Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Lingue e Culture dell'Asia Orientale

Tesi di Laurea

Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Oltre lo specchio: la realtà del sogno nel cinema di Kon Satoshi

Relatore
Ch. Prof. Maria Roberta Novielli
Correlatore
Prof. Paola Scrolavezza

Laureando
Francesca Boi
Matricola 813882

Anno Accademico
2012 / 2013

要旨

数年前、着物の姿で走っている女の子が描かれたカバーの付いた映画のDVDを偶然見つけた。それが何だかははっきり分からなかったが、シネマと日本の伝統という自分の一番好きなものであったので直ちに魅了され、買わずにはいられなかった。そのDVDは『千年女優』という今敏の監督第二作目である。

『千年女優』を観た後、その監督についてさらに知りたくなり、今敏のあらゆる作品を集めるほど興味を持つようになった。彼の作品はアニメであっても、SFやスリラーなどテイストが強く、子供向けではなく大人向けの映画であるという感じがした。更に、それぞれの作品からは独特の印象を受けつつも、何か共通点があるような気がした。そしてそれについてもっと研究していきたかった為、卒業論文として選ぶことになった。

以下に、今敏監督についてのイントロダクションを述べていきたいと思う。

今敏は1963年10月12日に札幌市で生まれ、子供時代を札幌市と北海道東部の釧路市で過ごした。幼い頃から漫画に興味を持ち、主に大友克洋や筒井康隆などの作品をよく読んでいた。[1]主に筒井の短編小説に影響を受け「イマジネーションと現実との融合」を自身のテーマとし漫画を描き始めた。[2]

1　今敏のインタビュー、Perfect Blue Site、1998年9月4日、http://www.perfectblue.com/interview.html（2013年12月27日）.

2　「哀惜 今敏さん（アニメーション映画監督、8月24日死去、46歳） - 名声得ても釧路に愛着」、北海道新聞 2010年9月25日付夕刊6面.

高校卒業後、武蔵野美術大学に進学し、1984年に『虜 -とりこ-』という作品でちばてつや賞（ヤング部門）の優秀新人賞を受賞し、漫画家としてデビューした。[3]それがきっかけで、大友克洋のアシスタントとして働くことになった。

大友と協同で、1991年に大友の映画を漫画化した『ワールドアパートメントホラー』や『老人Z』というアニメの製作に携わった。また、1993年にも押井守監督の『機動警察パトレイバー 2 The Movie』など、様々なアニメの製作に関わった。

更に大友監修の『MEMORIES/彼女の思い出』というオムニバス作品に脚本・美術設定・レイアウトで携わり、ここに「イマジネーションと現実との融合」という概念を取り入れたのであった。[4]

1997年に竹内義和原作の『PERFECT BLUE』で監督デビューをかざった。これは、大友監督に丸山正雄というアニメーション企業、マッドハウスの社長に紹介されたことがきっかけであったという。[5]丸山正雄の話では今敏の作品に魅力され、それまで監督としてのキャリアがないにもかかわらず、彼を起用しようと思ったようである。また、任せられた『パーフェクトブルー』の企画はあまりにもアニメ的ではなく、普通のアニメのようにはしたくなかったため、アニメ的な作風ではない今敏を選ぶことになったようである。[6]

『パーフェクトブルー』の後もマッドハウスと一共に作品をつく

---

3 今敏のインタビュー、Anime News Network、2008年8月21日、http://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon（2013年12月29日）.

4 DVD MEMORIES エキストラコンテンツのインタビュー.

5 今敏のインタビュー、Tokyopop, 2007年4月25日、http://web.archive.org/web/20100828152450/http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html(2014年1月12日).

6 丸山正雄のインタビュー、東京、2013年06月27日.

り続け、2002年には『千年女優』、2003年には『東京ゴッドファーザーズ』、2006年には『パプリカ』を監督した。また、2004年に初のTVシリーズ『妄想代理人』、2007年には押井守や新海誠と共に、NHK製作の短編アニメシリーズに携わり、『オハヨウ』という1分間の短編作品を発表した。

しかし2010年に『夢みる機会』という次回作に着手したものの、5月に膵臓癌と診断され、未完の作品を残し、8月24日に死亡した。[7]

前述のとおり、今敏の作品にあるライトモチーフは「イマジネーションと現実との融合」とである。これは今敏の特徴でありながらも、全ての作品の中で同じように描かれてはいないのである。逆に、それぞれの作品でユニークな方法で表現されている。このようにすると、「アニメは子供向け」というレッテルが剥がされたのである。

本論ではファンタジー、主に夢と現実とはどういう関係があるかという問題について研究していく。『パーフェクトブルー』と『千年女優』と『パプリカ』という作品を一章に一本ずつ紹介していく。まず、それぞれの創作手順についての情報を提供する。それから、おおまかな粗筋を説明する。最後にファンタジーと現実との関係はどのように描かれているかと分析していきたいと思う。

今敏監督の作品の主人公は常に女性であり、皆が幻想と現実との融合の犠牲者になってしまう。そのため、夢見るような状態に陥り、どこからがファンタジーかどこからが現実かが無意識のうちに見分

7　公式ブログ「KON'S TONE」、2010年8月25日記事内容、http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/565 (2014年1月12日).

けられなくなる。作品のヒロインの共通点を提示してから、最後の第4章になぜそれらの冒険の主人公として女性が選ばれたのかを分析していく。それから、紹介した作品にあるシネマなどの交通の要素を提示する。その要素もファンタジーや夢との関係もあろうか。それぞれの作品でどのような描き方があるのかに従い、その関係について研究していきたいと思う。

INDICE

INTRODUZIONE.....3

PERFECT BLUE.....8

– ***Trama***.....11

– ***Il sogno come incubo***.....14

MILLENNIUM ACTRESS.....30

– ***Trama***.....36

– ***Il sogno come ricordo d'amore***.....39

PAPRIKA.....53

– ***Trama***.....58

– ***Il sogno come terapia***.....60

APPENDICE I – ELEMENTI RICORRENTI NELLE OPERE DI KON.....75

– ***Media***.....75

– ***Bambole***.....81

– ***Specchi***.....83

– ***Cinema***.....86

– ***Personaggi femminili***.....90

– ***Sogno e realtà***.....92

APPENDICE II – IMMAGINI.....98

BIBLIOGRAFIA.....117

FILMOGRAFIA.....124

ELENCO OPERE DI KON.....128

RINGRAZIAMENTI.....133

INTRODUZIONE

Qualche anno fa in una videoteca mi sono imbattuta in un DVD sulla cui copertina era presente il disegno di una ragazza in *kimono* che correva, incorniciata da primi piani della stessa donna abbigliata con i costumi più disparati – *geisha*, *ninja*, astronauta, tra gli altri – . Nonostante non avessi capito bene di cosa si trattasse, rimasi alquanto affascinata sia dai disegni sia dal titolo, che rappresentavano nell'insieme un omaggio al cinema. Si trattava del DVD di *Millennium Actress*[1], seconda opera di animazione diretta da Kon Satoshi, regista a me ancora sconosciuto, ma che presto avrei amato e seguito con passione. Recuperate le opere precedenti e visionato anche quello che sarebbe stato il suo ultimo lavoro portato a conclusione – il film *Paprika* (2006) ottenne un'eco internazionale grazie alla presentazione alla 63ª Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia –, mi fu chiaro che Kon fosse un regista innovativo all'interno del panorama dell'animazione e, rapita dalla sua originalità, decisi di renderlo l'oggetto della mia tesi di laurea.

Kon Satoshi nasce a Sapporo, il 12 ottobre 1963. Dall'età di 4 anni si trasferisce a Kuroshi per poi tornare a Sapporo a distanza di pochi anni e continuare a fare spola tra le due città dell'Hokkaidō. Appassionato di manga, passa la sua infanzia e adolescenza immerso nella lettura delle opere di Ōtomo Katshiro, ma anche dello scrittore di fantascienza Tsutsui Yasutaka.[2] Quest'ultimo in particolare avrà un'enorme influenza su Kon, il

1 Titolo originale *Sennen joyū*, 2002.
2 Intervista a Kon Satoshi, *Perfect Blue Site*, 4 settembre 1998, in http://www.perfectblue.com/interview.html (27 dicembre 2013).

quale inizierà a creare le sue storie con quello che in seguito diverrà il suo marchio di fabbrica, ovvero il tema del "mischiarsi tra fantasia e realtà".[3]

Dopo il diploma superiore, prosegue gli studi presso la Musashino Art University di Tokyo e nel 1984 riceve un premio come scrittore emergente per la sua opera prima *Toriko*, che segnerà il suo debutto come mangaka e come assistente di Ōtomo Katsuhiro.[4]

La collaborazione con Ōtomo prosegue in altri lavori, come ad esempio il manga *Wārudo Apātomento Horā* (*World Apartment Horror*[5], 1991), oppure l'anime *Rōjin Z* (1991). Nel 1993 collabora anche alla creazione di *Patlabor 2 - The movie*, *anime* diretto da Oshii Mamoru.

Nello stesso periodo viene nuovamente scelto da Ōtomo per la sceneggiatura, la direzione artistica e il layout del primo episodio dell'opera composta *Memorīzu* (*Memories*), intitolato *Kanojo no omoide* (*Magnetic Rose*) e diretto da Kōji Moromoto.[6]

Fu questa l'opportunità per essere scelto, nel 1997, come regista di *Perfect Blue*, tratto dall'omonimo romanzo di Takeuchi Yoshikazu. Infatti Ōtomo, avendo trovato in Kon un eccellente sceneggiatore e animatore, lo propose per la regia dell'*anime* al direttore dello studio Madhouse, Maruyama Masao[7]. Quest'ultimo racconta di come fosse rimasto colpito dai pur pochi lavori precedenti di Kon e che perciò lo scelse nonostante fosse alla prima esperienza di regia[8]. Maruyama riferisce anche di aver pensato di porre alla

3 "哀惜・今敏さん（アニメーション映画監督、8月24日死去、46歳） - 名声得ても釧路に愛着", *Hokkaidō Shinbun*, n.6, 25 settembre 2010.

4 Intervista a Kon Satoshi, *Anime News Network*, 21 agosto 2008, in http://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon (29 dicembre 2013).

5 Questa la trasposizione in *manga* dell'omonimo film *live action* ad opera dello stesso Ōtomo.

6 DVD MEMORIES, Intervista nei contenuti extra.

7 Intervista di Bill AGUIAR a Kon Satoshi, *Tokyopop*, 25 aprile 2007, in http://web.archive.org/web/20100828152450/http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html (12 gennaio 2014).

8 Intervista a Maruyama Masao, Toyko, 27 giugno 2013.

regia qualcuno che non avesse mai diretto un *anime*, in modo tale da rendere il lavoro più simile a una pellicola *live action*.

A *Perfect Blue* seguirono, creati da Kon sempre assieme allo studio Madhouse, gli anime *Sennen joyū*, *Tōkyō Goddofāzāzu* (*Tokyo Godfathers*, 2003) e *Paprika*. Inoltre, nel 2004 la serie TV *Mōsō dairinin* (*Paranoia Agent*) e nel 2007 la trasmissione da parte della NHK di un cortometraggio lungo un minuto intitolato *Ohayō* (*Buongiorno*), diretto da Oshii Mamoru e Shinkai Makoto.

Successivamente, inizia a ideare l'opera intitolata *Yumemiru Kikai* (*La macchina dei sogni*), ma nel maggio del 2010 gli viene diagnosticato un tumore incurabile al pancreas, a causa del quale scompare nell'agosto dello stesso anno, lasciando incompiuto il lavoro.[9]

Il *leitmotiv* all'interno delle sue opere consiste in un costante riferimento ai sogni o all'irrazionalità della mente, grazie al suo frequente intrecciarsi e confondersi con la realtà, rendendo talora impossibile discernere i due mondi.

Tema ricorrente nelle opere di Kon, il sogno viene sovente affrontato da un punto di vista femminile: da sempre considerate esseri irrazionali e per tale motivo più adeguate a subire i moti dello spirito e della mente, le donne sono le vittime di situazioni nelle quali il confine tra illusione e realtà è talmente labile da fondere i due mondi l'uno nell'altro – talvolta fino a capovolgersi –. Le protagoniste sono al contempo le uniche in grado di affrontare simili situazioni, vivendole come un sogno al limite di quella che è considerata la "normalità" dello stato mentale. Stabiliti i punti

9 Kon Satoshi *blog KON'S TONE*, 25 agosto 2010, in http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/565 (12 gennaio 2014).

comuni ad esse, analizzerò le motivazioni della scelta di Kon di porre sempre le donne a capo delle sue avventure.

Prendendo quindi in esame alcune delle pellicole di Kon Satoshi – *Perfect Blue* (1997), *Sennen joyū* e *Paprika* –, mi propongo di condurre un'analisi della rappresentazione del tema dell'onirico presente, seppure in diverse forme, in ognuna di esse: se la protagonista di *Perfect Blue* vive un "incubo a occhi aperti", ossessionata dalla definizione della propria identità, per l'attrice al centro di *Sennen joyū* il sogno coincide con un vortice di ricordi e di emozioni; infine, in *Paprika* la dimensione onirica è il territorio in cui si sbrogliano le psicopatologie umane e si può ripristinare l'ordine.

I primi tre capitoli della tesi sono dedicati a ciascuna delle opere appena presentate. Per ognuna di esse vengono fornite alcune informazioni introduttive sulla sua lavorazione; dopo averne esposto sommariamente le trame, approfondirò l'analisi dei contenuti generali e, quando necessario, specifici di determinate scene.

Nel capitolo conclusivo, mi propongo di stilare una serie di elementi comuni e costanti delle varie opere, con eventuali riferimenti ad altri lavori diretti da Kon Satoshi, che non hanno trovato spazio pari agli altri all'interno della tesi, ma che possono essere utili al raggiungimento dell'obiettivo. Quest'ultimo è delineare i vari aspetti rappresentativi del cinema di Kon, a partire dai principali temi che accomunano le tre opere prese in esame. Nello specifico, il fine è mostrare come l'approccio del regista al mondo dei sogni ponga diversi interrogativi sulla natura dell'onirismo e sulle sue corrispondenze con la realtà.

Tuttavia, il sogno non è il solo tema ricorrente nelle pellicole di Kon Satoshi: una serie di ulteriori elementi viene utilizzata allo scopo di corroborare l'idea del mondo come in costante rapporto/contrasto tra illusione e realtà, individuo e società, fantasia e conformismo. Tra i vari elementi, quello che più di tutti ricorre nei lungometraggi presi in esame è il mondo del cinema, amore e passione dell'autore. Diversi sono infatti i riferimenti che rivolge a opere letterarie, ma soprattutto a quelle cinematografiche, di cui il regista arricchisce le sue storie. Mi propongo qui di identificare tali riferimenti e di analizzarli alla luce di una possibile relazione tra sogno e cinema.

Presentando entrambi come mondi nei quali incanalare i propri desideri, oppure come specchi che offrono molteplici rappresentazioni della realtà, il regista trascina lo spettatore nel carosello di situazioni in cui gli stessi personaggi rimangono invischiati.

Proprio attraverso essi, sarà evidente come il sogno non sia altro che illusione e, in quanto tale, le eroine si lasciano assorbire in un febbricitante incubo a occhi aperti, un appassionante tuffo nei ricordi distorti dal passare del tempo e dalle emozioni, oppure in una spasmodica investigazione nei meandri della mente. Tuttavia le avventure affrontate nelle pellicole avranno infine valore catartico e rivelatore, permettendo alle protagoniste di comprendere chi siano davvero e su come quella riflessa nello specchio sia la loro vera immagine.

PERFECT BLUE

パーフェクトブルー

Pāfekuto Burū

Tratto dall'omonimo romanzo dello scrittore Takeuchi Yoshikazu, in principio il film venne programmato come un *live action*. Tuttavia, a seguito del grande terremoto di Kōbe del 1995 che distrusse gli studi di produzione, la trasposizione cinematografica fu ripensata a favore di una versione animata. Ōtomo Katsuhiro, già nome di spicco nell'animazione nipponica e consacrato grazie alla versione animata del suo *Akira*[10], si trovò a collaborare con Kon in varie occasioni e lo propose per la regia di *Perfect Blue*. Il debutto registico di Kon, nonché parte del successo di pubblico dell'*anime*, dovettero quindi molto all'influenza di Ōtomo, il cui nome venne anche inserito nei *credits* come supervisore del progetto.

La sceneggiatura, scritta a quattro mani da Kon e da colui che sarebbe diventato in seguito il suo migliore co-sceneggiatore Murai Sadayuki – scrissero insieme anche la sceneggiatura per la successiva opera *Sennen joyū* –, si discostava dall'opera originale: come dichiarato dal regista in più interviste, la sceneggiatura non lo convinceva totalmente e si disse disposto a lavorare a condizione di poterla rielaborare. Ottenuto il consenso dalla Madhouse (assieme alla casa di produzione Rex Entertainment), a Kon venne però chiesto di tenere a mente tre parole

10 Il *manga* risale al 1982, mentre l'omonimo *anime* venne distribuito nel 1988. Kon ammette la sua immensa passione per i lavori di Ōtomo, soprattutto quest'ultimo e *Domu* (1980), nell'intervista contenuta nel sito di *Perfect Blue*, 4 settembre 1998, in http://www.perfectblue.com/interview.html, 13 gennaio 2014.

chiave: *idol*[11], *horror* e *stalker*[12]. Kon accettò la sfida e decise di porre all'interno della storia l'elemento che fu forse la chiave più intrigante del film: inserì infatti una storia nella storia, facendo recitare la protagonista nel *drama*[13] dal titolo *Doppio Legame.* Così facendo la trama, costruita secondo uno schema di scatole cinesi, avrebbe accresciuto quel senso di confusione che trascina la protagonista (e lo spettatore con lei) nel vortice di eventi, sospesi tra realtà e onirismo.

L'utilizzo di un simile *escamotage* presentò un vero punto di frattura e di svolta nel modo di concepire gli anime, sia su territorio nazionale che oltreoceano: l'animazione infatti era sempre stata relegata alla sfera infantile e proprio per questo motivo considerata arte minore; ogni tentativo di elevare al rango di genere cinematografico degno di rispetto pari agli altri ad opera di alcuni autori (cito a titolo esemplificativo uno dei pochi celebri in Occidente, ovvero Miyazaki Hayao), non era bastato a far sì che l'animazione si scrollasse di dosso l'etichetta di "film per bambini".

Inoltre, benché il panorama degli *anime* avesse sempre pescato all'interno di una sterminata gamma di temi per raccontare le sue storie, alcuni più di altri riscuotevano particolare successo: mi riferisco agli *anime* rivolti alle ragazze (i cosiddetti *shōjo anime*). Per citarne alcuni, possiamo annoverare i più conosciuti *Kyandi Kyandi* (*Candy Candy,* 1976-1979, Igarashi Yumiko e Mizuki Kyōko) oppure, per citarne di più recenti, *Bishōjo senshi sēra mūn* (*Sailor Moon,* 1992-1997, Takeuchi Naoko). Oltre ad essi, si

11 Nella cultura pop giapponese indica un personaggio del mondo dello spettacolo dal look fresco e carino – termine traducibile in giapponese con *kawaii* – ad uso, consumo e in certi casi ossessione dei giovani.

12 Tom MES, intervista a Satoshi Kon per il sito *Midnight Eye*, 11 febbraio 2002, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/, 28 settembre 2013.

13 Con questo termine si indicano le serie televisive giapponesi, solitamente della durata di venti minuti e appartenenti ai generi più disparati, dalla commedia al thriller.

afferma un altro filone di notevole successo quello della fantascienza e nello specifico le serie che raccontano di enormi *mecha*[14] corpi comandati da ragazzini, come nel celebre *Majingā Z* (*Mazinga Z,* 1972-74, Nagai Gō), oppure nell'altrettanto conosciuto *Shin seiki evangerion* (*Neon Genesis Evangelion* (*NGE*)*,* 1995-96, Anno Hideaki). Lo stesso Kon commenta: "*In manga, we have many, many different genres, from children's comics to material drawn exclusively for adults – there's an infinite variety of subjects and genres. But it seemed to me that anime was almost nothing but science fiction robots and beautiful little girls, and it just gets boring after a while.* […] *That's why I tried deliberately to handle Perfect Blue from a different point of view.*"[15] A tale proposito è indicativa l'illusoria scena iniziale di *Perfect Blue*, dove un trio di supereroi – che portano alla memoria i mitici Power Rangers[16] – sono alle prese con un oscuro e mascherato nemico. Questo però si rivela essere uno spettacolo di intrattenimento che apre il concerto della protagonista del film, quasi a voler avvertire lo spettatore che non è il genere di film che egli si aspetta di vedere. Nonostante alcuni generi – come gli *hentai* – avessero già un nutrito seguito di cultori maturi, la risposta da parte del pubblico adulto era ancora molto condizionata dallo stereotipo che i film di animazione fossero rivolti al pubblico infantile.

Tuttavia *Perfect Blue* riuscì a slegarsi da tale visione limitata: l'eco

14 Termine questo derivante dall'inglese "mechanical" e che generalmente fa riferimento a quel filone della fantascienza di cui sono protagonisti mastodontici corpi meccanici comandati da esseri umani, o nel quale troviamo androidi, ovvero robot antropomorfi, talvolta parzialmente umani.

15 KON Satoshi, intervista per il sito *Perfect Blue*, 4 settembre 1998, in http://www.perfectblue.com/interview.html, 13 gennaio 2014.

16 Si tratta di una serie di supereroi in tute e caschi colorati che combattono le forze aliene col desiderio di conquistare il mondo. Creata in Giappone a metà degli anni Settanta con il titolo *Sūpā sentai shirīzu* (スーパー戦隊シリーズ) e che ancora oggi va in onda, il *format* è stato poi acquistato dagli Stati Uniti, che a metà degli anni Novanta hanno fatto conoscere questi eroi mascherati al resto del mondo.

positiva nei confronti dell'opera fu uno dei fattori che indicano un cambio di rotta dell'animazione. Quest'ultima iniziò a essere vista sotto una nuova luce e ciò diede il via a un maggiore rispetto da parte degli spettatori e della critica verso genere, oltre a un più consapevole giudizio nei suoi confronti. Ritengo opportuno precisare che l'intento di Kon non era quello di rivolgere l'opera al solo pubblico adulto, quanto piuttosto di estendere il *target* e creare così un'opera apprezzabile e comprensibile da tutti. Benché inizialmente Ōtomo non ne era molto convinto, si ricredette presto sulle originali scelte del suo pupillo[17].

Perfect Blue venne quindi distribuito nel 1997 e riscosse subito un discreto successo. Nel frattempo l'autore del romanzo Takeuchi decise di riscriverlo con alcune modifiche e lo rinominò aggiungendo il sottotitolo *Yume nara samete* (ovvero "Se è un sogno, svegliatemi", come il precedente, inedito in Italia), dal quale nel 2002 nacque una trasposizione cinematografica *live action,* per la regia di Satō Toshiki.

Trama

"Meglio svegliarsi da questo sogno"[18]

Mima Kirigoe, in arte Mima Rin, è una *idol* del gruppo j-pop (contrazione del termine "japan pop", la musica leggera nipponica) delle CHAM. Nonostante il discreto successo riscosso, il futuro professionale di Mima sta per cambiare: i suoi due manager, ovvero lo speculatore opportunista Tadokoro e l'ex *idol* Rumi, stanno discutendo se sia meglio far proseguire

17 Intervista privata concessa da Maruyama Masao, Tokyo, 27 giugno 2013.

18 "早く夢から覚めなさい。", Eri, *Perfect Blue*, min. 63:30.

alla giovane la carriera di cantante oppure interromperla per far sì che si dedichi a una nuova carriera come attrice. Giunti a una decisione senza tener conto dell'opinione della ragazza, le impongono di lasciare il gruppo; Mima comunica quindi tale verdetto durante il suo ultimo concerto, lasciando nello sconforto i suoi ammiratori, tra i quali spicca un pallido e grottesco ragazzo.

Mima inizia così la sua nuova vita di attrice recitando in un *drama* intitolato *Doppio Legame*, in cui la psichiatra Asamiya e il detective Yamashiro indagano su di una serie di efferati omicidi, condotti in una modalità simile a quella del killer di *The silence of the Lambs* (*Il silenzio degli innocenti*, 1991, Jonathan Demme). La parte di Mima nel *drama* è quella di Yoko, sorella di una delle vittime; inizialmente le vengono affidate solo poche battute, ma tra le insistenze di Tadokoro con lo sceneggiatore della serie Shibuya, il suo personaggio nel corso della storia acquista sempre più spazio.

Nel frattempo, alcuni misteriosi accadimenti iniziano a susseguirsi: Mima riceve diverse minacce, sia tramite un messaggio via fax che la accusa di essere una traditrice, sia tramite una lettera bomba anonima (che però colpisce Tadokoro, ferendolo in maniera non grave). Inoltre, la protagonista scopre l'esistenza di un sito internet chiamato "La stanza di Mima" in cui le sue giornate vengono descritte con maniacale e inquietante dovizia di particolari.

Tuttavia la carriera di attrice sembra proseguire senza intoppi, finché la ragazza non deve interpretare una scena di stupro di gruppo: lo sconcerto di Rumi, così come quello di alcuni fan di Mima, non sembrano

preoccupare la ragazza, che con spirito indefesso si cimenta anche in questa dura prova. Ciononostante, la ragazza ne rimane molto scossa: si è vista strappata per sempre dall'immagine candida e innocente dell'*idol* a favore di una più sexy, spregiudicata e disinvolta Lo shock, aumentato dal fatto di essere stata costretta suo malgrado ad interpretare la scena di stupro, fa quindi vacillare molte delle certezze della ragazza: sente di aver tradito se stessa e il senso di colpa, manifestatosi nel suo io in vesti da *idol*, comincia a perseguitarla ripetendole quanto sia diventata sporca e indegna. Sempre più incapace di distinguere tra sogno e realtà, Mima si trova a dover combattere con un'incedente stanchezza, ingigantita dal carico di lavoro sul set, dato che la carriera di attrice prosegue sempre meglio. Le precarie condizioni fisiche e mentali della protagonista peggiorano ancora nel momento in cui alcune persone a lei più vicine – il suo agente, lo sceneggiatore e un fotografo – vengono trovate massacrate e alcuni indizi conducono a lei. All'intricata faccenda si aggiunge un ulteriore elemento di confusione: Yoko, ovvero il personaggio che la protagonista interpreta nel *drama*, con il proseguire delle puntate si rivela essere la fautrice degli efferati omicidi su cui la dottoressa Asamiya e Yamashiro stanno indagando, poiché affetta da una grave forma di personalità multipla. Questo elemento, unito alle violente allucinazioni di cui Mima è vittima, la convince di avere lo stesso problema di Yoko e di essere la colpevole del massacro dei tre uomini. La situazione sembra districarsi solamente nel momento in cui l'inquietante ragazzo intravisto nelle scene iniziali del concerto delle CHAM e comparso in svariate altre occasioni nel corso della pellicola, si palesa a lei. È lui quindi lo *stalker* colpevole delle

minacce e degli omicidi avvenuti nei giorni precedenti. Egli le rivela altresì di doverla uccidere come promesso alla vera Mima, che l'aveva contattato tramite mail e gli aveva chiesto di eliminare colei che le stava rovinando l'immagine. Mima riesce a sfuggire al tentativo di omicidio e di stupro (in un necessario richiamo a quello subito per finta nella scena del *drama*) colpendo quasi mortalmente l'aggressore e venendo assistita da Rumi, che la porta a casa propria. Ripresi i sensi, Mima scopre che l'appartamento nel quale si trova è identico al proprio e quando vede la sua manager vestita da Mima Rin capisce di essere finita nella tana del lupo: dietro tutto c'è Rumi: è lei la *stalker*, mentre il ragazzo era stato solo una marionetta nelle sue deliranti mani. Accusandola di aver macchiato l'onore di Mima Rin, Rumi tenta di uccidere la ragazza, in una scena di inseguimento in bilico tra il reale e l'irreale. Questa si interrompe solo quando la donna, privata della parrucca – elemento del suo completo da *idol* –, cade in confusione e si getta in mezzo alla strada dove rischia di essere investita, ma viene tratta in salvo dalla giovane all'ultimo momento. Rinchiusa in una casa di cura, Rumi non è più in grado di ritornare alla sua personalità originaria, mentre Mima, conclusosi l'incubo, può finalmente essere sicura di chi vede riflessa nello specchio.

Il sogno come incubo

È evidente come il fulcro del film sia costituito dal rapporto tra fantasia e realtà, instaurato su svariati livelli, tessuti dal regista come un gioco tra continui parallelismi.

Fondamentale è l'inserimento del *drama Doppio Legame*, la cui trama si

intreccia di continuo con quella principale e all'interno del quale la protagonista si trova a interpretare un ruolo che va a influenzare sempre di più anche la sua vita. Infatti, man mano che proseguiamo nella storia, ci rendiamo conto di come la trama interna coincida in più punti con quella esterna. Tuttavia questa è solo l'impressione dello spettatore, consolidata volutamente dalle battute che vengono recitate dagli attori di *Doppio Legame*: le frasi di Mima/Yoko sarebbero potute essere dette anche da Mima nella realtà ("*Non capisco più nulla di me stessa*", "*Ho paura che l'altra me stessa faccia qualcosa che io non voglio* [...]"[19]), mentre molte delle battute dei detective ("*L'assassino è un'illusione creata da lei* [...]"[20], "*E se l'illusione avesse trovato qualcuno da possedere e tramite il quale uccidere?*"[21]), con la loro convincente razionalità, sembrano suggerire le soluzioni che scioglieranno poco a poco i vari misteri, non solo quelli del *drama*.

Risulta inoltre evidente come, tra la scena dello stupro e il successivo reale tentativo di violenza da parte di Me-Mania (come lo *stalker* si fa chiamare nel mondo della rete), la prima abbia un ruolo fondamentale nello svolgimento della storia, diventando un segno della trasformazione dalla candida e innocente Mima Rin nella sua versione più adulta. Durante tutto il film l'*idol* viene intesa come attraente perché pura e candida, mentre l'attrice coincide con un personaggio "sporco" (Mima Rin accuserà la Mima reale, aggiungendo: "*D'ora in poi tu sarai il buio ed io la*

19 "私…もう自分のことが分からない！", Yoko, *Perfect Blue*, min. 49:20.
"先生、私怖いんです。私の知らないところでもう一人のあたしが勝手に…。", Yoko, *Ibid*., min. 49:47

20 "それじゃあ…殺人鬼は彼女が作り出した幻影なんですか。", ispettore Yamashiro, *Ibid*., min. 55:34

21 "でも、幻影の依代みつけたとしたら？", dottoressa Asamiya, *Ibid*., min. 55:51

luce”[22]). Quest’ulteriore parallelismo, avviene attraverso una rappresentazione più gaia, leggera e luminosa del primo, contrapposta a una cupa e sempre più in penombra del secondo. Nella scena della violenza carnale potremmo anche leggere più in generale una critica alle violenze perpetrate dagli stessi manager verso gli *idol* cui impongono le proprie scelte. Quello appena citato non è esattamente il caso di Mima, in quanto Rumi le chiede la sua opinione sul cambiare rotta professionale e diventare attrice; sembrerebbe tuttavia che la ragazza non possa sottrarsi alla decisione presa, per non creare problemi, benché il suo desiderio sia di proseguire la carriera di cantante. La considerazione verso gli altri, in certi frangenti estremizzata fino all’annullamento di sé, è un aspetto tipico della mentalità giapponese che molte volte crea conflitti interiori nel singolo, sempre diviso fra le scelte imposte dalla società e quelle che seguono i desideri personali. L’impossibilità di decidere circa il proprio futuro costituisce non pochi problemi nella mente di Mima: infatti, il tentativo di auto-convincimento che ciò che prova non sia la cosa giusta/vera sarà la molla che dà il via alla serie di eventi successivi.

Il parallelismo più importante tra finzione e realtà lo troviamo quindi all’interno della mente della protagonista, già dall’inizio “sdoppiata” nelle due identità della ragazza Mima Kirigoe e dell’*idol* Mima Rin, per poi proseguire in un ulteriore sdoppiamento nei panni della serial killer con problemi di personalità multipla Takakura Yoko (il personaggio del *drama*). Nel primo caso, il fatto che ci siano due entità distinte non sarebbe da considerarsi un impedimento, quanto piuttosto una possibilità per la

22 “これからは私が光であなたは影よ。”, Mima Rin, *Ibid.*, min. 40:08

protagonista di mantenere le distanze fra lavoro e vita privata, se non fosse probabilmente per l'entusiasmo esagerato di alcuni fan nei confronti dell'entità "inventata". Sovente accade anche nel mondo del cinema, o piuttosto delle serie televisive, in cui un attore impersona talmente a lungo un personaggio da essere identificato con esso anche quando interpreta altre parti; i fan tendono a far coincidere le due identità, finendo talora per confondere ciò che è la sua vita reale e ciò che invece è finzione. Il continuo utilizzo di identità traslate è qualcosa che può avvenire quotidianamente all'interno di qualunque contesto, tuttavia nel caso del mondo dello spettacolo il confine fra lavoro e vita reale è decisamente labile. Così è anche per Mima, la quale come personaggio pubblico si trova a dover affrontare l'insistenza dei fan che vogliono morbosamente sapere ogni minuzia della sua quotidianità. L'essere seguita in ogni momento della giornata, oppure fotografata mentre si dedica allo shopping nel tempo libero, è spesso il prezzo da pagare per la popolarità.

Maruyama racconta come l'idea della *idol* come protagonista si fosse rivelato un ottimo spunto per la creazione di un'atmosfera isolante e soffocante allo stesso tempo. La visione della *idol* come costantemente incentrata su stessa aiuta a trasmettere l'idea della solitudine provata da un personaggio famoso. Al contempo, l'essere sempre al centro dell'attenzione crea un'inquietudine che permane anche quando la situazione viene completamente rovesciata, ovvero quando nessuno la ammira o la segue più[23].

Il senso di solitudine aumenta con l'annullamento del personaggio privato a favore di quello pubblico: il momento in cui Mima trova la propria voce

23 Intervista privata concessa da Maruyama Masao, Tokyo, 27 giugno 2013.

registrata e caricata sul sito web a lei dedicato – per quanto ne sanno i fan, compilato da lei stessa – sembra quindi assottigliare ulteriormente la distanza fra la Mima-*idol* e la sua versione nella vita reale. Lo *stalker* di Mima porta all'estremo questa sovrapposizione, al punto da rovesciarla: il ragazzo infatti si convince che la protagonista rappresenti solo un'impostura e che invece la vera Mima sia la persona che compila il sito web. La sua convinzione viene ulteriormente consolidata dall'invio da parte della presunta vera Mima di mail contenenti richieste di aiuto per eliminare la sua menzognera controfigura: richieste accolte dal giovane, lusingato dalle moine rivoltegli dalla sua divina.

Ritornando alla scena dello stupro, il cambio troppo repentino e netto tra passato e presente costituisce per Mima uno shock tale da indurla a sentirsi inadeguata per la sua nuova immagine, troppo lontana dalla precedente. Inoltre, l'aver dovuto rinunciare alla sua carriera di *idol* e cambiare contro il proprio volere – a un certo punto assistiamo alla scena in cui il manager Tadokoro si dice disposto a cambiare totalmente l'immagine di Mima pur di farla emergere come attrice –, sulla base del senso di dovere, susciterà in lei un forte senso di squilibrio e incertezza sulla sua identità. Infine, l'aver permesso che la sua figura di *idol* venisse "profanata" in quel modo le provoca un forte senso di colpa verso il proprio passato, ovvero nei confronti di Mima Rin. Per tutti i motivi sopracitati, la ragazza crea nella propria mente un'altra se stessa, che vive una vita parallela come *idol*, ovvero proseguendo ciò che Mima avrebbe voluto fare. Questa seconda identità, benché illusoria, diviene così la voce della sua coscienza: pronta a ricordarle ciò che lei desidera veramente e quanto ciò si discosti da quello

che invece tenta di far credere, risulta essere lo stimolo che fa poi perdere a Mima la percezione della realtà ma che, anzi, la capovolge completamente – aggiungendo il fatto che la nuova realtà di Mima come attrice si è ridotta alle scene che deve recitare sul set, all'interno di un mondo di finzione –. Il suo io, benché vesta i panni della non più esistente Mima Rin, sembra l'unica fonte di verità a cui la ragazza non vuole dare ascolto, ma dalla quale non smette di essere perseguitata.

Casualmente, le sue illusioni dell'esistenza di una seconda se stessa in versione *idol* come parte della propria volontà che ha acquisito sembianze concrete, viene rafforzata dalla scoperta del sito "La stanza di Mima": qui una sedicente Mima Rin descrive in prima persona le proprie giornate e i propri pensieri in maniera talmente dettagliata da far inizialmente sorridere, ma poi spaventare, la protagonista. La perfetta coincidenza dei suoi reali sentimenti con ciò che trova scritto nel *blog*, unita alla confusione tra realtà e finzione che la porterà allo stremo nel corso della storia, le fanno sospettare veramente dell'esistenza di un altro io indipendente da lei. Per tali ragioni, Mima arriva a non capire più quali siano le sue azioni durante il giorno e a doverle leggere sul *blog*. Fattore che gioca un ruolo fondamentale sull'incrinatura dell'equilibrio mentale della protagonista, in quanto ci mostra quanto l'identità sia labile se celata da un mezzo anonimo come internet. Benché Kon avesse dichiarato di essere ben poco a conoscenza del mondo della rete all'epoca della preparazione di *Perfect Blue* e di essersi cimentato in vista di ciò nell'apertura di un *blog*[24], abbiamo però l'impressione che sia consapevole

24 Tom MES, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnight Eye*, 11 febbraio 2002, in (segue nota) www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/, 28 settembre 2013.

del doppio volto di internet, ritenendolo l'elemento più adatto per creare confusione nella mente della protagonista. A questo proposito, il regista commenta come la rete, malgrado sia il luogo dietro al quale celare la propria identità, possa essere allo stesso tempo anche un ambiente perfetto per l'espressione (benché, precisa, non la spiegazione) di sé[25]. E' quindi utile al fine di avere una versione di Mima più vicina alla sua pubblica immagine, più di quanto non lo sia quella vera; Kon ritiene necessario avere un luogo dove una più autentica versione di Mima possa apparire[26], per cui il web si rivela infine la migliore soluzione per soddisfare tutte le esigenze di copione.

Qualche anno più tardi, in un'intervista avvenuta in occasione di Paprika, Kon risponde così a una domanda riguardante il potere ambiguo e potenzialmente pericoloso della rete: "*Con la diffusione di internet, si tende a vedere solo il suo lato negativo, come cattiva influenza verso i giovani, oppure il suo utilizzo per commettere crimini. Eppure io non credo ci sia molta differenza con quella che è la società odierna. Non credo nella visione dualistica virtuale/reale, quanto piuttosto a una realtà infusa di virtualità*."[27]

Una simile consapevolezza non è stata tuttavia ancora acquisita dall'inesperta Mima, che vede internet come un semplice veicolo di verità: in una delle scene iniziali, la protagonista legge per la prima volta de "La

25 *Ibid.*
26 *Ibid.*
27 HASEGAWA, Izumi, intervista per *Hollywood News Wire*, 17 aprile 2007, in http://www.hollywoodnewswire.net/pubPages/interviews/specific.php?id=237, 26 dicembre 2013. Testo originale: "ネットの普及に伴って、青少年への悪影響や無責任な誹謗中傷、犯罪に利用されるなど、ネットの不健全な面ばかりが取り上げられますが、それらは現実といわれる社会と大差ないものだと思っています。そもそもバーチャルとか現実といった二元論そのものを私は懐疑していますし、いい加減「バーチャル込みの現実」が前提にされるべきではないかと思っています。".

stanza di Mima" nella lettera di un fan; l'utilizzo di un linguaggio informatico ancora poco conosciuto ("*Anche oggi mi sono collegato alla stanza di Mima*"[28]), può far sì che nella mente di Mima e dello spettatore meno esperto scaturisca di primo acchito l'idea che si tratti del messaggio di un *voyeur*. Poco dopo, quasi come a confermare i nostri sospetti, Mima riceve una telefonata muta in cui si sente solo ansimare e subito dopo le giunge un fax che riporta la scritta "traditrice" (in riferimento al suo abbandono del gruppo CHAM). Si può leggere in tale scena un avvertimento non solo nei confronti di quello che all'epoca è il nuovo mezzo di comunicazione, ma più in generale una critica al pericolo sotteso alla tecnologia.

Tale tecnofobia altro non è che uno strascico delle paure post atomiche radicate nell'immaginario giapponese a partire dal secondo dopoguerra. Nel tentativo di domare la natura piuttosto che comprenderla, l'Occidente è fautore di una tecnologia affascinante ma al contempo figlia di un approccio freddo e violento, contrapposto alla visione giapponese, nella quale invece uomo e natura convivono in armonia come elementi necessari di un ordine universale. Agli occhi dei giapponesi, l'ideologia del mondo occidentale sembra voler contrastare quest'ordine, alterandolo fino a raggiungere conseguenze irrimediabili. Nonostante le incursioni dall'esterno siano state sempre frenate e paventate da secoli di *sakoku*[29], esse giungono infine in maniera violenta e sconvolgente attraverso le due esplosioni atomiche. L'eco che scaturisce dai profondi sconvolgimenti di un paese messo in ginocchio dalla guerra, dalla demilitarizzazione e

28 "いつも「未麻の部屋」のぞいてるからね！", fan, *Perfect Blue*, min. 09:13

29 Termine che indica il lungo periodo (dalla metà del XVII secolo alla metà del XIX) in cui il Giappone adottò una politica di quasi totale isolazionismo.

dall'occupazione delle forze alleate, non fa che aumentare il senso di sconfitta, oltre che alimentare i dubbi verso la necessità di un uso talvolta sconsiderato della scienza. Gli sconvolgimenti di quel periodo si riflettono anche all'interno della cinematografia: si dà inizio alla creazione di storie che denunciano l'uso dell'energia atomica e delle sue disastrose conseguenze sugli esseri viventi come ad esempio *Gojira* (*Godzilla,* 1954, Honda Ishirō), da considerarsi il capostipite del fortunato filone dei *kaijū eiga*[30]. Ad esse seguono, a partire dagli anni Settanta – con un secondo boom negli anni Novanta, come conseguenza dell'esplosione della "bolla economica" –, le storie sui maestosi *mecha* eroi[31]: l'eccitazione per il dilagante benessere economico porta con la sua repentina conclusione conseguenze ancora più gravi, trasposte nella cinematografia d'animazione in pellicole di ambientazioni post-apocalittiche, in cui la seconda ondata di rapido e inarrestabile progresso tecnologico introduce nuove riflessioni etiche e morali sull'esagerata fiducia nelle macchine[32].

Kon è quindi cosciente del potere della rete come mezzo di diffusione delle informazioni su larga scala e affida alla manager Rumi, ex *idol* e personaggio chiave della storia, un ruolo fondamentale in tal senso. La sua importanza non è subito evidente, poiché l'attenzione si concentra su di un ragazzo dall'aspetto pallido e vagamente deforme, fan ossessionato da Mima al punto da seguirla dovunque, consultare il suo *blog*, fino ad arrivare a uccidere per lei: tutto farebbe sospettare come sia lui lo *stalker*

30 Letteralmente "film di mostri", il termine indica quei film in cui enormi esseri geneticamente modificati a causa degli esperimenti atomici disseminano il panico nelle città.

31 Risultato del giusto utilizzo della tecnologia poiché ideati per proteggere il pianeta (e quindi al servizio dell'uomo e della natura).

32 Per un approfondimento sulla visione della tecnologia e delle sue conseguenze nell'immaginario cinematografico giapponese, un'esauriente spiegazione viene data nel saggio *METAMORFOSI - Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese* di Maria Roberta Novielli, Epika Ed., 2010, pagg. 61-79.

della protagonista. Solo alla fine del film si rivela invece essere Rumi la reale minaccia per Mima, mentre il grottesco ragazzo altro non è che un tramite, una maschera, un burattino di Rumi/Mima Rin secondo un altro interessante gioco di specchi.

Come Mima, anche Rumi ha un ruolo multiplo da interpretare: mentre la ragazza subisce svariati sdoppiamenti fra Mima Kirigoe/Mima Rin, Mima-attrice/Mima-cantante e Mima/Yoko (sempre in contrasto tranne quest'ultimo), anche Rumi veste ufficialmente i panni della manager e in segreto quelli della sua protetta Mima Rin. Non conosciamo il motivo del suo desiderio di farle continuare la carriera da *idol* al punto da immedesimarsi in lei, ma dalle informazioni che ci vengono fornite sulla donna, veniamo a conoscenza di un passato come *idol.* Non è perciò improbabile che avesse riposto tutte le sue speranze in Mima e sulla sua carriera di cantante. Tutti particolari che non vengono riferiti allo spettatore, ma che possono essere facilmente dedotti dalla sua considerazione nei confronti di Mima (essendo l'unica a preoccuparsi della sua opinione sulla propria carriera senza imporle nulla), oltre che dall'atteggiamento protettivo per la sua immagine e salute. Capiamo più avanti come in realtà Rumi faccia tutto ciò per se stessa, desiderando che almeno la sua pupilla riesca dove lei ha fallito. Riscontriamo in ciò una visione di Rumi non come carnefice, ma come una vittima dello spietato mondo dello spettacolo che l'ha gettata via e verso il quale lei cerca un riscatto, proponendo la nuova stella che credeva di aver trovato in Mima, ma dalla quale invece viene nuovamente "tradita".

Lo stesso sentimento di tradimento che viene provato da Mima nei

confronti di se stessa e che le fa visualizzare se stessa nei panni della Mima-*idol*; è per puro caso che la sua manager, nel proprio delirante progetto di far proseguire la carriera da cantante alla ragazza, coincida in pensieri, parole e immagini con l'illusione creata da Mima. È come se, in qualche modo, le due donne condividano lo stesso sogno, traducibile in speranza per l'una, in persecuzione per l'altra. Rumi ottiene quindi un nuovo ruolo, ovvero quello di coscienza della protagonista; infatti, la donna non fa altro che tentare di far ragionare Mima sulle proprie scelte professionali, sperando che decida di continuare a fare la cantante; la ragazza sceglie diversamente e Rumi dovrà farsene una ragione, ma così non è per quell'*idol* frustrata che è rimasta in lei e della quale non si è mai liberata. Essa va a confondersi con l'identità più simile al passato di Rumi, ovvero Mima Rin, portandola a identificarsi in tutto con lei (alla fine del film ci viene riferito come ormai la vera personalità della donna sia stata quasi completamente sostituita da quella dell'*idol*). Le sensazioni che Rumi prova sono infatti le stesse provate da Mima: la scena dello stupro è un trauma per entrambe, poiché Rumi vi individua la brusca e violenta fine di Mima come *idol* e decide quindi di sostituirla, mentre quest'ultima – già traumatizzata e ossessionata dalla sua controparte immaginaria – subisce l'ascendente delle due versioni della stessa illusione.

Il potere di tale combinazione arriva al suo apice quando non solo i desideri, ma anche le paure di Mima vengono concretizzate nelle azioni efferate di Rumi/Mima Rin: infatti tutte le persone che "costringono" la ragazza a fare qualcosa contro la sua volontà (rinunciare alla carriera di cantante, interpretare una scena di stupro, posare nuda per un servizio

fotografico, tra le altre cose) stanno morendo e questa serie di eventi porta la ragazza a credere inizialmente che esista una seconda lei, una personificazione dei suoi pensieri, per poi sospettare di essere lei stessa la causa degli omicidi. Esemplificativa è la scena dell'assassinio del fotografo artefice del servizio di Mima senza veli: dopo essere stato massacrato a colpi di punteruolo dal ragazzo della pizza, si scopre poi che egli altri non è che la stessa Mima, travestita; alla fine della scena abbiamo un improvviso stacco sulla ragazza, nel letto della propria camera, svegliatasi di colpo come se avesse fatto un brutto sogno. Si tratta di un ulteriore espediente per gettare sabbia negli occhi dello spettatore, poiché anche in questo caso risulta difficile capire se la scena precedente sia frutto di un sogno o meno; la confusione viene meno nel momento in cui la protagonista si reca verso l'armadio e vi trova i vestiti insanguinati indossati dall'assassino la sera precedente, convincendosi così di essere la colpevole.

Entra qui in gioco il ruolo del sogno, elemento di considerevole influenza all'interno delle opere di Kon: il sogno è tutto ciò che noi pensiamo, immaginiamo, che vediamo e viviamo durante il giorno e che viene rielaborato dal nostro subconscio durante la notte. La nostra mente vaga, sogna, si illude, spera, ma la maggior parte delle volte riesce a capire i confini di quella dimensione e di ciò che invece è reale; a meno che la nostra percezione della realtà non venga indebolita per esempio dalla stanchezza, dalla malattia mentale, o da un forte trauma.

"*Nessuna illusione può concretizzarsi in realtà*", dice la psichiatra di

Doppio Legame a Mima/Yoko[33]. In *Perfect Blue* il sogno è inteso per Mima come coscienza, ma anche come inganno, elemento che ne modifica le percezioni, rendendola incapace di reagire alla situazione. La sua debolezza e confusione mentale, vengono rappresentate dal regista tramite un montaggio veloce fatto di continui passaggi tra scene del *drama*, i sogni e le illusioni di Mima e la vita vera. Talune situazioni vengono sottolineate da luci accecanti (come flash o luci di scena), che impediscono a Mima di "vedere la realtà". Esse provocano un abbaglio simile a quello del sole mattutino, il quale risveglia ma crea al contempo l'illusione che ciò che si sta vivendo sia la prosecuzione del sogno. Allo stesso modo lo spettatore, non riuscendo mai ad afferrare la realtà della scena appena conclusa, condivide la stessa febbricitante confusione della protagonista. Il continuo sovrapporsi di paure, sensi di colpa e del dovere, nonché la stanchezza, impediscono a Mima stessa di distinguere tra i vari livelli di realtà: sia il *blog* che descrive minuziosamente le sue giornate, sia il *drama* che parrebbe riprodurre le paure recondite nell'animo di Mima, hanno già la "colpa" di essere difficilmente definibili, in quanto fanno tutti riferimento alla sua vita personale. Come riferisce Kon: *"For an outsider, the dreams and the film within a film are easy to separate from the real world. But for the person who is experiencing them, everything is real. I wanted to describe that kind of situation, so I applied it in Perfect Blue"*[34].

Così come la percezione è complicata per lei, allo stesso modo lo è per lo spettatore: il film lo pone spesso nella stessa prospettiva della protagonista e l'esteso uso della soggettiva gli fa anche vivere analoghe sensazioni:

33 "大丈夫。幻想が実体化するなんてあり得ない物。", dottoressa Asamiya, *Perfect Blue*, min. 49:51.
34 Intervista a Kon Satoshi a cura di T. Mes, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/, 28 settembre 2013.

limitando volutamente la visione del contesto generale e attraverso i numerosi ravvicinati su Mima, si porta il pubblico a condividerne il senso di ansia e incertezza. Tale disequilibrio aumenta con un utilizzo distorto degli angoli di ripresa, oltre ai continui salti da una scena all'altra in un costante gioco di sottrazione di immagini da una parte – Kon ammette di essere stato costretto a tagliare delle scene per ridurre la lunghezza del film – e allungamento di scene dall'altra, per deviare il nostro sguardo e la nostra attenzione.

Si può considerare a questo punto il potere dello sguardo, veicolo razionale tra noi e la realtà, ma che a volte può ingannare. Consapevole di ciò, Kon si diverte a tormentare le certezze dello spettatore trascinandolo nel vortice di illusioni create dallo sguardo distorto dei personaggi. Non solo Mima e Rumi sono vittime delle proprie illusioni, anche lo *stalker* ne viene inghiottito: l'ossessione per Mima Rin, che lui segue morbosamente con la sua inseparabile videocamera, surrogato dell'occhio umano, lo porta a cedere alle lusinghe di una falsa Mima Rin su internet, fino a rifiutare l'idea che la protagonista sia la vera Mima e a macchiarsi degli efferati omicidi al posto della sua istigatrice. È interessante, nello specifico, notare come tutte le sue vittime vengano colpite agli occhi: un modo per privarli del potere di vedere la realtà e impedire così che assistano al cambiamento di Mima. Quanto allo spettatore, egli non viene posto in una condizione di onniscenza, eppure ha a disposizione più informazioni dei personaggi; pur costretto nella prospettiva della protagonista, egli sospetta quindi fin dall'inizio che qualcosa non rientra nei ranghi della logica e che sarebbe meglio non credere a tutto quello che viene mostrato; dai messaggi e le

foto all'interno del *blog*, alla presentazione dello *stalker* sin dalle prime scene del film, tutto è un inganno. Pur tuttavia, non si può fare altro che credere a ciò che si vede, almeno finché non viene (di)mostrato il contrario.

Ad aprire gli occhi verso la verità è l'artefice e allo stesso tempo l'antidoto per eccellenza delle illusioni: lo specchio. Durante tutto il film si può osservare come l'immaginazione di Mima si proietti sulle pareti riflettenti, creando quei parallelismi fra identità di cui si parlava in precedenza: la Mima-*idol* si manifesta a quella reale sotto forma di riflesso sul finestrino della metropolitana, oppure sullo schermo del computer; allo stesso tempo, anche la seconda identità di Rumi resta celata dietro l'altro strumento di illusioni, ovvero internet. A smascherare entrambe è lo specchio, l'oggetto che mostra in immagini lo sdoppiamento di personalità delle due protagoniste, altrimenti difficilmente descrivibile. Tuttavia, se per Mima è ciò che le mostra i propri pensieri e sentimenti reali (gli stessi che la ragazza tenta di nascondere), per Rumi è ciò che mostra allo spettatore la vera identità della Mima-*idol*, allo stesso tempo manipolatrice della mente della donna, di Mima e di Me-Mania, in uno spettacolare capovolgimento di potere nel quale personaggi reali sono sottomessi a una follia generale apparentemente creata da un personaggio fittizio. La differenza fra la realtà e il modo in cui essa viene percepita dai personaggi è ancora più evidente in Rumi, soprattutto quando la vediamo "strizzata" nel costume da *idol* che indossa nelle scene finali, nel momento in cui esce allo scoperto svelando di essere "la vera Mima Rin" e si lancia all'inseguimento della protagonista per eliminarla. L'incantesimo è quindi

infranto: quasi si trattasse del mito di Medusa, lo specchio ci rivela la realtà delle cose, risvegliando sia Mima che il pubblico da quello che forse era solo un brutto sogno.

MILLENNIUM ACTRESS

千年女優

Sennen joyū

Edito dalla Madhouse, la casa di produzione che sempre sostenne i lavori di Kon, la preparazione di *Sennen joyū* iniziò l'anno successivo all'opera prima *Perfect Blue* e venne distribuito nel 2002. A differenza del lavoro precedente, si trattava di un soggetto originale, ideato dallo stesso Kon, che si avvalse anche questa volta della preziosa collaborazione di Murai Sadayuki per la stesura della sceneggiatura. E' curioso come l'idea iniziale fosse stata offerta dal produttore esecutivo Maki Tarō, il quale definì il continuo intrecciarsi tra illusione e realtà in *Perfect Blue* come un *trompe l'œil*: così come in tale tecnica artistica un dipinto cambia aspetto a seconda del punto dal quale lo si osserva, secondo Maki un effetto analogo fu suscitato dalla visione del primo lungometraggio di Kon[35]. Per *Sennen joyū* venne quindi deciso che quello fosse il punto di partenza, il concetto attorno al quale costruire l'intera narrazione: si voleva una storia "alla *trompe l'œil*". Nell'intervista contenuta negli extra del DVD di *Millennium Actress,* Kon rivela come inizialmente avesse pensato a una storia nella quale il protagonista fosse un personaggio maschile, eventualmente ambientato nel futuro. Solo in seguito ebbe l'idea del film nel film, così da giustificare senza forzature i vari salti nel tempo: "*A quel punto, un'attrice è stata la cosa più naturale alla quale pensare*"[36].

35 *Millennium Actress*, contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Passworld Srl, 2008.
36 *Ibid.*

Messosi quindi a lavorare alla stesura assieme a Murai, i due si accordarono poco a poco sulle varie epoche da ritrarre: dal periodo Heian allo Shōwa, per arrivare fino ai giorni nostri, coprendo circa un millennio di storia del Giappone. Per la maggior parte delle epoche passate, in quanto parte dei vari film interpretati dalla protagonista Chiyoko, non sarebbe stata necessaria un'aderenza completa alla realtà, quanto piuttosto una delineazione dei tratti caratteristici. Di contro, Kon ammise di aver dovuto lavorare duramente e a lungo per le epoche vissute dalla protagonista (inclusa quella contemporanea), studiando scenari, modi di abbigliamento e comportamento dei giapponesi dell'era Showa o del secondo dopoguerra. Oltre a ciò, un'ulteriore difficoltà consisté nel ricreare i colori originali: molti dei cimeli dell'ultimo secolo sono riportati in immagini in bianco e nero, per cui era difficile sceglierne una colorazione e renderla allo stesso tempo credibile e realistica. Kon spiegò la scelta di colorare solo ciò che rimaneva più impresso nei ricordi di Chiyoko – ad esempio il rosso delle bandiere giapponesi durante la guerra in Manciuria, oppure il rosa dei ciliegi durante la scena centrale della corsa in carrozza –, mentre tutto il resto sarebbe stato lasciato in bianco e nero. In tal modo i ricordi divennero "*come una di quelle vecchie fotografie colorate dopo la stampa, ma in versione personalizzata per la protagonista*"[37]: si sarebbe creato così nello spettatore un senso di realismo, dando l'illusione di assistere a vecchi filmati d'epoca. Allo stesso modo, le svariate sequenze di film che compongono la storia interna (ovvero quella di Chiyoko, contenuta nella trama principale) sono facilmente ricollegabili a film realmente facenti parte della storia del

37 *Ibid.*

cinema giapponese e non. Nonostante Kon avesse ammesso di non aver pensato a nessuna pellicola in particolare, bensì solamente all'idea di qualche scena o immagine che gli era rimasta impressa – fatta eccezione per alcuni riferimenti espliciti, come ad esempio *Kumonosujō* (*Il trono di sangue*, 1957, Kurosawa Akira) oppure *Slaughterhouse Five* (*Mattatoio 5,* 1972, George Roy Hill)[38] –, l'*escamotage* della storia raccontata attraverso le interpretazioni cinematografiche della protagonista permise al regista di rendere omaggio alla settima arte. All'interno delle varie scene di cui Chiyoko è protagonista indiscussa, è facile scorgere più di un riferimento a opere famose: possiamo respirare le atmosfere di Ozu Yasujirō nei dialoghi familiari attorno al tavolo del soggiorno, oppure di Kurosawa nei *jidaigeki eiga*[39], di *Muhomatsu no isshō* (*L'uomo del riksciò*, 1958, Inagaki Hiroshi) nel costante utilizzo della ruota come elemento che richiama il ripetersi degli eventi, fino a scorgere *Gojira* nel primitivo e minaccioso mostro col quale la protagonista posa per una foto alla prima del film. Quanto al cinema occidentale, Kon commenta: *"I've never really thought about "Eastern thoughts" per se. Being Japanese, I must be taking for granted such a thing. But when I saw the finished film, I felt some Eastern flavor. That surprised me since I have been influenced mostly by the Western films, particularly by the American films in order to have my own formula of filmmaking. Most of American films are well structured. They are simpler. They are easier to follow. Therefore, while being influenced by American films, my own film turned out to be very Eastern, which is*

38 Vedi nota 46.
39 Traducibile come "film d'epoca, in costume", nello specifico quelli di ambientazione antecedente alla restaurazione Meiji.

interesting to me."[40]

All'occhio di un osservatore attento è quindi possibile scorgere diversi riferimenti, tanto alle grandi opere cinematografiche quanto a titoli minori, ma importanti per il regista. Nella scena iniziale per esempio, quella in cui il personaggio interpretato da Chiyoko sta per imbarcarsi su una navicella spaziale, incurante delle esortazioni a ripensarci da parte del suo collega (parrebbe trattarsi di una missione senza ritorno) e le porte della piattaforma di lancio immersa nello spazio si aprono come la corolla di un fiore. In questo frangente sembra quasi di ritornare a una delle scene dell'opera animata nella quale un ancora poco conosciuto Kon aveva lavorato come sceneggiatore per Ōtomo Katsuhiro, ovvero *Kanojo no omoide*[41], opera della quale si rivelano altre similitudini in scene successive. Vi si potrebbe leggere una certa autoreferenzialità, o piuttosto un omaggio del regista al proprio benefattore[42]. Eppure non possiamo considerarlo un riferimento sterile, poiché molti sono i parallelismi riscontrabili: anche in quell'opera si trova infatti un'ex diva alle prese col proprio passato e con il ricordo del suo perduto amore. In *Kanojo no omoide*, però, la donna è consunta dalla passione per quell'uomo che lei stessa ha ucciso, accecata dalla paura di perderlo e dal timore di veder sfiorire la propria bellezza e fama. La sua vita si trascina così nella solitudine per molti anni, per poi spegnersi in preda ai vecchi ricordi di gloria. Storie simili ci vengono suggerite da Alessia Spagnoli nel saggio

40 KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.

41 Primo di tre episodi contenuti nel lungometraggio di animazione *Memorīzu (Memories*, 1995), ideato, scritto e diretto da Ōtomo assieme Morimoto Kōji e Okamura Tensai per la regia, a Kon Satoshi per la sceneggiatura.

42 Come già accennato nel primo capitolo, dopo alcune collaborazioni con Kon, Ōtomo si premurerà di proporlo per la regia di *Perfect Blue*, permettendogli così il salto di carriera.

Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio, secondo la quale in *Sennen joyū* possiamo trovare dei riferimenti ai più celebri *Letter from an Unknown Woman* (*Lettera da una sconosciuta*, 1948) di Max Ophüls, oltre che *L'histoire d'Adèle H.* (*Adele H. - Una storia d'amore,* 1975) di François Truffaut. Anche qui abbiamo storie di amori in continua fuga e inseguimento, ma che purtroppo vedono le protagoniste Lisa e Adèle soccombere a un sentimento che le logora fino alla pazzia o alla morte. In maniera totalmente differente sia da *Kanojo no omoide*, che dalle altre due opere appena citate, abbiamo in *Sennen joyū* un'attrice del passato che si è volutamente ritirata a vita privata e che solo su insistenza del suo intervistatore Tachibana Gen'ya racconta del proprio passato e del suo amore. Benché non si tratti di una storia a lieto fine, in quanto non troverà mai l'uomo da sempre agognato e rincorso, la donna non ne fa un veleno che la corrode internamente, quanto piuttosto una molla che invece la spinge verso l'oggetto desiderato e di conseguenza verso la vita.[43]

Al di là di una possibile autoreferenzialità, l'esteso numero di omaggi e citazioni da parte di Kon permette di comprendere il suo profondo amore per il cinema; da notare inoltre come il "prestito" non fosse solo delle scene e degli sfondi, ma anche degli attori e delle parti da essi recitate, dentro e fuori dallo schermo. Ad esempio, per la decisione di ritirarsi a una vita appartata a dispetto della fama che ancora la illuminava, possiamo paragonare Chiyoko a Hara Setsuko, uno dei volti più celebri del panorama cinematografico degli anni Cinquanta, nonché tra gli attori-feticcio di Ozu. Paragone che venne confermato dallo stesso Kon, il quale

43 Alessia SPAGNOLI, "Millennium Actress ovvero l'Arte che imita l'Arte che imita l'Arte..." in Enrico Azzano, Andrea Fontana, Davide Tarò (a cura di), *Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il Foglio, 2009, pagg. 66-67.

fece riferimento anche a Takamine Hideko, altra grande attrice degli anni d'oro del cinema giapponese. Tuttavia "*There is no particular Japanese actress, who performed after WWII* (Seconda Guerra Mondiale, NdR)*, I had in my mind to depict Chiyoko's character. In fact, I kind of reflected various Japanese actresses on Chiyoko*".[44] In sostanza, in *Sennen joyū* si percepisce un vero e proprio omaggio al cinema, in particolare a quello giapponese.

Una volta scelta la soluzione del film nel film per giustificare la rappresentazione delle diverse epoche storiche, l'elemento dell'attrice come protagonista sopraggiunse naturalmente. Venne annessa quindi l'idea di rappresentare, durante i vari avvenimenti storici dell'ultimo secolo, la storia personale di Chiyoko attraverso il cinema, ma al tempo stesso anche l'esatto opposto, in un costante rimbalzo tra due specchi che si riflettono a vicenda. Infatti, sia le storie dei film da lei interpretati che gli avvenimenti storici raccontati dal suo punto di vista, sembrano combaciare perfettamente alle fasi della sua esistenza e alle sue sensazioni/emozioni. Murai spiegò come, ad esempio, la guerra in Manciura corrispondesse al periodo esagitato della preadolescenza, mentre la Seconda Guerra Mondiale sia posta in parallelo al periodo di conflitti che Chiyoko attraversava nella sua adolescenza, e così via[45]. Vi è dunque un perpetuo incrociarsi e sovrapporsi di episodi reali e non, accompagnato da un costante gioco di associazioni di immagini – tecnica cara a Kon –, tra i film interpretati da Chiyoko e la sua vita personale. Il tutto viene scandito dalla sola "logica" del tempo del racconto, in altre parole dalla successione

44 KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.

45 *Millennium Actress*, contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Passworld Srl, 2008.

di avvenimenti nella vita della protagonista.

Si respira infatti durante tutto il film un forte senso del tempo, non sempre lineare, ma non per questo meno logico. A tale proposito, Kon ammise di essere stato ispirato dalla pellicola *Slaughterhouse Five*, il cui protagonista vive come Chiyoko un perenne andirivieni dai vari luoghi e soprattutto dai vari tempi. A tale riguardo, raccontò di aver voluto che la protagonista, diversamente dalla gente comune secondo la quale il presente ed il passato restano fissi nella loro dimensione senza intralciarsi, li potesse invece pensare e vivere contemporaneamente[46]. Sotto questo aspetto, il personaggio di Chiyoko riporta alla mente quello di Konno Makoto, protagonista di *Toki o kakeru shōjo* (*La ragazza che saltava nel tempo*, 2006, Hosoda Mamoru), film di animazione tratto da un romanzo di Tsutsui Yasutaka[47]: la Spagnoli accomuna Makoto alla nostra "attrice del millennio" per il suo "*mettersi in moto per modificare in corsa il proprio destino*"[48]. Un destino che pare segnato, preannunciato dalla maledizione dell'anziana signora che perseguiterà Chiyoko durante tutta la sua vita, ma al quale lei non si piegherà, continuando invece a fare ciò che ama di più: cercare il suo amore nei meandri del tempo e della vita.

Trama

"Eppure all'epoca per me erano più importanti le riviste per ragazzine e mentre le sfogliavo sognavo di incontrare il Principe Azzurro"[49]

46 KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.

47 Autore di grande fama in territorio nazionale per le sue opere di *science fiction*, tra cui figura anche *Paprika*, romanzo da cui Kon prenderà spunto per il suo ultimo acclamatissimo lungometraggio.

48 Alessia SPAGNOLI, "Millennium Actress ovvero l'Arte che imita l'Arte che imita l'Arte..." in Enrico Azzano, Andrea Fontana, Davide Tarò (a cura di), *Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il Foglio, 2009, pag. 69.

49 "けど、当時のあたしには少女雑誌の方が大事で挿しえを眺めては素敵なこの方との出会いを夢見たかし

Ritiratasi dal mondo cinematografico all'apice del successo, l'attrice Fujiwara Chiyoko porta avanti una vita tranquilla e silenziosa. In occasione della distruzione dei Gin'ei Studios, gli studi cinematografici per i quali lavorava, l'ormai settantenne Chiyoko concede un'intervista in un documentario a lei dedicato. Il regista è Tachibana Gen'ya, che da giovane aveva lavorato per quegli studi e che da lontano aveva sempre ammirato e seguito quella rara stella, apprezzando la sua bravura e bellezza. Insieme al suo fidato cameraman Ida, l'uomo si reca alla dimora dell'ex diva e una volta giunto ha finalmente la possibilità di porgere i suoi omaggi alla sempre bella Chiyoko. Prima che l'intervista abbia inizio, Gen'ya le consegna una chiave ritrovata negli studi tempo prima e alla quale, l'uomo ricorda, l'attrice teneva molto: la chiave "*della cosa più importante che esista al mondo*"[50], dice Chiyoko, la quale da quel momento inizia a raccontare il suo casuale ingresso nel mondo del cinema, quando era appena una ragazzina. Innamorata di un pittore in fuga dalle forze dell'ordine e di cui conosce a malapena il volto, la giovane aveva ricevuto in pegno una chiave e una promessa di rincontrarsi. Approfittando della proposta del direttore dei Gin'ei Studios, contro il volere della madre, aveva deciso di andarlo a cercare in Manciuria, dove sapeva che l'uomo stava combattendo con i suoi compagni attivisti. Da questo punto in poi, Chiyoko si sarebbe destreggiata tra la ricerca del suo amato e gli impegni sul set, spesso in coppia con la più anziana Eiko, affermata stella cinematografica che prova nei suoi confronti un risentimento dettato dalla

---

ら", Chiyoko, *Sennen joyū*, min. 09:44.

50 "一番大切なものを開ける鍵･･･。", Chiyoko, *Sennen joyū*, min. 07:58

gelosia per la giovane età della ragazzina e per quell'amore imperituro che l'avrebbe mantenuta sempre fresca e candida.

Chiyoko si lancia quindi nel racconto, che diviene un incessante alternarsi e sovrapporsi di scene della vita privata della donna a frammenti delle pellicole di cui ella è protagonista. Le trame, infatti, hanno delle spiccate analogie con l'esperienza personale dell'attrice, avendo quasi sempre come tema l'amore di una donna in costante ricerca dell'uomo amato (quasi sempre un sovversivo in fuga), sfidando le avversità del destino – le guerre, le forze dell'ordine, la stessa Eiko che spesso recita nel ruolo di madre/antagonista, e così via –. La donna viene trasportata dalle emozioni dei ricordi e con lei lo stesso Tachibana, che si trova spesso coinvolto nel racconto in qualità di paladino accorso in aiuto dell'eroina in difficoltà, tra lo sconcerto di Ida.

Durante il succedersi di avvenimenti storici che scuotono il paese, come ad esempio la Seconda Guerra Mondiale, Chiyoko diventa un'attrice acclamata e continua a recitare nella speranza che il suo amato la veda proiettata sul grande schermo. Convinta di rincontrarlo, la donna rifiuta le insistenti proposte di matrimonio suggerite dalla madre, finché un giorno, persa quella preziosa chiave che lei custodiva gelosamente appesa al collo e resasi conto di non essere più giovane, Chiyoko cede alle lusinghe di un regista acconsentendo a sposarlo, pur senza dimenticare l'uomo al quale aveva dedicato la propria vita.

Pochi anni dopo le viene recapitata una vecchia lettera dell'amato pittore e, convinta di poterlo rincontrare, la donna tenta un'ultima volta di trovarlo: parte quindi per lo Hokkaidō (luogo di nascita dell'uomo), ma

ancora una volta senza successo. Arresa all'idea di non poterlo più incontrare e persuasa di essere vittima di un maleficio lanciato da un'anziana donna che in svariate occasioni le si era palesata davanti agli occhi, Chiyoko decide infine di ritirarsi dalle scene.

In quel momento il racconto della donna si interrompe: colta da un malessere, viene condotta di corsa in ospedale, costretta a trascorrere i suoi ultimi istanti in un letto al cui capezzale si trova Tachibana. Chiyoko gli rivela di aver capito come quella chiave sia servita ad aprirle la porta dei ricordi e ringraziandolo per avergliela restituita. Gli confessa inoltre di non essere più sicura della propria speranza di rincontrare il suo amato pittore: in fondo, ciò che lei ha sempre amato è stato il costante rincorrere quel sogno d'amore.

Il sogno come ricordo d'amore

E' possibile leggere il film su più livelli, partendo dalla tipologia alla quale esso appartiene: su un piano più immediato si tratta di un racconto d'amore tormentato e ostacolato da eventi quali guerra e maledizioni; su un diverso livello interpretativo è il racconto di un viaggio il cui fine è quello di raggiungere l'amore. Viaggio intrapreso da Chiyoko lungo l'arco di tutta la sua vita a cavallo di quel secolo di enormi cambiamenti che fu il Novecento, così come dalle eroine dei film da lei interpretati attraverso le varie epoche della storia giapponese. Infine, è intrapreso dalla donna, ormai anziana, sull'onda dei propri ricordi. Un'ulteriore lettura è possibile in chiave di denuncia contro la guerra, che ha diviso tante persone e distrutto altrettanti sogni, così come ha fatto con quelli d'amore della

protagonista. In ultima istanza, vi si può leggere un omaggio al cinema, suggerito dalle preponderanti incursioni dei film che colorano lo sfondo e che riportano alla mente alcuni capolavori del grande schermo.

Tenuto conto che tutte le chiavi di lettura proposte non si escludono l'una con l'altra, *Sennen joyū* potrebbe anche prestarsi ad esse nel loro insieme: come già citato a inizio capitolo, la storia d'amore vissuta da Chiyoko ci ricorda quelle tormentate di Lisa e Adèle[51]. Entrambe le storie presentano una donna, accecata e ingannata dal forte sentimento d'amore, che segue incessantemente l'oggetto dei propri desideri, ovvero l'uomo amato, a dispetto di tutto. Per Lisa è un sentimento forte ma mostrato con discrezione, benché le sue difese crollino ogni volta che si trova con il suo amato pianista; per lui è pronta a rinunciare a tutto, ma viene strappata alla vita senza che l'uomo arrivi a conoscerne neppure il nome. Adèle vive la propria passione in maniera più ossessiva, seguendo l'ufficiale che l'ha sedotta e abbandonata fino all'altro capo dell'oceano. Tuttavia, dopo essere ricorsa a ogni tipo di espediente per poter restare al suo fianco, Adèle finisce consumata fisicamente e mentalmente da quell'amore ossessivo e non ricambiato.

Anche in *Sennen joyū* assistiamo, come nei due film sopra citati, alla storia di un amore che non trova mai la sua soluzione. Al contempo però, vi sono alcune differenze sostanziali: diversamente delle due storie precedenti di amori "a senso unico", Chiyoko è ricambiata dal suo amato, che mai la scorderà nonostante la distanza. Inoltre, benché anche in *Sennen joyu* troviamo una donna in costante ricerca di un uomo, egli è un

51 Le protagoniste rispettivamente di *Letter from an Unknown Woman* (Max Ophüls, 1948) e *L'histoire d'Adèle H.* (François Truffaut, 1975).

paladino che non fugge da lei, bensì dalla polizia (che riveste qui un ruolo negativo). Per di più, Chiyoko lo insegue per restituirgli la chiave ricevuta in pegno, pur non riuscendo mai a raggiungerlo per cause di forza maggiore: queste sono la guerra, che impegna l'amato in Manciuria, poi la maledizione, per la quale la protagonista è condannata a non soddisfare mai il proprio amore.

A questo proposito, si può accusare un'incongruenza nella storia: è difficile stabilire il ruolo dell'anziana donna, così come non è ben chiaro se sia un personaggio del film interpretato da Chiyoko oppure sia frutto della sua immaginazione. In una delle pellicole interpretate dalla ragazza (un *jidaigeki eiga* che riporta alla mente le atmosfere di Kurosawa), la protagonista è una principessa alla quale hanno strappato il proprio amato signore e che è quindi pronta a seguirlo ovunque, anche nella tomba; tuttavia, mentre è in procinto di togliersi la vita per mezzo di un pugnale, viene interrotta da una vecchia signora seduta a un arcolaio, che le suggerisce invece l'assunzione di un veleno. Convinta dalla proposta, la giovane principessa ingerisce il liquido della boccetta, per poi scoprire che si tratta di un filtro che la condannerà a bruciare per l'eternità nelle fiamme dell'amore irrisolto. La trama qui narrata tocca in più punti la storia personale di Chiyoko, coinvolgendola quindi al punto da farle credere che la maledizione sia destinata a lei: come il suo personaggio, così anche l'attrice sta inseguendo l'uomo amato senza poterlo mai raggiungere e ogni incontro mancato le fa echeggiare nella mente l'anatema della strega.

La figura di quest'ultima potrebbe essere sovrapponibile tanto a quella di Eiko quanto alla madre di Chiyoko, considerando che entrambe

rappresentano dei personaggi contrapposti alla ragazza: le due donne infatti non fanno che osteggiarne le scelte e tentare di rallentarne la corsa verso il suo scopo. Per lo stesso motivo, i due personaggi sono a loro volta sovrapponibili, poiché Eiko interpreta spesso la figura della donna più anziana (e, talvolta, della madre) che, con cinismo, contrasta le scelte romantiche e sognatrici dei personaggi interpretati da Chiyoko. La figura della strega potrebbe essere altresì riconducibile alla stessa protagonista in tarda età: trascorsa una vita intera alla ricerca del suo amato senza mai trovarlo, un'anziana Chiyoko potrebbe essere colei che ammonisce la propria giovane controparte sui dispiaceri cui andrà incontro in campo sentimentale; è inoltre la consapevolezza di non essere più la giovane fanciulla che l'uomo aveva conosciuto a portare Chiyoko a decidere di rinunciare alla sua spasmodica ricerca; infine, paragonando la ruota dell'arcolaio ad una concezione ciclica e ripetitiva del tempo, vi leggiamo un richiamo al rapporto che con esso ha la protagonista. Nonostante non riesca mai a incontrare nuovamente il suo pittore, più volte per lo scarto di pochi istanti in scene alla *surechigai*[52], Chiyoko non viene ostacolata dal tempo, ma viceversa aiutata: nella presentazione della stessa trama, che ritorna sempre uguale a se stessa, benché ambientata in epoche differenti, lo spettatore sa già cosa aspettarsi dal finale. Eppure lei non smette mai di cercare il suo amato, vedendo nel ciclico riproporsi della storia una nuova possibilità di speranza.

Per la sua capacità di saltare attraverso tempi e luoghi, la protagonista viene quindi percepita come rappresentazione di un tempo non lineare,

52 Termine che in giapponese definisce l'impossibilità per due innamorati, divisi da cause di forza maggiore come la guerra, di incontrarsi per un soffio. Questo è un tipo di scena molto sfruttata dal cinema melodrammatico, creando un filone di grande successo.

ovvero con un inizio ed una fine, quanto piuttosto di uno circolare, che ritorna di continuo e si ripete sempre uguale, sia negli accadimenti piacevoli che in quelli spiacevoli. Altre considerazioni sul rapporto di Chiyoko con l'idea del tempo vengono date da alcuni elementi quali ad esempio l'immagine della gru, che troviamo in svariate occasioni all'interno della pellicola: una scena la mostra dipinta sulla parete di un castello, un'altra sulla parete di una casa da tè, un'altra ancora sul fianco di un grosso camion. Potrebbe trattarsi di una coincidenza, ma nella simbologia nipponica la gru rappresenta longevità, in quanto in passato si riteneva potesse vivere fino a 1000 anni (quelli effettivi a cui la donna è condannata dalla maledizione), nonché di fedeltà, alla quale l'attrice è votata. In definitiva, un animale così simbolico per il Paese del Sol Levante potrebbe essere un richiamo alla sopracitata visione di una Chiyoko regolata da ritmi "non umani", quasi divini; considerando per di più che il punto cruciale del racconto è proprio il viaggio di Chiyoko nelle trame del tempo, nonché il suo rapporto con esso, anche la scelte delle immagini da porre nel film non possono che essere in relazione con la protagonista. A riguardo, Kon commenta: *"She* (Chiyoko, NdR) *is a mysterious old lady who is spinning a wheel. Her existence is actually a symbol of time. I don't think that a director should talk about such an element. Anyhow, I used her to remind audiences of time. That is, time is not linear as we naturally think. Human beings are physically mortal. That old lady symbolizes mortality. On the other hand, that spinning wheel represents time that is not linear, but revolving much similar to a circle. Time is not necessarily linear, nor unilateral. So, physical body will*

extinguish sooner or later, but the spirit, or thoughts can sustain without actual time limitation."[53]

In altre parole, per quanto si possa invecchiare c'è una parte dell'essere umano che non soccombe al destino e questa è lo spirito, fatto di pensieri, di desideri e di sogni; nel caso di *Sennen joyū*, il sogno diventa viaggio, attraverso i vari luoghi e i tempi vissuti nei ricordi della protagonista.

Idea confermata dall'oggetto attorno al quale ruota la storia e su cui si crea un vero e proprio mistero, vale a dire la chiave. Perso in elucubrazioni su cosa possa effettivamente aprire, lo spettatore scopre alla fine come abbia già assistito all'apertura di quella "cosa più importante di tutte" e di tutto il contenuto che vi si trova. Lo scopo della chiave è infatti innescare la serie di ricordi nella mente della protagonista, come lei stessa ammette; come con il vaso di Pandora, Chiyoko si lascerà sfuggire in maniera incontrollata tutte le emozioni tenute chiuse fino ad allora.

I suoi ricordi sono presentati in forma di viaggio, senza tuttavia seguire una logica temporale. Come commentato dallo stesso Kon, ogni persona può vivere dentro di sé più momenti e più luoghi al tempo stesso: è un gioco dettato dalla logica della memoria e del pensiero in generale, con annesse tutte le implicazioni sentimentali[54]. Infatti sono queste a dare un senso alla sequenza di aneddoti raccontati dalla donna: man mano che ci si avvicina al tempo presente, essi acquistano sempre più colore. Allo stesso modo più si va indietro nel tempo e più i ricordi sono in bianco e nero (come avviene anche nella fotografia e nel cinema), fatta eccezione per

53 KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.

54 GRAY, Jason, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnight Eye*, 20 novembre 2006, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/, 26 novembre 2013.

alcuni selezionati elementi, in una visione filtrata attraverso le emozioni di Chiyoko.

Il tipo di "logica" sottesa alle emozioni è condivisa dai sogni, ambito prediletto dal nostro regista, nonché luogo dove essere irrazionali e liberi di andare dovunque ed essere chiunque. Accade anche nei film, i quali come forma d'arte sono espressione dell'interiorità di chi la produce e quindi anche delle parti più recondite e illogiche. Esemplificativa è la sequenza centrale del film: lanciatasi in una delle tante corse alla ricerca del proprio amato, Chiyoko ripercorre in pochi minuti una serie ininterrotta di scene, ogni volta diverse per sfondi simili a stampe giapponesi, abiti, mezzi di trasporto, il tutto in un lungo piano sequenza che si srotola come dipinto su un unico pannello[55]. La sequenza non ha un senso logico in senso stretto, poiché le varie situazioni sono slegate dal punto di vista causa-effetto, ma si tratta di un semplice *escamotage* per ridurre nei classici novanta minuti di una pellicola un tempo che sarebbe altrimenti troppo dilatato. Ciò si trova in relazione con ciò che accade anche nei sogni, dove luoghi e situazioni cambiano senza che ci si accorga di tali illogici salti; inoltre, "*proprio come avviene per i sogni, ogni stacco di montaggio corrisponde a un vero e proprio strappo nella logica* consecutio *temporale* […]*, un brusco cambio-scena foriero di rinnovato spiazzamento nei confronti di uno spettatore ogni volta impreparato, eppure necessariamente pronto a rimettersi in gioco in un battito di ciglia,*

55 Si tratta di un unico piano sequenza della durata di poco più di un minuto: in essa una Chiyoko in abiti da geisha del periodo Edo monta a cavallo, per poi trasformarsi in giovane donna del periodo Meiji, che in abiti occidentali viene trasportata in carrozza, mentre al suo fianco sfila un treno a vapore; segue un'ulteriore trasformazione, in cui Chiyoko è una ragazzina del periodo Shōwa che corre su di un risciò – trainato da Tachibana, in una scena che ricorda *Muhomatsu no issho* (*L'uomo del riksciò*, 1958, Kurosawa Akira) –, per poi montare in bicicletta e lanciarsi in una spericolata discesa.

assieme alle fallaci certezze precedentemente acquisite"[56]. Anche lo stesso Kon riferisce: *"However, dreams could have their own formula. We usually do not remember our dreams. But we all have experiences that somebody in our dreams are switched to somebody else. There is no rule that we can fathom. That is the formula of dreams I am trying to describe. In other words, relativity or relationship between other person and self could transform or simply change. That could be just "image" on our mind. So, for example, Chiyoko was talking to her mother, and her mother is switched to somebody else. That's how I experimented the formula of dreams in this film"*[57]

La "formula dei sogni" di cui Kon parla viene da lui ampiamente sperimentata: le scene non sottendono a una regolarità di causa-effetto, quanto invece ad accostamenti e associazioni di pensiero. Abbiamo quindi molte scene parallele in cui le azioni di Chiyoko ne richiamano altre simili per immagini e concetti; avvalendoci della scena finale come esempio, troviamo la protagonista su di un letto d'ospedale, la mascherina d'ossigeno che le copre la bocca; subito dopo viene presentata come attrice alle prese con la sua ultima interpretazione, trent'anni prima, in tuta e casco spaziale. Il parallelismo è evidente: oltre al facile accostamento mascherina/casco, uno ulteriore si crea tra il viaggio senza ritorno che l'astronauta compiva nello spazio e quello parimenti senza ritorno a cui si prepara ora l'anziana donna, in fin di vita, nella stessa trepidante attesa di poter raggiungere il suo amato.

56 Alessia SPAGNOLI, "Millennium Actress ovvero l'Arte che imita l'Arte che imita l'Arte..." in Enrico Azzano, Andrea Fontana, Davide Tarò (a cura di), *Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il Foglio, 2009, pag.76.

57 KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.

Come possiamo notare, il sogno è quindi un *leitmotiv* dei film di Kon, ma non è l'unico: nei suoi film compare anche un costante riferimento al cinema, nelle sue forme più disparate. Talvolta viene accennato marginalmente, come hobby e passione dei protagonisti (ad esempio in *Paprika,* di cui parleremo nel terzo capitolo); altre volte in forma più tecnica, magari mostrando i backstage del set di un *drama* (come in *Perfect Blue*), altre volte ancora in maniera più romantica. E' questo il caso di *Sennen joyū*, in cui viene rappresentato il cinema nella sua forma più magica, ovvero nella sua capacità di coinvolgere e rapire lo spettatore al punto da fargli perdere la concezione di ciò che è reale e ciò che non lo è. Avvinto dal film, egli si dimentica dei limiti imposti dallo schermo, entrandovi (in questo caso letteralmente) e guardandolo dall'interno, in vesti di comparsa o personaggio minore; così fa Tachibana, che da semplice spettatore arriva a intervenire nel racconto, in costante supporto della sua diletta.

Tuttavia, neppure ciò serve a spezzare la maledizione di cui Chiyoko è vittima e a cambiare così il finale del racconto. Forse, però, era lei stessa a fomentare il potere della maledizione, convinta di non poterlo vincere: in fondo ciò che le piace di più, ciò che la tiene giovane e viva continuando ad alimentare la sua speranza, era inseguire il suo amore, in un concetto – quello del domani in cui si può sempre sperare, verso il quale essere tesi – che viene espresso dal pittore nell'unico e fugace incontro con la protagonista e dal quale ella sembra restare segnata. Il film ruota tutto attorno a quel senso di incompiutezza, di non finito, ma che allo stesso tempo non crea insoddisfazione nei personaggi: paradossalmente, il sapere

di non aver ancora raggiunto la meta fa sì che non si perda lo slancio al traguardo, quindi alla vita stessa.

L'amore di Kon per il cinema è qui più evidente che mai: dai molteplici riferimenti e omaggi ai grandi capolavori della cinematografia, giapponese e non, che si trovano all'interno del film, al suo amore appassionato per la magia creata da quest'arte nell'inventare storie, personaggi e icone, suscitando così sentimenti, emozioni, ossessioni. Un simile amore viene proiettato nella figura di Tachibana Gen'ya, fan sfegatato dell'ex diva Fujiwara Chiyoko, ma con lo stesso incanto e candore di un fanciullo che vede per la prima volta delle immagini muoversi sullo schermo, in un mondo così distante dal suo ma nel quale vorrebbe tuffarsi. Non a caso, nonostante Gen'ya abbia circa sessant'anni, viene ritratto come un uomo ancora giovane e in forze; inoltre, in presenza del suo mito, si scopre a balbettare e ad arrossire come un ragazzino insicuro. Infine, come a completare il tutto, la scelta della soluzione del film nel film è indovinata: espediente di tanti grandi del cinema che vogliono rendere omaggio a quest'arte così completa e coinvolgente, nel caso di Kon vengono mostrati anche gli aspetti meno luminosi, ovvero quelli in cui si rimane invischiati negli "effetti collaterali" di una finzione talmente vera da capovolgere i due mondi, creando così un ulteriore livello narrativo, in un gioco che vede "*l'arte che imita l'arte che a sua volta imita l'arte*"[58].

In tal senso, *Perfect Blue* ne è un esempio calzante, poiché mostra come la realtà e la finzione possano talvolta essere talmente simili da indurre – soprattutto per chi le vive così da vicino, come ad esempio un'attrice – in

58 Alessia SPAGNOLI, "Millennium Actress ovvero l'Arte che imita l'Arte che imita l'Arte..." in Enrico Azzano, Andrea Fontana, Davide Tarò (a cura di), *Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il Foglio, 2009, pag. 77.

confusione, impedendo di districarsi facilmente dalla ragnatela intessuta dall'intreccio delle due. Allo stesso modo anche *Sennen joyū* mostra delle continue incursioni della realtà nella finzione e viceversa (con personaggi che entrano nel racconto pur non facendone parte in origine, oppure con frammenti di storia celata da un velo di drammaticità cinematografica), benché mostrato sotto una luce totalmente diversa. A tal proposito, Kon commenta: *"In this sense, Perfect Blue and Millennium Actress are two sides of the same coin, I think. When I was making Perfect Blue I thought it would be a positive film, but little by little it became negative, darker. That exhausted me in a way. When I started working with the producer on Millennium Actress, based on the premise I mentioned before, I had the intention of making the two films like sisters, through the depiction of the relationship between admirer and idol. So in adapting that relationship I wanted to make Millennium Actress in completely opposite, more positive images. In this way, these two films are very important for me, because they show the dark side and the light side of the same relationship."*[59]. Non è quindi un caso che le due pellicole abbiano così tanti punti in comune, al di là del fatto che entrambe siano legate al concetto del *trompe l'œil* (già citato nell'introduzione del capitolo). Probabilmente è proprio per il concetto del "nulla è come sembra" che, non solo nel primo ma anche in quest'ultimo lavoro, Kon ha creato un "falso inizio", mostrandoci un film che poi si rivela non essere quello che si sta per vedere[60].

Altri punti di contatto tra le due opere sono il terremoto, nello specifico quello di Kōbe del 1995: appena accennato in *Perfect Blue* (annunciato

59 KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.
60 Andrew OSMOND, *SATOSHI KON – The illusionist*, Berkley, Stone Bridge Press, 2009, pag. 46.

nelle news televisive) ma punto centrale per il lavoro successivo, nonché evento che si ripeterà negli anni, scandendo la nascita e la morte di Chiyoko[61].

La similitudine più grande, però, la troviamo nelle figure delle attrici: entrambe diventate tali quasi per caso o indipendentemente da loro, sul cui futuro viene discusso e deciso da altre persone. All'inizio sembrerebbe che, così come Mima, anche la piccola Chiyoko sottostia alle decisioni della madre. In seguito notiamo invece come il suo carattere si discosti totalmente da quello della protagonista di *Perfect Blue:* forse per la forte spinta data dal suo amore adolescenziale, la ragazzina si rivela infatti molto più risoluta e decisa, in grado di far valere le proprie idee anche sull'autoritaria figura materna; ciò non avviene solo nella vita reale, ma è ripreso anche dai personaggi dei suoi film. Un ulteriore punto che lega la prima opera di Kon alla seconda è il rapporto fra la vita pubblica e quella privata: sia Mima che Chiyoko assistono alle proprie vicende personali ripetute e riflesse nei film da loro interpretati, rendendo quindi molto difficile per gli spettatori (con il tipico montaggio al quale Kon li ha abituati) distinguere dove finisca l'una e dove cominci l'altra. La difficoltà di distinzione tra l'attore e il personaggio viene accentuata dallo strano meccanismo di inganno svelato che è la finzione cinematografica, in cui si prende per reale tutto ciò che vi è trasmesso. Ciò può dare adito a maggiore confusione in chi, come gli ammiratori, non solo è esterno alle

61 Durante la narrazione, Chiyoko riferisce di essere nata durante il grande terremoto del Kantō (1923), evento che si portò via suo padre. Successivamente, un forte terremoto fa crollare gli studi cinematografici per i quali la donna lavorava. Potrebbe trattarsi del terremoto di Kōbe, avvenuto nel 1995 riguardo al quale, possiamo notare nei titoli di testa del film, il cameraman Ida legge su di un quotidiano. Altri movimenti tellurici (possibili scosse di assestamento) si susseguono in svariate scene, da quelle iniziali (nelle quali Tachibana sta visionando alcuni spezzoni delle pellicole di Chiyoko) alle scene dell'intervista. Proprio a questo proposito Chiyoko commenta come anche la terra suggerisca loro di sbrigarsi a iniziare, forse consapevole delle proprie condizioni di salute. Infatti, un'ulteriore scossa farà da preludio al malore che condurrà la donna in ospedale.

vicende e ne vede la sola rappresentazione sullo schermo, ma è influenzato dal sentimento di ammirazione per il personaggio. Le conseguenze possono condurre a casi estremi, come capita con lo *stalker* di Mima, oppure ad un'ammirazione molto più candida e rispettosa, come quella che Tachibana ha verso Chiyoko. In entrambi i casi si tratta di due facce di una stessa situazione, ovvero del rapporto tra il fan e la diva. Nel primo caso l'ossessione è nei confronti del personaggio fasullo e artificioso di Mima Rin invece che per la ragazza Mima Kirigoe, al punto da non accettare che ella possa svestire così impunemente i panni dell'*idol*. Nel secondo caso troviamo un amore incondizionato verso la donna, non solo per la sua bellezza, ma anche per la sua bravura come attrice, la sua riservatezza, dolcezza e costanza nell'inseguire un sogno d'amore. Così come Chiyoko ha serbato per anni la chiave al fine di poterla un giorno restituire al suo adorato, così anche Tachibana Gen'ya ha atteso, con costanza e pazienza, di poterla riconsegnare alla sua dea – aprendo così quel meraviglioso scrigno di ricordi – in un anomalo triangolo amoroso.

In conclusione, tutti gli aspetti fin qui presentati mostrano come sia la storia d'amore che il dramma della guerra non siano altro che degli strumenti tramite i quali raccontare un viaggio. Non è tuttavia un percorso ordinario, quindi fisico e con una meta, bensì uno mentale, irrazionale, intrapreso dalla protagonista nei propri sogni e nei propri ricordi. Come lo stesso Kon conferma in un'intervista, "*La mémoire, les souvenirs, ou même les rêves appartiennent à la même catégorie d'artefacts, je trouve.* […] *Les souvenirs aussi sont souples, ce ne sont pas des choses fixées une fois pour toutes. Ils peuvent évoluer avec le temps ou selon d'autres*

circonstances, un souvenir qui était triste à l'époque peut se changer en toute autre chose."[62]

Così i ricordi di Chiyoko appartengono alla storia reale e comune, oppure a quella fittizia dei film, o ancora al proprio passato personale, ma sempre attraverso il filtro delle emozioni della donna. Illogiche e illusorie, sono invece quelle che rendono il racconto un film di straordinaria bellezza e colore, affascinando il pubblico come solo il cinema di qualità sa fare: a quello, Kon vuole dedicare il suo omaggio.

62 TRUONG, Anh-Hoa, intervista a Kon Satoshi contenuta nel sito *Catsuka*, 18 ottobre 2006, in http://www.catsuka.com/focuson/itw_satoshikon, 13 gennaio 2014.

PAPRIKA

パプリカ

Papurika

Conclusa nel 2006 e da molti considerata l'opera di un Kon in stato di grazia, *Paprika* si rivelò anche essere l'ultimo suo capolavoro. Ad esso infatti sarebbe seguito il più recente progetto *Yumemiru Kikai* come ulteriore conferma della predilezione del regista per il tema dell'onirismo; purtroppo la sua prematura scomparsa lasciò incompiuto il lavoro (benché la Madhouse, casa che ha prodotto quasi tutte le opere di Kon, si sia presa l'impegno di terminarlo[63]).

L'autore letterario di *Paprika* è Tsutsui Yasutaka, prediletto da Kon e nome di spicco nella letteratura contemporanea giapponese. Prolifico nell'ambito letterario e con qualche esperienza nel cinema, Tsutsui è autore di svariati racconti brevi e altrettanti romanzi che si muovono nel panorama della fantascienza; nessuno di questi è stato ancora tradotto in italiano, eppure il successo dell'autore in patria è indiscusso. Le sue storie raccontano di capacità straordinarie e congegni di tecnologia futuristica, che però trovano un ridimensionamento nella realtà contemporanea e vengono affrontati con tale senso pratico da rendere verosimili le situazioni descritte. Questi tra i temi più graditi da registi e animatori giapponesi, autori di alcune trasposizioni cinematografiche dei romanzi di Tsutsui, ad esempio di *Toki o kakeru shōjo* (*La ragazza che saltava nel tempo*, 1967). Quest'opera ha al suo attivo diverse versioni

63 Intervista privata concessa da Maruyama Masao, Tokyo, 27 luglio 2013.

cinematografiche (*live action* e non), che hanno permesso al nome dello scrittore di valicare i confini nazionali e giungere oltreoceano. La storia racconta di un'adolescente che scopre di essere in grado di viaggiare nel tempo, tuttavia l'approccio dell'autore nell'utilizzo della fantascienza è diverso rispetto al romanzo di *Paprika*: benché entrambi racconti fantastici, quello appena nominato è meno "romantico" e forse più scientifico. Abbiamo a che fare con una storia che intreccia sogno e realtà per mezzo di un congegno che permette il passaggio tra i due mondi. Il tutto è arricchito dalle teorie freudiane alle quali Tsutsui ha sempre ammesso di essere interessato[64].

Pubblicato a puntate sulla rivista *Marie Claire Japan* dal 1991 al 1993, il romanzo raccolse molti consensi di pubblico, diventando un punto di riferimento per lo stesso Kon: il regista infatti, da sempre avido lettore delle opere di Tsutsui, rimase affascinato da *Paprika* fin dalla sua prima lettura, al punto da immaginare un eventuale adattamento cinematografico[65]. Kon rivelò infatti nell'intervista rilasciata nel 2006 per il sito *Midnight Eye* di avervi cominciato a pensare in maniera concreta già nel 1998 (prima di *Sennen joyū*) e di avere preso accordi con la stessa casa di produzione di *Perfect Blue* (la Rex Entertainment). Purtroppo, a causa delle difficoltà finanziarie della casa, il progetto non andò in porto; ciononostante, questo non impedì al regista di trarre ispirazione da alcuni elementi del romanzo e di introdurli nelle sue opere[66]. Tutto ciò non sfuggì a Tsutsui, che teneva molto a *Paprika* – nel quale, racconta, aveva inserito

64 *Paprika*, – *Sognando un sogno*, intervista nei contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Sony Pictures, 2007.
65 *Ibid.*
66 Jason GRAY, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnight Eye*, 20 novembre 2006, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/, 26 nnovembre 2013.

in più punti frammenti dei sogni che egli stesso faceva e dei quali prendeva scrupolosi appunti[67] – e da sempre desiderava vederne una trasposizione cinematografica. Essendo tuttavia consapevole della difficoltà di rendere in *live action* alcuni concetti e soprattutto alcune scene, non aveva ancora trovato il regista adatto alla realizzazione. Tuttavia, dopo aver visto *Sennen joyū* e averne fin dall'inizio apprezzato lo stile, capì di aver trovato il regista che cercava: l'originalità di Kon nella messa in immagini di temi così complessi e inafferrabili – come nella famosa sequenza centrale, quella che vede la protagonista Chiyoko percorrere una serie di opere della sua carriera di attrice su sfondi ispirati alle stampe giapponesi –, ma allo stesso tempo con uno stile di disegno così realistico, convinsero lo scrittore che solo lui avrebbe potuto mettere su pellicola un simile romanzo.

Accordato quindi un incontro preliminare nel 2003, i due si confermarono da subito reciproci rispetto e stima per le proprie opere, oltre alla consapevolezza di condividere la predilezione per gli stessi temi[68].

Come raccontò lo stesso Kon nell'intervista per il sito *Coming Soon*, il coinvolgimento dell'autore nella stesura della sceneggiatura e nella lavorazione dell'intero lungometraggio fu limitata. Il regista gli inviava periodicamente parti della *storyboard*, ma egli non si intromise mai con particolari richieste, limitandosi a un'unica partecipazione in qualità di doppiatore, assieme allo stesso Kon, di due personaggi minori.

La fiducia riposta nelle capacità e nell'originalità del regista fu tale da lasciargli piena libertà per la stesura della sceneggiatura; offerta che questi,

67 *Paprika*, - *Sognando un sogno*, intervista nei contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Sony Pictures, 2007.
68 *Ibid.*

assistito dallo stesso co-sceneggiatore di *Mōsō dairinin* (*Paranoia Agent*, 2004) Minakami Seishi, colse al volo: introducendo, modificando o semplificando, per esigenze cinematografiche, molti elementi, ottenne un risultato che in più punti differiva dal romanzo, restandone tuttavia fedele per quanto concerne la trama principale[69]. La storia[70] racconta di un gruppo di ricercatori nel campo della psicoterapia che mette a punto un congegno chiamato DC Mini che permette loro (nello specifico alla seriosa dottoressa Chiba Atsuko, che nel mondo dei sogni si trasforma nel suo speziato alter ego Paprika) di entrare nei sogni dei loro pazienti e curarne le nevrosi; quando però questo congegno viene sottratto causando una dilagante insanità mentale, ha inizio una rincorsa al misterioso criminale che, evanescente e instabile come i sogni, non è facile da scovare e affrontare.

Come accennato in precedenza, Kon Satoshi mantenne questa struttura di base, alterando tuttavia alcune sottotrame: citiamo ad esempio la figura del detective Konakawa, paziente in cura da Atsuko/Paprika e protagonista nel film, quasi inesistente nel romanzo. Tra le scene originali del regista, la parata composta dalle contorte allucinazioni delle persone contagiate dalla follia comune, talmente preponderante da costituire la scena madre (e di cui Kon si dichiarò molto orgoglioso, benché ammise di aver affidato tutta la sequenza a uno dei suoi collaboratori). Oltre a questa è da citare la scena in cui, per fermare in ultima istanza il responsabile del caos provocato, la dottoressa Chiba e Paprika si dividono e, dopo un primo piccolo screzio iniziale, collaborano contro il comune nemico. L'autore del romanzo

69 Edward DOUGLAS, intervista a Kon Satoshi per il sito *Coming soon*, 22 maggio 2007, in www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=20417, 12 novembre 2013.

70 La sinossi più dettagliata sarà trattata nel prossimo paragrafo.

confessò di apprezzare talmente questo punto da rammaricarsi di non averlo ideato egli stesso; aggiunse però che una scena simile si sarebbe potuta rendere solo al cinema, poiché in forma scritta avrebbe solamente creato confusione nel lettore.

Ammirando e traendo sempre ispirazione dai romanzi di Tsutsui, Kon riferì come, nel momento in cui seppe di essere stato designato dallo scrittore come unico possibile regista per la trasposizione di *Paprika*, vide in ciò un segno del destino[71]. Il percorso affrontato fino a giungere a quel punto potrebbe effettivamente essere visto come tale: nel caso il progetto fosse andato in porto precedentemente a *Sennen joyū*, questo lungometraggio avrebbe potuto non avere gli stessi plausi che gli sono stati invece riconosciuti. Invece, la serie di eventi preliminari e paralleli alla maturazione e la presentazione di *Paprika* potrebbero essere stati promotori del suo successo di pubblico: la nuova trasposizione cinematografica in versione animata di *Toki o kakeru shōjo* (2006) per la regia di Hosoda Mamoru, che permise una riscoperta delle opere di Tsutsui Yasutaka anche da parte delle nuove generazioni; la premiazione agli Oscar del 2003 di *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La città incantata*, 2002) di Miyazaki Hayao, grazie al quale l'animazione giapponese non solo ebbe la possibilità di giungere all'estero a un livello più alto di dignità e rispetto, ma conquistò anche un'onorificenza che fino a quel momento era stato unico appannaggio della Disney.

Tutto ciò può essere visto come provvidenziale preparazione del terreno per la giusta considerazione di un prodotto come *Paprika*, il quale in

71 TRUONG, Anh-Hoa, intervista a Kon Satoshi contenuta nel sito *Catsuka*, 18 ottobre 2006, in http://www.catsuka.com/focuson/itw_satoshikon, 13 gennaio 2014.

differenti circostanze avrebbe potuto invece essere ignorato (così come è capitato alle pellicole precedenti di Kon); al contrario, alla sua presentazione alla Mostra dell'Arte Cinematografica di Venezia nel 2006, quest'opera ricevette la candidatura al Leone d'Oro, riscontrando inoltre un ampio favore di pubblico e di critica.

Riguardo all'eccezionale opportunità di realizzare *Paprika*, Kon commentò: "*Forse ora che ho realizzato un film sulla prima fonte di ispirazione, posso dire di avere chiuso un cerchio*"[72]. In altre parole, si può asserire che avesse così realizzato "il proprio sogno": sapendo che l'onirismo è sempre stato tra i temi più cari al regista, verrebbe da domandarsi se la sua scomparsa dopo la realizzazione del film non sia stato uno strano scherzo del destino.

Trama

"Luce e tenebre, realtà e sogno, vita e morte, uomo e...?"[73]

"La scienza non è altro che spazzatura. Inutile di fronte all'immensità di un sogno"[74]

Un gruppo di ricercatori in ambito medico sta mettendo a punto un congegno, chiamato DC Mini, che permetterebbe agli psichiatri di curare le psicosi dei pazienti attraverso l'analisi dei loro sogni. La più esperta in questo campo di cure sperimentali è la dottoressa Chiba Atsuko, seria e glaciale psichiatra che all'interno dei sogni assume l'aspetto di una vivace e spigliata "detective del mondo onirico" di nome Paprika. Benché la DC

72 *Paprika, - Sognando un sogno*, intervista nei contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Sony Pictures, 2007.

73 "影には光、夢には現、死には生、男には…？", Paprika, *Paprika*, min. 80:20.

74 "森厳な夢の前にあっては、科学などゴミに等しいのかもしれん。", presidente Inui, *Paprika*, min. 27:55.

Mini sia un prodotto all'avanguardia, partorito dalla mente di un infantile genio con seri problemi di sovrappeso (il dottor Tokita), è ancora in fase di collaudo e quindi potenzialmente pericoloso nelle mani sbagliate.

Come paventato, il congegno viene presto sottratto, gettando il laboratorio nello scompiglio e facendo dilagare le fantasie di un paziente psicotico alle menti di tutti gli abitanti della città. Il contagio si materializza sotto forma di caotica parata di oggetti e persone trasformate nelle loro fantasie, credenze, desideri comuni. Atsuko si mette sulle tracce del criminale, assistita dai suoi colleghi e da un suo paziente, il detective Konakawa (in cura a causa di vecchi traumi riaffiorati per la frustrazione e l'angoscia arrectae dal caso sul quale sta indagando). Inizialmente sospettano di Himuro, collega dell'équipe di ricerca nonché amico di Tokita, per poi scoprire che egli è solo di un burattino nelle scaltre mani di qualcuno apparentemente insospettabile: Inui Seijirō, il paraplegico presidente del laboratorio, che da sempre aveva condannato la Scienza come attacco terroristico verso la Natura.

La psicosi comune ha ormai travalicato i confini del mondo delle ombre, pertanto l'indagine si dimostra più difficile del previsto per i protagonisti: essi infatti si trovano sovente all'interno di un sogno nel quale sono capitati senza accorgersene; persino l'esperta Paprika incorre in una serie di rischi, finché viene presa in ostaggio da Osanai, collega di Atsuko da sempre innamorato di lei e finito a fare il gregario del presidente.

Nel frattempo i limiti tra sogno e realtà si dissolvono, creando un'unica realtà senza soluzione di continuità e permettendo al responsabile di tutta quella confusione di uscire infine allo scoperto: Inui, trasformatosi grazie

al deformante potere del sogno in un gigante oscuro, tenta la carta del rinnovamento universale attraverso l'illusione, senza però fare i conti con la psichiatra e la sua speziata controparte.

Il sogno come terapia

Non tutti condivideranno la selezione degli elementi paradigmatici all'interno della trama: la reale complessità della struttura ha reso necessaria una semplificazione e molte scene interessanti hanno subito dei tagli. Tuttavia, è necessario sottolineare i principali fattori strutturali e narrativi, attraverso la descrizione di alcune scene funzionali alla loro comprensione.

I personaggi dell'opera sono molteplici e nel loro complesso creano un variopinto carnevale, caotico solo in apparenza: infatti ognuno di essi ha un preciso ruolo all'interno della storia, non rendendo possibile una classificazione per gruppi quanto piuttosto per contrasti e parallelismi. Il primo che emerge è quello tra la dottoressa Chiba Atsuko e il suo *avatar* nel mondo dei sogni, Paprika: glaciale e scrupolosa la prima, sfacciata e solare la seconda. Il contrasto è evidente tanto nell'atteggiamento quanto nell'aspetto delle due donne, dal quale traspaiono sia la sobrietà di Atsuko espressa attraverso un tailleur grigio e i capelli raccolti, sia la sfrontatezza di Paprika attraverso il rosso sgargiante della sua maglietta e dei suoi capelli a caschetto. A questo proposito è interessante vedere come proprio sui capelli venga in più occasioni posto l'accento: nella sequenza dei titoli di testa, come anche in una scena successiva[75], nella transizione fra le due

75 Nella quale la dottoressa Chiba percorre di corsa il lungo corridoio dell'istituto di ricerca prima di trasformarsi in (segue nota) Paprika e raggiungere il detective Konakawa (*Paprika,* min. 38:55).

protagoniste vi è una fase intermedia nella quale troviamo Atsuko con i capelli sciolti. Questa sequenza fra realtà e sogno, tra razionale e irrazionale, è una fase rappresentativa del passaggio dalle costrizioni del quotidiano alla libertà del mondo dei sogni e, ampliando il discorso, a quello generale dello spirito, non definibile su un piano razionale; questo può comprendere anche il mondo dei morti, secondo una concezione che affonda le sue radici nella tradizione nipponica e da cui buona parte dell'immaginario orrorifico degli ultimi vent'anni ha preso spunto per la creazione di spiriti inquieti che vanno a turbare l'esistenza dei vivi[76]. Si tratta sovente di donne, esseri irrazionali e caotici per eccellenza, rappresentate con una lunga chioma di capelli sciolti[77]. Atsuko e Paprika sono quindi raffigurate come rappresentanti del mondo razionale l'una e di quello irrazionale l'altra, benché non siano sempre da considerarsi in contrapposizione: esemplificativa è la scena nella quale le due donne compaiono contemporaneamente e decidono di collaborare per la riuscita del loro comune scopo di sconfiggere l'oscuro nemico.

Un secondo parallelismo lo si può trovare nelle figure del presidente Inui e del dottor Shima, entrambi decani del gruppo di personaggi, ma con opinioni diametralmente opposte sulla scienza e il suo utilizzo[78]. Inui lo possiamo altresì contrapporre ad Atsuko, che nello scontro finale lo fronteggia in un contrasto al quale non solo le immagini (uomo/donna, nero/bianco), ma anche le parole di Paprika (vedi nota 73) fanno da

76 Si pensi, tra le tante pellicole, alle due opere di maggior rilievo e successo internazionale (anche per i loro rifacimenti hollywoodiani) *Ring* (1998, Nakata Hideo) e *Ju-on* (2000, Shimizu Takashi).

77 Per una più approfondita visione e descrizione degli spiriti inquieti nel panorama degli horror giapponesi dagli anni Novanta in poi, vedere *METAMORFOSI – Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese* di Maria Roberta Novielli, Epika Ed., 2010, pagg. 11-40.

78 Benché vi sia da sottolineare la contraddizione dello stesso Presidente, il quale condanna la scienza come attacco terroristico al sacro mondo dei sogni, pur sfruttandola per ottenere il suo scopo e liberarsi del proprio handicap.

contrappunto.

Ulteriori contrapposizioni si possono notare in Tokita/Himuro e Tokita/Osanai, la prima coppia come due volti della stessa tipologia di personaggio poiché entrambi ascrivibili alla categoria degli *otaku*[79], ma in forma totalmente opposta. L'uno è dotato di notevole genio per la tecnologia ma di spirito estremamente infantile; l'altro è un solitario represso[80], invidioso del suo collega e amico al punto da lasciarsi convincere a rubarne il prototipo di DC Mini. Per ragioni non dissimili, a Tokita può contrapporsi anche Osanai, in quanto personaggio geloso dell'abbondante genio e in competizione con lo stesso per la conquista del cuore di Atsuko[81].

Di impronta diversa la delineazione del personaggio del detective Konakawa, creato appositamente per la pellicola: co-protagonista sotto certi aspetti e mero osservatore degli avvenimenti sotto altri, in quanto personaggio esterno al laboratorio di ricerca, nonché unico a non possedere un equivalente "altro". Il solo parallelismo possibile appare infatti all'interno dei suoi ricordi e dei suoi sogni, sotto forma di film del quale lui è protagonista, contrapposto a un nemico che cambia di volta in volta: ora è il suo vecchio amico, ora egli stesso, ora Osanai. Tuttavia, la figura di Konakawa viene sfruttata a favore di un diverso scopo, ovvero quello ricorrente di rivolgere la videocamera verso l'interno e rendere così

79 Termine il cui significato letterale è "casa", ma che in Giappone ha assunto (in seguito a raccapriccianti eventi) una connotazione negativa per descrivere chi vive un'ossessione per alcuni temi e che passa le giornate rinchiuso nella propria camera (questo concetto definito da un altro termine giapponese, *hikikomori*), magari navigando in rete, con la mente rapita da una realtà distorta e abitata da personaggi irreali. Per maggiori informazioni vedere *METAMORFOSI - Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese di Maria Roberta Novielli, Epika Ed., 2010*, pag. 41.

80 Benché quest'aspetto non sia espresso dettagliatamente nel film, all'interno del romanzo ci sono dei risvolti drammatici nell'infanzia di Himuro, rovinata da una madre oppressiva e che lo vestiva da bambola.

81 Piuttosto paradossalmente, a dispetto delle enormi differenze tra i due (o forse proprio grazie a queste), Atsuko deciderà infine di sposarsi con Tokita, creando un ennesimo parallelismo tra lui e se stessa.

omaggio al mondo del cinema: benché il detective affermi in più occasioni di non amare affatto il cinema, egli si rivela invece un amante appassionato di quell'arte e ciò appare palese dai suoi sogni. Deve ammettere infine la sua passione inconfessata, quasi se ne vergognasse, come se si trattasse di un fastidioso capriccio infantile del quale egli non riesce a disfarsi. Sembrerebbe questa un'ammissione autobiografica dello stesso Kon (da notare la somiglianza dei cognomi) e c'è anche chi, come Kerin Ogg in un articolo della rivista *Mechademia*[82], vede in questo personaggio che cerca di giustificare il proprio amore per il cinema come unica ossessione "sana", una contrapposizione alle figure degli altri *otaku* spesso condannati all'interno delle sue opere[83]. Benché qui venga suggerito come la differenza fra un appassionato "buono" e uno "cattivo" sia la capacità di mantenere il contatto con la realtà, parrebbe che per Kon il cinefilo sia l'unico in grado di mantenere questo tipo di equilibrio. Il regista dà infatti notevole spazio e tratta con estrema serietà la scena in cui il detective, una volta confessato il suo passato di giovane regista dilettante, si profonde in un'accurata lezione di cinema all'interessata Paprika: in un travestimento composto da copricapo e occhiali scuri facilmente rimandabile a quello abituale di Kurosawa Akira, il detective sembra quasi un'altra persona, all'interno di una sala cinematografica che per lui rappresenta un luogo dove sentirsi sicuro e a proprio agio.

Si nota dunque nel detective una natura piuttosto bilanciata, nonché più

82 Kerin OGG, "Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi", *Mechademia*, 5, 2010, pagg. 157-174.

83 Si pensi allo *stalker* di *Perfect blue* oppure all'*otaku* di *Mōsō dairinin*: entrambi totalmente assorbiti dai loro mondi, ma allo stesso tempo consapevoli e orgogliosi manifestanti delle loro manie. Diversamente dipinto è invece il personaggio di Tachibana in *Sennen joyū*, anch'egli non casualmente grande appassionato di cinema ma umile e timido nell'ammetterlo.

razionale e realistica di quella degli altri personaggi, raffigurati invece come *freaks* nelle loro attitudini verso cibo, scienza e tecnologia, edonismo, rapporto con i pazienti, e così via. Di tutt'altra natura è Konakawa, ai limiti della normalità secondo la comune concezione e per il quale l'unica concessione al di fuori della ragione confluisce nell'amore per il cinema. La sua immaginazione crea mondi che richiamano apertamente ambientazioni cinematografiche, non sempre ricalcando opere ben definite, ma tra le quali possiamo avvertire le atmosfere di film quali quelli di Tarzan oppure dell'agente 007 James Bond[84]. A titolo esemplificativo citiamo la scena in cui il detective ha appena strappato il corpo inerme di Atsuko dai tentacoli del mostro composto dalla doppia testa di Inui e Osanai: subito dopo si ritrova stagliato sullo sfondo di una città al tramonto, mentre tra le sue braccia giace la giovane priva di sensi e in sottofondo si può udire una musica trionfale, come se automaticamente si fosse giunti alla conclusione della pellicola e il male fosse stato sconfitto. Si tratta solamente di una fantasia, ma riguardo a questo punto è interessante notare come essa crei un finale fittizio che va a contrapporsi a un altrettanto fasullo incipit, a sua volta frutto dei sogni del detective (riprendendo lo stesso espediente utilizzato in *Perfect Blue* e *Sennen joyū*).

Questi sogni sono dunque piuttosto canonici e convenzionali[85], se posti in rapporto alle fantasie del paziente psicotico – le stesse che dilagano successivamente in tutta la città creando la parata della scena centrale del film –. Ad esempio, i sogni in cui Konakawa si immagina come l'assassino

84 Ipotesi suggerita da Andrew Osmond in *SATOSHI KON – The illusionist*, Berkley, Stone Bridge Press, 2009, pag. 118.

85 Kerin Ogg suggerisce anche come non sia difficile per lo spettatore distinguere i sogni di Konakawa dai fatti reali. Kerin OGG, "Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi", *Mechademia*, 5, 2010, pagg. 162-163.

prima e la vittima poi, sono facilmente riconducibili al senso di colpa provato nei confronti dell'amico scomparso, oppure all'impotenza che prova nel non riuscire a risolvere il caso. Inoltre, le sue creazioni oniriche hanno ambientazioni piuttosto realistiche e vengono dipinte con toni cupi[86]. In maniera del tutto differente, la parata è resa attraverso una vera e propria esplosione di colori, con toni brillanti e totalmente irreali, così come gli oggetti che vanno a comporla: statue raffiguranti la Madonna e il Buddha, rane intente a suonare strumenti e bambole, *torii*[87] e *manekineko*[88], cellulari ed elettrodomestici. Sono solo alcuni degli elementi che costituiscono questa allucinata, irreale e sempre più irrefrenabile sfilata, poiché rafforzata dalla follia comune. Appartenenti alla cultura e tradizione autoctona e mondiale, tali oggetti sono rappresentazioni di concezioni, ossessioni, religioni, superstizioni, timori, memorie e conoscenze comuni, di conseguenza totalmente privi di soggettività. Si nota anzi la tendenza a raggruppare i partecipanti della follia generale in categorie e trasformarli nell'oggetto al quale più somigliano o che più è loro congeniale – come le donne incinte che diventano statuine delle Sette Divinità della Fortuna[89], oppure le studentesse e gli uomini d'affari trasformati in cellulari –. Una parata nella quale si riversano le fantasie degli abitanti in totale libertà, ma che sono rappresentate da oggetti di comune percezione, come sottolinea anche Steven Shaviro nel sito *The Pinocchio Theory. "*[…] *it's scary disconcertingness comes less from any sense of a unique personality being*

86 Indicativa la scena in cui Konakawa si trova assieme a Paprika in una cittadina tappezzata di cartelloni cinematografici; alla richiesta di lei di andare a vedere un film, egli afferma di non amarli e così tutte le luci della città si spengono, le serrande si abbassano di colpo e i due si trovano in un luogo buio e deserto.

87 Gli enormi portali rossi che si trovano solitamente nei templi shintoisti.

88 Statuine raffiguranti un gatto con una o due zampe anteriori alzate come a voler salutare; solitamente son poste nei negozi con la credenza che attirino clienti e, di conseguenza, denaro.

89 Si tratta di sette dei, creati da un sincretismo di religioni (inclusi Buddhismo e Shinto) e rappresentanti i benefici pratici che portano il benessere. Essi sono sovente raffigurati come divinità sorridenti e panciute.

violated, than from a sense of the generic impersonality and interchangeability even of the most extreme experiences. The film is as affectively reflexive as it is conceptually and narratively reflexive: a lot of it involves the feeling of observing one's feelings from a distance, the feeling of seeing all one's feelings as being marketed and manipulated, and not unique to oneself; the feeling of simultaneous intense closeness and vicariousness that we get from the movies"[90]. Anche quella che potrebbe dunque essere l'unica zona di libertà individuale rischia l'assoggettamento a una visione comune: tanto è potente la capacità di diffusione e influenza dei media (tema affrontato anche e soprattutto all'interno della serie *Mōsō dairinin*), da rendere tutti potenzialmente schiavi di un'idea univoca, mentre coloro che la pensano diversamente rischiano il pesante giudizio della società[91]. Al contempo, la repressione dell'individualità attraverso l'omologazione dei sogni porta a un controllo delle opinioni, dei desideri, di conseguenza delle menti: questo è ciò cui anela Inui, che si libera del suo handicap e approfitta della situazione di caos causata da egli stesso per portare finalmente a compimento l'ignobile piano. Per raggiungere il suo scopo, allo stesso modo aveva approfittato di Himuro prima e di Osanai poi: l'*escamotage* di sfruttare un personaggio debole come capro espiatorio e presentarlo nel film sin dalle prime scene come colpevole, è una tecnica già vista nelle opere di Kon. Anche all'interno di *Perfect Blue*, infatti, Rumi si serve dello *stalker* per poter raggiungere il suo scopo ed eliminare tutti coloro che lo intralciano. Non è quindi un caso che in *Paprika* siano presenti svariate bambole e che lo

90 Steven SHAVIRO, *Paprika*, in "The Pinocchio Theory", 2007, www.shaviro.com/Blog/?p=587, 05 novembre 2013.
91 Concetto sentito specialmente nella realtà giapponese, dove si impone spesso una disposizione di pensiero in funzione del gruppo.

stesso Himuro, vittima di questa manipolazione, sia raffigurato proprio come una di esse. Al di là dell'inquietudine generale legata alle bambole[92], nella cui rappresentazione il regista sembra divertirsi, queste sono l'emblema della manovrabilità.

Tuttavia non tutti accettano di essere influenzati e tentano quindi di ribellarsi per tornare a essere liberi: nell'emblematica scena in cui Osanai intrappola Paprika inchiodandola al tavolo come una delle tante farfalle che ricoprono le pareti, mostrerà come egli, dopo aver tentato di convincersi di non essere stato una marionetta nelle mani del Presidente, giunge infine a liberarsi (fisicamente) da questi in una suggestiva esplosione di farfalle blu. In maniera non troppo dissimile, la stessa Paprika rivendica la propria individualità da Atsuko, presentandosi al suo fianco e dando luogo a una situazione al culmine dell'assurdo, in quanto mera creazione della mente della dottoressa[93]; è inoltre un'ennesima manifestazione dell'irrazionale che si fa strada contro il tentativo di Atsuko di reprimere i propri sentimenti.

La necessità di libertà si fa più insistente nel luogo in cui essa può manifestarsi senza alcuna costrizione esterna, come accade durante l'attività onirica. Secondo le teorie dello psicologo tedesco Karl Albert Scherner, riprese da Sigmund Freud, viene spiegato come *"l'attività psichica definibile come fantasia, libera da ogni controllo dell'intelletto e quindi esente da rigide delimitazioni, regna sovrana nel sogno.* […] *Le peculiarità della fantasia conferiscono alla vita del sogno le sue*

92 In particolare in Giappone, dove diverse leggende hanno come protagoniste delle *hinaningyō* (le bambole tradizionali giapponesi) vendicative e le cui anime vanno pacificate attraverso una cerimonia chiamata *ningyōkuyō*. Vedi Riccardo VENTURINI, *Ri-Legature buddhiste*, Roma, Edizioni Universitarie Romane, 2010, pagg. 310-311.

93 Nonostante Paprika stuzzichi il suo alter ego domandandole se forse non sia il contrario, ovvero che Atsuko sia una sua creazione.

caratteristiche. Essa dimostra una predilezione per lo smisurato, l'esagerato, il mostruoso."[94] Dunque nei sogni non esistono confini: lo spirito può liberarsi dalle costrizioni del corpo, come asserisce il presidente Inui, ma anche da quelle della ragione dalle quali la fantasia è tenuta legata. Il sogno permetterebbe di dare libero sfogo a quegli impulsi che durante la veglia vengono trattenuti, alimentando tuttavia l'influenza delle emozioni. Infatti, *"nel liberarsi dall'ostacolo delle categorie concettuali,* (la fantasia, NdR) *si avvantaggia di una maggiore duttilità, prontezza e flessibilità; è sensibilissima ai delicati stimoli dell'umore, agli affetti sconvolgenti, compone immediatamente la vita interiore in evidenza plastica esterna."*[95] Sopraffatto dai sentimenti, il sognatore rischia di subirne gli sconvolgimenti e restarne intrappolato, senza possibilità di riemersione a uno stato di equilibrio psichico: uno degli scopi della DC Mini è infatti sondare questi sconvolgimenti, mentre il ruolo di Paprika è quello di aiutare i pazienti a diventare protagonisti attivi dei loro sogni, in modo da poterli controllare e affrontare così le proprie paure e nevrosi. Tale concetto viene esemplificato molto chiaramente attraverso il personaggio di Konakawa, protagonista passivo e in fuga nei momenti di pericolo, ma eroe indiscusso del proprio film nel momento in cui riesce a porre fine al proprio senso di colpa e sparare infine a Osanai, l'antieroe della situazione.

Il sogno, sovente rappresentato come una *mise en scène,* è quindi da considerarsi affine a essa; allo stesso modo il sognatore può essere considerato uno spettatore o anche – ad esempio durante un sogno lucido[96]

94 Sigmund FREUD, *L'interpretazione dei sogni*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997 (I ed. 1973), pag. 59.
95 *Ibid.*
96 Avviene quando il sognatore, realizzato di non essere in uno stato di veglia, può controllare attivamente le

– il protagonista. Diverse considerazioni sono espresse sul tema del sogno all'interno delle opere di Kon Satoshi, in particolare sugli accostamenti tra lo stesso onirismo e altre dimensioni. Oltre alle già citate analogie riscontrabili nel mondo del cinema, nello stesso *Paprika* viene suggerito un parallelismo con il mondo della rete: nel corso di un dialogo con Konakawa, la protagonista afferma come sia internet sia i sogni rappresentino luoghi nei quali poter svelare i desideri repressi. Per il sito *Midnight Eye*, il regista spiega: "*What I wrote was that the internet and dreams share the same quality of giving rise to the repressed subconscious. I think in countries like Japan and America and other countries where internet is prevalent, people can anonymously seek or release things they can't speak of offline, as if there's a part of the subconscious that's uncontrollable and comes out on the internet. That is very much like dreams.*"[97] La rete e il cinema sono quindi entrambi zone franche in cui sfogarsi, liberare il proprio io; interessante come, a differenza di altre opere (*Perfect Blue* e *Mōsō dairinin*) nelle quali la rete veniva raffigurata come minaccia, in *Paprika* la si utilizzi per scopi curativi, come consulenza psicologica.

Tornando alla visione del sogno, questo luogo nel quale potersi muovere senza impedimenti della mente o del mondo esterno, può essere al contempo costrizione e soffocamento nei momenti di sopraffazione dalle preoccupazioni[98]. Angosciato dalla crudele realtà del mondo, il sognatore tenderebbe a fuggirne e rifugiarsi in uno interiore, creato da se stesso,

(segue nota) situazioni del sogno.

97 Jason GRAY, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnight Eye*, 20 novembre 2006, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/, 26 nnovembre 2013.

98 Un esempio lo troviamo nei sogni di Konakawa, spesso ambientati in luoghi piuttosto stretti e angusti, come un corridoio, una gabbia nel circo, una cabina del treno, eccetera.

come succede al paziente il cui caotico sogno è stato "iniettato" nelle menti degli abitanti della città. Sembrerebbe l'effetto di una realtà pericolosa, dalla quale proteggere la purezza della propria anima ed evitare che essa venga corrotta e violentata dalla tecnologia (questo il pensiero del presidente Inui, il quale definisce il sogno "*l'unica testimonianza di umanità che ancora ci resta*."[99]).

Ciononostante, quello stesso mondo interiore che sembra proteggere la propria anima, è al contempo regolato da leggi che sfidano la realtà, arrivando a stravolgerla. All'interno del film, lo straripamento del mondo onirico all'interno di quello reale è un riferimento alla visione che un individuo può avere del mondo: in altre parole, quel mondo colorato e abitato dagli oggetti più disparati, non è che il bagaglio dell'inconscio di quell'individuo nel quale la razionalità non è più in grado di tenere a bada la spinta della fantasia; allo stesso tempo, può essere visto come un'esasperazione degli stimoli che dal mondo esterno vengono dati alle menti dello stesso individuo, creando un miscuglio confuso di idee, memorie, opinioni sempre instabili (come il pavimento del corridoio che, nei sogni di Konakawa, si arriccia sotto le sue falcate).

Durante la fase del sonno, momento in cui ogni barriera difensiva razionale viene sedata, il rischio è di essere condizionati al punto da cambiare umore, ma nei casi più estremi anche percezione del reale, personalità, idea. A tale proposito, non si può evitare un riferimento al film che più di tutti riporta alla mente l'opera di Kon Satoshi: *Inception*[100], film

99 "[…] 唯一残された人間的なるものの隠れ家、それが夢だ。", Inui, *Paprika*, min 53:36.

100 La trama racconta di un gruppo di criminali che organizzano una rapina ai danni di un ricco uomo d'affari: utilizzando degli apparecchi per la condivisione dei sogni, entreranno nella mente del figlio dell'uomo e condizioneranno così le sue scelte imprenditoriali.

del 2010 diretto da Christopher Nolan, altro regista ossessionato del mondo della mente e dei suoi inganni (si pensi ai precedenti *Memento*, 2000 e *Insomnia*, 2002). Le analogie tra le due pellicole sono molteplici e sorprendenti: nonostante le trame differiscano completamente, le somiglianze più evidenti si trovano nell'idea degli apparecchi usati per la navigazione nel sogno, nonché per l'innesto di allucinazioni (in *Paprika*) o idee (in *Inception*) nelle menti altrui. Altro punto in comune lo si trova nelle scene ambientate in ascensore: come mezzo di spostamento in verticale, esso è idoneo alla raffigurazione di una "discesa" nelle profondità del proprio io, quelle più remote e delle quali sia Konakawa che Cobb, entrambi accompagnati rispettivamente dalle figure femminili di Paprika e Ariadne, hanno più timore di raggiungere. Una manciata di altri parallelismi, congiunti al fatto che *Inception* sia posteriore all'opera di Kon, rendono sempre più forte il dubbio sull'ispirazione che Nolan potrebbe aver tratto ispirazione da *Paprika*[101].

Tutti gli aspetti fin qui citati rappresentano il mondo dei sogni come uno scrigno meraviglioso e sorprendente, uno spettacolo multicolore, come quelli circensi. Non a caso l' incipit è ambientato all'interno di un circo, ambiente per eccellenza per la creazione e la rappresentazione dei sogni[102]; inoltre, la struttura stessa è paragonabile a quella onirica, in cui non sempre vi è logica tra le varie "scene", che invece subiscono dei salti[103] e portano a diverse situazioni apparentemente slegate tra loro. Come

101 Ipotesi sostenuta altresì per la pellicola di Darren Aronofsky intitolata *Black Swan* (2010). Più siti riportano le perfette coincidenze tra le due pellicole, come ad esempio quello di LeSean THOMAS, giugno 2013, in http://leseanthomas.tumblr.com/post/49872807142/darren-aronofsky-copied-the-crap-out-of-satoshi, 20 gennaio 2014.

102 Come commentano anche Kon Satoshi e Susumu Hirasawa in *Paprika,* contenuti extra DVD italiano, 2010.

103 Uno degli aspetti che solitamente permetterebbero di distinguere la realtà dal sogno, o che renderebbero quest'ultimo verosimile, è la conseguenza logica di causa-effetto.

spiegato anche nei contenuti extra del DVD di *Paprika*, ciò che differenzia i due mondi è l'utilizzo dei colori: mentre all'interno delle scene ambientate nel mondo reale viene utilizzata una gamma di colori più spenti e realistici, nel sogno si sfruttano colori estremamente brillanti e accompagnati da un elevato contrasto. Determinante in tal senso è la scena nella quale Atsuko si trova all'interno di un Luna Park chiamato Dreamland. Entrata la prima volta attraverso una botola nell'appartamento di Himuro, si accorge di essere entrata inconsciamente nella mente dell'uomo solo nel momento in cui, tentando di scavalcare una staccionata, questa si deforma sotto il suo peso. Successivamente, la protagonista si trova assieme a Tokita nel Dreamland della vita reale che, a differenza della sua rappresentazione nel sogno e nei ricordi di Himuro, non solo ha un aspetto dimesso e corrotto dal tempo, ma assume anche delle tonalità più delicate e verosimili[104]. L'inganno per Atsuko è creato sia dal colore – l'ambiente del Luna Park è stato pensato appositamente per creare ambiguità, poiché anche nella realtà composto di colori brillanti e accesi – che da un secondo elemento, ovvero lo specchio. Tra i cosiddetti Test di Realtà, ovvero quelle tecniche atte a capire se si stia sognando o meno, ne figura uno che consiste nel guardarsi allo specchio: questo poiché l'immagine potrebbe non apparire, oppure venire distorta. Tuttavia, la prima volta che Atsuko si reca a Dreamland e si trova di fronte a uno specchio, questo le rimanda la stessa immagine, rafforzando la sua convinzione di essere in fase di veglia.

Per concludere, ci troviamo dinnanzi a un film che del sogno non riprende solamente i temi, ma anche la struttura: alcune volte le differenze fra

104 *Paprika*, – *Sognando un sogno*, intervista nei contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Sony Pictures, 2007.

mondo reale e onirico sono riconoscibili, in altri frangenti lo spettatore viene tratto in inganno. Il sogno e la realtà si intersecano, o per meglio dire si nascondono a vicenda: Matteo Boscarol li definisce le pieghe di un "barocco drappeggio" che, nel momento di aprirsi, come farebbe un sipario, mostra la compresenza dei due mondi[105]. Il sipario viene aperto da Inui, che mette in comunicazione sogno e realtà, mostrati in contemporanea così come il mondo delle ombre e quello della luce (in giapponese *kakuriyo* e *utsushiyo*[106]), il nero e il bianco, assieme a tutti gli altri elementi la cui opposizione crea la totalità, così come avviene anche nella complementarietà dell'uomo e della donna.

Questa visione taoista del mondo è anche lo strumento sfruttato da Atsuko nella scena finale: per ristabilire l'ordine nel caos causato dal tentativo di Inui di sopraffazione della realtà a favore del sogno, la ragazza controbilancia tale potere attraverso un vero e proprio processo di rinascita. Passando in pochi istanti da neonata a donna adulta, Atsuko (che nella contrapposizione alla figura del presidente rappresenta la luce, il bianco, l'armonia, il bene) ingloba il buio dentro di sé, usandolo come nutrimento per la sua rapida maturazione fisica. Come una Madonna, sconfigge il buio, che pure non scomparirà ma resterà domato e sottomesso all'equilibrio universale, restituendo la luce al mondo.

Un epilogo intrigante per la serie di messaggi e metafore che vi concorrono, tanto nella scena di scontro quanto in tutto il resto della pellicola. Essa infatti nasconde al suo interno diversi suggerimenti di chiavi di lettura che solo con svariate visioni potrebbero trovare una

105 Matteo BOSCAROL, "Paprika o della piega infinita", in Enrico Azzano, Andrea Fontana, Davide Tarò (a cura di), *Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il Foglio, 2009, pag. 137-8.

106 *Ibid.*, pag. 141.

soluzione. Ciononostante, una visione nella speranza di poter comprendere il significato del film nella sua totalità sarebbe un inutile spreco di energie: esso, così come i sogni, deve essere affrontato dallo spettatore come puro divertimento. Dopotutto, quando questo si raggiunge, non è più così importante sapere se si stia sognando o meno, ma bisogna goderselo come si farebbe con un buon film: rilassati, al buio, con il cuore disposto a sognare.

APPENDICE I

ELEMENTI RICORRENTI NELLE OPERE DI KON

MEDIA

Nelle opere fino a qui prese in esame si possono riscontrare più temi ricorrenti, riproposti con efficacia e vesti sempre differenti.

Un elemento sicuramente preso in considerazione attraverso le opere di Kon Satoshi è l'utilizzo dei media e della loro influenza sulla società quotidiana; tema riscontrabile precipuamente nella serie *Mōsō dairinin,* qui non presa in considerazione, ma riguardo alla quale è necessario spendere qualche parola.

Questa serie animata risale al 2004, su soggetto di Kon, sceneggiatura di Minakami Seishi (lo stesso di *Paprika*) e prodotto dalla Madhouse. La trama racconta della giovane disegnatrice Tsukiko, divenuta famosa per aver creato il grazioso pupazzetto Maromi e che un giorno viene aggredita con una mazza da baseball da un teppista in berretto e pattini a rotelle dorati. Nonostante gli iniziali sospetti sull'effettiva verità dell'accaduto, i detective che si occupano del caso ne riscontrano altri simili ad opera dello stesso ragazzino (rinominato *Shōnen Batto*) e procedono con le indagini. Dopo svariate aggressioni, i detective riescono ad arrestare un ragazzo che corrisponde alla descrizione del maniaco; questi si dichiara colpevole di tutte le accuse, ma una volta portato a termine l'interrogatorio i detective comprendono che si tratta solamente di un mitomane e che il vero teppista è ancora in libertà. Le varie puntate vengono presentate attraverso differenti protagonisti, ognuno dei quali diventa vittima delle aggressioni

perpetrate da *Shōnen Batto*, che nel frattempo diventa una sorta di leggenda metropolitana dall'aspetto sempre più grottesco e innaturale, così come le situazioni che divengono sempre più irreali e metaforiche. Si comprende in seguito come ognuna delle vittime, tra cui vi sono dei sopravvissuti che dichiarano di essere stati "liberati" dal teppista, sia in verità vittima di una realtà asfissiante dalla quale desiderava rifuggire.

Il continuo negare la realtà, non volerla riconoscere, così come lo scrollarsi di dosso le responsabilità è rappresentato in maniera esplicita nella prima puntata, nella quale persone assorbite e isolate nei loro telefoni cellulari ripetono costantemente (dicendo a voce o digitando) frasi come "non è colpa mia". Questa e altre espressioni atte a giustificare se stessi, oltre a essere pesantemente stigmatizzate dalla società giapponese, risultano essere il punto di partenza della serie, nonché la causa della nascita di *Shōnen Batto*. Esso è stato infatti creato dalla mente di Tsukiko come scusa per posticipare un lavoro commissionatole dalla ditta per la quale lavora; allo stesso modo, anni prima, la ragazza aveva inventato una scusa per evitare di riconoscere la propria responsabilità per la morte del suo amato cagnolino Maromi. Dà così vita, voce e perfino potere di persuasione all'omonimo personaggio *kawaii* creato successivamente. Potere che, alimentato dal rifiuto delle persone di riconoscere le proprie colpe, nonché dalla popolarità di Maromi (alla pari di personaggi quali Hello Kitty), fa sì che il pupazzo crei una specie di ipnosi mediatica che tiene in scacco gli abitanti della città. Come evidenziato da Figal, invitandoli al riposo e a fuggire così dalle difficoltà della realtà[107]. Un tipo

107 Gerald FIGAL, "Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent", *Mechademia*, 5, 2010, pagg. 144.

di controllo delle menti subdolo e morbido – come quello paventato da Dick secondo l'analisi di Caronia e Gallo ("*l'esempio del primo stato totalitario realmente riuscito: innocuo e banale*"[108]) – al quale si contrappone il terrore suscitato da *Shōnen Batto*. Rappresentazione delle paure e di tutto ciò che quegli stessi abitanti vogliono rifuggire, per quelle stesse paure diviene giorno dopo giorno un essere sempre più potente e mostruoso. Questa situazione prosegue fino all'incontro dell'inumana entità con la moglie di uno dei due detective la quale, affrontando le proprie disgrazie e la propria misera condizione, riesce a tenere testa al suo aggressore. Il climax viene raggiunto nel momento in cui *Shōnen Batto* si trasforma in un enorme ammasso informe che comincia ad inghiottire tutta la popolazione. Interessante notare come per fare ciò venga utilizzato principalmente il mezzo televisivo, mentre coloro che vengono inghiottiti siano i "consumatori" di tali mezzi: i fan di Maromi, gli *otaku*, oppure le persone in metropolitana assorte nei loro apparecchi informatici. La situazione giunge a uno scioglimento non appena la falsità della deposizione di Tsukiko viene riconosciuta e la ragazzina è in grado di riconoscere le proprie responsabilità anche sull'accaduto del passato. La situazione viene così ristabilita e la città diventa un luogo in cui nessuno fugge più dalle situazioni, ma è in grado di parlare apertamente. Tutto ciò non ha però lunga durata, poiché gli uomini sono sempre in fuga dal dolore e dalle preoccupazioni, per cui la serie si conclude con un imminente ripetersi degli eventi, un ciclico riproporsi degli stessi mali e della creazione degli stessi mostri.

108 Antonio CARONIA, Domenico GALLO, *Philip K. Dick la macchina della paranoia – enciclopedia dickiana*, Milano, Agenzia X, 2006, pag. 168.

Secondo un'idea affrontata da Gerald Figal per la rivista *Mechademia* e così come viene mostrato sia nell'incipit che nella chiusura della serie, i media sono parte attiva della vita quotidiana e tra le cause dei mali contemporanei: le persone si isolano dietro apparecchi elettronici, usandoli anche come schermo di difesa. Questo perché nessuno ha più la coscienza di ammettere le proprie responsabilità e preferisce far ricadere sugli altri la colpa utilizzando svariate scuse. Ciononostante, la realtà è sempre meno gradevole e per rifuggirla, spesso ci si inoltra in un mondo inesistente, in cui i mali non esistono, come quello abitato da dolci pupazzi come Maromi. Il bisogno di scappare dalla realtà è sintomo di una società al limite dello stress, non più in grado di sopportare i problemi e, di conseguenza, di affrontarli. La soluzione è quindi offerta dai media e da personaggi come Maromi, che creano l'illusione di un mondo piacevole e colorato, invitando a esserne parte[109].

Si riscontra in questo tipo di messaggio un incitamento al consumismo, ad appropriarsi di quegli oggetti pubblicizzati in situazioni irreali; in tal modo si crea una specie di ipnosi da consumismo, poiché la continua delusione causa un continuo desiderio, in un circolo vizioso in cui il vincitore è il marketing e le vittime sono i consumatori, come drogati impossibilitati a disintossicarsi. In tale situazione si crea un assopimento della ragione, resa inerme dal subitaneo acquietamento del desiderio (che però non lo placa, ma ne richiama altri). A questo punto la domanda diventerebbe: esistono ancora i desideri e gli ideali?

Importanti considerazioni sui media vengono offerte dallo scrittore Philip

109 Gerald FIGAL, "Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent", *Mechademia*, 5, 2010.

K. Dick, autore molto ammirato da Kon, il quale ammise di condividerne in più punti le tematiche[110]. Tra le tante, importante in questo punto è la visione della realtà come artefatta e menzognera, soprattutto quando indotta dai media. Riporto qui un estratto del saggio di Dick intitolato *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni*: "*Lo strumento essenziale per la manipolazione della realtà è la manipolazione delle parole. Se siete in grado di controllare il significato delle parole, sarete in grado di controlla re le persone che devono utilizzarle. George Orwell ha chiarito questo punto nel suo romanzo 1984. Ma un altro modo di controllare le menti delle persone è quello di controllare le loro percezioni. Se riuscite a far loro vedere il mondo nel modo in cui lo vedete voi, allora penseranno come voi. La comprensione fa seguito alla percezione. Come fare per indurii a vedere la realtà che voi vedete? Dopo tutto, si tratta di una realtà tra le tante. Le immagini ne sono l'elemento costitutivo: le figure. Ecco perché la capacità della Tv di influenzare la mentalità dei giovani è così spaventosamente vasta.*"[111]

Cosciente di tale situazione al punto da farne il punto focale nella serie *Mōsō dairinin*, Kon affronta il tema del potere dei media non solo in questa, ma anche in altre opere: è proposto, benché in maniera molto velata, anche all'interno di *Perfect Blue* e in *Paprika.* Nel primo lungometraggio, una Mima non a proprio agio nei panni di *femme fatale* è costretta suo malgrado a recitare tale parte davanti alle telecamere o alla macchina fotografica: lo si nota nelle scene in cui la protagonista,

110 Come confessato all'intervista di Bill AGUIAR per il sito *TOKYOPOP*, 25 aprile 2007, in http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html, 13 gennaio 2014.

111 Philip K. DICK, *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni*, "Mutazioni", Milano, Giangiacomo Feltrinelli Editore, 1997 pagg. 304-318 (ed. or. *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, 1978, 1985).

intervistata riguardo alla nuova carriera, si propone come una disinvolta donna in abiti attillati e certo poco adatti alla precedente immagine di *idol*; oppure nella scena del servizio fotografico senza veli. Inoltre, per evidenziare come l'immagine "mediatica" di Mima sovrasti quella privata anche fuori dal palco o dal set, Kon rivela di aver intenzionalmente inserito nella sua camera diversi "schermi". Riproponendoli nel televisore, nel monitor del pc, ma anche nella vasca dei pesci – dal cui interno la stanza di Mima appare come incorniciata da uno schermo –, il regista suggerisce l'idea che gli eventi siano percepiti alla pari di uno show televisivo[112].

Già dai titoli di testa di *Paprika*, invece, si può notare come la protagonista – nei panni dell'onironauta alter ego – passi da un cartellone pubblicitario allo schermo di un computer con la stessa scioltezza con la quale navigherebbe fluidamente nel subconscio di uno qualunque dei propri pazienti[113]. Così i media sembrano essere parte attiva e passiva del potere del sogno: i messaggi da questi veicolati sono creati dalla fantasia e allo stesso tempo la influenzano. Il potere dei media, però, amplificando ed estendendo alla popolazione tali fantasie, le rende comuni e generali, appiattendo una qualsiasi forma di idea individuale. In tal modo la parata, che dà l'impressione di un miscuglio di spot pubblicitari e campagne elettorali (simile alla sequela di sketch presentata nel programma televisivo italiano *Blob*), diviene una rappresentazione di allucinazioni, sogni e fantasie prodotti in forme convenzionali. Tutto ciò sembrerebbe

112 KON Satoshi, Intervista per il sito *Perfect Blue*, 4 settembre 1998, in http://www.perfectblue.com/interview.html, 13 gennaio 2014.

113 L'ambientazione è notturna, come a voler suggerire un maggiore potere del sogno, nonché un momento nel quale Paprika si possa muovere liberamente.

denunciare una mancanza di libertà persino nei momenti di espressione individuale come il sogno, così come sottolineato nel precedente capitolo.

Interrogato sul ruolo dei media nella società e sulla loro influenza, Maruyama commenta come i media facciano ampiamente parte del mondo in cui viviamo, quindi è possibile esserne influenzati. Tuttavia, non si tratta di un'influenza negativa, né intenzionale, dato che i media veicolano i messaggi e le idee appartenenti alle persone; la realtà non è mai univoca e quindi non rappresentabile tale e quale a quella "vera". Di conseguenza, non è il mezzo a dover essere biasimato, quanto piuttosto chi lo utilizza: la presunzione di imporre e diffondere attraverso i media una realtà che sarà sempre distorta è ritenuta una violenza contro le nostre menti[114].

BAMBOLE

Prendendo in esame la prima opera di Kon, la condizione di stress e stanchezza che debilita la mente di Mima è causa del forte condizionamento che subisce sia dalle informazioni trovate in rete sia dalla sequela di crimini che si svela attorno alla sua figura; altresì, la condizione mentale nella quale si trova il personaggio interpretato all'interno del *drama* fa sì che la protagonista si immedesimi completamente in esso. Tuttavia, il vero e proprio colpo di scena è dato dalla personalità tanto ambigua quanto calcolatrice e opportunista che si cela dietro l'aspetto di Rumi: ella non è (più) consapevole delle proprie azioni, ma è come posseduta da uno spirito che la sfrutta fisicamente, facendo altrettanto con lo *stalker*, altro personaggio soggiogato dalla figura della Mima *idol*, fino ad arrivare alla protagonista. Ciò che accomuna questi tre personaggi è una

114 Intervista privata concessa da Maruyama Masao, Tokyo, 27 giugno 2013.

mente resa instabile da shock, solitudine, stanchezza e paura; instabilità alimentata ulteriormente dal potere di diffusione della rete (infatti è attraverso il *blog* che la protagonista insiste nel convincersi di stare diventando l'ombra di ciò che era in passato). Così facendo, la doppia personalità di Rumi può avere al suo servizio una schiera di marionette manovrabili a proprio gusto, in maniera non troppo dissimile da ciò che fa il presidente Inui.

Un altro esempio di condizionamento allargato è infatti dato dal malvagio presidente di *Paprika*: come sottolineato nel precedente capitolo, un controllo delle menti (o, per meglio dire, un disarmo di queste tramite la manomissione della ragione) non è che un passaggio obbligato verso il controllo del Mondo delle Ombre, di cui Inui vuole erigersi a protettore e padrone. Una dimostrazione si trova nella costante riproposizione della figura delle bambole: partendo da Himuro, per proseguire con la parata allucinatoria capitanata dal dottor Shima, avvolto in un mantello di bambole di ogni sorta, fino a raggiungere il picco con la mastodontica bambola tradizionale giapponese; questa, avvicinatasi al corridoio di vetro nel quale passano Atsuko e il dottor Shima, dà libero sfogo a un'inquietante e acuta risata che fa scoppiare le finestre.

Considerate in più culture come esseri che possono assumere vita propria, le bambole sono spesso accostate al mondo dell'occulto, come tramiti per gli spiriti oppure come anime inquiete che si vendicano di coloro che non vi giocano più. Tuttavia, questa non è l'unica immagine ad esse associata: ulteriori connotazioni sono quelle legate alla loro manipolazione e al loro utilizzo come mezzi di espressione personale, come ad esempio quelli

utilizzati dai ventriloqui. A tale riguardo, un interessante ribaltamento della convenzione venga proposto nella pellicola del 1945 *Dead of Night*[115], nel quale si scoprirà essere il pupazzo a manovrare il proprio manovratore reso inetto e privo di qualsivoglia volontà. Non si può qui evitare l'accostamento col pupazzo Maromi di *Mōsō dairinin*, il quale in maniera del tutto identica era diventato il detentore dei fili di tutta la città, a partire dalla sua creatrice.

Come strumenti manipolabili a proprio piacimento, le bambole sono quindi impersonate perfettamente da Himuro, prima vittima del cattivo uso della DC Mini: egli appare sovente in abiti da bambola, mentre il suo subconscio viene raffigurato come un esoscheletro vuoto e fragile. Dopo essere stato sfruttato, di Himuro non rimane che il guscio, svuotato di qualunque capacità intenzionale, divenendo in tal modo un pupazzo del quale servirsi per diletto e al quale affidare i propri pensiero e voce. Come mezzo di espressione personale, il pupazzo funge infatti da veicolo di un mondo interiore verso l'esterno, da riflesso di una "vera" voce che trova in esso una via di fuga ed è libera di mostrarsi.

SPECCHI

Nella modalità qui sopra indicata si esprime anche quest'altro elemento, ampiamente sfruttato nelle opere di Kon Satoshi: benché in situazioni differenti, il suo utilizzo non è mai casuale ma sempre intenzionale e con scopi pressoché identici fra loro.

Durante la scena finale di *Perfect Blue*, colei che Mima sospettava essere

115 Il cui titolo in italiano è *Incubi Notturni*, film a episodi diretto da Alberto Cavalcanti, Charles Crichton, Basil Dearden e Robert Hamer.

un'ombra creata dalla propria mente, si scopre invece essere Rumi, rivelata dalle vetrine dei negozi e altre superfici nelle quali si riflette. Per Chiyoko, lo specchio è invece creatore di inquietanti ombre, riflettendo la figura dell'anziana persecutrice pronta a ricordarle il suo destino. Infine, nell'ultima opera, i vetri riflettenti fungono da tramite per i dialoghi tra Atsuko e Paprika (la prima vera e l'altra costruita, oppure due opposte verità di una stessa personalità?), nonché da parete divisoria fra i due mondi. Fondamentali dunque per la riuscita dei colpi di scena nelle prime due opere, oppure funzionali alla comunicazione nella terza, gli specchi hanno sovente carattere rivelatore (per il personaggio così come per lo spettatore) di una realtà che può venire celata da una mente corrotta, così come dalla paura di non riuscire a raggiungere il proprio sogno, o ancora dall'imposizione della ragione sul desiderio, naturale ma antisociale, di libertà di espressione. Tutte realtà che le protagoniste tentano di adombrare alla luce del sole, ma che inevitabilmente vengono ricordate da qualunque superficie rimandi la loro immagine.

Proprio per la sua caratteristica, lo specchio è da sempre l'oggetto privilegiato per lo svelamento della verità e quando la propria semplice funzione viene estesa ai limiti del reale, arriva a rovesciare completamente alcune situazioni. Indicativa è la scena, già discussa, nella quale Atsuko entra nel luna park Dreamland: benché la prima volta si tratti di un sogno, lo specchio riflette l'immagine della donna, mentre ciò non accade la seconda volta, dove al posto della dottoressa si palesa Paprika. Questa scena, utilizzata come *escamotage* per insinuare nello spettatore il dubbio che non si tratti di un nuovo sogno, è altresì interpretabile come un

capovolgimento dei due mondi, nei quali non è Paprika ad essere l'alter ego di Atsuko, bensì l'esatto opposto; ipotesi rafforzata dall'insinuazione che la ragazza fa nei confronti della propria "creatrice" (vedi nota 93).

Per tale motivo, il dubbio si ripete insistente: qual'è quella vera e quale quella falsa? Il fatto di trovarsi nel mondo reale farebbe di Atsuko la personalità originale, eppure il dubbio insinuato dalla battuta di Paprika, unito ai suggerimenti che Kon ha distribuito in punti strategici della pellicola, fa sì che si pensi alla dottoressa come maschera di una personalità diversa, ma che necessita di un travestimento atto all'adeguamento sociale.

Lo specchio rivelerebbe dunque la vera essenza di chi vi si riflette, il quale viene così denudato di qualsiasi travestimento quando posto di fronte ad esso. Ciononostante, potrebbe offrire altresì un'immagine ingannevole, distorta e condizionata dalla mente di chi vi si specchia. Quest'illusione, rivelando un mondo diverso dal proprio, intrigante come nel romanzo *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (*Attraverso lo specchio*, 1871, Lewis Carroll), o spaventoso come in uno dei racconti presenti in *Dead of Night*, suscita di conseguenza desideri diametralmente opposti: da una parte quello di attraversarlo e, come Alice, avventurarvisi per esplorarlo; dall'altra quello di romperlo, per distruggere con esso anche l'insopportabile verità che ne viene riflessa, sia questa illusoria o meno.

L'illusione ha infatti il potere di risultare reale o di essere ritenuta tale dalla mente dell'individuo, come accade ad esempio nel cinema o nel teatro: infatti, nonostante si conosca la natura fittizia di ciò cui lo

spettatore sta assistendo, egli entra nella disposizione d'animo di accettare la verosimiglianza di qualunque cosa gli venga presentata poiché si identifica con i personaggi del racconto[116]. In maniera non troppo differente lavora la mente davanti a un'illusione, tanto forte e nitida nel proprio riflettersi quanto fragile nel momento in cui viene svelata: infranta come uno specchio, essa cade irrimediabilmente in pezzi.

CINEMA

I costanti riferimenti al cinema che Kon Satoshi inserisce all'interno delle sue opere sono oramai conclamati.[117] Non si può limitare la considerazione di questa scelta come espressione dell'amore che il regista prova nei riguardi di quest'arte: così come altri elementi esogeni alla struttura delle varie opere, anche l'utilizzo del cinema ha un determinato scopo.

Per cominciare, esso viene sfruttato nel momento in cui si vogliono mostrare contemporaneamente la struttura interna ed esterna del suo meccanismo. Vederlo dall'interno equivale ad assistere a uno spettacolo cinematografico, ma allo stesso tempo funge da metafora dell'accesso alla mente di un individuo (nel caso delle opere fin qui analizzate, nella mente delle protagoniste): si tratta di un flusso di immagini che si riversa sullo spettatore, completamente assorto e coinvolto nella vicenda e nelle emozioni. Allo stesso modo mostrarne la struttura esterna, ovvero il set cinematografico nel quale le riprese del film hanno luogo, equivale a un richiamo alla realtà, un monito a non farsi confondere da ciò che è reale e

116 Ciò avviene attivando delle parti del cervello che si chiamano "recettori specchio".

117 Il regista ha ammesso in più interviste di essere stato ispirato nello specifico dallo stile di autori quali Kurosawa Akira, Terry Gilliam, oppure George Roy Hill. Così come è riportato nell'intervista per il sito *Perfect Blue*, 4 settembre 1998, in http://www.perfectblue.com/interview.html, 13 gennaio 2014.

ciò che è finzione. Si tratta di un espediente piuttosto ambiguo, in quanto è proprio durante alcune di queste riprese che la macchina da presa si concentra sulla scena in corso e ne cancella tutte le pareti esterne, conducendo così lo spettatore nella prospettiva della protagonista. L'espediente contrario viene poi utilizzato per esorcizzare un eventuale eccessivo coinvolgimento nelle vicende dei personaggi, come accade in *Paprika*, nella scena che vede la ragazza assistere alla proiezione del film con il detective Konakawa come protagonista.

Porre l'attenzione sul set cinematografico, così come sulla sala, non serve solo come appiglio per un ritorno alla realtà, ma trasforma anche il sogno o la fantasia del personaggio in spettacolo. Così facendo, egli diviene l'eroe del proprio film, risvegliato al contempo dal "torpore" dell'onirica illusione di cui era vittima. Per il detective Konakawa essa è rappresentata dalle sue nevrosi espresse attraverso i sogni, mentre per le protagoniste di *Perfect Blue* e *Sennen joyū* si tratta rispettivamente del *drama* e dei film nei quali sono protagoniste, nonché (per quanto riguarda Chiyoko) dei ricordi della propria vita, ormai troppo strettamente intrecciati alla finzione.

Così il sogno e il cinema creano due mondi paralleli che si richiamano costantemente. Ad esempio, nella scena iniziale di *Paprika* troviamo il detective Konakawa e la protagonista mentre saltano in svariate ambientazione che ricordano pellicole cinematografiche (come descritto nel capitolo precedente). Riprendendo la scena appena citata, si vedrà più avanti nella pellicola come Paprika che, come metodo curativo per il detective, lo porta ad analizzare i propri sogni, come se le stesse

conducendo al cinema. L'ambientazione si presenta infatti come una città tappezzata da locandine cinematografiche, tra le quali possiamo notare *Roman Holiday* (*Vacanze Romane*, 1953, William Wyler), oppure *The Greatest Show on Earth* (*Il più grande spettacolo del mondo*, 1952, Cecil B. DeMille)[118]. Kon propone così l'idea che non solo gli spettatori assistano allo spettacolo alla pari di un sognatore – lo dice lo stesso regista[119] –, ma anche quest'ultimo vede il proprio sogno in qualità di spettatore passivo, almeno fino a quando non ne prende il controllo diventando protagonista attivo. Il sogno e il cinema si trasformano quindi l'uno nello specchio dell'altro; lo stesso Kon ne vede le analogie nell'analoga forza creativa[120], servendosi inoltre di Paprika per esporre i propri commenti sulle similitudini fra i cicli del sonno e i film[121].

Altra analogia che viene espressa dalla protagonista è quella riguardante i sogni e internet[122]: tale concezione porta a riflettere sul possibile rapporto che lega la rete al cinema, portando a considerare ambedue come portali per il mondo dei sogni. Tuttavia, mentre internet non sempre è dipinto con connotazioni positive, quanto ambigue e sconcertanti, il cinema è invece scevro di qualsivoglia giudizio morale. Secondo le già citate parole di Kerin Ogg per la rivista *Mechademia*, in una realtà dove dilaga l'autismo sociale l'unico sfogo "sano" è la passione per il cinema; non a caso Konakawa è il solo *otaku* che non dimostra sociopatie come accade a

118 Al quale Kon dedica un omaggio con le parole pronunciate da Paprika per annunciare la pellicola.

119 Kon conferma che "*we watch movies in a very dream-like state or that a dream can be like a movie. So I think movies and dreams are quite similar*" nell'intervista di Bill AGUIAR, 25 aprile 2007, contenuta nel sito http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html, 13 gennaio 2014.

120 Simon ABRAMS, intervista a Kon Satoshi per il sito *Twitch*, 16 luglio 2008, in twitchfilm.com/2008/07/exclusive-interview-with-satoshi-kon.html, 17 aprile 2013.

121 La protagonista accomuna i sogni brevi a corti d'autore, mentre le fasi lunghe sono viste come grandi kolossal. *Paprika*, min. 05:10.

122 Mi riferisco all'idea secondo cui entrambi sono ritenuti zone in cui dare sfogo ai desideri repressi, come già espresso nel capitolo precedente.

Tokita, Himuro, oppure lo *stalker* di *Perfect Blue.* Mentre questi sono accomunati da ossessioni che li portano al totale isolamento in stanze illuminate dalla sola flebile luce dello schermo del computer, solitamente connesso con il mondo della rete[123], Konakawa non si isola in tali manie, prendendone all'opposto le distanze e vergognandosi di ammettere la propria debolezza per una passione così infantile[124]. Eppure, quasi come in una confessione biografica, Kon non dipinge tale passione con scherno, al contrario la tratta con notevole serietà, arrivando a esporre attraverso il detective delle vere e proprie lezioni di cinema di cui gli spettatori sono resi partecipi. Inoltre, la propria dichiarazione d'amore per la settima arte è espressa ampiamente nell'omaggio portato tramite la protagonista di *Sennen joyū.*

Così come il sogno, anche il cinema è una fornace di idee e fantasie espresse in un mondo multicolore, che da lontano ricorda la realtà ma al contempo ne sembra totalmente estranea. Si tratta di mondi irrazionali, privi di giudizi morali nonostante ciò che possono rappresentare. Scaturiti da un inconscio costantemente sottomesso al Super-Io freudiano[125] – ovvero la ragione –, i sogni ne rappresentano delle valvole di sfogo. Così anche il cinema, in quanto forma di intrattenimento che segue gli stilemi del teatro greco antico, viene considerato uno strumento di sfogo delle pulsioni e dei sentimenti umani e per tale motivo quasi una cura catartica.

123 Nella condizione sociale chiamata *hikikomori*, ritenuta piuttosto grave in paesi come il Giappone.
124 Kerin OGG, "Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi", *Mechademia*, 5, 2010.
125 Il Super-Io è l'insieme di regolamentazioni scritte e morali che condizionano l'esistenza dell'uomo nella società e che costruiscono la sua struttura razionale, sempre vigile durante la veglia.

PERSONAGGI FEMMINILI

Altro tema ricorrente all'interno delle opere di Kon Satoshi sono i personaggi femminili come figure principali delle sue opere: può trattarsi di donne deboli e indifese oppure coraggiose e risolute, creature in fasce o spiriti femminili in corpi del sesso opposto (questi ultimi due esempi fanno riferimento a *Tokyo Godfathers,* opera qui non trattata), eppure al regista piace raccontare l'universo di quello che per anni è stato considerato il sesso debole. Una richiesta di spiegazione di tale costante scelta è stata così commentata da Kon: "*It's because female characters are easier to write. With a male character I can only see the bad aspects. Because I am a man I know very well what a male character is thinking. Even if he is supposed to be very cool, I can see this bad side of him. That makes it very difficult to create a male character. On the other hand, if you write a female protagonist, because it's the opposite sex and I don't know them the way I know a male, I can project my obsession onto the characters and expand the aspects I want to describe*"[126]. Come specificato da Maruyama Masao, nella delineazione dei protagonisti non si pensava mai a un personaggio femminile a priori. Tuttavia un'eroina, oltre a possedere un corpo più affascinante e aggraziato, può mostrare anche dei punti deboli che vengono plasmati durante il corso della storia, fino a diventare forte come un personaggio maschile. Il motivo per cui le opere di Kon sono sempre capeggiate da eroine è quindi spiegabile con la maggiore adeguatezza delle donne nel rappresentare un cambiamento e una crescita[127].

126 Tom MES, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnight Eye*, 11 febbraio 2002, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/, 28 settembre 2013.
127 Intervista privata concessa da Maruyama Masao, Tokyo, 27 giugno 2013.

A giudicare da queste parole sembrerebbe che la curiosità verso l'altro sesso spinga il regista a interrogarsi e fantasticare sulla natura di quel mondo, su cosa muova le donne, cosa le spinga, o sul loro pensiero. Questo giustificherebbe una simile varietà di personaggi femminili, mai ripetuti nel corso delle opere finora affrontate: in altre parole, Kon sembra non affidarsi a stereotipi appartenenti all'immaginario comune, bensì ne delinea il carattere basandosi su ciò che è manifesto e non tentando di studiarne la psicologia. Questo metodo di studio e rappresentazione potrebbero essere giudicati come superficiali o poco verosimili, tuttavia è proprio questa inafferrabilità dell'essere femminile a renderlo affascinante.

Nel corso della stessa intervista riguardo alla protagonista di *Sennen joyū*, il regista spiega che "*'Millennium Actor' sounds silly. The theme is a lady, an actress, who traverses one thousand years. It's like a time traveler. If I used a male character to do that, he would have been attached to each historical event or person. The film would lose the feeling of 'running through time'. So, the main character had to be a woman.*"[128] In quanto creature slegate dalla concretezza della Storia e dei luoghi, le donne hanno quindi la possibilità di viaggiare attraverso concetti astratti di spazio, tempo e sogni, senza venirne invischiate, ma anzi continuando a sognare. Assecondando le concezioni truffautiane, esse sono creature lunari, del vento, irrazionali anch'esse, per cui questi concetti sono il loro ambiente naturale.

All'opposto, la "pesante" logica e razionalità maschile lascerebbe l'uomo impigliato nei processi apparentemente caotici dei moti dello spirito e delle emozioni e forse anche per questo, le vittime dei sogni in *Paprika* sono

128 *Ibid.*

spesso uomini. Tuttavia, nelle opere qui analizzate gli uomini sono anche carnefici: la loro razionalità li porta ad avere sete di conoscenza e di potere sempre maggiore, come dei molteplici Faust che contrattano con Mefistofele il controllo sul mondo – Inui ne è un esempio calzante – oppure, più semplicemente, sulla donna[129]. In tal modo, l'equilibrio naturale viene spezzato, causando abbondanti straripamenti di irrazionalità, rappresentati da donne con la carriera interrotta come Rumi, personaggio che ribalta quindi la concezione della colpa; oppure donne in costante ricerca dell'amore, come Chiyoko; o ancora, donne come Atsuko che contro il predominio maschile disinnescano tutti i dispositivi di combattimento razionale e fanno invece ricorso alla loro natura femminile. Così facendo, la donna inghiotte letteralmente l'uomo, in un simbolico eterno guerreggiare per una supremazia che non può aver luogo senza creare squilibrio naturale, ristabilendo invece l'ordine e la pace.

Tutte le protagoniste di queste opere hanno quindi una spinta irrequieta che fa parte della loro natura ma che non può essere mostrata: per la loro salvezza in un mondo dominato da uomini, queste sono portate a dover giocare sovente il doppio ruolo del personaggio pubblico e di quello privato dei desideri e delle emozioni, rappresentato molto chiaramente con Atsuko e Paprika. Questo mondo emotivo dell'animo femminile, causa di irrequietezza e confusione quando soppresso, è allo stesso tempo l'elemento fondamentale per lo scioglimento delle trame.

SOGNO e REALTÀ

Sin dai tempi antichi, uomini e filosofi si sono interrogati sulla natura e le

129 Come ad esempio il manager di Mima o il marito di Chiyoko.

funzioni dell'attività onirica, proponendo nei secoli le più svariate considerazioni a riguardo. Anche la letteratura, il teatro e il cinema sono stati influenzati e ispirati dal tema del sogno, condividendone in parte la natura illusoria. La dottoressa Anna Li Vigni spiega come letteratura e sogno abbiano in comune il tema della credibilità: come nel romanzo crediamo incondizionatamente alle situazioni di cui leggiamo (vedi nota 116), così crediamo alla realtà di cui sogniamo, ingannandoci in senso cartesiano. Tale meccanismo di coinvolgimento fa identificare il lettore/spettatore col personaggio del romanzo o della commedia, facendolo vivere in una realtà che non è soltanto quella diurna, bensì anche onirica, oppure del romanzo[130].

È così che accade alle protagoniste delle pellicole finora analizzate, benché la condizione illusoria nel quale esse si trovano sia solo temporanea. Lo stesso spettatore vi si trova incastrato, coinvolto nelle emozioni che le protagoniste vivono, non solo nella realtà, ma anche nella fantasia. Kon commenta di volere che lo spettatore "*durante il film percepisse che non sono solo i fatti che accadono nella realtà a essere reali.*"[131] Abbiamo qui un'ulteriore conferma di quanto relativa possa essere la realtà, soprattutto quando filtrata dalla memoria o dai sogni, tra gli elementi meno razionali negli esseri umani.

A questo proposito, Tom Mes commenta per la rivista *Film Comment*, "*Memories, like dreams, become directly accessible environments for his*

130 Anna LI VIGNI in *Zettel. Filosofia in movimento. Sogno*, in Rai Edu FILOSOFIA, 29 maggio 2012, http://www.filosofia.rai.it/articoli/zettel-filosofia-in-movimento-sogno/15151/default.aspx.

131 NAGO, Sueko, intervista a Kon Satohi per *All About*, 10 settembre 2002, in http://allabout.co.jp/gm/gc/206089/2/, 26 dicembre 2013. Testo originale: "映画を通して「現実に起こっている事実だけがホンモノじゃない」ということを、感じ取ってもらえればいいですね。".

(di Kon, NdR) *protagonists to explore and get lost and found in*"[132]. Così capita a Fujiwara Chiyoko, che attraverso la rievocazione della propria vita si perde nella memoria di un'interminabile rincorsa del proprio sogno d'amore; come una seduta di psicanalisi attraverso il racconto dei propri sogni, qui sostituiti dai ricordi, la protagonista riesce a fare il punto e comprendere lo scopo della propria vita, nonché il suo vero desiderio.

La temporanea perdita di se stessi nei meandri dell'onirismo è data dal fatto che nel sogno non si ha la libertà assoluta, né si può controllarlo, soggiogati come si è alla potenza dell'inconscio. Tuttavia, neppure il sogno può controllare interamente l'individuo: attraverso l'esperienza all'interno di un mondo che ricrea quello reale, benché in maniera deformata, è possibile far emergere delle verità o delle paure inconfessate. Al contempo è possibile affrontarle e sconfiggerle, con conseguenze liberatorie per lo spirito. Una terapia catartica affrontata anche dal detective Konakawa, aiutato da Paprika a trasformarsi nell'eroe attivo delle sue avventure oniriche, immaginate come pellicole cinematografiche. Abbiamo dunque nuovamente l'intervento della finzione per ricreare situazioni reali; chiesto a Maruyama il motivo che portava Kon a mischiare sempre finzione e realtà, egli risponde che che in quanto creatore di *anime*, la natura di Kon non potesse che essere quella. Un *anime* non sarà mai come un documentario, nel quale si cerca di riprendere i fatti così come avvengono, ma li si ricrea come li si percepisce personalmente[133]. Tuttavia ciò è quello che succede con qualunque rappresentazione della realtà: essa sarà sempre

132 Tom MES, "Requiem for a dream", *Film Comment*, 43, 2, 2007, pag. 46.

133 Concetto confermato dallo stesso Kon, che riferisce come "*Les faits restent des faits, mais soumis à une subjectivité humaine, ils peuvent se transformer.*" nell'intervista contenuta nel sito *Catsuka*, 18 ottobre 2006, in http://www.catsuka.com/focuson/itw_satoshikon, 13 gennaio 2014.

filtrata e ricreata dalle nostre menti. Potrebbe trattarsi di un modo per rifuggire la realtà, una tecnica di protezione da parte della nostra mente, eppure la realtà non è mai una realtà "di per sé", quanto piuttosto una sua costante percezione da parte degli individui. Consapevole di ciò, Kon non aveva la presunzione di rappresentare la realtà, quanto piuttosto la sua percezione attraverso la visione dei vari personaggi, nonché la sua eco all'interno della società[134] – un esempio evidente lo si può riscontrare nella coralità dei personaggi di *Mōsō Dairinin* –.

In quanto rappresentazione creativa della realtà che ci circonda, il sogno può quindi essere visto anche come arte: analizzando il rapporto che intercorre tra questi due mondi, si possono riportare qui di seguito diverse considerazioni. La prima di esse è di Schopenhauer, secondo il quale vita e sogno sono pagine di uno stesso libro[135] e la differenza fra i due è il modo di sfogliarne le pagine: regolare e attento nella prima, irregolare e svogliato nella seconda. Tuttavia, queste due versioni della stessa realtà non sempre sono distinguibili con facilità, poiché creano quel classico *pout pourri* di reale e irreale che è ormai il consolidato marchio di fabbrica di Kon Satoshi. Nello specifico, i confini fra realtà e fantasia in *Paprika* sono labili e instabili e ciò permette ai personaggi delle azioni che a un occhio critico potrebbero apparire come incongruenze: Konakawa che attraverso un portale in internet entra fisicamente in un mondo che ricrea l'atmosfera di un sogno; oppure la stessa Paprika che vola tra i due mondi con disinvoltura e facilità, anche quando dovrebbe intervenire la fase di rito tramite l'utilizzo dell'apparecchio per la condivisione dei sogni.

134 Intervista privata concessa da Maruyama Masao, Tokyo, 27 giugno 2013.
135 Arthur SCHOPENHAUER, *Il mondo come volontà e rappresentazione,* Bari, Roma, Edizioni Laterza, 2004 (I ed. 1991)

La compresenza di illusione e realtà e il costante confluire dell'uno nell'altra, crea una ragnatela che impedisce una qualsivoglia possibilità di fuga per le protagoniste delle pellicole. Se infatti inizialmente si può pensare al sogno solamente come possibile via di scampo da una realtà crudele e opprimente[136], all'interno delle opere di Kon qui analizzate "*The fantasy worlds aren't empty escapism but joyous therapy for weary souls*"[137]. Tanto per Mima quanto per Chiyoko e Atsuko, l'essere delle sognatrici non viene quindi condannato, ma viene piuttosto considerato una catartica cura per poter scendere nel fondo delle proprie anime e dei propri desideri e capire finalmente chi sono e cosa vogliono. Il raggiungimento di tale consapevolezza, ottenuto attraverso prove dure e scontri anche fisici con le ombre del mondo onirico, permette alle tre protagoniste di risvegliarsi con una rinnovata forza e autocoscienza. Aprire quindi gli occhi su quel mondo che per lungo tempo è stato celato dietro a un'ingannevole e fittizia costruzione delle loro stesse fantasie[138], non è poi così spaventoso. Fanno da contrappunto le parole di Kon: "*When you are watching the film, you sometimes feel like losing yourself, in whichever world you are watching, real or virtual. But after going back and forth between the real world and the virtual world, you eventually find your own identity through your own powers. Nobody can help you do this. You are ultimately the only person who can truly find a place where you know you belong.*"[139]. Così come, assistendo a una rappresentazione della realtà – attraverso la visione di un film, un'opera teatrale, oppure la lettura di un

136 Si pensi inoltre all'anima in pena della donna in *Kanojo no omoide* e alla ragazzina protagonista di *Moso dairinin.*
137 Andrew OSMOND, *SATOSHI KON – The illusionist*, Berkley, Stone Bridge Press, 2009, pag. 114.
138 Per il tipo di tema affrontato non si può non citare il film di Alejandro Amenábar intitolato *Abre los ojos* (*Apri gli occhi*), 1997, da cui è stato tratto il remake *Vanilla Sky* (2001) diretto da Cameron Crowe.
139 *Perfect Blue*, intervista nei contenuti extra del DVD italiano rilasciato da Yamato Srl, 2005.

romanzo – potremmo acquisire un nuovo punto di vista sulla vita e sul modo di affrontarla, così il sogno è la “versione di prova” della vita, nella quale imparare ad affrontare quella reale. La separazione (in alcuni casi brusca) tra l’immagine delle protagoniste e la loro vera natura si risolve dunque con una definitiva riconciliazione. Il film è concluso, accendete le luci.

APPENDICE II

IMMAGINI

Immagine 1: Un ritratto del regista Kon Satoshi

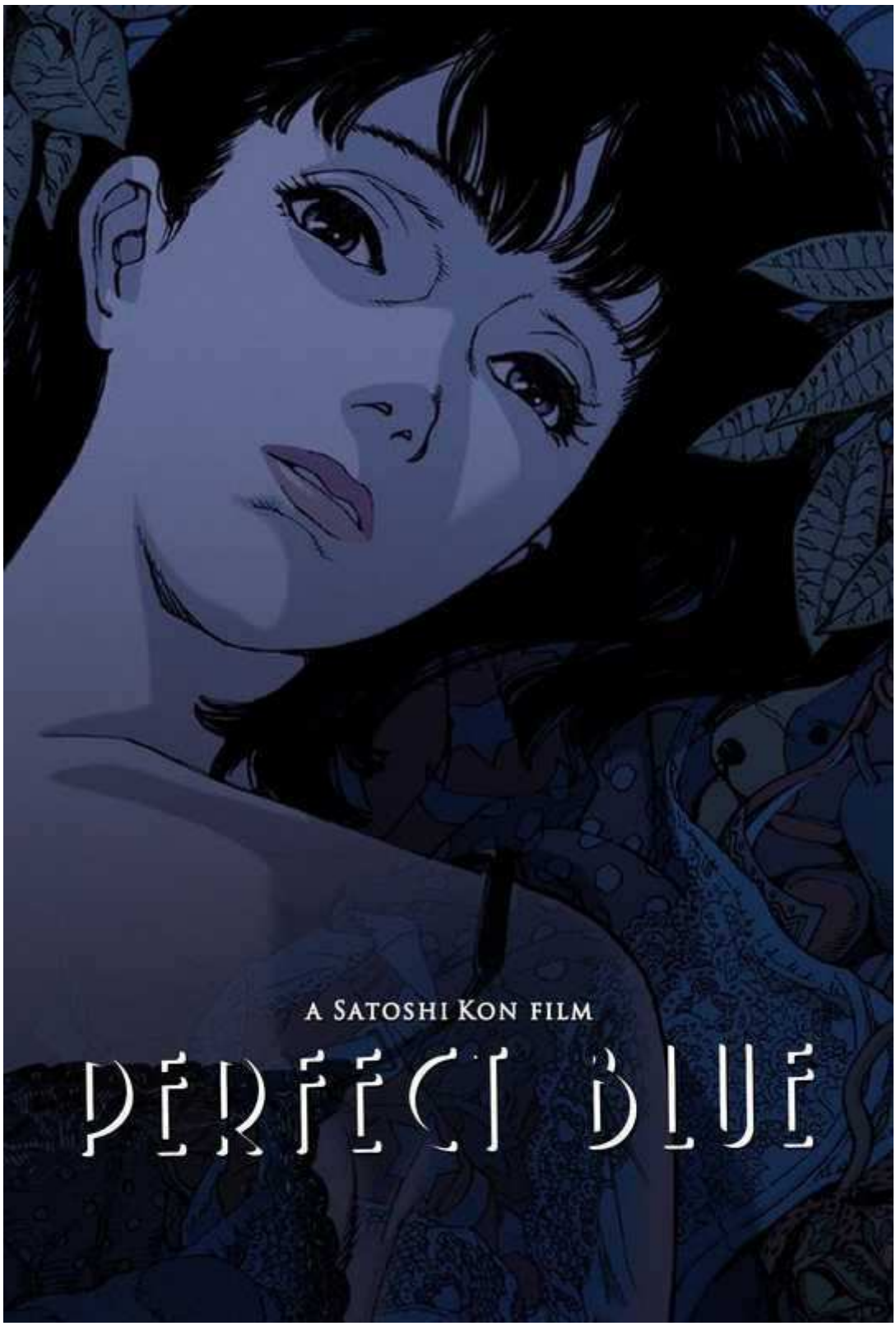

Immagine 2: Locandina di *Perfect Blue*.

Immagine 3*: Perfect Blue.* Me Mania, presunto *stalker* di Mima Kirigoe.

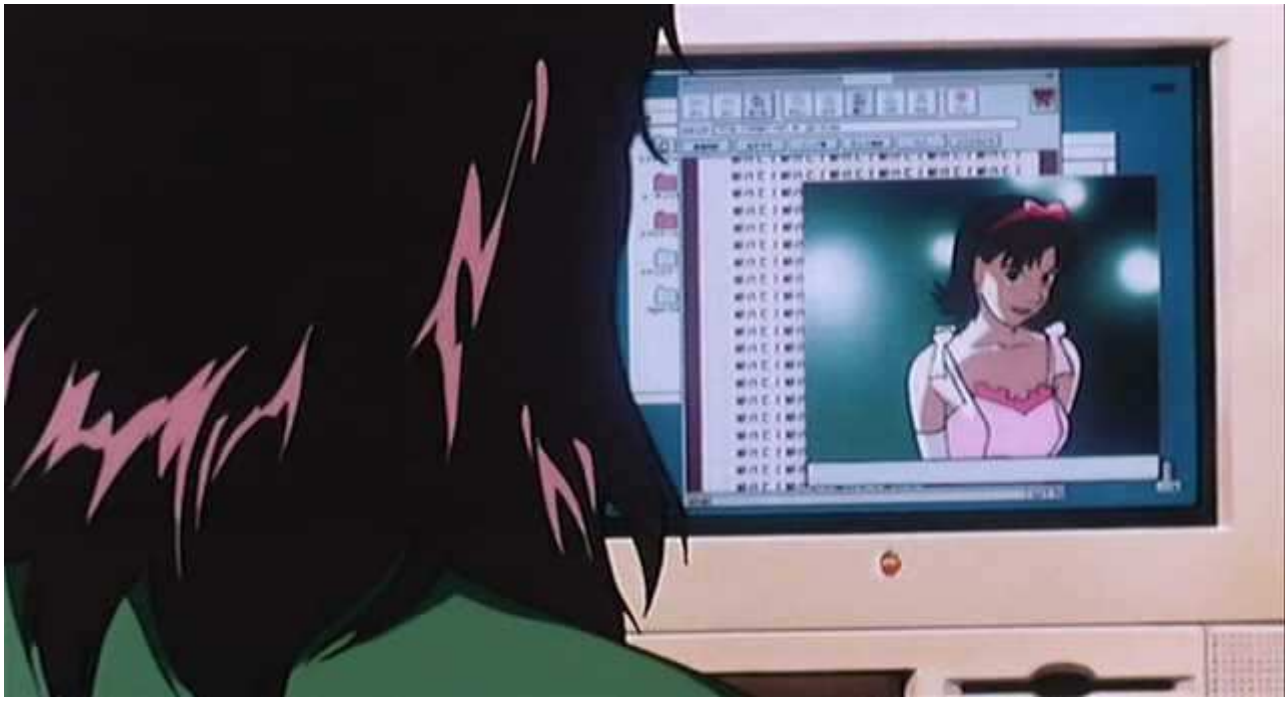

Immagine 4*: Perfect Blue.* Mima scopre l'esistenza di "La stanza di Mima", *blog* che riporta minuziose informazioni su di lei.

Immagine 5: *Perfect Blue.* La protagonista Mima, durante le riprese della scena di stupro.

Immagine 6*: Perfect Blue.* Mima e la sua immagine in verisione idol riflessa nello specchio.

Immagine 7: Lo sceneggiatore del *drama*, aggredito dallo *stalker* di Mima. Come le altre vittime, anche lui è stato privato degli occhi.

Immagine 8*: Perfect Blue.* Ormai convinta di essere Mima Rin, Rumi veste gli striminziti panni dell'*idol.*

Immagine 9: Locandina di *Sennen joyū*.

Immagine 10*: Sennen joyū.* L'inizio dell'intervista di Tachibana Gen'ya all'ex diva del cinema Fujiwara Chiyoko.

Immagine 11*: Sennen joyū.* Piano ravvicinato sul cumulo di riviste che parlano delle pellicole di cui Chiyoko è stata protagonista.

Immagine 12*: Sennen joyū.* L'oggetto attorno al quale ruotano le vicende dell'esistenza di Chiyoko.

Immagine 13*: Sennen joyū.* Un'immagine dell'anziana che non smetterà mai di tormentare la protagonista, ricordandole costantemente della maledizione della quale è vittima. Anatema reso più insistente dall'immagine della ruota, che ricorda lo scorrere del tempo riprendendo l'estetica utilizzata nel film *Muhomatsu no issho.*

Immagine 14*: Sennen joyū.* L'anziana Chiyoko rimira il proprio ritratto, lasciatole dall'amato pittore. Comparando quell'immagine al riflesso attuale si rende conto di non essere più la giovane e sognante fanciulla che lui conobbe.

Immagine 15*: Sennen joyū.* I molteplici ruoli interpretati dall'"Attrice del Millennio".

Immagine 16: Locandina di *Paprika.*

Immagine 17*: Paprika.* L'alter ego della protagonista, il cui nome dà il titolo alla pellicola, mostra la DC Mini, apparecchio per la condivisione dei sogni.

Immagine 18*: Paprika.* Il detective Konakawa mentre sogna, assistito da Paprika, di scappare da un oscuro nemico in vesti da Tarzan.

Immagine 19*: Paprika.* La dottoressa Chiba Atsuko e il mastodontico dottor Tokita, genio creatore della DC Mini.

Immagine 20*: Paprika.* Circondato da bambole e altri elementi che compongono l'allucinata parata, il dottor Shima è tra le prime vittime della dilagante psicosi generata dall'uso sconsiderato della DC Mini.

Immagine 21*: Paprika.* Altro particolare della psicotica parata, in cui studentesse liceali e businessman si trasformano in quello che forse è l'elemento che più li rappresenta.

Immagine 22*: Paprika.* Fase di trasformazione fra Atsuko e il suo alter ego.

Immagine 23: *Appendice – Media.* Eloquente immagine di Maromi, il personaggio *kawaii* della serie TV *Mōsō dairinin*, che tiene in scacco la popolazione, metaforicamente assopita nell'ipnosi mediatica.

Immagine 24: *Appendice – Media. Anche in Paprika troviamo cenni al mondo dei media: nei titoli di testa Paprika salta dai cartelloni pubblicitari allo schermo di un pc come fossero prolungamenti del sogno. Infatti, in questa pellicola viene costantemente suggerita una somiglianza fra internet e il mondo onirico, in quanto entrambi luoghi di sfogo dei desideri repressi.*

Immagine 25*: Appendice – Cinema.* Indossando occhiali da sole e berretto, evidente omaggio al maestro Kurosawa, un Konakawa in versione appassionato di cinema spiega i segreti della settima arte all'interessata Paprika.

Immagine 26*: Appendice – Specchio.* All'interno delle opere di Kon, lo specchio ha molteplici funzioni. Può rivelare ciò che è nascosto dietro una maschera di follia.

Immagine 27*: Appendice – Specchio.* Può rivelarsi un mezzo di dialogo fra due volti della stessa persona.

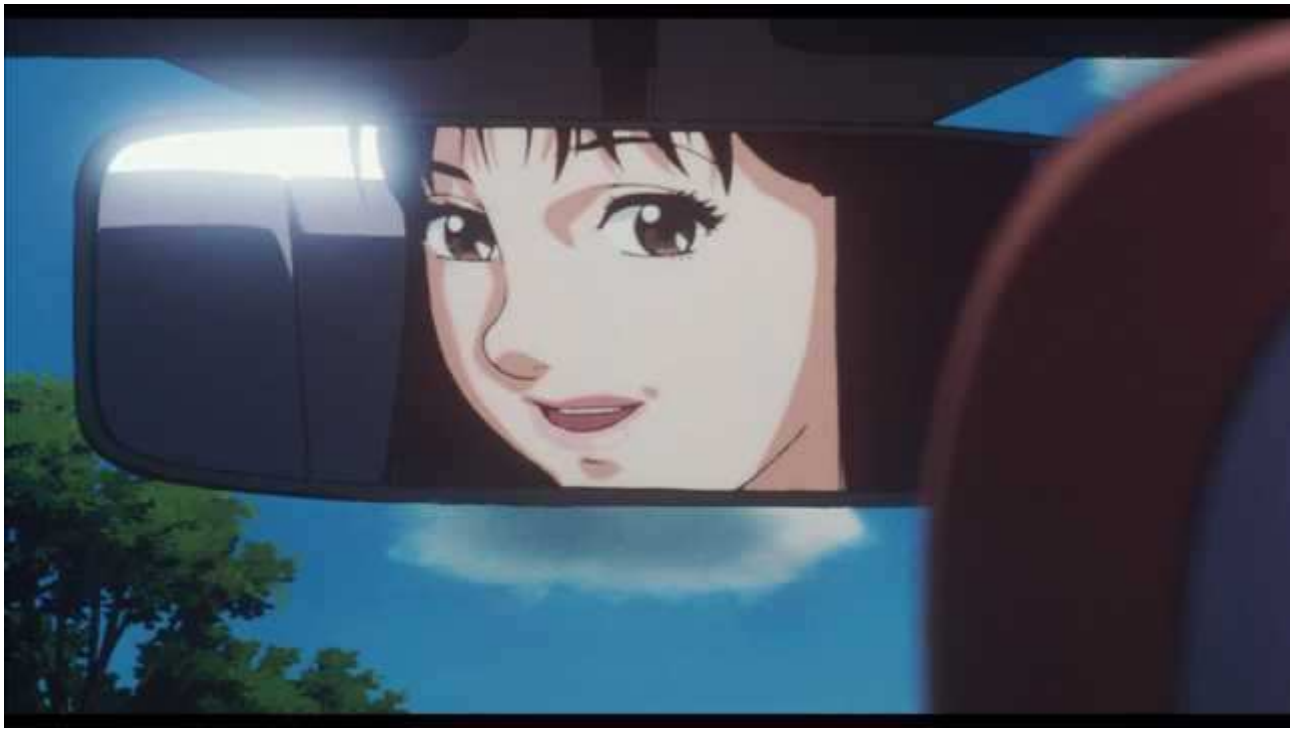

Immagine 28*: Appendice – Specchio.* O più semplicemente mostrare ciò che ci aspetteremmo di vedere: la nostra reale immagine.

Immagine 29: Una scherzosa immagine di Kon, mentre presenta le opere prodotte dalle sue mani e dalla sua originalità.

Immagine 30: Foto dell'incontro con Maruyama Masao, avvenuto il 27 giugno 2013.

Immagine 31: Maruyama con la produttrice Kusakabe Keiko.

Tutte le immagini qui riportate sono protette da copyright, così come segue:

Kon's Tone e Koffel per i ritratti di Kon Satoshi; Madhouse / Rex Entertainment Co., Ltd. / Manga Entertainment, Inc. per tutte le immagini di *Perfect Blue*; Chiyoko Committee per tutte le immagini di *Sennen joyū*; Kon Satoshi / Madhouse / Paranoia Agent Committee per tutte le immagini di *Mōsō dairinin*; Madhouse / Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc. per tutte le immagini di *Paprika*.

BIBLIOGRAFIA

AGUIAR, Bill, intervita a Satoshi Kon per il sito *TOKYOPOP*, 25 aprile 2007, in /http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html, 13 gennaio 2014.

ABRAMS, Simon, intervista a Satoshi Kon per il sito *Twitch*, 16 luglio 2008, in twitchfilm.com/2008/07/exclusive-interview-with-satoshi-kon.html, 17 aprile 2013.

AZZANO, Enrico, FONTANA, Andrea, TARÒ, Davide (a cura di), *Satoshi Kon – Il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il Foglio, 2009.

BUNNY CHAN, "Bambole Giapponesi e Ningyokuyo" in *Bunny Chan Monogatari*, 2012, http://www.bunnychan.it/racconti-e-leggende/bambole-giapponesi-e-ningyokuyo/, 13 dicembre 2013.

CAROLI, Rosa, GATTI, Francesco, *Storia del Giappone*, Roma, Biblioteca Universale Laterza, 2006.

CARONIA, Antonio, GALLO, Domenico, *Philip K. Dick la macchina della paranoia – enciclopedia dickiana*, Milano, Agenzia X, 2006, pag. 168.

CARROLL, Lewis, *Attraverso lo specchio* [*Through the Looking-Glass,*

and What Alice Found There], trad. di Alice Bianchi-Clark, Milano, Nuages, 2004.

CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen, *The anime enciclopedia – A guide to japanese animation since 1917 – ,* Berkley, California, Stone Bridge Press, 2001.

CORNOG, Martha, PERPER, Timothy, "Psychoanalytic Cyberpunk Midsummer-Night's Dreamtime: Kon Satoshi's Paprika", *Mechademia,* 4, 2009.

COULTER, Damon, "Funeral Rites festival for unwanted dolls" in *DEMOTIX*, 25 settembre 2009, in http://www.demotix.com/news/funeral-rites-festival-unwanted-dolls#media-148613, 27 dicembre 2013.

DICK, Philip K., *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni*, "Mutazioni", Milano, Giangiacomo Feltrinelli Editore, 1997 (ed. or. *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, 1978, 1985).

DOUGLAS, Edward, intervista a Kon Satoshi per il sito *Coming soon*, 22 maggio 2007, in www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=20417, 12 novembre 2013.

FERRARIS, Maurizio, "Zettel. Filosofia in movimento. Sogno", in *Rai*

Edu FILOSOFIA, 2012, http://www.filosofia.rai.it/articoli/zettel-filosofia-in-movimento-sogno/15151/default.aspx, 07 novembre 2013.

FIGAL, Gerald, "Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent", *Mechademia*, 5, 2010, pagg. 139-155.

FREUD, Sigmund, *L'interpretazione dei sogni*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997 (I ed. 1973).

FREUD, Sigmund, *L'Io e l'Es* [*Das Ich und das Es*], trad. di Cesare Musatti, Torino, Bollati Boringhieri, 1985 (I ed. 1976).

GONZALES, Ed, "Millennium Actress – Film Review" in *Slant Magazine*, 2003, www.slantmagazine.com/film/review/millennium-actress, 28 settembre 2013.

GRAY, Jason, intervista a Kon Satoshi per il sito *Midnight Eye*, 20 novembre 2006, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/, 26 novembre 2013.

HASEGAWA, Izumi, intervista a Kon Satoshi per *Hollywood News Wire*, 17 aprile 2007, in http://www.hollywoodnewswire.net/pubPages/interviews/specific.php?id=237, 26 dicembre 2013.

HIKAWA, Ryusuke, *Paprika Storyboard Book,* omaggio in *Paprika – Sognando un sogno*, confanetto DVD, Madhouse, Sony Pictures Entertainment, 2006.

JONES, Huw, “Satoshi Kon: October 12th, 1963 - August 24th, 2010” in *The House Next Door – Slant Magazine*, 2010, www.slantmagazine.com/house/2010/29/satoshi-kon-october-12th-1963-august-24th-2010, 22 ottobre 2013.

KON Satoshi, *Comments from interview with Dreamworks DVD producer,* in http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html, 28 settembre 2013.

KON Satoshi, Intervista per il sito *Perfect Blue*, 4 settembre 1998, in http://www.perfectblue.com/interview.html, 13 gennaio 2014.

KON, Satoshi, “Toriko”, in *Young Magazine*, Tokyo, Kōdansha, 1985.
今敏、「虜―とりこ―」、『週刊ヤングマガジン』、東京、講談社、1985.

LABERGE, Stephen, *Lucid Dreaming – A Concise Guide to Awakening in Your Dreams and in Your Life* – Boulder, CO, Sounds True, 2004.

MES, Tom, “Requiem for a dream”, *Film Comment*, 43, 2, 2007.

MES, Tom, intervista a Satoshi Kon per il sito *Midnight Eye*, 11 febbraio

2002, in www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/, 28 settembre 2013.

NAGO, Sueko, intervista a Kon Satohi per *All About*, 10 settembre 2002, in http://allabout.co.jp/gm/gc/206089/2/, 26 dicembre 2013.

NOVIELLI, Maria Roberta, *METAMORFOSI - Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Bologna, Epika Editori, 2010.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio Editori, 2001.

OGG, Kerin, "Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi", *Mechademia*, 5, 2010.

OSMOND, Andrew, *SATOSHI KON – The illusionist*, Berkley, Stone Bridge Press, 2009.

ŌTOMO Katsuhiro, *Akira*, Tokyo, Kōdansha, 1982.
大友克洋、『アキラ』、東京、講談社、1982.

ŌTOMO Katsuhiro, NOBUMOTO Keiko, *Wārudo apātomento horā* (soggetto di KON Satoshi), Tokyo, 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.

RAMBELLI, Fabio, *Buddhist materiality: a cultural history of objects in Japanese Buddhism*, Redwood City, CA, Stanford University Press, 2007.

SASAKI, Tsutomu, *Kon Satoshi anime zenshigoto,* Tokyo, Kabushikigaisha G.B., 2011.
佐々木努、『今敏アニメ全仕事』、東京、株式会社G.B.、2011.

SAVLOV, Marc, "Millennium Actress – Film Calendar" in *The Austin Chronicles*, 2003, www.austinchronicle.com/calendar/film/2003-10-21/181894/, 26 settembre 2013.

SAVLOV, Marc, "Paprika – Film Calendar" in *The Austin Chronicles*, 2007, www.austinchronicle.com/calendar/film/2007-07-20/503764/, 26 settembre 2013.

SAVLOV, Marc, "Perfect Blue – Film Calendar" in *The Austin Chronicles*, 1999, www.austinchronicle.com/calendar/film/1999-11-12/140006/, 26 settembre 2013.

SCHOPENHAUER, Arthur, *Il mondo come volontà e rappresentazione,* Bari, Roma, Edizioni Laterza, 2004 (I ed. 1991).

SCHREIB, Richard, "MEMORIES – Memorizu" in *MORIA – Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review,* 2013,

moria.co.nz/sciencefiction/memories.htm, 26 settembre 2013.

SCHREIB, Richard, “MILLENNIUM ACTRESS – Sennen Joyou” in *MORIA – Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review,* 2010, moria.co.nz/fantasy/millenniumactress.htm, 26 settembre 2013.

SHAVIRO, Steven, “Paprika”, in *The Pinocchio Theory*, 2007, www.shaviro.com/Blog/?p=587, 05 novembre 2013.

THOMAS, LeSean, in *Again*, giugno 2013, in http://leseanthomas.tumblr.com/post/49872807142/darren-aronofsky-copied-the-crap-out-of-satoshi, 20 gennaio 2014.

TSUTSUI Yasutaka, *Paprika*, Tokyo , Chūōkōron-shinsha, 1993.
筒井康隆、『パプリカ』、 東京、中央公論新社、1993.

TRUONG, Anh-Hoa, intervista a Kon Satoshi contenuta nel sito *Catsuka*, 18 ottobre 2006, in http://www.catsuka.com/focuson/itw_satoshikon, 13 gennaio 2014.

TSUTSUI Yasutaka, *Toki o kakeru shōjo*, Tokyo, Kadokawa Shoten, 1967.
筒井康隆、『時をかける少女』、 東京、角川書店、1967.

VENTURINI, Riccardo, *Ri-Legature buddhiste,* Roma, Edizioni Universitarie Romane, 2010, pagg. 310-311.

FILMOGRAFIA

Akira, 1988, Ōtomo Katsuhiro.
『アキラ』、1988、大友克洋.

Bishōjo senshi sērā mūn (*Sailor Moon*, serie animata)*,* 1992-1997, Takeuchi Naoko.
『美少女戦士セーラームーン』（アニメ）、1992－1997、武内直子.

Black Swan, 2010, Darren Aronofsky.

Dead of Night (*Incubi Notturni*), 1945, Alberto Cavalcanti, Charles Crichton, Basil Dearden, Robert Hamer.

Gojira (*Godzilla*)*,* 1954, Honda Ishirō.
『ゴジラ』、1954、本多猪四郎.

Inception, 2010, Christopher Nolan.

Insomnia, 2002, Christopher Nolan.

Ju-on, 2000, Shimizu Takashi.
『呪怨』、2000、清水崇.

Kanojo no omoide (*Magnetic Rose*), in *Memorīzu* (*Memories*), 1995, MORIMOTO Kōji, OKAMURA Tensai, ŌTOMO Katsuhiro.
「彼女の思い出」、『メモリーズ』、1995、森本晃司、岡村天斎、大友克洋.

Kumonosujō (*Il trono di sangue*), 1957, Kurosawa Akira.
『蜘蛛巣城』、1957、黒沢明.

Kyandi Kyandi (*Candy Candy,* serie animata), 1976-1979, Igarashi Yumiko, Mizuki Kyōko.
『キャンディ・キャンディ』（アニメ）、1976－1979、いがらしゆみこ、水木杏子.

Letter from an Unknown Woman (*Lettera da una sconosciuta*), 1948, Max Ophüls.

L'histoire d'Adèle H. (*Adele H. - Una storia d'amore*)*,* 1975, François Truffaut.

Majingā Z (*Mazinga Z*, serie animata)*,* 1972-74, Nagai Gō.
『マジンガーZ』（アニメ）、1972－74、永井豪.

Memento, 2000, Christopher Nolan.

Muhomatsu no isshō (*L'uomo del riksciò*), 1958, Inagaki Hiroshi.
『無法松の一生』、1958、稲垣浩.

Ohayō (*Good Morning*), 2007, Oshii Mamoru, Shinkai Makoto.
『オハヨウ』、2007、押井守、新海誠.

Patlabor 2 - The Movie, 1993, Oshii Mamoru.
『機動警察パトレイバー 2 The Movie』、1993、押井守.

Ring, 1998, Nakata Hideo.
『リング』、1998、中田秀夫.

Rōjin Z, 1991, Kitakubo Hiroyuki.
『老人Z』、1991、北久保弘之.

Roman Holiday (*Vacanze Romane*), 1953, William Wyler.

Sen to Chihiro no kamikakushi (*La città incantata*), 2002, Miyazaki Hayao.
『千と千尋の神隠し』、2002、宮崎駿.

Shin seiki evangerion (*Neon Genesis Evangelion NGE*, serie animata), 1995-96, Anno Hideaki.

『新世紀エヴァンゲリオン』（アニメ）、1995-96、庵野秀明.

Slaughterhouse Five (*Mattatoio 5*), 1972, George Roy Hill.

Sūpā sentai shirīzu (*Super Squadra*), 1975 - , Ishinomori Shotarō.
『スーパー戦隊シリーズ』、1975ー、石ノ森 章太郎.

The Greatest Show on Earth (*Il più grande spettacolo del mondo*), 1952, Cecil B. DeMille.

The silence of the Lambs (*Il silenzio degli innocenti*), 1991, Jonathan Demme.

Toki o kakeru shōjo (*La ragazza che saltava nel tempo*), 2006, Hosoda Mamoru.
『時をかける少女』、2006、細田守.

Wārudo Apātomento Horā (*World Apartment Horror*), 1990, Ōtomo Katsuhiro.
『ワールドアパートメントホラー』、1990、大友克洋.

Yume nara samete (*Se è un sogno, svegliatemi*), 2002, Satō Toshiki.
『夢なら覚めて』、2002、サトウトシキ.

ELENCO OPERE DI KON

Perfect Blue

Titolo originale: Pāfekuto Burū (『パーフェクトブルー』).

Anno: 1997.

Durata: 81 minuti.

Regia: Kon Satoshi.

Soggetto: Takeuchi Yoshikazu.

Sceneggiatura: Murai Sadayuki.

Art Director: Ike Nobutaka.

Character Design: Hamazu Hideki, Kon Satoshi (su un'idea di Eguchi Hisashi).

Fotografia: Shirai Hisao.

Musiche: Ikumi Masahiro (OFFICE 93).

Casa di animazione: Madhouse.

Casa di produzione: Rex Entertainment.

Produttore esecutivo: Kanda Kōshirō, Tsurumi Tadakazu.

Doppiatori: Iwao Junko, Matsumoto Rika, Tsuji Shinpachi, Okura Masaaki.

Millennium Actress

Titolo originale: Sennen joyū (『千年女優』).

Anno: 2002.

Durata: 87 minuti.

Regia: Kon Satoshi.

Soggetto: Kon Satoshi.

Sceneggiatura: Kon Satoshi, Murai Sadayuki.

Art Director: Ike Nobutaka.

Character Design: Kon Satoshi, Honda Takeshi.

Fotografia: Shirai Hisao.

Musiche: Hirasawa Susumu.

Casa di animazione: Madhouse.

Casa di produzione: Chiyoko Committee.

Produttore esecutivo: Maki Tarō.

Doppiatori: Shōji Miyoko, Koyama Mami, Orikasa Fumiko, Izuka Shōzō, Shōko Tsuda.

Tokyo Godfathers

Titolo originale: Tōkyō Goddofāzāzu (『*東京ゴッドファーザーズ*』).

Anno: 2003.

Durata: 92 minuti.

Regia: Kon Satoshi, Furuya Shōgo.

Soggetto: Kon Satoshi.

Sceneggiatura: Kon Satoshi, Nobumoto Keiko.

Art Director: Ike Nobutaka.

Character Design: Kon Satoshi, Konishi Kenichi.

Fotografia: Sugai Katsutoshi.

Musiche: Suzuki Keiichi, Moonriders.

Casa di animazione: Madhouse.

Casa di produzione: Tokyo Godfathers Committee.

Produttore esecutivo: Kobayashi Shinichi, Takiyama Masao, Maki Tarō.
Doppiatori: Emori Toru, Umegaki Yoshiaki, Okamoto Aya, Izuka Shōzō.

Paranoia Agent (serie TV animata)
Titolo originale: Mōsō dairinin (『妄想代理人』).
Anno: 2004.
Durata: 13 episodi, 23 minuti ciascuno.
Regia: Kon Satoshi (nei *credits* come regista generale, ma di fatto regista del solo episodo 13).
Soggetto: Kon Satoshi.
Sceneggiatura: Minakami Seishi, Yoshino Tomomi.
Art Director: Ike Nobutaka.
Character Design: Ando Masashi,
Fotografia: Sugai Katsutoshi.
Musiche: Hirasawa Susumu.
Casa di animazione: Madhouse.
Casa di produzione: Paranoia Agent Committee.
Produttore esecutivo: Omura Eiji, Sezaki Iwao, Kobayashi Shinichi, Shiina Tamotsu, Kobayashi Yosuke.
Doppiatori: Nōtō Mamiko, Sakaguchi Daisuke, Momoi Haruko, Tsumura Makoto, Nakajima Toshihiko, Seki Toshihiko.

Paprika – Sognando un sogno
Titolo originale: Papurika (『パプリカ』).
Anno: 2006.

Durata: 90 minuti.

Regia: Kon Satoshi.

Soggetto: Tsutsui Yasutaka.

Sceneggiatura: Kon Satoshi, Seishi MInakami.

Art Director: Ike Nobutaka.

Character Design: Ando Masashi.

Fotografia: Katō Michiya.

Musiche: Hirasawa Susumu.

Casa di animazione: Madhouse.

Casa di produzione: Paprika Film Partners, Sony Pictures Entertainment.

Produttore esecutivo: Maruta Jungo, Takiyama Masao.

Doppiatori: Hayashibara Megumi, Furuya Toru, Ōtsuka Akio, Emori Toru, Hori Katsunosuke, Yamadera Koichi.

Yumemiru kikai (incompiuto)

Titolo originale: Yumemiru kikai (『夢みる機械』).

Anno: –

Durata: –

Regia: Kon Satoshi, Itazu Yoshimi.

Soggetto: Kon Satoshi.

Sceneggiatura: Kon Satoshi.

Art Director: –

Character Design: –

Fotografia: Itoso Kenji.

Musiche: Hirasawa Susumu.

Casa di animazione: Madhouse.

Casa di produzione: –

Produttore esecutivo: Maruyama Masao, Matsuo Ryōichirō.

Doppiatori*:* –

RINGRAZIAMENTI

Vorrei innanzitutto ringraziare la professoressa Novielli, per avermi strigliata e stimolata ogni volta che avevo delle incertezze, per aver sempre creduto nelle mie capacità e per essere sopravvissuta alla lettura della tesi.

Altrettanta gratitudine alla produttrice Kusakabe Keiko, per essersi prodigata nel darmi l'opportunità di incontrare Maruyama Masao e per aver sopportato i miei egoismi.

Un ulteriore ringraziamento allo stesso Maruyama Masao, per la pazienza avuta durante la lunga e difficile intervista, nonché per l'importante contributo offerto alla tesi.

Ringrazio inoltre la mia famiglia, per avermi sempre appoggiata nella scelta di studiare giapponese e avermi permesso di concludere il periodo universitario con la splendida esperienza di un anno all'estero. In particolare i miei genitori, per essermi venuti a trovare durante le vacanze ed aver così compreso un po' di più il mio amore per il Giappone. Un grazie speciale anche a mia sorella Giovanna, per avermi detto che andrà tutto bene.

Un immenso grazie va a Fabiano, per il suo incondizionato amore, appoggio, sostegno in tutto ciò che ho fatto e che faccio, nonché per l'infinita pazienza nel lungo e difficile periodo di separazione.

Ringrazio infine tutte le persone che mi hanno consigliata, appoggiata e che hanno ascoltato i miei eterni soliloqui sul cinema e tutte le persone che ho incontrato e con le quali ho condiviso l'irripetibile esperienza universitaria, sia alla Ca' Foscari che alla Waseda di Tokyo. Nello specifico a Saori e Masashi per la correzione dell'introduzione, nonché a Silvia, per l'aiuto che mi ha sempre generosamente offerto.

Febbraio 2014