

MAURIZIO GUSSO, LA QUESTIONE AMBIENTALE IN QUATTRO FILM DI ANIMAZIONE GIAPPONESI

1. **Hayao Miyazaki** (Tokyo, 5 gennaio 1941-), *Nausicaä della Valle del vento* (*Kaze no tani no Naushika*, Giappone, 1984, col., 117').

Il film si basa sui primi 16 capitoli del *manga*¹ omonimo (scritto e illustrato da Miyazaki) che il mensile di animazione “Animage” della casa editrice Tokuma Shoten di Tokyo stava pubblicando intermittenemente dal febbraio 1982 al marzo 1994: cfr. H. Miyazaki, *Nausicaä della Valle del vento*, 23 albi sottili, Granata Press, Bologna, 1993-1995 (I ed.; II ed.: Planet Manga, Modena, 2000-2001, voll. 7, riedita nel 2009-2010 e ristampata nel 2018-2020).

Sinossi

La vicenda si svolge mille anni dopo “I sette giorni del fuoco”, una guerra termonucleare che, a causa dell’uso dei Soldati Titani², ha annientato la civiltà umana e gran parte dell’ecosistema terrestre originale. I pochi esseri umani superstiti vivono in grandi regni (come Tolmekia, nell’Estremo Occidente), qualche città-stato (come Pejite) e alcune comunità isolate come quella della Valle del vento, mentre gran parte della Terra è ricoperta dalla Giungla tossica (o Mar Marcio), una foresta in continua espansione in cui vivono enormi e mostruosi insetti mutanti e piante e funghi che rilasciano nell’atmosfera spore velenose. La comunità della Valle del vento sopravvive, con i suoi mulini a vento, solo perché sopravvive rispetto al flusso delle spore.

Un cavaliere, in perlustrazione con i suoi due cavalli-uccelli (tutte e tre dotati di maschera antigas), verifica che un nuovo villaggio è stato spopolato dalla giungla tossica. A bordo di un aliante/*mehve*³, una ragazza armata e protetta da maschera antigas entra nella giungla sotterranea a raccogliere delle spore e recuperare il guscio protettivo dell’occhio di un *Ohmu*⁴, prezioso per costruire utensili; poi stordisce con globi luminosi un *Ohmu* che inseguiva il cavaliere e, con dei segnali per insetti, lo risveglia e lo convince a tornare nella foresta. Il cavaliere arriva nella Valle del vento, dove è raggiunto dalla ragazza: sono la principessa Nausicaä e il suo maestro Yupa, che le dona il piccolo scoiattolo-volpe Teto, inizialmente spaventato e aggressivo, ma prontamente ammansito dalla principessa. Yupa sale al castello a trovare il re Jihl, a letto perché ammalatosi a contatto con le spore velenose. La Veneranda Anziana cieca della comunità ricorda un’antica leggenda, effigiata nella camera da letto del re, che parla di un cavaliere vestito d’azzurro che condurrà il popolo verso una terra incontaminata.

A bordo di una nave volante precipitata in fiamme nei dintorni, Nausicaä trova Rastel di Pejite, una damigella reale in catene, che muore rallegrandosi che il carico della nave volante sia andato distrutto; poi soccorre un tafano-bue, incitandolo con una specie di elica e accompagnandolo col suo *mehve* a tornare nella foresta.

Arrivano altre navi volanti dei guerrieri tolmechiani, che recuperano nel relitto della nave volante abbattuta i resti dell’ultimo Soldato Titano ritrovato dopo mille anni a Pejite e trafugato dai guerrieri tolmechiani; intendono ripristinarlo per usarlo a scopi bellici e contro la giungla tossica e i suoi insetti. Guidati dall’attendente Kurotowa, i militari tolmechiani uccidono Jihl. Accecata dalla rabbia, Nausicaä fa strage di tolmechiani, ma poi è sconvolta per il sangue versato, mentre Yupa la convince a desistere per evitare lo sterminio della popolazione.

La responsabile della spedizione militare tolmecha Kushana (che porta protesi a un braccio e alle gambe perché ferita orribilmente in passato dagli insetti) propone alla popolazione della Valle del vento di bruciare insieme la giungla tossica, ma la Venerabile Anziana avverte che ciò provocherebbe, come in passato, un’invasione catastrofica di *Ohmu*.

Seguendo Teto, Yupa raggiunge Nausicaä nella serra segreta in cui ha scoperto che le piante della giungla tossica cessano di essere velenose se crescono in un ambiente non contaminato, grazie all’aria pulita e all’acqua estratta a 500 metri di profondità dal Grande Mulino; la principessa gli dice che non vuole più uccidere nessuno.

I guerrieri tolmechiani sottomettono la Valle del vento. Kushana affida a Kurotowa il controllo della Valle e la rimessa in funzione del Soldato Titano e riparte verso Pejite con parecchie navi volanti, portando via come

¹ Fumetto, in giapponese.

² Giganteschi automi biologici, dotati di armi a raggi termonucleari.

³ Dal tedesco *möwe* (“gabbiano”).

⁴ Letteralmente in giapponese “Re insetto” o “Grande insetto”.

ostaggi Nausicaä, con il suo *mehve*, e Mito, capo militare della Valle del vento, mentre Yupa si allontana provvisoriamente dalla Valle, affermando di attendere una buona occasione per farvi ritorno.

Il convoglio tolmekiano viene attaccato a più riprese da un caccia nemico, il cui giovane pilota risparmia Nausicaä, quando se la trova nel mirino, e viene a sua volta abbattuto.

La principessa, grazie al suo *mehve*, porta in salvo i tolmekiani sul Mar Marcio. Kushana la minaccia con una pistola, deridendola perché è stata ingenua a fidarsi di lei; invano Nausicaä le chiede da che cosa è spaventata. Dal fondo del Mar Marcio emergono vari *Ohmu*. La principessa dice loro “Perdonateci per aver turbato il vostro nido. Noi non siamo vostri nemici”. Alcuni *Ohmu* la esplorano con i loro sensori, facendone emergere un breve ricordo d’infanzia; poi si allontanano. Kushana si lascia togliere la pistola ed è stupita a sentir definire Nausicaä come “principessa”.

Il pilota abbattuto, inseguito da alcuni *Ohmu*, precipita nel vuoto, ma viene salvato dalla principessa col *mehve*. I due, però, finiscono nelle sabbie mobili. Nausicaä sogna di quand’era bambina [sequenza 1.1.1] e poi si sveglia. Arriva il pilota abbattuto, che ha recuperato il *mehve* della principessa: è Asbel di Pejite, fratello gemello di Rastel, e le dice che si trovano sul fondo del Mar Marcio, dove l’aria è tersa e l’acqua limpida. Nausicaä scopre che gli imponenti alberi pietrificati canalizzano ancora l’acqua e la depurano e che gli insetti proteggono la foresta [sequenze 1.1.2 e 1.1.3].

Nel frattempo la Valle del vento risulta contaminata dalle spore tossiche importate incoscientemente dai tolmekiani, che iniziano a distruggerle col fuoco, provocando l’incendio della foresta attigua. Gli abitanti della Valle si ribellano ai tolmekiani; due anziani conquistano un loro carro armato, ma poi non riescono a manovrarlo, mentre gli altri carri armati tolmekiani contrattaccano.

Nel frattempo Asbel e la principessa volano a Pejite, dove scoprono che la città è stata distrutta. I guerrieri superstiti intendono scatenare gli *Ohmu* contro i Tolmekiani, il Soldato Titano e la Valle del Vento; inutilmente Nausicaä e Asbel si oppongono, ma vengono sopraffatti e rinchiusi in un aereo (chiamato “brigantino”) in volo da Pejite. Tuttavia, la madre di Asbel, contraria alla guerra come molte altre donne di Pejite, libera la principessa grazie a uno scambi di abiti e di persone con un’altra ragazza. Un aereo da guerra tolmekiano (chiamato “corvetta”) abborda il “brigantino” di Pejite da dove Nausicaä e Asbel stavano per fuggire; la principessa non vorrebbe abbandonare la ragazza che l’ha sostituita, ma Asbel la convince a fuggire sul suo *mehve*. Mito e Yupa, a bordo di un vecchio velivolo della Valle del vento (detto “cannoniera”), soccorrono Nausicaä, incendiando l’aereo dei suoi inseguitori e rimorchiando il *mehve* della principessa. Yupa salta sull’aereo dove i militari tolmekiani stavano per sfondare la porta dietro la quale si erano riparati i sopravvissuti di Pejite (inclusi Asbel e le donne) e li sbaraglia, costringendoli alla resa. Quando, però, Nausicaä scopre che due militari di Pejite stanno usando come esca volante un piccolo *Ohmu* ferito per scatenare la rabbia degli *Ohmu*, lascia Mito e col suo *mehve* affronta disarmata i due militari. Ferita dal più vecchio dei due (il più giovane non se l’è sentita di spararle), la principessa precipita e sviene sulle sponde del Lago Acido, dove cade anche l’aereo di Pejite con i due militari svenuti e il piccolo *Ohmu*. Rinvenuta, Nausicaä riesce a calmare il piccolo *Ohmu*, ma nel frattempo molti altri *Ohmu*, avendo perso il controllo per la rabbia, si dirigono verso la Valle del vento [sequenza 1.2]. Appropriatasi di un fucile, la principessa costringe i due militari di Pejite, nel frattempo rinvenuti, a trasportarla con il piccolo *Ohmu* e a depositarlo davanti alla torma degli *Ohmu*.

Invano Kushana cerca di far intervenire contro gli *Ohmu* il Soldato Titano che, messo in moto anzitempo, collassa. Sotto gli sguardi di tutti (compresi Mito, Yupa e Asbel), Nausicaä deposita il piccolo *Ohmu* davanti alla torma degli *Ohmu*, ma viene travolta da loro e soccombe. I sensori tentacolari dorati degli *Ohmu* l’avvolgono e la sollevano per aria; la principessa torna in vita e ringrazia gli *Ohmu*; poi procede a braccia spalancate, col suo vestito azzurro, su un ponte di sensori dorati. La sua descrizione da parte di una bambina porta la Veneranda Anziana a identificare in Nausicaä il cavaliere vestito d’azzurro della leggenda. Placati, gli *Ohmu* tornano indietro. Anche Kushana, Kurotowa e tutte le navi volanti tolmeke ripartono; così pure Yupa con i suoi due uccelli-cavalli. Alla fine dei titoli di coda si vedono, sul fondo del Mar Marcio, una maschera a gas abbandonata e una piantina appena germogliata, su cui compare la parola “Fine”.

Sequenze filmiche selezionate

1.1 Dalla macrosequenza su Asbel e Nausicaä sul fondo pulito del Mar Marcio [capp. 7 e 8 del DVD omonimo, Lucky Red home video, Roma, 2015 e 2020], tre sequenze

1.1.1 Il sogno di Nausicaä da piccola

La piccola Nausicaä, seduta in mezzo a una radura dorata, raccoglie fiori. Il padre, in groppa a un bovino, la chiama “Nausicaä! Nausicaä! Vieni! Vieni!”; lei risponde: “Papà!”; il padre le tende una mano e la prende con sé. Si vede una donna in groppa a un altro animale; la piccola esclama “C’è anche la mamma!”. Il padre e Nausicaä procedono in mezzo a due file di uomini armati. Nausicaä grida “No, io non ci voglio andare, di là!” e scappa in mezzo al campo verso un albero, gridando “Non c’è niente, vi dico!”, inseguita da vari uomini e da tante mani adulte protese; poi si rivolge a una larva di *Ohmu*, comparsa fra i suoi piedi, dicendole: “Non devi venire fuori!”. Un uomo dice “È una larva di *Ohmu*”. Il padre soggiunge: “E infatti era ossessionata dagli insetti. Consegnamela, Nausicaä!”. Alla figlioletta, che esclama “No, non ha fatto niente di male!” e cerca di proteggere la larva, il padre replica “Insetti e uomini non possono abitare lo stesso mondo”, portandogliela via. Mani umane si agitano come le zampette della larva. Nausicaä supplica “Vi prego, non uccidetela! Vi prego!” e poi si accascia a terra vicino all’albero.
[Cap. 7 del DVD cit., dall’inizio del sogno (58’58” ca) alla fine (1h00’33” ca): ca **1’35”**]

1.1.2 Nausicaä scopre la funzione ecologica degli alberi pietrificati della giungla

Nausicaä ausculta un grande albero pietrificato ed esclama “Che albero magnifico! Anche se secco, canalizza ancora l’acqua”. Della sabbia filtrata dall’alto dice “Eguale alla sabbia del fondo del pozzo” della Valle del vento; poi aggiunge “Gli alberi, divenuti pietra, si frantumano, andando a sedimentarsi”. Ad Asbel, che la trova distesa per terra e le chiede “Nausicaä, stai piangendo?”, la principessa risponde “Di felicità!”.

[Cap. 7 del DVD cit., dalla battuta (inclusa) di Nausicaä “Che albero magnifico!” (1h03’14” ca) fino alla battuta (inclusa) della principessa ad Asbel: “Di felicità” (1h04’54” ca): **1’40”** ca]

1.1.3 Nausicaä comunica ad Asbel la funzione ecologica degli alberi e degli insetti (protettori della foresta)

Asbel dice alla principessa “Il motivo della rinascita del Mar Marcio? Certo che tu sei una persona che pensa a cose bizzarre!”. Nausicaä replica: “Gli alberi del Mar Marcio sono nati allo scopo di purificare il mondo, questo mondo che gli esseri umani hanno inquinato. Assorbendo nei loro fusti il veleno di Madre Terra e facendone cristalli puri, vanno a morire diventando sabbia. Questa cavità sotterranea si è creata in questo modo. E gli insetti proteggono questa foresta”.

[Cap. 8 del DVD cit., dalla battuta (inclusa) di Asbel a Nausicaä “Il motivo della rinascita del Mar Marcio?” (1h06’10” ca) fino alla battuta (inclusa) della principessa ad Asbel “E gli insetti proteggono questa foresta” (1h06’37” ca): **27”** ca]

1.2 Macrosequenza dell’incontro ravvicinato fra Nausicaä e il piccolo *Ohmu* [Cap. 11 del DVD cit.]

Nausicaä, ferita, si avvicina zoppicando al piccolo *Ohmu*, i cui molteplici occhi sono rossi perché è fuori controllo per la sofferenza, la paura e la rabbia. Cerca di calmarlo dicendogli “Non ti arrabbiare, non c’è da impaurirsi. Io non sono tua nemica. Scusa, scusaci... Non si potrebbe neanche chiederti perdono, vero? È troppo orribile, vero?”. Il piccolo *Ohmu* si sposta verso il Lago Acido, mentre la principessa cerca di fermarlo parandogli davanti e parlandogli. Nel frattempo arriva una torma di *Ohmu* fuori controllo (con gli occhi rossi). Il più vecchio dei due militari di Pejite, rinvenuti, esclama “È terribile: ci hanno trovati”; e il più giovane “Vengono da questa parte”. Il piccolo *Ohmu* spinge verso il Lago Nausicaä, che, costretta a entravi, grida dal dolore, mentre dalla ferita del suo piede esce un fluido violaceo. Gli occhi del piccolo *Ohmu* diventano blu. Alcuni suoi sensori tentacolari si avvicinano al piede e alla testa della principessa, che stringe un sensore con una mano, dicendo “Ma tu...”, e piange. Nausicaä si alza e ringrazia il piccolo *Ohmu* “Sei un piccino gentile. Io starò benone. Adesso gli altri ci verranno a prendere”, ma poi soggiunge “Stanno deviando, non vengono da questa parte. *Ohmu*, non dovete, ma se da quella parte c’è la Valle... Hanno perso il controllo dalla rabbia. Devo placarli, o la Valle...”

[Dall’avvicinamento di Nausicaä (1h38’07” ca) al piccolo *Ohmu* fino alla battuta (inclusa) della principessa “Devo placarli, o la Valle...” (1h40’29” ca): **2’22”** ca]

Genesi del film

“Profondamente immerso nella cultura degli anni Settanta, *Nausicaä* appare direttamente influenzato dall’ipotesi Gaia, formulata nel 1979 da James Lovelock⁵, membro della Royal Society⁶, professore di

⁵ James Ephraim Lovelock (Letchworth/Inghilterra/Regno Unito, 26 luglio 1919-) formulò l’ipotesi Gaia in varie pubblicazioni, fra cui il libro *Gaia. A New Look at Life on Earth*, Oxford University Press, Oxford, 1979.

⁶ Associazione scientifica britannica fondata il 28 novembre 1660.

cibernetica e specialista in gascromatografia presso la NASA⁷. Secondo Lovelock la Terra è un'entità vivente e cosciente, dotata di intelligenza e capacità di autoequilibrio: un sistema olistico fra organismi e ambiente capace di autoregolare il clima e la composizione atmosferica”: Alessandro Bencivenni, *Hayao Miyazaki. Il dio dell'anime*, Le Mani, Recco-Genova, 2011 (II ed. aggiornata; I ed.: ivi, 2003), p. 57.

“[...] l'ipotesi Gaia divenne un manifesto della nuova sensibilità ecologica e gettò un ponte fra arte e ricerca scientifica. Il nome Gaia fu infatti proposto a Lovelock dallo scrittore William Golding⁸, l'autore de *Il signore delle mosche*, in onore al nome della dea greca della Terra. E l'ipotesi trovò immediatamente seguaci fra gli scrittori di letteratura d'anticipazione: primo fra tutti Isaac Asimov, che ne parla diffusamente nel suo libro *L'orlo della fondazione*⁹. Proprio Asimov è tra i riferimenti obbligati di *Nausicaä*, insieme a un'ampia gamma di classici della fantascienza e del fantasy, che vanno da Herbert¹⁰ ad Aldiss¹¹, da Tolkien¹² a Le Guin¹³.

Se alcuni di questi riferimenti sono immediatamente evidenti (il libro di Brian Aldiss, *Il lungo meriggio della terra* ipotizza un mondo prossimo venturo invaso da gigantesche foreste fantastiche non dissimili da quelle di *Nausicaä*; così come gli 'Ohmu' di Miyazaki nascono dall'assonanza coi 'Sando uomu', il nome giapponese dei vermi della sabbia di *Dune* di Frank Herbert), l'influenza di Ursula Le Guin è più indiretta ma ugualmente fondamentale. Tra le prime autrici donna di *science-fiction*, la Le Guin ha arricchito il genere di una sensibilità femminista ed ha eletto a protagonisti delle sue storie degli adolescenti, sviluppando così il tema della iniziazione all'età adulta. Miyazaki, che ha sempre prediletto giovanissime protagoniste femminili, non poteva mancare di apprezzare i libri della Le Guin e ha dichiarato di essere stato influenzato in particolare da *The Farthest Shore (La spiaggia più lontana, 1972)*, ultimo capitolo della Trilogia di Earthsea. Una delle caratteristiche della trilogia è la maturazione spirituale del protagonista, che da allievo nel primo romanzo si trova promosso a maestro nell'ultimo: elemento questo proprio anche dell'evoluzione iniziatica di *Nausicaä*” (A. Bencivenni, *op. cit.*, p. 58).

“L'episodio ispiratore fu una catastrofe ecologica: l'inquinamento da mercurio nel golfo giapponese di Minamata¹⁴. Ciò che più colpì Miyazaki fu la capacità delle creature marine di sopravvivere alla devastante

⁷ NASA (acronimo di *National Aeronautics and Space Administration*) è l'agenzia governativa civile responsabile del programma spaziale e della ricerca aerospaziale degli USA, istituita il 29 luglio 1958 dal presidente (1953-1961) Dwight D. Eisenhower (Dwight David Eisenhower, Denison/USA, 14 ottobre 1890 – Washington, 28 marzo 1969) e dal Congresso degli USA.

⁸ William Golding (Sir William Gerald Golding, Newquay/Inghilterra/Regno Unito, 19 settembre 1911 – Perranarworthal, Inghilterra, 19 giugno 1993) nel 1952 iniziò a scrivere il romanzo *Strangers from Within*, ambientato durante una guerra nucleare su un'isola disabitata in un gruppo di preadolescenti inglesi (che regrediscono assumendo comportamenti sempre più irrazionali e asociali) e pubblicato nel 1954 a Londra da Faber & Faber col titolo *Lord of the Flies* (prima trad. it. di Filippo Donini: *Il signore delle mosche*, Martello, Firenze, 1958).

⁹ Isaac Asimov (Isaak Judovič Azimov, Petroviči/Russia, 2 gennaio 1920 – New York, 6 aprile 1992) pubblicò nel 1982, a New York, presso Doubleday, il romanzo di fantascienza *Foundation's Edge* (prima tr. it. di Laura Serra: *L'orlo della Fondazione*, Arnoldo Mondadori, Milano, 1985), quarto dei sette libri del *Ciclo delle Fondazioni* (1951-1993).

¹⁰ Brian Aldiss (Brian Wilson Aldiss, East Dereham/Inghilterra, 18 agosto 1925 – Oxford, 19 agosto 2017) nel 1962 pubblicò a Londra, presso The Science Fiction Book Club – Faber & Faber, il romanzo di fantascienza *Hothouse. A Science Fiction Novel*, composto da cinque racconti pubblicati in origine a puntate in “The Magazine of Fantasy & Science Fiction” nel 1961; una sua versione abbreviata fu pubblicata nel 1962 a New York presso Signet col titolo *The Long Afternoon of Earth* (prima tr. it. di Antonio Ghirardelli: *Lebbra infernale*, Ponzoni, Milano, 1963).

¹¹ Frank Herbert (Frank Patrick Herbert (Tacoma/USA, 8 ottobre 1920 – Madison/USA, 11 febbraio 1986) pubblicò nel 1965, presso Chilton Books di Philadelphia e New York, il romanzo *Dune* (prima tr. it. di Giampaolo Cossato, Nord, Milano, 1973), precedentemente apparso in tre puntate col titolo *Dune World* sulla rivista mensile “Analog” fra il dicembre 1963 e il febbraio 1964.

¹² J.R.R. Tolkien (John Ronald Reuel Tolkien, Bloemfontein/Stato Libero d'Orange, 3 gennaio 1892 – Bournemouth/Inghilterra, 2 settembre 1973), accademico, filologo, linguista e scrittore, autore – fra l'altro - del romanzo *fantasy The Hobbit or There and Back Again*, Allen & Unwin, Londra, 1937 (prima tr. it. di Elena Jeronimidis Conte: *Lo Hobbit o la riconquista del tesoro*, Adelphi, Milano, 1973) e del romanzo epico *high fantasy The Lord of the Rings*, Allen & Unwin, Londra, 1954-1955, voll. 3 (prima tr. it. di Vicky Allia di Villafranca: *La Compagnia dell'anello. Parte prima della trilogia Il Signore degli Anelli*, Astrolabio-Ubaldini, Roma, 1967).

¹³ Ursula K. Le Guin (Ursula Kroeber Le Guin, Berkeley/USA, 21 ottobre 1929 – Portland/USA, 22 gennaio 2018) pubblicò nel 1972 a New York, presso Atheneum, il romanzo *fantasy The Farthest Shore* (prima tr. it.: *La spiaggia più lontana*, Nord, Milano, 1981), terzo libro del ciclo di *Earthsea / Terramare*.

¹⁴ Il metilmercurio, rilasciato nelle acque reflue dell'industria chimica Chisso Corporation di Minamata (Giappone), fra il 1932 e il 1968, si accumulò nei molluschi, nei crostacei e nei pesci della Baia di Minamata e del Mare di Shiranui, entrando nella catena alimentare e causando l'avvelenamento da mercurio degli abitanti del luogo e la malattia di

violazione del loro habitat da parte dell'uomo. La sua fantasia partorì così un personaggio capace di farsi da tramite fra il mondo ottuso degli uomini e la natura violata: appunto Nausicaä": A. Bencivenni, *op. cit.*, p. 53. "[...] si potrebbe dire di Nausicaä ciò che Lovelock dice di Gaia: 'È un'alternativa alla visione pessimistica che considera la natura come una forza primitiva da soggiogare e da conquistare'. Il liberatore, il condottiero annunciato dalla leggenda è destinato a incarnarsi in lei: eppure non si tratta di un guerriero che sconfigge il nemico in battaglia, ma di un personaggio capace di comunicare e di comprendere anche ciò che sembra diverso e ostile. Il messaggio di Miyazaki è chiaro: dopo la catastrofe provocata dal maschilismo guerrafondaio, l'ultima speranza è incarnata dallo spirito femminile, capace di intuizione, di spirito ricettivo, di empatia con la natura e tutti gli esseri viventi" (*ivi*, pp. 59-60).

"Una delle scene più belle e toccanti del film è il pianto di felicità della protagonista quando si addentra nella zona più segreta della foresta e ne percepisce il cuore pulsante: in quel momento Nausicaä sembra fare esperienza di uno di quegli aspetti che Lovelock definiva i più suggestivi e inafferrabili dell'ipotesi Gaia: quelli che riguardano il pensiero e l'emozione nell'interrelazione fra Uomo e Terra. In precedenza, due magnifiche sequenze oniriche preparano questo momento di comunione tra Nausicaä e l'ambiente che la circonda: la prima è quella in cui comunica con uno degli Ohmu, che la avvolge coi suoi sensori e fa sì che la ragazza si senta come riportata all'infanzia in modo che la sua anima possa venire messa a nudo; la seconda è quella in cui la piccola Nausicaä cerca inutilmente di difendere un cucciolo di Ohmu dalla volontà distruttiva di suo padre. Le figure genitoriali, anziché assolvere un ruolo protettivo e rassicurante, sono portatrici di errore e di morte. 'Non voglio venire con voi: io voglio vivere ancora', grida ai suoi la bambina, quasi invocando quella assenza di legami parentali che in Miyazaki, come in tanti autori giapponesi, sembra condizione indispensabile per poter ricominciare da zero, affrancandosi dagli errori e dagli orrori del passato. Il mondo salvato dalle ragazzine orfane" (*ivi*, p. 60).

Il personaggio di Nausicaä nasce "[...] da una delle sintesi tra la cultura occidentale e quella orientale tanto frequenti nel cinema di Miyazaki. Nausicaä deve il suo nome alla principessa dei feaci che soccorse Ulisse ferito, lo ospitò nella sua reggia e se ne innamorò a tal punto da spingere i genitori a pregare l'ospite di lasciare la loro casa non appena rimessosi. Ma deve molto anche alla protagonista del racconto *Mushi mezuru himegimi* (La principessa che amava gli insetti), un racconto contenuto nella raccolta *Tsutsumi chūnagon monogatari* (Storia del secondo consigliere di Tsutsumi), che Miyazaki conosce fin da bambino [...]" : Anna Antonini, *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Il principe costante, Milano, 2005 (nuova ed. aggiornata; I ed.: *ivi*, Pozzuolo del Friuli/UD, 2003), p. 77. *Tsutsumi chūnagon monogatari* è una raccolta di racconti del tardo Periodo Heian (794-1185); *Mushi mezuru himegimi* risale al XII secolo.

"Quando il film esce nelle sale, la storia di *Nausicaä* [nel *manga*] è ancora molto lontana dal suo epilogo definitivo: fedele ai suoi impegni con i lettori, il regista riprenderà a disegnare il *manga* [che aveva sospeso per girare il film] e lo porterà a conclusione solo nel 1994. A distanza di un decennio, la differenza principale tra il film e il *manga* apparirà proprio nel finale. La disillusione ideologica provocata dalla crisi del marxismo, la constatazione del continuo proliferare dei conflitti, i crescenti problemi legati all'inquinamento e alla devastazione dell'ambiente, renderanno via via sempre più cupa la visione di Miyazaki [...].

Se il film si conclude con moderato ottimismo, alla fine del *manga* Nausicaä scoprirà che probabilmente l'uomo non riuscirà a sopravvivere alla fine della giungla tossica, alla quale si è assuefatto per un millennio. La nuova Nausicaä auspica ancora che l'umanità saprà adattarsi di nuovo ad un mondo pulito e senza veleni. 'Dobbiamo sopravvivere', recita l'ultima battuta del *manga*: un imperativo dettato dall'ottimismo della volontà in un racconto ormai completamente permeato dal pessimismo della ragione": A. Bencivenni, *op. cit.*, p. 61.

2. Hayao Miyazaki, *La città incantata* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*¹⁵, Giappone, 2001, col., 125').

Film prodotto dallo Studio Ghibli¹⁶, scritto e diretto da Miyazaki e liberamente ispirato al romanzo fantastico *Kiri no mukō no fushigi na machi* (tr. it.: *Il meraviglioso paese oltre la nebbia*, Kappa, Bologna, 2003; ed. più recente: *La città incantata al di là delle nebbie*, Kappalab, Ferrara, 2014) della scrittrice Sachiko

Minamata, una sindrome neurologica scoperta per la prima volta a Minamata nel 1956. Circa 2.265 vittime (fra cui 1.784 morte) sono state riconosciute al marzo 2001 e più di 10.000 hanno avuto risarcimenti dalla Chisso.

¹⁵ *Kamikakushi* in giapponese designa una scomparsa (o morte) di una persona a causa della collera di un *Kami* (nume).

¹⁶ Studio cinematografico di film d'animazione fondato nel 1985 a Tokyo da Miyazaki, Isao Takahata (cfr. punto 4), Toshio Suzuki (Nagoya/Giappone, 19 agosto 1948-) e Yasuyoshi Tokuma (Kanagawa/Giappone, 25 ottobre 1921 – Tokyo, 20 settembre 2000).

Kashiwaba (Miyako/Giappone, 9 giugno 1953-). Per 19 anni il lungometraggio di maggior successo in Giappone; Oscar per il miglior film d'animazione nel 2003.

Sinossi

Una bambina di 10 anni, Chihiro, sta traslocando in auto in un'altra città con i suoi genitori. Il padre prende una strada sbagliata e imbocca (seguito dalla moglie e dalla figlia, recalcitrante) un tunnel che sbuca in una radura con delle case. Il padre pensa di aver trovato uno dei parchi divertimenti aperti negli anni '90 e chiusi in seguito alla crisi economica. Superato il letto di un fiume in secca, i tre trovano un abitato deserto, composto solo da locali e ristoranti, e, su un bancone di un ristorante all'aperto, un ricco buffet. I genitori si siedono e cominciano ad abbuffarsi, pensando di pagare quando si presenterà qualcuno (sequenza 2.1). Chihiro, esplorando la zona, trova un grande complesso termale, chiamato Aburaya. Un ragazzo, Haku, le ordina di non entrarvi, ma, tornando indietro, Chihiro scopre che i genitori si sono trasformati in maiali (sequenza 2.2), ma non riesce ad attraversare il fiume, ormai in piena.

Cala la notte. Numerosi spiriti iniziano ad affollare le vie, mentre Chihiro si accorge che sta lentamente diventando invisibile. Haku le fa mangiare una bacca che la rende di nuovo tangibile e le spiega che l'unico modo per non essere catturata dagli uomini di Yubaba, la maga che dirige il complesso termale, è di trovarsi un lavoro al suo interno.

Grazie all'aiuto dello *yōkai*¹⁷ Kamaji (una specie di ragno fuochista) e della dipendente Lin, Chihiro riesce a farsi assumere da Yubaba, che, però, la rinomina Sen, dopo averla privata del suo nome, senza il quale non può abbandonare la città incantata.

Durante il primo giorno di lavoro, vedendola fuori sotto la pioggia, Sen fa entrare nelle terme una misteriosa creatura mascherata, chiamata Kaonashi (Senza-Volto), che le regala varie tavolette di sali profumati da bagno. Grazie ai sali da bagno e all'aiuto di Lin, ripulisce un apparente "Spirito del cattivo odore" (sequenza 2.2.1), che alla fine si rivela essere il dio di un fiume inquinato (sequenza 2.2.2) e le dona una polpetta di emetico. Senza-Volto tenta un inserviente con dell'oro e lo divora; inizia a chiedere cibo e ad elargire oro a manciate.

Sen si accorge che alcuni *shikigami* (spiriti servitori) di carta attaccano Haku, sotto forma di drago, che si schianta nelle stanze di Yubaba, e lo raggiunge. Da uno *shikigami* compare Zeniba, sorella gemella di Yubaba, che trasforma il bebè di Yubaba, Bō, in un topo, sostituendolo con un bebè fantoccio, e rivela che Haku ha rubato da casa sua un sigillo, che contiene una potente maledizione, ma il drago taglia in due lo *shikigami* facendola svanire. Sen fa mangiare ad Haku, collassato nella stanza delle caldaie, metà polpetta di emetico, facendogli vomitare il sigillo. Sen fa mangiare l'altra metà della polpetta di emetico a Senza-Volto, diventato obeso a furia di mangiare cibo e inservienti; in preda a conati di vomito, Senza-Volto s'infuria, distrugge tutto quel che trova e insegue la ragazzina per tutto il complesso termale, finché non perde progressivamente peso tornando al suo aspetto abituale.

Yubaba incolpa Sen di aver lasciato entrare Senza-Volto e minaccia di uccidere i suoi genitori, ma poi accetta di liberarli insieme a Sen come ricompensa se le riporterà indietro Bō.

Sen e Senza-Volto prendono il treno per andare a restituire il sigillo a Zeniba, che rivela che l'amore di Sen per Haku ha spezzato la maledizione e le dona un nastrino per capelli. Haku, in forma di drago, riporta indietro Sen e Bō, mentre Senza-Volto decide di restare con Zeniba. Lungo il volo di ritorno, Sen ricorda ad Haku che da piccola era caduta nel fiume Kohaku, che rivela essere il vero nome di Haku, che così, recuperando il suo vero nome, si sottrae al potere di Yubaba; a sua volta, Haku rivela di essere stato lui a salvare la bambina nel fiume e di essere lo spirito del fiume Kohaku, che Sen gli comunica essere stato interrato in seguito per costruirvi palazzi (sequenza 2.3).

Come condizione perché Sen e i genitori possano lasciare il mondo degli spiriti, Yubaba la sottopone alla prova di riconoscere i suoi genitori tra un gruppo di maiali; Sen afferma che non ne fan parte e così spezza l'incantesimo e ridiviene Chihiro. Kohaku l'accompagna al fiume in secca; i due si promettono di rivedersi un giorno. Attraversato il fiume, Chihiro raggiunge i suoi genitori che, tornati normali, non ricordano nulla delle recenti vicissitudini. Solo il nastrino per capelli rimane come segno tangibile dell'esperienza di Sen. I tre risalgono in auto e ripartono.

Sequenze filmiche selezionate

¹⁷ Creatura soprannaturale della mitologia giapponese.

2.1 Dalla macrosequenza iniziale sullo pseudo Parco dei divertimenti [Cap. 2 *IL PARCO DEI DIVERTIMENTI* nel DVD omonimo, Universal Pictures, Roma, 2008, DVD n. 1]: due brevi sequenze

2.1.1 Sequenza dei genitori che si abbuffano al ristorante dello pseudo Parco dei divertimenti

Vedendo i grandi recipienti traboccanti di cibi, la madre esclama “Questa sì che è una sorpresa!”. Il padre grida “C’è qualcuno qui? È aperto il ristorante?”. La madre dice “Chihiro, vieni, sembra tutto squisito!”. Il padre ripete “C’è qualcuno?”. La madre soggiunge “Lo devi proprio mangiare” e poi “Tesoro, non ti preoccupare, possiamo pagare il conto quando tornano”. Il padre “Ben detto! Sembra davvero tutto appetitoso”. La madre “Chissà cos’è. Delizioso... Chihiro, lo devi proprio mangiare”. Chihiro ribatte “Non voglio, ci mettiamo nei guai! Andiamo via da questo posto! Non lo voglio!”. Il padre ribatte “Non ti preoccupare! C’è qui il tuo papà. Ho le carte di credito e i contanti”. E la madre, di rincalzo: “Non vuoi neppure assaggiarlo. Provalo, è tenerissimo”. Chihiro esclama “Mamma, papà, ma che fate?”.

[Dalla battuta (inclusa) della madre di Chihiro “Questa sì che è una sorpresa!” (8’27” ca.) fino all’uscita di Chihiro dal ristorante, poco dopo la sua battuta “Mamma, papà, ma che fate?” (9’42” ca): **1’02”** ca]

2.1.2 Chihiro ritrova i genitori trasformati in maiali

Chihiro cerca di scuotere il padre, trasformato, come la madre, in un enorme maiale: “Avanti, basta mangiare! Papà, andiamo via da questo posto!”. Il padre, per prendere altro cibo, fa cadere a terra piatti e cibi. Si vede e sente schiacciare un frustino. Il padre cade emettendo un rantolo. Chihiro urla, inorridita, mentre compagno delle ombre, e scappa gridando “Mamma, papà, dove siete?”.

[Dal rientro di Chihiro al ristorante, subito prima della sua battuta “Avanti, basta mangiare!” (12’03” ca), fino alla battuta (inclusa) di Chihiro “Mamma, papà, dove siete?” (12’36” ca): **33”** ca]

2.2 Dalla macrosequenza dal lavaggio dello pseudo “spirito del cattivo odore” (in realtà un Dio del fiume) [cap. *IL DIO DEL FIUME* del DVD cit.]: due brevi sequenze

2.2.1 Entrata nella vasca dello pseudo “Spirito del cattivo odore”

Preceduto da Sen, lo Spirito del cattivo odore avanza seminando il panico fra gli inservienti, che si turano il naso per non sentirne la puzza. I liquidi di due tazze portate da Lin assumono un aspetto fangoso, mentre Yubaba si affaccia dalla galleria soprastante gridando “Aprite le finestre, aprite tutto!”. Lo Spirito del cattivo odore entra nella vasca, provocando un’ondata che travolge Sen.

[Dall’ingresso dello Spirito del cattivo odore preceduto da Sen (1h00’22” ca) all’ondata provocata dall’ingresso nella vasca da parte dello Spirito del cattivo odore (1h00’56”ca): **34”** ca]

2.2.2 In seguito alla difficoltosa opera di pulizia da parte di Sen, dallo pseudo “Spirito del cattivo odore” escono una bicicletta e tanti altri rifiuti ferrosi; Yubaba esclama “Come pensavo! Ancora tutti insieme!”, mentre vari inservienti aiutano Lin e Sen a tirar fuori i rifiuti stipati nel corpo dello “Spirito del cattivo odore”. Alla fine un’ondata travolge Sen, mentre Linle grida “Sen, se mi senti, dove sei?”. Al termine compare una maschera del dio del fiume, che dice a Sen: “Sei stata brava!”.

[Dall’estrazione del manubrio di bicicletta (1 h.04’00” ca) alla battuta (inclusa) del dio del fiume a Sen “Sei stata brava!” (1h05’00” ca): **1’00”** ca]

2.3 Sequenza della rivelazione della vera identità (lo spirito del fiume Kohaku) di Haku [cap. *LO SPIRITO DEL FIUME* del DVD cit.]

Haku in forma di drago volante bianco riporta in volo alle Terme Sen e il topo Bō.

“CHIIHIRO: Haku, mi sono appena ricordata una cosa successa tanto tempo fa. Potrebbe aiutarti. Quand’ero piccola m’è caduta una scarpa nel fiume. Per riprenderla sono caduta dentro anch’io. Pensavo che sarei annegata, ma l’acqua mi ha riportata a riva. Adesso mi sono ricordata. Il nome di quel fiume era Kohaku. Il tuo vero nome è Kohaku! Ah!

Kohaku: Grazie, Chihiro, ce l’hai fatta! Adesso ricordo tutto! Ero lo spirito del fiume Kohaku!

CHIIHIRO: Uno spirito del fiume?

KOHAKU: Il mio nome è Kohaku.

CHIIHIRO: L’hanno prosciugato, quel fiume. Ora ci sono solo palazzi.

KOHAKU: Ecco perché non trovo più la strada di casa! Ricordo quando da piccola sei caduta nel fiume. Mi ricordo anche la tua scarpetta rosa.

CHIIHIRO: Allora tu mi hai riportato a riva, mi hai salvato la vita! Eri buono, lo sapevo. Lo sapevo!”:

Valeria Arnaldi, *La città incantata. Il film da premio Oscar di Hayao Miyazaki*, Ultra, Roma, 2019, p. 55.

Quando Kohaku recupera il nome, da drago volante si trasforma in ragazzo, che volteggia tenendo per mano Sen.

[Dall'inizio della battuta (inclusa) di Sen "Haku, mi sono appena ricordata una cosa successa tanto tempo fa" (1h53'40" ca) fino alla battuta (inclusa) di Sen "Eri buono, lo sapevo. Lo sapevo!" (1h54'51" ca): **1'11"** ca]

Genesi del film

“È il ricordo di una giornata trascorsa alle terme con i genitori, quando era bambino, a guidare la creatività di Hayao Miyazaki verso gli scenari e le suggestioni della storia che poi diventerà *La città incantata* [...]”: V. Arnaldi, *op. cit.*, p. 7.

“È il 2001 quando Miyazaki, dopo uno dei tanti annunci di fine carriera poi non rispettati, porta al cinema il lungometraggio *La città incantata*, liberamente ispirato al romanzo *Il meraviglioso paese oltre la nebbia* (*Kiri no mukō no fushigi na machi*) di Sachiko Kashiwaba”: *ivi*, pp. 8.

“La bimba nel romanzo di Sachiko Kashiwaba, su consiglio del padre, va a trascorrere le vacanze nella Valle della Nebbia presso la pensione di un'anziana signora, dove scopre di dover lavorare per poter rimanere. E così diventa più responsabile e matura. Non è l'unico spunto per il regista nipponico. Guardando l'avventura della protagonista del film, Chihiro, che entra in un mondo magico dove la fantasia si confonde con la realtà e la strada di casa non è semplice da trovare, non è difficile pensare ad *Alice nel Paese delle Meraviglie*¹⁸. [...] Il lungometraggio rimanda pure, per taluni aspetti, al film *Il mago di Oz* (*The Wizard of Oz*) diretto, nel 1939, da Victor Fleming. Chihiro, come Dorothy¹⁹, si trova in una realtà che non conosce, deve scoprire il modo di tornare a casa, lungo il suo percorso stringe amicizie, sperimentando la forza del gruppo, riuscendo a raggiungere il suo obiettivo e aiutando pure gli altri a realizzare i propri desideri”: *ivi*, pp. 10 e 11.

“È stato proprio riflettendo sulle bambine e il loro rapporto con l'idea di coppia che [Miyazaki] ha deciso di realizzare il film [...]. L'intento del regista, infatti, quando costruisce storie e personaggi al femminile è offrire alle ragazze una prospettiva alternativa a quella comune. La letteratura per giovanissime parla di sentimenti, amore, relazioni, primi batticuori. Ma lui, che trascorre le vacanze in famiglia e vede giocare le bambine, sa bene che quello che sognano le preadolescenti è altro. Non si immaginano già mogli, madri, compagne. No. Possono e vogliono essere altro, fare altro. Desiderano l'avventura, esattamente come i loro coetanei. Ed è quella che offre loro Miyazaki, rendendole protagoniste delle storie e lasciando, a sorpresa, il ruolo di comprimari, comunque compagni e complici, agli uomini, tentando di compensare così secoli di 'educazione' alla disparità di genere. Hayao guarda alle ragazzine che conosce, alla realtà contemporanea dell'infanzia, la indaga e illustra”: *ivi*, p. 32.

“Il lavoro [...] è tema che Miyazaki non può trascurare [...]. Chihiro accetta un lavoro umile. Non potrebbe aspirare ad altro. È troppo giovane, non ha competenze ed è [...] ritenuta inferiore, un ingombro. [...] È costretta a firmare un contratto che non legge, di cui non conosce le condizioni, in cui non c'è spazio per i suoi diritti. La vita è l'unico 'privilegio' che le viene concesso e la sua conquista non è necessariamente duratura. Lo spiega Haku: se non lavorerà bene, potrà essere uccisa. [...] Non si menziona alcun salario nel lungometraggio. [...] Viene privata del suo nome [...] e della sua identità. [...] Il primissimo incarico è pulire i pavimenti. [...] Ogni inserviente ha la sua 'corsia', che deve pulire, andando avanti e indietro. È un lavoro frastornante, che spezza il fisico e l'animo, in cui ogni lavoratore vede solo la propria parte del

¹⁸Lewis Carroll (Charles Lutwidge Dodgson, Daresbury/Inghilterra, 27 gennaio 1832 – Guilford/Inghilterra, 14 gennaio 1898) pubblicò il romanzo *Alice's Adventures in Wonderland*, MacMillan and Co., Londra, 1865 (prima tr. it. di Teodorico Pietrocola-Rossetti: *Le avventure d'Alice nel paese delle meraviglie*, Loescher, Torino, 1872). Su tale romanzo, con alcuni elementi aggiuntivi tratti dal romanzo successivo *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* MacMillan and Co., Londra, 1872 (prima tr. it. di Giuliana Pozzo: *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, Hoepli, Milano, 1947), si basò il film di animazione *Alice in Wonderland / Alice nel Paese delle Meraviglie* (USA, 1951, col., 75') di Clyde Geronimi (Clito Enrico Geronimi, Chiavenna/SO, 12 giugno 1901 – Newport Beach/USA, 24 aprile 1989), Hamilton Luske (Chicago, 16 ottobre 1903 – Bel Air/USA, 19 febbraio 1968) e Wilfred Jackson (Wilfred Emmons Jackson, Chicago, 24 gennaio 1906 – Los Angeles, 7 agosto 1988), prodotto dalla Walt Disney Productions.

¹⁹ Protagonista del film *The Wizard of Oz / Il mago di Oz* (USA, 1939, col., 1939) di Victor Fleming (Victor Lonzo Fleming, La Cañada Flintridge/USA, 23 febbraio 1889 – Cottonwood/USA, 6 gennaio 1949), ispirato al romanzo per ragazzi *The Wonderful Wizard of Oz*, George M. Hill Company, Chicago, 1900 (prima tr. it. di Nini Agosti Castellani: *Il meraviglioso mago di Oz*, S.A.I.E., Roma, 1944) di L. Frank Baum (Lyman Frank Baum, Chittenango/USA, 15 maggio 1856 – Glendale/USA, 6 maggio 1919).

‘progetto’ complessivo. Il principio è quello disumanizzante della catena di montaggio novecentesca, che, in nome della massimizzazione del profitto, spersonalizzò il lavoro”: *ivi*, p. 64.

“Nel momento stesso in cui condanna il sistema che sfrutta l’uomo, Miyazaki si riconosce in esso: ‘Io m’identifico con Kamaji mentre Yubaba è il Signor Suzuki, il presidente della Ghibli. Il funzionamento e l’organizzazione del bagno termale sono in effetti molto simili a quelli della nostra società. Chihiro potrebbe essere considerata una giovane disegnatrice che è venuta a trovarci. Quando arriva, si imbatte in Yubaba che urla e impartisce ordini a tutti. Nel frattempo, Kamaji è costretto a lavorare moltissimo per obbedire agli ordini di Yubaba. Ha talmente tanto lavoro che non gli bastano più le braccia e le gambe per finirlo. Per quanto riguarda Chihiro, deve rendersi utile se non vuole che Yubaba la faccia sparire per sempre, vale a dire la licenzi’.

Gli ideali politici di Miyazaki nel film sono evidenti, seppure non esplicitamente dichiarati. Ispirato dagli ideali marxisti, Miyazaki nel periodo alla Toei²⁰ ha combattuto varie battaglie sindacali. Giustizia e diritti sono concetti chiave della sua filosofia. Idee socialiste ricorrono spesso nei suoi primi lavori e alcuni concetti sopravvivono anche quando, agli inizi degli anni Novanta, abbandona il marxismo. Nel lungometraggio, il regista condanna il consumismo, negli eccessi dei genitori di Chihiro, e il capitalismo, mostrando il sistema di sfruttamento che alimenta. Il lavoro non è più qualcosa che nobilita, in questo contesto. Rimane misura del ‘valore’ dell’uomo, non filosoficamente però, bensì come strumento per calcolare il cosiddetto capitale umano. Quanto vale la vita di un uomo?, è questa la domanda che corre sottotraccia nel film. E quanto quella di una bambina?”: *ivi*, p. 69.

3. Hayao Miyazaki, *Ponyo sulla scogliera* (*Gake no ue no Ponyo*, Giappone, 2008, col., 101’).

Film prodotto dallo Studio Ghibli, scritto, diretto e sceneggiato da Miyazaki e basato sul racconto *Iya Iya En* (Fukuinkan Shoten, Bunkyō/Tokyo, 1962) della scrittrice Rieko Nakagawa (Rieko Ōmura, Sapporo/Giappone, 29 settembre 1935-).

Sinossi

Dalla prua del suo sottomarino, Fujimoto (una specie di scienziato/mago di origine umana) versa con un contagocce gocce dell’acqua della vita nel mare, facendo crescere plancton e meduse. Da un oblò furtivamente esce una pesciolina rossa dal volto umano, seguita da moltissime sorelline, a cui impone di non fare rumore e di tornare dentro il sottomarino, prima di congedarsi con un bacio. Nascondendosi dentro una piccola medusa, sale su una medusa più grande e insieme a un banco di meduse, sale verso la superficie, vede una casa su una scogliera e un bambino che scende a riva con una barchetta in mano.

Finisce nella rete a strascico di un peschereccio, insieme a molta spazzatura del fondale, rimanendo incastrata con la testa in un barattolo di vetro e riuscendo a liberarsi della rete, ma non del barattolo, finendo davanti al bambino che aveva intravvisto, che la recupera e la libera dal barattolo rompendolo con un sasso e ferendosi leggermente a un pollice. La pesciolina gli lecca la ferita.

Risalito a casa il bambino mette la pesciolina in un secchiello verde e lo riempie d’acqua. Risa, la madre del bambino (che chiama Sōsuke) parte in auto con lui e il secchiello verde con la pesciolina, che Sōsuke promette di proteggere e chiama Ponyo perché è tutta tonda e soffice e sa fare le magie (la ferita leccata è nel frattempo sparita). Ponyo piace alla signora Yoshie e Noriko, anziane ospiti della Casa dei girasoli, la casa di riposo (dove lavora Risa) attigua all’asilo frequentato da Sōsuke, mentre la signora Toki la trova un orrendo pesce dalla faccia umana, che preannuncia uno tsunami.

Sōsuke porta il secchiello con Ponyo sulla riva del mare e Ponyo gli dice “A Pokio... Sōsuke... piace!”. Fujimoto invia dei pesciacqua a circondare Sōsuke e a portargli via Ponyo. La sera Risa e Sōsuke tornano nella casa sulla scogliera. Il marito di Risa, Koichi, capitano di una nave, avverte che quella sera non può tornare a casa; per farsi perdonare illumina la nave di mille colori. La mattina dopo, nel vivaio dentro una torre sottomarina di corallo nel mare, Fujimoto cerca di decontaminare, dentro una bolla, la pesciolina, che chiama Brunhilde, mentre lei afferma di essere Ponyo e di voler diventare un essere umano e, usando il suo potere magico, si fa spuntare gambe e braccia rudimentali, dicendo “Vado da Sōsuke!”. Fujimoto, bevendo l’acqua della vita da alcune ampole, riesce a riportare Ponyo allo stato di pesce e a rinchiuderla in una grande sfera d’acqua insieme alle sue sorelline; poi scende a versare l’elisir della vita dentro il pozzo dorato dell’acqua della vita entrando per una porta che non si chiude bene e che si ripromette di aggiustare più tardi.

²⁰ Fra il 1963 e il 1971 Miyazaki lavorò alla Toei Doga, destinata a diventare la più importante compagnia di animazione di tutta l’Asia.

Fujimoto esce per andare a chiamare “quella persona” (come chiama Gran Mamare) e le sorelline ne approfittano per roscchiare la bolla e liberare Ponyo, che riacquisisce gambe e braccia. Usando la magia, Ponyo buca la grande sfera d’acqua, provocando l’irruzione di acqua e pesci. Cercando un appiglio, gira la maniglia della porta di accesso e finisce, insieme a vari pesci, dentro il pozzo dorato, diventando un essere umano. Pesci, Ponyo e sorelline iniziano rapidamente a risalire. Un gruppo di pesciacqua provoca uno tsunami, che sballotta la nave di Koichi, che vede Ponyo correre sulle onde.

Ponyo ferma l’auto in cui Sōsuke e sua madre Risa stanno rientrando a casa e abbraccia Sōsuke. La sera stessa Risa lascia a casa il figlio e Ponyo per tornare alla Casa dei girasoli, preoccupata per lo *tsunami* e per le anziane.

Rispondendo alla chiamata di Fujimoto, una grande, coloratissima e bellissima donna, Gran Mamare, si dirige verso il sottomarino, dove Fujimoto l’aspetta. Al suo passaggio, Kōichi riconosce in lei la Dea della Misericordia. Fujimoto è spaventato perché i satelliti hanno cominciato a cadere e Ponyo, usando la magia a suo piacimento. Ha spalancato una voragine sul mondo. Gran Mamare cerca di tranquillizzarlo dicendo “Caro, lascia che Ponyo rimanga umana” e “Se l’animo del bambino non esiterà, Ponyo diverrà umana, in cambio dei suoi poteri magici”. All’obiezione di Fujimoto “Ma se dovesse fallire, Ponyo diventerebbe schiuma del mare”, Gran Mamare replica “In fondo veniamo tutti dalla schiuma del mare”.

La mattina dopo, Sōsuke e Ponyo, avendo scoperto che la maggior parte della terra attorno alla casa è stata sommersa dal mare, decidono di raggiungere Risa alla Casa dei girasoli. Con l’aiuto della magia, Ponyo trasforma la barca giocattolo di Sōsuke in un’imbarcazione, con cui navigano verso la casa di riposo, ma poi, esausta per aver sovrautilizzato i suoi poteri magici, sviene, mentre, priva della magia, la barca ridiventa un giocattolo subito dopo l’approdo a riva di Sōsuke e Ponyo (nel frattempo ridestatasi). I due, cercando Risa, entrano in un tunnel, alla fine del quale Ponyo torna a essere un pesce. I due vengono inglobati dai pesciacqua, insieme alla signora Toki, e portati al riparo di una medusa gigante, che avvolge la Casa dei girasoli, dove ritrovano Risa e le altre anziane della Casa dei girasoli; nel frattempo Gran Mamare ha avuto una lunga conversazione privata con Risa.

Gran Mamare chiede a Sōsuke se sia in grado di amare Ponyo, a prescindere dalla sua forma umana o di pesce, e Sōsuke risponde che l’ama in qualsiasi forma. Gran Mamare comunica a Ponyo che, scegliendo una volta per tutte di essere umana, dovrà rinunciare ai suoi poteri magici; Ponyo si dice d’accordo (sequenza 3.1.1). Gran Mamare la rimpicciolisce, la racchiude in una bolla e la dà a Sōsuke, informandolo che, una volta arrivati in superficie, baciare Ponyo ne completerà la trasformazione in essere umano. L’equilibrio della natura è così ripristinato e le navi precedentemente bloccate tornano in porto. Quando Kōichi approda con la sua nave, Ponyo bacia Sōsuke, completando così la propria trasformazione in essere umano (sequenza 3.1.2).

Sequenze filmiche selezionate

3.1 Macrosequenza finale [Cap. 11 del DVD omonimo, Lucky Red Home video, Roma, 2009, DVD n. 1]: due sequenze

3.1.1 Sōsuke dichiara di amare Ponyo in ogni forma e Ponyo rinuncia alla magia per diventare umana

A Gran Mamare che gli chiede “Tu sei il signor Sōsuke, non è vero?” Sōsuke risponde, inchinandosi “Buon giorno, Lei è la mamma di Ponyo”. E Gran Mamare “Signor Sōsuke, nel suo desiderio di diventare umana, Ponyo ha aperto un varco magico. Ma affinché diventi un essere umano, è necessario che un bimbo la accetti... pur conoscendo la sua vera forma. Tu sapevi che lei era un pesce?”. Dopo la risposta affermativa di Sōsuke, Gran Mamare prosegue “Poiché ha leccato il tuo sangue, Ponyo è diventata un uomo-pesce”. E Sōsuke “Ma certo, capisco! Ponyo, vede... mi aveva leccato una ferita, guarendola. È così che è diventata un uomo pesce!”. E Gran Mamare “Anche se la vera natura di Ponyo è quella di uomo-pesce, a te sta bene?”. Dopo che Sōsuke ha risposto “Sì, io voglio bene sia alla Ponyo pesce... che alla Ponyo uomo-pesce... che alla Ponyo umana! Voglio bene a tutte loro!”, Ponyo nuota intorno a Sōsuke e a Risa. Presa in mano Ponyo, Gran Mamare le chiede “Ponyo, per diventare umana dovrai rinunciare alla magia. Sei disposta a farlo?”; Ponyo annuisce e Gran Mamare la rimpicciolisce e chiude in una bolla e la offre a Sōsuke dicendogli “Quando arriverai in superficie, da’ un bacio alla bolla. Ponyo diventerà una bambina di cinque anni, proprio come te”. Il bambino le dice “Grazie, mamma di Ponyo”. Gran Mamare proclama “Signore e signori, lo squarcio del mondo è stato riparato!”

[Dalla battuta [inclusa] rivolta da Gran Mamare a Sōsuke “Tu sei il signor Sōsuke, non è vero?” (1h34’50” ca) o dall’arrivo immediatamente prima di Gran Mamare (1h34’48” ca) fino alla battuta [inclusa] di Gran

Mamare “Signore e signori, lo squarcio del mondo è stato riparato” e alla partenza immediatamente successiva di Gran Mamare (1h37’08” ca): **2’18”** ca]

3.1.2 Rientro sulla terraferma e bacio finale fra Ponyo e Sōsuke

Dopo la stretta di mano fra Fujimoto e Sōsuke, Risa avvista la nave di Kōichi che approda al porto ed esclama “È la nave di Kōichi! Kōichi, ehi, ehi!”. Kōichi dice “Ah, è Risa! E c’è anche Sōsuke, ehi, ehi!”. Sōsuke si rivolge a Ponyo, contenuta nella bolla, così “Ponyo, quella è la nave di Kōichi!”; al che Ponyo bacia Sōsuke, facendo dissolvere la bolla e rimanendo sospesa per aria, e si trasforma in una bambina. Segue un *fondue* finale.

[Dalla battuta (inclusa) di Sōsuke “Ponyo, quella è la nave di Kōichi!” (1h38’54” ca) fino al bacio finale fra Ponyo e Sōsuke e al *fondue* finale (1h39’07” ca): **32”** ca]

Genesi del film

“Regista e produttore [Toshio Suzuki] condividono l’idea di portare sullo schermo *Iya Iya En*, scritto da Nakagawa Rieko e illustrato dalla sorella Yamawaki Yuriko. Il libro racconta le avventure di un gruppo di bambini dell’asilo ed è popolarissimo in Giappone. L’idea dell’asilo stimola molto il regista: tanto più che si sposa col progetto di realizzarne uno vero, destinato ad ospitare i figli dei dipendenti dello Studio Ghibli. Tanto che, mentre il proposito dell’adattamento del libro finisce per sfumare, l’asilo viene effettivamente creato vicino all’atelier Nibariki di Miyazaki”: A. Bencivenni, *op. cit.*, p. 162.

“[...] è ora una gita aziendale a Tomo – un piccolo paese nella zona di Setonai-kai, nel mare interno del Giappone – ad ispirare il regista. Colpito come tutti dal ricordo drammatico dello tsunami devastante del 2004, il regista si trova invece di fronte a un mare ondoso e placido, molto diverso dalle acque dell’oceano. Anche se non si considera un ecologista, in lui sente rinnovarsi quell’anelito di riconciliazione, già tante volte espresso nei suoi film, fra una umanità colpevole e una natura temibile ma alla fine clemente. Quel luogo lo colpisce così tanto, che decide di fermarvisi due mesi, trascorsi in una casa sulla scogliera. Al suo ritorno a Tokyo, propone a Suzuki un film dal titolo provvisorio ‘L’asilo sulla scogliera’. L’idea di base è semplice: una pesciolina rossa si arena sulla riva e finisce prigioniera in un barattolo; arriva in suo soccorso un bambino di cinque anni che la libera e i due si innamorano l’uno dell’altra. Per il carattere della protagonista si ispira a Fuki, la figlioletta del suo capo-animatore Katsuya Kondo. Molti dei collaboratori dello staff di Miyazaki hanno bimbi piccoli e il vecchio regista vuole dedicare a loro questo film. L’esile spunto iniziale cresce man mano come una marea, seguendo l’ispirazione dell’autore, che come di consueto procede senza una vera e propria sceneggiatura, prima di approdare alla sua versione definitiva”: *ivi*, p. 163.

“Per uno spettatore occidentale, è ovvia ed evidente la parentela di *Ponyo* con la favola e il cartone della *Sirenetta*²¹. Ad essa l’accomunano tematiche che sono però tipiche di archetipi favolistici universali: come quello dell’amore che impone il distacco dal proprio clan di appartenenza o la rinuncia al potere magico per potersi umanizzare. Miyazaki aveva letto la favola di Andersen quando aveva nove anni, rimanendone molto colpito: ‘Quella storia deve essermi rimasta dentro in un modo che non avevo immaginato’, ha dichiarato il regista. ‘Ho capito che aveva influenzato la sceneggiatura di *Ponyo* solo dopo averla scritta. Ricordo che fin da piccolo mi chiedevo: ‘Perché gli uomini hanno un’anima e gli uomini-pesce no?’” (*ivi*, p. 166).

“La suggestione della *Sirenetta* si arricchisce e si fonda [*sic per: fonde*], nella fantasia del regista giapponese, con l’antica leggenda di Urashima Taro. La favola racconta di un pescatore il quale, salvata una bellissima tartaruga, viene ricompensato dal Re del Mare divenendo ospite nel palazzo del Drago, un paradiso acquatico dove vive finché non viene sopraffatto dalla nostalgia di casa. Al suo ritorno però, il pescatore scopre che il tempo sulla terra scorre molto più veloce che negli abissi e non ritrova nessuna delle persone care che aveva lasciato partendo: finisce così per invecchiare di colpo e morire sulla spiaggia da dove era partito anni addietro”: *ivi*, p. 167.

“Sulla tavolozza il regista giapponese riesce anche a trovare i colori per evocare *La valchiria* di Wagner: ‘Quando Ponyo ritorna al mare cavalca le onde, esattamente come le valchirie: Brunilde mi sembrava il nome più adatto per lei’ [...]”: Maria Teresa Trisciuzzi, *Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia*, Carocci,

²¹ Hans Christian Andersen (Odense/Danimarca, 2 aprile 1805 – Copenaghen, 4 agosto 1875) pubblicò nel 1835 per la prima volta la fiaba *Den lille Havfrue* (*La Sirenetta*), da cui venne tratto il film d’animazione *The Little Mermaid / La sirenetta* (USA, 1989, col., 83’), prodotto da Walt Disney Feature Animation e diretto da Ron Clements (Ronald Francis Clements, Sioux City/USA, 25 aprile 1953-) e John Musker (John Edward Musker, Chicago, 8 novembre 1953-).

Roma, 2013, p. 59²². “*La valchiria (Die Walküre)* è la seconda delle quattro opere che costituiscono, assieme a *L'oro del Reno*, *Sigfrido* e *Il crepuscolo degli dei*, la tetralogia: *L'anello del Nibelungo* di Richard Wagner”: *ivi*, nota 27 a p. 59.

4. Isao Takahata (Ise/Giappone, 29 ottobre 1935 – Tokyo, 5 aprile 2018), *Pom Poko / Heisei tanuki gassen Ponpoko*²³ (Giappone, 1994, col., 119’).

L’espressione *ponpoko*²⁴ in giapponese è l’onomatopea del suono prodotto dai *tanuki*²⁵ quando percuotono i loro ventri (o i loro grandi testicoli) come tamburi, secondo una credenza molto diffusa in Giappone.

Sinossi

Verso la fine degli anni ’60, in Giappone, l’eccessivo sviluppo urbano causato dal Progetto Tama New Town porta a un disboscamento intensivo della collina di Tama, presso Tokyo, mettendo a rischio la sopravvivenza dei *tanuki* (sequenza 4.1). Nei primi anni ’90, i *tanuki* di tutte le colline di Tama, spronati dall’anziana Oroku (detta Palla di fuoco), smettono di combattersi fra loro e cercano invano di opporsi con tutti i mezzi (compresa l’arte del travestimento) all’urbanizzazione selvaggia. I *tanuki* appaiono agli umani come quadrupedi, ma, quando non sono visibili dagli umani, appaiono come bipedi (anche vestiti).

Il Consiglio patriarcale decide di studiare la natura degli umani e di insegnare ai giovani *tanuki* l’arte magica del “trasformismo”, che consente loro di cambiare il proprio aspetto, sabotando i lavori degli umani. Tuttavia, il progetto urbanistico va avanti egualmente; allora i *tanuki* inviano dei messaggeri a chiedere aiuto ai patriarchi di altre regioni.

Dopo un po’ uno dei messaggeri torna insieme a tre anziani *tanuki* della lontana isola di Shikoku (dove i *tanuki* sono venerati dagli umani), ossia Kincho IV, il pelato di Yashima e Inugami Gyobu, che organizzano una grande parata di spettri per le strade della città per far credere agli umani che sia infestata dagli spiriti. Tuttavia, durante la parata Gyobu muore a causa dello sforzo eccessivo; il giorno dopo, un ricco imprenditore rivendica pubblicamente la parata come una propria manifestazione pubblicitaria a favore del suo parco dei divertimenti.

I *tanuki*, in preda a rabbia e sconforto, cominciano a dividersi in gruppi indipendenti. Gonta si dedica all’ecoterrorismo, ma resta ucciso insieme ad altri *tanuki* in uno degli scontri. Un altro gruppo tenta di attirare l’attenzione dei *media* per implorare la salvaguardia della collina di Tama. Il pelato di Yashima crea un culto buddhista insieme ai *tanuki* incapaci di trasformarsi e si dirige verso la morte imbarcandosi con loro su una nave dorata. Kincho IV si vendica dell’imprenditore che si era arrogato il merito della parata degli spettri, attirandolo in un ristorante magico e derubandolo dei milioni di yen che intendeva usare per assumere i *tanuki* nel parco; poi, seguendo il consiglio di una volpe trasformista, decide di andare a vivere con gli umani sotto mentite spoglie.

Avendo capito l’impossibilità di contrastare gli umani, Shoukichi e i *tanuki* rimasti decidono di unire le ultime forze per creare una grande illusione, mostrando agli umani l’aspetto che la collina aveva prima dell’urbanizzazione. Gli umani, colpiti, decidono di trasformare parte dei terreni rimasti in parchi dedicati alla convivenza con i *tanuki*, ma ormai è troppo tardi. Infine, i *tanuki* capaci di trasformarsi decidono di iniziare una nuova vita in città in mezzo agli umani; mentre i *tanuki* incapaci di trasformarsi cercano di sopravvivere nei parchi cittadini o spostandosi in zone più periferiche e montagnose. Una notte, Shoukichi,

²² *Die Walküre* del musicista tedesco Richard Wagner (Wilhelm Richard Wagner, Lipsia, 22 maggio 1813 – Venezia, 13 febbraio 1883) fu rappresentata per la prima volta a Monaco di Baviera il 26 giugno 1870, sotto la direzione di Franz Wüllner, per volontà del re Ludwig II di Baviera e contro le intenzioni dell’autore. Brunilde (in norreno Brynhildr e in tedesco Brünhild o Brynhild) è un personaggio fondamentale di *Die Walküre*, nonché della mitologia norrena del *Nibelungenlied* (Canzone dei Nibelunghi) e della *Saga dei Völsungar* (Volsunghi). Il passo di Miyazaki cit. da M.T. Trisciuzzi è tratto da G. Casagrande, *Intervista ad una magica matita: Hayao Miyazaki*, 23 marzo 2009, in www.wuz.it/intervista-cinema/3133/hayao-miyazaki-regista-ponyo-sulla-scogliera.html (link non più in funzione, cit. in M.T. Trisciuzzi, *op. cit.*, nota 24 a p. 58).

²³ Letteralmente “Ponpoko, le battaglie dei tanuki del periodo Heisei” (era dell’imperatore Akihito, fra l’8 gennaio 1989 e il 30 aprile 2019).

²⁴ L’espressione è stata usata dapprima in una poesia (1919) del poeta giapponese Ujō Noguchi, trasformata nel 1925 nella canzoncina infantile *Shōjōji no Tanuki-bayashi* (letteralmente “Danza dei ventri/tamburi dei tanuki al Tempio Shōjōji” di Kisarazu/Giappone), su musica del compositore giapponese Shinpei Nakayama.

²⁵ Creature del folklore giapponese, ispirate al cane procione viverrino/*Nyctereutes procyonoides viverrinus*, un canide simile alle volpi.

diventato un impiegato, segue un *tanuki* in un tunnel e scopre, in un'area erbosa, una festa di *tanuki*, fra cui Ponkichi (sequenza 4.2). Ponkichi si rivolge agli spettatori per chiedere una maggior attenzione ai *tanuki* (e agli altri animali) incapaci di trasformarsi, preservando i loro *habitat* naturali. La panoramica finale rivela che l'area in cui si trovano i *tanuki* è un campo da golf, circondato da una vasta area urbanizzata.

Sequenze filmiche selezionate

4.1 Prima macrosequenza sul Progetto Tama New Town

La voce fuori campo del narratore (che più tardi si scoprirà essere il *tanuki* Shoikichi) dice: “I dintorni di Tokio, lanciati nel miracolo economico, per l'esuberante domanda di abitazioni, avanzavano in un disordinato sviluppo urbano nei terreni agricoli e nei boschi montani. Al posto di tale indiscriminato sviluppo urbano, a mo' del brucare dei vermi, per fornire lotti di edilizia residenziale e grande quantità di abitazioni, dal 1967 Tokio promosse il progetto 'Tama new town'. Superficie totale: 3000 ettari circa. Popolazione residente prevista: 300 mila unità. Ogni albero dei boschi montani tagliato, i monti raschiati, i rilievi livellati, le risaie e i campi ricoperti, casolari, un tempo, demoliti. Alterando completamente il profilo montuoso delle colline di Tama, si creò una gigantesca area fabbricabile su cui si disse di edificare un'enorme città dormitorio verde e spaziosa in un grande piano di sviluppo mai visto prima in tempi antichi o moderni”: Cristina Cardia, Pom Poko, *il lato oscuro dell'urbanizzazione giapponese negli anni del boom economico*, in *Abitare. Approcci interdisciplinari e nuove prospettive*, a cura di Luciano Boi, Andrea Cannas e Luca Vargiu, UNICApres, Cagliari, 2019, pp. 100-113, cit. a p. 108.

[Dalla battuta (inclusa) della voce fuori campo “I dintorni di Tokio, lanciati nel miracolo economico, per l'esuberante domanda di abitazioni, avanzavano in un disordinato sviluppo urbano nei terreni agricoli e nei boschi montani” (cap. 1 del DVD omonimo, Lucky Red Homevideo, Roma, 2011, 5'10" ca) fino alla battuta (inclusa) della voce fuori campo “Alterando completamente il profilo montuoso delle colline di Tama, si creò una gigantesca area fabbricabile su cui si disse di edificare un'enorme città dormitorio verde e spaziosa in un grande piano di sviluppo mai visto prima in tempi antichi o moderni” (5'57" ca): **47" ca]**

4.2 Nella **macrosequenza** finale, i *tanuki* creano un'illusione ottica riportando il paesaggio di Tama com'era prima dell'urbanizzazione. Gli umani fanno qualche piccolo passo per la convivenza coi *tanuki* creando alcuni parchi urbani, ma parecchi *tanuki* vengono investiti dalle auto. Allora alcuni *tanuki*, fra cui il giovane Shoukichi, scelgono di assumere sembianze umane per condividere la vita quotidiana degli umani, mentre altri, come il suo amico Ponkichi, non riescono a trasformarsi in esseri umani e quindi hanno una vita più difficile e rischiosa.

La voce fuori campo del narratore Shoukichi dice: “Lo sviluppo di New Town viene portato avanti tutt'ora senza intoppo. Col passare di giorni e mesi anche la città si fa man mano più placida, e anche per gli umani mi pare diventata un posto piuttosto buono in cui vivere. [...] Peraltro in questa vicenda il nostro esserci mostrati dinanzi agli umani, in quanto ai risultati, ha generato un effetto terribilmente buono: con colorite espressioni retoriche come ‘vivere in coesistenza con i tanuki’ la cosa è stata ripresa dai giornali, e da lì, valorizzando i terreni attorno allo sviluppo urbano, preservandoli nella forma degli originali boschi montani, si è andati come a creare dei parchi. Però per noi ormai era troppo tardi, lo spazio era troppo stretto per continuare a viverci: una parte di noi valicò la montagna, spostandosi a vivere in una zona con ancora tanti boschi montani e campi coltivati, chiamata Machida. Ma anche lì chiaramente c'erano dei *tanuki*, che in più, stretti all'angolo dallo sviluppo urbano – rimanevano uccisi dagli incidenti stradali – stavano passando dei giorni difficili. E così noi altri, in ultimo, abbiamo finito per prendere *quella* decisione. Proprio così, noi altri capaci di metamorfosi alla fine, così come le volpi, oggi giorno andiamo vivendo come umani. Io sono un impiegato, mia moglie Kiyō lavora in uno snackbar, c'è anche un *tanuki* terribile che ha avuto successo in campo immobiliare e si occupa impassibile di sviluppo urbano nelle foreste” (C. Cardia, *art. cit.*, cit. a pp. 109-110).

Una sera, rientrando a casa dal lavoro, Shoukichi vede dei *tanuki* non umanizzati infilarsi in un tunnel, vi entra e, quando ne esce, vede e sente che è in corso una festa di *tanuki* non umanizzati; riprendendo forma di *tanuki*, corre a riabbracciare il suo amico Ponkichi.

[Dalla ruspa piena di *tanuki* che viene sommersa dalla vegetazione (1h43'29" ca) fino alla battuta (inclusa) della bambina sul ponte al fratello “E aspettami, fratellone!” (1h50'22" ca): **6'53" ca]**

Spunti per una contestualizzazione storico del film

“Nel Giappone contemporaneo lo scontro tra tecnologia e natura si è ormai banalizzato in una urbanizzazione non per questo meno devastante in *Pom Poko* [...], diretto da Takahata ma prodotto da Miyazaki, si assiste allo scontro tra il popolo fatato dei tanuki e quello degli uomini. Nel mondo odierno è rimasto ben poco della antica forza degli spiriti delle foreste: gli animali sono in grado di operare semplici magie illusorie e mutare forma. [...] i tanuki cercano disperatamente di difendere il proprio habitat dalla crescente cementificazione della regione di Tokyo. Il loro canto del cigno, una onirica manifestazione di magia e illusione, non è compreso dagli uomini che lo considerano una mera trovata pubblicitaria di un circo. L’epilogo è per lo più tragico, la maggior parte dei tanuki soccombe allo scontro e solo una parte di essi riesce ad assumere sembianze umane e a vivere mimetizzato nel mondo degli uomini. Chi non è in grado di trasformarsi è confinato nei parchi e giardini della valle del fiume Tama. A questo filone appartengono *Only Yesterday* (*Omohide poro poro*, 1991)²⁶, in cui la protagonista dovrà scegliere tra la vita campestre e cittadina e *I sospiri del mio cuore* (*Mimi o sumaseba*, 1995), in cui un primo adattamento della canzone *Take me Home, Country roads*²⁷ canta l’avanzare del cemento nelle metropoli giapponesi a scapito della campagna”: Marco Casolino, *Scienza, tecnologia e natura in Miyazaki*, in *I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell’artista giapponese*, a cura di Matteo Boscarol, Mimesis, Milano-Udine, 2018 (II ed.; I ed.: ivi, 2016), pp. 69-85, cit. a pp. 76-77.

²⁶ *Pioggia di ricordi / Omohide poro poro* (Giappone, 1991, col., 118’) è un film di animazione di Isao Takahata (con Miyazaki come produttore esecutivo), basato sul *manga* omonimo di Hotaru Okamoto e Yūko Tone (Seirindō, Shibuya/Tokyo, 1988, voll. 2).

²⁷ *I sospiri del mio cuore / Mimi wo sumaseba* – letteralmente “Se tendi l’orecchio” - (Giappone, 1995, col., 111’) è un film di animazione di Yoshifumi Kondō (Gosen/Giappone, 31 marzo 1950 – Tachikawa/Giappone, 21 gennaio 1998), sceneggiato da Miyazaki e tratto dal *manga* omonimo disegnato da Aio Hiiragi (Kamifukuoka/Giappone, 22 novembre 1962-) e pubblicato nel 1989 nella rivista “Ribon”. La protagonista del film, Shizuku, canta *Concrete Road* (Strada di cemento), una versione umoristica (composta dalla figlia diciannovenne del produttore Toshio Suzuki e da Miyazaki) della canzone *country Take Me Home, Country Roads*, scritta da John Denver (Henry John Deutschendorf Jr., Roswell/USA, 31 dicembre 1943 – Monterey/USA, 12 ottobre 1997), Bill Danoff (William Thomas Danoff, Springfield/USA, 7 maggio 1946-) e Taffy Nivert (Mary Catherine “Taffy” Nivert-Danoff, Wasington/USA, 25 ottobre 1944-), inizialmente registrata da John Denver e incisa nel suo album LP *Poems, Prayers and Promises* (1971).