La scrittura per il cinema

Le soglie della narrazione
Sugli incipit *dei film e delle serie*

Atti del convegno
2019

EUT

PREMIO INTERNAZIONALE PER LA SCENEGGIATURA MATTADOR

I DIALOGHI DI MATTADOR

– STUDI –

II

2020

MATTADOR

Questa pubblicazione è stata possibile grazie al contributo del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Trieste.

Direttore della collana: Fabrizio Borin.

Comitato editoriale: Fabrizio Borin, Pietro Caenazzo, Laura Modolo, Mauro Rossi.

Fotografie:
Vesna Pahor pp. 22, 30, 50, 68, 92, 112, 132, 150, 157-160

MATTADOR Associazione Culturale

L'Associazione Culturale MATTADOR ringrazia Fabrizio Borin, Pietro Caenazzo, Vinicio Canton, Massimo De Grassi, Fabio Finotti, Armando Fumagalli, Paolo Labinaz, Mirko Locatelli, Paolo Quazzolo, Mauro Rossi, Massimiliano Spanu, Giuditta Tarantelli, Anna Zoppellari e EUT - Edizioni dell'Università di Trieste per l'insostituibile collaborazione nella realizzazione di questo volume.

Un sentito ringraziamento per il prezioso contributo va a Maria Carolina Foi e a Luciano De Giusti e, per il decisivo contributo complessivo, alla direttrice Elisabetta Vezzosi e al DISU - Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Trieste e all'Università Ca' Foscari di Venezia.

La versione elettronica ad accesso aperto di questo volume è disponibile al link:
https://www.openstarts.units.it/handle/10077/27396

© copyright Edizioni Università di Trieste, Trieste 2020

Proprietà letteraria riservata.
I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento totale e parziale di questa
pubblicazione, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm,
le fotocopie e altro) sono riservati per tutti i paesi.

Impaginazione
Verena Papagno

ISBN 978-88-5511-169-0 (print)
ISBN 978-88-5511-170-6 (online)

EUT - Edizioni Università di Trieste
Via E. Weiss, 21 – 34128 Trieste
eut@units.it
http://eut.units.it
https://www.facebook.com/EUTEdizioniUniversitaTrieste

PREMIO INTERNAZIONALE PER LA SCENEGGIATURA MATTADOR

I DIALOGHI DI MATTADOR

— STUDI —

II

2020

Le soglie della narrazione Sugli *incipit* dei film e delle serie

ATTI DEL CONVEGNO 2019

a cura di
Fabrizio Borin e
Massimiliano Spanu

EUT EDIZIONI UNIVERSITÀ DI TRIESTE

Indice

Fabrizio Borin
Massimiliano Spanu
7 Introduzione

Fabrizio Borin
11 Il principio della fine: «L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat» (Lumière) e «8 ½» (Fellini)

Vinicio Canton
23 Chi ben comincia, ovvero: come sono cambiati gli inizi nella narrazione audiovisiva

Massimo De Grassi
31 Oltre le nuvole: *incipit* e strategie narrative nel cinema d'animazione giapponese

Paolo Quazzolo
51 Dal palcoscenico allo schermo: gli *incipit* di «Macbeth»

Armando Fumagalli
69 Principio è ciò che non ha in sé nessuna necessità di trovarsi dopo un'altra cosa (Aristotele, *Poetica*, cap. 7): esempi da film e serie Tv

Fabio Finotti
93 Alle soglie del sacro. «Teorema» di Pasolini e il «cinema di poesia»

Anna Zoppellari
113 Entrare nel testo filmico: il cine-romanzo per Alain Robbe-Grillet

Paolo Labinaz
133 La costruzione del *common ground* tra testo filmico e spettatore. Un contributo dalla pragmatica del linguaggio

Mirko Locatelli
151 Dal corpo dell'attore al corpo cinematografico: l'incipit come testimone di una genesi

161 Autori

165 Indice dei film e delle serie

171 Indice dei nomi

Massimo De Grassi

Oltre le nuvole: *incipit* e strategie narrative nel cinema d'animazione giapponese

MASSIMO DE GRASSI

Un foglio, due matite e una gomma, nient'altro, questo quanto si vede nel primo frame di *Tonari no Yamada-kun* (*I miei vicini Yamada*), il film d'animazione di Takahata Isao uscito sui grandi schermi giapponesi nel 1999 e ispirato dal manga *Nono-chan* di Hisaichi Ishii.[1]

Nella sua assoluta e apparente semplicità è certamente l'inizio che meglio si adatta a definire l'idea stessa del cinema d'animazione, un processo che nasce pressoché dal nulla e si sviluppa in relazione al lavoro e alla creatività, senza ulteriori vincoli. In principio era il disegno, si potrebbe quasi dire, tanto è efficace questa scena nel definire l'indirizzo narrativo e stilistico del lungometraggio, subito infatti quelle stesse matite si animano iniziando a comporre i volti dei personaggi della pellicola con un tratto nervoso ed essenziale, al limite della caricatura.

Se il modello di partenza è uno *yonkoma* (in pratica l'equivalente giapponese della striscia a fumetti, generalmente composto da quattro vi-

1 Sul film e più in generale sulla figura di Takahata cfr. M.A. Rumor, *The art of emotion: il cinema d'animazione di Isao Takahata*. Rimini: Guaraldi, 2007; recentemente aggiornato: M.A. Rumor, *Un cuore grande così: il cinema d'animazione di Isao Takahata*. Roma: Weird book, 2019. Sul film E. Azzano, "My Neighbors the Yamadas", in *Nihon Eiga. Storia del cinema giapponese dal 1970 al 2010*, Roma: CSF edizioni, 2010, p. 197.

gnette e utilizzato per racconti umoristici), e quindi strutturato su brevi capitoli autoconclusivi ma a loro volta pezzi di un mosaico più ampio e complesso, la struttura narrativa proposta da Takahata potrebbe apparire di primo acchito quella di un film a episodi, un inedito assoluto nella produzione Ghibli, tuttavia la narrazione, tenuta insieme dall'intercalare di *haiku*, salda questi nuclei in un'unità e una compattezza che ben poco lascia trasparire della frammentarietà del prototipo.

Le particolarità di questo film, enunciate dallo stesso *incipit*, non si fermano però alle modalità narrative, ma interessano soprattutto lo stile grafico adottato per l'animazione. A differenza di tutti gli altri titoli dello Studio Ghibli, ma anche di tutte le opere a cui lo stesso Takahata aveva lavorato in precedenza, *I miei vicini Yamada* opta per una messa in scena innovativa e ardita, caratterizzata da fotogrammi colorati in maniera tenue ed evocativa, da un *character design* volutamente deformato e da sfondi astratti e appena accennati, ben lontani dalla perfezione paesaggistica che caratterizza la produzione dello studio.[2]

> Takahata adatta lo stile anche alla situazione narrata. Per l'intera durata del film la colorazione e il *character* rispecchiano fedelmente quelli del fumetto, e ciò (soprattutto per quanto riguarda la colorazione che ricorda l'acquarello) ha rappresentato la più alta percentuale di costi del film stesso [...] *My Neighbors the Yamadas* è il primo film a segnare un netto distacco tra Takahata e il pubblico. Se con *Only Yesterday* aveva ottenuto uno strabiliante record d'incassi, quest'ultimo film decreta la decisa e forte volontà di dar vita a un cinema senza compromessi, che dialoghi unicamente con l'arte e la sensibilità del suo creatore, che si disinteressi dell'aspetto estetico e non si lasci influenzare da effimere mode passeggere.[3]

Per quanto il film sia stato in gran parte realizzato in digitale, per la prima volta nella storia dello studio giapponese, il risultato restituisce la sensazione di un modo di fare animazione molto legato alle tecniche e ai sistemi narrativi tradizionali del manga; introducendo così un'altra delle molte specificità della ricerca di Takahata: ottenere un effetto tradizionale utilizzando strumenti tecnologici innovativi. Un approccio non dissimile sarà poi adottato nuovamente nell'opera successiva firmata dall'autore,

---

2 In particolare il computer è stato utilizzato per mantenere l'omogeneità dei delicati sfondi, che restituiscono la delicata evanescenza dell'acquerello: mantenere l'uniformità dei toni utilizzando la tecnica tradizionale avrebbe richiesto un lavoro lungo che non avrebbe comunque garantito la qualità del risultato.

3 E. Azzano, A. Fontana, *Studio Ghibli. L'animazione utopica e meravigliosa di Miyazaki e Takahata*, Milano: Bietti, 2015, pp. 80-81.

suo ultimo e tormentato capolavoro e vero e proprio testamento spirituale, *Kaguyahime no monogatari*, noto in Italia come *La storia della principessa splendente*. Un'opera che, senza avere la radicalità espressiva degli Yamada, ne condivide un segno grafico per così dire anomalo, lontano dalle strutture compositive delle altre produzioni Ghibli[4].

Portando sul grande schermo il celeberrimo racconto popolare del X secolo *Taketori monogatari* (*Storia di un tagliabambù*) o appunto *Kaguyahime no monogatari* (*Storia della principessa Kaguya*),[5] Takahata regala al tagliabambù e alla principessa una rinnovata immortalità, anche sul piano dell'indirizzo stilistico, scegliendo uno stile grafico essenziale ma al tempo stesso di grande eleganza, che sembra voler far sgorgare la narrazione dal disegno stesso, come si intuisce sin dalle primissime inquadrature, che mostrano la foresta di bambù e l'azione del vecchio taglialegna che lo porta alla scoperta della minuscola principessa, aderendo alla perfezione al dettato della leggenda originale.

> Un fotogramma, un quadro. Una poesia visiva. *La storia della principessa splendente* è il trionfo dell'animazione, dei colori, dei tratti, delle intuizioni grafiche; è arte, sperimentazione e innovazione con potenzialità e budget commerciali. Un'operazione meravigliosa e al tempo stesso inevitabilmente "fallimentare". Takahata tesse un capolavoro [...] intrecciando classicismo narrativo e sperimentazione estetica, andando volontariamente contro le regole non scritte dell'animazione da box office.[6]

Le tradizionali fonti visive di Takahata, molto legate all'universo figurativo occidentale e francese in particolare, specie per quanto riguarda le inquadrature, vengono qui trascurate in favore di modalità espressive molto più legate alla tradizione figurativa giapponese, con una lunga serie di citazioni dalle xilografie *Ukiyo-e*, adattando lo stile al tema narrativo in una sorta di omaggio alla propria cultura d'origine.[7]

Prima di questi due capolavori, per certi versi estremi sul piano strettamente stilistico, anche nella scelta degli *incipit*, la riflessione di Takahata

---

4 Rumor, *The art of emotion*, p. 256.

5 Una traduzione italiana in: *Storia di un tagliabambù*, a cura di A. Boscaro, Venezia: Marsilio, 2001.

6 E. Azzano, *La storia della principessa splendente. Il lungo addio*, https://quinlan.it/2014/08/04/tale-princess-kaguya/ consultato il 3 marzo 2020.

7 Sulla fortuna delle stampe *Ukyo-e* all'interno della cultura figurativa giapponese: *Dall'Ukiyo-e all'illustrazione contemporanea: la grande grafica giapponese*, Torino: Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, 2010.

si era concentrata sulla realtà del Giappone attraverso angolature molto particolari, segnate da soluzioni narrative a tratti molto complesse.

Nell'intensissimo *La tomba delle lucciole (Hotaru no haka*, 1988), costruito adattando con enorme coraggio, rigore e sobrietà, il romanzo semi-autobiografico di Nosaka Akiyuki, che aveva perso la sorella minore nel Giappone dell'ultimo anno della seconda guerra mondiale, la sequenza iniziale mostra un ragazzo, Seita, nella sua uniforme da studente che in una sorta di visione guarda morire di fame fra l'indifferenza dei passanti un altro ragazzo, che è in realtà sé stesso, accasciato a una colonna della stazione di Kobe nel settembre del 1945. Il protagonista sta in pratica assistendo alla propria morte, tutto quello che possiede è soltanto una scatola di latta che contiene piccoli frammenti di ossa, che si scopriranno poi essere i poveri resti della cremazione della sorellina. Quando la scatola viene gettata via da un inserviente, appare il fantasma di una bambina, appunto la sorella Setsuko, che la raccoglie venendo così raggiunta da Seita e dando insieme inizio al racconto in flashback della loro triste storia.

Un *incipit* cinematograficamente e narrativamente complesso, dove Takahata inserisce un'analessi e una prolessi nella medesima scena, evidentemente con l'intenzione di costruire un tessuto narrativo dove si potessero incrociare la memoria personale e quella collettiva sullo sfondo della guerra e del conseguente disfacimento del tessuto sociale. La scelta poi di rendere palese sin dalle primissime inquadrature la sorte del protagonista elimina la possibilità di redenzione e consente di affrontare lo straziante viaggio a ritroso dei due fratelli, immortalati nella loro preziosa innocenza distrutta violentemente dall'immane tragedia che li circonda.

Decisamente meno drammatico e anche meno complesso sul piano narrativo, ma non per questo meno interessante, è *Omohide poro poro*, tradotto in italiano con *Pioggia di ricordi*, uscito sugli schermi giapponesi nel 1991 in un momento in cui il tema trattato, la vita privata di una *office lady* di trent'anni era allora piuttosto insolito per un film di animazione, visto che un soggetto realistico scritto per gli adulti e indirizzato soprattutto alle donne non sembrava poter trovare spazio nella programmazione e nemmeno nell'ambito dello studio Ghibli. Nonostante tutto, nell'anno della sua uscita il film sarà il campione d'incassi del botteghino giapponese.[8]

In sintonia con il carattere della narrazione l'inizio appare piuttosto tradizionale e mostra la richiesta della protagonista di giorni di ferie per andare nella campagna dove aveva trascorso l'infanzia, la struttura nar-

8 Rumor, *The art of emotion*, p. 300.

rativa è quindi basata sull'alternanza tra il soggiorno della protagonista in campagna e ricordi della sua infanzia. Alla base ci sono le attenzioni di Takahata per i valori tradizionali, la vita comunitaria, il rispetto per la natura e per il lavoro agricolo.

Alcuni di questi temi si ritrovano nell'altro lungometraggio girato in questi anni, *Heisei tanukigassen Ponpoko*, letteralmente «Ponpoko, le battaglie dei tanuki dell'era Heisei», tratto dal racconto *Futago no hoshi* di Kenji Miyazawa e diffuso in Italia con il titolo *Pom Poko*.[9]

La prima inquadratura riguarda uno dei protagonisti del film, un tanuko, un canide simile ai procioni che tanta parte hanno nell'immaginario folklorico giapponese e nei racconti di Miyazawa Kenji,[10] autore molto amato da Takahata, dopo i titoli di testa, una lunga sequenza illustra con grande precisione naturalistica il tema principale del film, l'irrompere della speculazione edilizia sul*la collina di* Tama, alla periferia di Tokyo, dove gli animali, dopo aver preso possesso delle case abbandonate dai contadini, sono costretti a fuggire per l'arrivo delle ruspe, dando vita a un'aspra battaglia descritta su di un doppio registro narrativo, da un lato quello realistico, che appartiene alla natura ed è quello che dà inizio alle cose, dall'altro quello allegorico, dove i tanuki diventano l'incarnazione delle leggende di cui la secolare tradizione li ha investiti e lottano contro gli umani per difendere il proprio territorio, venendo però sconfitti e assimilati dalla modernità.

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

9 Per una rapida analisi del film https://quinlan.it/2018/05/30/pom-poko/ consultato il 12 marzo 2020.

10 Su Miyazawa cfr. M. Ueda, *Modern Japanese Poets and the Nature of Literature*, Stanford: Stanford University Press, 1983 pp.184–320. Sui rapporti con Miyazaki: M.E. Tisi, "Si alza il vento e comincia l'incanto: punti d'incontro tra Miyazaki Hayao e Miyazawa Kenji", in *Aistugia Riflessioni sul Giappone antico e moderno*, II, Canterano: Aracne editrice, 2016, pp. 147-163.

> *speculazione edilizia*, anche i tanuki scelgono di rinunciare alla propria natura per essere inglobati in un sistema al quale sono sempre stati estranei. E, in effetti, l'obiettivo di Takahata non consiste nel rievocare folkloristicamente un tempo passato, ma nel problematizzare le dinamiche del presente – fino al punto che viene spontaneo domandarsi se, al pari dei tanuki, anche l'essere umano rinunci alla propria natura ogni giorno, dissolvendola nel quotidiano tran-tran di una caotica megalopoli.[11]

Si tratta senza dubbio dell'opera più scopertamente politica del regista, un inno ambientalista che si innesta sulle derive capitaliste del Giappone contemporaneo, ma anche un'elegia dimessa e dolorosa che celebra un mondo destinato a scomparire.

Radicalmente diversa, forse più tradizionale ma non meno affascinante e utopica, è la prospettiva con cui Miyazaki Hayao ha fatto iniziare i propri film.

Per lo spettatore l'*incipit* cinematografico è per molti versi paragonabile all'ingresso in un mondo ancora sconosciuto, un universo finzionale che vive secondo differenti modalità e gradi di coinvolgimento e che il regista può indirizzare nel modo più confacente alle proprie esigenze narrative. Nell'universo creativo di Miyazaki l'*incipit* diventa così matrice di una narrazione ancora potenziale e che si dipanerà di lì a poco, dove lo spettatore viene orientato sin dalle prime battute verso gli elementi portanti del film, sia sul piano della costruzione discorsiva ed enunciativa, sia su quello del ritmo, per non parlare poi di un altro aspetto decisivo della cinematografia di Miyazaki e che riguarda la sua quasi maniacale attenzione al pubblico di riferimento, specie se questo appartiene all'infanzia.

Su queste basi il cofondatore dello studio Ghibli aveva intessuto il suo esordio alla regia in solitaria su di un testo denso di tematiche ambientali, *Kaze no tani no Nausicaä*, tradotto in italiano con *Nausicaä della Valle del Vento*, uscito nel 1984,[12] dove la narrazione si trasferisce in una dimensione distopica dominata dalle conseguenze di una guerra. La struttura narrativa del film non può quindi che partire dall'inquadramento della situazione

---

11 C. Cardia, "*Pom Poko*, il lato oscuro dell'urbanizzazione giapponese negli anni del boom economico", in *Abitare Approcci interdisciplinari e nuove prospettive*, a cura di L. Boi, A. Cannas, L. Vargiu, Cagliari: UNICApress, 2019, p. 111.

12 Sul film si veda almeno H. McCharty, *Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation*, Berkeley: Stone Bridge Press, 1999; A. Antonini, *Nausicaä della Valle del Vento*, in "Duel", 89 (luglio 2001), p. 66; Ead., *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Pozzuolo del Friuli: Il principe costante, 2003, pp. 123-127; Ead., *Non capiterà di nuovo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Milano: Narcissus.me, 2015, pp. 179-182. Su Miyazaki si veda anche D. Cavallaro, *The anime anime art of Hayao Miyazaki*. Jefferson, North Carolina; London: McFarland & Co., 2006; V. Arnaldi, *Hayao Miyazaki: un mondo incantato*. Roma: Ultra, 2014.

generale, dalla definizione dell'orizzonte in cui si svolgono i fatti. Così ecco profilarsi lentamente in mezzo al turbinare di una tempesta di sabbia una sagoma che intuiamo possa essere quella di un uomo sopra a una strana cavalcatura che avanza lentamente in un deserto popolato da mostruose inflorescenze, uno scenario frutto di una guerra che ha devastato il pianeta e i cui effetti proseguono con la progressiva desertificazione.

Nelle sequenze successive il quadro si precisa rapidamente grazie alla narrazione di Lord Yupa, il primo personaggio a comparire, che descrive l'avanzare delle spore velenose prodotte dagli effetti delle macchine da guerra biochimiche. Sullo sfondo di un paesaggio reso ormai desertico compare quindi una scritta che racconta come durante i «Sette Giorni di Fuoco» la Terra sia stata distrutta dalla tecnologia. A completare il quadro arriva quindi l'eroina del film, Nausicaä, figlia del re Jhil della Valle del Vento, unico territorio a essere risparmiato dall'inquinamento. Uno scenario di riferimento che peraltro riprende, con significative varianti, lo scenario in cui si svolgono le avventure di Conan, serie capolavoro degli esordi di Miyazaki e incubatore di una serie di tematiche poi sviluppate e maturate nei lungometraggi della maturità.

Dopo queste sequenze di rara efficacia narrativa il film si sviluppa intorno alle vicende della principessa, una ragazza coraggiosa, altruista e attenta osservatrice della natura, che incarna lo spirito ecologista del regista oltre che la sua passione per il volo e le macchine volanti in generale, quasi sempre centrali nei suoi film.

Sin da questa prima prova in solitaria, peraltro su di un soggetto scritto e disegnato da lui stesso, Miyazaki inquadra da subito alcune delle specificità del suo cinema, almeno per quanto riguarda il modo di impostare il racconto. Nei suoi film riesce e vuole dare il tono della narrazione sin dalle prime immagini: il deserto angoscioso di Nausicäa, prologo per la catarsi finale; il cielo e i suoi misteri in Laputa, la profondità del mare e la tenera ma determinata infanzia di Ponyo; l'asse temporale proiettato nel mito di Mononoke; le angosce, i sogni e i capricci adolescenziali di Kiki e di Cichiro; lo sgangherato castello *steampunk* di Owl che avanza nella nebbia,[13] gli scanzonati animaletti che scrivono i titoli di testa del suo lungometraggio più iconico, Totoro, sono tutti elementi che uniti allo stile dei disegni danno subito il tono della narrazione e delineano in gran parte lo sviluppo diegetico.

Non è un caso che l'unico film destinato da Miyazaki a un pubblico adulto, *Kaze tachinu* (*Si alza il vento*, 2013) cominci con una citazione da

13 G. Carpita, *Etica ed estetica steampunk nel cinema di animazione di Hayao Miyazaki*, "MANGA ACADEMICA. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese", 9 (2016), pp. 9-44.

Paul Valéry che dà anche il titolo al lungometraggio[14], un omaggio alla cultura europea (e non sarà l'unico lungo la pellicola) per quello che è probabilmente il film più 'giapponese' e autobiografico di Miyazaki. Dopo questo riferimento letterario, di per sé decisivo, *Si alza il vento* prosegue fellinianamente con il sogno premonitore di Jiro, dove nelle prime inquadrature tornano le atmosfere brumose di *Princess Mononoke*, che però in questo caso aprono a una dimensione compiutamente onirica.

> Jirō sogna di pilotare un aereo di sua invenzione. Il bambino è libero e felice ma, ben presto, tanta felicità è offuscata da una bomba che colpisce l'aereo, distruggendolo. Diventato uomo, le due forze contrapposte continueranno a convivere: da un lato la realtà, in cui progettare un aereo significa contribuire alla guerra; e dall'altra il sogno, in cui gli aerei sono creature magnifiche e pacifiche.[15]

In pratica una metafora del Giappone moderno, come dirà lo stesso Miyazaki, com'è noto figlio dell'ingegnere aeronautico Miyazaki Katsuji:

> La generazione a cui appartengo ha sentimenti contrastanti nei confronti della seconda guerra mondiale e gli Zero simboleggiano questo contrasto. Il Giappone entrò in guerra per folle arroganza, portò la distruzione nel resto dell'Asia e alla fine distrusse se stesso. Allo stesso tempo gli Zero sono stati uno dei nostri migliori risultati tecnici mai raggiunti.[16]

Quest'ultimo lungometraggio, attraverso la metafora del volo, diventa per Miyazaki una sorta di testamento ideale e insieme il superamento delle contraddizioni della sua infanzia: quelli che nelle mani del padre e dello zio erano strumenti di morte, nelle sue diventano strumenti per conquistare indipendenza e libertà.

Nella poetica di Miyazaki gli aerei sono quindi funzionali alla descrizione della bellezza delle forme ideate e plasmate dall'uomo, al racconto del valore del lavoro artigianale, oltre che un inno alla potenza evocativa del sogno. Nei suoi film l'intrinseca innocenza della macchina è chia-

---

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

15 Antonini, *Non capiterà di nuovo*, p. 140.

16 Cfr. T. Sunaga, *Miyazaki turns to adult theme in new film*, in «Japan Times», 18 July 2013.

ramente delineata, solo la perversione del potere trasforma la genialità umana in un mezzo di sterminio.

Tornando all'argomento principale del presente scritto, le introduzioni servono anche a indirizzare lo spettatore verso le passioni dell'autore, o meglio verso quelle caratteristiche emozionali che sono funzionali al racconto.

> Occorre dare informazioni mettendo in gioco emozioni, di solito quindi si trasmettono queste informazioni mentre lo spettatore è già coinvolto in un qualche conflitto. Se poi per caso ci muoviamo in un mondo 'a parte', diverso dal mondo quotidiano degli spettatori, occorre spiegare non solo la situazione ma anche le regole peculiari di questo mondo.[17]

Così, tornando agli esordi del regista, in *Nausicaä della valle del vento*, dopo il prologo che introduce alle caratteristiche 'ambientali' della storia e i ricchissimi, graficamente parlando, titoli di testa, segue una lunga scena in cui viene presentata agli spettatori la protagonista. Si tratta di un volo sullo speciale aliante, chiamato *mehve*, che dura cinquantacinque secondi ed è accompagnato soltanto dalla colonna sonora di Joe Hisaishi, storico collaboratore dello Studio Ghibli, senza alcun dialogo e senza rumori in campo o fuori: una sorta di inno visivo all'innocenza, alla libertà e alla determinazione della stessa Nausicaä, tutte caratteristiche che saranno poi ampiamente illustrate e declinate lungo il percorso del film.

Ma il volo non è il solo elemento narrativo ricorrente nella poetica del regista giapponese:

> non può passare inosservata l'importanza del vento. Espediente fondamentale nel suo mondo perché dà vita alle immagini, dà vita anche agli eventi e non ci sono dubbi sul ruolo determinante assolto nella sua produzione che ha inizio e fine con opere in cui il vento è protagonista.[18]

Vento che compare nel titolo del suo ultimo film, ma che è elemento narrativo essenziale in molte altre pellicole, ora sostenendo il tessuto diegetico, ora come semplice elemento stilistico.

Tenkū no shiro Rapyuta (*Il castello nel cielo*, 1986), inizia con un campo lungo che si stringe progressivamente su una strana macchina volante, che su-

---

17 A. Fumagalli, *Funzioni strategiche dell'incipit alcuni esempi da adattamenti letterari*, in "Studi Novecenteschi", 35, 75 (gen-giu 2008), p.100.

18 M.E. Tisi, "Si alza il vento e comincia l'incanto: punti d'incontro tra Miyazaki Hayao e Miyazawa Kenji", in *Aistugia Riflessioni sul Giappone antico e moderno*, II, Canterano: Aracne editrice, 2016, pp. 147-163.

bito viene presa d'assalto da una banda di pirati dell'aria guidati da una donna, Ma Dola. I pirati sono interessati al ciondolo della protagonista Sheeta, che è a sua volta prigioniera del cattivo Muska. Durante il trambusto, per sfuggire alla situazione, Sheeta cade nel vuoto e prosegue con la sua dolce discesa dal cielo, sostenuta dal brillare della pietra racchiusa nel ciondolo, elemento assolutamente centrale nella narrazione. Mentre la ragazza è in caduta libera, il suo coetaneo Pazu, un aiuto minatore appassionato di volo e di aerei, vede Sheeta mentre scende a terra, leggera e svenuta, e la porta a casa. In questa serie di sequenze, prologo di un'avventura che porterà i due protagonisti a scoprire sé stessi, il proprio passato e il profondo legame che li lega, ci sono già tutti gli elementi narrativi necessari a comprendere lo sviluppo della trama, che si dipanerà scoprendo via via i misteri che circondano la pietra e Laputa, la misteriosa città sospesa nel cielo.

Il vento, e il volo, sono ingredienti essenziali anche nella narrazione di *Tonari no Totoro* (*Il mio vicino Totoro*, 1988) dove però le scelte nell'introduzione sono diverse, il tono e la destinazione mirata a un pubblico infantile sono infatti dichiarati sin da titoli di testa, aperti dai cori dell'iconico personaggio, e quando si passa al registro realistico, la lunga sequenza iniziale mostra la scoperta della campagna di Kusakabe Tatsuo, studioso di archeologia, e soprattutto l'entusiasmo delle figlie Mei e Satsuki, rispettivamente di quattro e undici anni, che a bordo di un furgoncino stracarico di mobili e bagagli, si stanno trasferendo per avvicinarsi al sanatorio per malattie respiratorie dove è ricoverata la moglie e madre Yazuko. Il vento e poi il volo diventeranno importanti in seguito, come momenti prodromici agli snodi narrativi del film.

Il vento e un cielo pronto per essere solcato compaiono invece fin dalle primissime inquadrature di *Majo no takkyu¯bin* (*Kiki consegne a domicilio*, 1989), peraltro largamente debitrici degli amati paesaggi di Claude Monet, e sono funzionali, lo si capirà poco dopo, alla decisione di partire per il suo apprendistato da strega, a cavallo della scopa magica della madre, in assoluto la macchina volante più semplice della galassia creativa di Miyazaki.

Il volo, con le sue vicissitudini e incertezze, e il vento, portatore di svolte decisive nello sviluppo diegetico, diventano così funzionali al racconto della crescita interiore di una protagonista in preda ai dubbi e alle incertezze che nascono nell'adolescenza.

La centralità del volo è ancora protagonista nel successivo *Kurenai no buta* (*Porco Rosso*, 1992) con un inizio sospeso tra l'infantile giocosità dei titoli di testa, scritti in molte lingue da topolini animati che corrono sullo schermo, e il successivo inserto paesaggistico, che mostra il covo del pilota di idrovolanti Marco Pagot, noto anche come Porco Rosso in quan-

to trasformatosi in maiale perché deluso dagli esseri umani, in un'isola dell'Adriatico.

In queste prime sequenze, che preludono al primo dei tanti duelli aerei che costellano il film, si leggono ancora una volta alcuni temi chiave della poetica di Miyazaki, primo tra tutti la passione per gli aerei, incarnata dal suo idrovolante vermiglio, ispirato al Siai-Marchetti S21, e la presenza, per la prima volta, del tema del soprannaturale, in questo caso rappresentato da una maledizione che ha provocato la trasformazione del protagonista. La metamorfosi suina di Marco sarà poi replicata in quella dei genitori di Chihiro ne *La città incantata*, mentre dovute a sortilegio sono anche la malattia di Ashitaka ne *La principessa Mononoke* e il precoce invecchiamento di Sophie ne *Il castello errante di Howl*.

Non manca in *Porco rosso* nemmeno un esplicito riferimento politico, davvero raro nella cinematografia dello studio: «piuttosto che diventare un fascista, meglio essere un maiale» dice infatti il protagonista al suo ex commilitone Ferrarin poco prima di sfuggire alla cattura in una darsena di Milano.

Velatamente politico sarà anche il lungometraggio successivo, *Mononoke hime* (*La principessa Mononoke*, 1997), che otterrà in Giappone un enorme successo di pubblico e consacrerà la fama di Miyazaki a livello mondiale.

Favola a sfondo ecologico come *Nausicaä*, *La principessa Mononoke* è ambientato nel periodo Muromachi (1392-1573), e si fonda su studi archeologici e sulla suggestione di antiche leggende autoctone. Contrariamente alla maggior parte delle altre pellicole di Miyazaki il film si avvale di luoghi tipicamente giapponesi ricreati grazie all'osservazione dal vivo di alcune delle più belle foreste dell'arcipelago.

«*La principessa Mononoke* descrive il passato per raccontare il presente. È un film sull'incomunicabilità tra stili di vita diversi ma anche sulle maledizioni che incombono sul Giappone moderno».[19]

È anche un film dove è messa in crisi l'idea stessa di sviluppo tecnologico, visto come una violazione violenta delle leggi naturali.[20]

---

19 Antonini, *Non capiterà di nuovo*, p. 194. Prima tra tutte quella del disastro ecologico, evocato nel film e tragicamente realizzatosi l'undici marzo 2011 con l'esplosione del reattore nucleare di Fukushima.

20 A questo proposito: R. Terrosi, "Il dio della foresta – una lettura di *Mononoke Hime*", in *I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, a cura di M. Boscarol, Milano: Mimesis, 2016, pp.81-95. Su questi aspetti del film anche T. Miyake, "L'estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki Hayao", in *Un'isola in levante. Saggi sul Giappone in onore di Adriana Boscaro*, a cura di in L. Bienati, M. Mastrangelo, Napoli: ScriptaWeb, 2010, pp. 366-367.

Viste le premesse, in questo caso l'*incipit* è necessariamente didascalico, e la pellicola inizia con una sequenza che mostra dall'alto le foreste brumose del Nord del Giappone, accompagnate da didascalie che danno una chiara indicazione temporale. Segue poi l'inquietante arrivo del Tatarigami, il dio cinghiale trasformato in demone e ucciso da Ashitaka, un principe degli Emishi, un popolo indigeno confinato nelle terre a nord-est del Giappone, per proteggere il proprio villaggio. Da questa uccisione nascerà il lungo percorso iniziatico di Ashitaka, che lo porterà a contatto con una realtà complessa e contraddittoria, dove niente è assoluto e dove anche l'idea di un Bene e di un Male assoluti sfuma nel limbo: per ogni comportamento ci sono ragioni e circostanze diverse, se queste mutano possono mutare pure le reazioni dei personaggi, nessuno dei quali è interamente cattivo e nessuno del tutto 'buono'.

Non meno complessa la struttura narrativa di *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La citta` incantata*, 2001), Orso d'oro al festival di Berlino del 2002 e premio Oscar come miglior film d'animazione nell'edizione del 2003, oltre che primatista assoluto ai botteghini giapponesi.

Il film narra le avventure di Chihiro, una bambina di dieci anni che nei primi fotogrammi appare annoiata e intristita nell'auto dei genitori impegnati in un trasloco: dopo aver sbagliato strada arrivano davanti a un edificio da dove imboccano una breve galleria di cui solo la protagonista avverte la stranezza. Dall'altra parte i tre trovano quello che sembra un vecchio parco divertimenti abbandonato. I genitori trovano un banchetto incustodito e iniziano a mangiare tutto con ingordigia, sino a trasformarsi in due suini. Il luogo è infatti una città incantata abitata da yōkai, gli spiriti tradizionali giapponesi. Da questo momento parte il lungo percorso di iniziazione di Chihiro, che grazie alla propria determinazione e all'aiuto di alcuni personaggi, riesce a salvare i genitori e tornare alla normalità affrontando via via situazioni che si possono facilmente leggere come metafore dei riti di passaggio all'età adulta.

Miyazaki ha più volte affermato che le due scene più importanti si trovano rispettivamente all'inizio e alla fine del film, ed entrambe si svolgono mentre Chihiro è in macchina. Nella sequenza iniziale è capricciosa e triste, nell'ultima invece sembra piena di vita, malgrado abbia affrontato delle prove estremamente impegnative che tuttavia non può ricordare ma che ha in qualche modo interiorizzato.

Nel successivo *Hauru no ugoku shiro* (*Il Castello Errante di Howl*, 2004) il regista giapponese torna a un'ambientazione europea, la stessa dell'omonimo romanzo di riferimento di Diana Wynne Jones. I primi fotogrammi mostrano una sgangherata fortezza mobile, il castello che dà il titolo al

film, avanzare nella nebbia per poi apparire in campo lungo in cima a una collina, da qui, dopo i titoli di testa, si passa nello studio della giovane cappellaia Sophie, da dove si vede comparire la strana macchina, che una delle lavoranti identifica come il Castello Errante del potente mago Howl. Da qui si innesca la lunga catena di eventi che porterà al lieto fine, con i due protagonisti che si allontanano nel cielo con quello che resta del castello, diventato una macchina volante, dopo aver sconfitto, grazie all'amore, guerra, incantesimi e mediocrità umane. Oltre al castello, in buona parte debitore di certe costruzioni visive del Surrealismo[21], fanno sfondo alla vicenda le consuete macchine volanti, questa volta ispirate a un'inedita estetica *steampunk*[22].

Un *incipit* che si concentra sull'eccezionalità di quella strana macchina ma che allo stesso tempo tratta la magia come qualcosa di quotidiano, di perfettamente integrato col tessuto sociale e culturale di quel mondo, quello stesso mondo che, come si scoprirà poco dopo, allo stesso tempo usa la magia come terribile strumento bellico.

I riti di passaggio affrontati da Chihiro e Sophie trovano corrispondenza anche in temi molto cari all'immaginario del regista e del suo studio, primo tra tutti quello ecologico, che non può essere disgiunto dal contenuto spirituale della natura. Questo è anche il tema con cui si apre *Gake no ue no Ponyo* (*Ponyo sulla scogliera*, 2008) cioè la pellicola di Miyazaki che, insieme a *Tonari no Totoro*, è più evidentemente destinata all'infanzia.

Un tratto quest'ultimo che appare in tutta la sua evidenza sin dalla prima inquadratura, che mostra in campo lungo l'orizzonte marino alla luce lunare, disegnata però in modo piuttosto approssimativo. Nelle sequenze successive la camera si immerge mettendo in luce con sempre maggiore nitidezza le meraviglie dei fondali marini dove una figura maschile, che si saprà poi essere Fujimoto, un uomo che ha abbandonato la terraferma per amore della dea marina Granmammare, intento a liberare nell'acqua un fluido destinato a incentivare la riproduzione della popolazione marina. Mentre è immerso nei suoi esperimenti, la più grande delle sue figlie, la pesciolina Brunilde, saluta le sorelle, salta su una medusa e si lascia trasportare in superficie, primo passo del suo percorso di trasformazione che la porterà a diventare una bambina, Ponyo, e perdere i suoi poteri magici. Si tratta quindi ancora una volta di un incontro tra magia e realtà, tra in-

21 Per stessa ammissione di Miyazaki una fonte visiva è da rintracciare nelle macchie di Jean Tinguely, ma non mancano riferimenti a molti dipinti di Max Ernst (L. Antoccia, *Le fonti pittoriche di Hayao Miyazaki, pittore d'anime*, in «Artedossier», 326, novembre 2015, pp. 25-26.

22 Carpita, *Etica ed estetica steampunk*, pp. 17-19.

fanzia e mondo adulto, tra ecologia e sfruttamento dissennato delle risorse naturali: un film per bambini ma destinato a educare anche gli adulti, grazie a una vena poetica che appare tale fin dalle primissime inquadrature.

Grazie alla sapienza diegetica, frutto di continue contaminazioni tra fiabe e romanzi, e un'indubbia capacità lavorare su fonti visive assai diverse, le eroine e gli eroi di Miyazaki varcano così con leggerezza soglie e superano difficili riti di passaggio, entrando talvolta in mondi incantati ad altri preclusi:

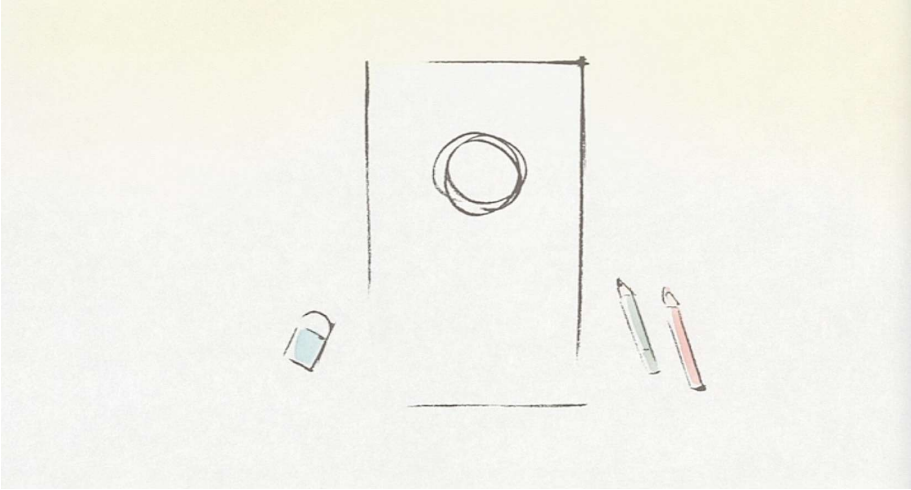
> Il maestro giapponese, come il capitano di una aereo-nave, permette agli spettatori, potenziali viaggiatori, di sorvolare i cieli dell'immaginazione, rendendo possibile l'impossibile, di accostarci con sguardo limpido al nostro fanciullino interiore e sbirciare dal buco della serratura i segreti del mondo.[23]

Nella strategia dello Studio Ghibli l'*incipit* è dunque un luogo anticipatore e rivelatore della natura e dei registri espressivi del testo filmico.[24] Privilegiando una narrazione essenzialmente visiva e non necessariamente spettacolarizzata in luogo del ricorso a voci narranti, i registi dello studio, seguendo l'esempio dei due fondatori hanno di fatto avvicinato le modalità espressive del cinema d'animazione a quelle di un cinema che non può più essere considerato 'maggiore'.

---

23 M. T. Trisciuzzi, *Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia*, Roma: Carocci, 2013, p. 98.

24 Su questi argomenti, oltre al citato Azzano, Fontana, *Studio Ghibli*, si vedano almeno: S. Napier, *Anime: from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave, 2001; M. Ghilardi, *Cuore e acciaio: estetica dell'animazione giapponese*. Roma: Esedra editrice, 2003; F. Calderone, *Anime e manga: alla scoperta del fumetto e dell'animazione giapponesi*. Vasto: Caravaggio editore, 2011.



1. Takahata Isao, la prima inquadratura di *Tonari no Yamada-kun* (*I miei vicini Yamada*, 1999)

2. Takahata Isao, L'incontro tra il tagliatore di bambù e la principessa in *Kaguyahime no monogatari* (*La storia della principessa splendente*, 2013)

3. Takahata Isao, il fantasma di Seita osserva la propria morte in *Hotaru no haka* (*La tomba delle lucciole*, 1988)

4. Takahata Isao, l'irruzione delle ruspe nella valle dei tanuki in *Heisei tanukigassen Ponpoko* (*Pom poko*, 1994)

5. Miyazaki Hayao, lo scenario postapocalittico di *Kaze no tani no Nausicaä* (*Nausicaä della Valle del Vento*, 1984)

6. Miyazaki Hayao, i topolini che scrivono i titoli di testa in *Kurenai no buta* (*Porco Rosso*, 1992)