



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale  
in Lingue, Economie e Istituzioni  
dell'Asia e dell'Africa Mediterranea

ordinamento ex D.M. 270/2004

**Tesi di Laurea Magistrale**

**Oltre i limiti della realtà:  
Kon Satoshi e Morimoto Kōji**

**Relatore**

Ch. Prof. Maria Roberta Novielli

**Correlatore**

Ch. Prof. Davide Giurlando

**Laureando**

Maura Valentini

Matricola

841221

**Anno Accademico**

2016 / 2017



# 要旨

数年前、私は『妄想代理人』というアニメを見たことがある。その作品はあのとき見ていたアニメに全く異なるもので、私を非常に驚かせた。一見普通のように見える探偵物語は次第に奇妙な展開になり、私はその魅力に引き込まれた。当時の私はそのアニメの監督をまだ知らなかったが、「このような作品を考え出すことができる人は素晴らしい映画人と言っても過言ではない」と思ったことをはっきり覚えている。小さい頃から新しい視線で見た現実について語る物語に興味があった。故に、私の卒業論文を夢、思い出、シュールレアリスムなどを使って違った現実を語る幻視的芸術家の今敏と森本晃司について書くことに決めた。

今敏と森本晃司はお互いに何の関係もないと考えられる。前者はマッドハウスと協力して海外でも有名な映画をつくり、後者は多岐にわたる才能を持つ芸術家で、主に短編映画で知られている。しかし、よく見ると二人には多くの共通点がある。この論文の目的は今と森本の作品を基にして二人の共通点を解説するということである。

はじめに、二人の社会文化的影響を示すために、歴史的背景と監督たちの経歴を短く説明する。次に、二人が協力して作った『Magnetic Rose』という映画を分析して、二人の主な特徴を見つける。その特徴は限界がない特別な現実観、テクノロジーの魅力、そして音楽や

比喻を使って表した物の意味が深まることである。最後に今と森本のさまざまな作品を分析し、二人の特徴を見つけて、検討する。

この研究は私の情熱から生まれたものであり、この論文を読んで今敏や森本晃司の作品に興味を持つ人が増えることを願う。

# INDICE

INTRODUZIONE .....	3
CAPITOLO 1. CONTESTO STORICO E SOCIO-CULTURALE.....	5
1.1. <i>Shinjinrui</i> : la “nuova razza” .....	5
1.2. I mondi incantati dello Studio Ghibli.....	7
1.3. Visioni post-apocalittiche .....	8
1.4. I fenomeni <i>okatu</i> e <i>hikikomori</i> .....	11
1.5. Società in mutamento ed evasione .....	15
CAPITOLO 2. GLI AUTORI.....	20
2.1. Kon Satoshi .....	20
2.2. Morimoto Kōji.....	25
CAPITOLO 3. <i>MEMORIES - MAGNETIC ROSE</i> .....	31
3.1. L’opera .....	31
3.2. La figura di Eva.....	35
3.3. La realtà e il ricordo .....	37
3.4. Il setting fantascientifico .....	39
3.5. La musica .....	41
CAPITOLO 4. L’ONIRICO E IL SURREALE .....	43
4.1. <i>Perfect Blue</i> : L’ossessione prende forma .....	43
4.2. <i>Paranoia Agent</i> : un mostro per poter evadere .....	50
4.3. <i>Paprika</i> : il sogno divora la realtà .....	56
4.4. <i>Apri la porta</i> : solo un sogno?.....	61

4.5. <i>Creatura Acustica Noiseman</i> : una realtà surreale .....	63
4.6. <i>Beyond</i> : flettere i limiti del possibile.....	65
4.7. <i>Dimensione Bomba</i> : una realtà senza regole .....	67
4.8. <i>18if</i> : intrappolati in un sogno .....	69
<b>CAPITOLO 5. IL FASCINO DELLA TECNOLOGIA .....</b>	<b>73</b>
5.1. Un'irresistibile minaccia .....	73
5.2. Internet: una dimensione alternativa .....	81
5.3. Tecnologia come struttura .....	83
<b>CAPITOLO 6. OLTRE L'IMMAGINE: MUSICA E SIMBOLISMO .....</b>	<b>86</b>
6.1. Musica è narrativa .....	86
6.2. Quando il suono è protagonista .....	90
6.3. Simbolismo come stile .....	91
6.4. Specchi, schermi e identità in Kon Satoshi .....	92
<b>APPENDICE: IMMAGINI .....</b>	<b>96</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>107</b>
FILMOGRAFIA.....	107
BIBLIOGRAFIA.....	110
SITOGRAFIA.....	113

## INTRODUZIONE

Anni fa, mi capitò casualmente di imbartermi in un *anime* dai toni decisamente diversi dalle serie più *mainstream* che usavo seguire: un thriller investigativo che nel giro di pochi episodi cominciava a scivolare sempre più nel bizzarro, fino a una insolita conclusione che mi lasciò in egual misura perplessa e meravigliata. Si trattava di *Paranoia Agent*. Ai tempi, ancora non sapevo nulla del suo regista, ma rimasi molto colpita da quest'opera e dalla sua inusuale capacità di muoversi fluidamente tra diverse versioni della realtà, solitamente considerata unica e inflessibile. Ricordo di essere stata affascinata fin da piccola da quel tipo di storie che osano esplorare situazioni alternative alla realtà a cui siamo abituati, riplasmando secondo una diversa logica regole date per scontate. Per questo motivo, ho deciso di incentrare la mia tesi su due grandi autori visionari, che hanno saputo nella loro opera flettere la realtà con singolare maestria: Kon Satoshi e Morimoto Kōji.

A prima vista, può sembrare che Kon e Morimoto non abbiano molto in comune: uno la punta di diamante dello studio Madhouse, con cui ha prodotto i suoi famosi film d'animazione, l'altro un eclettico spirito libero che lavora perlopiù in ambienti di nicchia, conosciuto principalmente per i suoi cortometraggi e *music video*. A ben guardare, tuttavia, i due autori sono legati, oltre che da un'incredibile immaginario tutto personale, da un interesse nelle zone grigie tra reale, fantasia, onirico e surreale. In questo elaborato verrò presa in esame la loro produzione, al fine di sottolineare particolarità e punti in comune.

I primi due capitoli della tesi presentano una visione d'insieme del contesto storico e delle particolarità socioculturali che hanno condizionato la formazione e la crescita artistica degli autori, e in seguito un accenno alle influenze sulla loro visione artistica e una panoramica della loro opera.

Per quanto abbiano preso in seguito direzioni molto diverse, è importante fare presente le radici comuni di Kon e Morimoto: giovani, promettenti artisti sotto l'ala di Ōtomo Katsuhiro, compiono un passo molto importante nel lancio delle rispettive carriere grazie alla collaborazione a *Magnetic Rose*, episodio finale dell'antologia *Memories* dello stesso Ōtomo. Nel terzo capitolo, questo elaborato andrà a individuare, partendo da *Memories*, tre caratteristiche portanti all'interno dell'opera dei due autori: l'esplorazione di diversi piani di realtà (o surrealismo), l'utilizzo di elementi tecnologici e talvolta fantascientifici, e l'attenzione per musica, simbolismo, e tutta quella componente che può attribuire alla storia presentata una seconda chiave di lettura o significati più profondi.

Infine, nei capitoli seguenti tali caratteristiche saranno ricercate all'interno di diversi lavori dei due autori: *Perfect Blue*, *Paranoia Agent*, *Paprika* e *Millennium Actress* per Kon Satoshi, *Apri la porta*, *Creatura Acustica Noiseman*, *Beyond*, *Dimensione Bomba*, l'episodio 10 di *18if* e alcuni music video per Morimoto Kōji.

## CAPITOLO 1. CONTESTO STORICO E SOCIO-CULTURALE

“L’intera struttura intellettuale di una persona porta una chiara impronta della vita di società nella sua totalità<sup>1</sup>”, scrive lo psicologo e filosofo Spirkin in una delle sue opere più celebri. L’essere umano per sua natura assimila e interiorizza le caratteristiche della società in cui cresce, e inevitabilmente ne è influenzato, sia per imitazione o per antitesi. Ne consegue che non è possibile comprendere a fondo la produzione di un autore senza conoscere il contesto storico e socio-culturale in cui essa si colloca.

Al fine di fornire basi solide utili a supportare l’analisi che seguirà, questo capitolo si propone di tratteggiare un quadro generale delle caratteristiche del mondo dell’animazione giapponese e della società nel suo complesso nel periodo di formazione dei due autori presi in esame.

### 1.1. *Shinjinrui*: la “nuova razza”

Non è sempre facile ricondurre un autore all’interno di una corrente precisa, specialmente nel caso di individui del calibro di Kon Satoshi e Morimoto Kōji, portatori nelle loro opere di una carica innovativa e di un vivido immaginario difficilmente collocabili all’interno di una rigida suddivisione accademica. Tuttavia, da un punto di vista prettamente storico, entrambi possono essere indicati come membri della cosiddetta “nuova razza”, o *shinjinrui*.

Il termine *shinjinrui*, dalla connotazione parzialmente negativa, è usato in contrapposizione alla precedente generazione nata nel dopoguerra, detta

---

<sup>1</sup> Alexander SPIRKIN, “On the Human Being and Being Human”, in *Dialect Materialism Chapter 5*, Progress Publishers, 1983 (tradotto dall’autore)

*kyūjinrui*<sup>2</sup>, e indica la generazione diventata adulta negli anni Ottanta, dunque nata intorno agli anni Sessanta. Questo fattore temporale assume un significato molto preciso se si prende in considerazione la storia giapponese del periodo. A partire dall'emblematico anno 1964, gli anni Sessanta possono essere definiti un vero e proprio spartiacque nella storia moderna giapponese. Le Olimpiadi di Tokyo e l'inaugurazione del treno ad alta velocità *Shinkansen* rappresentano, agli occhi della popolazione giapponese e del mondo intero, il segno di una netta svolta da parte del Paese, il simbolo di un nuovo inizio. Viene a crearsi l'immagine di un nuovo Giappone, più forte, che si è infine lasciato alle spalle i lasciti della guerra ed è ora puntato verso il futuro<sup>3</sup>.

Cresciuti senza sperimentare le difficoltà della guerra e della ricostruzione, favoriti dal crescente benessere sociale dovuto al boom economico ed esposti a una società in rapida espansione culturale e tecnologica, che per la prima volta cominciava anche ad aprirsi alla globalizzazione, i giovani della *shinjinrui* erano generalmente considerati più individualisti, meno disposti a socializzare, inclini al nichilismo, restii a farsi carico delle proprie responsabilità sociali e privi di quei valori tradizionali che a lungo erano stati considerati fondanti, quali spirito di sacrificio e appartenenza al gruppo. Liberi dalle asperità della guerra, dotati in generale di una migliore scolarizzazione e forti della prosperità economica e della rapida diffusione di mezzi di trasporto sempre più efficienti, questi giovani avevano la possibilità di viaggiare agevolmente come mai prima, anche in Paesi lontani, e essere così esposti a stili di vita alternativi rispetto a quelli tradizionalmente accettati, primo fra tutti sul modello americano.

Va dà sé che questo abbia portato a un generale mutamento del sentire comune e del modo di rapportarsi con la società e con il resto del mondo,

---

<sup>2</sup> Conosciuta anche come generazione dei "*baby boomer*"

<sup>3</sup> Per approfondire vedi: Paul A. HERBIG, Pat BORSTORFF, "Japan's Shinjinrui: the new breed", in *International Journal of Social Economics*, Vol. 22 Issue: 12, MCB UP Ltd, 1995

mutamento che ha generato il proliferare di diversi fenomeni sociali precedentemente inesistenti. Tale cambiamento non poteva che riflettersi nel mondo dell'arte, e la sua influenza si è palesata anche nel campo dell'animazione, specialmente dal momento in cui membri della cosiddetta *shinjinrui* vi hanno portato il proprio contributo.

## 1.2. I mondi incantati dello Studio Ghibli

Segni della maggiore apertura a influenze esterne caratterizzante di questo periodo di svolta si possono riscontrare facilmente nel campo dell'animazione, a cominciare dalle varie co-produzioni nippo-europee create per il piccolo schermo negli anni 70, tra cui *Heidi, la ragazza delle Alpi*<sup>4</sup>, progetto a cui hanno lavorato Takahata Isao e Miyazaki Hayao, giusto per citare una delle più celebri. E' in questi anni che autori come Takahata, Miyazaki e Sugi Gisaburō producono i loro primi lavori, perlopiù adattamenti di opere letterarie, andando a gettare le basi di quello che sarà presto conosciuto all'estero come l'emblema dell'animazione giapponese.

Con la fondazione dello Studio Ghibli<sup>5</sup> a opera di Takahata e Miyazaki nel 1985<sup>6</sup>, si avvia una stagione particolarmente florida per i film d'animazione in un'ottica sempre più internazionale. Il nome dello Studio trae le sue origini da un vento caldo che soffia sul deserto del Sahara, *Ghibli* appunto, e rappresenta l'intenzione di portare una ventata d'aria nuova nel mondo dell'animazione<sup>7</sup>.

---

<sup>4</sup> アルプスの少女ハイジ *Arupusu no shōjo Haiji*

<sup>5</sup> スタジオジブリ *Sutajio Jiburi*

<sup>6</sup> Studio Ghibli Official Website, <http://www.ghibli.jp/history/>

<sup>7</sup> Il nome era stato assegnato a un aereo militare italiano che operava in quella zona durante la Seconda Guerra Mondiale, e grazie alla sua grande passione per gli aerei Miyazaki ne è venuto a conoscenza e ha deciso che fosse il nome adatto da assegnare allo Studio come buon auspicio.

Intenzione che si può affermare con cognizione di causa sia andata a buon fine: l'attenzione per il marketing e la promozione dei film, i contratti per l'esportazione e la capillare vendita di gadget, combinati alla creazione di prodotti di alta qualità, realizzati da team reclutati appositamente per lavorare a tempo pieno a uno specifico progetto con profumate retribuzioni, si rivelano una strategia vincente. Nel contesto estremamente competitivo di un'industria dell'animazione in espansione, dove la strategia di mercato dominante era quella di sfornare un'enorme quantità di prodotti limitando il più possibile budget e tempi di produzione, lo Studio Ghibli ha l'intuizione di concentrarsi, al contrario, sulla qualità delle proprie opere, e agli occhi dei consumatori il risultato è evidente. In particolare le opere firmate da Miyazaki cominciano poco a poco a farsi conoscere anche al di fuori del Giappone, presentando al grande pubblico le ambientazioni fantastiche e la narrativa semplice, piena di inventiva e sfumature tipiche dello Studio, assieme ai temi dell'equilibrio tra natura e tecnologia e della crescita interiore. Vicende fantastiche si svolgono su spettacolari fondali frutto di accurate ricerche e *location hunting*, in un'alternanza e talvolta commistione di setting e elementi sia giapponesi che stranieri che si fondono armonicamente in animazioni d'altissimo livello, spesso fruibili sia a un pubblico giovane che a uno adulto grazie alla presenza di più chiavi di lettura.

### **1.3. Visioni post-apocalittiche**

Se una parte del mondo dell'animazione del periodo presenta opere perlopiù leggere e *family friendly*, dove anche temi più duri sono esplorati in un'ottica di crescita personale dei personaggi con un messaggio prevalentemente ottimista di fondo, operano negli stessi anni autori molto meno conosciuti al di fuori del Giappone, che hanno prodotto capolavori d'animazione non meno notevoli e in netto contrasto tematico con i celebri cavalli di battaglia dello studio Ghibli.

Parliamo di autori tra i quali figurano Oshii Mamoru e Ōtomo Katsuhiro, conosciuti principalmente per le rispettive opere *Ghost in the Shell*<sup>8</sup>, e il celeberrimo *Akira*<sup>9</sup>.

Anche in questo filone non mancano influenze esterne a temi e ambientazioni tipicamente giapponesi, con l'integrazione di elementi derivati dal Cristianesimo e riferimenti alla Bibbia, riscontrabili in diverse opere tra cui *L'Uovo dell'angelo*<sup>10</sup> di Oshii Mamoru, dove giusto per citare l'esempio più lampante l'arma di uno dei due protagonisti ha la forma di un crocifisso; o ancora riferimenti al mondo dell'arte occidentale e la ripresa o rivisitazione di creature quali vampiri e zombie, che vanno a unirsi a *yōkai*, *yūrei*, *obake* e altre figure tradizionalmente giapponesi.

Ben lontani dai mondi vivaci immersi in una colorata natura di stampo Ghibli, i setting prediletti di questo gruppo di opere sono scenari distopici: città in rovina, mondi sull'orlo della distruzione, lande desolate senza vita, complesse architetture meccaniche dall'aspetto freddo e asettico; perfetta cornice a storie spesso cupe, talvolta dal contesto appena tratteggiato e volutamente inspiegato per creare l'atmosfera pesante di una vaga calamità abbattutasi sul genere umano, probabilmente da esso *causata*, inafferrabile e ineluttabile come una sorta di lento apocalisse, o di *mappō*<sup>11</sup>, nel suo stadio terminale.

---

<sup>8</sup> Oshii realizza due film per il franchise: *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊 *Kōkaku Kidōtai*) nel 1995, e il seguito *Ghost in the Shell: L'attacco dei Cyborg* (攻殻機動隊 イノセンス *Kōkaku Kidōtai Inosensu*, più conosciuto con il titolo inglese *Ghost in the Shell: Innocence*) nel 2004

<sup>9</sup> *AKIRA*, scritto in *rōmaji* già nell'originale giapponese

<sup>10</sup> 天使の卵 *Tenshi no tamago*

<sup>11</sup> Secondo la tradizione dottrinale buddhista, il messaggio di verità portato dal Buddha si sarebbe col tempo opacizzato, degenerando sempre più periodo dopo periodo. Il *mappō* (末法), ovvero "era della Fine della Legge", costituirebbe lo stadio terminale di questo ciclo, un lungo processo di declino. Alla fine di questo periodo buio, tuttavia, un nuovo Buddha si sarebbe manifestato riportando la luce della verità e dando via a un nuovo ciclo di salvezza.

Raramente riducibili alla narrativa lineare di una vicenda autoconclusiva per i loro protagonisti, queste opere presentano generalmente una forte carica simbolica che si ritrova non solo nei personaggi e nelle loro azioni, ma anche nel contesto che fa loro da palcoscenico, spesso vero protagonista della storia. Distopie e mondi post-apocalittici vanno a narrare assieme ai tumulti dei personaggi che si muovono al loro interno angosce profonde e paure sopite. Trattano dell'inquietudine verso la tecnologia a causa delle aberrazioni che potrebbe produrre se lasciata libera d'essere sviluppata senza freni, del sempre vivo timore di mutazione e contaminazione, della spinosa questione di dove stia la linea tra umano e inumano. Talvolta all'interno di queste opere si può cogliere un barlume di speranza che lascia presagire la possibilità di una risoluzione positiva, altre volte aleggia un pesante senso di sfiducia verso l'intero genere umano e la sua capacità di redimersi dai mostri che ha creato, ma si tratta quasi sempre di mondi crudi dove la violenza sembra essere l'unica soluzione per sopravvivere e perfino per poter aspirare a una redenzione.

Violenza spesso fino a se stessa o celebrata come sfogo, sfiducia nella società e nei concetti cardine che l'aveva portata avanti fino a quel momento, o ancora mancanza di solide figure di riferimento, distacco e smarrimento; i temi con cui i protagonisti di questo vasto filone di opere si trovano a confrontarsi possono facilmente essere identificati come il riflesso di quegli stessi dubbi e inquietudini che affliggono la nuova generazione di autori e consumatori.

Non si può infine non notare come la tecnologia sia un elemento profondamente insito in molte di queste opere, spesso tema portante della storia che vi si costruisce attorno. Questo non è certo un caso, e anche le radici della sua popolarità affondano nelle inquietudini del mondo reale.

#### 1.4. I fenomeni *otaku* e *hikikomori*

Come già accennato, molti sono i cambiamenti nella società a cui si trova esposta la *shinjinrui*, e il rapido sviluppo tecnologico gioca un ruolo essenziale nella sua formazione.

Il primo elemento a portare un netto cambiamento nella cinematografia e nel modo in cui il pubblico vi si approccia è il fiorire del mercato degli *home video*. Sorto negli anni Settanta con la messa sul mercato delle prime videocassette, si afferma velocemente anche grazie alla prosperità economica del tempo, portando alla crescente transizione del cinema d'animazione verso un contesto di intrattenimento privato. Il potenziale di socializzazione di una fonte di intrattenimento inizialmente concepita per essere fruita assieme a famiglia e amici davanti al grande schermo di un cinema, o sul televisore di casa trasmessa a orari precisi, viene in parte a perdersi dal momento in cui i consumatori possono disporre da una videocassetta da visionare in qualsiasi momento in solitudine tra le mura della propria stanza. Quello che era un rituale sociale si tramuta così in un momento prettamente individuale. Questo nuovo sistema si addice in particolare al mercato della pornografia e dello *hentai*, ma non di meno si applica facilmente a qualunque altra forma di animazione.

Gli *home video* sono soltanto uno dei nuovi strumenti tecnologici che si diffondono in quegli anni: la *shinjinrui* cresce di pari passo con l'avvento di telefoni cellulari, sms, sistemi di chat e Internet, che cambiano in pochi decenni i tradizionali metodi di comunicazione e il panorama del mondo dell'intrattenimento.

Nonostante la presenza di alcune voci discordanti, il consenso generale negli studi sociali del tempo tende a proporre una visione negativa della nuova generazione<sup>12</sup>. A detta di Nakano Osamu, uno dei più esimi esperti nel campo degli

---

<sup>12</sup> Sharon KINSELLA, "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement" in *Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2, 1998, p.293

studi sui giovani, “A causa della sua fissazione per piacere e comodità, la nuova razza sceglie il piacere sul dolore, lo svago sul lavoro, il consumo sulla produzione, l’apprezzamento sulla creazione”<sup>13</sup>. Considerati irresponsabili e proni al consumo più che al duro lavoro, i membri della nuova generazione erano spesso dipinti come i portatori di quelle caratteristiche viste come la causa dei problemi dell’economia industriale nella sua fase avanzata, che il Giappone stava sperimentando al tempo. I media, che stavano sotto gli occhi di tutti subendo una trasformazione, erano sospettati di esercitare un’influenza negativa sui giovani, incoraggiando la tendenza a perdersi in un mondo personale concentrato sui propri interessi anziché sulle responsabilità collettive, e promuovendo un eccessivo individualismo e una propensione ad evasione e isolamento<sup>14</sup>.

E’ in questo contesto che viene a crearsi il concetto di *otaku*. Il termine *otaku* (お宅) deriva da un appellativo formale usato per identificare l’interlocutore, una forma particolare del pronome personale “tu” che letteralmente significa “la sua casa”, a indicare la distanza tra il parlante e l’interlocutore, ed è usato al giorno d’oggi per riferirsi ai fan di manga, anime, videogiochi e relativi *merchandise* ed eventi<sup>15</sup>. Oltre a questo primo più ampio significato, esiste un secondo uso del termine che, come la sua etimologia suggerisce, implica una connotazione negativa verso questo tipo di fan, considerati inclini all’isolamento all’interno delle proprie mura domestiche e a coltivare le proprie passioni come una vera e propria compulsione.

A rendere il termine tristemente famoso e rafforzarne il significato negativo è stato un crudo episodio di cronaca nera avvenuto in Giappone nel 1989, in

---

<sup>13</sup> OSAMU Nakano, “A Sociological Analysis of the ‘New Breed’”, in *Japan Echo*, Vol. 15, 1998, p. 15 (tradotto dall’autore)

<sup>14</sup> Sharon KINSELLA, “Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement” in *Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2, 1998, pp. 290-294

<sup>15</sup> Thomas LAMARRE, *The Anime Machine. A media theory of animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009, p. xviii

occasione del quale s'è vista per la prima volta un'ampia circolazione dell'appellativo a opera dei mass media. Nel 1889, un ventisettenne di nome Miyazaki Tsutomu è stato accusato di aver nell'arco di due anni rapito e ucciso quattro bambine tra i 4 e i 7 anni. Ad aggravare il già orripilante episodio, le indagini hanno rivelato che l'uomo abbia inoltre mutilato e commesso necrofilia e cannibalismo sui cadaveri delle vittime, riprendendo il tutto con una videocamera. In casa sua è stata ritrovata una vasta collezione di migliaia di videocassette di *anime* perlopiù a sfondo estremamente violento e contenuto pornografico, che gli hanno valso la nomea di "Otaku killer". Riconosciuto colpevole, condannato alla pena di morte e giustiziato nel 2008<sup>16</sup>, Miyazaki è così arrivato attraverso la stampa a influenzare la percezione del fenomeno *otaku* associandola a un senso di forte devianza sociale.

L'immagine tipicamente percepita dell'*otaku* è quella di un fan attaccato a livello quasi ossessivo all'oggetto dei propri interessi, che passa le giornate a indulgersi chiuso nella propria stanza, solitamente tappezzata da poster e stipata di gadget, manga, videogiochi, dvd e qualunque altro oggetto di consumo che rappresenti personaggi delle sue serie preferite. E' l'immagine di un inetto sociale che non riesca – o talvolta non provi neppure- a intessere relazioni "normali" e non esca di casa se non per recarsi a eventi o procurarsi nuovo materiale d'intrattenimento da consumare nel suo isolamento.

Questa interpretazione negativa del concetto di *otaku* va a confondersi nelle sue interpretazioni più estreme con un quello di *hikikomori* (引きこもり), nome più specifico per indicare individui affetti da vere e proprie patologie sociali. Formato dalla combinazione dei verbi *hiku* (引く), "tirare" e *komoru* (籠もる), "chiudersi,

---

<sup>16</sup>"Serial child killer Tsutomu Miyazaki, 2 others executed", Japan Today Website, 2008, in <https://japantoday.com/category/crime/serial-child-killer-tsutomu-miyazaki-executed>

isolarsi”, il termine è usato dal Ministero giapponese di Salute, Lavoro e Welfare<sup>17</sup> per indicare coloro che non abbiano lasciato la propria casa o interagito con altre persone per almeno sei mesi.<sup>18</sup> Per *hikikomori* si intendono dunque quei soggetti che si rifugiano nella propria casa o addirittura nella propria stanza e non riescono a uscirne o a intessere relazioni con altre persone, spesso pregiudicando anche i rapporti con familiari stretti.<sup>19</sup> Si tratta essenzialmente di persone incapaci di condurre una vita normale a causa dei problemi psicologici e mentali che hanno sviluppato, tanto persi nel loro mondo da distaccarsi dalla realtà e non provare alcun interesse verso altre persone, nella convinzione di sentire più “reali” e “sinceri” i personaggi di finzione che seguono assiduamente e la “relazione” che hanno maturato con i loro simulacri, in contrasto col mondo esterno visto come estraneo e pericoloso, di cui non ci si può fidare. Questi soggetti soffrono solitamente di forti problemi di disagio generalizzato, ansia, panico e talvolta paranoia di fronte alla prospettiva di interazioni sociali, pressioni e aspettative, che si scatenano anche in attacchi violenti non appena si trovano a uscire da quei confini che considerano “sicuri”, sia fisicamente che intesi come *comfort zone* a livello mentale.

Associato al termine *hikikomori* si trova spesso anche quello di *NEET*, altro fenomeno in preoccupante aumento tra le nuove generazioni in Giappone. *NEET* è un acronimo per Not in Education, Employment or Training usato inizialmente nel Regno Unito e successivamente diffusosi a livello globale, e indica nel caso del Giappone individui tra i 15 e i 34 anni che non siano correntemente impegnati

---

<sup>17</sup>厚生労働省, *kōseirōdōshō*

<sup>18</sup> Victor MAIR, “Language Log. Hikikomori: social withdrawal in Japan”, 2016, in <http://languagelog.ldc.upenn.edu/nll/?p=28205>

<sup>19</sup> Per approfondire vedi Dag LEONARSEN, *Crime in Japan: Paradise Lost?*, Lillehammer University College, Norway 2010, pp. 144-150

come studenti o lavoratori né stiano cercando lavoro<sup>20</sup>. E' tuttavia importante sottolineare che, sebbene soggetti definiti *hikikomori* siano nella quasi totalità dei casi anche *NEET* a causa della propria condizione, un individuo classificato come *NEET* non necessariamente è un *hikikomori*, ma può aver scelto di non continuare gli studi né partecipare al mondo del lavoro per tutt'altri motivi, pur essendo altrimenti un membro della società perfettamente funzionale.

### 1.5. Società in mutamento ed evasione

Non si può considerare completa una panoramica sui punti fondanti che caratterizzano l'epoca della *shinjinrui* senza parlare della crisi economica che ha colpito il Giappone in seguito allo scoppio della cosiddetta *bubble economy*<sup>21</sup>.

Il brusco crollo si è abbattuto prepotentemente come un fulmine a ciel sereno su un'ignara società abituata alla prosperità e convinta di trovarsi in un felice periodo storico di espansione apparentemente destinata a continuare a tempo indefinito. Questo ha lasciato un segno profondo, non solo sulle effettive condizioni economiche, ma anche a livello sociale. Famiglie benestanti abituate alla stabilità si sono trovate a dover fare improvvisamente i conti con situazioni economiche precarie, all'interno di un contesto economico-sociale cambiato radicalmente quasi da un giorno con l'altro che erano del tutto impreparate ad affrontare.

---

<sup>20</sup> Sito ufficiale del 厚生労働省, Q&A, in <http://www.mhlw.go.jp/bunya/nouryoku/other/faq.html>

<sup>21</sup> バブル経済 *baburu keizai*

Verso la fine degli anni '80, sull'onda dell'euforia portata dall'apprezzamento dello yen e dalla galoppante crescita economica, in Giappone una combinazione di eccessiva liquidità nel sistema bancario, boom di prestiti agevolati, deregolamentazione finanziaria e conseguente speculazione selvaggia portò a un enorme e assolutamente sproporzionato rialzo dei prezzi di azioni e mercato dei beni immobili. Lo scoppio di questa bolla speculativa trascinò l'economia del Paese in una acuta fase di recessione.

Segni del clima di insicurezza e instabilità instillato dalla recessione si possono ritrovare in dati quali il crollo delle nascite registrato negli anni seguenti allo scoppio della bolla, valore sceso a 1.57 nel 1990, il minimo storico dopo il 1947. Immediatamente notato come forte segnale negativo, tanto da essere definito dai media “Lo Shock dell’1.57”<sup>22</sup>, il dato risulta particolarmente rilevante in quanto non imputabile a un picco negativo isolato, ma segnale di un trend a lungo termine nella diminuzione delle nascite. Tra le sue possibili cause, la maggiore è individuabile in una tendenza nel rimandare matrimonio e nascita di figli e a ridurre in generale il numero di figli dati alla luce, per questioni pratiche di instabilità e ristrettezza economica.

Ad aggravare ulteriormente il senso di crisi che affliggeva il popolo giapponese, l’anno 1995 vede la sfortunata combinazione di due terribili episodi destinati a segnare tristemente la storia del Paese: il terribile terremoto di Kōbe, il più disastroso dal 1923, e l’attentato terroristico da parte della setta religiosa Aum Shinrikyō.

Già dalla seconda metà degli anni Settanta proliferava in Giappone una seconda ondata delle cosiddette Nuove Religioni<sup>23</sup>, chiamate nello specifico “Nuove Nuove Religioni”<sup>24</sup>. Queste sette sorgono e si diffondono in risposta alla ricerca di un senso di spiritualità e identità, perduto nell’erodersi e nella messa in discussione di valori e strutture sociali tradizionali a fronte del rapido progresso scientifico e alla crescente diffusione di un’ottica prettamente materialista. Si caratterizzano perlopiù per l’utilizzo di varie pratiche magiche, mistiche e esoteriche, e portano spesso un messaggio dagli elementi apocalittici che ben si

---

<sup>22</sup> 1.57 ショック 1.57 *shokku*; in YOKOTA Masao, Tze-yue G. HU (editori), “Japanese Animation. East Asian Perspectives”, Hong Kong University Press, 2014, p. 213

<sup>23</sup> 新宗教 *shinshūkyō*

<sup>24</sup> 新新宗教 *shin shinshūkyō*, in Paul L. SWANSON, Clark CHILSON (Editori), “Nanzan Guide to Japanese Religions”, University of Hawai’i Press, Honolulu 2006, p. 95

addiceva al generale clima di incertezza nel futuro sperimentato da una buona parte della popolazione giapponese dell'epoca, e si proponeva di esorcizzarlo<sup>25</sup>. Questi culti s'incentrano solitamente sulla figura di un leader carismatico visto come portavoce di una nuova divinità rivelata, o in alcuni casi incarnazione della divinità stessa, che funge da autorità spirituale portante e voce ufficiale del culto, e soprattutto quelli sorti in seguito all'avvento di Internet non di rado fanno uso dei nuovi mezzi di comunicazioni per raccogliere affiliati e portare loro il messaggio. Una di queste sette, chiamata Aum Shinrikyō<sup>26</sup>, contava intorno ai 10.000 membri in Giappone e 40.000 nel mondo, gestiti attraverso una capillare organizzazione dal leader e fondatore Asahara Shōko<sup>27</sup>. Il suo culto, similmente ad altri dai toni apocalittici, vedeva il suo fondatore come l'Illuminato capace di dare tramite i suoi insegnamenti un proposito a quegli individui insoddisfatti da un Giappone visto come materialmente ricco ma spiritualmente vuoto. Raccoglieva un gran numero di accoliti tra giovani studenti delle migliori università<sup>28</sup>, e faceva uso di un vasto immaginario ispirato perlopiù a opere scientifiche straniere e mezzi accattivanti quali manga e animazioni per attrarre fedeli. A renderlo tristemente famoso, il sopraccitato attentato alla Metropolitana di Tokyo<sup>29</sup>.

Il 20 Marzo 1995, un gruppo di membri del culto rilasciò un gas nervino estremamente tossico chiamato *sarin* all'interno di tre diverse linee nevralgiche della metropolitana di Tokyo durante l'ora di punta mattutina, causando 12 morti

---

<sup>25</sup> *Ivi*, pp. 103-104

<sup>26</sup> オウム真理教 *Aum shinrikyō*, trad: "Dottrina della vera conoscenza Aum"

<sup>27</sup> Pseudonimo con cui è universalmente conosciuto Chizuo Matsumoto.

<sup>28</sup> ONISHI Norimitsu, "Afer 8-Year Trial in Japan, Cultist is Sentence to Death" in *The New York Times*, 2004, in <http://www.nytimes.com/2004/02/28/world/after-8-year-trial-in-japan-cultist-is-sentenced-to-death.html>

<sup>29</sup> L'episodio è stato denominato 地下鉄サリン事件 *Chikatetsu Sarin Jiken*, "Incidente del Sarin in Metropolitana", dalla stampa giapponese

e più di 6000 feriti<sup>30</sup>. L'episodio ha avuto un'enorme copertura mediatica che, oltre a demonizzare ulteriormente il mondo di manga e animazione di cui il culto aveva fatto uso per reclutare affiliati, ha acuito il timore per il galoppante progresso scientifico e il generale senso di sfiducia nella società contemporanea, tanto che in questi anni si vede un progressivo mutamento della società con un aumento dei divorzi e del fenomeno di hikikomori e NEET.

Questo scenario di profonda incertezza e senso di smarrimento in cui gran parte della popolazione giapponese si trova a vivere la propria quotidianità si riflette nel boom di opere d'animazione ascrivibili al genere dello psycho horror. L'inquietudine sociale prende forma in una pletera di mostri, devianze, aberrazioni e paranoie che escono allo scoperto e imperversano all'interno dello spazio cinematografico che li racchiude, riflettendo quegli stessi demoni che albergano nell'animo turbato dei loro spettatori. Esposti in tutta la loro carica distruttiva e alienante, incarnano un incubo che richiama il vivere in bilico senza punti fissi, sospesi in una precaria condizione di stabilità, e, messi a nudo senza riserve, attraverso lo schermo esorcizzano timori sopiti e angosce profonde.

L'episodio dell'attacco terroristico del '95 ha inoltre l'effetto di generare un forte senso di curiosità verso quello stesso sentire apocalittico su cui il culto di Aum si basava, promuovendo una rinnovata popolarità di quel filone di opere post-apocalittiche precedentemente citato. Tra le nuove opere che vengono a aggiungersi al genere, la più celebre è la serie televisiva *Neon Genesis Evangelion*<sup>31</sup> dell'autore Anno Ideaki<sup>32</sup>, che vede la sua creazione proprio nello stesso anno

---

<sup>30</sup> YASUO Seto, "The Sarin Gas Attack in Japan and the Related Forensic Investigation", 2001, in <https://www.opcw.org/news/article/the-sarin-gas-attack-in-japan-and-the-related-forensic-investigation/>

<sup>31</sup> 新世紀エヴァンゲリオン *Shin seiki Evangelion*

<sup>32</sup> La serie vede la sua conclusione in due lungometraggi destinati alla proiezione cinematografica, *Neon Genesis Evangelion versione cinematografica - Morte e Rinascita* (新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生 *Shin Seiki Evangelion gekijōban - Shi to shisei*) e *Neon Genesis Evangelion versione cinematografica - La fine*

dell'attentato, e gode di un enorme successo in buona parte proprio grazie al parallelo che va a tracciare tra gli elementi sovranaturali della sua società futuristica e mutamenti e difficoltà riscontrabili in quella contemporanea al suo rilascio e ben tangibili dal suo pubblico<sup>33</sup>.

Dal turbolento e confuso arrancare di una società in trasformazione non sono solo desolate visioni apocalittiche a venire alla luce, alcuni particolari temi si fanno in questi anni particolarmente popolari e ricchi nelle loro varie interpretazioni. Si tratta delle tematiche del sogno, di oggettivo e soggettivo, dei confini spesso ambigui di una realtà confusa che sfiora e talvolta si avviluppa in illusioni e dimensioni oniriche; diversi piani di realtà che ripropongono in una versione altra, talvolta edulcorata, talvolta cruda e spietata, quegli stessi demoni che popolano la quotidianità del suo pubblico. Ammantate delle maschere del fantastico, del fantascientifico, talvolta anche del *nonsense*, queste produzioni si propongono di andare a esplorare nel profondo la natura dell'essere umano e le contraddizioni di una società complessa e sempre in mutamento, accompagnando i propri spettatori in un viaggio che cerca di comprenderne e esorcizzarne ambiguità e minacce, assicurandoli al tempo stesso che si tratti di un mondo altro. Perché per quanto a fondo ci si possa tuffare nella disturbante realtà alternativa di queste visioni, alla fine della proiezione lo spettatore può sempre rincuorarsi considerando che, dopotutto, era soltanto un film.

---

*di Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン劇場版 まごころを、君に *Shin Seiki Evangelion gekijōban: Magokoro o kimi ni*), entrambi rilasciati nel 1997

<sup>33</sup> Maria R. NOVIELLI, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio Editori, Venezia 2015, pp. 209-210

## CAPITOLO 2. GLI AUTORI

Al fine di collocare con più facilità le opere che verranno analizzate, sia cronologicamente che all'interno del percorso artistico dei rispettivi creatori, segue una breve trattazione di cenni biografici e filmografia degli autori.

### 2.1. Kon Satoshi

Kon Satoshi nasce il 12 Ottobre 1963 a Sapporo, in Hokkaido. A causa del lavoro del padre, si trasferisce nella vicina città di Kuroshi all'età di 4 anni e cresce viaggiando avanti e indietro tra le due città. Da sempre appassionato di *anime* e *manga*, si imbatte nei suoi anni di formazione in alcuni dei lavori che avranno un'influenza sulla sua opera: serie quali *La corazzata Yamato*<sup>34</sup> e *Mobile Suit Gundam*<sup>35</sup>, *Akira* e *Domu: Il sogno di un bambino*<sup>36</sup> di Ōtomo Katsuhiro, i libri di Tsutsui Yasukata e Philip K. Dick, e ancora diversi film stranieri tra cui in particolare i lavori di Terry Gilliam<sup>37</sup>. Già dai tempi della scuola superiore non si accontenta di essere un semplice consumatore del mondo dell'arte, ma aspira a trovarvi uno sbocco professionale e creare qualcosa di suo<sup>38</sup>. Ottenuto il diploma sceglie quindi

---

<sup>34</sup> 宇宙戦艦ヤマト *Uchū Senkan Yamato*

<sup>35</sup> 機動戦士ガンダム *Kidō senshi Gandamu*, lett: "Gundam il guerriero corazzato mobile"

<sup>36</sup> 童夢 *Dōmu*

<sup>37</sup> Intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>

<sup>38</sup> *Ibidem*

di trasferirsi a Tokyo per frequentare la Musashino Art University, inizialmente col proposito di diventare pittore e poi illustratore<sup>39</sup>.

E' ancora studente quando, nel 1984, debutta con il manga breve *Toriko*,<sup>40</sup> con cui si aggiudica il secondo posto del premio *Chiba Tetsuya* <sup>41</sup>. Pubblica nel 1990 una seconda opera, il volume unico *Il Tropico del Mare*<sup>42</sup>, e ottiene nel frattempo un posto come assistente di Ōtomo Katsuhiro. Avviene il suo debutto anche nel mondo del cinema, quando gli è affidata la sceneggiatura per il live action *World Apartment Horror*<sup>43</sup> di Ōtomo, trasposizione del manga omonimo. La fruttuosa collaborazione prosegue, con il film d'animazione *L'Anziano Z*<sup>44</sup>, vincitore del premio *Mainichi Eiga Konkūru*<sup>45</sup> nella sua categoria. Lavora per qualche tempo assieme a Oshii Mamoru, contribuendo alla creazione di *Patlabor 2: The movie*<sup>46</sup>, e in seguito al manga *Seraphim: 266.613.336 Ali* <sup>47</sup>, di cui realizza i disegni. Il suo ultimo manga è *Opus*<sup>48</sup>, pubblicato tra gli anni 1995-96 e rimasto incompleto.

Un'occasione importante per Kon viene con la proposta di Ōtomo di occuparsi della sceneggiatura del primo dei tre episodi della sua antologia

---

<sup>39</sup> Intervista a Kon Satoshi, agosto 2008, in <https://web.archive.org/web/20160408215742/http://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>

<sup>40</sup> 虜 *Toriko*

<sup>41</sup> Premio per *mangaka* esordienti, sponsorizzato dalla rivista *Young* edita da *Kōdansha*

<sup>42</sup> 海帰線 *Kaikisen*

<sup>43</sup> ワールド・アパートメント・ホラー *Wārudo apātomento horā*

<sup>44</sup> 老人 Z *Rōjin Zetto*

<sup>45</sup> *Mainichi film award*, premio sponsorizzato dal famoso giornale giapponese *Mainichi Shinbun* 毎日新聞

<sup>46</sup> 機動警察パトレイバー 2 the movie, *Kidō keisatsu Patoreibā 2 the movie*

<sup>47</sup> セラフイム 2 億 6661 万 3336 の翼, *Serafimu 2 oku 6661 man 3336 no Tsubasa*

<sup>48</sup> *OPUS*, in *rōmaji* nell'originale

*Memories*, il mediometraggio *Magnetic Rose*<sup>49</sup>, la cui direzione è affidata a Morimoto Kōji. Non solo si possono ritrovare in quest'opera alcuni dei *leitmotiv* che caratterizzeranno Kon nei suoi lavori futuri, ma essa diviene l'opportunità grazie a cui Ōtomo, colpito dalle sue doti, sceglie di presentarlo a Maruyama Masao, direttore dello Studio Madhouse, e proporlo come regista del film d'animazione *Perfect Blue*<sup>50</sup> nonostante le sue scarse esperienze di regia. Maruyama resta colpito dai lavori precedenti di Kon e suggella così l'inizio di una intensa esperienza lavorativa allo Studio Madhouse, nonché di una grande amicizia<sup>51</sup>.

Si tratta di una svolta importante per Kon, che da quel momento lavorerà con la Madhouse nel produrre tutte le sue opere maggiori. L'appoggio di uno Studio disposto a rischiare d'impiegare le proprie risorse su produzioni anticonvenzionali sarà un aspetto cruciale per la crescita di Kon come regista, offrendogli la possibilità di spaziare liberamente col suo spirito anticonvenzionale. Questo gli permetterà inoltre d'avere sempre alle spalle solidi team e forgiare fruttuosi legami lavorativi con artisti del calibro del compositore Hirasawa Susumu, autore delle colonne sonore di diversi suoi lavori. Kon diventerà d'altra parte uno dei registi di punta alla Madhouse, arrivando con le sue produzioni a influenzare la linea dello Studio con le sue particolari visioni artistiche e carica innovativa.

Nel 1997 lo Studio Madhouse produce *Perfect Blue*, il primo film d'animazione diretto da Kon. Il film è basato sull'omonimo romanzo di Takeuchi Yoshizaku ma, insoddisfatto dalla sceneggiatura originale, Kon chiede il permesso di apportarvi dei cambiamenti. Gli viene data fondamentalmente carta bianca, a patto di mantenere tre elementi: "idol", "stalker" e "horror"<sup>52</sup>, e Kon non esita a

---

<sup>49</sup> *Magnetic Rose* - 彼女の思い出 *Kanojo no omoide*

<sup>50</sup> パーフェクトブルー *Pāfekuto Burū*

<sup>51</sup> Intervista a Maruyama Masao, contenuti extra del DVD di *Memories*

<sup>52</sup> Intervista a Satoshi Kon, febbraio 2002, in <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>

farne un'opera che porta la sua personale firma, ottenendo grande successo di critica.

Dopo *Perfect Blue*, Kon prende inizialmente in considerazione l'idea di adattare il romanzo *Paprika*<sup>53</sup> di Yasukata Tsutsui, che fin da ragazzo ha molto amato. Sfortunatamente, la Rex Entertainment, con cui avrebbe dovuto realizzare l'opera, va in bancarotta in quel periodo costringendolo a mettere momentaneamente da parte il progetto<sup>54</sup>. Il secondo film a essere realizzato è invece *Millenium Actress*<sup>55</sup> nel 2002. Liberamente ispirato alla vita di due attrici realmente vissute, arricchito da una colonna sonora realizzata da Hirasawa, di cui Kon stesso si dichiara un fan<sup>56</sup>, l'opera va incontro a una calorosa ricezione sia da parte del pubblico che della critica e ottiene anche un ragguardevole successo finanziario e diversi premi.

Segue nel 2003 *Tokyo Godfathers*<sup>57</sup>, una commedia dai toni più leggeri dei precedenti lavori che sceglie di narrare una storia semplice e lineare per concentrarsi sulla psicologia di tutti e tre i suoi personaggi protagonisti<sup>58</sup>.

Nel 2004 viene prodotto *Paranoia Agent*,<sup>59</sup> una serie televisiva di 13 episodi in cui prendono vita una serie di idee che l'artista non era riuscito a inserire in altri progetti<sup>60</sup>, su cui torna a collaborare Hirasawa.

---

<sup>53</sup>パプリカ *Papurika*

<sup>54</sup> Intervista a Kon Satoshi, novembre 2006, in <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/>

<sup>55</sup>千年女優 *Sennen Joyū*

<sup>56</sup> Intervista a Kon Satoshi, giugno 2007, in [http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content\\_id=25](http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content_id=25)

<sup>57</sup>東京ゴッドファーザーズ *Tōkyō Goddofāzāzu*

<sup>58</sup> Intervista a Kon Satoshi, agosto 2008, in <http://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>

<sup>59</sup>妄想代理人 *Mōsō Dairinin*

E' solo nel 2006 che finalmente vede la luce *Paprika*, dopo anni di pianificazione. Kon prende l'originale di Tsutsui e ne mantiene soltanto la struttura basilare, costruendo sul suo scheletro un'opera in cui si riconosce subito il suo tocco personale. Ancora una volta Hirasawa presta la sua maestria con una colonna sonora tutta particolare, dove la traccia *Parade* fa da perfetto contralto alla più grandiosa scena di parata mai realizzata nell'industria dell'animazione giapponese.

Kon partecipa poi nel 2007 al progetto collettivo *Ani\*Kuri15*, che raccoglie brevi cortometraggi di diversi artisti. Il suo contributo, *Buongiorno*<sup>61</sup>, riesce in un solo minuto a sintetizzare molti degli elementi caratteristici delle sue opere in un breve filmato che mostra il risveglio mattutino di una ragazza con un interessante twist, un piccolo assaggio di ciò che può essere vista come l'essenza della sua filmografia.

Comincia poi a lavorare su quello che avrebbe dovuto essere il suo quinto film, *La macchina dei sogni*<sup>62</sup>, ma nel maggio 2010, nel bel mezzo della realizzazione, gli viene diagnosticato un cancro al pancreas in stadio terminale che nell'arco di sei mesi lo porta alla morte. Kon si spegne prematuramente il 24 Agosto 2010, all'età di 46 anni, lasciando sul suo sito ufficiale, *kon's tone*, un messaggio scritto poco prima di morire. Nella lunga lettera, intitolata *Addio*<sup>63</sup>, narra dell'improvvisa scoperta della malattia, delle sue decisioni a riguardo e dei

---

<sup>60</sup> “妄想の二「総監督の謎」” su *Kon's Tone*, in <https://web.archive.org/web/20120311213225/http://konstone.s-kon.net/modules/moso/index.php/content0005.html>

<sup>61</sup> おはよう *Ohayō*

<sup>62</sup> 夢みる機械 *Yume miru kikai*

<sup>63</sup> さようなら *Sayōnara*

suoi ultimi mesi di vita, e conclude con le parole: “Pieno di gratitudine per tutto ciò che di buono c'è nel mondo, poso la mia penna. Ora scusatemi, devo andare<sup>64</sup>”.

La sorte de *La macchina dei sogni* è affidata al produttore e caro amico Maruyama Masao, che Kon stesso definisce suo “padre artistico<sup>65</sup>”, e che avrebbe promesso di portare a termine il progetto in un modo o nell'altro<sup>66</sup>. Non si tratta di un compito facile, poiché soltanto alcune parti del film erano al tempo state animate e, nonostante storyboard e note, gran parte delle idee erano chiare soltanto al suo ideatore, rendendo molto ardua una realizzazione che ne rispettasse le intenzioni iniziali.

A oggi l'opera non ha purtroppo ancora visto la luce, sia a causa di problemi di finanziamenti che per la difficoltà di trovare un regista che possa render giustizia a un film ideato da un artista del calibro di Kon. In occasione di Japan Expo 2014 Maruyama ha tuttavia assicurato ancora una volta che portare il progetto a compimento è uno dei suoi più grandi desideri e di stare lavorando a tal fine<sup>67</sup>.

## 2.2. Morimoto Kōji

Morimoto Kōji nasce qualche anno prima di Kon, il 26 dicembre 1959, a Wakayama, nel Kansai. Fin da bambino è attratto dall'animazione e segue il

---

<sup>64</sup> “世界中に存する善きものすべてに感謝したい気持ちと共に、筆をおくことにしよう。じゃ、お先に。” ; in *Sayōnara su Kon's Tone*, in <http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/565>

<sup>65</sup> “アニメ監督の親”, lett. “Padre in quanto regista di film d'animazione”; in *ibidem*

<sup>66</sup> “丸山さんに「夢みる機械」の懸念を伝えると、「大丈夫。なんとでもするから心配ない」  
とのこと。” in *ibidem*

<sup>67</sup> Intervista a Maruyama Masao, Japan Expo 2014, in <http://www.unificationfrance.com/article33713.html?lang=fr>, Traduzione in francese a cura di Richard Thomas

settimanale *Shōnen Jump*<sup>68</sup>, che considera come un libro di testo per chi voglia diventare illustratore o animatore. Sono in particolare *Le avventure di Gamba*<sup>69</sup> di Dezaki Osamu e i lavori di Tezuka Osamu, primo fra tutti *Astro Boy*<sup>70</sup>, a ispirarlo a intraprendere lui stesso quella professione<sup>71</sup>.

Frequenta la scuola di Design di Ōsaka e trova lavoro come animatore un paio d'anni dopo, partecipando alla realizzazione della serie animata *Rocky Joe*<sup>72</sup>.

Già dall'inizio della sua carriera, Morimoto valorizza molto individualità e libertà d'azione, tanto da decidere di lasciare il posto di lavoro e rimettersi in gioco come animatore freelance. La sua produzione sarà costantemente tesa tra due poli contrapposti: da una parte il regno più mainstream, con diversi ruoli di key animator a titoli quali *Kiki - Consegna a domicilio*<sup>73</sup>, *City Hunter*<sup>74</sup> e *Ken il Guerriero*<sup>75</sup>, e la partecipazione a progetti collettivi come *Animatrix* e *Genius Party*, dall'altra la via dell'indipendenza, con la realizzazione di opere più di nicchia e la continua esplorazione di nuovi mezzi espressivi.

Nel 1986 fonda assieme a Tanaka Eiko, che aveva precedentemente lavorato allo Studio Ghibli, lo Studio 4°C<sup>76</sup>, il cui nome si riferisce alla temperatura a cui

---

<sup>68</sup>週刊少年ジャンプ *Shūkan Shōnen Janpu*, conosciuto anche come *Weekly Jump*, pubblicato dalla *Shueisha* a partire dal 1968, è la più venduta tra le riviste di manga in Giappone.

<sup>69</sup>ガンバの冒険 *Ganba no bōken*

<sup>70</sup>鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*, lett: "Atom Braccio di Ferro"

<sup>71</sup> Intervista a Morimoto Kōji, novembre 2017, in <http://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/koji-morimoto-interview>

<sup>72</sup>あしたのジョー *Ashita no Jō*, lett: "Joe del domani"

<sup>73</sup>魔女の宅急便 *Majo no takkyūbin*

<sup>74</sup>シティーハンター *Shitī hantā*

<sup>75</sup>北斗の拳 *Hokuto no Ken*

<sup>76</sup>株式会社スタジオよんどしい *Kabushikigaisha Sutajio Yondo Shii*

l'acqua è più densa, e vuole porsi come garanzia della massima qualità delle sue produzioni.<sup>77</sup>

In questo periodo, Morimoto collabora con Nakamura a diversi lavori, tra cui il segmento *L'ordine è di fermare i lavori*<sup>78</sup> a cura di Ōtomo nell'antologia *Neo Tokyo*<sup>79</sup> del 1987. Questo particolare progetto si dimostra un'ottima occasione per mettere in mostra le sue potenzialità, e gli vale la partecipazione a opere di rilievo, quali il celebre *Akira* dello stesso Ōtomo, nonché la sua prima esperienza direttiva con l'OVA *Gli ingranaggi di Franken*<sup>80</sup> parte dell'antologia *Robot Carnival*, una raccolta di nove corti molti dei quali affidati a artisti ancora in erba, rilasciata nello stesso anno.

Nel 1991 vede la luce il primo lungometraggio da lui diretto: *Vola! Prendi la balena*,<sup>81</sup> e nel 1995 Ōtomo ancora una volta si fa avanti affidandogli la regia di *Magnetic Rose*.

E' tuttavia sui corti che si concentrerà buona parte della sua produzione: sempre nel 1995 realizza *Apri la porta*,<sup>82</sup> un cortometraggio semplice nella trama creato principalmente con lo scopo di presentare al pubblico le tecniche d'integrazione di animazione 2D e 3D a raggiunte dallo Studio 4°C al tempo<sup>83</sup>. Queste tecniche sono state spesso usate nei suoi successivi lavori, evolvendosi col passare degli anni e delle tecnologie a disposizione.

---

<sup>77</sup> Sito Ufficiale Studio 4°C, <http://www.Studio4c.co.jp/index.html?shop>

<sup>78</sup> 工事中止命令 *Kōji chūshi meirei*

<sup>79</sup> 迷宮物語 *Meikyū monogatari*, lett: *Storie di un labirinto*

<sup>80</sup> フランケンの歯車 *Furanken no haguruma*

<sup>81</sup> とべ!くじらのピーク *Tobe! Kujira no pīku*

<sup>82</sup> 扉を開けて *Tobira o akete*

<sup>83</sup> Sito dedicato a Morimoto Kōji, [http://www.Kōjimorimoto.net/fr/divers\\_tobira.htm](http://www.Kōjimorimoto.net/fr/divers_tobira.htm)

Morimoto non limita la sua creatività alla produzione di film e corti animati, ma espande il suo repertorio a una vasta pletera di media: music video, illustrazioni, animazioni per spot pubblicitari, perfino il design di un modello d'orologio da polso in collaborazione con la JHA&Co (Japan Handcraft Watch Association)<sup>84</sup>.

Inaugura la sua produzione di music video nel 1996 con *EXTRA*, singolo di Ishii Ken, a cui segue una variegata e interessante serie di esperimenti artistici plasmati sull'elemento chiave che è la musica, di cui il più recente è la breve clip promozionale realizzata per la band giapponese MONO nel 2014<sup>85</sup>.

Tra i suoi cortometraggi più celebri, *Creatura Acustica Noiseman*<sup>86</sup> del 1997, lo sperimentale *Hustle! Tokitama kun*<sup>87</sup> del 1998, realizzato quasi interamente a computer, e il clip pilota del lungometraggio *Tekkonkinkreet*<sup>88</sup>, che pur non vedendo la realizzazione del film per mancanza di fondi vince il Premio d'eccellenza dell'ACA Medial Arts Festival nella categoria Arte Digitale. Più di recente, si è fatto conoscere principalmente per gli iconici *Beyond*, parte del progetto collettivo *Animatrix* del 2003, e *Dimensione Bomba*<sup>89</sup> nel successivo *Genius Party Beyond* del 2008.

---

<sup>84</sup> Il modello, chiamato “幻想奇魚”, è stato realizzato nel 2011 da Shinohara Kōji su design di Morimoto e è tuttora disponibile all'ordinazione sul negozio online della JHA, <http://jhatime.com/?pid=39584470>

<sup>85</sup> Sito Ufficiale di Morimoto Kōji, <http://www.Kōjimorimoto.com/html5.php#html>

<sup>86</sup> 音響生命体ノイズマン *Onkyo Seimeitai Noiseman*

<sup>87</sup> ハッスル!! とき玉くん *Hassuru!! Tokitama kun*

<sup>88</sup> 鉄コン筋クリート *Tekkonkinkurīto*

Da non confondere con il lungometraggio omonimo *Tekkonkinkreet - Soli contro Tutti*, successivamente realizzato nel 2006 dallo stesso Studio 4°C, con la regia di Micheal Arias che aveva collaborato con Morimoto al clip pilota

<sup>89</sup> 次元爆弾 *Jigen bakudan*

Nel 2001 partecipa all'esposizione "Superflat" di Murakami Takashi al MOCA Gallery di Los Angeles, contribuendo con schizzi e illustrazioni ispirati a rotoli e statue del Giappone del diciassettesimo secolo<sup>90</sup>, cogliendo l'occasione di mostrare la sua abilità creativa a un pubblico più vasto.

Nel 2005 viene poi annunciato un nuovo lungometraggio, *Sachiko*, che tuttavia a oggi non è stato ancora concluso.

Un cambiamento significativo avviene nel 2011, quando Morimoto decide di lasciare lo Studio 4°C e formare il team creativo *Phi*. A differenza di uno Studio d'animazione di stampo classico, *Phi* raccoglie artisti provenienti da diversi background oltre a quello dell'animazione, con l'intento di allargare i propri orizzonti e ridefinire i limiti del campo artistico in cui spaziare liberamente<sup>91</sup>.

Per quanto ritenga d'aver imparato molto dalle sue esperienze lavorative con vari Studi in passato, Morimoto sente strette le limitazioni dettate dalle scelte produttive di chi ne tiene le redini. Per questo motivo, incoraggia artisti e animatori a seguire le proprie passioni al di fuori dei grandi Studi e cercare di intraprendere carriere freelance e creare qualcosa di interamente proprio<sup>92</sup>. La fondazione di *Phi* può essere visto come un compromesso tra il suo bisogno di libertà creativa e quello d'un team con cui collaborare e condividere idee in un ambiente rilassato e stimolante.

In occasione del Viborg Animation Festival 2017, Morimoto ha presentato estratti del suo ultimo lavoro, il decimo episodio della serie animata *18if*<sup>93</sup>. Parte del progetto multimediale *The Art of 18*<sup>94</sup>, che comprende oltre ai 13 episodi

---

"Superflat", Comunicato stampa del Museum of Contemporary Art - Moca, Los Angeles, 2001, in <http://1995-2015.undo.net/it/mostra/3320>

<sup>91</sup> Sito Ufficiale di Morimoto Kōji, <http://www.kojimorimoto.com/html5.php#html>

<sup>92</sup> Intervista a Morimoto Kōji in occasione del J-Pop Summit di San Francisco 2015, in <http://www.anime-newsnetwork.com/interview/2015-09-29/Kōji-morimoto/.93504>

<sup>93</sup> Sito Ufficiale VAF 2017, <http://animationsfestival.dk/portfolio/Kōji-morimoto-2/>

<sup>94</sup> Sito Ufficiale 18if, <http://18if.jp/>

animati un gioco per dispositivi mobili, *18if* è stata rilasciata nell'autunno dello stesso anno. Seguendo il filo conduttore di una trama incentrata sul passaggio dei suoi protagonisti di sogno in sogno alla ricerca di una via d'uscita per tornare alla realtà, la serie offre agli artisti responsabili dei diversi episodi la libertà di darvi il proprio tocco personale, in una particolare collezione di stili tutti differenti.

Nel novembre 2017, Morimoto ha annunciato un nuovo film di genere fantascientifico, che intende presentare nel 2020<sup>95</sup>.

---

<sup>95</sup> Intervista a Morimoto Kōji, novembre 2017, in <http://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/koji-morimoto-interview>

## CAPITOLO 3. *MEMORIES - MAGNETIC ROSE*

Nel 1995 vede la luce *Memories*, un'antologia di film d'animazione firmata da Ōtomo Katsuhiro, costituita da tre episodi basati su tre manga brevi dello stesso Ōtomo: *Magnetic Rose* (*Magnetic Rose - 彼女の想いで Kanojo no omoide*), *Bomba puzzolente* (最臭兵器, *Saishū heiki*) e *Carne da cannone* (大砲の街, *Taihō no Machi*). I tre episodi appaiono completamente scollegati, senza nient'altro in comune che elementi fantascientifici: non solo non sono uno il seguito dell'altro né parte dello stesso universo cinematografico, ma presentano una notevole diversità anche nel tono di presentazione, nello stile di disegno e nel loro tema centrale.

Oltre a essere il produttore esecutivo dell'intero progetto, Ōtomo si occupa di sceneggiarne e dirigerne il terzo episodio e sceneggiarne il secondo, diretto da Okamura Tensai. Sceglie invece di affidare *Magnetic Rose* a due artisti emergenti con cui aveva precedentemente lavorato: Morimoto Kōji per regia e storyboard e Kon Satoshi per la sceneggiatura.

Questa collaborazione costituisce per entrambi un banco di prova e un passo importante nella fase iniziale delle rispettive carriere.

### 3.1. L'opera

*Magnetic Rose* è un mediometraggio animato dalla durata di circa quaranta minuti, uno psycho-thriller ambientato in un futuro prossimo. Il titolo giapponese, *Kanojo no omoide*, significa letteralmente "le sue memorie", in riferimento alla figura centrale della storia, la cantante d'opera Eva.

Il film si apre con una vista sullo spazio aperto. Un lento panning accompagna lo sguardo dello spettatore a fissarsi sui resti di un satellite mezzo

distrutto che orbita abbandonato attorno a un anonimo pianeta. Vengono introdotti i protagonisti: l'equipaggio della nave spaziale Corona, il cui lavoro è quello di occuparsi dei detriti rimasti nello spazio. I quattro netturbini spaziali stanno rientrando dal loro turno di ricognizione, quando ricevono un segnale di SOS. Il messaggio non è altro che un'aria della *Madama Butterfly*<sup>96</sup>, ma essendo trasmessa sul canale d'emergenza non può che trattarsi di una richiesta d'aiuto. Il segnale pare inoltre provenire da Sargasso, un'area conosciuta come "il cimitero dello spazio" in quanto caratterizzata da un pericoloso campo magnetico. Tuttavia, il comandante Ivanov decide ugualmente di andare a prestare soccorso.

Seguendo il segnale, l'equipaggio si trova davanti un enorme agglomerato di relitti che ruota attorno a un'imponente massa metallica, catturato dalla sua forza gravitazionale. Due dei membri dell'equipaggio, Heinz e Miguel, si avventurano alla ricerca del mandante dell'SOS.

E' subito chiaro che sta succedendo qualcosa di strano: l'interno dell'insolita nave spaziale è modellato come un enorme, lussuoso teatro, e apparentemente disabitato. Il segnale di SOS, inoltre, pare essere più debole ora che Heinz e Miguel sono entrati.

Su uno dei muri troneggia il ritratto di una bella donna vestita d'uno sfarzoso abito rosso, probabilmente la proprietaria della nave, e subito dopo averlo notato Miguel vede una donna vestita dello stesso abito al di fuori della finestra del salone, in uno sconfinato giardino. Le corre incontro, ma il giardino si rivela nient'altro che un ologramma. La donna sembra sparita, portata via dal vento.

L'attenzione dei due esploratori viene richiamata da un insolito robot giunto improvvisamente sulla scena: è la statua di un putto che regge sopra la testa una bacinella, forse una fontanella in stile classico, che ben s'abbina con lo stile architettonico della nave, ma si muove fluttuando a qualche centimetro da terra. Con voce meccanica, afferma "Signora, il pranzo è servito", e si ritira. Confusi,

---

<sup>96</sup> Opera lirica di Puccini. L'elemento verrà approfondito nel paragrafo 3.5.

Heinz e Miguel giungono in una stanza con una tavola imbandita per una persona, evidentemente la "Signora". Miguel decide di approfittarsene, solo per scoprire che è tutto posticcio.

L'esplorazione prosegue, rivelando l'identità della Signora: si tratta di Eva Friedel, un'acclamata cantante d'opera del secolo precedente. E' a quel punto che cominciano a accadere fenomeni inspiegabili: Miguel si trova davanti una scena della vita di Eva, che svanisce nel nulla dopo aver citato un certo Carlo mentre sembrava guardare verso di lui. Ma il collega Aoshima in collegamento video dalla Corona non ha visto né udito nulla di tutto ciò. Man mano che Miguel e Heinz si addentrano nei meandri della nave, visioni e strane manifestazioni si fanno via via più frequenti. Aoshima ricerca intanto informazioni su Eva e ricostruisce la sua storia: di origini nobili, fin da piccola era stata considerata un soprano di eccezionale talento e aveva avuto enorme successo. Si era fidanzata con il famoso tenore Carlo Rimbaldi. Poco dopo, tuttavia, aveva perso la voce, ma per amore di Carlo aveva continuato a recitare al suo fianco. Questo aveva portato a un rapido declino dell'opinione del pubblico nei suoi confronti. Poco prima del matrimonio, Carlo era stato ucciso, e il colpevole mai scoperto. Sparita dalla scena pubblica, Eva si era ritirata a una vita solitaria immersa nelle sue memorie.

Improvvisamente, il campo magnetico che circonda la nave comincia a farsi instabile. Ivanov ordina a Heinz e Miguel di rientrare, continuare la ricerca è troppo pericoloso. Ma Miguel s'è perso nel cuore della nave, una zona in rovina che contrasta bruscamente con l'opulento lusso delle sale esplorate all'inizio. Scopre la fonte dell'SOS: un pianoforte usurato che suona senza che nessuno ne preme i tasti. Nel toccarlo, Miguel si trova risucchiato nei ricordi di Eva, nei panni di Carlo. Qualcosa di simile accade intanto a Heinz, imprigionato nei ricordi della sua famiglia, in particolare della figlioletta, sovrapposti a scene di Eva che si insinua nella sua memoria come ne facesse parte.

I due perdono il senso del tempo, a tratti bloccati fuori da ogni contatto con la Corona a causa del campo magnetico. I ricordi di Eva filtrano nella realtà, voci

che anche il resto dell'equipaggio riesce misteriosamente a udire, e mentre Heinz cerca di recuperare Miguel per poter rientrare, questi è completamente perso nel sogno che Eva gli mostra, immerso nei panni di Carlo, dimentico di se stesso.

Irritata dai suoi tentativi di riportare Miguel alla realtà, Eva torna a manifestarsi a Heinz. Viene rivelato che è stata lei stessa a uccidere Carlo, quando lui aveva cambiato idea riguardo al matrimonio, così da poterlo tenere per sempre con sé nei suoi ricordi. Heinz si trova di nuovo confrontato con i propri, costretto a assistere all'accidentale morte della figlia, solo per trovarselo di nuovo viva davanti. Eva prende il posto di sua moglie, invitandolo a raggiungerla e vivere in quel ricordo per sempre ma, a differenza di Miguel, Heinz non cade nella sua trappola.

Tornato alla realtà, si ritrova inseguito dai robot creati da Eva mentre la struttura cade a pezzi. Il computer della nave impazzisce. Il campo magnetico è troppo forte, e la Corona rischia di essere risucchiata assieme all'agglomerato di relitti che orbita attorno alla struttura centrale. Per cercare salvarsi, sono costretti a sparare un colpo di cannone alla nave per allontanarsi, abbandonando i compagni al loro destino, ma questo non è sufficiente a evitare che la Corona finisca in pezzi.

Nella sequenza finale, viene mostrato il cadavere di Eva, uno scheletro adagiato su uno sfarzoso letto, circondata dal mondo di ricordi che si è costruita. Infine, l'inquadratura si allontana dalla nave, mostrando per la prima volta la struttura dell'agglomerato metallico nella sua interezza: una rosa, come suggerisce il titolo, elemento ricorrente e estremamente caro a Eva. Attorno ai resti metallici delle navi catturate dal suo campo magnetico, orbita assieme ai detriti Heinz, ancora vivo ma completamente solo nello spazio, l'ultima delle tante vittime della donna.

### 3.2. La figura di Eva

Per quanto la storia sia narrata fondamentalmente dal punto di vista di Heinz e Miguel, con Heinz come protagonista, è Eva la vera figura centrale e il motore della trama. Il segnale d'aiuto lanciato dalla sua nave fa da catalizzatore all'intera vicenda, e sono le manifestazioni dei suoi ricordi a generare gli eventi di cui l'equipaggio della Corona si ritrova vittima, costretto a reagire volta per volta agli inaspettati sviluppi che seguono.

Si potrebbe argomentare che non è nemmeno veramente Eva la responsabile: di lei non resta che uno scheletro dimenticato da tutti, e a interagire con Heinz e Miguel non è altro che un suo fantasma, generato dai ricordi che ha così gelosamente custodito.

Eva è una figura tragica, una stella caduta in rovina incapace di accettare la sua sorte. Il suo personaggio richiama quello di Norma Desmond in *Viale del Tramonto*<sup>97</sup>: una diva che ha visto passare il suo momento e, incapace di accettarlo, si rinchiusa nella solitudine della sua dimora, circondata dai suoi ricordi, e aggrappandosi al suo rifiuto della realtà discende nella pazzia.

Per quanto il film tratteggia appena la sua storia, attraverso le parole di Aoshima e occasionali manifestazioni dei suoi ricordi, ne esce un ritratto molto preciso. Inizialmente, Eva pare mostrare un'ammirabile tenacia. Nonostante la perdita della voce, che avrebbe dovuto porre immediatamente fine alla sua carriera, continua a ricoprire ruoli a fianco del suo amato. Il suo coraggioso rifiuto di arrendersi di fronte a un destino avverso, tuttavia, si rivela presto un malato rifiuto di accettare con dignità la sua sorte, nel momento in cui Carlo sceglie di lasciarla e la sua reazione è quella di ucciderlo. Questo atto di disperazione di fronte alla consapevolezza di aver perso tutto è l'inizio di una spirale verso il basso in cui già aveva cominciato a scivolare ostinandosi a stare sul palco: Eva arriva a

---

<sup>97</sup> *Sunset Boulevard*, film noir del 1950

rifiutare la realtà stessa, circondandosi di mementi delle sue antiche glorie e vivendo in un mondo di bei ricordi in cui Carlo non ha mai lasciato il suo fianco.

Si rivela a conti fatti come il ritratto di una donna fragile, cresciuta tra lodi e successi, che non ha saputo reggere lo scontro con un'amara realtà. La sua voce era stata fin da piccola la caratteristica portante della sua identità e, nel momento in cui le viene portata via, Eva è incapace di ammettere a se stessa d'aver perso una cosa tanto importante. Quando perfino Carlo la tradisce, si rifiuta di continuare a vivere in una realtà che le ha strappato via ogni cosa di valore e decide di plasmarne una tutta sua.

E' interessante notare come la figura di Eva generata dai suoi ricordi presenti delle contraddizioni. A tratti pare completamente immersa nel passato felice che ha deciso di tenersi stretta: rivive momenti passati assieme al suo adorato Carlo, come se il tempo si fosse fermato e nulla fosse accaduto dopo quel punto, ignara lei stessa del fatto d'averlo in seguito ucciso - come giustamente dovrebbe fare un ricordo. In altri momenti, tuttavia, si mostra a Heinz quella Eva vendicativa e disperata che ha consapevolmente assassinato l'amato, con la precisa intenzione di negare la scomoda realtà e rifugiarsi in quei dolci ricordi in cui ne è del tutto ignara. Mai Eva mostra rimorso per quel che ha fatto, né astio verso Carlo. E' sinceramente convinta d'aver fatto la sola cosa giusta per correggere ciò che era andato storto. La sua rabbia si mostra soltanto verso Heinz, che rifiutando di stare al gioco rigetta il suo modo di vivere e la sua realtà costruita, mettendo a nudo la sua disperazione.

Persa nel suo placido mondo di ricordi, Eva dà allo stesso tempo l'impressione che il ricordo a sé stante in realtà non le basti. Non si limita a vivere accanto al Carlo delle sue memorie, ma cerca di attrarre altri uomini a vivere con lei in momenti passati, vestendo i panni del suo amato come nel caso di Miguel, o impersonando lei una persona a loro cara come nel caso di Heinz.

Heinz è presentato come l'antitesi di Eva. Ha alle spalle una tragedia che ancora non ha superato completamente, come denota il suo silenzio all'inizio della

storia quando un compagno d'equipaggio gli domanda oziosamente se non avesse una figlia. Tuttavia, quando Eva gli mostra la bambina miracolosamente ancora sana e salva dopo l'incidente che avrebbe dovuto ucciderla, Heinz si rifiuta di negare la realtà e rifugiarsi assieme a lei nel confortante limbo dei ricordi. E' anzi proprio attraverso la tentazione che lei gli propone che riesce finalmente a superare il lutto. Il suo coraggio di accettare quel che è accaduto e trovare la forza di andare avanti sottolinea la pazzia della comoda ma pericolosa scelta a cui la donna si è invece abbandonata, e incarna in definitiva il messaggio principale che l'opera vuole dare.

C'è tuttavia un ultimo elemento da considerare per avere un quadro completo di Eva: il segnale di SOS mandato dalla nave. Potrebbe trattarsi di una semplice trappola per attrarre ignare vittime, segno dell'ormai irreversibile spirale di auto illusione e vendetta della donna, ma potrebbe d'altro canto essere una vera richiesta d'aiuto, di una qualche parte all'interno della contorta psiche di Eva che chieda davvero di essere salvata da se stessa. Per quanto il messaggio del film sia molto chiaro, addirittura enunciato dal protagonista<sup>98</sup>, questo particolare non è mai indirizzato esplicitamente, lasciando allo spettatore libertà d'interpretazione.

### 3.3. La realtà e il ricordo

L'unico dei tre corti a avere un collegamento diretto con il titolo dell'antologia, *Magnetic Rose* ha il ricordo come suo tema portante - come sottolineato dal titolo giapponese, *Kanojo no omoide*.

---

<sup>98</sup> Nella sequenza finale del film, Heinz afferma il suo categorico rifiuto alla tentazione di Eva, con le parole: “思い出は逃げ込む場所じゃない！ (*Omoide wa nigekomu basho janai!*)”, ovvero “I ricordi non devono essere un rifugio”

Nel manga di Ōtomo, tuttavia, l'immagine di Eva non compare mai davanti agli aspiranti soccorritori, solo il lettore è consapevole della sua presenza grazie ai suoi pensieri che punteggiano la breve storia.

Morimoto e Kon aggiungono un twist alla versione originale, dando più mordente alla storia e tratteggiando un ritratto più approfondito dei personaggi. La narrativa lineare lascia spazio a un'intrigante immersione in un mondo carico di mistero, dove lo spettatore deve mettere insieme i pezzi poco a poco assieme ai personaggi per ricostruire l'accaduto nella sua interezza e dargli un senso. Il tema del ricordo è così riproposto come un gioco tra reale e surreale, presente e passato.

Questo è possibile grazie alla scelta di dare forma ai ricordi di Eva. Come un fantasma vendicativo che non sappia trovare pace, essi continuano a esistere anche dopo la sua morte nel luogo in cui si era ritirata a alimentarli e riviverli ossessivamente, interferendo con la realtà.

Ricordo e realtà oggettiva cessano di essere due dimensioni separate, si fondono in un mondo surreale in cui sussistono entrambi allo stesso tempo, e spetta unicamente alla volontà dei personaggi decidere quale dei due prenderà per loro il sopravvento sull'altro. Lasciandosi ammaliare da Eva come tante vittime prima di lui, il donnaiolo Miguel concretizza il mondo di memorie che lei gli mostra, facendone la sua nuova realtà. Al contrario Heinz, nonostante il dolore per la perdita della figlia, rigetta la sua tentazione e riesce a uscirne.

Il film è attento a preparare lo spettatore a questo conflitto finale tra realtà e illusione un passo per volta. All'inizio, elementi inquietanti sono alternati a spiegazioni logiche alla loro presenza: l'apparizione di Eva nel giardino può essere parte dell'ologramma, così come lo è la tavola imbandita. Quando Miguel si imbatte in una scena della vita di Eva, viene da pensare si tratti di un altro ologramma, eppure Aoshima non ha visto nulla, e il bouquet che la donna ha appoggiato sul tavolino è davvero lì. La sensazione di soprannaturale cresce seguendo il ritmo incalzante del film, ma ancora si può pensare si tratti soltanto di

visioni, un fenomeno spaventoso eppure spiegabile. Quando, nel climax finale, i confini della realtà sono definitivamente ridisegnati, lo spettatore è completamente immerso nella narrativa. Esattamente come Heinz e Miguel, non può che accettare ciò che sta accadendo come reale nonostante sfidi ogni logica, e assistere col cuore in gola al dipanarsi degli eventi fino alla loro tragica conclusione.

Questo esercizio nel piegare i limiti della realtà e abbandonarsi al surreale costituisce una scelta artistica importante, che diventerà elemento ricorrente nei lavori di entrambi gli autori.

### **3.4. Il setting fantascientifico**

La scena iniziale di *Magnetic Rose* è una veduta sullo spazio, e una delle prime cose stabilite è l'anno in cui si svolge il racconto, il 2092, circa un secolo nel futuro rispetto all'epoca di realizzazione del film. Prima ancora di introdurre i suoi personaggi, l'opera si premura di far sapere allo spettatore che la storia che va a narrare è ambientata nello spazio, in un futuro non troppo lontano.

La sua vicenda si concentra tuttavia su una lotta tra ricordo e dura realtà, sul dramma di una diva decaduta incapace di accettare la perdita, e il setting fantascientifico pare quasi essere uno dei tanti possibili per fare da sfondo al conflitto centrale. Viene da pensare che Heinz e Miguel avrebbero potuto perdersi in una zona disabitata e imbattersi nelle manifestazioni di Eva in una villa abbandonata, e la storia avrebbe potuto svolgersi allo stesso modo con pochi aggiustamenti.

La scelta dell'ambientazione svolge invece un ruolo molto importante. Quello che la fantascienza può offrire alla storia in più rispetto a una versione ambientata nel presente è la possibilità di credere ci sia una spiegazione logica dietro all'insolito. Come già spiegato, *Magnetic Rose* non getta lo spettatore a capofitto

in una storia di fantasmi, ma crea attraverso l'equipaggio della Corona un'impressione di normalità.

Fin da subito sono presenti elementi insoliti, ma nulla di eclatante per un gruppo di netturbini spaziali abituati a girare per le galassie. Avventurarsi nella strana nave spaziale in cerca del mandante del messaggio è più una seccatura che altro. Gli ologrammi non sono nulla di speciale. Robot parlanti non costituiscono una novità. Se Heinz cerca di rimanere professionale, Miguel ha un comportamento rilassato e a tratti infantile che comunica chiaramente la loro impressione di avere la situazione sotto controllo. Lo spettatore si immerge così nella storia, accettando quello che vede senza farsi troppe domande: è il futuro, è possibile.

E' allora che cominciano a mostrarsi avvenimenti che paiono contraddire la nuova idea di normalità appena costruita. Heinz e Miguel sono disorientati, inquietati, non sanno come reagire di fronte all'escalation di situazioni fuori dalla loro comprensione. Assieme a loro, lo spettatore si trova intrappolato in un turbine di eventi a cui fatica a dare una spiegazione, ma che in parte non si sente di accettare come semplice sovranaturale, visto che inizialmente pareva esserci una ragione logica dietro alle stranezze di quel luogo futuristico.

Gli ologrammi, il robot di Eva che continua a dare la caccia a Heinz anche dopo che si è liberato dalle illusioni mostrategli dalla donna, il campo magnetico che reagisce alla sua furia nel momento in cui è rifiutata: sono proprio gli elementi fantascientifici a permettere al magistrale gioco tra realtà, ricordo e sogno di risultare così fluido e accattivante. Il film sfrutta sapientemente le prerogative di un genere che di per sé invita lo spettatore a avvicinarsi a ciò che sta per visionare con una certa apertura mentale, così da non spezzare la sospensione dell'incredulità<sup>99</sup> nel piegare i limiti del possibile.

---

<sup>99</sup> Coniata dal poeta inglese Coleridge nel XIX secolo, l'espressione "*suspension of disbelief*", ovvero "sospensione dell'incredulità", indica la volontà del lettore -o dello spettatore- di sospendere le proprie

In più, il vuoto dello spazio popolato solo da relitti abbandonati, così come gli ambienti spogli e puramente pratici della Corona, funge da netto contrasto agli interni raffinati e sfarzosi della nave di Eva. Questo ha il doppio effetto di sottolineare per contrasto il senso di opulenza degli ambienti del mondo della musica lirica e, soprattutto, di acuire il senso di inquietudine di fronte alla presenza di uno stile di architettura e arredo totalmente fuori posto.

Fantascienza e tecnologia saranno elementi ricorrenti nei lavori futuri di Kon e Morimoto, soprattutto con uno sviluppo del discorso sulle potenzialità e le possibili minacce che ne derivano.

### 3.5. La musica

La musica svolge un ruolo molto importante all'interno del film, non solo in quanto accompagnamento alle immagini. Passione e orgoglio di Eva, responsabile del suo successo e poi della sua dannazione, l'opera lirica e il suo contesto sono un elemento parte della narrativa.

Composta da Kanno Yōko<sup>100</sup>, la colonna sonora è costituita principalmente da brani di musica lirica. La traccia di apertura accoglie lo spettatore fin dalla scena iniziale, sommessa e inquietante, come una sorta di funesto presagio che fa da sfondo al titolo del film e introduce poi la nave spaziale Corona e il suo equipaggio.

Il segnale di SOS, seppure disturbato, è facilmente riconoscibile come un'aria della *Madama Butterfly* di Puccini. La scelta del brano non è casuale: la storia dell'opera richiama in alcuni suoi elementi quella di Eva.

Ispirata al dramma del commediografo Balesco David, la *Madama Butterfly* segue la vicenda di un amore tragico tra un ufficiale statunitense stanziato in

---

facoltà critiche allo scopo di poter godere di un'opera di fantasia. Si tratta di una capacità indispensabile a immergersi in una storia che logicamente parlando sarebbe irrealistica.

<sup>100</sup> *Memories (Original Motion Picture Soundtrack) CD*, ©Victor Entertainment, Inc., 1996

Giappone e una geisha di nome Chōchō, “farfalla” in giapponese, da cui l’appellativo “Madame Butterfly”. L’ufficiale sposa la donna, ma le leggi giapponesi del tempo permettono l’annullamento del matrimonio in caso egli decidesse di sposarsi con una donna americana. Questo succede quando l’uomo torna in America, lasciandosi alle spalle la geisha e il figlio avuto con lei. Chōchō gli resta tuttavia fedele, attendendo con cieca devozione il suo ritorno. Dopo tre anni l’uomo torna in Giappone, ma soltanto per prendere con sé il bambino e crescerlo in America, abbandonandola definitivamente. Tradita e privata di ogni speranza, la donna si isola dal resto del mondo e finisce per togliersi la vita.

La musica lirica continua a accompagnare a tratti le vicende dello sventurato equipaggio della Corona, sottolineando efficacemente i momenti di maggiore pathos: l’aria *Un bel dì vedremo*<sup>101</sup> fa da sottofondo alla vista della nave che diverrà la loro tomba; fa da contrappunto alle affascinanti visioni mostrate da Eva e sale d’intensità durante il climax finale, dando il sentore dell’atto conclusivo di una tragedia; e infine una ripresa del brano d’apertura chiude il film con poetica ironia, come a sottolineare la futilità di un episodio che è stato soltanto una delle tante storie di alcune delle tante vittime di Eva.

Al di là dal fare da perfetto contrappunto alla vicenda, la musica assume un secondo ruolo in *Magnetic Rose*: incarna l’invisibile ma incombente presenza di Eva, il potere del suo ammaliante fascino e la forza distruttiva della sua vendetta.

---

<sup>101</sup> Parte del secondo atto della *Madama Butterfly*, i primi versi dell’aria recitano: “Un bel dì, vedremo - Levarsi un fil di fumo - Sull'estremo confin del mare - E poi la nave appare - E poi la nave è bianca.”

## CAPITOLO 4. L'ONIRICO E IL SURREALE

Dotato per sua natura di una maggiore elasticità nell'immagine rispetto al suo corrispondente *live action*, il cinema di animazione ben si presta a sperimentazioni ed esplorazioni della realtà. Entrambi restii a lasciarsi guidare dalle convenzioni, provvisti di un fulgido immaginario e di una dirompente capacità espressiva, Kon Satoshi e Morimoto Kōji si sono spesso dilettrati nelle loro produzioni a sperimentare i limiti della realtà. Sogno e illusione, reale e surreale sono temi ricorrenti nei loro lavori.

Questo capitolo si propone di analizzare tali temi all'interno di alcune opere scelte, prendendo in considerazione il loro contesto e il modo in cui sono stati trattati.

### 4.1. *Perfect Blue*: L'ossessione prende forma

*Perfect Blue* (パーフェクトブルー, *Pāfekuto Burū*) era stato inizialmente concepito come una trasposizione *live action* dell'omonimo romanzo di Takeuchi Yoshizaku, ma la distruzione degli studi di produzione a causa del terremoto di Kōbe nel 1995 aveva messo un fermo al progetto per i conseguenti ingenti tagli di budget<sup>102</sup>. Ripensato come una trasposizione animata, il film fu affidato su suggerimento di Ōtomo a Kon Satoshi e vide la luce nel 1997. Come già anticipato nel capitolo 2, il *Perfect Blue* di Kon non è lo stesso *Perfect Blue* scritto dall'autore del romanzo, ma una libera interpretazione che porta la chiara impronta del suo regista.

---

<sup>102</sup> Voce "Day the Earth Shook, The" in Jonathan CLEMENTS, Helen MCCARTHY, *The Anime Encyclopedia, 3rd Revise Edition: A Century of Japanese Animation*, Muramasa Industries Ltd, 2015 (ebook)

L'intenzione dietro alla creazione di *Perfect Blue* era quella di portare al mondo degli *anime* qualcosa di diverso. Nonostante l'enorme varietà di generi, soggetti e target disponibili nell'industria dei manga, Kon sentiva che le produzioni animate del tempo tendessero ad aderire pedissequamente a un certo standard, con grandi battaglie di *mecha*<sup>103</sup> e ragazzine carine, e risultassero a lungo andare piuttosto monotematiche e noiose. Per questo, il suo obiettivo era quello di creare un film maturo, indirizzato a un target adulto e plasmato secondo un diverso punto di vista<sup>104</sup>.

E' quindi ironico che la scena d'apertura del lungometraggio sia proprio la battaglia tra un cattivo da *anime* da manuale e un gruppo di eroi mascherati in stile *Power Rangers*<sup>105</sup>, con tanto delle iconiche linee d'azione associate al genere. E' tuttavia presto svelato che si tratti in realtà di una rappresentazione, uno spettacolo dal vivo di personaggi di un famoso film - una storia nella storia, concetto che sarà molto importante nel comprendere l'intera opera.

Terminato il siparietto, viene introdotta la protagonista: Kirigoe Mima, per i fan Mima *rin*<sup>106</sup>, membro di un gruppo di *idol*<sup>107</sup> chiamato CHAM. Il tocco del regista è fin da subito chiaro nella particolare presentazione dell'apertura del lungometraggio. Scene di uno spettacolo *live* del gruppo CHAM sono intramezzate

---

<sup>103</sup> メカ *mecha*, termine che indica i grossi robot pilotati da esseri umani su cui è incentrato l'omonimo genere letterario. Un esempio celebre si può trovare nella serie *Gundam*, nelle sue diverse iterazioni

<sup>104</sup> Intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>

<sup>105</sup> Gruppo di super-eroi iconico per le sue divise colorate e mosse mirabolanti, basato sull'originale giapponese スーパー戦隊シリーズ *Sūpā Sentai Shirīzu*, lett: Serie sulle Super Forze Speciali

<sup>106</sup> Suffisso vezzeggiativo tipicamente femminile.

<sup>107</sup> Il termine *idol* (アイドル) *aidoru* indica giovani star, solitamente nel mondo della musica o dello spettacolo, amate dai fan in quanto carine, graziose e pure. Le *idol* devono essere *role model* per i loro fan, dunque la loro immagine pubblica è estremamente importante. Il personaggio che assumono sul palco non deve mai essere inficiato dalla loro vita privata. Considerate quasi una sorta di proprietà dei fan, devono solitamente seguire regole rigide quali il divieto di avere relazioni romantiche per restare "disponibili" agli occhi - e ai sogni- del loro pubblico.

da brevi sequenze della vita quotidiana della protagonista, alternate con bruschi tagli netti, a mostrare i due lati della sua vita: quella privata e quella pubblica. Una terza dimensione viene introdotta nella forma di una scena di film e, mentre questa passa in secondo piano sullo schermo di un televisore, si assiste a un meeting in cui si discute la possibilità di far diventare Mima attrice di *drama*<sup>108</sup> a tempo pieno. Mentre Mima si congeda coi suoi fan a fine spettacolo, una frase risalta d'improvviso sulle altre: "*Terrò sempre d'occhio la stanza di Mima!*"<sup>109</sup>. La scena passa a Mima davanti alla porta del suo appartamento, ancora voltata in direzione della voce.

La sequenza iniziale si configura come una successione di scene spezzate e collegate tra loro da tagli netti, come impilate l'una sull'altra. L'effetto è quello di fornire un confronto tra i due lati della vita di Mima, e generare al contempo un senso di disorientamento e confusione mentale che enfatizza quello provato dalla stessa protagonista<sup>110</sup>.

Mima è presentata come una ragazza priva della determinazione di fare le proprie scelte, oppressa dal sistema all'interno di cui opera, che si limita ad assecondare le decisioni fatte dai responsabili della gestione della sua figura pubblica. È succube delle aspettative dei fan e della sua immagine di *idol*, ruolo in cui è oggettificata e, seppur idolatrata, considerata in fin dei conti come prodotto di consumo per i fan. Questa sua condizione è suggerita fin da subito dall'inquietante scena in cui uno degli spettatori, allampanato e dai lineamenti sgradevoli, osserva Mima con particolare trasporto, una mano aperta davanti a sé; la telecamera cambia angolazione mostrandoci il suo punto di vista, e Mima pare muoversi sul palmo della sua mano, come una bambolina in suo possesso.

---

<sup>108</sup> ドラマ *dorama*, serie televisiva

<sup>109</sup> “いつも「未麻の部屋」覗いてるかたね！”, *Perfect Blue*, min. 09:13

<sup>110</sup> Intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>

Mima cerca di persuadersi che il cambio di professione sia la strada giusta, ma traspare chiaramente che non ne è convinta. La “scelta” di darsi alla recitazione si rivela fin da subito molto ardua. Il suo passaggio di carriera non sembra ben visto dai fan, specialmente dato il ruolo assai minore che le è stato assegnato all’interno del *drama* in cui recita. Nel tentativo di puntare tutto sul suo nuovo lavoro di attrice e farsi un nome, Mima cede gradualmente alle pressioni intorno a lei e accetta prima di filmare una scena di stupro, poi di prestarsi a un set fotografico da nuda, nonostante la forte discrepanza con la sua precedente immagine di *idol* e con i suoi stessi desideri. In conflitto con se stessa, comincia ad assistere ad apparizioni di un suo alter ego vestito da *idol*, che biasima le sue decisioni, la accusa di essere un impostore e afferma di essere la vera Mima.

In parallelo, Mima scopre che “la stanza di Mima” è un sito web: qualcuno la impersona e scrive un blog sotto forma di diario al posto suo. I particolari raccontati sono incredibilmente precisi e tutti veri, cose di cui nessuno tranne Mima stessa dovrebbe essere a conoscenza.

A scrivere il blog si rivela essere l’inquietante fan mostrato all’inizio, che si fa chiamare Me-Mania, gioco di parole tra “Mima” e “mania”. L’uomo ottiene le informazioni dall’alter-ego di Mima, presente al suo fianco nella stanza tappezzata da sue foto. Parrebbe quindi che *idol*-Mima non sia una semplice allucinazione della ragazza.

Mentre il personaggio di Mima nel drama investigativo *Double Bind* acquisisce popolarità, la persecuzione da parte del suo alter ego si fa più serrata, minacciando la già fragile stabilità mentale della ragazza. La prima (e inizialmente unica) battuta di Mima in *Double Bind*, “*Tu chi sei?*<sup>111</sup>”, è continuamente reiterata, assumendo un nuovo significato quando sempre più disperata comincia a rivolgerla all’apparizione.

---

<sup>111</sup> “あなた誰なの?”, *Perfect Blue*

A peggiorare le cose, comincia una serie di omicidi che paiono ruotare attorno a Mima: lo sceneggiatore di *Double Bind*, responsabile di aver “macchiato” la sua immagine con la scena di stupro, poi il fotografo che ha realizzato il set di nudi, più avanti il produttore. Il serrato alternarsi tra scene del *drama* e della vita di Mima fa perdere il senso di cosa sia il mondo reale e cosa recitazione, anche grazie all’espedito di uno shot ripetuto della ragazza che si sveglia di colpo nel suo letto con uno stacco netto dalla scena precedente. Mima stessa perde la percezione della realtà, trovandosi a confondere fatti avvenuti con scene interpretate dal suo personaggio. In quella che si rivela poi essere una scena di *Double Bind*, afferma disorientata: “Non riesco più a capire chi sono<sup>112</sup>”.

La natura di thriller psicologico del *drama* lo rende perfetto per fondersi con la vicenda del thriller psicologico che è *Perfect Blue*, e funge da meta commentario, avanzando tramite i discorsi tra l’investigatore e l’analista assegnati al caso ipotesi che potrebbero spiegare non solo la serie di omicidi in *Double Bind*, ma anche quelli attorno al suo set. Entrambe le vicende ruotano attorno al personaggio di Mima, nel *drama* Yoko. In una scena che si trovano a dover girare più volte, perché Mima continua a confonderla con la realtà e avere reazioni fuori copione, l’analista afferma: “La finzione non può trasformarsi in realtà<sup>113</sup>”. La frase ricorrente suona pregnante a Mima quanto ironica allo spettatore, che sta assistendo a questo esatto processo.

Il film raggiunge il suo climax quando Mima è attaccata da Me-Mania, preso nella sua crociata di “sbarazzarsi dell’impostore”, e per difendersi finisce per ucciderlo. E’ Rumi a trovarla traumatizzata e portarla al sicuro, ma con un inaspettato ribaltamento si scopre essere lei stessa a impersonare *idol*-Mima, nel momento in cui il riflesso dall’apparizione comparsa a perseguitare la ragazza rivela le sue sembianze. Il caso è infine svelato come orchestrato da Rumi, ex *idol*

---

<sup>112</sup> “私はもう自分のことがわからない”, *Perfect Blue*, min. 49:22

<sup>113</sup> “幻想が実体化するのはいり得ない”, *Perfect Blue*

che non era riuscita a sfondare e si era ricreata un'identità nelle vesti dell'immagine pubblica della *idol* Mima, prendendo il suo posto nel momento in cui lei aveva tradito quella immagine. Era stata lei, persa nella sua illusione, a fornire a Me-Mania le informazioni per il blog, e incoraggiarlo a liberarsi dell'"impostore".

In una angosciante scena di inseguimento il cui il composto e sorridente alter ego di Mima si alterna a una stravolta e ansimante Rumi mentre cerca di uccidere la vera Mima, Rumi rimane infine ferita. Nell'epilogo del film, Mima va a visitarla in un ospedale psichiatrico, dove la donna è persa nel suo mondo, ancora convinta di essere lei. Riflettendosi nello specchietto della macchina, Mima trova finalmente una risposta alla domanda ricorrente, "*Tu chi sei?*". Senza più traccia d'insicurezza, afferma: "*Io sono quella vera*<sup>114</sup>".

*Perfect Blue* narra della trasformazione della sua protagonista, che inizialmente insicura e passiva arriva ad acquisire una nuova maturità e consapevolezza di sé. La sua mente è portata al limite dal turbine di eventi che si svolge attorno a lei minando l'apparente stabilità iniziale, come simboleggiato dalle condizioni del suo appartamento, che da ordinato e ben tenuto scivola nel chaos assieme al suo senso di identità. La sua esperienza è narrata efficacemente grazie ad attente scelte stilistiche. Kon sceglie di ignorare le convenzioni degli *anime*, che prevedono l'identificazione di scene di sogno o flashback attraverso espedienti quali linee ondulate o una diversa colorazione<sup>115</sup>. Togliendo allo spettatore la possibilità di capire immediatamente se stia assistendo a una scena reale o onirica, assimila il suo punto di vista a quello della protagonista, lasciandolo ugualmente disorientato nel tentativo di raccapezzarsi di cosa stia accadendo realmente. A questo si aggiunge il gioco di film nel film realizzato grazie alla

---

<sup>114</sup> "私は本物だよ", *Perfect Blue*, min. 1:17:39

<sup>115</sup> Intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>

giustapposizione di momenti di *Double Bind* attinenti alla narrativa, col risultato di creare una storia in cui ogni cosa potrebbe essere come non essere reale.

Esempio emblematico è la scena del *drama* in cui l'analista spiega che Yoko, il personaggio di Mima, soffre di una sindrome della personalità multipla sviluppata per proteggersi dal trauma dello stupro che ha subito. Si crede la cantante Mima, e s'è convinta che la realtà sia una serie TV in cui recita. Giusto il tempo di domandarsi se davvero sia *Double Bind* la realtà e il resto una costruzione mentale di Mima - anzi Yoko - e la situazione è di nuovo ribaltata con la conferma che sia *Double Bind* lo show, e quella soltanto la sua scena conclusiva. In questo modo, lo spettatore è trascinato scena dopo scena nella ricerca di una risoluzione della catena di omicidi, di una riaffermazione di cosa stia succedendo realmente.

Nonostante la risoluzione finale della catena di delitti e misteri che costituiscono l'intelaiatura del film, tuttavia, resta nella sua spiegazione un margine di irrealtà che potrebbe apparire come un'incongruenza: sia Me-Mania che Mima avevano più volte interagito con l'alter ego di Mima senza mai notare l'evidente differenza tra lei e Rumi. Una possibile spiegazione di questo fenomeno è data - ancora una volta - in *Double Bind*, in cui a un certo punto dell'investigazione si ipotizza che l'assassino possa essere uno spirito che possieda altre persone, in linea con la figura giapponese dell'*ikiryō*<sup>116</sup>. Anche questo elemento può essere interpretato come una metafora della crescita della protagonista, e dei demoni interiori che ha dovuto esorcizzare durante l'arduo percorso di riaffermazione di sé. Creato dal tumulto emotivo di Mima, confrontata con la discrepanza tra la sua identità precedente di *idol* pura e benvoluta e quella di attrice principiante costretta a abbassarsi a ruoli che mai avrebbe voluto avere, questo spirito si distacca da lei e la tormenta, facendosi più forte mano a mano che

---

<sup>116</sup> Nel folklore giapponese, l'*ikiryō* è uno spirito nato da sentimenti negativi che si distacca dalla persona che l'ha generato mentre è ancora in vita -solitamente a sua insaputa- e porta effetti nefasti quali malattia o malocchi ai responsabili di quei sentimenti.

la sua paranoia cresce. Quando infine si unisce a Rumi, Mima ne è libera e può proseguire la sua vita con una nuova maturità.

#### **4.2. *Paranoia Agent*: un mostro per poter evadere**

Originalmente trasmesso tra febbraio e maggio del 2004, *Paranoia Agent* (妄想代理人, *Mōsō Dairinin*) è uno psycho thriller nel formato di un *anime* di 13 episodi. La scelta di creare una serie animata è derivata dal desiderio di esplorare alcune idee che non era stato possibile inserire nei film precedenti per discrepanza tematica, nonché di creare qualcosa che permettesse all'autore di muoversi con maggiore flessibilità tra diversi concetti, toni e personaggi<sup>117</sup>. La struttura episodica dell'opera è costruita tramite un sistema di concatenazione in cui spesso il personaggio di supporto di un episodio diventa il protagonista di un altro, così da offrire una veduta della storia da diverse angolazioni e punti di vista, che sommandosi portano avanti la narrativa e, come un puzzle, vanno a incastrarsi fino a fare luce sul mistero che è il fulcro della storia.

La vicenda si incentra su uno strano caso nella prefettura di Musashino, Tokyo, che si trasforma presto in un fenomeno sociale andando a coinvolgere un numero sempre maggiore di persone. Tutto comincia da Sagi Tsukiko, introversa character designer che dopo aver creato un personaggio estremamente popolare, un cagnolino rosa chiamato Maromi, si trova in grande difficoltà nel tentativo di ripetere il successo. Nessuna delle sue idee sembra essere abbastanza buona, la scadenza per presentare un nuovo design si avvicina, e la pressione attorno a lei cresce più passa il tempo senza che riesca a produrre risultati. Una sera, mentre torna da lavoro, è vittima di un assalto.

---

<sup>117</sup> Intervista a Satoshi Kon per il sito *Japan Media Arts Plaza*, 2004, in [https://web.archive.org/web/20051211185440/http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners\\_i/p22/kon.html#top](https://web.archive.org/web/20051211185440/http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners_i/p22/kon.html#top)

Da quanto ricorda, il suo aggressore era un ragazzino, indossava un paio di pattini a rotelle dorati, e l'ha colpita alla testa con una mazza da baseball. La descrizione dell'inusuale assalitore si diffonde tra mass media e passaparola, cominciando a acquisire nuovi particolari. Gli viene assegnato il soprannome "Shōnen Bat<sup>118</sup>", letteralmente "Il ragazzo con la mazza da baseball".

Con un inaspettato capovolgimento, si scopre che sul luogo del crimine non c'era nessuno tranne la stessa Tsukiko, che si sarebbe colpita da sola alla testa; eppure nel frattempo gli assalti di Shōnen Bat sono continuati. Apparentemente senza un target specifico: le vittime sono indistintamente uomini e donne, di qualunque età e ambiente lavorativo, che non hanno collegamenti come gruppo. L'unico comune denominatore è il fatto che si tratti di individui estremamente sotto pressione.

Il caso si fa sempre più bizzarro quando Maniwa, il più giovane dei due investigatori che vi lavorano, nota un'interessante costante: tutte le vittime paiono dopo l'attacco sollevate e più serene. Avanza la teoria che Shōnen Bat scelga le sue vittime tra persone sull'orlo di un crollo nervoso. Il collega Ikari è scettico, poiché pare impossibile che un criminale possa avere le informazioni necessarie a applicare tale criterio, ma Maniwa è ossessionato da questa sua idea. Comincia a mostrare segni di isteria e fare illazioni prive di senso sul presunto colpevole, quali *"E' uno ma allo stesso tempo non lo è. E' capace di apparire dove c'è qualcuno che è stato messo con le spalle al muro e non ha posto dove fuggire, dovunque egli si trovi, in qualunque momento<sup>119</sup>".*

In maniera non dissimile da *Perfect Blue*, quella che poteva sembrare una catena di delitti dalla risoluzione logica comincia a scivolare nell'irrealtà. Mentre la polizia brancola nel buio, le voci su Shōnen Bat continuano a girare. Storie sempre

---

<sup>118</sup> "少年バット", *Shōnen batto*

<sup>119</sup> "やつは一人であって一人でない。追い詰められ行き場なくしちゃう人間の所にいつでもどこでも現れることができる", *Paranoia Agent*, ep. 7, min. 17:00

più surreali passano di bocca in bocca come versioni romanzate di una serie di incidenti di cui diventa il capro espiatorio. La sua immagine pubblica muta -dicono che ora sia un uomo adulto, un mostro-, e di pari passo questa sua immagine si concretizza. La situazione degenera completamente: Shōnen Bat è ormai una pericolosa creatura che si nutre della paranoia della gente, diventando più forte e meno umano più la soggezione nei suoi confronti si diffonde.

Dilaga in parallelo anche un altro fenomeno sociale: l'immensa popolarità di Maromi non conosce freni, al punto che cominciano ad accadere incidenti per questioni triviali legate al personaggio. Inizialmente presentato come un innocente compagno animale dal marginale ruolo di spalla, Maromi si rivelerà essere la chiave di lettura dell'intera storia. Fin dalla sua prima comparsa, nella scena in cui conforta Tsukiko ferita dai commenti malevoli di chi la accusa sul web di essere una bugiarda in cerca d'attenzione, il cagnolino di peluche non fa altro che assicurare che lei non abbia colpe e consigliarle di non dare peso alla cosa. In diverse altre occasioni si anima e parla a Tsukiko, sempre esortandola a non sforzarsi di ricordare qualcosa che pare turbarla, rassicurandola che va tutto bene e, di fatto, spingendola a non affrontare i problemi. La sua presenza apparentemente benigna viene nel corso della serie messa in dubbio tramite l'ostinata ripetizione e la crescente ingerenza dei suoi interventi, che ostacolano la risoluzione del mistero centrale alla narrativa.

La verità viene infine a galla nel corso di un adrenalinico episodio finale in cui i protagonisti si trovano a fronteggiare un mostruoso Shōnen Bat apparentemente inarrestabile: Tsukiko aveva da piccola un cagnolino di nome Maromi, che un giorno si era lasciata sfuggire ed era morto investita da un'automobile. Incapace di dirlo al padre, aveva inventato il personaggio di Shōnen Bat e millantato un assalto. Il padre aveva finto di crederle, legittimando l'esistenza dell'immaginario assalitore. Richiamato dalla sua auto-illusione nel momento in cui aveva avuto bisogno di una scusa per sottrarsi alle sue responsabilità, Shōnen Bat era diventato una figura popolare, creata come via di fuga da persone che cercavano disperatamente una

scappatoia dalle proprie vite, che desideravano esserne vittime, e il cui desiderio si concretizzava nella sua apparizione.

Nel caso di *Paranoia Agent*, l'alterazione della realtà è quindi causata da una paranoia collettiva anziché da un'ossessione individuale. Pur essendo nato dall'immaginazione di una bambina, Shōnen Bat s'infiltra nel reame della realtà e come un'infezione si diffonde, nutrendosi del desiderio di evasione della gente. Per quanto apparentemente il suo opposto, non è altro a conti fatti che una diversa versione di Maromi, una figura rasserenante utile a mettere da parte i problemi. L'unica cosa capace di tenerlo a bada è di conseguenza il rigetto di ciò che lui rappresenta, una via di fuga facile, tema che riprende il simile messaggio di *Magnetic Rose*. E' emblematica in tal senso la scena in cui la moglie di Ikari lo confronta anziché accettare la sua presenza come una salvezza come tutti gli altri prima di lei. La donna gli rivolge le testuali parole: *“Non si può fuggire dalla realtà. Una salvezza improvvisata non è altro che un inganno<sup>120</sup>”*, non dissimili da quelle con cui Heinz accusa Eva. In entrambi i casi, il “nemico” è adirato dal rifiuto, ma mentre nel film questo sfocia soltanto nella collera di Eva, risultando in un finale tragico, nella serie Shōnen Bat non può che agitarsi impotente, privato della sua carica distruttiva.

Anche in questo caso, tuttavia, non stare al suo gioco permette soltanto di schermarsi temporaneamente dalla sua minaccia. A sconfiggerlo può essere soltanto la sua involontaria creatrice, non in uno scontro di ideali ma con l'accettazione del senso di colpa che l'ha generato. Nel momento in cui Tsukiko ricorda la verità e accetta che la morte di Maromi è stata colpa sua, l'incombente figura di Shōnen Bat modellata nella sua ombra sul terreno abbassa la mazza e con fare dimesso le dice: *“Addio<sup>121</sup>”*. Il mostro scompare anche nel mondo reale,

---

<sup>120</sup> “現実から逃げてはいけない。其の場しのぎの救いなどマヤカシにすぎない”, *Paranoia Agent*, ep. 11, min. 17:20

<sup>121</sup> “さようなら”, *Paranoia Agent*, ep. 13, min. 19:13

esorcizzato dalle sue parole. La sua carica violenta è placata dalle scuse di Tsukiko al cagnolino morto per la sua negligenza, e la creatura svanisce senza rancore nel momento in cui il motivo della sua esistenza viene meno. Era stata la bambina a portarlo nella dimensione reale, ed è lei che deve annullare la sua presenza, riportando le cose alla normalità.

Il lieto fine è tuttavia solo apparente. Nella sequenza di chiusura, pare inizialmente che tutto sia tornato al suo posto e i personaggi della storia si siano adattati a un nuovo status quo. Ma le strade sono popolate di gente nervosa, sotto pressione, sul punto di cedere, esattamente come nella scena di apertura del primo episodio, dando l'idea di una struttura circolare all'interno della storia, anziché una lineare successione di eventi che ha raggiunto il suo termine. Questa particolare scelta può essere interpretata come un segno che, se anche Tsukiko è riuscita a vincere i suoi demoni, sottrarsi alle proprie responsabilità è una dolce tentazione per l'essere umano, e resta la sottesa minaccia che possa nascere un altro mostro.

Oltre alla trama principale, sono evidenti all'interno di *Paranoia Agent* i cambi di tono e l'esplorazione di diverse idee che si susseguono nei vari episodi. Affrontare la serie senza conoscere i presupposti della sua creazione può lasciare lo spettatore disorientato dai subitanei cambiamenti, per quanto l'effetto sia quello di creare una narrativa varia e sempre pronta a stupire con nuove trovate. Per esempio l'episodio 8, *Happy Family Planning*,<sup>122</sup> ha i toni di una assurda commedia, in cui un gruppo di aspiranti suicidi provano entusiasticamente diversi modi per lasciare questo mondo solo perché qualche imprevisto mandi sempre all'aria i loro piani. Ancora, l'episodio 10, *Maromi dolce-sonno*,<sup>123</sup> dedicato alla creazione dell'*anime* di Maromi che sarà in seguito trasmesso, è un singolare mix tra una presentazione didattica del processo di produzione di una serie animata e

---

<sup>122</sup> Originale: 明るい家族計画 *Akarui kazokukeikaku*

<sup>123</sup> Originale: マロミまどろみ *Maromi Madoromi*

delle varie figure che vi lavorano e una macabra tragedia in cui muoiono uno a uno schiacciati dallo stress e attaccati da Shōnen Bat. Un tenero disegno di Maromi compare in sovraimpressione a presentare i diversi personaggi e spiegare le loro mansioni, spesso mentre la scena mostra il loro cadavere in un disturbante contrasto.

In questa opera, Kon presenta diverse idee legate all'interferenza di piani di realtà alternativi.

L'intero episodio 5, *Il racconto del sacro guerriero*<sup>124</sup>, è strutturato attorno all'illusione del ragazzino che impersonava Shōnen Bat, credendosi un eroe a caccia di mostri, e pare di trovarsi all'interno di un genere totalmente diverso mentre i due investigatori lo seguono nella storia della sua avventura. Completamente immersi in mondo modellato su un classico RPG<sup>125</sup>, per ottenere informazioni non possono che dare corda al giovane "eroe", Ikari con costante scetticismo e Maniwa scegliendo di stare al gioco nelle vesti di un menestrello dedicato a raccogliere informazioni sulla sua epica avventura. Strani mostri e scenografiche sequenze di combattimento si susseguono in scene denotate da una palette di colori più variopinta e brillante dell'usuale stile della serie. Il modo di fare pragmatico e scettico di Ikari fa da contrappunto comico alla narrativa epica.

Similmente, la fantasia personale di Maniwa nella parte finale della serie distorce le scene della sua lotta contro Shōnen Bat. La visione oggettiva degli altri personaggi è alternata alla sua, in cui il suo buffo abbigliamento da eroe improvvisato si trasforma in un vero costume e le armi improprie che tiene in mano in vere armi magiche.

L'esempio più lampante è però il mondo fasullo dei "vecchi tempo" in cui si rifugiano prima Ikari e poi Tsukiko, permeato da un'atmosfera nostalgica con colori

---

<sup>124</sup> Originale: 聖戦士 *Seisenshi*, lett: *Il sacro guerriero*

<sup>125</sup> RPG o Role Playing Game, è un termine che indica il gioco di assumere il ruolo di specifici personaggi che si muovano in un setting fantastico. Si utilizza spesso in riferimento a videogiochi e piattaforme online.

dai toni retrò che ben si sposano alle figure di cartone che lo costituiscono e che lo popolano. Anche in questo caso, l'unico che può liberarsi dalla sua dolce trappola così che possano tornare alla realtà non è altri che Ikari, colui che ha voluto la sua esistenza e l'ha plasmato attorno a sé.

In tutti i casi, il comune denominatore è il desiderio di una realtà differente, più consona alla propria persona e libera da responsabilità, che in linea con il tema principale prende vita dalla fantasia individuale della sua esistenza.

### **4.3. *Paprika*: il sogno divora la realtà**

Grande fan dello scrittore Tsutsui Yasutaka, fin dai tempi di *Perfect Blue* Kon desiderava realizzare un adattamento del suo romanzo *Paprika* (パプリカ, *Papurika*). Tuttavia, come accennato nel capitolo 2, a causa della bancarotta della Rex Entertainment con cui aveva preso accordi non era stato al tempo possibile realizzare il progetto. L'occasione di riprendere in mano il discorso avviene nel 2003 quando, nel contesto della promozione di *Paranoia Agent*, una rivista di animazione organizza un incontro tra Kon e Tsutsui<sup>126</sup>. Colpito dai suoi lavori precedenti, lo stesso Tsutsui gli confida che gli piacerebbe vederlo adattare *Paprika*<sup>127</sup>. Convinto si tratti di un segno del destino, Kon si affretta a cogliere l'occasione per rilanciare il progetto<sup>128</sup>, e portarlo a compimento nel 2006.

---

<sup>126</sup> Intervista a Kon Satoshi per il sito ComingSoon.net, maggio 2007, in <http://www.comingsoon.net/tv/trailers/907209-will-smith-to-host-national-geographic-series-one-strange-rock>

<sup>127</sup> *ibidem*

<sup>128</sup> Intervista a Kon Satoshi in occasione della visita a Parigi per la promozione di *Paprika*, 2006, in <https://www.animeclick.it/news/16150-paprika-interessante-intervista-a-satoshi-kon>, traduzione italiana a cura di Emmanuel Pettini

Anche in questo caso, la trasposizione non è completamente fedele al romanzo, ma si propone di esprimerne gli elementi chiave, e quella che secondo l'interpretazione del regista ne costituisce l'essenza.<sup>129</sup>

Ancora una volta un thriller investigativo, *Paprika* narra della vicenda che si sviluppa attorno al furto di un particolare, innovativo dispositivo chiamato DC mini<sup>130</sup>, utilizzato nella psicoterapia per entrare nei sogni dei pazienti. E' protagonista la dottoressa Chiba Atsuko, che lavora per la struttura che l'ha sviluppato, e senza approvazione ufficiale lo utilizza per la cura dei suoi pazienti, assumendo all'interno dei loro sogni l'identità dell'alter ego Paprika. Assieme al collega Tokita, *otaku* sovrappeso e genio inventore del DC mini, e con la collaborazione dell'investigatore Konokawa, suo paziente, Chiba cerca di scovare il colpevole, per recuperare lo strumento prima che un suo uso improprio possa causare enormi danni.

Nel corso della storia, diverse vittime cadono preda del DC mini, perdendosi in un'allucinazione a occhi aperti nella forma di una grandiosa parata di oggetti inanimati e figure mitologiche, che presto trascende la dimensione onirica, unisce i diversi sogni in un tutt'uno e arriva infine a fondersi con la stessa realtà. Chiba e Paprika continuano la loro ricerca con passaggi sempre più ambigui tra sogno e realtà, fino a che si trovano a esistere entrambe allo stesso tempo.

Il colpevole si rivela essere infine Inui, presidente della struttura, che agisce convinto di essere un "Guardiano dei sogni"<sup>131</sup> il cui compito sarebbe quello di proteggerli dalla tecnologia e da "terroristi" quali Paprika. In un paesaggio dai toni apocalittici che si muove ormai secondo una logica più onirica che reale,

---

<sup>129</sup> Intervista a Kon Satoshi in occasione della Conferenza Stampa "Paprika - Sognando un sogno", settembre 2006, in <http://filmup.leonardo.it/speciale/paprika06/int01.htm>

<sup>130</sup> DC ミニ, DC mini

<sup>131</sup> "夢の番人", *yume no bannin*

Paprika/Chiba riesce infine ad avere la meglio e liberarsi di Inui, spezzando il “sogno” diventato reale e riportando le cose alla normalità.

Il tema del sogno risulta immediatamente preponderante in *Paprika*, più che nei precedenti lavori del regista. E' proprio un sogno ad aprire il film, catapultando lo spettatore in un setting bizzarro e piuttosto disorientante, specialmente dato che la prima battuta, “It’s the greatest showtime!<sup>132</sup>”, è proclamata in inglese già nell’originale, dandogli un assaggio dell’avvincente stranezza e imprevedibilità in cui lo trascinerà la vicenda. Attraverso lo strumento tecnologico del DC mini, Kon esplora per la prima volta l’idea di un sogno collettivo, anziché nato da una volontà individuale. Quando davanti alla degenerazione nell’assurdo che ha davanti Konokawa si chiede stupito se stia ancora sognando, riceve la testuale risposta: “Sì, il mondo intero sta sognando<sup>133</sup>”. Il sogno, o realtà alternativa, non è qui visto attraverso la mente dei personaggi, ma è una forza che cresce e divora la realtà, trascinando attivamente con sé la popolazione in una frenesia comune.

Da questa intenzione deriva la scelta della parata, considerato un simbolo di comuni esperienze oniriche facilmente comprensibile allo spettatore<sup>134</sup>. Per creare un immaginario il più possibile ricco, Kon ha inserito gran parte degli elementi che avrebbero dovuto costituire la parata nello *storyboard*, ma ha lasciato libertà ai diversi animatori che si occupavano delle varie scene di aggiungervi il proprio tocco personale<sup>135</sup>. Il risultato è spettacolare: sullo schermo si muovono centinaia di elementi animati che richiamano le affermazioni sconclusionate delle vittime del sogno: elettrodomestici, bambole, animali antropomorfici in una banda di

---

<sup>132</sup> *Paprika*, min 00:51, lingua inglese nell’originale

<sup>133</sup> “え、世の中全てはな”, *Paprika*, min 1:12:40

<sup>134</sup> Intervista a Kon Satoshi per il sito DVDrama, ottobre 2006, in <http://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>

<sup>135</sup> Intervista a Kon Satoshi per il sito ComingSoon.net, maggio 2007, in <http://www.comingsoon.net/tv/trailers/907209-will-smith-to-host-national-geographic-series-one-strange-rock>

strumenti musicali, un grande *torii*<sup>136</sup> rosso, una statua della libertà e altro ancora; in un coro di voci e incitazioni la processione avanza portando il sognatore in trionfo, contornata da una pioggia di coriandoli.

Resta presente in *Paprika* la portata di pericolo del sogno come rifugio, nella figura di Himori che vi si perde completamente fino all'annullamento della propria coscienza. Tuttavia, è esplorato in questo film anche il suo potenziale terapeutico, principalmente tramite il percorso di Konakawa, e naturalmente il personaggio di Paprika.

Come in *Perfect Blue*, anche in *Paprika* c'è infatti la presenza di un alter ego della protagonista, Paprika appunto. Se l'apparizione di Mima è tuttavia un'entità malevola nata da sentimenti negativi che va esorcizzata, Paprika è invece una manifestazione benigna, un diverso lato della personalità di Chiba che fa tuttavia parte di lei. Nonostante modi di fare contrapposti e divergenze d'opinione, Chiba e Paprika sono consapevoli d'essere due lati della stessa persona, una la voce della ragione e l'altra lo spirito più libero e inibito, e Paprika vuole soltanto il bene di Chiba quando la sprona a essere più sincera con se stessa.

L'adattamento presenta nel complesso una storia più semplice e lineare della sua controparte scritta, ma la vicenda meno complicata è bilanciata dall'attenzione allo spettacolare immaginario che la mette in scena, che Kon ha scelto di rendere protagonista. Tra trasformazioni, cambi di punti di vista e astuti movimenti di camera, l'elasticità permessa dal setting onirico è sfruttata con notevole creatività.

Quello che il regista voleva realizzare era un'opera che potesse donare al pubblico un'esperienza di divertimento durante la visione, e suscitare nello spettatore la sensazione di uno strano, interessante sogno da cui svegliarsi ancora

---

<sup>136</sup>鳥居 *torii*, tradizionale portale giapponese che secondo la tradizione shintoista indica l'entrata di un santuario o di un'area sacra. Il *torii* sta a simboleggiare il passaggio tra un piano di realtà profano e uno sacro, e il passaggio sotto di esso è considerato una forma di purificazione

un po' confusi<sup>137</sup>. Per ottenere questo effetto di completa immersione, nella realizzazione del film si è lasciato trasportare nella creazione dello *storyboard* dall'ispirazione più che da una rigida pianificazione preventiva, decidendo di volta in volta che connotazione dare alle diverse scene, seguendo soltanto una sceneggiatura di base<sup>138</sup>. L'intenzione era quella di creare un susseguirsi di immagini che non dessero troppo tempo allo spettatore di riflettere sul loro possibile significato, puntando piuttosto sul divertimento<sup>139</sup>. Il "realismo" delle scene oniriche è dato da un connubio tra la conoscenza della logica dei sogni, che predilige processi d'associazione tra immagini a rapporti di causa effetto, e ispirazioni che il regista ha preso dai propri<sup>140</sup>. Più che mai l'impressione del sogno risulta vivida, grazie ad attenti accorgimenti nella cinematografia e a un'inesauribile ricchezza creativa. La scelta del mezzo dell'animazione permette maggiore flessibilità rispetto a un film in *live action*, e questo potenziale è sfruttato pienamente.

Infine, un ulteriore interessante spunto d'analisi è dato dal sito web che fa da portale con cui è possibile incontrarsi con Paprika. Nel corso del film, la stessa protagonista afferma che Internet e i sogni siano in un certo senso la stessa cosa, in quanto entrambi offrono un luogo dove dare sfogo al subconscio represso, e

---

<sup>137</sup> Intervista a Kon Satoshi per il sito ComingSoon.net, maggio 2007, in <http://www.comingsoon.net/tv/trailers/907209-will-smith-to-host-national-geographic-series-one-strange-rock>

<sup>138</sup> Intervista a Kon Satoshi in occasione della visita a Parigi per la promozione di Paprika, 2006, in <https://www.animeclick.it/news/16150-paprika-interessante-intervista-a-satoshi-kon>, traduzione italiana a cura di Emmanuel Pettini

<sup>139</sup> Intervista a Kon Satoshi in occasione della Conferenza Stampa "Paprika - Sognando un sogno", settembre 2006, in <http://filmup.leonardo.it/speciale/paprika06/int01.htm>

<sup>140</sup> Intervista a Kon Satoshi per il sito Chud.com, maggio 2007, in <http://www.chud.com/10452/exclusive-interview-satoshi-kon-paprika/>

essere una versione di sé più libera dalle inibizioni della quotidianità.<sup>141</sup> Questo punto sarà trattato in maniera più approfondita nel capitolo 5.

#### **4.4. Apri la porta: solo un sogno?**

E' l'anno 1995 quando lo studio 4°C rilascia il cortometraggio *Apri la porta* (扉を開けて, *Tobira o akete*), scritto e prodotto da Morimoto. Si tratta d'un breve filmato di 11 minuti, realizzato con un misto di tecniche 2D e 3D che per il tempo risulta piuttosto fluido e innovativo.

La storia, piuttosto semplice, narra di una bambina di nome Nonoko che, arrivata l'ora di andare a dormire, si accinge a andare a letto. Domanda alla madre di lasciare la porta aperta, e dà la buonanotte al suo fidato pupazzo, un gattino chiamato Nya<sup>142</sup>. Mentre sistema Nya sul davanzale della finestra, nota tuttavia qualcosa: il gioco di luci nella penombra della stanza getta sulla porta un'ombra che pare una sagoma. Davanti agli occhi di Nonoko, la sagoma si colora e prende la distinta forma di una creatura antropomorfa, una sorta di fantasma colorato che fluttua nella stanza, che la invita ad andare con lui<sup>143</sup>. La cameretta si distorce attorno a Nonoko e scompare, lasciando il posto a un'ambientazione totalmente differente. Seguendo la creatura, Nonoko si alza in volo sulle note di *Sul bel Danubio blu*<sup>144</sup> di Johann Strauss attraverso una foresta dall'aspetto normale, e da lì in un mondo completamente diverso, dalle forme in parte realistiche e in parte

---

<sup>141</sup> Intervista a Kon Satoshi per il sito Midnightheeye, novembre 2006, in <http://www.midnightheeye.com/interviews/satoshi-kon-2/>

<sup>142</sup> "Nya" (ニャー) è l'equivalente giapponese del verso del gatto

<sup>143</sup> Si riferisce a se stesso con il pronome *boku* (僕), solitamente maschile.

<sup>144</sup> In lingua originale *An der schönen blauen Donau*, è il più celebre valzer del compositore

astratte e dai colori vividi. La piccola Nonoko fluttua meravigliata tra le varie bizzarre creature e i paesaggi unici che popolano questo mondo artistico, fino a che il suo accompagnatore non la conduce in una zona vuota, e la lascia con le parole “Da qui in poi c’è un mondo che devi salvare<sup>145</sup>”.

Sola in uno spazio vuoto d’un desaturato color verde scuro, Nonoko scopre di poter ricreare buffi animaletti simili a quelli che popolano quel mondo con la forza dell’immaginazione. E’ così che torna a uscire nel vasto paesaggio pieno di vita, dove tra le varie creature si imbatte anche in una versione in carne e ossa di Nya, che si unisce felicemente a lei.

Abbracciando il grosso gatto, Nonoko si ritrova di nuovo nel proprio letto. E’ mattina, e la creatura che l’aveva condotta via con sé torna a fondersi nell’ombra da cui era comparsa. Prima di andarsene, tuttavia, la rassicura: “Se lo desideri, possiamo incontrarci in qualunque momento<sup>146</sup>”. Soddisfatta, Nonoko la osserva svanire, apre la finestra a Nya che gratta il vetro perché vuole uscire, e mentre il gatto va a fare una passeggiata resta a osservare il sole che rifulge tra gli edifici.

Nonostante la breve durata dell’animazione, sono presenti interessanti spunti che prendono in considerazione il concetto di realtà e sogno. L’intera avventura della piccola Nonoko potrebbe essere vista come nient’altro che un’esperienza onirica, o interamente frutto della sua fervida immaginazione. Tuttavia, la permanenza nella realtà del gatto Nya anche dopo il ritorno nella cameretta di Nonoko lascia intuire che possa essersi trattato di un fatto realmente avvenuto. Il pupazzo pare non esserci da nessuna parte, e la sua metamorfosi in animale vivo e vegeto non può essere che il risultato del viaggio appena compiuto.

L’utilizzo di una protagonista bambina permette di esplorare l’idea di una realtà alternativa con leggerezza, senza il senso di inquietudine e turbamento che una simile esperienza indurrebbe in un adulto. La mente di un bambino, elastica e

---

<sup>145</sup> “この先は君の救い出す世界だ”, *Apri la porta*, min 5:36

<sup>146</sup> “君が願えば、いつでも会えるさ”, *Apri la porta*, min 8:42

prona a lasciarsi andare all'immaginazione, è lo strumento perfetto per giustificare il giocoso volo pindarico narrato e la completa fluidità con cui si muove tra situazioni di realtà e irrealtà. Questa formula, che punta a dare un senso di meraviglia più che affrontare temi complessi, è perfetta per lo scopo di un corto dimostrativo.

Nondimeno, la breve sequenza centrale, in cui Nonoko è chiamata a salvare il mondo alternativo in cui s'è avventurata, mostra un'attenzione all'importanza di immaginazione, creatività e concretizzazione di un'idea - attenzione di cui non c'è da stupirsi, considerando il valore che il suo autore ripone nella libertà creativa.

In chiave senz'altro più semplice delle opere di Kon precedentemente analizzate, è toccato il tema della creazione di una realtà alternativa e delle creature che la popolano tramite la propria mente. Si tratta nel caso di Nonoko di poco più di un gioco, e uno sforzo positivo anziché una pericolosa fuga dalla realtà, ma, ancora una volta, questa è una naturale conseguenza dettata dall'età della sua protagonista.

#### **4. 5. *Creatura Acustica Noiseman: una realtà surreale***

Prodotto dallo Studio 4°C nel 1997, il cortometraggio *Creatura Acustica Noiseman* (音響生命体ノイズマン *Onkyō seimeitai Noizuman*) è considerato uno dei più iconici e originali tra i lavori di Morimoto.

Questo paragrafo si propone di analizzare la sua particolare ambientazione, dunque sarà presentata soltanto una breve sinossi della storia; un'analisi più approfondita dell'opera seguirà nel capitolo 6.

Gli abitanti del Mondo della Musica<sup>147</sup> vivono pacificamente grazie ai Frutti dell'Albero della Musica. Tuttavia, un giorno uno scienziato crea dai Frutti del Rumore una creatura sintetica chiamata *Noiseman*, capace di mangiare le onde musicali, che prende il controllo della città e dissemina terrore. I protagonisti, Tobio e Reina, con l'aiuto dei Frutti della Musica dovranno riuscire a sconfiggerlo.

La prima cosa a colpire di *Noiseman* è il suo stile unico, facilmente riconoscibile da clip o immagini isolate. Con un efficace misto di elementi tecnologici e fantastici, va a costruire una realtà surreale dall'eccezionale ricchezza visiva. Un forte contrasto cromatico delinea la separazione tra gli interni bui, dai colori più cupi e spenti, e l'esterno, dai colori vividi e intensi che ricordano sequenze del mondo onirico in *Apri la porta*, ma risultano accostati in palette più armoniche e, se non realistiche, verosimili.

L'animazione a tratti astratta si amalgama perfettamente con sequenze più realistiche. Reale e surreale convivono, seguendo le logiche interne del Mondo della Musica, facilmente comprensibili nel corso del corto. Morimoto sfrutta con vivacità le potenzialità del mondo che ha creato, e vi si muove con una irrefrenabile vitalità. La realtà alternativa del Mondo della Musica si fa palcoscenico di una sperimentazione delle possibilità uniche che il mezzo creativo dell'animazione può offrire, nello spezzare le convenzioni e lasciar spaziare liberamente la propria inventiva.

---

<sup>147</sup> “音楽の世界”, *Ongaku no sekai*. La nomenclatura del luogo è presa dalla sinossi di *Noiseman* del sito giapponese bs11, in <http://www.bs11.jp/anime/traveling-daru/>

#### 4.6. *Beyond*: flettere i limiti del possibile

Nel 2003 i fratelli Wachowski, autori della famosa trilogia *The Matrix*<sup>148</sup>, lanciano il progetto *Animatrix*, un'antologia animata costituita da nove corti basati sul primo film della trilogia. Il proposito è quello di costruire una backstory al celebre universo cinematografico in attesa dell'uscita dei due film seguenti, narrando avvenimenti precedenti a quelli trattati nei film, che tratteggino le vicende che hanno portato alla creazione di *Matrix*<sup>149</sup>. Tra gli autori scelti come partecipanti al progetto è presente anche Morimoto, creatore del settimo corto, *Beyond*.

La sequenza iniziale di *Beyond* ricorda immediatamente i toni inquietanti e allo stesso tempo accattivanti di *The Matrix*, in una carrellata di scene di folle immerse nella propria vita quotidiana in un'ambientazione tipicamente giapponese, intercalate all'analisi di tali scene da parte dell'interfaccia di *Matrix*. Uno strumento di ricerca si muove su una mappa, cercando qualcosa: bug nel sistema.

Con un improvviso shift di tono, viene introdotta la protagonista, una ragazzina di nome Yoko. Yoko si rende conto che il suo gatto Yuki è sparito, e comincia a cercarlo nei dintorni e domandare se qualcuno lo abbia visto. La ricerca la conduce in un edificio abbandonato, una "casa stregata" dove curiosamente compare spesso un arcobaleno. Si tratta di una zona a accesso vietato, ma

---

<sup>148</sup> La trilogia si costituisce, nell'ordine, dei film *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (maggio 2003) e *The Matrix Revolutions* (novembre 2003). La premessa della trilogia è che il mondo sia stato conquistato dalle macchine, che utilizzano il calore generato dagli esseri umani come fonte di energia. Gli esseri umani sono "coltivati" e completamente gestiti dalle macchine, ignari della situazione e convinti di vivere in quello che è il mondo che noi conosciamo. La nostra "normalità", tuttavia, non è altro che una simulazione, un programma informatico chiamato *Matrix* (nell'originale *The Matrix*, la matrice) costruito per tenere gli esseri umani all'oscuro della situazione per evitare ribellioni. Di tanto in tanto possono capitare all'interno di *Matrix* degli errori o anomalie; a questo proposito esistono gli Agenti, incaricati di occuparsi di queste anomalie e assicurare il regolare funzionamento del sistema.

<sup>149</sup> Sezione "?" del sito ufficiale *Animatrix*, in [www.intothematrix.com](http://www.intothematrix.com)

ugualmente alcuni bambini affermano di andarci spesso e si offrono di accompagnarla.

E' subito chiaro che si tratti di una zona affetta da un glitch del sistema, dove si verificano una serie di strani fenomeni: oggetti che fluttuano a pochi centimetri da terra, un fascio di pioggia che cade dal cielo sereno, porzioni di realtà che si distorcono come interferendo con un diverso piano, bottiglie in pezzi che si ricompongono. I bambini si divertono a sfruttare le leggi innaturali del luogo per i loro giochi.

Yoko riesce a trovare il suo gatto, e incuriosita si unisce ai bambini, sperimentando in prima persona le distorsioni di tempo, spazio e gravità. Seguendo il gatto che si è allontanato dagli altri, scova poi una porta, che si apre su un immenso spazio buio. Voci di conversazioni avute in precedenza riecheggiano nel vuoto. In quel momento, tuttavia, uomini bardati in tute protettive la trovano e le ordinano di evacuare. Gli agenti sono intervenuti a far sgomberare la zona, per eliminare l'anomalia.

Quando Yoko vi torna, non trova altro che un parcheggio, e con grande delusione sua e dei bambini tutto è tornato a funzionare regolarmente secondo le leggi della fisica. La sequenza di chiusura del corto è speculare a quella di apertura: folle si muovono, controllate dall'interfaccia di Matrix, nient'altro che dati di computer.

Grande estimatore dell'originale *The Matrix* e del suo concetto d'una realtà differente da quella percepita, Morimoto ha accettato con entusiasmo di cimentarsi in un'espansione del suo universo.<sup>150</sup> Il corpo centrale del filmato è costituito dalle sperimentazioni di Yoko e dei bambini, che esplorano i limiti delle distorsioni causati, a loro insaputa, da una falla del sistema. La scena di Yoko che osserva incantata una colomba volare davanti ai suoi occhi come al rallentatore, e quasi fosse senza peso si lascia lentamente ricadere a terra è una delle clip più

---

<sup>150</sup> Intervista a Morimoto Kōji per il sito ufficiale Animatrix, luglio 2002, in [www.intothematrix.com](http://www.intothematrix.com)

iconiche del corto, e una delle più celebri scene di Morimoto. Il realismo dei movimenti e la notevole fluidità dell'animazione, essenziali nella resa di queste scene in particolare, sono stati raggiunti grazie all'accorgimento di filmare i movimenti di veri attori, da usare come riferimento durante la realizzazione<sup>151</sup>.

Il fascino provato dall'autore per l'idea di una manipolazione delle dimensioni di tempo e spazio si concretizza in un'atmosfera quasi magica, colma di meraviglia. E' presente per l'intera durata del corto un senso di minaccia incombente, instillato nello spettatore tramite le ripetute scene delle interferenze degli Agenti, tuttavia i protagonisti ne sono completamente ignari. L'atmosfera di tensione e serietà tipica di *The Matrix*, che permea l'intera antologia, è affiancata in *Beyond* da una dimensione più rilassata, dove il sistema nel suo complesso non ha importanza. Per i bambini, il glitch che hanno scovato non è altro che un'attrazione, un passatempo di cui sfruttare le possibilità uniche. Non c'è pericolo intrinseco nella sua bizzarra distorsione della realtà. Quando essa viene "normalizzata", non suscita altro che un senso di delusione, destinato a sfumare non appena qualcos'altro catturerà l'attenzione dei suoi fruitori.

#### **4.7. Dimensione Bomba: una realtà senza regole**

Nell'ambito della manipolazione della realtà, è doveroso citare anche il corto *Dimensione Bomba*, la cui trattazione continuerà nel capitolo 6.

*Dimensione Bomba* (次元爆弾 *Jigen Bakudan*) è rilasciato nel 2008 all'interno del progetto collettivo *Genius Party Beyond*, prodotto dallo Studio 4°C, di cui costituisce l'opera conclusiva. Il cortometraggio, della durata di poco inferiore ai 20 minuti, è accompagnato sul sito ufficiale del progetto dalla seguente sinossi: "La protagonista Shin, cominciando a addentrarsi in un'esplorazione del proprio

---

<sup>151</sup> *ibidem*

mondo interiore, arriva infine a valicare il muro tra le dimensioni”.<sup>152</sup> Sinossi quanto mai necessaria, poiché la narrativa presentata all’interno del corto è tutt’altro che lineare. I personaggi si muovono tra dimensioni senza spiegazione, come in balia di un vortice che non segua normali leggi di consequenzialità spazio-temporali, e presenti la storia con una logica tutta sua, tra momenti di calma e frenetici guizzi d’azione. Presente e passato s’intrecciano, in una successione di sequenze di flashback e scene di cui è difficile collocare l’ordine temporale. Le ambientazioni mutano e oscillano tra realistico e astratto, dipingendo una realtà eclettica e non-lineare che sfugge alla comprensione.

L’intento di Morimoto è quello di rappresentare attraverso l’animazione “lo spazio vuoto del manga”.<sup>153</sup> In altre parole, la particolare qualità dell’immagine per cui, attraverso il disegno, la superficie diventa spazio<sup>154</sup>. A questo proposito, si avvale di tecniche e layout d’animazione difficilmente riscontrabili nell’animazione convenzionale.<sup>155</sup>

Le distorsioni di spazio, tempo e senso di realtà presentate in *Beyond* attraverso l’esplorazione dell’anomalia nel sistema acquisiscono in questo cortometraggio piena libertà. Ciò che era anomalia è ora regola: la mancanza di una logica convenzionale è la logica secondo cui si dipana il viaggio interiore di Shin, un’esperienza unica nel suo genere.

---

<sup>152</sup> Morimoto Kōji - *Dimensione Bomba* sul sito ufficiale di *Genius Party Beyond*, in <http://genius-party.studio4c.co.jp/beyond/impacts.html#5>

<sup>153</sup> 「マンガの空間」“*Manga no kūkan*”, in Commentario all’opera *Dimensione Bomba* in occasione della presentazione di *Genius Party Beyond* alla Fiera dell’Animazione Internazionale di Tōkyō (東京国際アニメフェア *Tōkyō Kokusai Anime Fea*), 2008, in <https://animeanime.jp/article/2008/04/23/3068.html>

<sup>154</sup> 「描くことで平面が空間になる」“*Kaku koto de hyomen ga kūkan ni naru*”, in *ibidem*

<sup>155</sup> *ibidem*

#### 4.8. *18if*: intrappolati in un sogno

*18if*, parte del franchise *The Art of 18*, nasce come adattamento di un gioco per cellulare lanciato da Mobcast, intitolato *18: Kimi to Tsunagaru Puzzle*.<sup>156</sup>

Nel 2017, lo Studio Gonzo produce una serie animata da 13 episodi, affidando a Morimoto la mansione di *chief supervisor*, nonché di direttore dell'episodio 10. Lavorare sull'adattamento di un gioco di puzzle dalla storia molto vaga ha permesso di affidare nella sua realizzazione ogni episodio a un direttore differente con considerevole libertà d'azione, prestando attenzione soltanto a evitare contraddizioni interne<sup>157</sup>.

La premessa della serie è la seguente: il protagonista Haruto si trova intrappolato nel mondo dei sogni. Per sopravvivere e trovare un'uscita, deve confrontarsi con le cosiddette "Streghe"<sup>158</sup>, che essendosi rifugiate nei loro sogni per rifiutare la realtà sono cadute vittime della "Sindrome della Principessa Addormentata"<sup>159</sup>, e si trovano ora imprigionate esattamente come lui<sup>160</sup>. A aiutarlo nel suo viaggio, il Professor K e la sorellina Lily.

Ogni episodio di *18if* è realizzato da un diverso staff, secondo i temi e gli stili scelti dal suo regista. Escludendo la premessa e i personaggi principali, i vari episodi non hanno una stretta consequenzialità, e le vicende narrate sono perlopiù autoconclusive, pur mantenendo una coerenza con il setting stabilito all'inizio.

---

<sup>156</sup> 【18】キミト ツナガル パズル *18: Kimi to Tsunagaru Pazuru*

<sup>157</sup> Intervista a Morimoto Kōji per il Sito ufficiale *18if*, sezione "Cast/Staff", in <http://18if.jp/>

<sup>158</sup> 魔女 *Majō*

<sup>159</sup> 眠り姫病 *Nemurihime byō*

<sup>160</sup> Sito ufficiale *18if*, sezione "Introduction", in <http://18if.jp/>

Questa peculiare struttura fa di *18if* una produzione insolita, una celebrazione dell'individualità dei suoi creatori, senz'altro in linea con la visione di Morimoto.

Poiché la serie nella sua interezza è frutto di uno sforzo collettivo che sarebbe erroneo attribuire al suo *chief supervisor*, ai fini di questo elaborato verrà preso in esame nello specifico l'episodio 10, *Dimensione onirica α*,<sup>161</sup> di cui si è occupato direttamente.

La vicenda è incentrata su Hana, una delle ragazze cadute vittima della Sindrome della Principessa Addormentata. La ragazza sta quietamente passando il tempo all'interno del suo sogno in un rilassante paesaggio naturale colmo di elementi astratti, quando si imbatte in Haruto, mandato dal Professor K per aiutarla. Hana - il cui nome completo si scoprirà essere Sumitomo Hanako- lo convince a seguirla in giro per il suo mondo.

La prima cosa a saltare all'occhio durante la visione è come la rappresentazione del sogno in questo episodio sia un lavoro artistico degno del nome di Morimoto, a partire dagli sfondi surreali e talvolta completamente astratti, che ricordano le sue illustrazioni, amalgamati con ambienti fantastici dai diversi gradi di realismo. Le scene si susseguono spesso con transizioni improvvise, dando un senso di non-consequenzialità acuito dal netto cambio di ambientazione, replicando la sensazione del sogno con una naturalezza paragonabile a quella riscontrabile in *Paprika*.

Nel corso dell'episodio, i protagonisti passano del tempo con Hana, cercando di comprendere chi sia realmente e di trovare il modo di convincerla a svegliarsi, ma la ragazza è reticente. Le argomentazioni di Haruto non fanno presa su di lei, che s'arrabbia soltanto, stanca di sentirsi dire che non può continuare a vivere in un sogno, e conclude risoluta "Sono io a decidere per me stessa"<sup>162</sup>.

---

<sup>161</sup> α夢次元 α *Yume Jigen*

<sup>162</sup> “自分のこと自分で決めるわ”, *18if* ep 10, min 17:32

E' infine il professor K ad avere un'illuminazione sull'identità della ragazza grazie a una canzone che la sente suonare: si tratta dell'autrice di alcuni blog che segue assiduamente. Incontrare un fan del suo blog genera un collegamento tra la Hanako famosa in rete e la fragile ragazzina preda della malattia che è sempre stata nel mondo reale, dandole una speranza di poter conciliare questi due aspetti di sé, anche senza l'aiuto della realtà alternativa che si è costruita. Hanako è finalmente pronta ad accettare di svegliarsi.

Il tema fondante di *18if* è ancora una volta il sogno visto come rifugio, una comoda fuga dalla realtà non dissimile dal ricordo per Eva in *Magnetic Rose*, o dalla psicosi rappresentata da Shōnen Bat e Maromi in *Paranoia Agent*. Il ruolo di Haruto è quello di persuadere di volta in volta le Streghe, spesso vere protagoniste dell'episodio, a svegliarsi e affrontare la realtà che hanno scelto di rigettare. Proprio nell'episodio preso in esame, inoltre, si lascia intuire che Haruto stesso abbia bisogno d'aiuto per svegliarsi, esattamente come le Streghe che salva lungo il suo cammino.

Anche nel caso di *Dimensione Onirica α*, è Hana il personaggio attorno a cui ruota la vicenda. Sebbene la durata limitata della storia non permetta un'esplorazione a fondo della sua psicologia, il ritratto che ne tratteggia è coerente con le sue azioni e fa di lei una figura molto umana, per cui è facile provare empatia. La sua scelta di tornare al mondo reale nonostante le sue limitazioni non appare come una decisione subitanea causata da un pomposo discorso motivazionale da parte di Haruto. Si intuisce che fosse un'opzione che già da tempo ponderava, consapevole del fatto che nemmeno il suo mondo onirico potesse completamente sopperire alla sua fragilità, aspetto esemplificato dal fatto che nemmeno in sogno riuscisse a fumare senza avere accessi di tosse. La conversazione con il Professore, e la sua promessa di diventare suo amico, sono soltanto l'ultima spinta che le è necessaria a prendere la decisione.

Come *Paprika* e *Apri la porta*, inoltre, il sogno non è visto come una dimensione completamente separata dalla realtà: Hana interagisce dal suo interno

con il mondo reale, principalmente tramite Internet -è dalla dimensione del sogno che tiene aggiornato il suo blog, tramite un computer speculare a quello nella sua camera reale-, ma anche con l'ambiente fisico della propria camera, come dimostra la scena che la vede mangiare le fragole lasciatele dalla nonna. Anche in quest'opera, i diversi piani di realtà esplorati sono più vicini di quanto lo spettatore sia abituato a considerarli, e la loro interferenza un'occorrenza possibile.

## CAPITOLO 5. IL FASCINO DELLA TECNOLOGIA

Sempre più avanzata, sempre più pervasiva, sempre più rapida nella sua incessante corsa verso il progresso: la tecnologia moderna ha subito e continua a subire una crescita esponenziale. Sfruttando gli strumenti via via più efficienti che va a creare, la sua innovazione è un processo frenetico che si autoalimenta<sup>163</sup>. Gli arditi immaginari fantascientifici di ieri sono la comune realtà di oggi, e pare quasi non esserci limite nelle sue potenzialità.

Il campo delle sue possibilità e dei problemi sociali che ne possono derivare è estremamente vasto, limitato soltanto dal potere immaginifico di chi lo esplora, e questo ne fa un perfetto candidato come elemento tematico agli occhi di autori dalla grande carica innovativa quali Kon Satoshi e Morimoto Kōji.

In questo capitolo verranno analizzati la presenza e il ruolo della tecnologia all'interno della loro opera.

### 5.1. Un'irresistibile minaccia

“Le persone tendono a esprimere il più alto livello di paura per quelle cose da cui sono dipendenti ma su cui non hanno controllo, e questa è una quasi perfetta definizione di tecnologia”.<sup>164</sup> Così spiega l'esperto di sociologia Christopher Bader nell'ambito di uno studio sulle paure umane. Un forte fascino per il potenziale creativo e, ancora di più, distruttivo della tecnologia è elemento facilmente

---

<sup>163</sup> Per una trattazione approfondita di questo tema, si veda Ray KURZWEIL, *The singularity is near. When humans transcend biology*, Penguin Books, USA, 2005

<sup>164</sup> "People tend to express the highest level of fear for things they're dependent on but that they don't have any control over, and that's almost a perfect definition of technology." Christopher Bader in un commento alla rivista *The Atlantic* in riguardo allo studio "Chapman University Survey on American Fears", 2015, tradotto dall'autore

riscontrabile in buona parte dei lavori di Kon Satoshi, una linea tematica che prosegue a parte poche eccezioni all'interno della sua produzione.

Già a partire dal suo film di debutto, *Perfect Blue*, il mezzo tecnologico ha un ruolo pivotale nella vicenda della protagonista. Mima è inesperta di tecnologia, ha un computer poiché è la nuova moda del momento, ma non ha idea di come usarlo. Questa mancanza di dimestichezza col mezzo, sottolineata da Rumi come un segno di arretratezza da parte da sua, può apparire buffa allo spettatore, ma ha la funzione di qualificare il computer come strumento estraneo. L'iniziale curiosità di Mima nel visitare il sito "La stanza di Mima" si tramuta subito in inquietudine, nel momento in cui si rende conto che il suo autore ha una conoscenza di lei e della sua routine quotidiana che va ben oltre quanto possa essere considerato "normale". Internet è lo strumento attraverso il quale Me-Mania e Rumi esercitano potere su Mima. Rinforzando quell'immagine pubblica che sta cercando di lasciarsi alle spalle come una versione di lei più autentica, il sito web infierisce sulle sue insicurezze, aumenta la pressione sulle sue spalle e alimenta la sua psicosi. Al culmine della spirale verso il basso di Mima, nel momento in cui le sue certezze sono crollate e la sua vita è diventata un confuso susseguirsi di scene di film, allucinazioni e momenti di realtà indistinguibili tra loro, arriva a prendere possesso della sua mente e dei suoi stessi ricordi. Incapace di discernere cosa sia accaduto realmente e cosa no, Mima si trova ad affidarsi al blog per recuperare le memorie di cosa abbia fatto nei giorni precedenti, apparentemente dimentica del fatto che non sia lei a scrivere quelle memorie.

E' quindi grazie al mezzo tecnologico che Me-mania può inseguire la sua ossessione, esprimere e concretizzare il suo potenziale distruttivo. Attraverso di esso guadagna il potere di usurpare la vera Mima, prendere possesso della sua figura e riscrivere la sua vita in accordanza alle sue fantasie.<sup>165</sup> Convinto della sua

---

<sup>165</sup>Craig NORRIS, "Perfect Blue and the negative representation of fans" in *Journal of Japanese & Korean Cinema*, Vol 4.1, 2012, pag. 78, disponibile in [http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jjkc.4.1.69\\_1?tab=permissions&scroll=top](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jjkc.4.1.69_1?tab=permissions&scroll=top)

stessa farsa, si assume il ruolo di protettore della Mima immaginaria generata dalla mania per la sua figura pubblica di *idol*, e incoraggiato dalla sua manifestazione arriva a compiere veri e propri omicidi, e attentare alla vita della ragazza che vede come impostore.

Un simile tema di auto illusione e giustificazione della violenza è affrontato anche in *Paranoia Agent*, attraverso Kozuma Makoto, il ragazzino che emula Shōnen Bat colpendo passanti con una mazza da baseball. Completamente immerso in un RPG virtuale che nella sua immaginazione ha soppiantato la realtà, “percepisce le sue aggressioni come un livello del suo gioco preferito”<sup>166</sup>, ignaro di commettere in realtà un crimine. Anche in questo caso, lo strumento tecnologico funge da tramite attraverso cui si legittimano, liberano e concretizzano le tendenze violente del soggetto.

Esiste una seconda dimensione di pericolo, presente in entrambe le opere e non esplorata invece nel secondo film di Kon, *Millennium Actress*, in cui pure è presente l’elemento che la catalizza: la telecamera, lo schermo, il mondo dello spettacolo. Questa dimensione è quella dell’invasione della privacy e della facile diffusione d’informazioni operata dai mass media. Le eroine di Kon sono spesso poste sotto i riflettori, talvolta in veste positiva, come nel caso di Chiyoko che volentieri vi si presta in *Millennium Actress*, talvolta come forma di violazione, come per Mima e, per certi versi, Tsukiko.

In *Perfect Blue* in particolare, Mima è succube all’occhio della telecamera, oppressa dal set che incombe su di lei: oltre all’angosciante accuratezza del blog che descrive passo passo la sua vita come qualcuno fosse costantemente a osservarla, la schiaccia la pressione derivata dall’insoddisfazione dei fan di fronte al suo insignificante ruolo iniziale in *Double Bind*, spingendola a scelte drastiche che vanno contro i suoi stessi desideri. La sequenza della ripresa della scena di stupro

---

<sup>166</sup> Kerin OGG, “Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi” in *Mechademia*, Vol 5, University of Minnesota Press, Minneapolis and London, 2010, pp. 163

per il *drama* e poi quella dell'indecente set fotografico narrano con disturbante nitidezza il senso di disagio che esperisce nel momento in cui deve denudarsi agli occhi del pubblico. Non si tratta soltanto di una violazione del suo corpo, ma anche della sua psiche, allo stesso modo spogliata dalla sua immagine di purezza e innocenza. E' in questa scena che Mima muore come *idol*, come rappresentato dal vestito che indossa sul set, simile a quello che indossava come membro del gruppo CHAM, e dalla scena successiva in cui, sola nel cupo camerino, pare vestita di nero, a lutto.<sup>167</sup>

Anche Tsukiko è succube dell'esposizione agli occhi del pubblico e alla conseguente risposta dei fan, come esemplificato dalla scena in cui va a leggere sul blog a lei dedicato i commenti dettati dalla notizia dell'aggressione ai suoi danni. I commenti malevoli di utenti senza volto che insinuano si sia inventata ogni cosa la turbano profondamente, al che Maromi interviene cercando di schermarla.

In *Paranoia Agent*, lo strumento tecnologico ha inoltre il doppio ruolo di preparare il terreno e fungere da tramite che alimenta la degenerazione finale della paranoia collettiva. Abitua lo spettatore alla ricerca di un facile conforto nella forma di una fuga dalla realtà, esemplificata dal messaggio ripetuto dal personaggio di Maromi, e, quando Tsukiko genera un pretesto nella forma dell'aggressione, aumenta esponenzialmente la velocità di circolazione delle informazioni, magnificandone l'effetto. Televisione, Internet e telefoni assicurano una diffusione capillare della conoscenza del personaggio di Shōnen Bat prima e di Maromi poi, accrescendo l'episodio iniziale in una paranoia collettiva.<sup>168</sup>

Non si può infine trattare di tecnologia nell'opera di Kon Satoshi senza prendere in considerazione quello che può essere considerato il più rappresentativo in merito tra i suoi lavori: *Paprika*. Il dispositivo DC Mini è lo

---

<sup>167</sup> Intervista a Satoshi Kon, 2007, contenuti extra del Blu-Ray di *Perfect Blue*

<sup>168</sup> Gerald FIGAL, "Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's *Paranoia Agent*" in *Mecademia* Vol 5, University of Minnesota Press, Minneapolis and London, 2010, pp. 139-155

strumento attorno a cui si dipana l'intera trama, la premessa necessaria al suo svolgimento.

Creato nell'ambito della cura psichiatrica, con le migliori intenzioni del suo ideatore, a causa della sua particolare funzione di interferire con i sogni lo strumento diventa una seria fonte di pericolo nelle mani sbagliate. La tecnologia è elevata in questo film a tema portante, fianco a fianco con quello del sogno. Non solo i dispositivi rubati costituiscono una minaccia, sussiste anche il problema generato dai macchinari usati all'interno della struttura per il suo utilizzo nell'analisi dei sogni, che rendono gli individui che vi sono stati in contatto più vulnerabili all'attacco. Le prime vittime del DC Mini sono dottori che hanno lavorato al suo sviluppo, più sensibili all'esposizione.

La stessa motivazione dietro alle azioni dell'antagonista è una sorta di crociata contro la tecnologia, che avrebbe superato ogni limite accettabile nel valicare il confine dello spazio sacro e fin a poco prima intonso che è quello dei sogni, introducendosi a forza nell'ultimo baluardo di libertà dell'essere umano. Per quanto si possa obiettare che questo suo credo possa essere una giustificazione atta a coprire il suo vero, egoistico fine - possedere il corpo del sottoposto Osanai per riacquistare l'uso delle gambe - ugualmente è presentato con veemenza per l'intera durata del film, e sarà compito di Paprika porre fine alla pazzia generata in suo nome.

Un'esplorazione della minaccia portata dalla tecnologia è presente anche in diversi lavori di Morimoto Kōji, ricchi di spunti interessanti nonostante le limitazioni dettate dalla loro breve durata.

La prima opera a sovvenire a tal proposito è *Beyond*, in quanto parte dell'universo cinematografico di *The Matrix*. Tuttavia, nonostante la necessaria premessa alla sua breve vicenda - una distopia dove le macchine hanno preso controllo e completamente schiavizzato l'umanità, ridotta a inerte fonte d'energia - *Beyond* non si concentra sulla lotta tra uomo e tecnologia come fanno altri corti della raccolta. La sua storia è racchiusa nel campo delle limitate conoscenze dei

suoi personaggi, ignari dell'esistenza di Matrix e dotati dell'ingenuità necessaria a trattare i bizzarri fenomeni in cui si imbattono come una curiosa scoperta, anziché fonte di shock e sospetto. Ugualmente, la minaccia incombe, come ricordato per tutta la durata del corto dalla reiterazione di scene del radar in azione sulla mappa e dei camion degli Agenti in avvicinamento. La risoluzione, presentata con leggerezza all'interno della storia, risulta pesante e drammatica agli occhi di uno spettatore al corrente del contesto: le macchine hanno vinto. Un'altra anomalia che avrebbe potuto fungere da catalista a una presa di coscienza e a uno sforzo di ribellione da parte dell'umanità è stata cancellata, il sistema di Matrix non ha falle.

L'idea di una creazione artificiale che minacci di sopraffare l'uomo non è una novità per Morimoto, che l'aveva già affrontata ben prima di *The Matrix* e *Beyond* nel suo *Creatura Acustica Noiseman*. Noiseman è una creatura sintetica creata da uno scienziato nel Mondo della Musica, che non appena dotato della forza necessaria dissemina il terrore nella città, prendendo il controllo di alcuni abitanti e spingendoli a dare la caccia tramite strani ordigni alle creature di cui non gradisce la presenza. Non si tratta tuttavia di un'entità intrinsecamente malvagia: è presentato come una creatura infantile ma dotata di un pericoloso istinto distruttivo, che riprende elementi del personaggio Oogie Boogie<sup>169</sup> di Tim Burton, che aveva catturato l'interesse di Morimoto<sup>170</sup>. Lo scienziato che l'ha creato si ritrova inoltre intrappolato a causa di un incidente in uno di questi strumenti da lui costruiti<sup>171</sup>, e la stessa fine subirà infine lo stesso Noiseman: la tecnologia sconfitta dalla tecnologia.

---

<sup>169</sup> Personaggio del film d'animazione *The Nightmare Before Christmas* di Tim Burton, regista molto stimato da Morimoto

<sup>170</sup> Intervista a Morimoto Kōji, febbraio 1999, reperibile in traduzione francese a cura di Masae Miki in [http://www.kojimorimoto.net/fr/interview\\_hk12.htm](http://www.kojimorimoto.net/fr/interview_hk12.htm)

<sup>171</sup> Curiosamente, lo scienziato è chiamato ancora una volta Franken, e subisce una sorte analoga a quella del suo predecessore

La contrapposizione tra buoni e cattivi è simboleggiata nel corto attraverso la dicotomia suono-rumore: Noiseman è stato creato utilizzando i Frutti del Rumore, con cui controlla i suoi soggetti, mentre odia i Frutti della Musica, il cui succo fa rinsavire chi è sotto la sua influenza. Musica e rumore possono essere interpretati come simboli, rispettivamente, di natura e tecnologia. Il tipo di suono solitamente evocato da un ambiente naturale è piacevole e rilassante, una sorta di melodia, mentre quello che intuitivamente si associa alla tecnologia è disarmonico e sgradevole. Noiseman, creatura sintetica, è inoltre una figura dai contorni instabili, che tremano come quelli di un'immagine soggetta a interferenza - fenomeno inesistente in natura.

A differenza di *Beyond*, la minaccia tecnologica è qui sventata nel finale, e torna sulla città la quiete e l'armonia.

Un ultimo cenno va fatto alla prima esperienza direttiva di Morimoto, l'OVA *Gli ingranaggi di Franken* (フランケン of 歯車 *Furanken no haguruma*) parte dell'antologia *Robot Carnival*, del 1987. Breve corto dal tono comico, tratta di uno scienziato che, in modo simile al famoso *Frankenstein*, utilizza la potenza di un fulmine per dare vita alla sua creatura, in questo caso un grosso robot.

Più di metà dei nove minuti di durata dell'opera mostrano il vecchio Franken affannarsi nel suo laboratorio tra leve, pulsanti e bracci meccanici, attendendo con trepidazione il risveglio della sua creazione. Il suo entusiasmo si tramuta in agitazione quando il processo sembra non funzionare, ma infine il robot si anima. Al colmo della felicità, lo scienziato constata che il robot è capace di vederlo e copiare i suoi movimenti. Ma nello stretto spazio del laboratorio ingombro di macchinari, i movimenti dell'enorme robot danneggiano la struttura e causano il crollo dell'intero edificio. Ancora una volta, la tecnologia sfugge al controllo del suo creatore e porta distruzione.

Seppure la tecnologia sia dipinta come minaccia in diverse opere di Kon e Morimoto, nessuno dei due autori suggerisce che vi sia in essa una negatività

intrinseca. Fatta eccezione per *Beyond*, dove il setting pre-esistente condiziona necessariamente il ritratto che ne risulta, il mezzo tecnologico è in definitiva rappresentato come strumento neutrale, il cui potenziale pericoloso deriva dall'uso che ne si fa.

Internet ha un potere negativo su Mima attraverso l'operato di Me-Mania, su Tsukiko per lo spirito malevolo di alcuni utenti del blog, mentre viene presentato in *Paprika* come un portale per contattare la protagonista, di cui viene fatto nel corso del film un uso positivo. Me-Mania e Makoto fanno del mezzo informatico la loro forza o giustificazione, ma avevano già in sé gli istinti pericolosi che tirano fuori, così come la deleteria tendenza a perdersi nelle proprie fantasie. L'occhio della telecamera, così degradante per Mima nel momento in cui viene usato per attirare pubblico attraverso l'oggettificazione del suo corpo, è lo stesso strumento che accompagnerà la sua crescita, la sua carriera e la sua definizione di sé, così come fa per Chiyoko. Allo stesso modo, i mass media in *Paranoia Agent* non sono che il veicolo di una deviazione dall'origine assolutamente umana.

Il DC Mini diviene un pericolo quando cade nelle mani sbagliate. Tokita può essere accusato di eccessiva ingenuità e leggerezza, come gli rinfaccia Chiba,<sup>172</sup> per non aver preso sul serio i danni che potevano derivare da un suo uso improprio, ma nondimeno la sua invenzione resta un valido strumento dalle potenzialità benigne, difatti una volta sconfitto Inui il progetto non viene annullato. Similmente, la rovina di Franken deriva dal suo eccessivo entusiasmo e dalla sua mancanza di cognizione, più che da un intento del robot da lui creato.

Infine, Noiseman è ancora una volta una creazione andata fuori controllo, la cui natura dipende direttamente dal modo in cui è stato generato. La sua potenza

---

<sup>172</sup> Persona ingenua e ben disposta, dal modo di fare simile a un bambino, spesso Tokita si dimostra una persona immatura. L'idea che l'ha spinto a creare il DC Mini è stata che "Sarebbe splendido poter vedere il sogno di un amico come fosse il proprio, insieme" (素敵ですよ...友達の夢を自分の夢みたいに見られるのって。同じ夢と一緒に). Più volte, confrontato con il problema del furto del dispositivo, risponde con frasi quali "Posso sempre costruirne un altro". Chiba, esasperata dal suo modo di fare nonostante gli voglia bene, lo mette infine di fronte alle sue responsabilità e lo esorta a prendere la questione sul serio.

distruttiva è alla fine sconfitta dalla stessa tecnologia che gli aveva dato vita e causato tanti problemi, a dimostrazione del fatto che quello che conta è l'intento di chi la utilizza.

La minaccia portata dalla tecnologia sta, in definitiva, nel fascino che esercita sull'essere umano, con lusinghe di potere, auto-affermazione o evasione, e la promessa di sconfinata possibilità.

## 5.2. Internet: una dimensione alternativa

All'interno del film *Paprika*, la protagonista allude all'affinità tra Internet e il mondo onirico, in quanto luoghi dove è possibile esprimersi senza inibizioni. Riguardo al suo fascino per il mezzo informatico, Kon spiega: "Per come la vedo io, Internet ha due funzioni. Prima di tutto, come ogni altro strumento, come la televisione e il telefono. Ma oltre a questo, penso che Internet abbia similarità con i sogni. Per esempio, i sogni hanno luogo di notte. Permettono di entrare in un universo molto vasto. Internet è la stessa cosa. I fanatici si connettono a Internet di notte. In entrambi i casi, sono presenti due universi che ci portano fuori dalla realtà."<sup>173</sup> Commentando la battuta di Paprika, aggiunge: "Partecipando a *chat rooms* e *forum* su Internet, le persone si liberano dalle loro oppressioni giornalieri"<sup>174</sup>.

Da questa intenzione deriva la rappresentazione di Internet all'interno del film come dimensione alternativa, dove Paprika può manifestarsi liberamente, ben prima che il sogno invada lo spazio reale. Non solo Internet è assimilabile allo spazio onirico, ma fa in alcuni casi da vero e proprio tramite, una sorta di ponte tra le due dimensioni. Il sito web che Paprika usa come luogo d'incontro, segnato sul

---

<sup>173</sup> Intervista a Kon Satoshi per DVDrama, ottobre 2006, in <http://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>

<sup>174</sup> *ibidem*

suo biglietto da visita, è l'unico modo possibile per contattarla senza passare per il suo alter ego "reale", la dottoressa Chiba. Il portale permette un'entrata diretta sul mondo dei sogni, come mostrato inizialmente tramite la seconda seduta di Konokawa e sfruttato in seguito per permettergli di raggiungere Paprika/Chiba nella lotta finale contro Osanai e il presidente Inui.

E' interessante notare come la medesima idea sia stata utilizzata da Morimoto in *18if*. In *Dimensione Onrica α*, Hana scrive i suoi famosi blog dall'interno del suo sogno, mentre nella realtà giace immobile sul suo letto. La questione non è approfondita all'interno dell'episodio, ma nondimeno qualifica il web come dimensione a sé, capace di comunicare con entrambi i piani di sogno e veglia (realtà).

Si potrebbe affermare che anche *Beyond* tratti di una dimensione cibernetica separata dalla realtà, Matrix appunto, tuttavia si tratta in questo caso di un elemento intrinseco al setting in cui il corto è collocato, più che parte del suo contenuto. Nonostante il fascino di Morimoto per il concetto<sup>175</sup>, il suo contributo prende una piega che non affronta questo tema in particolare.

Rilevante nel contesto di questa analisi è invece *Perfect Blue*, dove Internet è presentato come la "dimensione" che in un certo senso origina l'alter ego che tormenta Mima. Dopo aver a lungo riflettuto su come introdurre l'altra Mima nella storia, Kon accoglie l'idea del co-scenografo Murai di utilizzare il sito web "La Stanza di Mima" per introdurre il suo personaggio<sup>176</sup>. Il mondo "intermedio" del web è il luogo che vede la nascita dell'ossessione che tormenterà la psiche della ragazza, minando la sua capacità di discernere realtà, finzione, sogno e illusione.

---

<sup>175</sup> Intervista a Morimoto Koji per il sito ufficiale Animatrix, luglio 2002, in [www.intothematrix.com](http://www.intothematrix.com)

<sup>176</sup> Intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://movie.douban.com/subject/1395091/discussion/26819622/>

### 5.3. Tecnologia come struttura

Nel paragrafo 5.1 si è parlato del ruolo dello strumento tecnologico, in particolare dell'occhio della telecamera che ruota attorno a Mima, Chiyoko e in misura minore Tsukiko. Sia nei lavori di Kon che di Morimoto, la tecnologia assume spesso una funzione di struttura, che accompagna la vicenda e il percorso dei suoi personaggi. Talvolta dalla presenza marcata, tassello essenziale della narrativa, talvolta con un ruolo più di sfondo, presente ad arricchire il setting, è elemento ricorrente all'interno della loro opera.

A partire dallo schermo del computer tramite cui Mima entra in contatto con l'altra Mima, la tecnologia è sempre presente in sordina in *Perfect Blue*, un'impalcatura costruita attorno alla protagonista che incombe su di lei. Il set con le sue luci e macchinari, l'obiettivo della telecamera e della macchina fotografica, lo schermo televisivo, il computer usato da Me-Mania: l'elemento tecnologico è preponderante e pare impossibile sottrarvisi.

Un ulteriore passo in questo senso è compiuto in *Millennium Actress*, dove esso assume il ruolo di legante all'interno della narrativa, di cui si fa il principale espediente. Le memorie di Chiyoko, strettamente interconnesse ai suoi ruoli come attrice, sono rivisitate dai suoi intervistatori, totalmente immersi nell'esperienza, e la telecamera che portano con sé si fa in questo caso l'occhio dello spettatore del film stesso. La tecnologia sovrasta il confine tra presente e passato, ricordo e finzione, e si fa effigie di ciò che è struttura, supremo strumento narrativo.

In *Paranoia Agent* torna la presenza ricorrente in particolare del televisore che, oltre al sopraccitato ruolo strutturale di catalizzatore d'una fantasia d'evasione, è strumento necessario all'avanzamento e scioglimento di alcuni nodi di trama: attraverso di esso il detective Maniwa ha l'occasione di notare il disegno della figura che ricorda Shōnen Bat sul quaderno di Tsukiko; è inoltre presente all'interno del mondo fittizio di Ikari, dove fornisce un collegamento con la realtà.

Parlando di Morimoto, ambienti costruiti a ricordare macchinari sono spesso ritrovabili nelle sue creazioni, a partire dalla spettacolare città nel clip pilota di *Tekkonkinkreet*. Grandiosa costruzione sviluppata su diversi piani, tra luci al neon, intricate impalcature e parti simili a ruote panoramiche e segmenti di montagne russe, pare quasi costruita come ingranaggi di un minaccioso apparecchio.

In contrasto, edifici e congegni all'interno di *Noiseman* paiono più il risultato di pezzi di metallo e parti spurie di vari apparecchi rattoppati assieme. Tubi sporgenti e fili scoperti ingombrano il cupo spazio del laboratorio dove la creatura sintetica vede la sua creazione. I personaggi si muovono da una parte in un dedalo di stretti cunicoli che si inerpicano tra gli alti edifici, realizzati in 3D e dotati di un palpabile senso di solidità e realismo, e dall'altra tra surreali marchingegni in 2D dall'aspetto più simile a un cartone animato.

Ugualmente raffazzonati appaiono i macchinari che ingombrano il laboratorio di Franken ne *Gli ingranaggi di Franken*. Ispirato a produzioni Disney dell'epoca oltre che a lavori di Otomo<sup>177</sup>, il corto è realizzato in uno stile di disegno che ricorda molto quello del colosso americano, con una struttura tecnologica dall'aspetto piuttosto goffo e comico che ben si sposa al suo tono ironico.

La struttura tecnologica è assolutamente protagonista in *Extra, music video* per l'omonima traccia di Ishii Ken. In questa clip dalla chiara impronta fantascientifica torna l'architettura claustrofobica di *Noiseman*, priva tuttavia dei colori sgargianti che smorzavano l'impressione di spazi chiusi e stretti, e costruita in forma più urbana e realistica, per quanto realistica possa essere una città del futuro. Tra stretti scorci di architettura e intricati apparecchi dall'uso dubbio compaiono in egual misura umani e robot, soggetti a un intrigante processo di ibridazione dove gli umani interagiscono strettamente con la tecnologia futuristica,

---

<sup>177</sup> Intervista a Morimoto Kōji, novembre 2017, in <http://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/koji-morimoto-interview?linkId=45387709>

facendone quasi parte di sé, mentre i robot, se feriti, sanguinano come fatti di carne e ossa.

Oltre alle opere sopraccitate, l'elemento techno è ritrovabile nella quasi totalità dei lavori di Morimoto. Si vedano, per esempio, la raccapricciante creatura robotica a due teste chiamata "MamaPapa" in *Hustle! Tokitama*, una sorta di androide senziente, gli enormi robot scarni dall'aspetto inquietante che appaiono all'interno di *Dimensione Bomba*, o ancora alcuni degli sfondi in *Dimensione Onirica α*, un misto di surrealismo e immaginario fantascientifico unico nel suo genere, tipico delle particolari illustrazioni realizzate dall'artista.<sup>178</sup>

---

<sup>178</sup> Molte di queste illustrazioni, assieme a concept art di diverse opere d'animazione di Morimoto, sono reperibili all'intero di *Orange. Koji Morimoto Scrapbook*, edito nel 2004, o in alternativa sul sito ufficiale dell'autore, in <http://kojimorimoto.com/>

## CAPITOLO 6. OLTRE L'IMMAGINE: MUSICA E SIMBOLISMO

L'aspetto visivo è soltanto uno dei tasselli che costituiscono la filmografia: grande importanza assumono anche la colonna sonora e il metatesto che un'opera va a richiamare. Creata da zero e illimitata nelle sue possibilità, l'animazione è il mezzo che più di tutti si presta a una profonda integrazione dei suoi diversi elementi, tanto nella trama raccontata quanto nella presentazione, e questa sua qualità è sapientemente sfruttata sia da Kon che da Morimoto.

In questo capitolo si tratterà di come i due registi si avvicinano con originalità all'elemento extra-visivo, nella creazione di opere che vadano oltre alla convenzione e portino con sé la particolare impronta creativa del proprio autore.

### 6.1. Musica è narrativa

Già a partire dalla collaborazione su *Magnetic Rose*, i due autori hanno mostrato di possedere una particolare sensibilità per l'utilizzo della musica come parte della narrativa. Così come brani della *Madama Butterfly* offrono una forte affinità tematica e una chiave di lettura della vicenda di Eva, in diverse istanze la colonna sonora delle loro opere eccede il semplice ruolo di accompagnamento musicale e arricchisce l'immaginario della vicenda narrata.

Non si può trattare di musica nell'opera di Kon Satoshi senza parlare di Hirasawa Susumu<sup>179</sup>, principale creatore delle colonne sonore di gran parte dei suoi lavori. Le tracce di Hirasawa, pur spaziando tra generi e strumenti musicali, hanno uno stile distintivo immediatamente riconoscibile. Grande fan del compositore, tanto da scrivere un commento pubblicitario per il suo album *La*

---

<sup>179</sup> Musicista e compositore giapponese, precedentemente parte del gruppo rock elettronico P-Model

*tecnica della salvezza*<sup>180</sup> uscito nello stesso anno di *Perfect Blue*<sup>181</sup>, Kon ha cominciato a collaborare con lui con la realizzazione di *Millennium Actress*, a cui sono seguiti *Paranoia Agent* e *Paprika*. Hirasawa è anche parte del team coinvolto nella realizzazione de *La macchina dei sogni*, il cui titolo è preso proprio da una traccia del suo album *Il fantasma della scienza*<sup>182</sup>, che Kon ha definito al tempo la perfetta colonna sonora per il nuovo film su cui stava lavorando.<sup>183</sup>

Temi e motivi ritrovabili nella musica di Hirasawa presentano una somiglianza con quelli affrontati da Kon, generando una grande compatibilità. A detta dello stesso regista, ciò che amava della sua musica era “la sensazione che avesse introdotto di nascosto una capsula di scienza in una visione spirituale del mondo”<sup>184</sup>.

Anziché richiedere la composizione di musica che si adattasse alle immagini, come è pratica comune, Kon era solito realizzare i suoi film sulla base di musica composta in precedenza, lasciandosi influenzare e ispirare dalle tracce scelte.<sup>185</sup> Esempio emblematico sono la sigla di apertura di *Paranoia Agent* e le scene della spettacolare parata di *Paprika*, sostenute dalla traccia *Parade*.

*Paranoia Agent* si apre con un *opening* che immediatamente stabilisce il tono della serie. Sulla traccia *Yume no shima shinen kōen*<sup>186</sup>, traducibile in “Parco ossessivo dell’isola dei sogni”, i personaggi sono inquadrati uno a uno in

---

<sup>180</sup> 救済の技法 *Kyūsai no Gihō*, Nippon Columbia, TESLAKITE, 1998

<sup>181</sup> Intervista a Satoshi Kon, 2007, contenuti extra del Blu-Ray di *Perfect Blue*

<sup>182</sup> サイエンスの幽霊 *Saiensu no yūrei*, Polydor K.K. 1990

<sup>183</sup> Intervista a Susumu Hirasawa all’interno di Kon Satoshi, *Yume no kiseki. Kon Satoshi zentanpen* (Fossili di sogni. Tutti i corti di Kon Satoshi), Tōkyō, Kōdansha, 2011

<sup>184</sup> *Ibidem*

<sup>185</sup> Intervista a Kon Satoshi per DVDrama, ottobre 2006, in <http://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>

<sup>186</sup> 夢の島思念公園

sovraimpressione, ridendo istericamente, a partire dalla protagonista in cima a un palazzo da cui sta chiaramente per buttarsi; alle loro spalle scorrono paesaggi di disastri naturali e paesaggi impervi, fino a che non compare la figura di Shōnen Bat in avvicinamento e, alla fine della canzone, il ragazzino è l'ultimo a ridere. In una sorte di inno dai toni allegri ma dissonanti, le parole della canzone invitano a non preoccuparsi, non pensare al domani, non prendere sul serio problemi e paure. Il testo parrebbe quasi invitare a una visione del mondo positiva e ottimistica, non fosse per la melodia, denotata da qualcosa di bizzarro che stona con l'insieme, provocando un sottile senso di disagio. Una successiva rilettura, tenendo presente il suo contesto, rivela il vero significato delle parole: è un invito a sottrarsi alle proprie responsabilità e ignorare la realtà, sperando tutto si sistemi da solo. In particolare la strofa che recita *“Senza preoccuparti per il domani - lascia il futuro in mano mia - chiudi il tuo cuore a chiave - senza credere a valanghe e disastri”*<sup>187</sup> richiama immediatamente il tema dell'evasione che è fulcro dell'opera. La giustapposizione con le figure dei personaggi che ridono meccanicamente ignorando i loro disastrosi dintorni accentua il disagio ispirato dalla melodia, e i due elementi si fondono in una accurata e intrigante presentazione della serie, che funziona solo grazie alla particolare simbiosi di testo, musica e immagine.

Un simile discorso è applicabile alla messa in scena delle sequenze della parata onirica in *Paprika*. Parlando della sua realizzazione, il regista afferma: “Io non ho pensato a quale musica fosse più adatta al mio film, ma conoscevo bene le musiche di Hirasawa e ho pensato a quale film potessi fare che si adattasse meglio a quelle musiche che mi hanno influenzato molto”<sup>188</sup>. L'entrata in scena della parata è sempre accompagnata dalla traccia *Parade*, e incarna perfettamente la sua festosa pazzia. L'accozzaglia di oggetti animati e creature mitologiche che la

---

<sup>187</sup> 明日の日はかまわずに・行く先は任せて・胸に鍵を掛けて・雪崩など信じることなく

*Asu no hi wa kamawazuni - ikusaki wa makasete - mune ni kagi wo kakete - nadare nado shinjiru koto naku*

<sup>188</sup> Intervista a Kon Satoshi in occasione della Conferenza Stampa “Paprika - Sognando un sogno”, settembre 2006, in <http://filmup.leonardo.it/speciale/paprika06/int01.htm>

compongono trovano un parallelo nelle frasi sconnesse del testo. In linea con la capacità della folle processione di attrarre, inglobare, annullare e portare in trionfo il guscio vuoto di chiunque vi entri in contatto, il segmento finale ripete “*La parata del terrore sta arrivando, ed è in tuo nome*<sup>189</sup>”, “*La parata della pazzia sta arrivando, ed è in tuo nome*”<sup>190</sup>.

Il risultato di questa stretta interconnessione tra musica e immagini sono lavori d’animazione inseparabili dalla loro colonna sonora, che non si limita al ruolo di mero accompagnamento, ma getta un fondamento necessario all’impatto dell’opera finale.

Analogamente, la musica è il cuore delle opere di Morimoto Kōji e del suo modo di lavorare, a detta dello stesso autore, che a questo proposito spiega: “[La musica] non mi aiuta tanto a creare i personaggi, quanto piuttosto i toni e le atmosfere specifiche di ciascuna sequenza. Inoltre, l’animazione è un lavoro minuzioso, concentrato, che esige sia mantenuta una certa tensione. Per ritrovare l’atmosfera di ciascuna scena, per immergermi nello stato psicologico o emotivo necessario, riascolto sistematicamente la stessa musica, senza pausa, fino a che non ho completato la sequenza in questione. La musica ha una tale importanza per me che mi è assolutamente indispensabile stabilire un eccellente rapporto, una verà complicità, con il compositore, e che essa influenza la visione del film”<sup>191</sup>.

Fin dalle prime creazioni di Morimoto traspira questa particolarità del suo processo creativo, attraverso l’eccezionale fluidità con cui l’animazione segue la sua colonna sonora. Già in *Aprì la porta*, le note di *Sul bel Danubio blu* paiono trascinare l’animazione, sollevando la piccola Nonoko e portandola nel suo viaggio

---

<sup>189</sup> 恐怖のパレードが来る キミの名の下に *kyūfu no parēdo ga kuru kimi no na no moto ni*

<sup>190</sup> 狂気のパレードが来る キミの名の下に *kyōki no parēdo ga kuru kimi no na no moto ni*

<sup>191</sup> Intervista a Morimoto Kōji, febbraio 1999, reperibile in traduzione francese a cura di Masae Miki in [http://www.kojimorimoto.net/fr/interview\\_hk12.htm](http://www.kojimorimoto.net/fr/interview_hk12.htm)

onirico con un distinto senso di magia e meraviglia, che supplisce ai limitati dialoghi trasmettendo allo spettatore le sue emozioni senza bisogno di parole.

La creazione di *music video* ben si sposa al modo di lavorare dell'autore, e sottolinea il suo lato più eclettico. Temi e toni di ogni clip musicale sono costruiti su misura sulla traccia corrispondente, e si possono ritrovare tra i suoi lavori sequenze sincopate dai toni violenti e orrorifici quali *Extra* tanto quanto clip dalle sensazioni eteree, come l'intro per *Passion* di Utada Hikaru.

Anche al di fuori di questo particolare filone produttivo, il regista mostra una spiccata abilità nel rendere la musica protagonista. La punta di diamante della sua produzione in questo campo è rappresentata da due corti da lui realizzati: *Creatura Acustica Noiseman* e *Dimensione Bomba*.

## 6.2. Quando il suono è protagonista

Uscito soltanto un anno dopo *Extra*, prima esperienza di Morimoto nella realizzazione di *music video*, *Creatura Acustica Noiseman* è un cortometraggio dalla durata di 15 minuti che vede il suono come protagonista in senso letterale, e mostra l'applicazione all'interno di una breve storia del suo particolare stile surreale e simbolico.

Il suono è protagonista non solo come principale elemento tematico, ma anche in quanto parte attiva della vicenda e del setting fantastico tratteggiato dall'opera. E' presente, per cominciare, in tutti gli elementi pivotali della trama: lo stesso Mondo della Musica in cui la storia è ambientata, i frutti del Rumore da cui è creato Noiseman, l'Albero della Musica che genera i frutti della Musica con cui combatterlo, e ancora il macchinario in cui Noiseman intrappola i cosiddetti Fantasmi<sup>192</sup> e che sarà infine la sua rovina, il Serbatoio del Silenzio<sup>193</sup>.

---

<sup>192</sup> ゴスト *gosuto*

Una grande cura è inoltre dedicata alla colonna sonora, sempre in perfetta sintonia con gli elementi in scena, fin dalla scena di introduzione dello scienziato che darà vita a Noiseman, sulle note di una traccia stridente. Per l'intero corto si alternano i suoni contrastanti che accompagnano da una parte la presenza sullo schermo di Noiseman e la caccia ai Fantasmi, affiancati solitamente da rapidi beat a tratti discordanti, dall'altra le sequenze che si svolgono nella vicinanza dell'Albero della Musica, durante le quali una sinfonia eterea s'innalza a prendere il posto della traccia precedente. Quando infine i protagonisti riescono a sventare la minaccia di Noiseman e ritorna la pace, alla conclusione fa da contrappunto la placida, piacevole melodia che accompagna i titoli di coda.

Per l'intera durata del cortometraggio, la musica è tanto in sintonia con la componente visiva da diventarne quasi parte integrante. I corpi si muovono nello spazio guidati dalla colonna sonora, dipingendo diverse sequenze che non avrebbero nulla da invidiare a un video musicale. Le immagini sono accompagnate da un misto di parole e musica che si completano a vicenda, interagendo nel creare nello spettatore sensazioni estremamente vivide.

Pur provvisto di una semplice storia, *Noiseman* è prima di tutto un'esperienza, impossibile da rendere con la mera spiegazione della sua trama.

### 6.3. Simbolismo come stile

Un ulteriore passo avanti nel regno della sperimentazione è compiuto con la successiva realizzazione del contributo di Morimoto a *Genius Pary Beyond*, con il cortometraggio *Dimensione Bomba*.

Se *Noiseman* è un'originale ma semplice storia resa unica dalla sua rendizione, *Dimensione Bomba* è quasi interamente *mise en scene*, un'affascinante

---

<sup>193</sup> 無音タンク *muon tanku*

ibrido tra *music video* e cortometraggio animato. Poche linee di dialogo tratteggiano la criptica vicenda presentata, una sorta di narrazione interna della protagonista che risulta sconnessa, fornendo informazioni e riflessioni incidentali che si sovrappongono alle immagini.

La parte iniziale del corto, più narrata, è costituita da sequenze che seppur difficili da collocare in un ordine cronologico risultano ancora, se non comprensibili, possibili da seguire. Il seguito scivola tuttavia sempre più nel surreale e nel simbolico, risucchiando lo spettatore all'interno della sua vivida e irrealistica dimensione alternativa. Sono immagini, suoni e musica la forza trainante del corto, e le parole si limitano a fornire spunti aggiuntivi all'avventura presentata. L'estetica attentamente curata dà risalto alle forme che più che mai risultano vive nella loro metamorfosi sullo schermo, nella creazione di un immaginario altamente metaforico che sfugge a un'interpretazione univoca.

E l'interpretazione è alla fine un aspetto secondario, accessorio al viaggio sensoriale in cui *Dimensione Bomba* trasporta il suo spettatore.

#### **6.4. Specchi, schermi e identità in Kon Satoshi**

In contrasto allo spiccato surrealismo ritrovabile in Morimoto, Kon Satoshi presenta uno stile fortemente realistico e molto accurato nella rendizione delle sue ambientazioni, sempre solidamente collocate nel mondo reale. Nondimeno, è possibile individuare nei suoi lavori alcuni elementi simbolici ricorrenti, utilizzati per implementare il discorso su identità e scoperta di sé che è fulcro dei suoi lavori. Questi elementi sono principalmente due: lo specchio e lo schermo.

A partire da *Perfect Blue*, lo specchio ricopre un importante ruolo simbolico e narrativo all'interno dell'opera di Kon, facendosi ricettacolo del riflesso dell'interiorità dei suoi personaggi, che svela a seconda dei casi la vera essenza della loro psiche o un'immagine distorta generata dalla loro mente. In *Perfect Blue*,

inizialmente è tramite il riflesso su superfici di vetro che si palesa l'altra Mima. Il suo distaccarsi in seguito dallo specchio e cominciare a muoversi liberamente nello spazio è segno del suo allontanarsi da quelli che erano in principio i veri sentimenti repressi della ragazza, acquisendo una mente sua e un senso di identità che va a discostarsi da quello originale. Nel finale, lo specchio torna a mostrare la verità: il riflesso dell'altra Mima nelle vetrine dei negozi svela che si tratti in realtà di Rumi, completamente persa nella sua allucinazione. Nell'ospedale psichiatrico, Rumi continua a vedere Mima nel proprio riflesso, intrappolata nella sua fantasia che proietta di lei un'immagine distorta. Per ultimo, nella sequenza finale, in cui Mima stabilisce la propria identità, è importante notare come sia la sua immagine nello specchietto dell'automobile a parlare. La scelta di mettere le parole in bocca al suo riflesso anziché mostrare Mima pronunciarle in carne e ossa vuole dare l'idea che possano non essere vere, che Mima non ne sia ancora del tutto convinta. Questo sta a indicare che, nonostante sia cresciuta e maturata a fronte degli avvenimenti che ha passato, il processo di crescita di Mima non sia ancora completo, che debba continuare il ciclo di caos, esperienza e crescita per arrivare alla piena maturità come essere umano.<sup>194</sup>

Continuando con *Millennium Actress*, si può notare come l'inquietante figura della vecchia che compare in diverse istanze inquietando la protagonista con le sue criptiche affermazioni si palesi infine nel suo riflesso in uno specchio. Ella è rivelata come nient'altro che la proiezione delle paure di Chiyoko, il suo timore di invecchiare, perdere la giovinezza e la passione a cui è tanto attaccata, e che rivela infine essere ciò a cui davvero era corsa dietro tutta la vita, oltre al fantasma di un uomo che in fondo sapeva non avrebbe rivisto.

Lo specchio funge anche da tramite che permette la comunicazione tra Chiba e Paprika, ed è utilizzato come espediente grafico per la transizione dall'una all'altra quando nel cuore del film il confine tra sogno e realtà si fa confuso. E'

---

<sup>194</sup> Intervista a Satoshi Kon, 2007, contenuti extra del Blu-Ray di *Perfect Blue*

inoltre complice dello scambio di ruoli che insinua nello spettatore il dubbio di quale delle due personalità sia quella vera e quale l'alter ego. La questione è posta dalla stessa Paprika, che provoca Chiba domandole se non sia lei ad essere una creazione della *sua* mente, una maschera nata per meglio adeguarsi ai rigidi dettami sociali che la circondano, dove il modo di fare libero e inibito di Paprika potrebbe essere considerato inadeguato. La risoluzione del dilemma è lasciato all'interpretazione dello spettatore, ma la sua presentazione introduce la possibilità di una diversa chiave di lettura della psiche della sua protagonista e del ruolo dello specchio nella sua trattazione.

In maniera non dissimile dallo specchio, anche lo schermo offre diversi spunti nell'analisi dell'opera del regista. Talvolta in quanto schermo fisico, talvolta inteso in senso più ampio come media o come cinema, è spesso sostanziale nell'esplorazione del percorso identitario dei personaggi.

Si è già discusso in precedenza della funzione del mezzo mediatico e dell'occhio della telecamera nelle opere analizzate, motivo per cui questo aspetto non sarà qui preso nuovamente in esame. In aggiunta a quanto già spiegato, tuttavia, lo schermo è presente in *Perfect Blue* anche in quanto simbolo ricorrente. All'interno della stanza di Mima sono presenti ben tre "schermi": quello del computer, quello del televisore, e l'acquario dei pesci, che presenta le stesse proporzioni 3:4 di un monitor. La stessa stanza è filmata come se vista attraverso uno schermo televisivo. Il medesimo *escamotage* è operato nella sequenza in cui lo sceneggiatore di *Double Bind* entra nel parcheggio: l'entrata è inquadrata ancora una volta con le proporzioni di uno schermo<sup>195</sup>.

Per quanto riguarda il simbolismo apportato dal cinema, l'esempio più emblematico è senz'altro *Millennium Actress*, dove esso arriva a sovrapporsi completamente con la storia di Chiyoko, e i ruoli da lei interpretati nei vari film

---

<sup>195</sup> Intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://movie.douban.com/subject/1395091/discussion/26819622/>

sono a tratti indistinguibili da episodi realmente accaduti. Alla fin fine, non ha importanza cosa fosse cinema e cosa no: entrambe le realtà sono parte del processo che ha fatto di lei la persona che è, fondendosi nei suoi ricordi in un tutt'uno.

Il film nel film è usato estensivamente nelle opere del regista: in *Millennium Actress*, in *Perfect Blue* con la scena d'apertura e con la serie *Double Bind*, in *Paranoia Agent* con la creazione dell'anime di Maromi, in *Paprika* con il sogno a tema cinematografico di Konokawa, e il suo collegamento con il film amatoriale da lui realizzato in passato.

Sempre in *Paprika*, lo schermo funge anche da strumento "fisico" che permette il passaggio dal piano onirico di Konokawa a quello dove Osanai e il Presidente Inui hanno catturato Paprika/Chiba, e di spostarsi tra le diverse sequenze del sogno dell'investigatore. E' attraverso il viaggio tra sogno e cinema che egli viene a patti con il problema identitario alla base dei suoi turbamenti.

Attraverso questo apporto simbolico, la ricerca di sé dei personaggi di Kon acquisisce una dimensione interpretativa più profonda e sviluppa un intrigante metatesto che stimola lo spettatore a immergersi più volte nel film, alla ricerca di nuovi indizi e spunti di riflessione.

**APPENDICE**

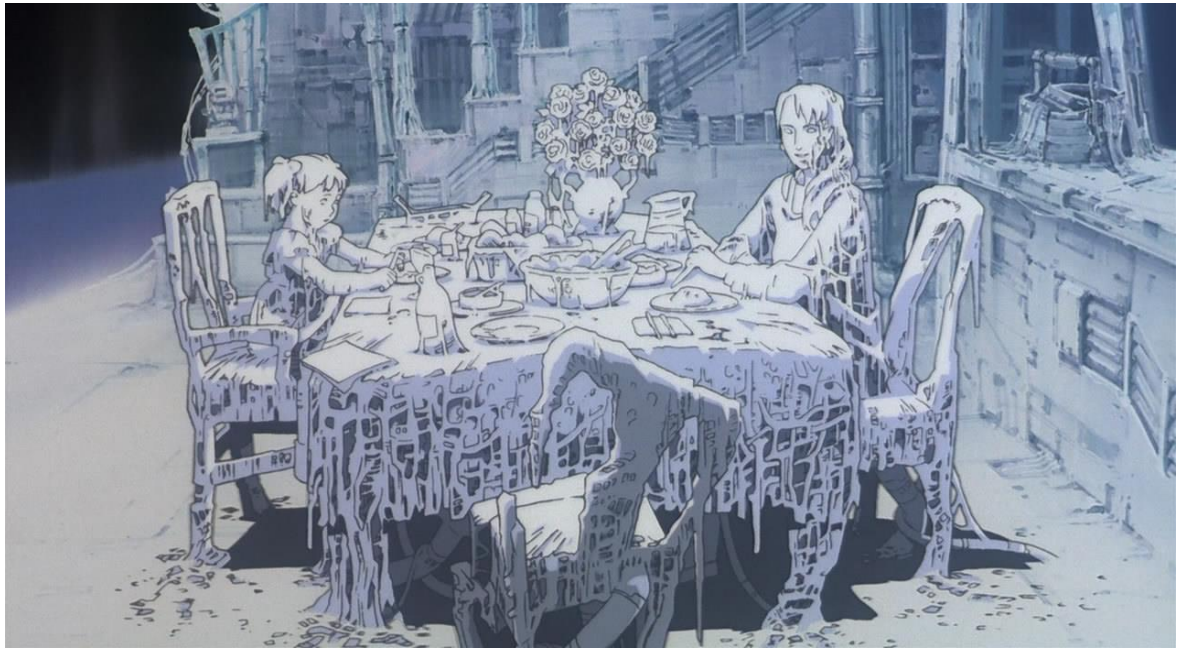
**IMMAGINI**



*Magnetic Rose*. Miguel perso nel sogno che Eva gli mostra.



*Magnetic Rose*. Eva e Miguel nei panni di Carlo, all'interno della sua illusione.



*Magnetic Rose*. La scenetta familiare davanti agli occhi di Heinz si rivela posticcia.



*Magnetic Rose*. La nave di Eva, dalla forma di una rosa.



*Perfect Blue.* Il riflesso di Mima assume le sembianze della sua immagine di *idol*.



*Perfect Blue.* Mima vista dagli occhi di Me-Mania.



*Perfect Blue.* L'apparizione di Mima e Me-Mania lavorano sul sito "La stanza di Mima".



*Perfect Blue.* L'apparizione di Mima rivela nello specchio le sue vere sembianze.



*Paranoia Agent*. Rappresentativa scena della sigla di chiusura: Maromi troneggia tra i personaggi che giacciono addormentati, caduti preda della sua filosofia d'evasione.



*Paranoia Agent*. Un adorabile Maromi spiega il ruolo del direttore dell'animazione, in sovraimpressione sul suo cadavere.



*Paranoia Agent*. La realtà alternativa simile ad un RPG in cui crede di vivere il giovane delinquente Makoto.



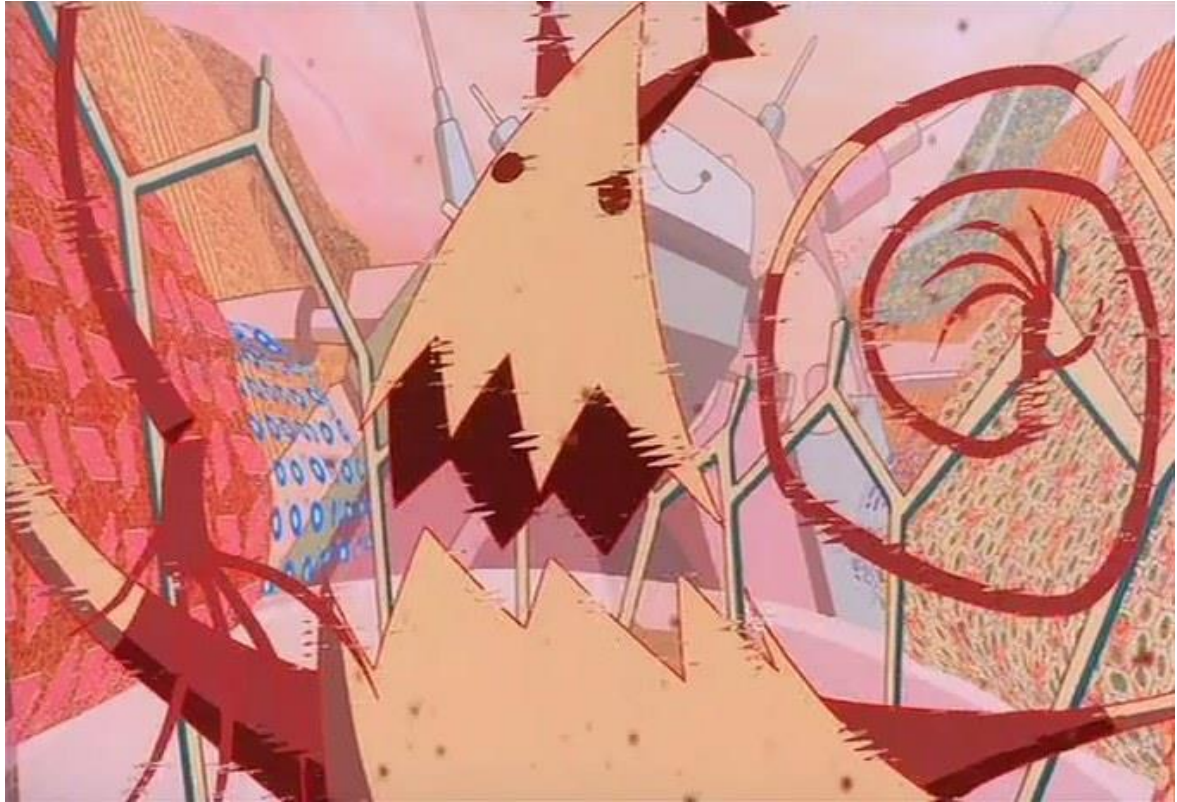
*Paranoia Agent*. La dimensione posticcia dei “bei vecchi tempi” dell’investigatore Ikari.



*Paprika*. La spettacolare parata onirica che invade la realtà.



*Paprika*. La dottoressa Chiba Atsuko e il suo alter ego Paprika.



*Creatura acustica Noiseman.* La creatura che dà il nome al corto. Sullo sfondo, la parte più “astratta” del Mondo della Musica.



*Creatura acustica Noiseman.* Alle spalle di Reina, una veduta delle strutture architettoniche.



*Tekkonkinkreet* (clip pilota). I protagonisti Shiro e Kuro, all'interno della città-macchinario.



*Dimensione Bomba*. Scena rappresentativa del surrealismo del corto.



*Dimensione onirica  $\alpha$ .* Sullo sfondo dell'ambiente onirico, una tipica illustrazione di Morimoto.

## BIBLIOGRAFIA

### FILMOGRAFIA

- BURTON, Tim, SELICK, Henry, *The Nightmare Before Christmas*, Touchstone Pictures & Skellington Productions, 1993.
- KON Satoshi, *Pāfekuto burū* (Perfect blue), Madhouse, 1997.  
今敏、『パーフェクトブルー』、マッドハウス、1997.
- KON Satoshi, *Sennen joyū* (L'attrice secolare), Madhouse, 2001.  
今敏、『千年女優』、マッドハウス、2001.
- KON Satoshi, *Tōkyō goddofāzāzu* (Tokyo godfathers), Madhouse, 2003.  
今敏、『東京ゴッドファーザーズ』、マッドハウス、2003.
- KON Satoshi, *Mōsō dairinin* (Paranoia agent), Madhouse, 2004.  
今敏、『妄想代理人』、マッドハウス、2004.
- KON Satoshi, *Papurika* (Paprika), Madhouse, 2006.  
今敏、『妄想代理人』、マッドハウス、2006.
- KON Satoshi, "Ohayō" (Buongiorno) in *Ani\*kuri15*, Madhouse, 2008.  
今敏、「おはよう」、『アニ\*クリ 15』、マッドハウス、2008.
- MATSUMOTO Leiji, *Uchū senkan Yamato* (La corazzata Yamato), Gruppo TAC, 1977.  
松本零士、『宇宙戦艦ヤマト』、グループ・タック、1977.
- MIYAZAKI Hayao, *Majo no takkyūbin* (Le consegne a domicilio della strega), Studio Ghibli, 1989.  
宮崎 駿、『魔女の宅急便』、スタジオジブリ、1989.
- MORIMOTO Kōji, "Furanken no Haguruma" (Gli ingranaggi di Franken), in *Robotto Kānibaru* (Robot Carnival), A.P.P.P., 1987.

- 森本晃司、「フランケンの歯車」、『ロボット・カーニバル』、A.P.P.P.、1987.
- MORIMOTO Kōji, *Tobe! Kujira no Pīku* (Vola! Prendi la balena), TOHO Animation, 1991.
- 森本晃司、『とべ!くじらのピーク』、東宝、1991.
- MORIMOTO Kōji, *Tobira o akete* (Apri la porta), Studio 4°C, 1995.
- 森本晃司、『扉を開けて』、Studio 4°C、1995.
- MORIMOTO Kōji, *Onkyo Seimeitai Noiseman* (Creatura acustica Noiseman), Studio 4°C, 1997.
- 森本晃司、『音響生命体ノイズマン』、Studio 4°C、1997.
- MORIMOTO Kōji, *Hassuru!! Tokitama kun* (Hustle! Tokitama), Studio 4°C, 1998.
- 森本晃司、『ハッスル!! とき玉くん』、Studio 4°C、1998.
- MORIMOTO Kōji, *Tekkonkinkurīto* (Tekkonkinkreet), clip pilota, Studio 4°C, 1999.
- 森本晃司、『鉄コン筋クリート』、Studio 4°C、1999.
- MORIMOTO Kōji, “Beyond” in *Animatrix*, Studio 4°C, 2003.
- 森本晃司、『BEYOND』、『ANIMATRIX』、Studio 4°C、2003.
- MORIMOTO Kōji, “Jigen bakudan” (Dimensione bomba), in *Jīniasu pāti biyondo* (Genius Party Beyond), Studio 4°C, 2008.
- 森本晃司、『次元爆弾』、『ジーンias・パーティ・ビヨンド』、Studio 4°C、2008.
- MORIMOTO Kōji, “α yume jigen” (Dimensione onrica α), in *18if*, Studio Gonzo, 2017.
- 森本晃司、『α夢次元』、『18if』、ゴンゾ、2017.
- OSHII Mamoru, *Tenshi no tamago* (L’uovo dell’angelo), Studio DEEN, 1985.
- 押井守、『天使のたまご』、スタジオディーン 1985.
- OSHII Mamoru, *Kidō keisatsu Patoreibā 2 the movie* (Polizia mobile Patlabor 2 the movie), Producion I.G., 1993.
- 押井守、『機動警察パトレイバー 2 THE MOVIE』、プロダクション・アイシー、1993.

- ŌTOMO Katsuhiro, *Wārudo apātomento horā* (World apartment horror), Embodiment Films, 1991.  
大友克洋、『ワールドアパートメントホラー』、Embodiment Films, 1991.
- ŌTOMO Katsuhiro, *Rōjin Z* (L'anziano Z), Sony Music Entertainment, 1991.  
大友克洋、『老人 Z』、ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント、1991.
- ŌTOMO Katsuhiro, *Akira*, TMS Entertainment, 1998.  
大友克洋、『アキラ』、トムス・エンタテインメント、1998.
- ŌTOMO Katsuhiro, MORIMOTO Kōji, OKAMURA Tensai, *Memorizū* (Memories), Madhouse e Studio 4°C, 1995.  
大友克洋、森本晃司、岡村天斎、『メモリーズ』、マッドハウス、Studio 4°C、1995.
- TEZUKA Osamu, *Tetsuwan Atomu* (Atom braccio di ferro), MBS Production, 1959-1960.  
手塚 治虫、『鉄腕アトム』、毎日放送、1959-1960.
- TOMINO Yoshiyuki, *Kidō senshi Gandamu* (Gundam il guerriero corazzato mobile), Nippon Sunrise, 1979-1980.  
富野由悠季、『機動戦士ガンダム』、サンライズ、1979-1980.
- WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Larry, *The Matrix*, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures & Groucho II Film Partnership, 1999.
- WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Larry, *The Matrix Reloaded*, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures & NPV Entertainment, 2003.
- WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Larry, *The Matrix Revolutions*, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures & NPV Entertainment, 2003.
- WILDER, Billy, *Sunset Boulevard*, Paramount Pictures, 1950.
- Intervista a Kon Satoshi, 2007, contenuti extra del Blu-Ray di *Perfect Blue*.
- Intervista a Maruyama Masao, contenuti extra del DVD di *Memories*.

## BIBLIOGRAFIA

- AZZANO, Enrico, FONTANA, Andrea, TARÒ, Davide (a cura di), *Satoshi Kon. Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Ass. Culturale Il Foglio, 2009.
- CAROLI, Rosa, GATTI, Francesco, *Storia del Giappone*, Roma, Biblioteca Universale Laterza, 2006.
- CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen, *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*, Muramasa Industries Ltd, 2015.
- CORNOG, Martha, PERPER, Timothy, "Psychoanalytic Cyberpunk Midsummer-Night's Dreamtime: Kon Satoshi's Paprika", *Mechademia*, 4, 2009.
- FIGAL, Gerald, "Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent" *Mechademia*, 5, Minneapolis and London, University of Minnesota Press, 2010.
- HERBIG, Paul A., BORSTORFF, Pat, "Japan's Shinjinrui: the new breed", in *International Journal of Social Economics*, Vol. 22 Issue: 12, MCB UP Ltd 1995.
- KINSELLA, Sharon, "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement" in *Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2, 1998.
- KON Satoshi, "Toriko", in *Young Magazine*, Tōkyō, Kōdansha, 1985.  
今敏、「虜-とりこ-」、『週刊ヤングマガジン』、東京、講談社、1985.
- KON Satoshi, *Kakisen* (Il tropico del mare), Tōkyō, Kōdansha, 1990.  
今敏、『海帰線』、東京、講談社、1990.
- KON Satoshi, *OPUS*, Tōkyō, Tokuma Shōten, 1995-1996.  
今敏、『OPUS』、東京、徳間書店、1995-1996.
- KON Satoshi, *Yume no kiseki. Kon Satoshi zentanpen* (Fossili di sogni. Tutti i corti di Kon Satoshi), Tōkyō, Kōdansha, 2011.  
今敏、『夢の化石. 今敏全短篇』、東京、講談社、2011.
- KON Satoshi, *Ekonte: Papurika* (Storyboard: Paprika), Fukken, 2017.  
今敏、『絵コンテ集:パプリカ』、復刊、2017.

- KURZWEIL, Ray, *The singularity is near. When humans transcend biology*, Penguin Books, 2005.
- LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine. A media theory of animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- LEONARDBSEN, Dag, *Crime in Japan: Paradise Lost?*, Norway, Lillehammer University College, 2010.
- NORRIS, Craig, "Perfect Blue and the negative representation of fans" in *Journal of Japanese & Korean Cinema*, Vol 4.1, 2012.
- MORIMOTO Kōji, *Orenji* (Orange), Asuka Shinsha, 2004.  
森本晃司、『オレンジ』、飛鳥新社、2004.
- NAPIER, Susan J., "'Excuse Me, Who Are You?': Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi", *Cinema Anime: Critical Engagements With Japanese Animation*. Ed. Steven T. Brown. New York: Palgrave Macmillan, 2006.
- NOVIELLI, Maria R., *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio Editori, 2010.
- NOVIELLI, Maria R., *Metamorfosi. Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Venezia, EpiKa Edizioni, 2013.
- NOVIELLI, Maria R., *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio Editori, 2015.
- OGG, Kerin, "Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi" in *Mechademia*, Vol 5, Minneapolis and London, University of Minnesota Press, 2010.
- OSAMU Nakano, "A Sociological Analysis of the 'New Breed'", in *Japan Echo*, Vol. 15, 1998.
- OSHII Mamoru, KON Satoshi, *Serafimu 2.6661.3336 no tsubasa* (Seraphim 2.6661.3336 ali), Tōkyō, Tokuma Shōten, 1994-1995.  
押井守、今敏、『セラフイム 2 億 6661 万 3336 の翼』、東京、徳間書店、1994-1995.
- OSMOND, Andrew, *Satoshi Kon the illusionist*, Berkley, California, Stone Bridge Press, 2009.
- ŌTOMO Katsuhiro, *Dōmu* (Il sogno di un bambino), Futabansha, 1983.  
大友克洋、『童夢』、双葉社、1983
- ŌTOMO Katsuhiro, *Kanojo no omoide* (I ricordi della signora), Tōkyō, Kōdansha, 1990.  
大友克洋、『彼女の思い出』、東京、講談社、1990.

- ŌTOMO Katsuhiro, NOBUMOTO Keiko, (soggetto di KON Satoshi), *Wārudo apātomento horā* (World apartment horror), Tōkyō, Kōdansha, 1991.

大友克洋、信本敬子、(今敏原作)、『ワールドアパートメントホラー』、東京、講談社、1991.

- PUCCINI, Giacomo, *Madama Butterfly*, Milano, Ricordi Editore, 2007.

- RAVERI, Massimo, *Itinerari nel sacro. L'esperienza religiosa giapponese*, Venezia, Libreria Editrice Cafoscarina, 2006.

- SARRAZIN, Stephen, intervista a Morimoto Kōji per la rivista *HK Magazine*, numero 12, febbraio 1999, in [http://www.kojimorimoto.net/fr/interview\\_hk12.htm](http://www.kojimorimoto.net/fr/interview_hk12.htm) , 15 dicembre 2017.

- SASAKI Tsutomu, *Kon Satoshi anime zenshigoto* (Tutti i lavori di animazione di Kon Satoshi), Tōkyō, G.B. Co. Ltd., 2011.

佐々木務、『今敏アニメ全仕事』、東京、株式会社 G.B.、2011.

- SATŌ Tadao, *Nihon no eigajin: Nihon eiga no sōzōshatachi* (Cineasti del Giappone: i creatori del cinema giapponese), Nichigai Asoshiētsu, 2007.

佐藤忠男、『日本の映画人: 日本映画の創造者たち』、日外アソシエーツ、2007.

- SPIRKIN, Alexander, "On the Human Being and Being Human", in *Dialect Materialism Chapter 5*, Progress Publishers, 1983.

- SWANSON, Paul L., CHILSON, Clark (editori), *Nanzan Guide to Japanese Religions*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2006.

- TSUTSUI Yasutaka, *Papurika* (Paprika), Tōkyō, Chūōkōron Shinsha, 1993.

筒井康隆、『パプリカ』、東京、中央公論新社、1993.

- TAKEUCHI Yoshikazu, *Pāfekuto burū: kanzen hentai* (Perfect blue: totalmente perverso), Tōkyō, Edizioni Metamoru, 1991.

竹内 義和、『パーフェクトブルー完全変態』、東京、メタモル出版、1991.

- YAMAGUCHI Yasuo, *Nihon no anime zenshi* (Tutta la storia degli anime giapponesi), Tōkyō, Ten Books, 2004.

山口康男、『日本のアニメ全史』、東京、テンブックス、2004.

- YOKOTA Masao, *Animēshon no rinshō shinrigaku* (La psicologia clinica dell'animazione), Seishin Shobō, 2006

横田正夫、『アニメーションの臨床心理学』、誠信書房、2006.

- YOKOTA Masao, Hu, Tze-yue G. (editori), *Japanese Animation. East Asian Perspectives*, Hong Kong University Press, 2014.

## SITOGRAFIA

- 18IF, “TV anime “18if” kōshiki saito” (Sito ufficiale dell’anime 18if), <http://18if.jp/>, 17 dicembre 2017

“TV アニメ『18if』公式サイト”

- ANIMATRIX, Intervista a Morimoto Kōji, luglio 2002, in [www.intothematrix.com](http://www.intothematrix.com), 16 novembre 2017.

- ANIMEANIME, *Morimoto kantoku shinsaku no “Jigen Bakudan” o kataru* (Commentario sulla nuova opera “Dimensione Bomba” del regista Morimoto), in occasione della presentazione di *Genius Party Beyond* alla *Tōkyō Kokusai Anime Fea* (Fiera dell’Animazione Internazionale di Tōkyō), 2008, <https://animeanime.jp/article/2008/04/23/3068.html>, 15 dicembre 2017

“森本監督 新作の『次元爆弾』を語る”, 2008

- AOKI, Deb, MINTO, Evan, intervista a Morimoto Kōji in occasione del J-Pop Summit di San Francisco 2015, in <http://www.animenewsnetwork.com/interview/2015-09-29/koji-morimoto/.93504>, 14 dicembre 2017.

- CABRAS, Monica, intervista a Kon Satoshi in occasione della Conferenza Stampa “Paprika - Sognando un sogno”, settembre 2006, in <http://filmup.leonardo.it/speciale/paprika06/int01.htm>, 12 dicembre 2017.

- DWYER, Nick, intervista a Morimoto Kōji, novembre 2017, in <http://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/koji-morimoto-interview>, 09 gennaio 2018.

- GENIUS PARTY BEYOND, “*Jīniasu Pāti Biyondo*” (*Genius Party Beyond*), <http://genius-party.studio4c.co.jp/beyond/index.html>

“ジーニアス・パーティ・ビヨン”, 14 dicembre 2017.

- GRAY, Jason, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnighteye*, novembre 2006, in <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/>, 12 dicembre 2017.

- JAPAN MEDIA ARTS PLAZA, intervista a Kon Satoshi, 2004, in [https://web.archive.org/web/20051211185440/http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners\\_i/p22/kon.html#top](https://web.archive.org/web/20051211185440/http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners_i/p22/kon.html#top), 08 dicembre 2017.
- JAPAN TODAY WEBSITE, *Serial child killer Tsutomu Miyazaki, 2 others executed* in “Japan Today”, 2008, <https://japantoday.com/category/crime/serial-child-killer-tsutomu-miyazaki-executed>, 25 settembre 2017
- JOZUKA Emiko, *Why won't 541,000 young Japanese leave the house?* in “CNN”, 2016, <http://edition.cnn.com/2016/09/11/asia/japanese-millennials-hikikomori-social-recluse/index.html>, 26 settembre 2017.
- KŌJIMORIMOTO, <http://www.kojimorimoto.net>, 07 febbraio 2017.
- KON'S TONE, “*Kon Satoshi ofisharu saito*” (Sito ufficiale di Kon Satoshi), <http://konstone.s-kon.net/>  
“今 敏 オフィシャル・サイト”
- LE VERN, Romain, intervista a Kon Satoshi per il sito *DVDrama*, ottobre 2006, in <http://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>, 20 dicembre 2017.
- MAIR, Victor, *Hikikomori: social withdrawal in Japan*, in “Language Log”, 2016, <http://languagelog.ldc.upenn.edu/nll/?p=28205>, 26 settembre 2017.
- MES, Tom, intervista a Satoshi Kon per il sito *Midnighteye*, febbraio 2002, in <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>, 12 dicembre 2017.
- MINISTERO GIAPPONESE DELLA SALUTE, DEL LAVORO E DEL WELFARE, “*Kōseirōdōshō*” (Ministero della Salute, del Lavoro e del Welfare), <http://www.mhlw.go.jp/>  
“厚生労働省”, 25 settembre 2017.
- MORIMOTO KŌJI, “*Morimoto Kōji*”, <http://www.kojimorimoto.com>, 15 dicembre 2017.  
“森本晃司”
- ONISHI Norimitsu, *Afer 8-Year Trial in Japan, Cultist is Sentenced to Death*, in “The New York Times”, 2004, <http://www.nytimes.com/2004/02/28/world/after-8-year-trial-in-japan-cultist-is-sentenced-to-death.html>, 24 settembre 2017.
- PERFECT BLUE, intervista a Kon Satoshi, settembre 1998, in <https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>, 12 dicembre 2017.
- ROMAIN, Thomas, intervista a Morimoto Kōji in occasione di BDExpo 2000, in [http://www.kojimorimoto.net/fr/interview\\_tomain.htm](http://www.kojimorimoto.net/fr/interview_tomain.htm), 15 dicembre 2017.

- SEVAKIS, Justin, intervista a Kon Satoshi, agosto 2008, in <https://web.archive.org/web/20160408215742/>  
<http://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>, 20 dicembre 2017.
- STUDIO GHIBLI, “*Sutajio Jiburi*” (Studio Ghibli), <http://www.ghibli.jp>, 23 settembre 2017.  
“スタジオジブリ”
- THOMAS, Richard, Intervista a Maruyama Masao e Kosaka Kitarō in occasione di Japan Expo 2014, in <http://www.unificationfrance.com/article33713.html?lang=fr>, 15 dicembre 2017.
- UNDO, *Superflat. Museum of Conterporary Art - Moca, Los Angeles*, in “Undo.net”, 2001, <http://1995-2015.undo.net/it/mostra/3320>, 15 dicembre 2017
- YASUO Seto, *The Sarin Gas Attack in Japan and the Related Forensic Investigation*, in “OPCW”, 2001, <https://www.opcw.org/news/article/the-sarin-gas-attack-in-japan-and-the-related-forensic-investigation/>, 24 settembre 2017.