevano. La convivenza è possibile nel rispetto degli uomini e della natura, ma un conflitto di siffatte proporzioni non può di certo essere sanato per l'operato di pochi.

---

<sup>119</sup> MIYAZAKI, *Turning...*, *op.cit.*, p.86. Testo citato: «Nature doesn't become completely barren like a desert after humans have destroyed it. Nature repeatedly regenerates itself. What is important is what humans learn from that process. If we cannot recover from one mistake, most likely the human race would have become extinct a long time ago».

## 9.4 Tecnicamente parlando

Il lavoro per la realizzazione di questo film è stato mastodontico. I disegni che in fase di produzione sono stati fatti sono la modica cifra di 144000, molti più di quelli in realtà necessari, ma che avevano la funzione di rendere il movimento ben più fluido e realistico. Inoltre va sottolineato che in questo film si adopera per la prima volta la CGI<sup>120</sup> per una durata complessiva di 15 minuti di girato. In realtà il lavoro dietro alla realizzazione di questo film era ben più complesso, quello che si proponevano di fare in effetti era di unire disegni realizzati attraverso la computer grafica e disegni tradizionali. Disegni tradizionali che aiutavano a rendere il tutto molto più realistico e che creavano una sorta di atmosfera molto più evocativa, che aiutava a concepire meglio questa storia ben più complessa rispetto alle storie per bambini che fino ad ora si erano realizzate.

Questo è ottenuto attraverso la consistente giustapposizione di panorami pastorali e scoppi di violenza dotati di connotazioni eminentemente viscerali, così come attraverso l'uso di immagini ricorrenti- compatibili con ritornelli musicali- come il fogliame fruscante nel vento o la luce che si riflette nell'acqua<sup>121</sup>.

Al di là quindi di questo giusto bilanciamento tra l'uso della computer grafica e le immagini tradizionali è opportuno notare e portare all'attenzione che questi disegni sono riconoscibili come frutto indiscusso dello Studio Ghibli. Secondo quanto affermato dal regista, l'attenzione posta nella realizzazione di un luogo-santuario, un locus amoenus, assimilabile a una sorta di paradiso terrestre, dove ancora le divinità si aggiravano nella foresta, era comprensibile proprio perché quello che si proponevano di fare gli animatori era presentare la natura perché bella; non solo l'uomo, ma anche la natura merita di essere

---

<sup>120</sup> CGI: tecnica di animazione che prevede l'utilizzo di immagini in 2D e in 3D generate direttamente al computer.

<sup>121</sup> CAVALLARO, *op.cit.*, p.126. Testo citato: «This is achieved through the consistent juxtaposition of pastoral landscapes and outbreaks of violence endowed with eminently visceral connotations, as well as, through the use of recurring images – comparable to musical refrains – such as foliage rustling in the wind or light refracting on water».

rappresentata nei minimi particolari, anche rendendo l'idea di una foresta dall'aspetto quasi esoterico. Per rendere addirittura più realistiche le rappresentazioni della foresta, gli animatori deputati alla realizzazione del film si erano recati più e più volte in perlustrazione nelle foreste di Yakushima<sup>122</sup> per studiare da vicino il soggetto che avrebbero dovuto poi rappresentare.

Dei 15 minuti di computer grafica, 10 sono pieni di scene che usano due tecniche all'avanguardia: *digital ink and paint*; tecniche con le quali si bypassa l'utilizzo di disegni colorati a mano e poi usati per la composizione, adesso i disegni vengono realizzati attraverso l'utilizzo di colori dati direttamente con l'ausilio del computer. Gli altri pochi ma interessanti minuti di CG prevedono l'utilizzo di alcune tecniche per rendere al meglio delle scene altresì difficili da realizzare con il disegno tradizionale. La scena iniziale del film, scena in cui vediamo apparire sullo schermo lo spirito-cinghiale che vuole attaccare Ashitaka e Yakul, è stata realizzata con l'impiego del *3D rendering*<sup>123</sup>. Il cinghiale è animato secondo questa tecnica proprio per rendere al meglio i "vermicciattoli" che gli escono dal corpo, e che sono il sintomo di tutto il male e il rancore che si porta dentro dopo essere stato colpito da un proiettile. La sequenza che scaturisce da questo lavoro doveva assumere le caratteristiche di un disegno fatto a mano, tradizionale per intenderci; combinare scene tradizionali, come il disegno di Ashitaka, e il movimento dello spirito in computer grafica era una nuova sfida per lo Studio che nel tentativo di mantenere una certa fluidità dell'immagine è riuscita comunque nel suo intento. Ma non solo, la maledizione che ha colpito dapprima il cinghiale e che poi diventa la stessa maledizione di Ashitaka viene rappresentata da questa tecnica; meglio, la tecnica viene utilizzata quando Ashitaka scontrandosi con i samurai scaglia contro questi malfattori delle frecce, e il suo braccio sembra animarsi di una forza sovraumana: il colpo scagliato è talmente forte da tranciare di netto le braccia o la testa dei samurai. Altra occasione in cui possiamo vedere questa tecnica all'opera è nella sequenza in cui San e Eboshi nella Città di Ferro vengono colpite entrambe nell'addome da Ashitaka, i

---

<sup>122</sup> Isola dell'arcipelago delle isole Ōsumi. L'isola è coperta da una fitta foresta, e quello che resta di questa antica foresta è stato inserito nel patrimonio dell'umanità dell'UNESCO a partire dal 1993, ma già precedentemente tale area era stata dichiarata riserva della biosfera, cercando quindi in tal maniera di salvaguardarne l'ecosistema.

<sup>123</sup> Sistema per rendere immagini 3D attraverso la computer grafica utilizzando un sistema di riferimento cartesiano tridimensionale. Attraverso algoritmi matematici viene prodotta una verosimiglianza fotografica e ottica con l'immagine veritiera.

vermicciattoli che scaturiscono dal suo braccio si animano e in questa loro iridescenza e trasparenza aumentano sempre più di dimensione, quasi a lasciare intendere il grado di ira del ragazzo che sta via via aumentando; è proprio grazie a questa potenza e questa forza che seppur colpito da un'arma da fuoco riesce a sollevare un portone che altrimenti non sarebbe riuscito nemmeno a spostare; anche qui non solo la dimensione del braccio varia, ma in questa scena i vermicciattoli fuoriescono dalla ferita del braccio e animano e rinforzano il comportamento del giovane.

Altra tecnica usata, e che vale la pena ricordare, è quella del *morphing*<sup>124</sup>, anch'essa usata in questa scena iniziale quando il cinghiale dopo essere stato ucciso da Ashitaka e essere così liberato dalla maledizione si decompone in brevissimo tempo. Gli animatori hanno qui usufruito di questa tecnica che prevede il poter mutare delle immagini consentendo di arrivare ad una scena finale, da una di partenza, senza la realizzazione di una miriade di disegni tradizionali.

Non meno importante di sicuro la tecnica delle *particles system*<sup>125</sup> che era stata utilizzata per la realizzazione delle stelle sul corpo di Daidarabotchi. Tramite l'ausilio di puntini viene gestito infatti il movimento sullo schermo di questo gigantesco spirito che cammina nella notte.

Successivamente lo Studio Ghibli abbraccerà in maniera più sostanziosa questa intromissione della computer grafica, seppur rimanendo comunque fedele all'utilizzo soprattutto del disegno tradizionale.

---

<sup>124</sup> Uno dei primi effetti digitali della computer grafica che consiste nella trasformazione fluida, graduale e senza soluzione di continuità tra due immagini; tecnica introdotta per soppiantare la precedente dissolvenza incrociata che veniva utilizzata per ottenere una sovrapposizione graduale tra le due immagini, quella di partenza e quella di arrivo, fino alla sua sostituzione.

<sup>125</sup> Il sistema particellare si serve di una modellazione procedurale ed usa un ampio database di forme geometriche di base per rappresentare oggetti la cui rappresentazione, il rendering, sarebbe altresì difficile. Questi sistemi consistono in una tecnica di modellazione volumetrica che si serve di tutta una serie di immagini sprites (animazioni inizialmente bidimensionali usati per i videogiochi), che vengono usati per rendere diversi fenomeni, in particolar modo quelli naturali.

## Conclusion

The 21st of January 1998, was a sad day for the Studio Ghibli. All the people who worked there lost a friend, and the world lost an artist.

Maybe the words collected in this thesis are not enough to render the ability of Kondō Yoshifumi, which flourished during the years at Studio Ghibli.

He was a shy artist who was able to work very hard and with no pauses, even when his health faded.

His love for reality and truth is still visible in every sketches he did; his works are recognizable from the plain and straight lines, and the attention directed towards all the little things of life, from little joys to little problems, especially those of young people who are entering the adulthood.

He liked to use backgrounds full of bright colours, which helped to give the drawing a vibrant presence.

Kondō's life was too short to let him accomplish all his projects. Being a reserved person, he released only few interviews, and even those were made of just short answers and few comments, as if he didn't want to be there and to be interviewed.

Only his colleagues knew him.

Miyazaki expressed his grief for the loss of a good friend with words; during Kondō's funeral, he talked of a beloved friend and a respectable worker.

Some people thought he was probably the plausible successor of Miyazaki, maybe the only one who could meet and improve his standards.

They shared the same ethic of work and they put the same efforts and diligence in what they did, even facing difficulties and moments of discouragement. They both wanted to mix their own artistic vision with the cultural roots of Japan.

Kon-Chan,  
to the blue ocean over the mountain,  
to the fine clear sky,  
melting gently with light, winds, trees, water



and earth,  
please rest in peace.  
I will never forget you<sup>126</sup>.

---

<sup>126</sup> MIYAZAKI HAYAO, elougy for Kondō's funeral: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/kondo/eulogy-miyazaki.html> data ultima consultazione: 5/11/2018.

## Bibliografia:

- ANTONINI ANNA B., *Non capiterà di nuovo: il cinema di Hayao Miyazaki*, Narcissus, 2015.
- BARICORDI ANDREA, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi, Sabrina Tunesi, *Anime: guida al cinema di animazione giapponese*, Granata Press, Bologna 1991 (con una prefazione di Go Nagai).
- BARTOLI FABIO, *Mangascienza: messaggi filosofici ed ecologici dell'animazione fantascientifica giapponese per ragazzi*, Tunuè, Latina 2011 (prefazione di Giulio Giorello).
- BENDAZZI GIANNALBERTO, *Animation: a world history*, vol.1, vol.2, vol.3, Routledge, 2015.
- BOSCAROL MATTEO (a cura di), *I Mondi di Miyazaki: percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, MIMESIS Il caffè dei filosofi, Milano 2016.
- CAVALLARO DANI, *The anime art of Hayao Miyazaki*, McFarland & Company, Jefferson 2006.
- DENISON RAYNA, *Anime: a critical introduction*, Bloomsbury, Great Britain 2015.
- KONDŌ YOSHIFUMI, *Fotofuri Kaeru To*, 1998.
- MIYAZAKI HAYAO, *Baron no Kureta Monogatari no Monogatari*, Koganei, Sutajiojiburi, 1995.
- MIYAZAKI HAYAO, *Starting point 1979-1996*, VIZ Media, San Francisco 2009.
- MIYAZAKI HAYAO, *Turning point 1997-2008*, VIZ Media, San Francisco 2014.
- MONTGOMERY LUCY MAUD, *Anna dai capelli rossi*, Giunti Editore, Firenze, 2013.
- NOSAKA AKIYUKI, *La tomba delle lucciole*, collana: Novel, Kappalab, Bologna, 2018.
- NOVIELLI MARIA ROBERTA, *Animerama: storia del cinema di animazione giapponese*, Marsilio Editori, Venezia 2015 (prefazione di Giannalberto Bendazzi).
- PELLITTERI MARCO, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation*, Tunuè, 2018, volume 1 e 2.
- RAFFAELI LUCA, *Le anime disegnate: il pensiero nei cartoon da Disney ai Giapponesi*, Castelvechi, Roma 1994.

- RONDOLINO GIANNI, *Storia del cinema di animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, UTET libreria, Torino 2015.
- RUMOR MARIO A., *Anna dai capelli rossi. Il fascino indiscreto della poesia*, collana: I love anime, Iacobelli Editore, 2011.
- RUMOR MARIO A., *The art of emotion. Il cinema di animazione di Isao Takahata*, collana: Cartoon Club, Guardaldi, Rimini, 2007.
- SELBY ANDREW, *Animation*, Laurence King Pub., Londra, 2013.
- TAVASSI GUIDO, *Storia dell'animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunuè, Latina 2017 (con un saggio di Marco Pellitteri).
- TETI MARCO, *Generazione Goldrake: l'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni ottanta*, MIMESIS Il caffè dei filosofi, Milano 2011 (prefazione di Marcello Ghilardi).
- *The art of Princess Mononoke: a film by Hayao Miyazaki*, VIZ Media, San Francisco, 2014.
- Animage, vol. 201, Tokuma Shoten, marzo 1995.

## **Filmografia:**

- “Tommy la stella dei Giants” (“Kyojin no Hoshi”, Tadao Nagahama, 30 marzo 1968- 18 settembre 1971).
- “Le avventure di Lupin III” (“Rupan Sansei”, Masaaki Ōsumi, Miyazaki Hayao, 24 ottobre 1971- 26 marzo 1972).
- “Conan ragazzo del futuro” (“Mirai shōnen Konan”, Miyazaki Hayao, Keiji Hayakawa, Takahata Isao, 4 aprile- 31 ottobre 1978).
- “Anna dai capelli Rossi” (“Akage no An”, Takahata Isao, Shigeo Koshi, 7 gennaio- 30 dicembre 1979).
- *Una Tomba per le lucciole (Hotaru no Haka*, Takahata Isao, 1988).
- “Piccolo Nemo: avventure nel mondo dei sogni (*Little Nemo: Adventures in Slumberland*, Kondō Yoshifumi, 1989 - cortometraggio).
- *Kiki consegne a domicilio (Majo no takkyūbin*, Miyazaki Hayao, 1989).

- *Pioggia di ricordi (Omoide poroporo, Takahata Isao, 1991).*
- *Porco Rosso (Kurenai no Buta, Miyazaki Hayao, 1992).*
- *I sospiri del mio cuore (Mimi o sumaseba, Kondō Yoshifumi, 1995).*
- *Principessa Mononoke (Mononoke-hime, Miyazaki Hayao, 1997).*
- *Una Tomba per le lucciole (Hotaru no Haka, Takahata Isao, 1988).*
- *Never-ending Man: Hayao Miyazaki (Owaranai Hito: Miyazaki Hayao, Arakawa Kaku, 2016).*

### **Sitografia:**

- <http://www.nausicaa.net/miyazaki/kondo/eulogy-miyazaki.html>
- <https://www.animeclick.it/news/69118-suzuki-studio-ghibli-isao-takahata-era-una-persona-difficile-con-cui-lavorare>
- <https://mementoblogus.blogspot.com/2018/08/faut-il-etre-un-tyran-pour-etre-un-bon.html>
- <https://www.rogerebert.com/>
- <https://www.unive.it>

