Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa Mediterranea

Tesi di Laurea

Miyazaki Hayao e la rappresentazione di mondi alternativi attraverso l'animazione

Relatrice/Relatore
Ch. Prof. Toshio Miyake

Correlatrice/Correlatore
Ch. Prof. Eugenio De Angelis

Laureanda/Laureando
Giulia Iannantuono
Matricola 894769

Anno Accademico
2023/2024

要旨

宮崎駿は間違いなくアニメーション映画界で最も愛されている監督の一人である。彼は、現代のメディア制作のありがちな喧騒から離れ、穏やかで素敵な感覚を呼び起こす漫画映画を制作してきた。この独特の美学こそは、宮崎がどのようにアニメーションを通して観客を魅了したかを調べるきっかけになった。そのため、この論文は、宮崎がどのような芸術的な表現を選択することで、自分の特別な世界観を伝えられることができたのかを探られている。

メディア研究者の長谷正人(2004)が言った通り、宮崎駿作品に関する分析の多くは二つの主要なアプローチに分けられる。一つ目は、作品の中から彼の思想やメッセージを解読しようとするものである。しかし、特に国際的な範囲において、このようなアプローチで文化主義的、本質主義的、オリエンタリズム的な視点や結論ももたらす場合は多くになった。その結果は彼の漫画映画が日本文化やその価値観と関係にある作品としてのみ見なされてきてしまった。それに対して、二つ目は宮崎の作品の娯楽価値に着目し、アニメーション技術や動く映像を通して視覚的に魅力的なシーンを作り出す能力に集中するアプローチである。しかし、漫画映画のテクニックや物質性だけに集中するのも限界があると思う。そのため、本論文では、宮崎の作品の複雑さを単純化することを避け、表層の娯楽と深層に読み取られるべき思想という二元論を克服するように、この二つの視点を批判力で統合してほしい。つまり、この研究の目的は、『風の谷のナウシカ』から『君たちはどう生きるか』までそれぞれの漫画映画の分析で宮崎監督がアニメの表層的な映像表現に、どのような芸術的テクニックを通して自分の世界観を伝えたのかを明らかにすることである。

本論文では、表象とその帰結、媒体としての映画やアニメーションの強さなどのメディア研究に関連する概念を考察することで、宮崎監督の映画制作を視覚的に分析されている。この点で、マイケル・ニューマン（2022）、ブライアン・オットとロバート・マック（2020）、ジアウディン・ヴァン・ルーン・サルダー（2015）、ガイア・ジュリアーニ（2016）、トーマス・ラマール（2009）といった研究者の貢献が特に重要である。このような研究は、作者の現実の見方を深めるために、『出発

点 1979～1996』や『折り返し点 1997～2008』に掲載された伝記やインタビューなど彼の人物像に関連する資料の利用で補完されている。

宮崎監督は常に心を開いた人なので、人間、動物、超自然的な存在、自然環境の協力と共存が自分のユートピアの基盤となり、幻想的でオルタナティブな世界を好んできた。この理想をどのように作品に表現することにしたのか、そしてそれが時代とともにどのように変化してきたのかをはっきりわかるために、この論文を 4 つの主要テーマに分けられた。

第一章では、宮崎駿の幻想的でオルタナティブな設定を紹介し、アニマティズムを通して、いかに観客がこのような世界を支配しようとすることなく、観察し、探求するように誘われているかを分析したいと思う。これは、宮崎のアニメーションを区別し、視覚的に理解するためだけでなく、作品制作においてアニメーションがどれほど大きな比重を占めるかも認識するためである。

第二章では自然と技術の視覚的分析に焦点を当て、この二つの分野が互いに、そして人間とどのように関係しているのかを考察されている。さらに、有機的な世界と無機的な世界の間に新たな関係に導くことができる「機械」の仲介的役割について紹介されている。

次の章では、人間がどのように生き、周囲の環境とどのように関わっているかに目を移す。つまり、アニメーションを通して、宮崎が誰をどのように可視化するのかに焦点を当て、特に少女像、その役割、そしてその革新的な表現を分析したいと思う。この話題に関する専門家たちの解釈は異なり、時には食い違うこともある。ある研究者にとっては表現の選択によって強く自立した少女たちが生まれ、もはや男性主人公の褒美ではなくなっているのである。その一方で、それにもかかわらず少女たちは新しい性役割につかせているのだと考えてる研究者もいる。

最後に、オーム、トトロ、カオナシといった怪物、さらに様々な主人公が成長の冒険に直面する変身や幻想的な並行世界といった超自然的の役割について分析されている。

Sommario

Introduzione **5**
1. Un connubio di animazione tradizionale e digitale **9**
1.1. Un mondo alternativo 9
1.2. Animazione, tra cinematismo e animetismo 12
1.3. Prima fase: esplorare attraverso una lente animetica 17
1.4. Seconda fase: animetismo e computer grafica 26
1.5. Tra fantastico e realtà: la luce in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* 38
2. Piante, macchine ed esseri umani: una nuova relazione con il mondo **45**
2.1. Luoghi ricoperti di piante: tensione tra tecnologia e mondo naturale 45
2.2. Macchine come *medium* per una nuova relazione con il mondo 55
3. Convivere idealmente in un nuovo mondo **64**
3.1. La visibilizzazione delle comparse 64
3.2. Una ragazza differentemente tecnologica 67
3.3. Il costo dell'amore è la perdita della propria magia 73
3.4. L'esistenza alternativa delle ragazze nell'estetica di Miyazaki 81
4. Il ruolo della magia nell'universo di Miyazaki **89**
4.1. Un viaggio in un mondo fantastico 89
4.2. Mostri ed esseri soprannaturali 97
4.3. La maledizione e la metamorfosi come opportunità di cambiamento 106
4.4. Un polimorfismo contro-essenzialista 112
Conclusione **114**
Riferimenti Bibliografici **117**

Introduzione

Miyazaki Hayao è certamente uno dei registi più amati e influenti nel cinema d'animazione, apprezzato e riconosciuto globalmente da tutte le fasce d'età. Sin dagli esordi è riuscito a catturare il pubblico grazie alla cura dei suoi disegni, alle scene da sogno, alla musica coinvolgente, alla differente caratterizzazione dei personaggi e alla complessità delle tematiche proposte. Il regista ha creato una serie di lungometraggi di altissima qualità e senza tempo, in grado di suscitare una delicata e cullante meraviglia, cercando di discostarsi dalla sovrabbondante e invadente baraonda, spesso legata a molte altre forme di intrattenimento moderno. Probabilmente è proprio quest'ultimo punto che mi ha sempre affascinato e che, in questa sede, mi ha spinto ad indagare attraverso quali espedienti tecnici e artistici sia riuscito ad incantare instancabilmente i suoi spettatori per tutta la sua carriera, che si estende per oltre cinquant'anni. Attraverso questo elaborato vorrei, dunque, approfondire in che modo, nell'animazione di Miyazaki, determinate scelte stilistiche e di rappresentazione siano più o meno funzionali a trasmettere la sua particolare visione del mondo. L'obiettivo non è tanto quello di analizzare il significato e i messaggi che stanno dietro alle produzioni Studio Ghibli; il testo mediatico, di fatto, è polisemico, ovvero, non è singolo e senza tempo, ma è aperto a molte interpretazioni. Per il medesimo motivo, l'intento non è nemmeno specificatamente quello di esaminare le intenzioni dell'autore, poiché, ancora una volta, questo ridurrebbe la complessità delle opere di Miyazaki ad un'analisi del paratesto, distogliendo lo sguardo dalle opere in questione.

Come afferma lo studioso di *media studies* Hase Masato (2004)[1], la maggior parte delle analisi condotte sulle opere di Miyazaki possono essere suddivise secondo due macro-approcci. Il primo riguarda l'analisi del pensiero dell'autore e nel messaggio intrinseco e profondo dell'opera, che talvolta, soprattutto in ambito internazionale, è sfociata in prospettive e conclusioni culturaliste, essenzialiste e orientaliste, il che ha portato a vedere i suoi prodotti come indissolubilmente legati alla cultura giapponese e ai suoi

[1] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -" 「アニメーションという理想ー宮崎駿試論ー」 (Gli ideali dell'animazione – saggio su Miyazaki Hayao), *Waseda Daigaku daigakuin bungaku kenkyūka kiyō, dai ichi bunsatsu tetsugaku tōyōtetsugaku shinrigaku shakaigaku kyōikugaku*, 2004, 50, pp. 83-86.

valori. Un secondo approccio, al contrario, si concentra sul valore delle opere di Miyazaki in quanto prodotti di intrattenimento, soffermandosi, dunque, sulle tecniche di animazione del regista e sulle sue abilità nel creare scene visivamente accattivanti attraverso le immagini in movimento. Nonostante il secondo approccio sia più vicino allo studio dei media, trovo che una sintesi critica di entrambi i punti di vista possa essere utile per evitare semplificazioni e valorizzare la complessità delle opere di Miyazaki e della sua personale visione del mondo. Cercando di superare questo dualismo di intrattenimento in superficie e idee da leggere in profondità, vorrei porre l'accento sul testo mediatico e sulle scelte stilistiche di animazione che il regista ha ritenuto funzionali e adeguate ai temi e alla rappresentazione del mondo proposti. Per "rappresentazione", in questa sede, si intende un riflesso costruito della realtà, un susseguirsi di decisioni, come ad esempio di visibilizzazione e invisibilizzazione, che possono produrre immagini e renderle più o meno naturali all'occhio dello spettatore[2]. In sostanza, dunque, vorrei analizzare che tipo di realtà sia stata costruita, attraverso quali espedienti artistici, e come sia stata accolta dalla critica giapponese e internazionale. Considerando che la produzione cinematografica di Miyazaki si estende per oltre cinquant'anni l'obiettivo sarà anche quello di evidenziare la continuità e gli eventuali cambiamenti di tecniche, stile e rappresentazione, analizzando singolarmente i suoi lungometraggi, da *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento, 1984) a *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* 君たちはどう生きるか (Il ragazzo e l'airone, 2023).

Nel corso della tesi condurrò un'analisi visuale considerando concetti legati allo studio dei media, come la rappresentazione, le sue conseguenze, e le potenzialità dei film d'animazione in quanto *medium*. Di particolare rilevanza, a questo proposito, saranno i contributi di studiosi quali Michael Newman (2022), Brian Ott e Robert Mack (2020), Ziauddin-Van Loon Sardar (2015), Gaia Giuliani (2016) e Thomas Lamarre (2009). A questi studi affiancherò il ricorso a fonti legate alla figura dell'autore, tra cui, in particolare, biografie e interviste presenti in *Shuppatsuten 1979-1996*『出発点 1979～1996』(Punto di partenza 1979-1996) e in *Orikaeshiten 1997-2008*『折り返し点 1997～2008』(Punto di svolta 1997-2008), per approfondire la sua visione della realtà.

---

[2] Michael Z. NEWMAN, *The Media Studies Toolkit*, New York, Routledge, 2022, pp. 80-86.

Fin dagli esordi cosmopolita, Miyazaki ha sempre prediletto mondi immaginari e alternativi, in cui collaborazione e convivenza tra esseri umani, animali, esseri soprannaturali e ambiente naturale risultano essere l'utopia di fondo. Per esaminare come abbia deciso di rappresentare questo ideale nelle sue opere, ed eventualmente come sia cambiato nel tempo, suddividerò la tesi in quattro tematiche principali.

Nel primo capitolo introdurrò le ambientazioni fantasiose e alternative in cui si svolgono le avventure di Miyazaki, analizzando attraverso quali scelte di animazione inviti gli spettatori a osservare ed esplorare i suoi mondi. Un'attenzione particolare, dunque, sarà riservata a nozioni teoriche e pratiche sull'animazione, come la sua nascita, il suo funzionamento in quanto *medium* e le principali prospettive di percezione associate all'*animation stand*, come il cinematismo e l'animetismo. Questo non solo per distinguere e comprendere visivamente le tecniche alternative proposte da Miyazaki, ma anche per riconoscere quanto peso possa esercitare l'animazione nella creazione di un'opera. L'analisi visuale della sua produzione cinematografica sarà fatta non solo tenendo conto delle singolari teorie del *medium* sviluppate da Thomas Lamarre (2009), ma anche dell'integrazione graduale della computer grafica nella caratteristica animazione di Miyazaki.

Nei capitoli successivi, invece, cercherò di analizzare i vari elementi organici e inorganici che costituiscono i suoi mondi e di evidenziare come siano stati rappresentati secondo il suo particolare punto di vista.

Nel secondo capitolo, grazie ai lavori di Thomas Lamarre (2009) e Hase Masato (2004), mi concentrerò sull'analisi visuale della natura e della tecnologia, e di come queste due sfere si relazionino fra di loro e con l'essere umano. Sarà, inoltre, preso in considerazione il ruolo mediatore della "macchina", attraverso il quale, data l'innovativa raffigurazione proposta da Miyazaki, risulta possibile sviluppare un nuovo rapporto tra mondo organico e inorganico.

Nel capitolo successivo sposterò l'attenzione sulle persone, su come vivono e come interagiscono con ciò che le circonda. Vorrei, dunque, soffermarmi su chi e come venga reso visibile attraverso l'animazione, analizzando in particolare la figura della *shōjo* 少女, il suo ruolo e l'importanza legata alla sua rappresentazione innovativa. Le interpretazioni degli specialisti su questo argomento sono numerose e, talvolta, discordanti: se per alcuni studiosi le scelte di rappresentazione hanno creato ragazze forti e indipendenti, non più

giovani da salvare o premi per i protagonisti di sesso maschile, come sostenuto da Thomas Lamarre (2009), per altri, come Helen McCarthy (2017), risultano comunque intrappolate in nuovi ruoli di genere.

Infine, partendo dallo studio condotto da Miyake Toshio (2014), cercherò di analizzare il ruolo dei mostri, come gli ohm オーム, Totoro トトロ o Kaonashi カオナシ, e, più in generale, del magico, come la metamorfosi o i mondi fantastici e paralleli in cui i vari protagonisti devono affrontare un'avventura formativa.

1. Un connubio di animazione tradizionale e digitale

1.1. Un mondo alternativo

Miyazaki Hayao 宮崎駿 (1941-), co-fondatore dello Studio Ghibli (1985) insieme a Takahata Isao 高畑勲 (1935-2018), è certamente uno degli esponenti più amati e influenti nel cinema d'animazione, apprezzato e riconosciuto globalmente da tutte le fasce d'età. La sua figura non si limita esclusivamente a quella di regista, un ruolo che prevede il coordinamento dello staff di produzione sulla base della sua visione personale[1], ma si estende anche a quello di soggettista, sceneggiatore e animatore, mostrando una elasticità creativa non indifferente. Sin dagli esordi è riuscito a catturare il pubblico non solo attraverso la cura dei suoi disegni, le scene da sogno e la musica coinvolgente, ma anche grazie alla differente caratterizzazione dei personaggi e alla complessità delle tematiche proposte: l'assenza di buoni e cattivi riconoscibili, di vincitori e vinti, a favore di storie che enfatizzano il valore intrinseco della vita e della sopravvivenza, sono solo alcuni dei tratti distintivi della sua produzione.

I lungometraggi proposti, di altissima qualità e senza tempo, sono in grado di suscitare una delicata e cullante meraviglia, che si discosta dalla sovrabbondante e invadente baraonda, spesso legata a molte altre forme di intrattenimento moderno[2]. A questo proposito è, infatti, noto l'allontanamento del regista dall'animazione giapponese basata sulla trasposizione animata dei *manga*, comunemente indicata con il termine *anime* considerata troppo violenta, sessualizzata e, talvolta, nazionalista[3], motivo per cui preferisce definire le sue opere come *manga eiga* 漫画映画 (film fumetto)[4]. Allo stesso modo, non nasconde l'insofferenza per l'animazione hollywoodiana e disneyana, giudicate negativamente per il loro carattere indiscriminatamente aggressivo, caotico e

[1] Manuel HERNÁNDEZ-PÉREZ, "Animation, Branding and Authorship in the Construction of the 'Anti-Disney' Ethos: Hayao Miyazaki's Works and Persona through Disney Film Criticism", *Animation*, 11, 3, 2016, p. 299. Per una lettura approfondita sulla teoria dell'autore, incentrata sulle figure di Walt Disney e Miyazaki Hayao, rimando all'articolo completo sopracitato.
[2] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", in Toshio Miyake, *Mostri del Giappone. Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca'Foscari, Venezia 2014, pp. 103-105.
[3] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*『折り返し点 1997～2008』 (Punto di svolta 1997-2008), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2008, p. 222.
[4] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. 42.

semplicistico[5]. Al contrario, la sua vocazione al cosmopolitismo e all'utopia di una coesistenza pacifica tra tutti gli esseri viventi, siano essi umani, animali o piante, si riflettono nel suo interesse per l'animazione europea e russa, che mette in evidenza anche la sua iniziale vicinanza al pensiero marxista e anti-imperialista[6]: più volte, infatti, afferma di essere stato ispirato non tanto dai lungometraggi americani, come quelli della Disney, quanto più da opere come *La Bergère et le Ramoneur* (La pastorella e lo spazzacamino, 1952), lungometraggio dell'animatore francese Paul Grimault e il film d'animazione sovietico *Snezhnaya Koroleva* (La regina delle nevi, 1957) di Lev Atamanov[7].

Così, Miyazaki sviluppa una sua originale e personale visione del mondo che mostra agli spettatori attraverso scelte stilistiche di animazione e di rappresentazione altrettanto uniche e caratteristiche. Prima fra tutte è la scelta di ambientare le sue avventure, fatta eccezione per *Tonari no Totoro* となりのトトロ (Il mio vicino Totoro, 1988), *Kurenai no Buta* 紅の豚 (Porco Rosso, 1992) e *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento, 2013), dalle ambientazioni autentiche e riconoscibili, in luoghi immaginari, ibridi e alternativi. Così, escludendo riferimenti agli Stati Uniti e ai simboli dell'identità nazionale convenzionali, spesso dal carattere (auto)orientalizzante, il regista rende visibili principalmente ambientazioni che ricordano vagamente un'Europa periferica e proto-industriale, come mostrato in *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento, 1984), in *Tenkū no shiro Rapyuta* 天空の城ラピュタ (Laputa - castello nel cielo, 1986), in *Majo no takkyūbin* 魔女の宅急便 (Kiki - Consegne a domicilio, 1989) e in *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (Il castello errante di Howl, 2004); a questo si aggiunge un Giappone marginale, legato principalmente all'infanzia dell'autore, ma anche ispirato dalle teorie del botanico Nakao Sasuke 中尾佐助 (1916-1993), illustrate nel suo libro *Saibai-shokubutsu to nōkō no kigen* 栽培植物と農耕の起源 (L'origine della coltivazione e dell'agricoltura delle piante, 1966)[8]. Questa tipologia di ambientazione viene rappresentata, ad esempio, in *Mononoke hime* もののけ姫 (Principessa Mononoke, 1997),

[5] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, p. 336.
[6] Toshio MIYAKE, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 102.
[7] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, p. 112.
[8] Secondo quanto riportato da Miyazaki in *Shuppatsuten 1979-1996*『出発点 1979～1996』 (Punto di partenza 1979-1996), Tōkyō, Tokuma Shoten, 1996, p. 522 e in *Orikaeshiten 1997-2008*, pp. 71-72.

in *Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し (La città incantata, 2001), e in *Gake no ue no Ponyo* 崖の上のポニョ (Ponyo sulla scogliera, 2008). Infine, nei più recenti *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento, 2013) e *Kimi-tachi wa dō ikiru k*a 君たちはどう生きるか (Il ragazzo e l'airone, 2023)[9], si può riscontrare un connubio di queste due raffigurazioni: nello stesso film, seguendo le avventure dei protagonisti, Miyazaki dipinge sia un Giappone legato ai ricordi personali, sia panorami europei di varia ispirazione.

Questa scelta di rappresentazione ibrida, che diventa una delle caratteristiche distintive della sua animazione, rende visibile ciò che "comunemente" risulta invisibile, non solo in termini di ambientazione, ma anche per quanto riguarda persone, animali, entità divine e mostruosità. Si tratta di una strategia che, come sarà esposto nei prossimi capitoli, porta visivamente in superficie il suo ideale di collaborazione e uguaglianza tra popoli, animali e mondo vegetale, e rende potenzialmente reale una visione del mondo in contrapposizione a quella egemone, ovvero diffusa a livello mediatico dagli attori dominanti dello scenario globale[10]. A ciò si affiancano particolari tecniche di animazione attraverso le quali vengono raffigurati concretamente i suoi mondi e gli elementi che li compongono, e che, al contempo, determinano in che modo gli spettatori osserveranno ed esploreranno queste fantastiche ambientazioni. Nel paragrafo successivo, prima di passare all'analisi dei film, mi impegnerò a presentare brevemente il funzionamento dell'animazione come *medium*, ovvero come strumento di creazione di testi mediatici, e i principali approcci ad essa associati. Questo non solo per distinguere e comprendere visivamente le tecniche alternative proposte da Miyazaki, ma anche per riconoscere il peso che l'animazione in sé esercita nella creazione di un'opera[11].

---

[9] Toshio MIYAKE, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 103-104.

[10] Per un approfondimento sul discorso visuale, rimando a Gaia GIULIANI, "De-razzializzare l'italianità. Postcolonialismo, prospettiva storico-culturale e analisi del discorso visuale", in Annalisa Frisina (a cura di), *Metodi visuali di ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna, 2016, pp. 53-82.

[11] Questo approccio è particolarmente diffuso tra i sostenitori della cosiddetta "teoria del medium", una tradizione di ricerca nello studio dei *mass media* "che considera la tecnologia o il singolo medium di comunicazione di uguale, se non maggiore, importanza rispetto al contenuto". Per un maggiore approfondimento, rimando al volume di Brian L. OTT, e Robert L. MACK, *Critical Media Studies: An Introduction*, John Wiley & Sons, Hoboken, 2020.

1.2. Animazione, tra cinematismo e animetismo

Thomas Lamarre (1959-), studioso canadese di media, cinema e animazione, nel suo volume *The Anime Machine: a Media Theory of Animation* (2009) sollecita il lettore ad interessarsi, oltre a letture filosofiche, sociologiche e antropologiche delle opere mediatiche, anche alle condizioni tecnologiche e materiali dell'animazione, intesa come successione di immagini fisse in movimento, che condizionano il suo linguaggio e le sue diverse grammatiche come *medium* distintivo.

L'animazione nacque già a fine Ottocento e inizio Novecento, tuttavia, con l'avvento del cinema, che ha successivamente dominato la storia e le teorie sul movimento delle immagini, fu messa da parte e considerata come forma d'espressione inferiore fino ai tardi anni Ottanta e Novanta[1]. Per creare i film di animazione, inizialmente, venivano utilizzati fogli di celluloide, che diedero effettivamente il nome all'animazione tradizionale, *cel animation*[2]; nonostante al giorno d'oggi vengano utilizzati fogli in cloruro di vinile, il vecchio diminutivo risulta ancora largamente diffuso. I disegni finali venivano trasferiti su questi fogli e successivamente dipinti con colori acrilici. Conclusa questa prima fase, i disegni venivano stratificati uno sopra l'altro e, dunque, fotografati.

L'apparato che fin dal 1930 ha permesso di livellare i fogli trasparenti di celluloide disegnati o dipinti e di creare strati nell'immagine è l'*animation stand*. Il risultato di questo processo è un'immagine cosiddetta "multiplanare"[3]. Grazie alla macchina d'animazione o camera multiplanare, le immagini vengono fotografate in successione una dopo l'altra, a distanza e a velocità diverse, dando vita al senso specifico di profondità stratificata e di immagine in movimento, dalla cui forza scaturisce "la condizione tecnologica di base per l'animazione"[4].

---

[1] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. xxi.

[2] Interessante notare anche come la vicinanza al pensiero socialista di Miyazaki si rifletta anche nell'interpretazione del proprio. Infatti, afferma come l'animazione *cel* sia adatta ad una forma collettiva di lavoro. Le immagini sono semplici e chiare, con pochissimo contenuto informativo, ma mancano anche di profondità e raffinatezza. Quando vengono trasferiti sul foglio sia i disegni belli che quelli brutti fanno media e il ciò risulta in un buon lavoro finale che permette una produzione di massa. Inoltre, sostiene che, in un lavoro collaborativo come quello dell'animazione, la flessibilità e l'umiltà di utilizzare senza esitazione un piano migliore del proprio (Miyazaki), anche se è stato ideato dall'ultimo arrivato, sia estremamente lodevole e funzionale. MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, pp. 104, 92.

[3] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. xxiii.

[4] *Ibidem*, p. xviii.

Nonostante si dia credito a Walt Disney (1901-1966) di aver creato la camera multiplanare (Figura 1, a sinistra), un apparato in grado di produrre un senso di movimento in profondità, è utile ricordare che la tecnica di stratificare fogli di celluloide attraverso l'*animation stand* non sia solo un'invenzione americana: più o meno contemporaneamente, come affermano Miyazaki e Lamarre[5], la stessa tecnica si stava sviluppando indipendentemente anche in Giappone (Figura 2). Questo fatto permette di sottolineare come l'animazione non sia semplicemente un'invenzione americana, diffusa in seguito nel resto del mondo, e di vedere artisti come Miyazaki Hayao non più come "Walt Disney del Giappone"[6], ma come individui autonomi con una propria estetica personale e una propria visione del mondo.

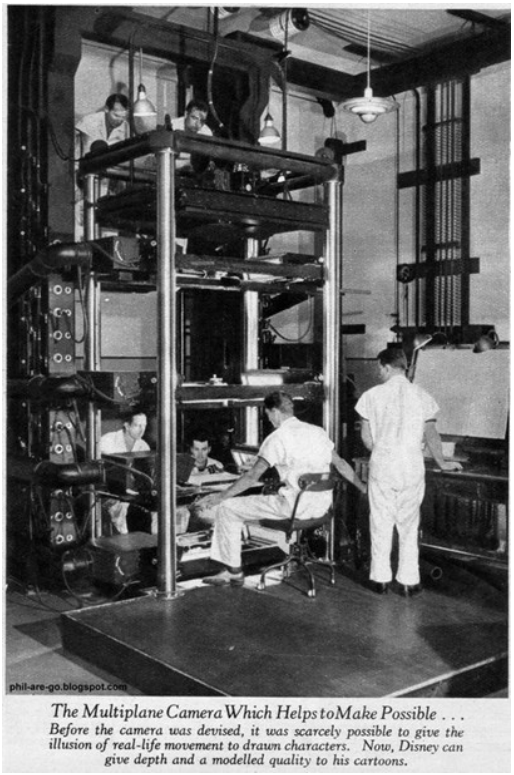

Figura 1. A sinistra, la camera multiplanare brevettata da Walt Disney. https://hoa-timeline.weebly.com/-technological-innovations-1920-1940the-multiplane-camera.html (ultimo accesso: 8 gennaio 2025).

Figura 2. A destra l'*animation stand* costruito da Ōfuji Noburō già a fine anni Venti. https://animation.filmarchives.jp/images/oofuji/ofuji_09_001_0_0_5_larg.jpg (ultimo accesso: 8 gennaio 2025).

[5] Rispettivamente in MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 104 e Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p.24.
[6] Manuel HERNÁNDEZ-PÉREZ, "Animation, Branding and Authorship", p. 298.

Un ulteriore processo indispensabile per la produzione di immagini in movimento è il cosiddetto compositing: un editing interno all'immagine multiplanare che mira ad organizzare e strutturare l'intervallo tra gli strati di quest'ultima. Ed è proprio l'*animation stand* che, per primo, ha permesso di maneggiare questo vuoto in modi differenti: il compositing chiuso, ad esempio, permette di sopprimere la sensazione di vuoto e di movimento tra i vari livelli dell'immagine, mentre il compositing aperto permette di comporre gli strati molto più liberamente, il che rende questi ultimi effettivamente visibili e riconoscibili all'occhio umano[7].

La possibilità di lavorare con il vuoto tra gli strati in maniera differente, nonostante l'utilizzo della stessa macchina, permette di esplorare diversi potenziali dell'immagine in movimento. Questo è dovuto al fatto che l'*animation stand* raccoglie in sé una serie di dispositivi tecnici e schemi che non lavorano e non si uniscono spontaneamente: non vi sono solo supporti, telecamere, e luci, che forniscono l'illuminazione su e attraverso i vari strati, ma anche tecniche manuali di applicazione dell'inchiostro o del colore, così come tecniche astratte di composizione delle immagini che possono seguire diverse convenzioni. L'*animation stand*, in altre parole, non è solo formato da unità fisse e materiali, ma queste ultime si integrano con una dimensione astratta e immateriale. È proprio attraverso questa integrazione, frutto di un diagramma mentale, intangibile e in continua evoluzione, che risulta possibile realizzare prodotti di animazione differenti[8].

In questo modo, dunque, si evita l'ipotesi di un possibile "determinismo tecnologico", che presuppone un progresso inevitabile che crea inesorabilmente cambiamenti sociali, siano essi positivi o negativi. Nel caso dell'animazione, il determinismo tecnologico indica il processo secondo il quale un apparecchio tecnologico può determinare o strutturare l'intera traiettoria delle innovazioni e convenzioni cinematiche[9]. Tuttavia, l'*animation stand*, questa macchina "multiplanare" o "animetica", così denominata dallo studioso canadese, non è una struttura, non totalizza e non determina completamente ogni risultato, ma, al contrario, permette di comporre liberamente gli strati dell'immagine, e,

---

[7] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. xxiv.
[8] *Ibidem*, pp.32-33
[9] *Ibid.,* p.xix, Ziauddin-Van Loon SARDAR, *Introducing Media Studies: A Graphic Guide*, Londra, Icon Books Ltd, 2015, ed. e-book.

conseguentemente, di produrre opere altrettanto differenti[10]. Secondo Lamarre, piuttosto che pensare l'animazione in termini di determinismo, e quindi di apparecchi tecnologici che attivamente e totalmente determinano ogni prodotto, si può parlare di determinazione passiva o sotto-determinazione.

Come già accennato la macchina multiplanare animetica è fatta di tante tecnologie messe insieme: il prodotto finale, dunque, non dipende solo dalle proprietà materiale dell'*animation stand*, ma anche da come l'uomo abbia deciso di incastrarle e utilizzarle[11]. Secondo Lamarre, a seconda di queste scelte, si sono sviluppate nel tempo due principali prospettive di percezione: la prospettiva *balistica*, o *proiettile*, che secondo Wolfgang Schivelbusch (1941-2023) fu la modalità di percezione più diffusa nell'epoca moderna[12], e la prospettiva *animetica*[13].

La prospettiva balistica è legata al cinematismo, una tendenza che mette gli spettatori in una situazione di controllo di "potere" rispetto a ciò che stanno osservando. La camera mobile del cinema tende a riprodurre una visione unificata della realtà come se fosse un "proiettile" pronto a perforarla in profondità: l'occhio dell'osservatore è posto sulla punta di un proiettile o di una bomba proiettato verso un obiettivo, oppure, al contrario, l'obiettivo è l'occhio dello spettatore che vede il proiettile o la bomba accelerare verso di sé. Secondo Lamarre, citando il filosofo Paul Virilio (1932-2018), attraverso il cinematismo, gli occhi del pubblico si allineano per estensione con le armi di distruzione di massa. L'occhio diventa un tutt'uno con la bomba e tutto ciò che viene raffigurato nel mondo diventa un bersaglio. Il movimento che ne deriva protende verso il mondo e lo attraversa, dando allo spettatore un senso di distacco, di superiorità e di controllo. Nell'animazione cinematica, dunque, l'occhio dello spettatore segue la visione della camera in movimento e vengono utilizzate tecniche di *compositing* chiuse, atte a sopprimere la percezione degli strati dell'immagine, il tutto per aumentare il senso di movimento in profondità.

---

[10] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 33.
[11] *Ibidem*, p. xxxvi.
[12] *Ibid.*, p. xvi.
[13] I paragrafi successivi riguardanti il cinematismo e l'animetismo si basano sui capitoli 1, "Cinematism and animetism", e 2, "Compositing", contenuti nel volume di Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation.*

Il cinematismo può essere visto come un'intensificazione della prospettiva lineare o a un punto, chiamata comunemente cartesiana, che disegna gli oggetti in modo che diventino sempre più piccoli man mano che si allontanano dal punto di vista dello spettatore, e che pone l'enfasi sulla velocità e sul movimento in profondità. Questo movimento si ottiene mantenendo ogni elemento che si trova all'interno dell'immagine in scala "corretta" anche cambiando il punto di vista. Se si desidera produrre la sensazione di movimento in profondità in accordo con il modello cartesiano, dunque, è necessario un *compositing* in cui ogni elemento di ogni immagine risulti in conformità con la prospettiva geometrica. Grazie a questa tecnica, allo spettatore sembra di essere proiettato all'interno di un mondo volumetrico in cui può muoversi e controllare ciò che lo circonda. Come afferma Lamarre,

> [si può] pensare a questo tipo di compositing come "compositing volumetrico" o "compositing chiuso" perché l'idea è [quella] di colmare le lacune all'interno dell'immagine e tra le immagini anche quando la posizione di visualizzazione cambia, il che produce un mondo apparentemente coerente (coerente geometricamente e volumetricamente)[14].

Parallelamente al cinematismo, si diffuse una nuova e differente prospettiva: l'animetismo. Secondo la prospettiva animetica, gli occhi dello spettatore non sono posizionati sulla punta di un proiettile, ma osservano gli effetti della velocità lateralmente, come fossero su un treno in corsa. Piuttosto che uno spostamento in profondità, dunque, il movimento avviene su e tra i vari strati dell'immagine: questo movimento interno alle immagini è chiamato da Lamarre "intervallo animetico". Con l'animetismo, dunque, viene resa evidente la stratificazione dell'immagine in piani multipli. Nel cinema live-action, soprattutto con le nuove tecniche di computer grafica che successivamente aggiungono effetti speciali a filmati reali, la visibilità dei vari piani tende ad essere percepita come prodotto di una produzione cinematografica a basso budget, mentre nell'animazione è spesso accettata come espediente artistico. Rispetto al mondo del cinema live-action, la poca flessibilità della camera nell'animazione tradizionale non permette di evocare una sensazione di movimento in profondità; per questo motivo, attraverso il già citato

[14] *Ibidem*, p. 32, traduzione personale dall'inglese.

compositing aperto, gli animatori giocano con la stratificazione degli elementi all'interno dell'immagine e con il movimento tra i livelli stessi, che possono muoversi in modo più o meno indipendente. La sensazione di movimento che viene evocata attraverso questo metodo, non è di profondità, di controllo sul bersaglio, ma produce una sensazione di strati scorrevoli, "di *movimento indotto* o *movimento relativo*, come quello che si sente quando, su un treno fermo in una stazione, si osserva il treno accanto che inizia a muoversi avanti o indietro"[15]. In questo caso si ha spesso la percezione che in realtà sia il proprio treno a muoversi. La stessa cosa succede con l'animetismo: questa prospettiva animetica permette allo spettatore di percepire e interagire con gli oggetti di un mondo autonomamente in movimento, senza che quest'ultimo venga ridotto al controllo o all'asservimento di una prospettiva unificata e dominante.

Nonostante il differente orientamento al compositing insiti nel cinematismo e nell'animetismo, queste due tendenze non sono da considerare in opposizione, ma come potenziali e differenti approcci relativi alla gestione del movimento dei multipiani delle immagini, che possono anche essere utilizzati in una stessa produzione cinematografica, sia che si tratti di cinema live-action, sia che si tratti di animazione. Il compositing, in definitiva, sfrutta la forza dell'immagine in movimento in certi modi e per fini specifici; tuttavia, l'utilizzo di una tendenza o dell'altra non determina completamente il prodotto finale. Di estrema importanza risulta, in questa sede, quel diagramma astratto interno all'*animation stand*, che comprende anche le scelte stilistiche e tecniche dell'uomo. Nel prossimo paragrafo, dunque, cercherò di evidenziare come Miyazaki Hayao abbia deciso di affrontare tecnicamente l'intervallo tra i piani dell'immagine seguendo la sua particolare visione della realtà.

1.3. Prima fase: esplorare attraverso una lente animetica

Nei lungometraggi di Miyazaki, in concomitanza con la proposta di mondi immaginari e alternativi, si nota l'adozione di una prospettiva animetica, in cui un compositing aperto permette un movimento più o meno libero tra strati dell'immagine: il mondo così evocato non è statico e inerte, come un deposito di risorse permanenti destinate ad un uso

[15] *Ibid.*, p. 62, traduzione personale dall'inglese.

sconsiderato da parte dell'uomo[16], ma è un mondo di meraviglie da esplorare, che si apre delicatamente agli occhi dello spettatore. Per evitare che l'osservatore prenda il controllo sull'ambiente e che, dunque, vengano prodotti mondi balistici, vengono minimizzate, quanto più possibile, le prospettive a proiettile. Questa scelta non sfida tanto il cinematismo "come regime moderno egemonico dell'immagine in movimento"[17], ma riflette piuttosto l'ambizione dell'autore di presentare un punto di vista differente dal quale possano, eventualmente, scaturire differenti modi di relazionarsi con tutto ciò che circonda l'essere umano[18].

Tra i lungometraggi in cui risulta evidente l'animetismo, *Kaze no tani no Naushika* è uno tra i più esemplari, se non tra i primi a consolidare questa tendenza. Nato come opera manga dello stesso autore, il film viene adattato e distribuito nelle sale giapponesi dalla Toei Company l'11 marzo 1984. Nonostante i primi dubbi di Miyazaki sull'adattamento, data la grande differenza tra i due *media*, fumetto e animazione, il lungometraggio vinse l'edizione di Anime Grand Prix e di Japan Anime Awards dello stesso anno, più numerosi premi cinematografici. In madrepatria, incassò 1.48 miliardi di yen al botteghino, vendendo 914.767 biglietti e guadagnando altri 742 milioni di yen dal reddito di distribuzione[19], con un budget di produzione di 180 milioni di yen.

Ambientato in una società post iper-industriale, il film racconta la storia di Nausicaä, giovane principessa della Valle del Vento, uno dei pochi insediamenti di esseri umani rimasti a seguito della devastazione di una guerra dei Sette Giorni di Fuoco che si tenne mille anni prima. Nausicaä, volando sul suo aliante Mehve, è intenta ad esplorare la giungla tossica[20], o mare marcio (*fukai* 腐海), covo di insetti giganti e di spore altamente velenose, che, formata a seguito della grande guerra, si sta espandendo sempre di più, distruggendo tutto ciò che trova.

Sia nelle scene di volo, in particolare osservando il movimento delle nuvole, sia nelle scene di esplorazione della giungla tossica, gli strati dell'immagine multiplanare, nonché

---

[16] *Ibid.*, p. 62.
[17] *Ibid.*, p. 44, traduzione personale dall'inglese.
[18] *Ibid.*, pp. 41-44.
[19] KANŌ Seiji, Miyazaki Hayao zenshō『宮崎駿全書』(Miyazaki Hayao volume completo), Tōkyō, Film Art, 2006, p. 65.
[20] Probabilmente ispirata a Yakushima, un'isola a sud del Kyūshū. Toshio MIYAKE, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 103.

il loro movimento laterale, è particolarmente evidente (Figure 3 e 4). Attraverso questo tipo di animazione, l'autore ci invita ad esplorare l'ambiente con atteggiamento di apertura, di studio, così come quello particolarmente curioso di Nausicaä. La sua indole pacifica contrasta, ad esempio, la condotta belligerante e ostile dei guerrieri del regno di Tolmekia che vogliono utilizzare uno dei guerrieri colossali (kyoshinhei 巨神兵), brutali armi nucleari utilizzate nella guerra dei Sette Giorni di Fuoco, per eliminare il mare del decadimento, e degli abitanti della città di Pejite, che non si fanno scrupoli a prendere in ostaggio e maltrattare un piccolo ohm オーム per i loro scopi.

Figura 3. La giungla tossica. MIYAZAKI Hayao, *Kaze no tani no Naushika* (Nausicaä della Valle del vento), Giappone, 1984.

Figura 4. Aeronavi di Tolmekia. MIYAZAKI Hayao, *Kaze no tani no Naushika* (Nausicaä della Valle del vento), Giappone, 1984.

Anche nel lungometraggio successivo, *Tenkū no shiro Rapyuta*[21], uscito il 1986 e premiato in Giappone come miglior film d'animazione dell'anno, si possono ritrovare simili condizioni di animetismo. Il film si apre con una scena di volo notturno: come in *Kaze no tani no Naushika*, le nuvole scivolano tra loro rivelando l'aeronave del colonnello Muska (Figura 5), che tiene prigioniera la giovane Sheeta. Il veicolo viene attaccato da una banda di pirati guidata da Dola, che vuole impossessarsi dell'amuleto che la ragazzina porta al collo. Questo, infatti, permette non solo a Sheeta di fluttuare, ma anche di localizzare la leggendaria città volante Laputa, dove si racconta che siano custoditi una grande quantità di tesori e tecnologie estremamente avanzate. Approfittando dell'attacco dei pirati, la giovane tenta con tutte le sue forze di fuggire, ma improvvisamente, in un attimo di disattenzione, cade dall'aeronave: in questa scena non viene evocata una sensazione di movimento in profondità, ma attraverso la rappresentazione alternata di Sheeta e dei pirati sempre più piccoli, a cui tuttavia non si affianca un cambiamento di prospettiva cartesiano degli altri elementi della scena, il movimento ricorda più un allontanamento dalla prospettiva visiva dell'osservatore[22].

Durante la caduta, dopo la perdita di sensi della ragazza, un bagliore azzurro ricopre di colpo l'amuleto, che le permette di fluttuare a mezz'aria e di essere, infine, salvata da un giovane minatore di nome Pazu. Da quel momento in poi, il ragazzo decide di proteggerla sia dai pirati, sia dal colonnello Muska e dai suoi sottoposti, e insieme iniziano un'avventura che li porterà alla ricerca e alla scoperta di Laputa. La prima metà della vicenda si svolge nei pressi di una città di minatori, che viene mostrata agli spettatori dall'alto attraverso il volo delle colombe liberate da Pazu. Il setting della storia è vagamente nord-europeo, ma non ci sono etnie o gruppi di persone specifici a cui si fa riferimento: è un palcoscenico nuovo e intrigante in cui possono essere sperimentati nuovi approcci alla vita[23]. Un altro elemento molto interessante risulta essere la rappresentazione delle nuvole: per quasi tutta la durata del film, queste sono grandi e

[21] Nonostante le entrate al botteghino non abbiano avuto un buon rendimento in termini di numeri, si parla infatti di circa 1,16 miliardi di yen contro un budget di produzione di 500 milioni di yen, il sondaggio condotto da Toei, ha rivelato una soddisfazione da parte del pubblico pari al 97,7%, apprezzamento confermato dall'Anime Grand Prix del 1986. SAITO Morihiko, *Miyazaki anime wa, naze ataru Supirubāgu wo koeta riyū*『宮崎アニメは、なぜ当たる スピルバーグを超えた理由』 ("Perché l'animazione di Miyazaki supera quella di Spielberg"), Asahi Shinbun 121, 2008, p. 39.
[22] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 20.
[23] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 396.

maestose, e coprono il cielo come per nascondere qualcosa, il che provoca nello spettatore il desiderio di esplorarlo. Questa rappresentazione raggiunge il culmine nella scena di avvicinamento alla città fluttuante Laputa, la quale è ricoperta da uno scuro turbinio di nuvole, che mette a dura prova la volontà dei due giovani. Dopo essere atterrati su Laputa, i vari elementi di quest'ultima si aprono, senza che vengano alterate le proporzioni scalari per impartire un senso di movimento in profondità, con lo scorrere dei vari strati dell'immagine e con uno spostamento graduale del punto di vista verso l'alto (Figura 6)[24]. Anche l'esplorazione all'interno di Laputa ricorda vagamente quella della giungla tossica di Nausicaä, resa con il medesimo slittamento tra i vari strati di piante che compongono l'immagine.

Figura 5. Aeronave del colonnello Muska dalla prospettiva di Dola. MIYAZAKI Hayao, *Tenkū no shiro Rapyuta* (Laputa - Il castello nel cielo), Giappone, 1986.

Figura 6. Laputa. MIYAZAKI Hayao, *Tenkū no shiro Rapyuta* (Laputa - Il castello nel cielo), Giappone, 1986.

[24] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 39.

Nel 1988 uscì nelle sale cinema giapponesi, *Tonari no Totoro*, nuovo film d'animazione di Miyazaki, che racconta la storia di due sorelle, Satsuki e Mei, e del loro trasferimento in un piccolo villaggio nella campagna di Tōkyō per essere più vicine alla madre ricoverata in un ospedale del posto. L'ambiente risulta essere una combinazione dell'area Seijo Sakuragaoka, dove era localizzata la Nippon Animation, dell'area del fiume Kandagawa a Tōkyō, dove l'autore era cresciuto, e Tokorozawa, nella prefettura di Saitama, dove risiede attualmente [25] . Questo panorama, rispetto ai lungometraggi precedenti risulta relativamente più statico: lo slittamento dei vari piani dell'immagine, fatta eccezione per quello tra i personaggi e lo sfondo, che risulta comunque essere un'immagine multiplanare, emerge in modo meno evidente. L'esplorazione della casa e dei dintorni presenta una prospettiva meno dinamica: mentre sembra che venga data un'attenzione maggiore ai movimenti esagerati dei personaggi, così come il loro movimento in relazione a ciò che li circonda, lo sfondo rimane per lo più statico. Rispetto agli altri film, il mondo non si apre agli occhi delle due sorelle come un sipario, al contrario, è la camera che, con movimenti laterali, di ingrandimento e di allontanamento, mostra man mano l'interezza delle immagini multiplanari dello sfondo. In sostanza, il movimento degli strati su cui sono disegnati e dipinti i personaggi risulta di gran lunga maggiore rispetto a quelli del panorama. Non è del tutto chiaro il motivo per cui abbia deciso di adottare questo tipo di compositing, dato che nei lungometraggi successivi torna a farne uso. Tuttavia, questo particolare non deve distogliere dal fatto che, evitando punti di vista balistici, Miyazaki abbia creato un mondo animetico che, non rispettando le prospettive geometriche cartesiane, enfatizza l'immagine multiplanare: nei primi minuti del film, l'inquadratura del ruscello vicino alla nuova casa di Satsuki e Mei mostra chiaramente il livellamento dell'immagine: le piante in primo piano, le linee azzurro-grigiastro delle onde dell'acqua, le linee più sottili bianche animate per il movimento dell'acqua che scorre, gli spruzzi d'acqua sottostanti, i riflessi e le foglie che galleggiano sull'acqua sono state stratificate per rendere l'immagine finale (Figura 7)[26].

[25] MIYAZAKI Hayao in *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 485.
[26] BIN YEE Ang, *Hayao Miyazaki as Auteur: Techniques, Technology and Aesthetics in Animation*, Department of Media and Communications Goldsmiths, University of London, 2013, p. 26.

Figura 7. Raffigurazione di un fiume in *Tonari no Totoro*. https://64.media.tumblr.com/6a891b24667e186b9209438673a339ce/6088d818b617caf3-6e/s540x810/2c711258b834848286dc41cf50fdc2769adf126a.gifv (ultimo accesso: 11 febbraio 2025).

L'animetismo si ritrova anche nei lungometraggi successivi, come *Majo no takkyūbin* (1989) e *Kurenai no buta* (1992), considerate come opere di transizione tra la prima fase di produzione e quella che segue con *Mononoke hime* (1997), che segna un passaggio a una nuova fase creativa, con nuovi temi e motivi[27].

Ispirato dall'omonimo romanzo di Eiko Kakuno, *Majo no takkyūbin* racconta le avventure di Kiki, una giovane strega che al compimento del suo tredicesimo compleanno si trasferisce da sola in una città lontana e lavora come postina volando sulla sua scopa. Il primo volo verso la sua nuova destinazione è un esempio di animetismo: la camera fissa riprende frontalmente Kiki, che con delicati movimenti laterali sembra fluttuare a mezz'aria, mentre lo sfondo collinare slitta lentamente verso destra, creando l'illusione dell'allontanamento dalla propria terra natia (Figura 8). Le scene immediatamente successive, che ritraggono la prospettiva della giovane strega che si avvicina sempre di più a nuove zone da esplorare, vengono sempre espresse attraverso lo slittamento dei vari disegni stratificati. Ancora, lo scenario mattutino della città ammirato da Kiki e dal suo fedele gatto nero Jiji che si trovano sul treno, è espressione di un animetismo che mostra

[27] AOKI Kenji, "*Tonari no Totoro*: sono gensōsei no kōzō (1)" 「『となりのトトロ』：その幻想性の構造 (1) 」 (*Tonari no Totoro*: la struttura del fantastico), *Ibaraki daigaku jinbun gakubu kiyō. Jinbun komyunikēshon gakka ronshū*, 2011, 10, p. 1.

alla protagonista e al pubblico un nuovo mondo attraverso il compositing degli strati di celluloide dipinti.

Figura 8. Primo volo di Kiki. MIYAZAKI Hayao, *Majo no takkyūbin* 魔女の宅急便 (Kiki - Consegne a domicilio), Giappone, 1989.

Il volo di Kiki, per quanto forti siano le sue ambizioni, non è un volo di conquista o di controllo, al contrario, è l'ambiente circostante che molto spesso ne influenza l'andamento: nonostante il suo iniziale approccio sia propositivo e quasi altezzoso, consapevole del suo talento eccezionale, ben presto si accorge di dover sottostare alle regole del nuovo mondo. Questo, infatti, non è fin da subito accogliente, ma è la giovane strega che deve prendersi il compito di studiarlo, comprenderlo e adattarsi. Così, il volo di Kiki riflette quella visione di Miyazaki che sottolinea l'importanza dello studio e della comprensione di ciò che ci circonda per sviluppare nuovi modi di essere nel mondo. Questa singolare narrativa è accompagnata e sottolineata, ancora una volta, da un'animazione animetica: invece di rappresentare il volo di Kiki attraverso una prospettiva balistica che darebbe alla protagonista, e per estensione allo spettatore, controllo e dominio su ciò che la circonda, optando per lo slittamento dei vari strati

dell'immagine, Miyazaki sottolinea piuttosto l'influenza reciproca che si esercita tra la protagonista e il nuovo ambiente.

Per quanto riguarda, invece, la produzione di *Kurenai no buta*[28], lo stesso Miyazaki scrive:

> … è dinamico ma non distruttivo.
> C'è molto amore, ma non desiderio carnale.
> La storia è piena di orgoglio e libertà, è semplice e le motivazioni dei personaggi sono chiare.
> Nel film che faremo, gli uomini sono sempre vivaci e su di giri, le donne sono sempre affascinanti, tutti vivono felicemente e il mondo in cui abitano è vivace e bellissimo.
> [...] Invece di disegnare dettagliatamente le linee dell'oceano, delle onde, degli idrovolanti e dei personaggi, ne sarà enfatizzato il movimento. [...]
> Scopriamo il piacere del movimento (Miyazaki, 1991)[29].

Nonostante l'autore affermi di aver voluto girare un film più breve e meno serioso rispetto ai precedenti, particolarmente scosso dalla guerra del Golfo del 1991 e dai successivi conflitti etnici e guerre civili nella Federazione Jugoslava, non ha potuto fare a meno di denunciare non solo l'immoralità e la violenza della guerra, ma, cogliendo l'occasione, ha espresso la sua antipatia per i nazionalismi[30]. Per unire queste proteste alle sue passioni, in questo caso quella per gli idrovolanti, l'autore decide di ambientare la vicenda intorno agli anni Trenta del Novecento sulle coste del Mar Adriatico, tra Croazia, ex membro della Federazione Jugoslava, e Italia, dove a quel tempo prese potere il fascismo, che, come ogni nazionalismo, Miyazaki critica aspramente. In diverse scene del film l'autore esprime le sue opinioni verbalmente attraverso il protagonista Marco Pagot, ex asso dell'aviazione militare trasformato in un maiale antropomorfo e per questo

---

[28] Il lungometraggio si basa sul manga *Hikōtei jidai* 飛行艇時代 (L'era delle aeronavi, 1989) creato precedentemente dal regista stesso. Il manga risulta essere molto più spensierato e allegro e mostra l'amore di Miyazaki per i vecchi aeroplani, disegnati scrupolosamente e dettagliatamente, seppur in larga misura modificati. Per ulteriori informazioni rimando a TOYAMA Ryoko, "Hikōtei jidai 飛行艇時代 The Age of the Flying Boat". http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/hikoutei.html (ultimo accesso: 12 febbraio 2025).
[29] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, pp. 414-415.
[30] AOKI Kenji, "Miyazaki Hayao no *Kurenai no buta*: tōjō jinbutsutachi ha donoyōni tsukuri agerareta ka (I)" 「宮崎駿の『紅の豚』：登場人物たちはどのようにつくりあげられたか―(Ⅰ)」 (*Kurenai no buta* di Miyazaki Hayao: come sono stati creati i personaggi), *Ibaraki daigaku jinbun gakubu kiyō. Jinbun komyunikēshon gakka ronshū*, 2014, 17, pp. 99-102.

soprannominato “Porco”, ma lo fa anche attraverso l’adozione di una prospettiva animetica. Anche in questo caso tutte le scene di volo del film sono state animate optando per lo slittamento degli strati dell’immagine, una strategia che ha permesso al regista di trattare gli aerei da guerra in maniera alternativa, rimanendo ben lontano dall’utilizzo di una prospettiva balistica.

La prospettiva animetica risulta, dunque, costante in tutti i primi film di Miyazaki. Tuttavia, rimane da chiedersi se e come questa tendenza sia mutata a seguito dell’introduzione della computer grafica nella sua animazione tradizionale, dato che questa integrazione si può intendere al pari di un tassello aggiuntivo della macchina multiplanare.

1.4. Seconda fase: animetismo e computer grafica

Mononoke hime, distribuito nelle sale giapponesi nel 1997, segue le avventure di Ashitaka, un giovane principe di un villaggio di Emishi, un popolo del Giappone che viveva nella parte a nord-est dell'isola Honshū, che viene maledetto da un tatarigami タタリ神, uno spirito-cinghiale tramutato in demone dal rancore. Cercando di trovare una cura per la maledizione prima che questa lo uccida, il ragazzo intraprende un viaggio verso le foreste occidentali del paese, in cui si scontrerà con la lotta tra la Città del ferro di Eboshi e la foresta, protetta dalla principessa Mononoke, San, e da altri spiriti dei tempi antichi. *Mononoke hime* fu una vera e propria opera rivoluzionaria[31], non solo per la novità delle tematiche e della caratterizzazione dei personaggi, di cui parlerò più dettagliatamente nei prossimi capitoli, ma anche per l’introduzione della computer grafica (CG). Il successo finanziario dei primi film, infatti, ha permesso di reinvestire il ricavato non solo nell’assunzione di nuovo staff e il miglioramento delle condizioni di chi già era interno allo Studio Ghibli[32], ma anche nell’adozione di nuove tecnologie digitali. Questo approccio, tuttavia, non ha eliminato il compositing animetico così caratteristico delle sue animazioni: nonostante Miyazaki abbia le capacità finanziarie per servirsi di tecnologie informatiche che gli permetterebbero di ridurre la sensazione di movimento tra i livelli,

[31] Con entrate al botteghino pari a 20 miliardi di yen. “Rekidai Rankingu - CINEMA Rankingu Tsūshin” 「歴代ランキング - CINEMA ランキング通信」 (Classifica di tutti i tempi – Classifica CINEMA), *Kōgyo Tsūshinsha*, http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/ (ultimo accesso: 18 gennaio 2025).
[32] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, pp. 116-121.

egli tende, talvolta, a sottolinearlo[33]: lo slittamento tra i vari strati dell'immagine, infatti, rimane molto evidente nelle sequenze di viaggio di Ashitaka verso le foreste occidentali (Figura 9) e nell'esplorazione di quest'ultima.

Figura 9. Viaggio di Ashitaka. MIYAZAKI Hayao, *Mononoke hime* もののけ姫 (Princess Mononoke), Giappone, 1997.

L'utilizzo che lo Studio Ghibli e Miyazaki fanno della tecnologia digitale, inoltre, non può essere paragonata a quella utilizzata per l'animazione 3D della Disney Pixar o della DreamWorks. Esiste, infatti, una "politica per il digitale" per cui la computer grafica non deve modificare lo stile artistico dell'autore e non deve distogliere l'attenzione dell'animazione illustrata a mano[34]. Egli, infatti, non vuole abbandonare l'animazione tradizionale, ma, al contrario, vuole migliorarla attraverso l'uso della tecnologia digitale. In altre parole, il suo obiettivo è quello di adattare la CG, che generalmente mira alla creazione di immagini in 3D, all'animazione tradizionale 2D, enfatizzandone i pregi[35].

[33] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, pp. 41-42.
[34] BIN YEE Ang, *Hayao Miyazaki as Auteur*, p. 25.
[35] MIYAZAKI Hayao, *The Art of Princess Mononoke*, VIZ Media, 2014, p. 168.

In *Mononoke hime*, la computer grafica, oltre ad essere stata utilizzata per dipingere digitalmente ogni disegno e per migliorarne la qualità, risulta visibile in varie, seppur brevi, scene. I viticci nero-violacei che si aggrovigliano intorno al braccio di Ashitaka mentre, nei primi minuti del film, tenta di scoccare una freccia contro il tatarigami, sono stati creati utilizzando la computer grafica 3D.

Nelle scene in cui lo sfondo si muove con il movimento della telecamera, si è ricorso al *mapping*. Questa particolare tecnica digitale consiste nel creare un modello 3D a scacchiera calcolato con diversi parametri, come le ondulazioni del terreno e la velocità di zoom della telecamera, della porzione di terreno che si vuole animare. Successivamente, le immagini dipinte dal reparto artistico vengono "mappate" sul modello realizzato dal reparto di computer grafica. In questo modo, i dipinti realizzati dagli artisti possono muoversi e seguire il movimento della camera creando un senso di profondità spaziale (Figura 10)[36]. Altre sequenze in cui è visibile l'utilizzo di CG3D sono quelle che dipingono Didarabotchi ディダラボッチ, la forma notturna alternativa di Shishigami シシ神, un cervo dal volto vagamente umano che gestisce vita e morte nella foresta. Le minuscole particelle all'interno del suo corpo sono, infatti, generate digitalmente, il che permette di spostarle facilmente in conformità delle varie condizioni di vento e gravità.

La tecnica del *morphing*, che permette di sovrapporre in successione una serie di immagini per creare un effetto di cambiamento nel tempo, è particolarmente visibile nelle prime sequenze del film, in cui il cadavere del tatarigami-cinghiale, ucciso da Ashitaka, marcisce gradualmente (Figura 11), ma anche nel finale, quando, a seguito della morte definitiva di Shishigami, la foresta precedentemente distrutta da quest'ultimo, si copre nuovamente di nuova vegetazione[37].

[36] "Princess Mononoke (computer graphics)." GhibliWiki, 2007, http://www.Nausicaä.net/w/index.php?title=Princess_Mononoke_(computer_graphics)&oldid=1896 (ultimo accesso: 12 gennaio 2025), MIYAZAKI Hayao, *The Art of Princess Mononoke*, VIZ Media, 2014, p. 170.
[37] MIYAZAKI Hayao, *The Art of Princess Mononoke*, VIZ Media, 2014, pp. 170-171.

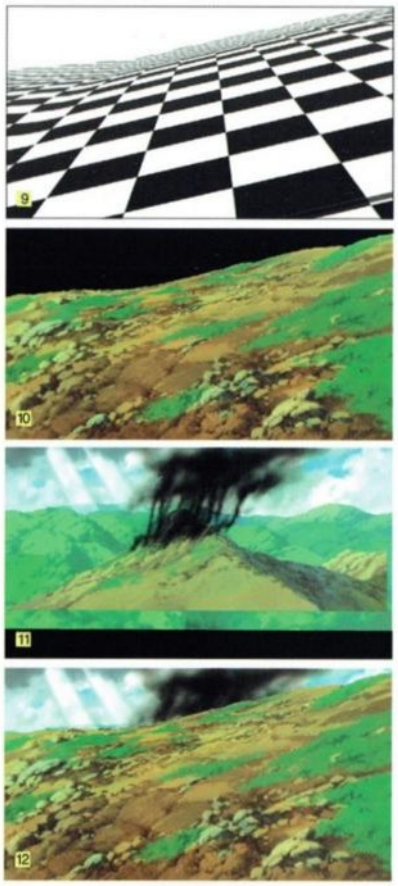

Figura 10. Mapping. MIYAZAKI Hayao, *The Art of Princess Mononoke*, VIZ Media, 2014, p. 169.

Figura 11. Morphing. MIYAZAKI Hayao, *The Art of Princess Mononoke*, VIZ Media, 2014, p. 171.

In alcune scene è stato anche introdotto il compositing digitale, che, rispetto a quello tradizionale, permette di assemblare anche più di cento strati in una sola immagine. L'obiettivo di questa integrazione, tuttavia, non è quello di avvicinarsi ad una prospettiva balistica, al contrario, è quello di rendere alcuni scatti più realistici e spettacolari, mantenendo comunque un effetto animetico[38]. In sostanza, dunque, è possibile affermare che la CG sia stata utilizzata, non solo per velocizzare e ottimizzare il lavoro, ma anche per rendere alcuni effetti speciali che sarebbero altrimenti inaccessibili all'animazione tradizionale, senza che il primato di quest'ultima venisse intaccato.

[38] *Ibidem*, pp. 172-173.

Distribuito nel 2001, *Sen to Chihiro no kamikakushi*[39] racconta le avventure di Chihiro, una bambina di dieci anni, in un mondo parallelo abitato da spiriti ed esseri soprannaturali. Lavorando in un bagno pubblico del luogo, controllato dalla strega Yubāba, la giovane è determinata a salvare i suoi genitori trasformati in maiali e a tornare nel proprio mondo. Al contrario di *Mononoke hime*, *Sen to Chihiro no kamikakushi* è un film animato digitalmente nella sua interezza. Questo, tuttavia, come sostenuto dal direttore di immagine Atsushi Okui, non ha influenzato drasticamente lo stile artistico dello Studio Ghibli[40]. Con l'introduzione delle tecniche digitali, piuttosto, è stato possibile manipolare a proprio piacimento gli sfondi e le concept art disegnati inizialmente su carta e successivamente digitalizzati. Colori e altri nuovi elementi possono essere aggiunti agli sfondi e le varie concept art possono essere separate in vari elementi e coordinate digitalmente. Il personaggio Kaonashi カオナシ, ad esempio, è stato inizialmente disegnato su un foglio di carta da uno degli animatori; in seguito, gli elementi del suo volto, le braccia, le gambe e il corpo sono stati dipinti separatamente dallo staff di pittura e successivamente coordinati dal reparto camera[41].

Altre tecniche digitali, similmente utilizzate in *Mononoke hime*, sono state il *morphing* e il *mapping*. La prima è stata utilizzata, ad esempio, per animare la melma di cui era ricoperto lo spirito maleodorante. La seconda, invece, è stata usata nella scena finale, in cui, mentre l'auto di Chihiro si allontana dal tunnel, gli strati di alberi collocati su piani diversi, sono stati mappati all'interno di uno spazio cilindrico che utilizza tecniche di CG3D affinché tutti gli elementi si integrino tra loro realisticamente[42].

---

[39] Con entrate al botteghino di 31 miliardi di yen. "Rekidai Rankingu - CINEMA Rankingu Tsūshin" 「歴代ランキング - CINEMA ランキング通信」, Kōgyo Tsūshinsha, http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/ (ultimo accesso: 18 gennaio 2025).
[40] MIYAZAKI Hayao, *The Art of Spirited Away*, VIZ Media, 2002, p. 182.
[41] *Ibidem*, p. 182
[42] *Ibid.*, pp. 185, 188, BIN YEE Ang, *Hayao Miyazaki as Auteur*, p. 39.

Attraverso il connubio tra animazione tradizionale e digitale, anche la rappresentazione dell'acqua ha raggiunto una qualità simile a quella reale. Ad esempio, nella sequenza in cui Haku, trasformato in un drago, è inseguito da numerosi aerei di carta, diversi elementi composti digitalmente, come il riflesso del muro, la luce e le onde, si integrano perfettamente con lo sfondo dipinto dal dipartimento artistico. L'effetto che ne deriva risulta completamente diverso da quello dell'acqua nel film *Tonari no Totoro*, in cui, ad esempio, la rifrazione e la trasparenza dell'animazione dell'acqua, suggerite dalla distorsione delle forme e dal cambiamento del colore delle piastrelle quando l'acqua trabocca dalla vasca da bagno, così come dalla distorsione dei corpi all'interno dell'acqua, sono disegnate utilizzando tecniche tradizionali, il che sottolinea la piattezza dell'animazione 2D (Figure 12 e 13)[43].

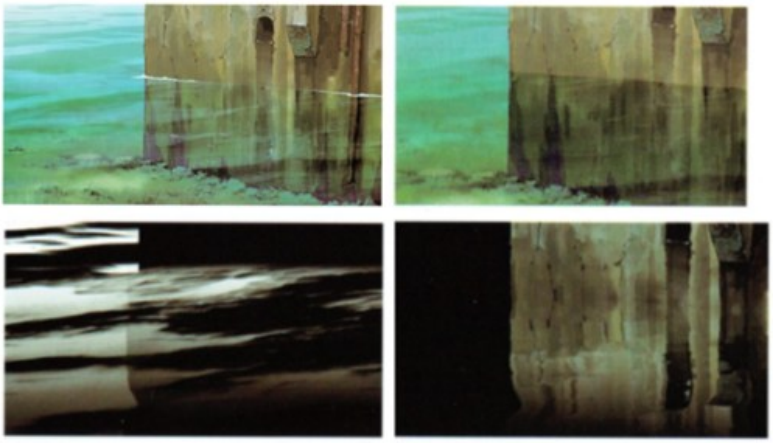

Figura 12. Alcune fasi dell'animazione digitale dell'acqua in *Sen to Chihiro no kamikakushi.* MIYAZAKI Hayao, *The Art of Spirited Away*, VIZ Media, 2002, p. 186.

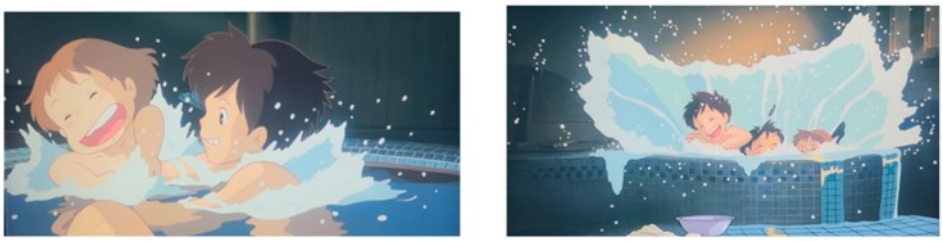

Figura 13. Alcuni fotogrammi della scena del bagno. MIYAZAKI Hayao, *Tonari no Totoro* となりのトトロ (Il mio vicino Totoro), Giappone, 1988.

[43] BIN YEE Ang, *Hayao Miyazaki as Auteur*, p. 27.

Anche la scena in cui Haku e Chihiro attraversano i cespugli di rododendro risulta essere una combinazione esemplare e suggestivo di cinematismo e animetismo: è un'animazione che unisce l'animazione tradizionale dei personaggi e dello sfondo con un effetto di movimento in profondità, risultato di un'accurata disposizione dei fiori ritagliati uno per uno e sovrapposti a diversi strati di fogliame, e del movimento di questi strati verso il fondo dell'inquadratura (Figura 14)[44].

Figura 14. I cespugli di rododendro. Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away), "Exhibiting Animation" Sample Pages http://www.Nausicaä.net/miyazaki/books/sen/exhibiting_samples.html (ultimo accesso: 12 gennaio 2025).

In termini di computer grafica, enormi passi avanti sono stati fatti anche nella produzione di *Hauru no ugoku shiro*, film d'animazione del 2004, che segue le avventure di Sophie, una giovane ragazza trasformata in un'anziana dalla strega delle Lande. Durante il suo viaggio troverà rifugio in un magico castello semovente, dimora del misterioso mago Howl.

[44] *Ibidem*, p. 39.

Questo castello non è solo parte dello sfondo, ma un vero e proprio personaggio, con una coscienza, personalità ed emozioni. In tutti i film precedenti, afferma Mitsunori Kataama, direttore dell'animazione digitale, il lavoro in CG ruotava principalmente intorno ai movimenti per l'arte di sfondo. In questo caso, invece, con il sostegno dello stesso Miyazaki, la tecnologia digitale è stata largamente utilizzata nella rappresentazione del castello in quanto personaggio. Perciò, *Hauru no ugoku shiro*, risulta essere il primo film dello Studio Ghibli in cui viene data ancora più enfasi al movimento dei protagonisti[45].

Il movimento del castello, continua a spiegare Mitsunori, avrebbe ricordato quello degli ohm オーム in *Kaze no tani no Naushika*, attraverso un compositing animetico dei vari elementi dell'edificio in combinazione con la computer grafica, che avrebbe permesso una coordinazione più naturale e armoniosa dei vari strati dell'immagine, creando una sensazione di movimento pieno e ancorato alle leggi del mondo[46]. In altre parole, il castello è frutto di un'animazione tradizionale elaborata con tecniche digitali che hanno permesso di riprodurre e ottimizzare gli effetti speciali disegnati a mano.

Alcune delle tecniche già utilizzate nei lungometraggi precedenti, come *mapping* e *morphing*, sono state utilizzate in diverse scene del film, tuttavia cercando di mantenere intatto lo stile di animazione tradizionale. Ancora una volta, dunque, è stato preservato lo stile di animazione *cel* caratteristico dello Studio Ghibli, incorporando la tecnologia digitale nel lavoro disegnato a mano senza danneggiarne l'integrità[47]. In questi due film, dunque, l'integrazione della CG non ha eliminato definitivamente la prospettiva animetica, bensì ha permesso di adattare e integrare un cinematismo più delicato e, comunque, lontano dalla prospettiva balistica, mantenendo la sua unicità.

Quattro anni dopo il successo di *Hauru no ugoku shiro*[48], esce *Gake no ue no Ponyo*, un nuovo film d'animazione che narra la storia di Ponyo, una piccola sirenetta che, dopo essere stata trascinata a riva all'interno di un barattolo di vetro, viene salvata da un bambino umano di cinque anni, Sōsuke. Mentre i due legano tra loro, Ponyo desidera diventare una ragazza umana, a prescindere dalle conseguenze devastanti legate

---

[45] MIYAZAKI Hayao, *The Art of Howl's moving castle*, VIZ Media, 2005, p. 76.
[46] *Ibidem*, p. 77.
[47] *Ibid.*, pp. 123, 187-189.
[48] Le entrate al botteghino furono di circa 17 miliardi di yen. "Rekidai Rankingu - CINEMA Rankingu Tsūshin" 「歴代ランキング - CINEMA ランキング通信」 (Classifica di tutti i tempi – Classifica CINEMA),, *Kōgyo Tsūshinsha*, http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/ (ultimo accesso: 18 gennaio 2025).

all'acquisizione e all'utilizzo della sua magia. La produzione del lungometraggio iniziò nel maggio 2006 e Miyazaki, insieme al nuovo supervisore dell'animazione Katsuya Kondō, delineò una serie linee guida del progetto, tra cui l'uso esclusivo dell'animazione tradizionale. Tornando in un certo senso alle origini, l'obiettivo era quello di mostrare le capacità uniche e caratteristiche dell'animazione tradizionale, adatto a produrre immagini in movimento che sarebbero impossibili con qualsiasi altro mezzo, anche attraverso l'animazione digitale. L'esempio più eclatante è forse rappresentato dalla sequenza che dipinge Ponyo mentre cavalca le onde di pesci (Figura 15)[49].

Figura 15. Ponyo cavalca le onde.
https://www.ghibli.jp/gallery/ponyo028.jpg (ultimo accesso: 12 febbraio 2025)

Le linee di contorno sono semplici e tondeggianti, e l'animazione dell'acqua torna ad essere simile a quella dei primi film. Senza l'utilizzo di tecniche digitali la prospettiva valorizza la sua natura animetica, come si può vedere, in particolare, nel viaggio che Sōsuke e Ponyo intraprendono per cercare Lisa, madre di Sōsuke, a bordo della barchetta giocattolo ingigantita da quest'ultima (Figura 16).

[49] Art of Ponyo, Art of Animation, 2016.
https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-ponyo (ultimo accesso: 13 gennaio 2025)

Figura 16. Ponyo e Sōsuke alla ricerca di Lisa. MIYAZAKI Hayao, Gake no ue no Ponyo 崖の上のポニョ (Ponyo sulla scogliera), Giappone, 2008.

Il film *Kaze tachinu*, completato e distribuito nel 2013, ben cinque anni dopo rispetto all'opera precedente, narra la storia di Horikoshi Jirō, ingegnere aeronautico e ideatore del famoso caccia Zero. Tratto da una storia vera, Miyazaki raffigura le avventure e la crescita personale del protagonista, il quale aspira a creare bellissimi aerei che possano librarsi nel cielo sfidando il vento. Tuttavia, il giovane deve fare i conti con la realtà del momento: nonostante egli voglia creare aerei che permettano all'uomo di apprezzare il mondo attraverso una nuova e meravigliosa prospettiva, il suo talento sfocia nella costruzione di aerei da guerra. Proprio per la complessità e lo spessore dei temi proposti, Miyazaki era inizialmente contrario alla produzione di questo film, considerato troppo lontano dalle opere mostrate al pubblico fino a quel momento[50]. In effetti è forse una delle opere più controverse[51] dello Studio Ghibli, ma non per questo meno affascinante.

[50] MIYAZAKI Hayao, *The art of The wind rises*, VIZ Media, 2014, p. 10.
[51] Si veda WAKE Hisaaki, "On the Ideological Manipulation of Nature in Japanese Popular Culture", in Wake Hisaaki et al. (a cura di), *Ecocriticism in Japan*, Lexington Books, 2017 e Sean MOWRY "The Wind Rises: A Swirling Controversy,", *Chronos*, 2016, 10, 4, pp. 16-25.

Per la realizzazione del lungometraggio, il regista e il suo team sono tornati ad utilizzare la CG, senza, tuttavia, come per le opere precedenti, intaccare lo stile dell'animazione tradizionale. Atsushi Okui, direttore dell'*imaging* digitale del film afferma come l'*iter* di produzione non fosse cambiato rispetto ai lungometraggi Studio Ghibli che hanno fatto uso di tecniche digitali: dopo aver completato l'animazione a mano del film, la CG è stata introdotta a fine produzione e dove, secondo il giudizio di Miyazaki, sarebbe stato d'impatto a livello visivo[52]. Scene in cui si può notare uno studiato connubio tra animetismo conservativo e delicato cinematismo sono numerose: il volo fantastico raffigurato nel sogno del protagonista offre sia una prospettiva animetica, attraverso lo slittamento dei vari strati dell'immagine, ma anche una prospettiva cinematica, che mette l'occhio dello spettatore sulla punta dell'aereo (Figura 17).

Figura 17. Prospettiva cinematica nel sogno di Jirō. MIYAZAKI Hayao, *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento), Giappone, 2013.

Anche i panorami ammirati dai vari personaggi da treni, macchine o navi, sono stati realizzati attraverso il connubio o l'alternarsi di queste due tendenze. Mentre il viaggio in treno del protagonista verso Tōkyō mostra lo scorrere degli strati del panorama multiplanare, la vista dell'allontanamento di Nahoko, coniuge di Jirō, dalla prospettiva di Kayo, sorella di quest'ultimo, mostra una evidente mappatura del terreno attraverso la CG3D (Figura 18 e 19). Nella scena del terremoto, forse tra quelle più affascinanti del lungometraggio, l'oscillazione violenta è sia rappresentata attraverso lo scorrimento dei

[52] MIYAZAKI Hayao, *The Art of The Wind Rises*, VIZ Media, 2014, p. 180.

vari piani delle case, a cui si alternano movimenti ondulatori degli edifici completamente animati a mano.

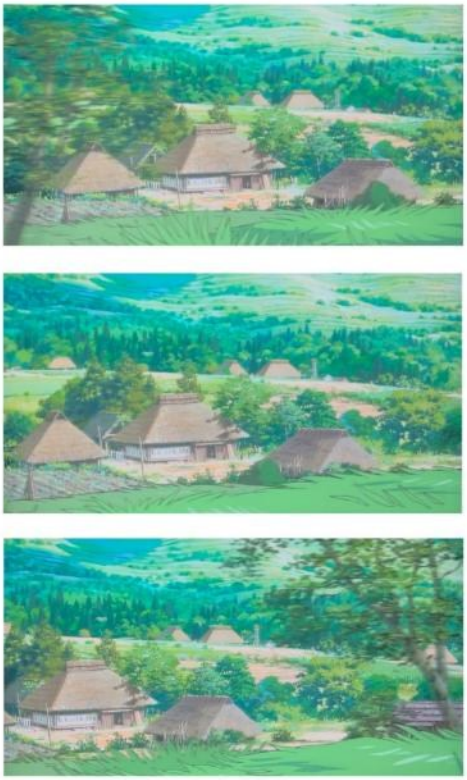

Figura 18. Vista dal treno. MIYAZAKI Hayao, *Kaze tachinu* (Si alza il vento), Giappone, 2013.

Figura 19. Kayo scorge Nahoko che si allontana. MIYAZAKI Hayao, *Kaze tachinu* (Si alza il vento), Giappone, 2013.

Interessante anche notare come Miyazaki, a detta di Takeshige Yoji e Yasuda Michiyo, rispettivamente art director e color designer di *Kaze Tachinu*, abbia voluto rendere la prima metà del film più cartoonesca e vivace, mentre la seconda più realistica, più vicina a un live-action, e che, di conseguenza, abbia appoggiato un utilizzo più assiduo delle tecniche digitali[53]. Non è dato a sapere se questa decisione fosse legata agli sviluppi della storia, che passano da un'atmosfera sognante e piena di speranza ad una più tetra e opprimente, e che volesse dunque mostrare una sorta di collegamento tra animazione e realtà dei fatti. Queste scelte, tuttavia, non hanno trasformato completamente lo stile tradizionale del film. Lo slittamento degli strati, infatti, condizione di esistenza della produzione cinematografica di Miyazaki, viene ripreso in molte sequenze del film, tra cui l'ultima che raffigura l'incontro nel sogno del protagonista con Giovanni Caproni, famoso

[53] *Ibidem*, pp. 88, 146.

ingegnere aeronautico italiano e sua guida ispiratrice. Distrutti nella Seconda Guerra Mondiale, i due ingegneri osservano una moltitudine di Zero liberarsi in cielo, in una scia di aerei che ricorda quella di *Kurenai no buta*. Di conseguenza sarebbe forse più opportuno affermare che il movimento base proposto nel film continua ad essere animetico, ma che, invece di essere sottolineato come nelle prime opere, viene reso più realistico attraverso l'animazione digitale.

1.5. Tra fantastico e realtà: la luce in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*

Il più recente film Studio Ghibli, uscito nelle sale cinema giapponesi il 14 luglio 2023, conta circa sei anni di produzione. Nonostante l'annuncio del suo ritiro dopo la distribuzione di *Kaze tachinu*, nel 2017 Miyazaki ha rivelato l'uscita di *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, un film che riprende il nome e alcune tematiche dall'omonimo del 1937 romanzo di Yoshino Genzaburō, ma dal contenuto completamente diverso[54]. Durante la Seconda Guerra Mondiale, Mahito, un ragazzo di undici anni perde sua madre Hisako, ricoverata in un ospedale, a causa di un incendio. Suo padre Shoichi sposa la sorella minore della moglie defunta, Natsuko, e tutti insieme si trasferiscono nella proprietà rurale di quest'ultima. Qui, un misterioso airone cenerino, che sostiene di poterlo accompagnare da sua madre, cerca più volte di attirarlo verso una torre abbandonata, che si scopre essere stata costruita dal prozio della madre. Un giorno Mahito vede la nuova matrigna dirigersi verso la torre, e, sparita per diverse ore, decide di andare a cercarla. Insieme all'airone cenerino e Kiriko, una simpatica anziana che vive nella residenza, il giovane protagonista dovrà superare le prove che lo attendono nel mondo fantastico che si cela all'interno della torre, cercando di salvare e riportare a casa Natsuko.

Come negli altri film, la CG viene utilizzata come strumento funzionale al supporto dell'animazione tradizionale. Attraverso queste tecniche digitali sono stati apportati miglioramenti alla qualità dell'immagine, nonché al realismo complessivo delle varie sequenze. Il *mapping*, ad esempio, è stato utilizzato per raffigurare l'avvicinamento di Natsuko e Mahito alla valigia di Shoichi, circondata dalle signore anziane che abitano la tenuta, lungo uno stretto corridoio. Interessante anche l'animazione dell'acqua, che presenta sia tecniche digitali utilizzate in *Sen to Chihiro no Kamikakushi* e *Hauru no ugoku*

[54] MIYAZAKI Hayao, *The art of Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, Tokuma Shoten, 2023, pp. 8-11.

shiro, ma anche animazioni tradizionali, come quelle presenti in *Gake no ue no Ponyo*, soprattutto per la rappresentazione delle violente onde nel "mondo di sotto". Ad eccezione di alcuni effetti speciali superficiali, vi sono anche scene completamente disegnate a mano: ogni fotogramma della scena dell'incendio, una delle più impressionanti di tutto il film, è stato disegnato dettagliatamente, digitalizzato, e successivamente animato con composizione digitale, da un solo animatore, Ohira Shinya.

Per l'animazione di questo film, spiega Atsushi Okui, direttore della fotografia, oltre agli strumenti digitali già utilizzati nelle opere precedenti, è stato fatto uso di nuovi programmi, come OpenToonz, che si basa su "Toonz Ghibli Edition", una versione personalizzata interna di Toonz che Studio Ghibli ha utilizzato per molti anni per il flusso di lavoro digitale della loro produzione; inoltre, per deformare e amalgamare le texture dipinte ai contorni degli oggetti disegnati a mano è stato utilizzato IwaWarper, che ha reso possibile rispondere in modo flessibile ai cambiamenti di prospettiva e forma per creare immagini dall'aspetto naturale. Quest'ultimo, in particolare, è stato utilizzato per manipolare tridimensionalmente lo spostamento di blocchi in diverse scene del film: nella caduta dei massi dalla scogliera, quando l'airone cerca di aiutare Mahito attirando l'attenzione dei parrocchetti su di sé, e nelle sequenze che raffigurano il collasso della torre (Figura 20)[55].

Durante il processo di composizione digitale, a seguito della digitalizzazione delle immagini, tutte le scene sono state composte e processate con varie fuzioni di OpenToonz, e, contemporaneamente, sono stati sviluppati anche nuovi effetti visivi.

Glare Iwa Fx è un effetto che simula la diffrazione della luce riproducendo le strisce radiali che appaiono attorno a una sorgente luminosa. Questo effetto è utilizzato nella raffigurazione delle stelle del firmamento e del cancello dorato del "mondo di sotto": le tre luci brillano nella parte superiore, centrale e inferiore dello schermo e si muovono autonomamente (Figura 21).

---

[55] KATSUNORI Takahashi, "Kimitachi wa dō ikiru ka sutajio jiburi no OpenToonz&IwaWarper shiyō jirē - ACTF2024 in TAAF (2)" 君たちはどう生きるか』スタジオジブリの OpenToonz＆IwaWarper 使用事例 ～ACTF2024 in TAAF（2） (*Kimitachi wa dō ikiru ka*: l'uso di OpenToonz e IwaWarper da parte dello Studio Ghibli ~ACTF2024 in TAAF -2-), *CGWORLD.JP*, 2024, https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025), "Cases of Introduction: The boy and the heron", OpenToonz, 2023, https://opentoonz.github.io/e/usecase.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Figura 20. Processo di animazione dei blocchi in due scene di *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* (Il ragazzo e l'airone, 2023) attraverso IwaWarper. https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Figura 21. Diffrazione della luce sul cancello dorato grazie a Glare Iwa Fx. https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Un altro strumento digitale utilizzato nella produzione del film è stato Floor Bump Fx, il quale ha permesso di rendere la superficie del pavimento irregolare, come se fosse in tre dimensioni, ed è visibile, ad esempio, nella scena in cui Mahito, l'airone e Kiriko vengono inghiottiti dal selciato della torre (Figura 22).

Figura 22. Animazione di Mahito che viene inghiottito dal selciato utilizzando Floor Bump Fx. https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Infine, Flow Paint Brush Iwa Fx è un pennello che crea macchie di sporco e graffi su punti specifici dei personaggi che ne seguono il movimento, così da non doverli disegnare volta per volta su ogni fotogramma (Figura 23).

Figura 23. I lividi e lo sporco seguono i movimenti del protagonista grazie a Flow Paint Brush Iwa Fx. https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Come nei film precedenti, dopo la scansione di tutti i disegni dell'animazione finale, OpenToonz è stato utilizzato per la progettazione e la colorazione di tutti gli elementi; tuttavia, la più grande novità è stata l'adozione della tecnologia HDR (High Dynamic Range) per lo screening in Dolby Cinema. Introdotta dallo stesso Okui, che ne rimase estasiato fin dal suo primo sviluppo in Nord America nel 2015, la tecnologia HDR (High Dynamic Range) permette di lavorare con una gamma di livelli di luminosità molto più

ampia rispetto ai contenuti SDR (Standard Dynamic Range) convenzionali consentendo un maggiore dettaglio e contrasto nelle immagini.

In passato, spiega il direttore della fotografia, l'animazione veniva creata riprendendo la stratificazione delle immagini dipinte sui fogli di celluloide. Nel corso del tempo, la produzione di animazione è passata alla tecnologia digitale e sono stati apportati vari miglioramenti in termini di immagini, come l'alta definizione e l'alta risoluzione. Tuttavia, Okui sentiva che la gamma di espressione si fosse ridotta a causa del passaggio al digitale. Nell'animazione *cel* esisteva una tecnologia chiamata "luce trasmessa", che prevedeva la fotografia dello sfondo e delle varie celle con luce dal basso. Così l'esposizione multipla veniva utilizzata per esprimere la luce: non importa quanto fossero brillanti i vari elementi, attraverso la luce trasmessa, la gradazione di ognuno rimaneva autonomamente in risalto[56]. Tuttavia, nell'animazione digitale, con l'aumento della luce di un elemento, gli altri tendono a scomparire nell'ombra, il che costringe gli animatori ad abbassarne la luminosità, impedendo l'utilizzo del massimo potenziale dell'immagine[57].

Con Dolby Cinema, invece, è possibile vedere chiaramente l'immagine anche nelle scene più luminose o più buie, come succede nella scena notturna all'inizio del film. Altre scene dove l'utilizzo della tecnologia HDR è molto evidente sono quella in cui l'airone cenerino, ancora nella prima parte del lungometraggio, vola verso Mahito spuntando dalla luce del sole (Figura 24), e quella in cui Mahito, nella seconda parte, tocca per sbaglio le pareti di pietra della torre, provocando diverse scintille (Figura 25)[58].

---

[56] YAMAZAKI Kentaro, "*Kimitachi wa dō ikiru ka* Dolby Vision/Atmos wo dō katsuyōshita? Miyazaki kantoku mo ki ni itta HDR" "「君たちはどう生きるか」Dolby Vision/Atmos をどう活用した? 宮﨑監督も気に入った HDR" (In che modo è stato utilizzato Dolby Vision/Atmos in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*? Anche al regista Miyazaki è attratto dall'HDR), *AV Watch*, 2023, https://av.watch.impress.co.jp/docs/topic/1525508.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

[57] TANAKA Shinobu, "*Kimitachi wa dō ikiru ka* sēsakujin ga tsutaeru dorubī shinema de no hyōgen 'akumade gijutsu no sentakushi'" "『君たちはどう生きるか』制作陣が伝えるドルビーシネマでの表現「あくまで技術の選択肢」 (Il team di produzione di *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* sul cinema Dolby: "È tutta una questione di tecnologia"), *MOVIE WALKER PRESS*, 2023.
https://moviewalker.jp/news/article/1153164/ (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

[58] YAMAZAKI Kentaro, "*Kimitachi wa dō ikiru ka* Dolby Vision/Atmos".

Figura 24. L'airone cenerino vola verso Mahito. La tecnologia HDR permette di portare al massimo la luminosità del sole, senza oscurare il resto dello sfondo. https://www.sinegang.ph/filmreviews/the-boy-and-the-heron-jju (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Figura 25. La tecnologia HDR permette di regolare la luminosità delle scintille provocate dal contatto di Mahito con le pareti interne della torre. https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Grazie all'integrazione della tecnologia HDR Miyazaki è riuscito ad ottenere un realismo incantevole e raffinato, che, tuttavia, non ha vanificato la forza dell'immagine multiplanare e il suo movimento, ma, piuttosto, ne ha evidenziato i pregi. L'animetismo proposto in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, similmente a quello dei film più recenti, è comunque molto diverso rispetto a quello di *Kaze no tani no Naushika* o *Tenkū no shiro Rapyuta*, dove l'intervallo tra i vari strati dell'immagine risultava estremamente evidente. L'utilizzo della CG, come ho esposto, è servita ad aumentare il realismo delle scene, de-enfatizzando lo spazio tra i livelli dell'immagine, senza però imporre una prospettiva balistica o cartesiana.

"Il mondo degli anime", afferma Miyazaki, "è un mondo immaginario, ma il realismo deve essere al centro di esso. Anche un mondo fittizio deve sembrare il più realistico possibile, così realistico che gli spettatori devono credere che quello che vedono possa essere reale"[59]. Implementando la tecnologia digitale, dunque, non ha voluto conformarsi con tendenze moderne del panorama cinematografico e il loro utilizzo non ha intaccato in alcun modo il suo stile unico e originale, piuttosto, si può affermare che la tendenza all'animetismo, comunque presente fino ai film più recenti, abbia incontrato un cinematismo delicato, atto ad arricchire e ottimizzare il primo. I cambiamenti dell'*animation stand*, dovuti all'integrazione della computer grafica, non hanno modificato la prospettiva attraverso la quale Miyazaki invita gli spettatori ad osservare i suoi mondi, una prospettiva libera, che non mira al controllo di ciò che li circonda, ma hanno reso le sue ambientazioni realistiche.

Ora che ho introdotto brevemente le tecniche d'animazione che hanno reso l'universo di Miyazaki così affascinante dal punto di vista visivo, nei prossimi capitoli mi concentrerò sull'analisi dei soggetti che li abitano, sottolineando come anche attraverso la rappresentazione stessa di questi ultimi sia possibile intravedere la visione del mondo dell'autore giapponese.

[59] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 47, traduzione personale dal giapponese.

2. Piante, macchine ed esseri umani: una nuova relazione con il mondo

2.1. Luoghi ricoperti di piante: tensione tra tecnologia e mondo naturale

Nel primo capitolo ho introdotto brevemente le ambientazioni fantasiose e alternative in cui si svolgono le avventure ideate da Miyazaki, evidenziando come l'autore inviti gli spettatori, anche attraverso scelte di animazione ben precise, ad osservare ed esplorare questi mondi non con l'intento di conquistarli o dominarli, bensì con un approccio che promuove il rispetto comune e la collaborazione tra tutte le forme di vita. La sua visione utopica sembra quindi prediligere un'interazione armoniosa, nella quale l'essere umano non si pone come dominatore della natura, ma come parte integrante di essa.

In questa e nelle prossime sezioni, cercherò di analizzare i vari elementi, organici e inorganici, dei mondi dell'autore giapponese e di evidenziare in che modo quest'ultimo abbia deciso di rappresentarli concretamente secondo il suo personale punto di vista. In particolare, mi concentrerò sull'analisi visuale della natura e della tecnologia raffigurate nelle opere di Miyazaki, che non sono semplicemente sfondi statici e di contorno per le azioni dei protagonisti, ma riescono a portare visivamente in superficie la sua visione del mondo, senza che questa debba essere necessariamente spiegata a parole. Ancora una volta, dunque, cercherò di evidenziare in che modo l'animazione arricchisca il contenuto delle sue opere in qualità di *medium.*

Nel corso degli anni si è diffusa la convinzione secondo cui i lungometraggi di Miyazaki presentino temi o messaggi ecologici e ambientalisti, e che lo Studio Ghibli "faccia film gentili con il verde e con la natura"[1]. Questo tipo di interpretazione ha portato molti a considerare i suoi lavori come una sorta di manifesto di sensibilizzazione ecologica, incentrato sulla salvaguardia dell'ambiente e sul rapporto armonioso tra uomo e natura. Per quanto queste tematiche siano effettivamente presenti nei suoi lungometraggi, l'obiettivo primario dell'autore non è mai stato tanto quello di trasmettere messaggi ideologici, quanto più quello di creare opere di intrattenimento che coinvolgano il pubblico non solo per la complessità dei temi proposti, ma anche per la loro qualità

[1] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*『折り返し点 1997～2008』 (Punto di svolta 1997-2008), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2008, p. 29, MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*『出発点 1979～1996』 (Punto di partenza 1979-1996), Tōkyō, Tokuma Shoten, 1996, p. 137.

artistica. Anziché parlare di "messaggi", risulta forse più appropriato, in questa sede, parlare di "prospettive": dato l'intento principale di intrattenere, i film di Miyazaki non hanno fini didascalici o educativi, piuttosto cercano di "evocare" un mondo che rifletta il punto di vista dell'autore[2]. La rappresentazione della natura, dunque, non è finalizzata alla trasmissione di un messaggio univoco e universale, ma stimola lo spettatore a osservarne le caratteristiche e a sviluppare individualmente un'apertura a nuove prospettive. *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento, 1984), nonostante il contesto d'uscita, non mirava ad essere il portabandiera del movimento ecologico degli anni Ottanta, né tantomeno un film per proteggere l'ambiente. Al contrario, l'autore sostiene di essersi ispirato alle teorie di Nakao Sasuke, di cui era a conoscenza da diverso tempo, e che l'uscita del film in quel particolare momento storico fosse solo una coincidenza[3].

Un altro motivo per cui risulta scorretto parlare di "messaggi" riguarda l'opinione di Miyazaki sul concetto stesso di natura: l'autore, infatti, si discosta apertamente da una visione di un mondo naturale da proteggere: l'uomo è arrivato a pensare che le piante e gli animali siano deboli, passivi e da salvaguardare, e che se continuerà a non curarsene, la natura verrà distrutta. Questa percezione ha creato, secondo l'autore, un *bias* cognitivo di un mondo naturale disponibile, facilmente danneggiabile e che abbia bisogno della protezione dell'uomo[4], tuttavia, "non è arrogante continuare ad insinuare che la terra abbia bisogno della nostra protezione?"[5] si chiede provocatoriamente Miyazaki. Parlare di messaggi ambientalisti, dunque, risulta errato non solo perché non riflette il vero intento dell'autore, quello di intrattenere, ma anche perché si discosta completamente dal suo punto di vista.

Il mondo naturale non è così docile come si potrebbe pensare: essenzialmente neutrale, ovvero senza una coscienza che le permetta di scindere il bene dal male, la natura può essere tanto meravigliosa e accogliente, quanto spaventosa e brutale[6]. Questa doppia ambivalenza viene rappresentata alternativamente soprattutto nei suoi primi

---

[2] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 205.
[3] *Ibidem*, p. 522.
[4] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, p. 29.
[5] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 545, traduzione personale dal giapponese.
[6] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, p. 102.

lungometraggi: la giungla tossica in *Kaze no tani no Naushika*, nonostante cerchi di depurare quel che resta della superficie terrestre, è un ambiente aggressivo e nocivo per gli esseri umani, nonché nuova dimora per mostri-insetti evoluti a seguito della devastazione avvenuta mille anni prima. Tuttavia, le spore non sono intrinsecamente tossiche: all'interno della sua stanza segreta, Nausicaä ha, infatti, ricreato la flora del mare marcio, che, a contatto con aria e acqua pulite, sembra non rilasciare sostanze nocive. La terra, dunque, non reagisce negativamente in base alle azioni umane, non segue un sentimento di vendetta, ma si adatta e risponde a seconda del contesto e a ciò che la circonda.

Mentre in *Tenkū no shiro Rapyuta* 天空の城ラピュタ (Laputa - Castello nel cielo, 1986) la natura risulta più o meno neutrale, in *Tonari no Totoro* となりのトトロ (Il mio vicino Totoro, 1988) il mondo naturale sembra essere caldo e accogliente, amichevole nei confronti di Satsuki e Mei. È un ambiente divertente, misterioso e tutto da esplorare, e gli spiriti che la abitano, come Totoro トトロ e Nekobus 猫バス, sono altrettanto vivaci e disponibili ad aiutare le due bambine in difficoltà. La crescita quasi esplosiva dei semi piantati dalle due sorelle, a seguito della danza e delle preghiere eseguite da Totoro, sembra riflettere un ambiente naturale non più in lotta con l'essere umano, ma che permette di assaporare la gioia di vivere senza ricorrere ad alcun tipo di controllo o manipolazione[7]. Miyazaki stesso, in un'intervista, afferma di aver prodotto il film senza voler passare particolari messaggi ideologici, ma con la speranza che i bambini, dopo averlo visto, desiderassero andare fuori a correre per i campi o raccogliere ghiande[8].

Nel film *Mononoke hime* もののけ姫 (Princess Mononoke, 1997) il mondo naturale torna ad essere estremamente pericoloso: tra gli obiettivi dell'autore risulta evidente quello di volersi staccare una volta per tutte dall'etichetta di "film ecologici", fin troppo attribuita da critici e opinione pubblica[9]. Lo Studio Ghibli, afferma Miyazaki, non ha mai voluto subordinare la terra al controllo dei personaggi[10], così come non ha mai ritenuto

---

[7] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -" 「アニメーションという理想ー宮崎駿試論ー」 (Gli ideali dell'animazione – saggio su Miyazaki Hayao), *Waseda Daigaku daigakuin bungaku kenkyūka kiyō, dai ichi bunsatsu tetsugaku tōyōtetsugaku shinrigaku shakaigaku kyōikugaku*, 2004, 50, p. 95.
[8] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 490.
[9] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, p. 29.
[10] *Ibidem*, p. 109.

necessario mandare messaggi di protezione dell'ambiente. Questo approccio risulta evidente non solo attraverso le scelte stilistiche e di compositing legate all'animetismo, ma anche nelle scelte narrative, che raffigurano una foresta, così come gli spiriti che la abitano, che non accetta passivamente l'espansione umana, ma che, al contrario, combatte con tutte le proprie forze per non esserne completamente assoggettata. L'ambizione umana non è onnipotente o invulnerabile, ma è soggetta alle conseguenze delle azioni intraprese per soddisfarla, e l'autore proietta questa "legge naturale" nel personaggio di Eboshi. Risoluta nel perseguimento dei suoi obiettivi, in qualità di leader della Città del Ferro, non solo cerca di eliminare gli spiriti della foresta per permettere ai suoi uomini di scavare la montagna indisturbati, ma, alleandosi con Jiko, agente a servizio dell'imperatore, cerca di impossessarsi della testa di Shishigami シシ神, che si dice possa regalare l'immortalità a chi la possiede. Tuttavia, l'ondata di distruzione sprigionata a seguito della morte del Signore della foresta dimostra come l'essere umano non abbia il pieno controllo sulla terra, la quale, attraverso i propri meccanismi di difesa, reagisce con impeto, dimostrando di non essere un soggetto passivo delle azioni dell'uomo.ùNei lungometraggi come *Kaze no tani no Naushika*, *Tenkū no shiro Rapyuta* e *Mononoke hime*, inoltre, viene sottolineata una continua tensione tra mondo naturale e mondo artificiale: a seguito della devastazione dell'uomo, infatti, la natura non diventa un deserto completamente sterile, ma si rigenera ripetutamente. Questa alternata prevalenza tra le due sfere, secondo Hase Masato (2004) viene abilmente rappresentata nei suoi primi film attraverso le immagini di edifici, o più generalmente di elementi artificiali, ricoperti di piante[11]. Nella scena iniziale di *Kaze no tani no Naushika*, ad esempio, si intravedono sullo sfondo desertico i resti di svariati kyoshinhei 巨神兵, creature artificiali gigantesche, create nell'era industriale come armi nucleari di distruzione e che vennero successivamente utilizzati nella guerra dei Sette Giorni di Fuoco, ricoperti dalle spore e piante della giungla tossica e divenuti, nel tempo, tana di insetti giganti. Queste enormi carcasse, un tempo considerate invincibili invenzioni umane, si trovano ora alla mercé della natura, che lentamente ingloba tutto quello che rimane della vecchia civiltà umana (Figura 1).

[11] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -", p. 86.

Figura 1. *Kyoshinhei* ricoperto di piante e spore della giungla tossica. MIYAZAKI Hayao, *Kaze no tani no Naushika* (Nausicaä della Valle del vento), Giappone, 1984.

In *Tenkū no shiro Rapyuta*, le radici di un enorme albero che sorge al centro della fortezza volante, avvolgono avidamente ogni angolo della città e aumentano sempre più man mano che ci si avvicina all'enorme aeropietra che le permette di fluttuare indisturbata (Figura 2).

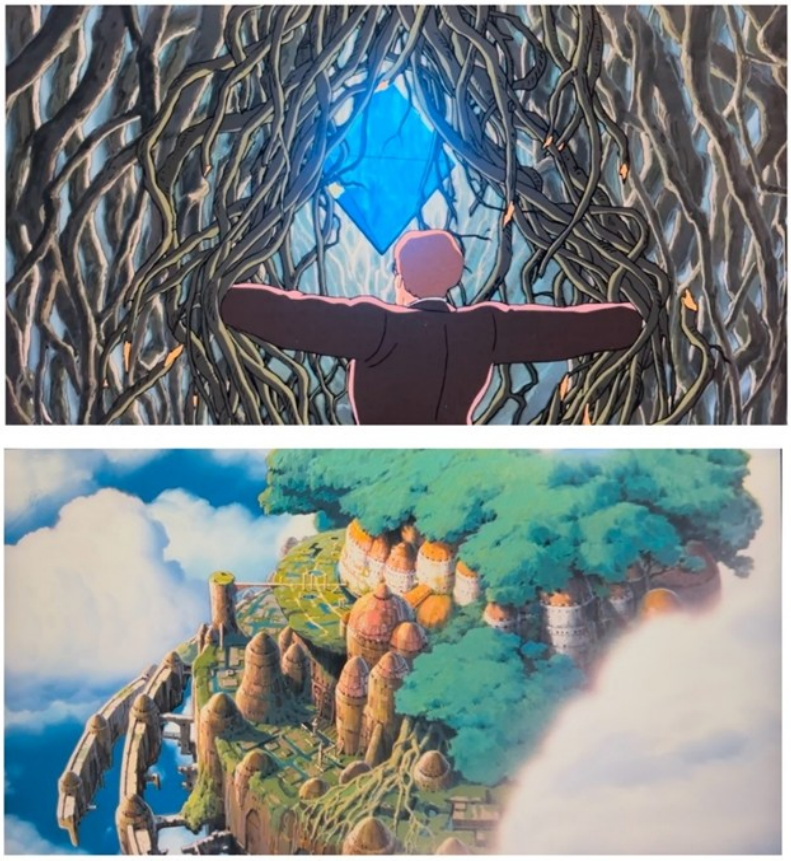

Figura 2. Laputa ricoperta di piante MIYAZAKI Hayao, *Tenkū no shiro Rapyuta* (Laputa - Il castello nel cielo), Giappone, 1986.

All'interno dell'edificio alcuni robot-guardiani ancora in funzione sono lievemente ricoperti di muschio, mentre altri in disuso, accatastati vicino all'enorme albero al centro della città, sono stati completamente inghiottiti dalle piante (Figura 3): se nel primo caso risulta evidente un equilibrio tra naturale e artificiale, nel secondo, la natura si espande e prende il controllo dove la tecnologia ha smesso di esercitare il suo potere. Simbolo delle tecnologie più avanzate della civiltà umana e del suo dominio, Laputa è diventata, al contrario, l'emblema della perseveranza della natura, la quale, approfittando limiti materiali della tecnologia, prende il sopravvento su quest'ultima, mostrando la fragilità delle opere umane rispetto al passare del tempo.

Figura 3. Soldati guardiani ricoperti di piante MIYAZAKI Hayao, *Tenkū no shiro Rapyuta* (Laputa - Il castello nel cielo), Giappone, 1986.

Nella scena finale di *Mononoke Hime*, dopo che San e Ashitaka restituiscono la testa a Shishigami, trasformato in una massa informe di morte e distruzione, questi si lascia cadere in acqua, e, con una folata di vento, restituisce la vita alle zone precedentemente devastate: oltre a curare le malattie degli abitanti della Città del Ferro e a spezzare la maledizione di Ashitaka, anche la foresta e la fucina, simbolo del progresso umano, vengono completamente ricoperte da piante rigogliose (Figura 4).

Figura 4. Città del Ferro ricoperta di vegetazione, MIYAZAKI Hayao, *Mononoke hime* (Principessa Mononoke), Giappone, 1997.

A prescindere dalla violenza dell'azione umana, la natura trova sempre il mondo di rifiorire e ciò permette al mondo organico e inorganico di tendere sempre verso un equilibrio: nella visione di Miyazaki, se il mondo è eccessivamente invaso da oggetti inorganici e artificiali, si genera un mondo anti-utopico, in cui né esseri umani, né animali o piante riuscirebbero a sopravvivere. L'umanità, a causa delle conseguenze legate allo sviluppo di una civiltà iper-industriale, va gradualmente incontro all'autodistruzione, e solo dopo molti anni, quando le piante cominciano a coprirne gli elementi artificiali, si apre una possibilità di risveglio della vita e civiltà umana[12].

Tuttavia, questo non accade sempre per la generosità della natura: nonostante la proliferazione delle piante dia una parvenza di organicità ai prodotti della tecnologia, questi non vengono rigenerati, al contrario, tendono a scomparire nel mondo naturale, come se fossero conquistati da quest'ultimo[13]. Anche in un mondo completamente organico, dunque, la vita umana risulta in pericolo, poiché in balia di predatori e condizioni ostili della natura. Il rapporto tra uomo e natura, perciò, è un rapporto di inevitabile e ciclico equilibrio[14].

Per riassumere brevemente, nei primi film di Miyazaki la rappresentazione della natura mira a mettere quest'ultima sotto una luce diversa e innovativa. L'autore non mette al centro le azioni dell'uomo e le loro conseguenze come se fossero totalmente

[12] *Ibidem*, p. 87.
[13] *Ibid.*, p. 89.
[14] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 527.

determinanti nei confronti del mondo naturale, così come non sottolinea comportamenti giusti o sbagliati nei confronti di quest'ultimo, prendendo come termine di paragone le perdite o i guadagni che gli elementi della natura possono avere per gli esseri umani: natura ed esseri umani sono messi sullo stesso piano, e i loro frutti tendono ad equilibrarsi nel tempo spontaneamente, senza, ad esempio, che sia la condotta dell'uomo a determinare la salvezza della terra.

Questa particolare visione del mondo non dicotomica si riflette anche sulla rappresentazione della tecnologia e, dunque, sulle opinioni che Miyazaki sviluppa nei suoi confronti. La sua prospettiva non è semplicista ed essenzialista: egli non suggerisce l'eliminazione o il rifiuto di tutte le tecnologie, ed è fortemente contrario all'idea del determinismo tecnologico, secondo cui la tecnologia conduce ad un futuro inevitabile e predeterminato, senza che le intenzioni o le azioni dell'uomo possano influenzare questo risultato[15]. Come afferma Thomas Lamarre, la visione di Miyazaki ricorda quella del filosofo tedesco Martin Heidegger (1851-1924), secondo il quale continuando a pensare alla tecnologia solo in termini di come quest'ultima comporti guadagni e perdite per l'uomo, non si può comprendere la sua vera essenza e il suo funzionamento. Senza questa comprensione, si rischia di continuare ad utilizzare ciecamente la tecnologia, credendo erroneamente che ci sia un modo semplice per controllarla e piegarla ai propri scopi, o, al contrario, di ribellarsi inutilmente contro di essa, tornando ad un mondo pretecnologico. Heidegger, come il regista giapponese, vuole allontanare il pensiero sulla tecnologia da un certo tipo di umanesimo, definito "Alto umanesimo", che mette sempre al centro l'essere umano. Le azioni dell'uomo nei confronti delle innovazioni tecnologiche non ne determinano totalmente e immutabilmente le conseguenze[16]: se in *Mononoke hime*, ad esempio, le armi da fuoco sono state utilizzate per eliminare gli spiriti della foresta, in *Kaze no tani no Naushika*, la protagonista usa la scintilla del fucile per staccare l'occhio di un ōhmu deceduto, ricavandone una bellissima e resistente cupola traslucida. Confrontando questi due casi, è possibile affermare che lo stesso oggetto tecnologico ha portato a due risultati completamente diversi. Così come per il mondo naturale, la tecnologia per Miyazaki è di per sé neutrale ed innocente, e "le macchine", aggiunge, "non

---

[15] *Ibidem*, p.76.
[16] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation,* Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, pp. 50-51.

hanno un'anima, ma nella realtà sono le persone che gliene attribuiscono una". Come un cane obbedisce agli ordini del suo padrone, non importa quanto sia cattivo il suo padrone, l'essenza delle macchine è la lealtà, la devozione e il sacrificio"[17]. Non bisogna, inoltre, dimenticare come il regista fosse perfettamente consapevole che le sue opere di animazione fossero anche frutto di una macchina artificiale, ragione per cui risulterebbe banale, se non contraddittorio, considerare la tecnologia come qualcosa di intrinsecamente malvagio e da demonizzare. A questo proposito, Lamarre aggiunge: "le macchine sono spesso una fonte di meraviglia e stupore nei film di Miyazaki, e non semplicemente per il loro potere distruttivo. [...] C'è qualcosa di meraviglioso nelle tecnologie di volo, qualcosa di bello sull'ingegno umano e l'innovazione che Miyazaki non vuole eliminare"[18].

Piuttosto che abbandonare la tecnologia, dunque, il regista, così come attraverso l'adozione di un compositing alternativo rispetto a quello dominante, si sforza di sviluppare un rapporto diverso con essa, basato innanzitutto sulla sua comprensione storica[19]. L'ambientazione di *Kaze no tani no Naushika* richiama un potenziale mondo post-apocalittico, in cui alla devastazione provocata dalle armi nucleari, i kyoshinhei, utilizzati nella guerra dei Sette Giorni di Fuoco, l'autore contrappone i mulini a vento della valle di Nausicaä, mostrando come la tecnologia possa avere anche dei risvolti positivi. Similmente, la storia narrata in *Tenkū no shiro Rapyuta* si svolge in un mondo proto-industriale, che segue la caduta di periodo di fiorente sviluppo tecnologico, che ricorda vagamente quello avvenuto nel diciannovesimo secolo, spesso considerato periodo di massimo splendore e fiducia nelle innovazioni tecno-scientifiche. Il rapido avanzamento tecnologico e le sue conseguenze catastrofiche, che fanno da sfondo cronologico alle avventure narrate nel corso del film, vengono dipinte in una sequenza di immagini che ricordano delle stampe antiche: la scena si apre con la personificazione del vento, una donna che soffia delicatamente sulle nuvole, a cui si sussegue la rappresentazione di due uomini immersi nel verde mentre utilizzano un piccolo mulino. Le immagini successive mostrano l'energia eolica sfruttata dagli esseri umani per alimentare macchine che

[17] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 525, traduzione personale dal giapponese.
[18] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, pp. 49-50, traduzione personale dall'inglese.
[19] *Ibidem*, pp. 53-54.

scavano la terra in profondità. Gradualmente, queste, sempre più imponenti e sofisticate, si diffondono in lungo e in largo, occupando ampie distese di terra, insieme a velivoli che conquistano i cieli. Con il passare del tempo, enormi città e maestosi castelli iniziano a fluttuare, sfidando le leggi della fisica, ma all'improvviso, una furiosa tempesta si abbatte su di esse: una delle città volanti, probabilmente colpita dalla violenza della tempesta, giace in rovina sul terreno, disseminata di macerie, e da essa ne esce un flusso incessante di persone in cerca di salvezza. Infine, il vento torna a soffiare e il prologo si conclude con l'immagine iniziale del piccolo mulino, come per rappresentare non solo la tensione ciclica, esposta nei paragrafi precedenti, che intercorre tra tecnologia e natura, ma anche il ritorno a tecnologie più semplici e meno invasive. Se in *Tenkū no shiro Rapyuta* l'opportunità di sviluppare una relazione migliore e non distruttiva con la tecnologia si basa sul ritorno e sul ripensamento del diciannovesimo secolo[20], in *Mononoke hime*, Miyazaki riesamina il rapporto tra natura e tecnologia relativo al periodo Muromachi. Ancora una volta influenzato dalle teorie di Nakao Sasuke, l'autore spiega come anticamente, un quarto della parte occidentale dell'isola principale del Giappone, Honshū, era ricoperto da una foresta di latifoglie sempreverdi, ma che questa sia stata completamente eliminata tra il periodo Kamakura (1185-1333) e Muromachi (1336-1573) creando un paesaggio di dolci e accoglienti colline[21]. È questo Giappone periferico e medievale che fa da sfondo alle vicende del film, nel quale l'autore mette in discussione l'utilizzo delle nuove armi da fuoco e lanciafiamme utilizzate per conquistare la foresta: se da una parte queste armi diventano strumenti di dominio opprimente nei confronti degli abitanti della foresta, dall'altro sono strumenti di emancipazione e liberazione per le donne e i malati emarginati della Città del Ferro.

In tutti e tre i casi, tuttavia, la tecnologia non è un problema a cui si deve trovare una soluzione, piuttosto è una condizione in cui l'essere umano agisce e con cui si confronta. La tecnologia non è qualcosa creato o controllato univocamente dagli esseri umani, ma un potenziale con cui l'uomo si relaziona, così come succede con l'aeropietra in *Tenkū no shiro Rapyuta*. Dopo che Pazu e Sheeta comprendono la vera natura della pietra, pronunciano insieme la parola di estinzione "Balse" (*Barusu* バルス, in giapponese) che

[20] *Ibid.*, p. 47.
[21] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, pp. 40, 71-72.

libera la condizione tecnologica, ovvero l'esistenza stessa della pietra, dall'utilizzo che ne era stato fatto per produrre armi di distruzione. Mentre, queste ultime vengono distrutte e si staccano progressivamente dalle fondamenta del castello, la pietra, alleggerita, sale verso l'alto con quel che resta di Laputa[22]. Ancora una volta, l'obiettivo non è quello di eliminare il progresso tecnologico, ma quello di studiarlo, comprenderlo e decidere in che modo porsi di fronte a questa condizione. In altre parole, è attraverso la presa di coscienza del suo utilizzo nel passato e delle sue conseguenze che si può sviscerare la vera natura della tecnologia e arrivare a un nuovo rapporto con essa, e il mezzo attraverso il quale Miyazaki accompagna lo spettatore verso questa nuova prospettiva è la macchina.

Nel prossimo paragrafo, cercherò di analizzare come, attraverso la rappresentazione delle macchine, il regista focalizza i diversi modi in cui lo spettatore può potenzialmente interagire con le tecnologie, senza tuttavia, doverle abbandonare[23].

2.2. Macchine come *medium* per una nuova relazione con il mondo

In accordo con quanto esposto in precedenza, si può affermare, in senso più generale, che Miyazaki rappresenti, soprattutto nelle sue prime produzioni cinematografiche, una tensione tra organico, esseri umani, animali, entità soprannaturali e mondo vegetale, e inorganico, la tecnologia. Tuttavia, per comprendere appieno queste opere, spiega Hase, è necessario tenere anche conto dell'esistenza delle "macchine" come terzo termine che media tra i due. Queste, secondo l'autore, custodiscono, nella loro stessa esistenza, il connubio tra organico e inorganico: le macchine sono inorganiche nel senso che non hanno vita, sono costrutti artificiali senza anima, ma sono organiche nel senso che si muovono come se avessero vita[24].

In questo senso, risulta evidente il parallelismo che intercorre tra il rapporto uomo-macchina, che Miyazaki Hayao rappresenta nei suoi film, e tra il rapporto animatore-macchina d'animazione[25]. L'animatore è sottoposto alla condizione di trovarsi in un mondo di oggetti inorganici, ma allo stesso tempo cerca di dare in qualche modo vita ai soggetti che disegna: "se riesce a superare questo conflitto, può dare un senso di vita alle

---

[22] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 52.
[23] *Ibidem*, p. 59.
[24] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -", p. 90.
[25] *Ibidem*, p.92.

immagini fisse che disegna, tuttavia, se fallisce, rimangono solo movimenti inorganici"[26]. L'animazione, infatti, presenta dei limiti espressivi che derivano non solo dal fatto che la macchina d'animazione sia una macchina inorganica, ma anche dalla staticità intrinseca dei disegni. Mentre nei film in live-action, nonostante la macchina da presa sia una macchina inorganica, le persone e l'ambiente naturale sullo sfondo sono solitamente organici, quindi, in un certo senso, lo schermo di un film live-action è vivo e vitale fin dal principio, nel caso dell'animazione, invece, il movimento degli esseri umani, degli animali o delle piante può essere rappresentato solo come una serie di innumerevoli immagini fisse. Tuttavia, è proprio utilizzando la macchina multiplanare che, attraverso la successione di ogni singolo fotogramma, è possibile dare vita alle immagini statiche[27].

Per realizzare un'animazione efficace e persuasiva, è fondamentale che l'animatore possieda una comprensione profonda di cosa sia l'animazione stessa, delle sue origini e della sua evoluzione nel corso della storia. L'animatore deve, inoltre, essere consapevole del panorama dominante dell'industria dell'animazione, delle tendenze attuali più influenti, come il cinematismo, e delle innovazioni che stanno plasmando il settore, come l'utilizzo della CGI. Oltre a ciò, l'animatore deve riconoscere che la macchina d'animazione non produce in modo deterministico e totalizzante ogni risultato, ma permette anche una certa libertà di utilizzo. La comprensione di tutti questi aspetti è funzionale al raggiungimento di nuove alternative e prospettive di movimento nel mondo dell'animazione. In altre parole, così come i personaggi dei film Studio Ghibli intraprendono una nuova relazione più libera con la tecnologia attraverso le macchine, Miyazaki abbraccia una nuova relazione con l'animazione attraverso la comprensione delle potenzialità della macchina multiplanare.

Secondo Miyazaki sono proprio le macchine, in particolare i veicoli come treni e automobili, ad aver aperto nuove possibilità di osservazione ed esplorazione del mondo, permettono di sviluppare punti di vista e prospettive inedite dell'ignoto. Questi mezzi non solo consentono di spostarsi rapidamente da un punto all'altro e di visitare luoghi lontani e sconosciuti, ma anche di osservare ciò che ci circonda con una nuova prospettiva di movimento[28]: le angolazioni offerte da una camminata umana sono completamente

[26] *Ibid.*, p.93, traduzione personale dal giapponese.
[27] *Ibid.*, p.92.
[28] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 72.

diverse, ad esempio, da quelle offerte guardando lo stesso panorama dal finestrino di un treno o una macchina, poiché ogni modalità di movimento comporta una percezione distinta dello spazio e del mondo circostante. Mentre l'atto di camminare permette all'osservatore di contemplare senza fretta i dettagli del paesaggio, il movimento veloce dei veicoli offre una visione che cambia costantemente. Il paesaggio scivola dal controllo dell'occhio umano, si lascia ammirare, ma senza desiderio di conquista. Il mondo non è più statico e passivo, ma cambia al variare della prospettiva con la quale lo si guarda. È proprio questo il tipo di atteggiamento a cui aspira Miyazaki: un atteggiamento di apertura nei confronti dell'altro, dell'ignoto, che consenta all'individuo di osservare e di comprendere, senza il desiderio di assoggettare e controllare seguendo il proprio immutabile punto di vista. Una possibilità di mettere in discussione la propria persona attraverso l'incontro con l'altro, che riflette, come già esposto, nelle sue animazioni.

Questa nuova prospettiva di movimento si traduce tecnicamente e visivamente nel far scivolare i vari strati dell'immagine multiplanare fra di loro. Questa tecnica evoca l'effetto ottico di osservare lateralmente il mondo dal finestrino di un qualsiasi veicolo: lo spettatore accetta questo tipo di tecnica proprio perché la prospettiva di movimento offerta da un finestrino della macchina o di un treno risulta essere una sorta di esperienza condivisa nel mondo moderno.

Infine, un ulteriore passo avanti in termini di punti di vista, è stato fatto sicuramente anche grazie alle macchine volanti. Gli aerei, spiega Miyazaki, hanno integrato alla visione della terra offerta da treni e automobili, una visuale dall'alto, più libera, che permette di esplorare i paesaggi e il cielo a distanze diverse, attraverso i decolli e gli atterraggi[29]. Attraverso lo spostamento degli strati dell'immagine vuole creare un senso di libertà agli occhi dello spettatore[30], una sensazione di esplorazione senza fine e meravigliosa, che non dipende solo dalla quantità di luoghi sconosciuti osservati, ma anche dalla capacità di vedere e di comprendere gli stessi paesaggi da angolazioni originali e stimolanti. In un discorso diretto ai bambini scuola elementare Hachiman, a Sendai, l'autore, parlando di che tipo di film vorrebbe produrre, sostiene come, probabilmente, sarebbe molto più interessare vedere il mondo dalla prospettiva di un'ape, piuttosto che l'esplorazione di

[29] *Ibidem*, pp. 72-73.
[30] *Ibid.*, p. 77.

nuovi pianeti[31]. In altre parole, l'obiettivo dell'autore è quello di invitare lo spettatore ad osservare ed esplorare il mondo con diverse prospettive di movimento e a rompere dai punti di vista ordinari. Le macchine, dunque, non sono solo mezzi di trasporto, ma diventano le chiavi per aprire la nostra visione a nuove possibilità di relazione con il mondo.

Nelle opere di Miyazaki, dunque, le macchine, in particolare i mezzi di trasporto, diventano il *medium* attraverso il quale l'uomo può relazionarsi con il mondo: tuttavia, per renderle funzionali all'evocazione del suo punto di vista, l'autore ha studiosamente ri-focalizzato le loro caratteristiche e il loro ruolo.

Come è stato precedentemente esposto, le macchine sono essenzialmente neutrali, non hanno una propria coscienza e seguono attentamente gli ordini imposti. Da questo aspetto nasce la molteplice natura delle macchine agli occhi dello spettatore: se da una parte questa può essere utilizzata per distruggere, come nel caso delle armi nucleari in *Kaze no tani no Naushika*, la città volante Laputa e i suoi soldati guardiani in *Tenkū no shiro Rapyuta*, le armi da fuoco in *Mononoke hime*, e gli aerei da guerra dipinti in *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (Il castello errante di Howl, 2004) e *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento, 2013), dall'altra, la tecnologia può essere fonte di fascino e stupore, e può assistere l'uomo nella scoperta del mondo e delle sue meraviglie. In una delle sue interviste Miyazaki non nasconde di essere stato attratto da aerei militari, navi da guerra e carri armati fin da piccolo, un interesse che ha dato origine alla sua passione per la rappresentazione dettagliata di questi mezzi attraverso il disegno. Tuttavia, dopo aver realizzato la potenziale violenza che si cela dietro l'utilizzo di queste tecnologie, decise di continuare a disegnarle ma in modo che si allontanassero dalle dinamiche di potere[32], spesso riprodotte nel panorama dell'animazione, attraverso prospettive balistiche. Perciò, congiuntamente all'utilizzo di una prospettiva animetica, il regista propone una serie di caratteristiche innovative nelle macchine che riflettono questo suo punto di vista.

Una delle caratteristiche più evidenti dei veicoli disegnati da Miyazaki riguarda il loro *design*, che spesso appare eccentrico e tozzo, con numerose protuberanze, come ali, carrelli di atterraggio o altri elementi sporgenti. La forma di questi veicoli stravaganti, che

[31] *Ibid.*, p. 187.
[32] *Ibid.*, p. 76.

difficilmente permetterebbe loro di librarsi nel cielo con tanta facilità, riesce comunque a risultare plausibile nel suo universo magico, dove la fantasia supera le leggi fisiche della realtà. Non importa chi ne sia il possessore: sono sempre mezzi di trasporto eccitanti e divertenti, che stimolano l'immaginazione e trasmettono un senso di meraviglia e curiosità [33]. Il regista, inoltre, cerca, il più delle volte, di evitare qualsiasi velivolo aerodinamico progettato in modo balistico, come jet e razzi [34], prediligendo forme più bizzarre che spesso ricordano quelle di un insetto. I flaptor dei pirati nel mondo di *Tenkū no shiro Rapyuta*, ne sono un esempio lampante: le sue due paia di ali bianche e traslucide ronzano e vibrano come quelle delle mosche (Figura 5)[35].

Figura 5. Flaptor. MIYAZAKI Hayao*, Tenkū no shiro Rapyuta* (Laputa – Il castello nel cielo, 1986) https://mstdn.social/@ghibli/111154101766129413 (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Veicoli simili, inoltre, vengono riproposti anche in *Hauru no ugoku shiro*: nonostante la forma aerodinamica del kayak volante, le ali, simili a quelle di una libellula, evitano, anche in questo caso, una prospettiva balistica (Figura 6).

[33] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 396-397, Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 61.
[34] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 61.
[35] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -", p. 90.

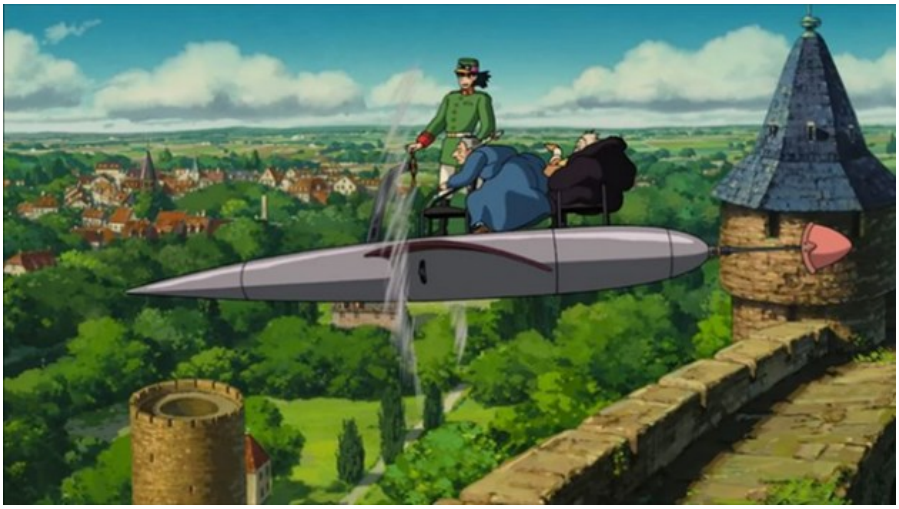

Figura 6. Kayak volante, MIYAZAKI Hayao, *Hauru no ugoku shiro* (Il castello errante di Howl, 2004) https://mx.pinterest.com/pin/746893919430342138/ (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Anche le aeronavi più grandi, come quelle possedute dal regno di Tolmekia in *Kaze no tani no Naushika*, dall'esercito in *Tenkū no shiro Rapyuta*, o ancora, quelle raffigurate in *Hauru no ugoku shiro*, e nei sogni di Horikoshi Jirō in *Kaze tachinu*, sono state disegnate con lo stesso stile, per creare un'atmosfera coerente con il *setting* delle varie opere[36]. Il movimento di tutti questi mezzi non è veloce e perforante come quello di un jet, che per ragioni di efficienza tende a volare il più possibile in linea retta, ma è un movimento libero, vivace e agile: i vari oggetti volanti, a prescindere dalle loro forme o dimensioni, sembrano sempre fluttuare a mezz'aria [37] . Risulta evidente, dunque, come questo stile di rappresentazione vada di pari passo con la prospettiva animetica: questa, infatti, attraverso lo scorrimento dei vari piani dell'immagine, riesce ad enfatizzare al meglio scene di planata e di voli ondeggianti e vivaci[38]. Un'altra caratteristica innovativa che riguarda la rappresentazione delle macchine è la proposta, ad eccezione delle enormi aeronavi legate alla guerra, di veicoli artigianali e non creati in serie, dei quali vengono spesso mostrati anche l'attivazione e il funzionamento[39]: alcuni esempi sono il Mehve, l'aliante di Nausicaä, il velivolo in costruzione di Pazu, l'aeronave dei pirati di Dola e l'idrovolante di Marco, in *Kurenai no buta* 紅の豚 (Porco Rosso, 1992). A proposito di

[36] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 397.
[37] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -", p. 90.
[38] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 61.
[39] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 397.

quest'ultima opera, è interessante notare la particolare rappresentazione dei velivoli: le loro forme non sono stravaganti e si ispirano a idrovolanti realmente esistiti. Nonostante questo, Miyazaki ha deciso di enfatizzare il ruolo del veicolo di Marco. Mentre la maggior parte degli idrovolanti del film sono in metallo, compreso quello di Curtis, l'idrovolante rosso scarlatto del protagonista è principalmente di legno. In termini di prestazioni di volo e robustezza, ovviamente gli aerei in legno risultano essere inferiori a quelli in metallo, tuttavia è sempre Marco, che grazie alle sue doti da pilota, riesce a ribaltare la situazione non facendosi controllare in modo deterministico dalla tecnologia[40].

Questa scelta di raffigurazione libera le macchine dalla condizione di mere invenzioni tecnologiche e semplici mezzi di trasporto; infonde loro una sorta di personalità unica e irripetibile, e le rende fedeli compagne del proprio possessore, enfatizzando così anche il rapporto più intimo tra uomo e macchina. Infine, considerando più generalmente il volo nelle opere di Miyazaki, risulta evidente l'intento di sottolineare l'importanza del vento. Gli alianti di Nausicaä e Pazu, anche se quest'ultimo risulta essere ancora in produzione, sono progettati per rimanere in aria con il minimo della tecnologia, mentre il magico volo di Totoro, Kiki, Haku e Howl è influenzato dalla forza del vento[41]. A questo proposito, è interessante come la parola corrispondente a "vento" in greco sia "anemos". Ricordando le origini dell'animazione, è possibile vedere questa forma di intrattenimento come un'arte del vento. Così come i protagonisti di Miyazaki possono ambire ad una libera relazione con il mondo attraverso le macchine che incanalano la forza del vento, l'animazione, grazie alla forza delle immagini in movimento, diventa il mezzo potenziale attraverso il quale lo spettatore può ripensare al proprio punto di vista e cambiarlo[42]. Come afferma Lamarre,

> l'animazione alimentata dal vento è il paradigma per un nuovo radicamento. L'adozione da parte di Miyazaki dell'intervallo animetico implica un'apertura alla tecnologia che allo stesso tempo ci libera dal suo determinismo e dalla moderna condizione tecnologica e offre un paradigma per vivere con una relazione diversa con la tecnologia[43].

---

[40] AOKI Kenji, "Miyazaki Hayao no *Kurenai no buta*, p. 108.
[41] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 61.
[42] *Ibidem*, pp. 84-85.
[43] *Ibid*., p. 85, traduzione personale dall'inglese.

In sintesi, analizzando le prime opere di Miyazaki, è possibile affermare che attraverso la rappresentazione e l'animazione di piante e macchine, l'autore suggerisca allo spettatore di intraprendere una nuova e più libera relazione con il mondo, nel senso di mettere in discussione la propria visione del mondo e di aprirsi a nuove prospettive. In particolare, questo viene fatto "enfatizzando l'animetismo ed evitando (o sgonfiando comicamente) il cinematismo, sottolineando il movimento tra più strati dell'immagine, progettando veicoli stravaganti e riducendo al minimo le tecnologie di volo, evitando strutture balistiche"[44].

Nei film successivi, sembra che la questione della moderna relazione dell'uomo con la tecnologia, sia in qualche modo, messa da parte: In *Tonari no Totoro*, ad esempio, l'aspetto naturale non è raffigurato in lotta con la tecnologia, come nei due lungometraggi precedenti e in *Mononoke hime*, piuttosto risulta caldo e accogliente, un luogo di gioia e di divertimento. Il volo offerto da Totoro, così come quello di Kiki, nonostante presenti le stesse caratteristiche di quello delle macchine, non sembra sottolineare alcun legame con la tecnologia. Nei lungometraggi più recenti, come *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, *Hauru no ugoku shiro*, *Gake no ue no Ponyo* e anche nel più recente *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, nonostante ci siano dei rimandi alla tecnologia e alle macchine, queste non sembrano essere essenziali nelle vicende narrate, mentre viene data enfasi a diversi aspetti delle sue animazioni, che, come esporrò nei prossimi capitoli, sono di uguale importanza.

Per spiegare questo cambiamento, Hase sostiene che Miyazaki abbia iniziato a considerare le sue responsabilità nel mantenere la gestione dello studio in quanto imprenditore, nonché la sua responsabilità sociale in quanto famoso regista e animatore, e che per questo abbia spostato il suo interesse verso nuovi temi e nuove tecniche d'animazione, come l'integrazione della CG[45]. Al contrario, Lamarre sostiene che Miyazaki abbia de-enfatizzato la questione della moderna condizione tecnologica per non rischiare di far apparire la tecnologia come un problema con una soluzione[46]. La tecnologia è un presupposto di sfondo, esiste, ma non influenza le sorti del mondo in maniera deterministica più di quanto non lo facciano le azioni dell'uomo, che, come abbiamo visto, non viene considerato causa di ogni bene e male del mondo.

---

[44] *Ibid.*, p. 62.
[45] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -", p. 94.
[46] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 80.

Questa concezione si riflette in modo particolare in *Kaze tachinu*, un film, a mio parere, molto complesso e spesso criticato per il suo carattere contraddittorio. Tratto da una storia vera, la maggior parte dei velivoli rappresentati non sono frutto di fantasia, ma si basano su aerei realmente esistiti, come quelli prodotti dal protagonista, destinati a togliere vite e ad essere distrutti, senza poter far ritorno. A prima vista sembrerebbe dunque che le macchine non offrano una nuova relazione con mondo. Tuttavia, se ci si concentra sull'animazione, ancora una volta, si può notare come l'autore abbia voluto mettere in luce queste vicende sotto un'ottica alternativa. Come afferma lo stesso Miyazaki, *Kaze tachinu* non è una storia a lieto fine, ma è il racconto di un giovane che, sfruttando la tecnologia, insegue il suo sogno fino alla fine, senza curarsi delle conseguenze di ciò che lo circonda. In più punti del lungometraggio risulta quanto il protagonista sia consapevole che dietro agli aerei che sta costruendo si celino potenziali armi di distruzione. Nonostante ciò, egli decide di credere nelle infinite potenzialità della tecnologia: nonostante il fato delle sue invenzioni sia già storicamente scritto, Miyazaki non ha rappresentato scene di distruzione causate dagli aerei, piuttosto ha deciso di enfatizzare la bellezza intrinseca legata alle tecnologie di volo. In altre parole, il regista rende visibile gli aspetti meravigliosi ed entusiasmanti della tecnologia. Lo stesso Jirō è intento a creare aerei performanti dal punto di vista del volo, non del combattimento, tanto che nella scena in cui presenta il progetto finale degli Zero, afferma: "… Tuttavia rimane molto pesante… togliendo le mitragliatrici forse potrebbe funzionare". Il protagonista affronta a testa alta il determinismo tecnologico, non si lascia scoraggiare dalle possibili conseguenze negative legate allo sviluppo tecnologico: è questa la nuova relazione con la tecnologia che propone Miyazaki. L'uomo non è padrone di quest'ultima, così come essa non controlla in modo deterministico le sorti dell'umanità: il protagonista, come lo spettatore, deve continuare a vivere, a prescindere dalle condizioni, tecnologiche o meno, positive o negative, in cui si trova.

3. Convivere idealmente in un nuovo mondo

3.1. La visibilizzazione delle comparse

Nei primi capitoli ho cercato di introdurre in che modo Miyazaki, attraverso l'animazione, sia riuscito a far trapelare la sua utopica visione del mondo. Con l'adozione di una prospettiva animetica, ottimizzata e arricchita dall'implemento delle più recenti tecniche digitali, ha proposto mondi che sfuggono dal controllo e dal dominio umano, suggerendo agli spettatori un punto di vista alternativo attraverso cui vedere la realtà. Allo stesso modo, ha rappresentato natura e tecnologia non come sfondi statici e passivi rispetto alle azioni dei personaggi principali, ma come elementi di pari importanza, che si evolvono e coesistono insieme. In altre parole, l'essere umano non influenza unilateralmente la sfera naturale e quella tecnologica, ma viene condizionato a sua volta da queste ultime. Miyazaki mira a creare mondi in cui la convivenza non sia condizionata dal grado di utilità che le cose possiedono per la sopravvivenza dell'essere umano, come suggerirebbe una visione più antropocentrica, ma che piuttosto si basi su un più disinteressato rispetto dell'altro. Per fare questo, ritiene necessario non solo mettere in luce diversamente natura e tecnologia, ma anche interessarsi ai modi attraverso cui le persone vivono e interagiscono con i vari elementi del mondo, organici o inorganici[1]. In questo capitolo, dunque, mi impegnerò ad analizzare la rappresentazione dei vari personaggi che abitano questi mondi, in particolare soffermandomi su chi e come venga reso visibile attraverso l'animazione, e come questi personaggi si relazionino tra loro, ampliando, in tal modo, ciò che ho esposto nei primi due capitoli.

Il primo aspetto da tener conto in quest'analisi è che i protagonisti dei lungometraggi di Miyazaki sono spesso persone ordinarie: l'onere di spalancare le porte di una nuova relazione con il mondo grava su figure ancora innocenti, come bambini e ragazzi, su donne, che, come esporrò in seguito si discostano notevolmente dalle solite raffigurazioni mediatiche, e su anziani, riserva di saggezza e preziosi consigli[2]. Raramente, invece, lascia molto spazio agli adulti: questa tattica rende visibili personaggi che, nella maggior parte

[1] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*『出発点 1979～1996』 (Punto di partenza 1979-1996), Tōkyō, Tokuma Shoten, 1996, p. 154.
[2] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation,* Minneapolis, University of Minnesota Press p. 61.

dei testi mediatici, sono spesso comparse atte a valorizzare la figura del protagonista, solitamente un giovane maschio adulto, e ne sottolinea l'*agency*, intesa come "una forma di particolare partecipazione che manifesta autonomia nell'azione, cioè una scelta tra azioni possibili, che promuove un cambiamento sociale"[3].

Nella maggioranza dei casi, inoltre, Miyazaki raffigura persone comuni, senza titoli o cariche importanti: ad eccezione di principi e principesse, che comunque ne sfidano l'appellativo, come Ashitaka, Nausicaä e Sheeta, i corpi rappresentati sono quelli di artigiani, panettieri, minatori, studenti e lavoratori. Questo risulta particolarmente evidente e innovativo nel film *Mononoke hime* もののけ姫 (Princess Mononoke, 1997), il quale, nonostante riprenda alcune caratteristiche del dramma storico, propone personaggi lontani da quelli che sono stati al centro del palcoscenico mediatico come samurai, guerrieri e proprietari terrieri. L'intento di Miyazaki è quello di non ricreare *bias* e *cliché* legati ai drammi storici, come *Shichinin no samurai* (I sette samurai, 1954) di Kurosawa Akira 黒澤明 (1910-1998), che, secondo l'autore, non riflettono adeguatamente la vera storia del Giappone[4]. Molto spesso la storia raccontata dai media presenta le gesta di chi, al tempo, deteneva il potere, dimenticandosi invece di tutte quelle persone ordinarie, come contadini, mercanti, artigiani e donne, che formavano la maggioranza della popolazione. Secondo il regista, per avvicinarsi alla vera realtà dei fatti e rendere i suoi mondi plausibili, era necessario rappresentare, nonostante non avessero alcun potere politico o militare, i veri protagonisti della vita quotidiana. Questo ha permesso di inscenare non solo un Giappone meno essenzializzato e legato ai tipici simboli nazionali, ma anche di rappresentare punti di vista di persone comuni, offrendo una visione del mondo alternativa.

Oltre alla rappresentazione sociale dei vari personaggi, anche la predilezione per determinati soggetti e aspetti caratteriali risulta estremamente atipico e singolare. L'universo di Miyazaki è esplorato attraverso occhi di bambini, come Pazu, Sheeta, Satsuki, Mei, Kiki, Tombo, Chihiro, Haku, Sōsuke, Ponyo, e Mahito, che, nella maggior parte dei casi

---

[3] Claudio BARALDI, "Promotion of migrant children's epistemic status and authority in early school life", *International Journal of Early Childhood*, 47, 1, 2015 pp. 5-25, citato in Claudio BARALDI, "Le basi sociali dei diritti dei bambini", *Jura Gentium - Rivista di filosofia del diritto internazionale e della politica globale*, 2015. https://www.juragentium.org/forum/infanzia/it/baraldi.html

[4] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, pp. 419-421, MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*『折り返し点 1997～2008』 (Punto di svolta 1997-2008), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2008, p. 50.

interagiscono, con coetanei o anziani, come Dola, nonno Pom, Kamaji, Yubāba, Zenība, la strega delle Lande, madame Suliman e Kiriko. Allo stesso modo, Miyazaki tende a mettere in scena giovani ragazze, come Nausicaä, San, Fio e Sophie, e, anche se con minor frequenza, ragazzi, come Asbel, Ashitaka e Howl. Le donne adulte, come Kushana, Gina, Eboshi, Lisa e Natsuko, sfidano la rappresentazione comune del genere femminile, mentre, gli uomini adulti, ad eccezione di Marco in *Kurenai no buta* 紅の豚 (Porco Rosso, 1992) e Horikoshi Jirō in *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento, 2013), sono raramente raffigurati. Anche in questo caso, lasciare spazio di manovra a personaggi così poco rappresentati nel panorama mediatico passato e contemporaneo permette di interrompere alcune convenzioni e aspettative narrative e di non rendere le sequenze dei suoi film generiche e banali[5]. I film d'azione che vedono ragazzi e adulti maschi come protagonisti, molto spesso, passano una visione troppo semplicistica per Miyazaki: il personaggio principale, il più delle volte senza difetti e virtuoso, risolve ogni problema sconfiggendo il cattivo della situazione. Tuttavia, secondo l'autore, questo non riflette adeguatamente la realtà[6]. Questa tipologia di storie ha abituato il pubblico a vedere il mondo attraverso il dualismo di bene e male, vincitori e perdenti, semplificando, come esporrò in seguito, le complesse dinamiche e interazioni che intercorrono tra gli esseri umani e ciò che li circonda.

Attraverso l'animazione di personaggi e corpi alternativi, quindi, Miyazaki offre spunti di riflessione: cosa sarebbe successo se l'essere umano non si fosse posto al centro dell'universo? Come sarebbe cambiata la nostra società se il sesso maschile non fosse stato considerato il fulcro della gerarchia sociale, politica e culturale? Quali sono i meccanismi di potere, di costruzione culturale e sociale che ne hanno permesso il predominio? Per evidenziare queste domande e permettere un esame di coscienza dello spettatore, il regista passa il testimone dell'azione alle ragazze, o *shōjo* 少女, la cui rappresentazione, similmente a quella della sfera naturale e tecnologica, evoca nuove possibilità di relazione con il mondo, che si discostano dalla solita narrativa di trionfo e conquista e che abbraccino l'osservazione e la comprensione dell'altro, per giungere ad una vera convivenza pacifica.

---

[5] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 70.
[6] *Ibidem*, p. 52.

Le analisi sulla rappresentazione del genere nell'arte di Miyazaki sono numerose e, talvolta, contrastanti, riflettendo la varietà di formazione e degli approcci teorici e metodologici dei vari autori; tuttavia, propongono anche un'interessante e più complessa visione sulla differenziazione di genere e sulle dinamiche di potere ad essa collegate. Per questo motivo, nel prossimo paragrafo esplorerò alcuni degli studi che riguardano il genere e le scelte di raffigurazione nei lungometraggi Studio Ghibli, evidenziando, secondo il mio personale punto di vista, sia i punti di forza sia gli eventuali limiti e criticità di ciascun approccio.

3.2. Una ragazza differentemente tecnologica

Il primo approccio che vorrei presentare è quello di Thomas Lamarre (2009)[7], secondo il quale le energie femminili raffigurate nei lungometraggi di Miyazaki si distinguono costantemente da quelle maschili, sia dal punto di vista narrativo, sia dal punto di vista tecnico. Secondo Lamarre, i personaggi presentano una differente e caratteristica relazione con la tecnologia, in particolar modo, con le tecnologie di volo: i bambini sembrano essere estremamente affascinati dalle macchine volanti, tanto da cercare di costruirle, mentre le bambine sembrano avere un accesso più immediato e personale alla magia del volo. Pazu in *Tenkū no shiro Rapyuta*, ad esempio, mostra il suo aliante in fase di costruzione, esternando il suo desiderio di librarsi nel cielo e andare alla ricerca della leggendaria città fluttuante. Il suo obiettivo primario sarebbe quello di risanare l'immagine e la reputazione del padre, accusato ingiustamente di aver mentito sull'avvistamento di Laputa in uno dei suoi viaggi. Sebbene in modo meno eroico, anche Kanta in *Tonari no Totoro*, vicino di Satsuki e Mei, sembra avere interesse verso le macchine volanti: quando le due sorelle si recano a casa sua per restituirgli l'ombrello, il giovane sembra essere impegnato nella costruzione di un modellino di carta di un aereo, che, in seguito, forse per la soddisfazione di aver aiutato le vicine, agita in aria allegramente ed energicamente. In *Majo no takkyūbin*, Tombo, un giovane estremamente affascinato dal volo, sogna di poter volare in cielo come la sua nuova amica Kiki. Nel

[7] I paragrafi seguenti, salvo dove diversamente indicato, si basano sulle teorie esposte in Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, cap. 7: "Only a girl can save us now", pp. 77-85.

lungometraggio Miyazaki mostra la singolare bicicletta volante del ragazzo, le cui catene fanno girare sia le ruote sia l'enorme elica fissata davanti al manubrio.

In sintesi, per accedere al cielo, è necessario che i ragazzi costruiscano il proprio velivolo e che lo manovrino secondo le regole dell'ingegneria. Al contrario, il volo delle ragazze risulta misterioso e magico: Sheeta in *Tenkū no shiro Rapyura*, ad esempio, riesce a fluttuare grazie al magico ciondolo ereditato dalla sua famiglia, una potente aeropietra con il simbolo reale di Laputa, Satsuki e Mei in *Tonari no* Totoro, volano grazie all'aiuto di Totoro e Nekobus, spiriti della foresta e del vento, mentre il volo di Kiki in *Majo no takkyūbin* è legato al suo sangue di strega.

Questo contrasto nella rappresentazione del rapporto tecnologico tra maschi e femmine permetterebbe di percepire la tecnologia in maniera differente: un'arma impugnata da un uomo avrà un impatto diverso rispetto alla stessa arma impugnata da una donna. Partendo da questo concetto, Lamarre (2009) si chiede in che modo e perché le ragazze, nei film di Miyazaki, siano diversamente legate alla tecnologia e cerca di rispondersi analizzando, in particolare, i vari personaggi di *Tenkū no shiro Rapyuta* 天空の城ラピュタ (Laputa – Il castello nel cielo, 1986).

In primis, l'autore si concentra sulla figura di Sheeta, che ritiene particolarmente rivoluzionaria. Il suo ciondolo, apparentemente magico, è in realtà un dispositivo ipertecnologico, costruito dagli esseri umani utilizzando le aeropietre che si trovano in natura. Ereditato dalla famiglia, questo ordigno lega direttamente la *shōjo* ad una particolare tecnologia di volo fluttuante, che solo Sheeta, probabilmente perché discendente di sangue dei sovrani di Laputa, sembrerebbe in grado di attivare. Tuttavia, Lamarre afferma anche come questa dote sia più simile ad una condizione piuttosto che una capacità vera e propria. La giovane principessa non esercita un controllo completo sul ciondolo, il quale, infatti, non si attiva a comando, ma sporadicamente e autonomamente. La sua *agency* nei confronti di questo potere ereditato è, dunque, limitata e, per questo, più vicina ad una condizione imposta.

A queste considerazioni, Lamarre aggiunge e sottolinea anche come Sheeta venga ripetutamente rapita e salvata, come se fosse uno strumento da utilizzare a proprio piacimento, e come, nonostante si riveli una giovane coraggiosa e brillante, rimanga impotente di fronte agli avvenimenti che la perseguitano. Così, il dono apparentemente

magico e benefico diventa, man mano che procede la narrazione, sempre più simile ad una maledizione, una minaccia non solo per Sheeta, ma anche per il mondo intero.

Sintetizzando e intrecciando le sue idee, Lamarre arriva a sostenere che ci sia una sorta di parallelismo tra la condizione tecnologica imposta dalla creazione umana della pietra e le conseguenze dell'imposizione graduale e storica della visione maschilista e patriarcale. In altre parole, la distinzione di animazione dei corpi risulta importante per evidenziare il privilegio che il genere maschile possiede nei confronti della tecnologia, il quale, infatti, è in grado di usufruirne liberamente e consapevolmente, al contrario del genere femminile, che sporadicamente si ritrova ad esserne condizionato. La relazione che le bambine sperimentano con la tecnologia, secondo Lamarre, è equivalente alla loro relazione con la condizione di genere ricevuta: mentre gli uomini possono avvalersi, consciamente o inconsciamente, dei privilegi che la visione del mondo dominante, da loro stessi costruita, offre loro, le donne sono spesso oppresse da questa prospettiva, che le vede come strumenti e oggetti di scambio privi di un qualsiasi tipo di potere decisionale.

La differente relazione che bambini e bambine intraprendono con la tecnologia sembrerebbe anche essere rappresentata graficamente: il volo dei ragazzi è sotto sforzo, alle prese con le macchinose operazioni di pilotaggio o guida dei veicoli, quello delle ragazze, al contrario, è galleggiante, sottolineato anche dal morbido fluttuare delle loro gonne, ma anche instabile, lontano dal proprio controllo. Mentre il movimento di Pazu sottolinea lo sforzo delle sue azioni, rendendo il personaggio ancorato in un mondo creato per lui, il movimento di Sheeta è identico a quello delle macchine volanti, come se il corpo femminile fosse uno strumento da utilizzare a proprio piacimento al pari di queste ultime. Per questo motivo, Sheeta non ha altra scelta se non quella di eliminare la condizione imposta dal ciondolo: distrutto quest'ultimo, simbolo della visione maschilista e patriarcale, non solo viene distrutta anche l'immagine della donna come passiva e scambiabile, ma apre le possibilità di una nuova ecologia, una nuova visione del mondo.

Per rinforzare il suo punto di vista, in questo film, come in altri, Miyazaki cerca di liberare la donna dall'immagine di mero premio per il protagonista maschile anche evitando il più possibile stereotipate storie d'amore e sottolineando, al contrario, l'importanza dell'avventura della giovane principessa, pari a quella di Pazu, senza limitarla alla solita controparte femminile dei film d'azione.

Il peso della salvezza dalla condizione di genere e, quindi, dalla condizione tecnologica ricade sulle *shōjo*, non soltanto attraverso l'immagine di Sheeta, ma confrontando la sua persona con altre figure femminili, altrettanto interessanti e innovative. Il regista, infatti, rappresenta anche donne, come Kushana in *Kaze no tani no Naushika*, Dola in *Tenkū no shiro Rapyuta* ed Eboshi in *Mononoke hime*, che utilizzano la tecnologia alla stessa maniera dell'uomo, apparentemente sfidando le condizioni di genere imposte. Nonostante queste scelte di raffigurazione sembrino mettere in discussione la concezione dominante dei ruoli di genere, non eliminano la condizione di partenza, ovvero la prospettiva imposta dall'uomo. Liberarsi dalla condizione tecnologica, significa guardare la tecnologia in modo diverso, non appropriandosene allo stesso modo degli uomini, come hanno fatto Kushana, Dola ed Eboshi.

La figura di Sheeta sarebbe rivoluzionaria proprio perché nonostante abbia accesso ad una tecnologia più avanzata e distruttiva, non la utilizza come imposto dalla visione dominante, come avrebbe fatto Muska, lui stesso discendente della stirpe reale di Laputa, ma la rifiuta, distruggendone l'aspetto più violento. Dopo aver compreso le caratteristiche di controllo e dominio insite nella condizione tecnologica imposta dall'uomo, così come quelle della condizione di genere, la giovane principessa le rifiuta. Attraverso le parole di estinzione, infatti, Sheeta diventa la chiave per un nuovo paradigma, che riconosce la complessità dell'esistenza e la necessità di cooperazione, piuttosto che di competizione. Nel nuovo mondo, dunque, non risulta più necessario sottolineare il dualismo tra bene e male o vittoria e sconfitta, ma si pone l'accento sullo sforzo, individuale o collettivo, per affrontare le sfide della vita.

Sebbene le considerazioni di Lamarre siano spunti di riflessione molto interessanti ed effettivamente applicabili per quanto riguarda *Tenkū no shiro Rapyuta*, l'analisi del genere in relazione alla condizione tecnologica è principalmente limitata al suddetto lungometraggio. Lo stesso autore riconosce, come già accennato, che la questione tecnologica venga de-enfatizzata nei film successivi e che la ragazza non sia più estremamente legata alla condizione tecnologica più di quanto non lo siano i ragazzi[8].

Anche l'animazione dei corpi non rimane la stessa: non varia a seconda del genere dei personaggi, ma a seconda dei personaggi stessi. Il volo di Kiki *Majo no takkyūbin*, ad

[8] *Ibidem*, p. 80.

esempio, è effettivamente magico, simile ad un talento. È fluttuante, ma talvolta anche sotto sforzo proprio perché, a differenza della capacità offerta dal ciondolo di Sheeta, la sua è un'abilità soggetta alla bravura e all'apprendimento della strega, la quale esercita effettivamente un certo grado di *agency*.

Il fatto che ad un certo punto perda questa magia, non dipende da una condizione tecnologica, come l'invenzione di macchine volanti. Quando la giovane strega osserva il nuovo dirigibile costruito in città non sembra avere uno sguardo di sfida, piuttosto ne sembra affascinata; inoltre, già dalle sequenze precedenti, in cui Jiji miagola senza parlare, si intuisce che Kiki abbia perso la magia ben prima del giro in bicicletta con Tombo.

Il volo, in questo caso, è un talento ricevuto che si deve migliorare applicandolo ogni giorno. Dare per scontato i propri talenti senza svilupparli consapevolmente, può portare una persona a dimenticare come abbia sempre utilizzato il proprio talento. Tutti passano periodi in cui usano inconsciamente il proprio talento, tuttavia, per metterlo efficacemente al servizio della comunità, come fa Kiki lavorando da postina, è necessario imparare ad utilizzarlo consciamente. Questa visione viene in un certo senso spiegata anche verbalmente da Ursula, una giovane artista, la quale sostiene che l'abilità di Kiki sia simile al suo talento per il disegno, e che nei momenti in cui non riesce a disegnare, decide di continuare a farlo finché non ci riesce di nuovo[9]. Nelle sequenze finali del film, Miyazaki mostra come gradualmente la giovane strega riacquisti la sua fiducia e le sue abilità, fino a volare allegramente e liberamente insieme a Tombo, il quale sembra aver completato la sua bicicletta volante. Si può dedurre, quindi, che la rappresentazione del volo e dei corpi in *Majo no takkyūbin* non rispecchi quella esaminata in *Tenkū no shiro Rapyuta*.

Anche la rappresentazione di genere in *Kurenai no buta* risulta differente. Innanzitutto, la giovane Fio è un ingegnere aeronautico alla quale viene affidato il compito di riprogettare e ricostruire l'idrovolante distrutto di Marco. La ragazza, nonostante sia ben consapevole dei pregiudizi che gli uomini hanno sulle donne, non si fa facilmente mettere i piedi in testa, e, talvolta, arriva a manipolare gli uomini utilizzando a proprio favore la loro visione maschilista, come accade, ad esempio nella scommessa con Curtis, ammaliato dalla sua audacia e bellezza. Fio è inoltre consapevole che accettando la scommessa, che la vede come premio in caso di vittoria di Curtis nella sfida contro Marco, abbia accettato

[9] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, pp. 451-452.

anche la visione secondo la quale le donne siano al pari di oggetti di scambio e premi per i vincitori, motivo per cui il protagonista si adira non poco. Nel corso del film anche Gina dimostra di essere consapevole della condizione di genere della donna, quando, ricevendo una telefonata da Marco, dato per morto nel primo scontro con Curtis, risponde: "non importa quanto ci preoccupiamo, voi piloti di idrovolanti considerate le donne solo come ormeggi sul molo, vero?". In altre parole, Gina sottolinea la sterilità del pensiero maschilista che vede le donne come fari stabili a cui tornare mentre si continua a fare quello che si vuole, senza preoccuparsi dei loro sentimenti. Nonostante Miyazaki, dunque, renda visibile e critichi questo aspetto attraverso le figure di Fio e Gina, non permette loro di liberarsene allo stesso modo di Sheeta: la salvezza della giovane progettista rimane comunque nelle mani di Marco, che viene liberata dalla condizione di premio solo grazie alla vittoria di quest'ultimo. Non è dato a sapere in che modo gli uomini guarderanno alle donne a seguito di questi avvenimenti, tuttavia, si può affermare con certezza che non ci sia stata, come per Sheeta, una vera e propria liberazione dalla condizione di genere.

In *Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し (La città incantata, 2001), invece, il movimento dei corpi dei personaggi principali sembra invertito rispetto a quelli descritti da Lamarre: mentre viene enfatizzato graficamente gli sforzi di Chihiro come lavoratrice ai bagni di Yubāba, sia attraverso la lentezza dei movimenti sia attraverso la goffaggine dell'inesperienza di lavorare a soli dieci anni, il volo di Haku, capace di trasformarsi in un drago, risulta apparentemente libero e fluttuante. Similmente, in *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (Il castello errante di Howl, 2004), il movimento di Sophie, trasformata in un'anziana dalla strega delle Lande, risulta sempre sotto sforzo e dolorante, mentre Howl alterna voli galleggianti e aggraziati a voli più dinamici e impetuosi, come quando si trasforma in un volatile demoniaco.

Infine, Nahoko, in *Kaze tachinu*, e Himi, in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* 君たちはどう生きるか (Il ragazzo e l'airone, 2023), sono forse i personaggi femminili che più si avvicinano a Sheeta per quanto riguarda la rappresentazione visiva e narrativa. Entrambe, in modi diversi, sono in balia della vita e della morte. Mentre Nahoko è affetta da una malattia apparentemente incurabile, la sua raffigurazione è alternativamente energica e priva di forze. Similmente, Himi, la giovane madre di Mahito, attraversando il tempo e lo spazio, incorpora in sé stessa sia la vita che la morte. Le due giovani donne indossano spesso

lunghe gonne voluminose, che ondeggiano delicatamente al vento, dando loro un'aria quasi eterea. In questo caso, tuttavia, piuttosto che simboleggiare la passività alla questione di genere, sembra che il fluttuare delle loro figure evochi una passività più generale agli avvenimenti della vita.

In altre parole, nei film successivi a *Tenkū no shiro Rapyuta*, la differenziazione di genere è affrontata diversamente sia a livello narrativo sia attraverso l'animazione dei corpi. Per questo motivo, nonostante le considerazioni di Lamarre siano preziose fonti di ispirazione e possano essere applicate efficacemente a questo caso specifico, sostengo che focalizzarsi esclusivamente sull'aspetto tecnologico e sulle tecniche di animazione, possa talvolta essere riduttivo nel momento in cui gli elementi analizzati non sembrano ripetersi nelle opere successive dello stesso autore. Risulta, dunque, necessario esaminare ulteriori prospettive interpretative che permettano di ampliare l'analisi anche rispetto ai film più recenti.

3.3. Il costo dell'amore è la perdita della propria magia

Una prospettiva alternativa sulla rappresentazione del genere femminile nell'arte di Miyazaki viene esposta da Helen McCarthy (2017)[10], considerata una tra le più influenti scrittrici nel campo dell'animazione giapponese[11].

Per quanto il regista giapponese sia considerato un femminista rivoluzionario nella storia dei *mass media*, McCarthy sostiene come le sue opere in realtà, nonostante sembrino apparentemente trattare la questione di genere in modo innovativo, continuino a rappresentare le donne in un'ottica funzionale. "Miyazaki non è anti-femminista", continua la scrittrice inglese, "ma non è in linea con il pensiero femminista". Nel suo saggio espone come le donne siano "creature meravigliosamente osservate", con qualità originali e accattivanti, ma comunque guardate attraverso la prospettiva maschile e funzionale del regista. Lo stesso Miyazaki, infatti, sostiene che le ragazze siano più adatte a ricoprire i ruoli di protagoniste nei suoi film, poiché possiedono le stesse capacità di azione e di

[10] Salvo dove diversamente indicato, la stesura dei seguenti paragrafi riprende le idee espresse da Helen MCCARTHY nel suo saggio "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki's Theory of the Feminine" in Rayna DENISON, *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*, Londra, Bloomsbury Academic, 2017, pp. 97-114.

[11] Per maggiori informazioni rimando a "Helen McCarthy Information" https://animecons.com/guests/bio/497/helen-mccarthy.

intelletto dei ragazzi, ma sono anche, il più delle volte, sostenitrici di riconciliazione e coesistenza. Questa strategia ha permesso all'autore di discostarsi dal panorama mediatico moderno, nel quale continuano a ripetersi dinamiche relazionali semplicistiche ed essenzialiste: l'eroe, solitamente un maschio adulto, deve sconfiggere il cattivo della situazione, non lasciando spazio ad alcun tipo di negoziazione. Nausicaä, infatti, non è una protagonista che sconfigge l'avversario, ma una protagonista che capisce e accetta. Secondo McCarthy, la ragazza diventa funzionale alla realizzazione della sua giovane controparte maschile in virtù del fatto che Miyazaki, con la proposta di queste eroine rivoluzionarie, prepara il suo pubblico ad accettare un eroe nuovo, diverso dal tipico "Indiana Jones" statunitense, e più propenso alla mediazione, alla tolleranza e al sacrificio, Ashitaka.

Secondo l'autrice, Miyazaki ha creato dei mondi in cui la divisione dei ruoli tra maschi e femmine, seppur attenuata, risulta ancora palpabile: quando sei giovane sei libero di fare ed essere quello che desideri, ma, diventando adulto, è necessario seguire il proprio ruolo nella società, poiché un allontanamento da quest'ultimo sembrerebbe portare, nella maggior parte dei casi, a conseguenze negative per tutti. Le donne di Miyazaki sono "creature di magia e di potere[12], irresistibili, ma pericolose a meno che il loro potere non venga domato e contenuto nelle strutture sociali determinate"[13]. Queste donne possono essere amate "in sicurezza" solo se decidono di abbandonare la loro magia, e dunque, le loro potenzialità, conformandosi alle regole della società patriarcale, che le vede come mogli e madri.

A questo proposito, il personaggio di San in *Mononoke hime* risulta estremamente innovativo: cresciuta con i lupi, la ragazza non è al corrente delle regole sociali del mondo umano e tanto meno vuole conoscerle e accettarle. McCarthy considera il suddetto film come il più rivoluzionario della produzione cinematografica dell'autore, anche rispetto ai lungometraggi successivi, proprio perché propone un'alternativa alla visione patriarcale appena esposta: non solo San non rinuncia alla sua individualità e libertà per amore, ma

---

[12] Susan J. NAPIER, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, citato in Helen MCCARTHY, "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki...", p. 99, traduzione personale dall'inglese.

[13] Helen MCCARTHY, "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki...", p. 99, traduzione personale dall'inglese.

Ashitaka desidera amarla ugualmente accettando il suo volere, senza costringerla a seguirlo. Il personaggio di San, secondo l'autrice, offre un altro spunto di riflessione: è vero che la raffigurazione delle donne lavoratrici della Città del Ferro e della famiglia Piccolo che ricostruiscono l'idrovolante di Marco sembra suggerire il successo del genere femminile nel mondo del lavoro, ma rimane "un successo in e nei termini di un mondo definito, progettato e gestito da uomini"[14]. McCarthy, dunque, si chiede se le donne si realizzino più nelle condizioni di lavoratrici in un mondo forgiato da uomini piuttosto che vivendo libere come la principessa Spettro.

Esaminando la rappresentazione delle donne nei lungometraggi precedenti e successivi a *Mononoke hime*, la scrittrice inglese presenta le sue personali considerazioni sulla visione del genere femminile di Miyazaki e come questa si traduca graficamente e artisticamente nelle sue opere. In particolare, McCarthy analizza queste opere appoggiandosi principalmente alla visione di Robert Graves, un poeta e romanziere britannico che, nel suo volume *The White Goddess: a Historical Grammar of Poetic Myth* (1948)[15], sostiene, su base puramente letteraria e poetica, come gli scrittori siano stati influenzati per molti anni dall'antico culto di tre aspetti della femminilità divinizzati. "La Fanciulla (the Maiden), [incarna] la giovinezza e l'energia potenziale e sessuale, la Madre (the Mother) [incarna] la maturità, la fertilità e il nutrimento, [mentre] l'Anziana (the Crone) [incarna] l'età, la saggezza e la riflessione" [16]. L'approccio risulterebbe particolarmente efficace, secondo la scrittrice inglese, dato che molte delle figure femminili di Miyazaki sarebbero riconducibili a questi tre archetipi, come ad esempio Nausicaä e San nelle veci della Fanciulla, la *shōjo*.

Nonostante abbiano caratteristiche simili, le due protagoniste indirizzano la propria energia in modo estremamente diverso: mentre Nausicaä, cresciuta in mezzo agli esseri umani, accetta che la vita di una donna adulta differisca da quella di una ragazza e da quella di un uomo, come si evince da alcuni *flashback* che la vedono impotente al confronto delle decisioni del padre, San, al contrario, che è cresciuta in una famiglia di lupi

---

[14] *Ibidem*, p. 98, traduzione personale dall'inglese.
[15] Robert GRAVES, *The White Goddess: A Historical Grammar of Poetic Myth*, Londra, Faber and Faber, 1948, citato in Helen MCCARTHY, "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki...", p. 100.
[16] Helen MCCARTHY, "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki...", p. 100, traduzione personale dall'inglese.

matriarcale, non conosce il concetto di femminilità imposto dalla società patriarcale e non può in alcun modo accettarlo, dato che questo le sottrarrebbe la sua naturale libertà. San è cresciuta in un ambiente in cui la lupa Moro, sua madre adottiva, le ha insegnato a relazionarsi alla pari con ciò che la circonda, e proprio per questo motivo non potrebbe mai conformarsi in una società in cui le donne vedono il lavoro in una fabbrica come una normale via d'uscita dalla prostituzione. In altre parole, questa contrapposizione mostra i paradossi della società passata e moderna, fondata sul capitale e sul lavoro, che riconosce il valore delle persone solo come merce di scambio o come ingranaggi del meccanismo produttivo capitalista. La giovane principessa Spettro non accetterebbe nemmeno il vincolo del matrimonio, visto più come uno strumento di controllo piuttosto che un simbolo d'amore. È consapevole di amare Ashitaka, ma anche di non voler rinunciare alla sua libertà adeguandosi ai ruoli convenzionali di moglie e madre imposti dalla società; Ashitaka, da parte sua, non ha alcuna intenzione di trasformarla e controllarla, ma sceglie di amarla incondizionatamente.

Una visione estremamente innovativa che si discosta non solo dalle dinamiche relazionali dei primi film, che sembrano suggerire una simpatia per i ruoli familiari convenzionali, ma anche dai lungometraggi successivi, nei quali il sacrificio della propria magia, o libertà individuale, per rientrare nelle figure tradizionali destinati alle donne, torna ad essere il salato prezzo dell'amore.

Anche *Hauru no ugoku shiro* risulta essere una storia romantica che, secondo McCarthy, rientra in questo paradigma ricorrente. Nel romanzo originale di Diana Wynne Jones, infatti, Sophie è una maga potente e a pieno titolo, aspetto che viene abbandonato nel lungometraggio Studio Ghibli, come se Miyazaki avesse sacrificato le sue potenzialità per raffigurare una più convenzionale storia d'amore. La giovane cappellaia viene maledetta e trasformata in un'anziana per gelosia della strega delle Lande e si ritrova a svolgere il ruolo di premurosa e confortante madre di famiglia: Sophie, dunque, incarna alternativamente le caratteristiche tradizionali della Fanciulla, della Madre e dell'Anziana. Interessante notare come la ragazza sia l'unica, oltre ad Howl, a farsi obbedire dal piccolo demone Calcifer, cuore pulsante del castello errante, come se incarnasse graficamente l'immagine di "angelo del focolare". La protagonista sembra completamente rapita dal giovane e affascinante stregone Howl, e, per amore, sacrifica tutto quello che era e poteva essere: l'unico premio per il coraggio, la lealtà e l'amore di Sophie è un lieto fine in cui i

membri della sua nuova famiglia vivranno tutti insieme "per sempre felici e contenti". Considerando il ruolo che si è autoimposta da anziana, quasi come se considerasse naturale incarnare l'archetipo di madre con l'avanzare dell'età, è molto probabile che in futuro le cose non vadano troppo diversamente. Nonostante la maledizione sia stata spezzata, il destino di Sophie, la Fanciulla, è inevitabilmente quello di diventare la Madre della famiglia, rispettando quell'archetipo di evoluzione femminile suggerita da Graves.

Nel lungometraggio successivo *Gake no ue no Ponyo*, questo tropo narrativo prende una piega piuttosto interessante: sembra quasi raffigurare cosa sarebbe potuto accadere in futuro nell'atipica relazione tra San, una ragazza libera, forte e indipendente e Ashitaka, un ragazzo che ha scelto di amarla per quello che è, senza, a sua volta, rinunciare alla propria individualità. Gran Mamare, madre di Ponyo, è un'affascinante dea del mare, premurosa ed empatica, ma anche svincolata da qualsiasi ruolo familiare consuetudinario. Come San, è un'indipendente e incontrollabile forza della natura. Al contrario, Fujimoto, padre di Ponyo, è un essere umano che ha scelto di rifiutare le proprie origini e che vaga per il mare, insieme alle figlie, con il compito autoimposto di liberarlo dall'inquinamento causato dall'uomo. Fujimoto, al contrario di Ashitaka, è un uomo molto ansioso, colmo di pregiudizi e risentimento nei confronti degli esseri umani, e il suo controllo è estremamente limitato, in particolare sulle figlie. In questo caso specifico, le dinamiche di potere sembrano essere saldamente nelle mani femminili.

Dall'altra parte, la famiglia di Sōsuke ricorda più una famiglia dai ruoli convenzionali: il padre Koichi è spesso lontano da casa per lavoro, lasciando a Lisa, la madre, il compito di occuparsi dei figli. Il fatto che quest'ultima sia a sua volta molto, e forse troppo, dedita al lavoro, tanto da lasciare suo figlio di cinque anni e la sua nuova amica incustoditi, secondo l'opinione di McCarthy, non è sintomo di una visione alternativa positiva della donna lavoratrice, ma piuttosto sottolinea le sue dubbie credenziali genitoriali nel momento in cui ci si allontana dalle caratteristiche tipiche attribuite alle madri e mogli tradizionali.

Il confronto tra queste due famiglie così diverse, secondo l'autrice, rende visibile il vero punto di vista dell'autore sulla questione di genere: dove la donna, nonostante abbia apparentemente parità di potere nella coppia, tende a soddisfare i bisogni e i capricci dell'uomo, seguendo l'archetipo della Madre, i figli crescono obbedienti e felici; al contrario, laddove il potere dell'uomo risulta essere inferiore rispetto a quello della donna,

la famiglia è disfunzionale. Ponyo e le sorelle, infatti, si ribellano e sfidano il potere del padre, causando danni catastrofici. Questi, tuttavia, possono essere risolti solo attraverso l'inevitabile sacrificio della protagonista. La giovane sirenetta, la Fanciulla, deve scegliere se salvare il mondo dall'inondazione rinunciando al proprio sogno di diventare umana, e quindi tornando a vivere nel mare, oppure privandosi della propria magia, assumendo definitivamente la forma umana. In altre parole, non le è concesso, come a San, di amare incondizionatamente rimanendo libera di essere quello che vuole, ma deve scegliere di conformarsi alle regole del mondo.

Questo tipo di rappresentazione dimostra un ulteriore aspetto della visione del mondo di Miyazaki. Probabilmente influenzato dal pensiero socialista, il regista mostra come la relazione sentimentale non sia centrale solo per le sue eroine, ma anche per la comunità stessa: l'amore trasforma le *shōjo* in donne, in preziose collaboratrici adatte, ma anche destinate, a sostenere la comunità. Nel lungometraggio *Sen to Chihiro no kamikakushi*, Miyazaki ha inserito Chihiro in una società lontana per crescere, attraverso le relazioni con le persone, e imparare nuovi modi di vivere, lontani dall'educazione ricevuta dai suoi genitori conformisti. Similmente, in *Kurenai no buta*, le donne sono serie e affidabili, mentre gli uomini sono infantili, raffigurati al pari di spalle comiche. In questo mondo, l'obiettivo delle donne è "salvare gli uomini da sé stessi"[17] e, come anche accennato in *Hauru no ugoku shiro*, di preservare il mondo dalla violenza e dagli orrori della guerra.

L'amore, tuttavia, non plasma solo la donna come membro essenziale della collettività, ma anche la comunità stessa, rafforzando, di conseguenza, quelle dinamiche di potere tipiche delle coppie tradizionali. La relazione che, ad esempio intercorre tra Koichi e Lisa, influenza profondamente anche il legame tra Sōsuke e Ponyo: mentre la sirenetta è pronta a sacrificare se stessa per diventare umana e stare al fianco di Sōsuke, quest'ultimo nonostante mostri evidente interesse e affetto nei suoi confronti, si fa distrarre facilmente dalla circostanze esterne. Nonostante abbia promesso di baciare Ponyo per permetterle di diventare umana, una volta tornato in superficie si dimentica, mettendo le esigenze dell'amica in secondo piano. È la sirenetta stessa che, di sua iniziativa, deve baciare Sōsuke, un pò come a rimarcare la naturale assenza dell'uomo rispetto all'affidabilità femminile, che, ancora una volta, deve sopperire alle mancanze del primo.

---

[17] *Ibidem*, p.108.

Questa visione è portata all'estremo in *Kaze tachinu*, in cui il protagonista è così preso dal suo lavoro e dal suo sogno da trascurare completamente i bisogni della moglie Nahoko, malata di tubercolosi e costretta a passare i suoi ultimi giorni in solitudine. Similmente, anche il padre di Pazu ha abbandonato completamente la famiglia inseguendo il suo sogno di raggiungere la città fluttuante.

Nei lungometraggi di Miyazaki "gli uomini devono lavorare e le donne devono accettarlo"[18]. In altre parole, anche l'uomo è incatenato a quel tropo narrativo che lo vede costretto a lavorare, rimanendo lontano da casa e lasciando tutti gli oneri familiari alla donna o, talvolta in mancanza di quest'ultima, ai figli stessi, che si ritrovano ad affrontare il mondo con le proprie forze. Di coppie in cui sia la controparte maschile sia quella femminile detengono parità di potere, come i genitori di Kiki o i genitori delle due sorelle in *Tonari no Totoro* となりのトトロ (Il mio vicino Totoro, 1988), secondo l'autrice, ce ne sono ben poche nel panorama cinematografico di Miyazaki.

Questa differenziazione di genere si ritrova anche nella rappresentazione generazionale. Gli anziani come nonno Pom in *Tenkū no shiro Rapyuta*, Kamaji *Sen to Chihiro no kamikakushi* e il prozio di Mahito *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, nonostante la loro età avanzata, sono ancora devoti al proprio lavoro e slegati da qualsiasi vincolo familiare. Al contrario, il destino delle donne, adulte o anziane che siano, è legato a quanto rispondano positivamente al proprio ruolo di sostegno della comunità, a quegli archetipi menzionati da Graves. Mentre Gina in *Kurenai no buta*, Lisa e Gran Mamare in *Gake no ue no Ponyo*, in quanto Madri, Zenība in *Sen to Chihiro no kamikakushi* e la Grande Madre in *Kaze no tani no Naushika*, in quanto Anziane, sono viste come donne estremamente positive, quelle che si allontanano dal proprio ruolo nella comunità inseguendo i propri scopi e desideri, come Yubāba in *Sen to Chihiro no kamikakushi*, Madame Suliman e la strega delle Lande in *Hauru no ugoku shiro*, sono rappresentate come perdenti.

Rispetto a queste rappresentazioni, *Mononoke hime* è rivoluzionario non solo per la presenza di un protagonista maschio che non ha bisogno di sconfiggere o uccidere il nemico per essere un eroe, ma piuttosto perché apre le possibilità di un amore slegato dai tropi romantici convenzionali, in cui gli uomini non cerchino più donne che soddisfino ogni loro desiderio, e le donne non necessitino l'approvazione degli uomini. Secondo

[18] *Ibid*., p. 109, traduzione personale dall'inglese.

McCarthy, in definitiva, il film ha aperto le porte per un universo completamente nuovo in cui le donne possono esprimere le proprie potenzialità liberamente, senza tener conto dell'approvazione dell'uomo, ma riconoscendo, comunque, l'importanza di quest'ultimo nella loro vita e in quella della comunità, e in cui gli uomini a loro volta possono amare ed essere amati senza imporre il proprio dominio e controllo sull'altro.

Tuttavia, per quanto l'ottica della scrittrice inglese sia apparentemente riscontrabile analizzando i vari lungometraggi, non manca di alcuni limiti e criticità. Innanzitutto, alcune delle sue affermazioni per quanto riguarda la rappresentazione del femminile sembrano essere più vicine a supposizioni piuttosto che vere e proprie analisi sulle opere di animazione. Ad esempio, in diversi punti del saggio, nonostante Miyazaki abbia effettivamente, e forse anche intenzionalmente, deciso di non rappresentare il futuro dei suoi protagonisti, lasciandone la libertà creativa allo spettatore, McCarthy, talvolta, avvalora le sue ipotesi immaginando un loro possibile destino, come per Nausicaä, Satsuki, Sophie e Ponyo [19]. L'autrice suppone che il loro destino di impersonare modelli tradizionali di femminilità sia in qualche modo segnato. Tuttavia, anche attraverso l'analisi dei diversi elementi del film che potrebbero sostenere le sue congetture, ipotizzando questi possibili futuri, rischia di allontanarsi da basi concrete e visibili nell'opera e di entrare nel territorio delle speculazioni. L'unico lungometraggio che potrebbe confermare i suoi sospetti è *Hauru no ugoku shiro* nel quale l'elemento romantico, molto tradizionale rispetto all'amore raffigurato in *Mononoke hime*, risulta essere preponderante. Nelle altre opere, tuttavia, i protagonisti sono sempre bambini o giovani ragazzi, i quali non sviluppano relazioni amorose tradizionali, piuttosto manifestano vicendevolmente una profonda amicizia: si pensi a Nausicaä e Absel, Sheeta e Pazu, Kiki e Tombo, Chihiro e Haku, ma anche Fio, che non accenna a nessun rapporto amoroso quando, alla fine del film, narra le sue avventure seguenti. Su quest'ultimo aspetto, McCarthy sostiene, come ho già esposto, che sia dovuto all'età: da giovane è possibile fare ed essere ciò che si vuole, ma quando si raggiunge l'età adulta è necessario conformarsi. Tuttavia, questo non spiega perché il regista abbia rappresentato relazioni di coppia estremamente diverse da film a film, non sempre ed esclusivamente basate sul sacrificio della magia o libertà della donna. La madre di Kiki, ad esempio, nonostante il

[19] *Ibid*., pp. 102, 105-106, 109.

matrimonio, non rinuncia alla sua magia, ma continua a lavorare mettendola al servizio della comunità. Ancora, in *Kaze tachinu*, nonostante sembri apparentemente che Nahoko sia una vittima passiva del comportamento di Jirō, alla fine la ragazza decide individualmente di andarsene e tornare in montagna per guarire, senza aspettare l'interessamento del marito.

Infine, l'analisi condotta dalla scrittrice inglese si basa, ancora una volta, su una visione che vede i vari personaggi come vincenti o perdenti. McCarthy, infatti, sostiene che le donne che si ribellano al proprio ruolo nella società non possono vincere. Tuttavia, analizzando in modo approfondito la sorte di figure come Eboshi, Yubāba, Madame Suliman o la strega delle Lande, si può veramente sostenere che abbiano perso? Eboshi avrà anche perso la sua fucina, ma non l'ammirazione, la stima e l'affetto delle persone che ha protetto fino a quel momento. Yubāba non ha perso né i suoi poteri né la gestione della sua attività, ha solo permesso a Chihiro e alla sua famiglia di andarsene. Madame Suliman avrà anche perso il suo pupillo, ma i risvolti della storia l'hanno convinta a far smettere una guerra inutile. La strega delle Lande ha perso i suoi poteri, ma ha anche trovato una famiglia che l'ha accettata nonostante i suoi abusi di potere.

Le storie di Miyazaki non rappresentano tanto vincitori o perdenti, piuttosto aspirano alla sopravvivenza di ogni individuo e, più in generale, della comunità: le azioni dei suoi personaggi sono sempre indirizzate alla vita, che deve essere vissuta a prescindere dalle condizioni in cui ci si trova. Per quanto le considerazioni di Helen McCarthy siano indubbiamente interessanti e stimolanti, lo sguardo e l'analisi che propone risultano tuttavia limitati. Pertanto, risulta necessario integrare questa lettura con altre fonti che possano colmare le lacune e siano in linea con la visione del mondo dell'autore.

3.4. L'esistenza alternativa delle ragazze nell'estetica di Miyazaki

Una visione che sembra risolvere le criticità associate alle analisi svolte da Thomas Lamarre e Helen McCarthy è quella di Laura Trafí-Prats (2016)[20], che, attraverso prospettive ispirate al materialismo femminista, studi sull'infanzia ricostruttiva e

[20] Salvo dove diversamente indicato, la stesura dei seguenti paragrafi si basa sul saggio di Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", *Cultural Studies - Critical Methodologies*, 17, 5, 2016, pp. 376-387.

sull'estetica dell'esistenza, analizza in che modo Miyazaki abbia deciso di creare le sue eroine, seguendo la sua particolare visione del mondo.

I nuovi modelli di raffigurazione della *shōjo* proposte dal regista giapponese, che superano i modelli neoliberisti di femminilità, sono essenziali per immaginare nuove ecologie, intese, anche in questo caso, come l'insieme delle interazioni che intercorrono tra organismi e ambiente. Osservatore e osservato, nei film di Miyazaki, non sono entità separate. L'uomo non viene messo, come già affrontato nel secondo capitolo, al centro degli avvenimenti del mondo, non è la sua "cultura", intesa come manifestazione dell'*agency* dell'essere umano, che influenza unilateralmente la "natura" in cui vive, piuttosto, questi due elementi sono posti in una relazione creativa e in continua evoluzione. Come afferma Karen Barad (2008), per superare l'ontologica distinzione tra osservatore, l'uomo o qualsiasi entità in posizione dominante, e osservato, la natura, o qualsiasi entità in posizione subalterna, è necessario riconoscere che l'essere umano sia un essere limitato e mortale, che non possieda il pieno controllo su tutto ciò su cui posa l'occhio[21]. La materia è un fare, non una cosa già definita: in questo senso anche la natura non è più vista come fissa ed immutabile, al servizio dell'uomo, ma come un prezioso attore che si relaziona alla pari con l'essere umano. Nei prossimi paragrafi esporrò in che modo questa visione sia enfatizzata dalla proposta di un nuovo paradigma di genere, che si allontana sia dai canoni tradizionali sia da quelli più neoliberisti.

Uno dei modi per comprendere la raffigurazione dei personaggi di Miyazaki, superando il dualismo tra osservatore e osservato, è quello di provare ad analizzarli secondo l'estetica dell'esistenza proposta da Félix Guattari: la soggettività di ogni individuo, che indica come una persona si vede e si relaziona con gli altri, è dinamica, in continua evoluzione ed emerge attraverso le interazioni con il mondo. Le ragazze di Miyazaki non sono dichiaratamente ragazze coraggiose o principesse da salvare, ma la loro personalità è un processo creativo e in divenire, che si costruisce attraverso l'incontro con l'altro, con il diverso. Ad esempio, in *Sen to Chihiro no kamikakushi*, la protagonista, all'inizio, è una bambina insicura, pigra e in balia di ciò che le succede, ma attraverso il viaggio nel mondo degli spiriti e le relazioni che intraprende con i suoi abitanti diventa più empatica e

[21] Karen BARAD, "Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter", *Signs*, 28, 3, 2003, pp. 801-31.

coraggiosa. Secondo questa visione, dunque, la persona è continuamente trasformata dalle esperienze: Miyazaki non attribuisce caratteristiche definite e differenti ai personaggi a seconda del proprio sesso biologico, ma a seconda delle esperienze e dei rapporti che hanno intrapreso con i vari elementi del mondo, organici e inorganici. Questo approccio permette di andare contro i modelli e gli schemi predefiniti che propongono il solito dualismo di donne forti o donne in pericolo, un tipo di confronto, comune nelle analisi di Miyazaki, che non libera la donna dalle etichette essenzializzanti che la obbligano ad essere sottomessa o ad "agire come un uomo", ma rafforza invisibilmente la visione del potere dominante che prevede il successo degli individui solo se incarnano e intraprendono uno stile di vita storicamente attribuito al genere maschile. I suoi personaggi non confermano una soggettività già esistente ma propongono un futuro possibile, in cui le ragazze non sono soggetti definiti e immutabili, ma in continua evoluzione. L'arte di Miyazaki presenta mondi alternativi, lontani dall'idea di successo e fallimento che dominano la società neoliberale. Questo sottolinea come l'arte non sia solo la rappresentazione sterile della realtà, ma come sia anche uno strumento per trasformare la realtà, per generare nuovi modi di sentire e di pensare.

Per superare il dualismo tra natura e cultura, la scrittrice esplora due narrazioni che mettono in discussione l'idea che le due siano separate e in conflitto tra loro. In primo luogo, attraverso gli studi ricostruttivi sull'infanzia critica la narrativa del "bambino della Natura", la quale sostiene che la natura sia l'ambiente ideale per l'evoluzione della soggettività dei bambini e che la natura non possa che essere benigna nei confronti dell'essere umano. In altre parole, questa narrativa vede la natura come qualcosa di puro, di ideale a cui aspirare, un attore che influenzerebbe positivamente la soggettività dei bambini, a differenza della cultura, vista come qualcosa che ne corrompe la purezza. Questo approccio, tuttavia, rappresenta una natura data e immutabile, piuttosto che come una forza dinamica e in continua evoluzione; inoltre suppone che l'infanzia sia una condizione universale, come se, tornando alla natura, ogni bambino potesse condividere le stesse esperienze, indipendentemente dal sesso, dall'età e dal contesto di crescita. In altre parole, questa narrativa cancella le differenze materiali dei corpi di ogni bambino.

Questa, come già visto, non è la natura rappresentata nei film di Miyazaki: il mondo naturale presentato in *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento, 1984) non è puro e accogliente, ma non è nemmeno una minaccia per l'essere

umano, piuttosto è qualcosa che coesiste con esso. La relazione che la protagonista intraprende con la giungla tossica e i suoi mostruosi abitanti mette sia in risalto l'indole molteplice e dinamica della natura, ma anche la personalità singolare di Nausicaä rispetto ad altre donne, come Kushana, che, privandosi di un rapporto diretto con "l'altro", non sviluppa le capacità di comprensione e apertura della protagonista. Questa particolare relazione tra Nausicaä e il mondo esterno invita a riflettere sulla relazione tra infanzia e mondo come pratica *queer kin*, un termine che indica "configurazioni 'deliberatamente irriverenti e contro l'essenzialismo'[22], non normative e non legate alla linea di sangue, di come i bambini possano relazionarsi con gli altri non umani[23]". In altre parole, questo termine indica come attraverso legami profondi e rispettosi tra esseri umani, animali, esseri soprannaturali, natura e tecnologia, sia possibile costruire "forme creative e non parassitarie di coesistenza"[24].

A differenza del femminismo post-strutturalista, il materialismo femminista non vede la natura come completamente slegata e inerte nei confronti della cultura, piuttosto suggerisce l'esistenza di una relazione continua e dinamica tra le due sfere. Mentre il primo vede la produzione della soggettività umana come un effetto quasi esclusivo della cultura e delle pratiche discorsive, considerando la natura come un sito fisso e passivo rispetto all'azione umana, il secondo vede questi due aspetti ugualmente essenziali per la costruzione della soggettività individuale.

Ma che tipo di soggettività viene creata da Miyazaki? Chi sono i suoi personaggi e come si relazionano con il mondo non umano? Riprendendo e incorporando a quanto appena esposto le teorie dell'estetica dell'esistenza di Guattari, si può affermare che i personaggi di Miyazaki non siano individui con delle caratteristiche predefinite, ma crescono e si trasformano a seconda delle innumerevoli relazioni che intraprendo l'altro. Così come la natura non è immutabile, pura e generosa, come nelle sue visioni più romantiche, i

---

[22] Taylor AFFRICA, *Reconfiguring the natures of childhood*, Londra, Routledge, 2013, p. 82, citato in Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", p. 379, traduzione personale dall'inglese.

[23] Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", p. 379, traduzione personale dall'inglese.

[24] Donna HARAWAY, "Anthropocene, capitalocene, plantationocene, chthulucene: Making kin", *Environmental Humanities*, 6, 1, 2015, pp. 159-165, KIASualberta, Donna Haraway - SF: String figures, multispecies muddles, staying with the trouble, 2014, video da YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=Z1uTVnhIHS8, citati in Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", p. 379, traduzione personale dall'inglese.

personaggi non sono destinati ad un particolare archetipo per nascita, non ci sono buoni o cattivi, deboli e forti, vinti e vincitori, ma, nella loro varietà, ritraggono un insieme di soggettività tutte in evoluzione.

In diverse interviste lo stesso Miyazaki ha affermato di volersi allontanare da tutta quella tipologia di rappresentazioni che vede i cattivi come brutti e spaventosi, come se il loro aspetto avesse predeterminato anche la loro personalità e la loro indole[25]. Secondo il regista, la violenza è un aspetto che tutti gli esseri umani possiedono, impossibile da eliminare: non ci sono persone destinate al bene o al male, ma tutti combattono per controllare i propri impulsi violenti e aggressivi. Se si insiste sul fatto che la violenza non sia parte degli esseri umani, è impossibile raggiungere la loro piena comprensione[26]. "Se si eliminano gli aspetti complessi e si guarda a tutto solo come bene o male, non credo che si riesca a cogliere la vera natura delle cose. [...] Per il momento, San e Ashitaka non si sono sporcati troppo le mani. Tuttavia, questo è solo perché sono ancora dei bambini"[27].

Ogni persona non è esclusivamente buona o cattiva, ma utilizza le proprie energie diversamente e in base alle relazioni che instaurano con ciò che le circonda. I personaggi di Miyazaki sono, dunque, descritti con una complessità emotiva e caratteriale che li rende unici, poliedrici, e talvolta contraddittori, difficilmente inseribili in categorie limitate e specifiche come "buono" o "cattivo", "vincitore" o "sconfitto". In *Mononoke hime*, ad esempio, Eboshi può sembrare avida e bellicosa nel suo intento sfrenato di tagliare la testa a Shishigami シシ神, ma è anche una persona magnanima nei confronti della sua comunità, oppressa dalle regole dei samurai, offrendo una nuova vita a persone emarginate, come prostitute, lebbrosi e stranieri. Dall'altra parte anche le divinità e gli spiriti della foresta sono creature meravigliose che incorporano l'eterogeneità della natura, ma sono anche vendicativi e testardi nel trovare vie di coesistenza pacifica con l'essere umano.

Questa particolare visione del mondo si riflette anche sulla rappresentazione di genere, svincolata dalle etichette che troppo spesso suggeriscono una netta divisione tra il maschile e il femminile. Nelle opere di Miyazaki, la differenza sessuale o di genere non è solo morfologica, che vede maschio e femmine come categorie biologiche, o sociale, che

[25] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 541.
[26] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, pp. 63, 223.
[27] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, p. 32, traduzione personale dal giapponese.

attribuisce a queste ultime rispettivi ruoli nei confronti della comunità, ma ontologica, ovvero che riguarda la natura stessa dell'esistenza e della soggettività. La differenza sessuale è funzionale a una relazione tra maschio e femmina che è aperta e produttiva, così come sostenuto da Elisabeth Grosz, filosofa australiana di stampo femminista:

> La differenza sessuale è la condizione per l'esistenza di mondi multipli, non solo di un unico mondo condiviso. La differenza sessuale implica che ogni soggetto non occupi solo la propria relazione morfologica, percettiva e associativa con il mondo, ma che possa indirettamente accedere ad altre relazioni morfologiche, percettive e associative attraverso la sua capacità di affrontare, interagire e co-occupare un mondo condiviso, un mondo diverso da quello immediatamente disponibile al soggetto, tramite la sua relazione con l'altro[28].

Miyazaki non rappresenta il genere solo come quello socialmente costruito o biologicamente dato, ma presenta una differenza di genere come una relazione produttiva e aperta a molte possibilità. La loro relazione non sottolinea le loro differenze, ma la cura premurosa che hanno l'uno per l'altro. Osservando i personaggi da questo punto di vista è possibile superare tutte quelle visione che intrappolavano l'estro creativo di Miyazaki in etichette essenzializzanti e incapaci di spiegare le varie, e talvolta contraddittorie, scelte di rappresentazione del genere.

In *Kurenai no buta*, ad esempio, Marco non è un individuo statico e immutabile, ma la sua visione del mondo cambia attraverso le relazioni che intraprende con i vari personaggi. La sua visione maschilista cambia completamente dopo aver conosciuto le donne della famiglia Piccolo, così come la sua visione cinica del mondo si trasforma grazie alla figura di Fio. Ancora, analizzando *Hauru no ugoku shiro*, nonostante sia vista come un'opera romantica e tradizionale, è possibile notare come, in realtà, l'amore e l'amicizia che nutrono gli uni per gli altri trasforma gradualmente tutti i personaggi della storia: Sophie diventa più sicura di sé, coraggiosa e tollerante, Howl da stregone senza cuore, talvolta infantile e irresponsabile, diventa più empatico e maturo, capace di comprendere

[28] Elisabeth GROSZ, "The nature of sexual difference: Irigaray and Darwin", *Angelaki Journal of the Theoretical Humanities*, 17, 2, 2012, p. 72, citato in Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", p. 380, traduzione personale dall'inglese.

e rispondere alle esigenze degli altri. Questa visione evidenzia come i rapporti di convivenza non siano atti a sottolineare le differenze di energie tra i due sessi, come proposto dalla visione di Lamarre e di McCarthy, quanto più a raffigurare gli sforzi di ogni personaggio, a prescindere dal genere, nella lotta quotidiana per la sopravvivenza.

Ed è proprio questo sforzo che viene messo in risalto dall'animazione di Miyazaki. In molte scene dei suoi lungometraggi i personaggi, di qualsiasi genere ed età, sono raffigurati in situazioni di avversità, stringono i denti e spremono le loro energie in un modo talmente esagerato che permette allo spettatore di creare un legame empatici con loro. In *Tonari no Totoro* questo sforzo è, ad esempio, visibile quando Satsuki, sostenendo l'ombrello con il mento sotto la pioggia, cerca di sistemare la sorellina addormentata sulla schiena per non farla scivolare. In *Majo no takkyūbin*, quando Kiki sale lentamente le scale portando un pacco pesante o quando trasporta carichi ingombranti in volo, gli spettatori non possono fare a meno di mettere in moto il proprio corpo[29].

Talvolta, è proprio nelle scene di sforzo condiviso dei personaggi che Miyazaki rende visibile la loro evoluzione. In *Hauru no ugoku shiro*, ad esempio, Sophie sviluppa empatia e tolleranza nei confronti della strega delle Lande, la stessa che l'aveva precedentemente maledetta, nella comica ma anche affascinante scena delle scale: lo sforzo immane che entrambe sostengono per affrontare la scalinata del castello, non solo permette loro di superare i vecchi screzi, ma anche di collegare empaticamente il pubblico alle due anziane[30]. Anche in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, nella scena della sala parto, forse una delle più evocative di tutto il film, Miyazaki raffigura Mahito e Natsuko, sua madre adottiva, lottare intensamente per raggiungersi a vicenda per fare ritorno insieme nel proprio mondo: la scena è concitata e lo sforzo che entrambi attuano per incontrarsi mostra come entrambi abbiano superato la distanza iniziale nel momento il protagonista riconosce la sua nuova mamma in quanto tale.

---

[29] HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -" 「アニメーションという理想ー宮崎駿試論ー」 (Gli ideali dell'animazione – saggio su Miyazaki Hayao), *Waseda Daigaku daigakuin bungaku kenkyūka kiyō, dai ichi bunsatsu tetsugaku tōyōtetsugaku shinrigaku shakaigaku kyōikugaku*, 2004, 50, pp. 89-90.

[30] NISHIKAWA Masaya, "Monogatari Sakka toshite no Miyazaki Hayao ron (2) ~ Ushinawareta kishō-tenketsu *Hauru no ugoku shiro* ~" 物語作家としての宮崎駿論 (2) ~ 失われた起承転結: 『ハウルの動く城』~ (Miyazaki Hayao come narratore (2): gli sviluppi perduti in Hauru no ugoku shiro), *Kyodai Gakuen University Journal*, 6, 2006, pp. 163-165.

L'esagerazione del movimento dei personaggi attraverso l'animazione oltre a compensare la diminuzione del senso di massa implicita che risulta dalla pulizia dei disegni e produrre la sensazione di un personaggio radicato nel suo mondo e reattivo ad esso[31], è anche in linea con la visione della vita di Miyazaki, estremamente orientata alla sopravvivenza, individuale, collettiva e universale. Secondo l'autore, infatti, "non importa quanto possa diventare disastrosa la propria vita, l'unica opzione è continuare a vivere"[32].

Per riassumere quanto appena visto, le avventure di Miyazaki non mirano a risolvere tutti i problemi della vita, ma, attraverso un processo di crescita dei personaggi, che si basa sulle relazioni con gli altri, siano essi umani o meno, promuovono nuove visioni e nuove possibilità di convivenza. La soggettività non è individuale ma costruita collettivamente, così come, attraverso la coesistenza e la cura degli altri, vengono costruiti mondi alternativi. Questi mondi si differenziano dal modello neoliberale legato ad una visione sociale delle ragazze come vincenti o perdenti in un progetto di *self-making* costellato di rischi e scelte individuali: la vera crescita avviene attraverso le relazioni e le esperienze collettive, non attraverso il successo individuale. Riflettere su chi siamo e come ci relazioniamo con il resto del mondo, animato e inanimato, è essenziale per pensare a modelli alternativi di crescita e nuove ecologie rispetto ai rigidi schemi imposti dalla società. I suoi mondi fantastici, creati attraverso una relazione equilibrata tra natura e cultura, entrambe in continua evoluzione, risultano, dunque, fluidi, in cui ogni attore, umano o non umano che sia, si ritrova ad essere un ingranaggio necessario per le pratiche di *worlding.* Questo tipo di rappresentazione permette, dunque, allo spettatore di sperimentare un'estetica dell'esistenza che superi una visione di vinti e vincitori, di buoni e cattivi, e che proponga, al contempo, mondi lontani dall'ordine patriarcale, antropocentrico e neocolonialista dello stato neoliberale.

[31] Thomas LAMARRE, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, p. 71.
[32] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 517, traduzione personale dal giapponese.

4. Il ruolo della magia nell'universo di Miyazaki

4.1. Un viaggio in un mondo fantastico

Nel capitolo precedente ho esposto come, nei film di Miyazaki Hayao, le ragazze, o *shōjo* 少女, abbiano il compito di rompere con gli stereotipi legati al genere, così come quello di promuovere e immaginare nuove ecologie. Queste figure non sfidano tanto le raffigurazioni convenzionali di genere attribuendosi quelle caratteristiche "maschili" considerate vincenti nella società moderna, come la forza, l'indipendenza o il successo lavorativo, ma mostrando come gli esseri umani, a prescindere dal proprio sesso, crescano e si evolvano attraverso le relazioni che intraprendono con ciò che li circonda. È proprio attraverso questa particolare prospettiva che diventa possibile spiegare la moltitudine di personalità presenti nei suoi lungometraggi, che non si ripetono meccanicamente a seconda delle proprie caratteristiche biologiche, ma variano a seconda del contesto.

L'originale rappresentazione delle sue ragazze, secondo l'estetica dell'esistenza di Guattari, è "eticamente creativa" poiché suggerisce un superamento di questi schemi prestabiliti che limitano gli esseri umani a visioni prettamente dualistiche[1]. Secondo l'originale punto di vista di Miyazaki, umani e non umani non si possono etichettare secondo una visione semplicistica di vincitori o perdenti, forti o deboli, buoni o cattivi, osservatori e osservati, sarebbe più opportuno, al contrario, vedere questi soggetti come attori di pari importanza in un nuovo mondo a sua volta costruito da questi ultimi. In altre parole, la nuova raffigurazione delle ragazze, attraverso il loro rapporto alternativo con tutto ciò che le circonda, siano essi umani, animali, mostri, esseri soprannaturali, mondo vegetale o artificiale, promuove un nuovo paradigma, secondo il quale l'uomo non è più l'osservatore supremo posto al centro del mondo, ma risulta un attore di pari importanza rispetto a ciò che è stato, per troppo tempo, considerato inferiore e oggetto del suo sguardo dispotico.

Questa "allusione utopica a una possibile convivenza armoniosa fra popoli, uomini, animali, esseri soprannaturali e ambiente naturale", si riflette, nell'animazione di

[1] Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", *Cultural Studies - Critical Methodologies*, 17, 5, 2016, pp. 376-387.

Miyazaki, nella creazione di mondi necessariamente fantastici[2], ed è proprio questa scelta di rappresentazione, secondo Trafí-Prats, che avvicina l'arte di Miyazaki alla mitopoiesi. La mitopoiesi, infatti, è l'arte di presentare mondi ultraterreni, alternativi e distanti da tutto ciò l'essere umano concepisce come "normale", e accompagna lo spettatore "alla produzione di un nuovo modo di essere nel mondo"[3].

Nel primo capitolo ho esposto come le ambientazioni di Miyazaki siano spesso ibride e fantastiche non solo per rendere visibile l'invisibile, ma anche per permettere l'incontro con "l'altro". Ad eccezione di *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento, 2013), nel quale l'elemento magico non appare se non nei sogni del protagonista, risultando quindi estremamente limitato, tutte le altre opere sono ambientate in luoghi immaginari o in contesti riconducibili alla realtà che accettano un certo grado di soprannaturale.

Nel primo caso, ad esempio, rientrano il mondo post-apocalittico di *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento, 1984), il mondo ipertecnologico raffigurato in *Tenkū no shiro Rapyuta* 天空の城ラピュタ (Laputa - Il castello nel cielo, 1986), o il mondo invaso dalla magia di *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (Il castello errante di Howl, 2004). Queste tre ambientazioni, in modi diversi, stimolano i vari personaggi, e per estensione anche gli spettatori, a comprenderle e a viverle, di conseguenza, in modo alternativo. Nausicaä, ad esempio, come esporrò meglio in seguito, sviluppa una nuova relazione di convivenza pacifica e armoniosa con le nuove creature mostruose della giungla tossica, studiandole e accettandole per quello che sono, non per la loro utilità o pericolosità. Similmente, l'elemento fantastico nell'opera successiva si riflette in un mondo ipertecnologico, in cui Pazu e Sheeta dovranno fare i conti con la tecnologia: come visto nel terzo capitolo, anche in questo caso è la *shōjo* che offre una nuova relazione con la condizione tecnologica libera dall'ottica di dominio e controllo dell'uomo. In *Hauru no ugoku shiro*, invece, il mondo simultaneamente magico e ipertecnologico, pone l'accento sul superamento delle differenze tra i personaggi enfatizzando la riappacificazione, la comprensione e l'accettazione dell'altro.

---

[2] MIYAKE Toshio"I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", in Toshio MIYAKE, *Mostri del Giappone. Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca'Foscari, Venezia 2014, p. 103.
[3] Simon O'SULLIVAN, "Mythopoesis and the fiction of reality", *Paragrana*, 25, 2016, p. 11 citato in Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", p. 378.

Il secondo caso, invece, riguarda i mondi raffigurati, ad esempio, in *Tonari no Totoro* となりのトトロ (Il mio vicino Totoro, 1988), in cui Satsuki e Mei, nonostante vivano nel mondo reale, entrano in contatto con esseri soprannaturali come Totoro トトロ o Nekobus 猫バス, che, come affronterò meglio in seguito, le accompagnano magicamente e giocosamente attraverso il difficile momento che stanno affrontando[4].

Analogamente, anche nel film successivo, *Majo no takkyūbin 魔女の宅急便* (Kiki - Consegne a domicilio, 1989), la giovane protagonista si ritrova in un mondo estremamente simile a quello reale, che, tuttavia, sembra accettare un certo grado di magia: quella delle streghe. Al compimento del suo tredicesimo compleanno, Kiki, una giovane strega, si trasferisce in una nuova e lontana città da sola, lavorando come postina sulla sua scopa volante. Anche se la trama è rimasta bene o male la stessa, il focus degli eventi nel lungometraggio Studio Ghibli è leggermente diverso rispetto al romanzo originale: mentre nella storia di Eiko Kakuno vengono rappresentate vicende episodiche legate alla consegna dei pacchi, nel film d'animazione si trasforma in una storia di crescita personale, legata alla difficoltà di stare da sola. Ancora una volta, dunque, la magia accompagna la protagonista in una fase di passaggio: il suo singolare talento è ciò che le permette di ottenere la tanto agognata indipendenza dai suoi genitori, ma riflette anche l'ansia e la confusione associati alla delicata fase adolescenziale[5]. La magia in Kiki non è solo il suo talento, ma rivela anche i suoi sentimenti: l'indipendenza permette, sì, di essere liberi ma talvolta porta anche ad emozioni di solitudine e insicurezza[6]. La magia, anche in questo caso, è ciò che accompagna Kiki nella fase di transizione tra il conosciuto e l'ignoto, tra la sua vecchia vita e le nuove esperienze.

Come cercherò di approfondire ulteriormente nei prossimi paragrafi, anche in *Mononoke hime* もののけ姫 (Principessa Mononoke, 1997) la rappresentazione di un Giappone medievale è stato arricchito dalla presenza di creature divine, miracoli e maledizioni, che accompagnano le avventure dei protagonisti nel superamento e

---

[4] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 106.
[5] KOIKE Ryūta, "Miyazaki Hayao Majo no takkyūbin no monogatari kōzō ni okeru 'hikō' no imi ni tsuite" 「宮崎駿 『魔女の宅急便』 の物語構造における 「飛行」 の意味について」 (Il significato del 'volo' nella struttura narrative di Majo no takkyūbin di Miyazaki Hayao), *Yamagata kenritsu Yonezawa joshi tanki daigaku kiyō*, 2017, 53, p. 104.
[6] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*『出発点 1979～1996』 (Punto di partenza 1979-1996), Tōkyō, Tokuma Shoten, 1996, pp. 407-409, 511-517.

comprensione della diversità. Similmente, in *Kurenai no buta* 紅の豚 (Porco Rosso, 1992) e *Gake no ue no Ponyo* 崖の上のポニョ (Ponyo sulla scogliera, 2008), la metamorfosi dei personaggi, segue la loro crescita personale che si sviluppa nella relazione con gli altri.

In tutti questi casi, si potrebbe affermare che il magico irrompe direttamente nel mondo reale, nel quale i vari protagonisti sono chiamati a superare diverse prove per integrarsi o reintegrarsi nella società con una nuova prospettiva, più matura, aperta alla diversità e comunitaria.

Un ultimo tipo di rappresentazione dei mondi fantastici nelle opere di Miyazaki, oltre a quelli appena esposti, è quella che raffigura l'incontro tra dimensione reale e dimensione magica e alternativa, presente, in particolare, in *Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し (La città incantata, 2001) e *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* 君たちはどう生きるか (Il ragazzo e l'airone, 2023).

Nel primo, l'irruzione del fantastico si presenta sotto forma di una dimensione alternativa, abitata da creature stravaganti e misteriose. Chihiro, una bambina di dieci anni, lungo il tragitto in macchina che la porterà nella sua nuova città, si imbatte, attraversando un lungo tunnel in una piccola foresta insieme ai suoi genitori, in quello che sembra essere un parco divertimenti abbandonato. Mentre il padre e la madre di Chihiro si abbuffano in un ristorante apparentemente vuoto, questi si trasformano gradualmente in maiali, una punizione per aver mangiato senza permesso il cibo destinato agli spiriti divini che avrebbero visitato la città. Così, inizia l'avventura della giovane eroina per salvare i suoi genitori e tornare nel suo mondo.

L'avventura proposta in *Sen to Chihiro no kamikakushi*, ancora una volta, non narra la lotta tra bene e male, piuttosto racconta la storia di una ragazzina che, ritrovandosi in un altro mondo, con esseri di qualsiasi forma e personalità, deve imparare, attraverso la relazione con gli altri, fraternità e dedizione, per tornare nel mondo reale con una nuova e più aperta concezione della vita. Chihiro torna alla realtà non perché è riuscita a sconfiggere il male, ma perché ha ottenuto il potere di vivere con una nuova prospettiva[7]. A questo proposito anche McCarthy commenta come Miyazaki abbia inserito Chihiro in

[7] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008* 『折り返し点 1997～2008』(Punto di svolta 1997-2008), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2008, p. 230.

una società lontana dalle sue abitudini, per accrescere un'educazione che non viene data dai genitori e dal sistema educativo del ventunesimo secolo[8].

Analogamente, in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* il protagonista si ritrova a dover affrontare un mondo a lui sconosciuto. Dopo aver perso la madre biologica, Mahito si trasferisce insieme al padre e alla sua nuova matrigna, nella villa in campagna dei genitori materni. Qui, attirato da un misterioso airone cenerino, scopre l'esistenza di una torre singolare, costruita dal prozio usando come scheletro un enorme meteorite caduto dal cielo. Sull'edificio circolano strane voci: il prozio, infatti, è improvvisamente scomparso al suo interno, così come sua madre, durante la sua giovinezza, è sparita per un anno senza lasciare tracce, per poi tornare senza alcun ricordo dell'accaduto. Nel frattempo, l'airone, che inizia a rivelare la sua vera e ambigua natura, continua a provocare il ragazzo sostenendo che la madre biologica si trovi nella torre ad aspettarlo, anche se il protagonista non sembra volergli dare corda. Un giorno, tuttavia, Natsuko, la nuova mamma di Mahito, si addentra nella foresta che porta alla torre sparendo per diverse ore. Così il protagonista, forse ispirato e incoraggiato dal libro lasciato da sua madre, il romanzo di Yoshino Genzaburō da cui il film prende il nome, decide di addentrarsi nella torre per andare a cercarla. Per ordine del signore della torre, il prozio di Mahito, l'uomo-airone, Kiriko, un'anziana che lavora alla villa, e il giovane eroe vengono mandati nel "mondo di sotto", in cui quest'ultimo, relazionandosi con i vari abitanti del luogo, dovrà superare peripezie e difficoltà per tornare nella sua realtà insieme alla sua nuova mamma.

Il viaggio in questo universo fantastico, come in *Sen to Chihiro no kamikakushi*, non mira a sconfiggere il male nel mondo, piuttosto a far crescere in saggezza ed esperienza il protagonista e a conferirgli nuove prospettive di vita una volta tornati alla realtà. Lo stesso Mahito, nell'ultima scena del film, quando il prozio gli chiede di sostituirlo nel mantenimento di quel mondo alternativo e di renderlo un luogo meraviglioso privo di malizia, rifiuta affermando di soccombere anche lui, talvolta, a impulsi di malvagità.

La soggettività di Mahito, ovvero la sua personalità e il suo modo di relazionarsi con gli altri, viene profondamente trasformata attraverso l'incontro con l'altro e con l'ignoto proposto nel lungometraggio. Il giovane eroe inizialmente non riesce ad accettare la

[8] MCCARTHY, Helen, "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki's Theory of the Feminine" in Rayna DENISON, *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*, Londra, Bloomsbury Academic, 2017, p. 105.

morte della madre Hisako, come suggerito dai frequenti sogni che lo perseguitano nonostante siano passati circa tre anni dall'accaduto, così come non riesce ad accettare Natsuko come sua nuova madre. Attraverso l'avventura nel "mondo di sotto", Mahito imparerà non solo ad accettare la morte di Hisako, ma anche ad accogliere Natsuko nel suo nuovo nucleo familiare, abbandonando il risentimento e il freddo distacco iniziale a favore di un nuovo sentimento di riconciliazione e solidarietà. Di seguito, cercherò di analizzare le varie sequenze del lungometraggio che offrono al protagonista, così come ai vari personaggi che incontra, la possibilità di intraprendere una nuova relazione con il mondo.

Dopo aver incontrato la giovane versione di Kiriko, che lo accompagna a casa sua, in un'enorme barca sovrastata da alberi e piante, Mahito si scontra con quella visione dualistica di bene e male, analizzata nei capitoli precedenti, che impedisce all'uomo di vedere gli esseri viventi come un insieme di soggettività in continua evoluzione e che mirano alla sopravvivenza, individuale o comunitaria. In una notte di luna piena, il protagonista assiste al volo dei Wara-wara ワラワラ, simpatici spiriti tondeggianti che rappresentano le anime degli esseri umani prima della loro nascita. Mentre questi volteggiano in aria, formando un'incantevole spirale ascendente per nascere nel "mondo di sopra", vengono attaccati da uno stormo di pellicani affamati. Questi vengono tuttavia bruciati dal fuoco di Himi, la giovane versione di Hisako, che nonostante coinvolga anche alcuni Wara-wara, riesce comunque a salvarne la maggior parte. È lei, spiega Kiriko, il motivo per cui queste piccole anime riescono a nascere in "superficie". A seguito di questi eventi, Mahito incontra un pellicano gravemente ferito dalle fiamme della ragazza, il quale spiega come in realtà la sua stirpe sia stata maledetta a compiere quelle azioni per sopravvivere, dato che i Wara-wara sono l'unico nutrimento a cui possono attingere, e come questi avvenimenti si ripetino in maniera ciclica. Nessuno è buono o cattivo per natura, ma le azioni sembrano essere in qualche modo guidate dal forte desiderio di sopravvivenza in una situazione poco favorevole.

Nella seconda parte del lungometraggio, Mahito si ricongiunge con l'uomo-airone, incontra direttamente Himi, che comprende essere la giovane versione di sua madre, e Natsuko, isolata nella sala parto del "mondo di sotto". Attraverso il rapporto che il protagonista intraprende con queste tre figure non cambia solo la sua soggettività, ovvero il suo modo di *essere* nel mondo, ma anche quella di questi ultimi.

L'uomo-airone, ad esempio, un personaggio sulle prime scontroso e aggressivo, inizia gradualmente ad avvicinarsi a Mahito e ad aiutarlo nel suo obiettivo di riportare a casa Natsuko. Nonostante affermi di non essere né amico né alleato del giovane protagonista, dopo che quest'ultimo lo aiuta a richiudere il buco sul becco creato dalla sua freccia, decide di aiutarlo ad arrivare alla sala parto, attirando l'attenzione dei parrocchetti giganti che hanno infestato la casa del fabbro, tappa essenziale per raggiungere la destinazione. Nei seguenti sviluppi del film, inoltre, libera Mahito dal giogo dei parrocchetti e lo accompagna fino alla fine della sua avventura, dove arriverà addirittura a considerarlo suo amico.

Similmente, nella sala parto Mahito e Natsuko hanno la possibilità di superare le proprie divergenze. Mahito si avvicina, sempre con un velo di freddezza, e chiama più volte la matrigna per nome. Nel frattempo, i vari *gohei* che purificano e proteggono la gravidanza di quest'ultima, iniziano a girare vorticosamente, cercando di allontanare Mahito dal luogo benedetto. Natsuko viene svegliata dal trambusto, ma la vista del figliastro è tutt'altro che confortante: il suo comportamento è ostile, non è ancora chiaro se per la freddezza mostrata fino a quel momento dal giovane protagonista oppure per proteggerlo da quel mondo pericoloso. Tuttavia, nel momento in cui Mahito inizia a chiamarla "mamma", si apre la speranza di un nuovo rapporto tra i due, i quali cominciano a lottare con veemenza contro la moltitudine di *gohei*, che li allontana furiosamente. Alla fine dell'avventura, il protagonista si ricongiunge gioiosamente con la sua nuova mamma, pronto a cominciare una nuova vita.

La relazione con Himi è forse la più particolare. Come spiegato da quest'ultima, la torre si trova a cavallo di diversi mondi e diverse linee temporali: ricordando la storia che le anziane della villa raccontano al padre di Mahito, è molto probabile che quest'ultimo, viaggiando nel tempo, abbia incontrato Himi nella stessa dimensione e linea temporale in cui da giovane era sparita per un anno intero. Dopo aver aiutato e fatto da guida a Mahito nel "mondo di sotto", nella scena finale del crollo della torre, Himi decide di tornare nella sua linea temporale, pronta ad accettare qualsiasi conseguenza se questo vuol dire permettere al protagonista di vivere la sua vita. In un certo senso, quindi, anche Himi intraprende un viaggio in un mondo fantastico che le permetterà di crescere e di integrarsi nuovamente con il mondo, anche accettando il suo destino.

Il ruolo della dimensione fantastica nella crescita del protagonista è, infine, esplicitata e riassunta nella scena finale del film. Il prozio invita Mahito a rimanere in quel mondo magico, a migliorarlo e a renderlo privo di malvagità. Quando, tuttavia, il giovane rifiuta l'offerta, il prozio gli chiede se sia sicuro di voler tornare "in un folle mondo fatto di uccisioni e contese […], un mondo che presto si tramuterà in un mare di fiamme". Mahito, in risposta, afferma la sua volontà di farsi dei nuovi amici, come Kiriko, Himi e l'uomo-airone, indispensabili per superare insieme le dure prove della vita. Questo non solo mette in risalto come la relazione con gli altri durante l'avventura possa riflettersi in futuro fruttuosamente anche nel mondo reale, ma anche come sia necessario ritornare alla realtà senza rifugiarsi per sempre nel mondo della fantasia. Come affermato dallo stesso Miyazaki, in una crisi esistenziale, è necessario saltare, vedere e superare ciò che non si vuole vedere. Bisogna prendere il coraggio di sopportare un mondo pieno di cattivi sentimenti, sogni e sangue[9].

Per riassumere, nelle varie opere di Miyazaki l'irruzione del magico avviene in fasi di transizione in cui i protagonisti si slegano dal mondo conosciuto per affrontare l'ignoto. In queste circostanze, i vari personaggi crescono attraverso l'incontro con il diverso, con l'altro e con lo sconosciuto, acquisendo il potere di tornare a vivere nel mondo reale in modo differente. Usando le parole di Miyake Toshio,

> [i] protagonisti hanno il compito di riportare la realtà ad uno stato di smarrimento originario, ma anche quello più avventuroso di aprire un varco in una dimensione fantastica dove tutte le possibilità sono ancora date, di rendere quindi possibile l'incontro con l'ignoto, con il diverso e con tutte le creature impresentabili che vi dimorano nel pieno della loro meravigliosa ambiguità[10].

La dimensione fantastica permette di avere esperienze alternative rispetto a quelle a cui si è abituati nella realtà e, di conseguenza, di tornare alla realtà guardandola con un altro punto di vista, vivendola con nuovi modi di sentire e di pensare. L'incontro con il magico riflette una fase transizione tra separazione dalla realtà e reintegrazione nella realtà, "una fase di sospensione, di massima libertà e pericolo, di morte e di rinascita

[9] MIYAZAKI Hayao, *The art of Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, Tokuma Shoten, 2023, p. 7.
[10] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 105.

simbolica indispensabili per l'iniziazione ad una nuova identità sociale più matura e stabile"[11].

4.2. Mostri ed esseri soprannaturali

Come per le ambientazioni fantastiche, anche i mostri e gli esseri soprannaturali che compaiono nelle avventure di Miyazaki hanno il ruolo di suggerire al protagonista possibilità alternative di vivere nel mondo. Nel discorso relativo alla soggettività di ogni essere vivente, vista come un qualcosa in continua evoluzione grazie all'incontro con l'altro, queste figure ultraterrene guidano lo spettatore verso la possibilità di nuove ecologie che non limitino, tuttavia, gli esseri viventi e non a posizioni gerarchiche di successo e funzionalità, ma che veda i vari elementi del mondo come attori di pari importanza nelle pratiche di *worlding*[12].

Queste creature incarnano la mediazione tra mondo conosciuto e familiare e l'altro, il diverso. In virtù di questo ruolo mediatore, i mostri di Miyazaki non sono completamente estranei e distanti da ciò che l'essere umano conosce: molto spesso sono creature simili ad animali, ma con attributi bizzarri e, talvolta, ambigui. Questo tipo di rappresentazione si distingue fortemente da quelle, per esempio, più convenzionali e diffuse, che il più delle volte raffigurano alieni o mostri, come qualcosa da temere e da sconfiggere. Mentre la seconda sottolinea un comportamento prettamente ostile nei confronti dell'altro e del diverso, quasi una fobia che porta, il più delle volte, ad un odio indiscriminato[13], la prima tenta di evidenziare l'importanza della comprensione e accettazione dell'altro. Il ritratto particolare delle creature fantastiche, per Miyazaki, esprime "la funzione dinamica di mediare queste dimensioni altre con il mondo reale, di far sì che l'incontro con l'alterità consenta un ritorno e una reintegrazione più arricchita, sia [dei protagonisti] all'interno dell'opera, che per estensione, del pubblico esterno"[14]. Di seguito, dunque, cercherò di

---

[11] *Ibidem,* p. 108.
[12] KIASualberta, Donna Haraway - SF: String figures, multispecies muddles, staying with the trouble, 2014, video da YouTube, https://www.youtube.com/ watch?v=Z1uTVnhIHS8, citato in Laura TRAFÍ-PRATS, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", p. 378, traduzione personale dall'inglese.
[13] Ziauddin-Van Loon SARDAR, *Introducing Media Studies: A Graphic Guide*, Londra, Icon Books Ltd, 2015, ed. e-book, cap. "Alien Angst".
[14] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 108.

illustrare come Miyazaki abbia deciso di rappresentare nelle sue opere queste misteriose e bizzarre creature in virtù di questo ruolo mediatore.

Logo dello stesso Studio Ghibli, Totoro è forse uno dei mostri più famosi a livello nazionale e internazionale. Nonostante la sua stazza imponente e gli artigli affilati, Totoro è tutt'altro che una creatura pericolosa; piuttosto, appare come un enorme orsacchiotto gigante, un miscuglio riuscito tra un orso, un tanuki e un gufo gigante, che accompagna giocosamente le due sorelline nella fase difficile della loro vita (Figura 1)[15]. Allo stesso modo, Nekobus (Figura 2), un enorme gatto gigante a forma di autobus con numerose zampe, che lo rendono quasi più simile ad un insetto che ad un mammifero, diventa un prezioso alleato per le due sorelle: è grazie a lui, infatti, che, dopo sfiancante e infruttuosa ricerca di Mei, Satsuki non solo riesce a trovare quest'ultima, ma anche a portare la spiga di mais alla madre ricoverata in ospedale. Anche nel caso di *Tonari no Totoro*, il fantastico irrompe come fase di transizione in un contesto di novità per le due sorelline: non solo devono far fronte al trasferimento in una nuova casa, ma anche affrontare il ricovero della madre malata[16]. Attraverso l'incontro con le creature fantastiche dell'opera, che offrono esperienze magiche e mozzafiato sia alle due protagoniste, sia agli spettatori, Miyazaki invita, ancora una volta, ad affrontare le difficoltà della vita apprezzando le gioie che questa può offrire.

Figura 1. Satsuki, Mei e il volo magico di Totoro.
https://www.ghibli.jp/gallery/totoro036.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

[15] *Ibidem*, p. 106, MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 399.
[16] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 106.

Figura 2. Nekobus, Satsuki e Mei all'ospedale.
https://www.ghibli.jp/gallery/totoro049.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

Creature meno rassicuranti sono gli ohm オーム (Figura 3), vermi-insetti giganti e guardiani della giungla tossica rappresentati in *Kaze no tani no Naushika*. Lo stesso Miyazaki afferma di aver voluto raffigurare queste creature combinando aspetti di vari artropodi diversi, ipotizzando che vivessero in uno stato larvale fino alla morte, per rendere non solo difficile l'associazione ad altre forme di vita esistenti ma anche per ridurre l'empatia nei loro confronti. Per realizzare un nuovo ecosistema post-apocalittico, il regista ha scelto di rappresentare questi mostri in virtù del fatto che non molti apprezzino gli insetti e questo avrebbe reso più credibile un sentimento di timore nei loro confronti[17]. È attraverso la figura di Nausicaä, che intraprende una relazione amichevole e di comprensione con queste creature, che lo spettatore conosce le varie sfumature di queste ultime: gli Ohm non sono solo mostri dall'enorme potere distruttivo, ma anche rigenerativo[18]. La complessità dei mostri e la moltitudine di sfaccettature attraverso cui vengono rappresentati sottolineano anche la complessità delle relazioni con l'altro, le quali non producono, come più volte affermato, etichette essenzializzati e dualistiche, ma evidenziano il potenziale creativo di nuove ecologie che può scaturire da questi incontri.

[17] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, pp. 544-545.
[18] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 109.

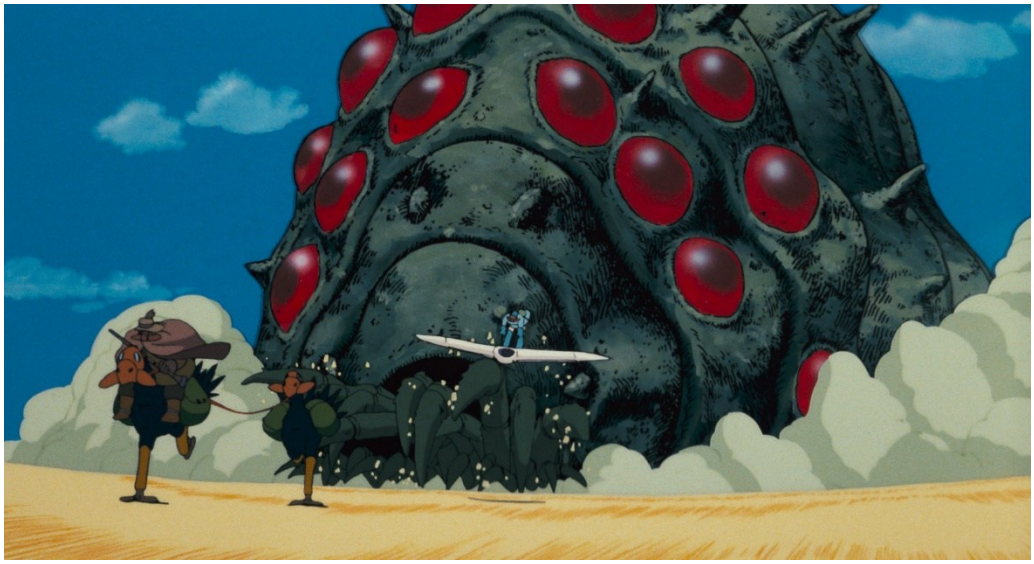

Figura 3. Nausicaä cerca di calmare l'ira di un Ohm.
https://www.ghibli.jp/gallery/nausicaa009.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

Anche in *Mononoke hime* il fantastico irrompe in una situazione di separazione dal contesto conosciuto: Ashitaka, infatti, per spezzare una maledizione mortale inflitta da un tatarigami タタリ神, uno spirito demone corrotto dalla rabbia e dalla vendetta, deve allontanarsi dalla sua tribù, dalla sua famiglia e da tutto ciò che conosce.

Nel suo viaggio verso le foreste occidentali, luogo di provenienza dello spirito maledetto, incontrerà numerose creature ultraterrene. La rappresentazione di queste figure permette al protagonista, come allo spettatore, di vederle non come qualcosa di assoggettabile o in secondo piano rispetto alla scala gerarchica, ma come esseri di pari importanza. Ognuna di esse ha una propria personalità, una propria volontà, che si scontra con quelle altrui, non solo con gli esseri umani, ma anche fra simili. Si ricordi, ad esempio, l'incontro tra i cinghiali, Moro e la sua prole: nonostante abbiano lo stesso obiettivo, fermare la distruzione della foresta per mano degli esseri umani, il loro approccio è estremamente differente. Mentre i primi, nonostante siano consapevoli di avere poche speranze contro le armi da fuoco umane, decidono di combattere fino alla morte, la seconda si rifiuta di perdere la propria vita inutilmente. Queste creature, sottolinea Miyazaki, non esistono solo per accontentare i bisogni dell'uomo: che siano utili o meno alla sopravvivenza di quest'ultimo, hanno lo stesso diritto di vivere. I Kodama コダマ (Figura 4), ad esempio, piccoli spiriti eterei che vivono negli alberi della foresta, non

sono attori indispensabili nell'avventura di Ashitaka, tuttavia, il regista ha deciso di renderli visibili proprio per questo motivo. La natura è piena di cose che non sono "utili". Oggi si tende a pensare alla natura solo in termini di benefici per l'umanità: non abbiamo bisogno di zanzare e mosche, quindi possiamo ucciderle. Questo tipo di pensiero antropocentrico, per Miyazaki, è fondamentalmente sbagliato e dannoso. Le persone, gli animali e le piante sono tutti degni di vivere, ecco perché la soluzione ai problemi ambientali, secondo l'autore, dovrebbe essere quella di spostare la nostra prospettiva dal preservare la natura perché è utile, al preservarla perché non è utile[19].

Figura 4. Kodama.
https://www.ghibli.jp/gallery/mononoke024.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

La figura che meglio riesce a mettere in luce questa visione è San, la giovane eroina cresciuta fin da piccola vivendo come queste creature, che, attraverso la sua prospettiva apre ad Ashitaka, e per estensione allo spettatore, nuove possibilità di vivere nel mondo. Anche in questo caso, dunque, la *shōjo* ha il compito di spalancare le porte della relazione con il diverso, con il mostruoso. In questo lungometraggio, il protagonista è continuamente esposto a punti di vista differenti, sia a quelli degli esseri umani, sia a quelli delle misteriose creature della foresta. Sono proprio questi incontri che permettono ad Ashitaka di crescere, mirando non solo alla sopravvivenza personale, ma anche a quella

[19] MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008*, pp. 35-36, 43-44.

collettiva e universale. Non è una semplice lotta tra spiriti della natura ed essere umani, ma una lotta comune per la sopravvivenza.

Questa lotta per la sopravvivenza raggiunge il culmine nella scena finale la figura di Shishigami シシ神 (Figura 5), il dio della foresta: una sorta di cervo dal volto quasi umano, che di sera si trasforma in Didarabotchi ディダラボッチ (Figura 6), un'enorme figura evanescente che sembra contenere le stelle del cielo. Questa creatura risulta essere forse la più ambigua del film, essendo in grado sia di donare la vita, sia di toglierla. L'incontro con Shishigami è ciò che più si avvicina a quella visione ostile del regista nei confronti del dominio umano su tutto: una volta decapitato dagli esseri umani, il maestoso cervo, alla ricerca della propria testa, si scioglie in una sterminata massa viscida e nera che consuma tutto ciò che incontra, sia esso umano o non umano[20], dimostrando la fragilità umana nei confronti degli avvenimenti catastrofici della vita. San e Ashitaka, in questa situazione disperata, mettono da parte ogni divergenza per riconsegnare la testa a Shishigami e porre fine così alla distruzione incontrollabile risultata dallo smisurato desiderio di potere umano. In un certo senso, dunque, l'ambivalenza di questa creatura non solo mostra la vera indole della natura, ma anche l'impossibilità ultima dell'uomo di controllare completamente l'incontro con l'alterità.

Figura 5. Shishigami.
https://www.ghibli.jp/gallery/mononoke026.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

[20] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 110.

Figura 6. Didarabotchi.
https://www.ghibli.jp/gallery/mononoke025.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

In *Sen to Chihiro no kamikakushi*, la protagonista, come già esposto, si relaziona con le varie figure mostruose che abitano la dimensione fantastica in cui si trova intrappolata insieme ai suoi genitori. Oltre alla figura di Haku, uno spirito fluviale in grado di mutare la propria forma da quella umana a quella di drago, il quale aiuterà la giovane protagonista a superare le prove di questa misteriosa avventura, la soggettività di Chihiro muta man mano attraverso le relazioni che intraprende con diverse creature mostruose del mondo.

Nella scena in cui la giovane protagonista aiuta lo spirito maleodorante, in realtà spirito di un fiume, ad estrarre tutta la spazzatura inglobata nel suo corpo, si notano i suoi primi cambiamenti: Chihiro non è più una bambina timorosa e pigra, ma prende coscienza del suo dovere e delle sue potenzialità, affrontando quella difficile situazione con coraggio. La protagonista non solo ottiene la stima di tutti i lavoratori e della stessa Yubāba, ma anche mezzi materiali e immateriali per affrontare le sfide successive di quella dimensione fantastica: da un lato, ad esempio, una polpetta di emetico che le tornerà utile in diverse occasioni, dall'altro anche l'audacia e la determinazione di far fronte alle difficili prove che l'aspettano.

Un altro personaggio di particolare rilievo, in questo senso, è Kaonashi カオナシ (Figura 7), una figura fluttuante, dal corpo nero ma evanescente, con una maschera bianca dall'espressione vaga, priva di una personalità o volontà propria. Questa creatura, che si intuisce essere spesso ignorata dagli altri abitanti del mondo, si attacca quasi

morbosamente a Chihiro, l'unica ad avergli mostrato gentilezza e considerazione, tanto da fare tutto il possibile per attirarla a sé. Privo di una qualsiasi soggettività, Kaonashi non può fare a meno di assorbire gli esseri viventi che lo circondano, insieme alla loro indole e ai loro desideri più reconditi. È proprio Chihiro, infine, che affronta la trasformazione dell'insaziabile creatura, cercando di comprenderla, di riportarla alla sua forma originale, e di accettarla per quella che è.[21] Ancora una volta, l'incontro creativo con l'alterità è lasciato nelle mani di una giovane ragazza, la quale, a poco a poco, acquisisce il potere di vivere diversamente nel mondo.

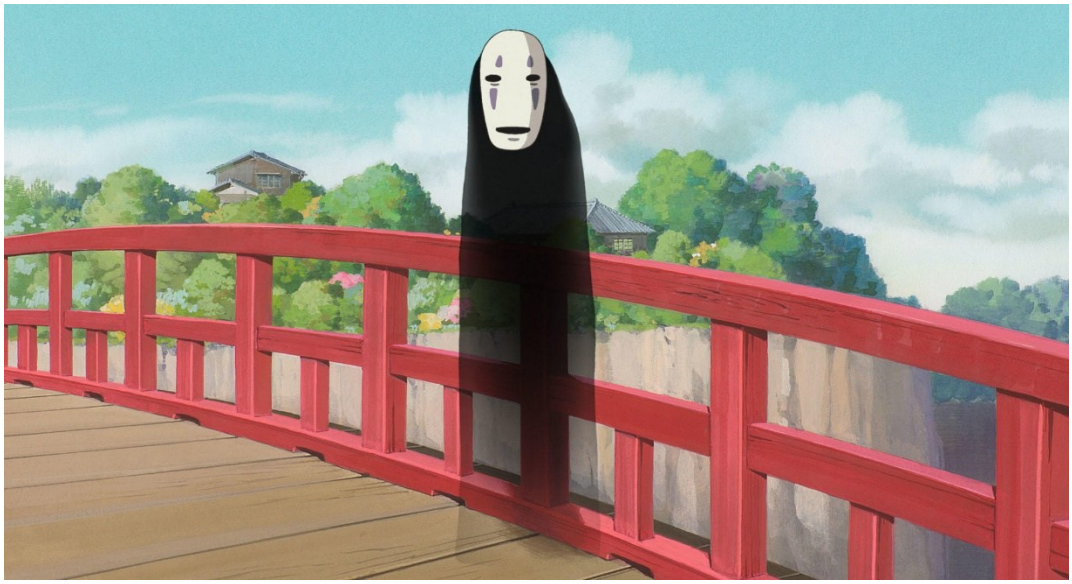

Figura 7. Kaonashi.
https://www.ghibli.jp/gallery/chihiro020.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

Nel film più recente di Miyazaki, *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, Mahito, il protagonista, vive un'avventura simile a quella di Chihiro: per superare il suo attaccamento al passato e iniziare una nuova vita, il giovane viene catapultato in una dimensione fantastica, anche in questo caso abitata da creature ambivalenti e bizzarre.

Primo fra tutti l'airone cenerino, che alterna la sua forma animale a quella vagamente umana e che guida il protagonista nella sua avventura nel mondo di sotto. L'ambivalenza della sua forma (Figura 8) simboleggia anche l'ambivalenza della propria soggettività, che non è statica o predefinita, ma in continuo cambiamento: questo lo libera dall'occhio

[21] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 111.

dell'osservatore, che non influenza unilateralmente tutto ciò a cui si relaziona, e rappresenta un'entità con le proprie volontà e i propri sentimenti, che si evolvono con il graduale avvicinamento emotivo tra diverse soggettività. L'airone cenerino non rispecchia completamente le dicerie sul conto della sua specie, mostrando anche un'evoluzione del personaggio significativa tanto quanto quella del protagonista. La comprensione e l'accettazione reciproca tra Mahito e l'uomo-airone crea, infine, un rapporto di amicizia e fiducia reciproca, che supera la visione dell'altro come sterile etichetta.

Figura 8. L'uomo-airone.
https://www.ghibli.jp/gallery/kimitachi009.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

L'alterità, ancora una volta, serve a superare una visione semplicistica degli esseri viventi e della vita stessa ed è proprio il protagonista che offre allo spettatore la possibilità di spezzare le regole cicliche di quel mondo. Le varie creature che abitano il mondo di sotto, sono state portate dal creatore, il prozio, e costrette a compiere determinate azioni apparentemente crudeli per sopravvivere. Come per i pellicani, anche la condotta dei parrocchetti (Figura 9), creature al contempo stravaganti e familiari ma anche inquietanti e violente, mira alla sopravvivenza della loro comunità. Con la distruzione della torre, Mahito non solo libera queste creature dalle regole imposte dal prozio, ma offre allo spettatore la possibilità di spezzare a sua volta le catene imposte dalla società moderna e di scoprire modi alternativi di affrontare il mondo reale.

Figura 9. Parrocchetti. https://static.wixstatic.com/media/28758f_7406ab1373914d4f99af8dd75b54887d~mv2.webp (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

4.3. La maledizione e la metamorfosi come opportunità di cambiamento

Altra forma di intervento del fantastico riguarda la metamorfosi dei personaggi stessi. Che siano maledizioni o trasformazioni graduali volute dai protagonisti stessi, queste metamorfosi simboleggiano un rito di passaggio, un viaggio verso la propria crescita personale in termini mostruosi. In un certo senso, è come se Miyazaki proponesse di guardare il mondo dal punto di vista dell'alterità stessa: la crescita di questi personaggi è veicolata dal riconoscimento e superamento delle proprie mostruosità.

Il primo lungometraggio a rappresentare questa sorta di personaggi è *Kurenai no buta*, nel quale l'ex aviatore militare italiano, Marco Pagot (Figura 10), è stato trasformato inspiegabilmente in un maiale antropomorfo, a seguito della perdita di tutta la sua squadriglia, tra cui il suo più caro amico e primo marito di Gina, in un attacco aereo nemico durante la Prima Guerra Mondiale. Questa metamorfosi "inaugura un percorso di iniziazione-espiazione-maturazione, e ritrovamento della propria umanità"[22].

[22] *Ibidem*, p. 111.

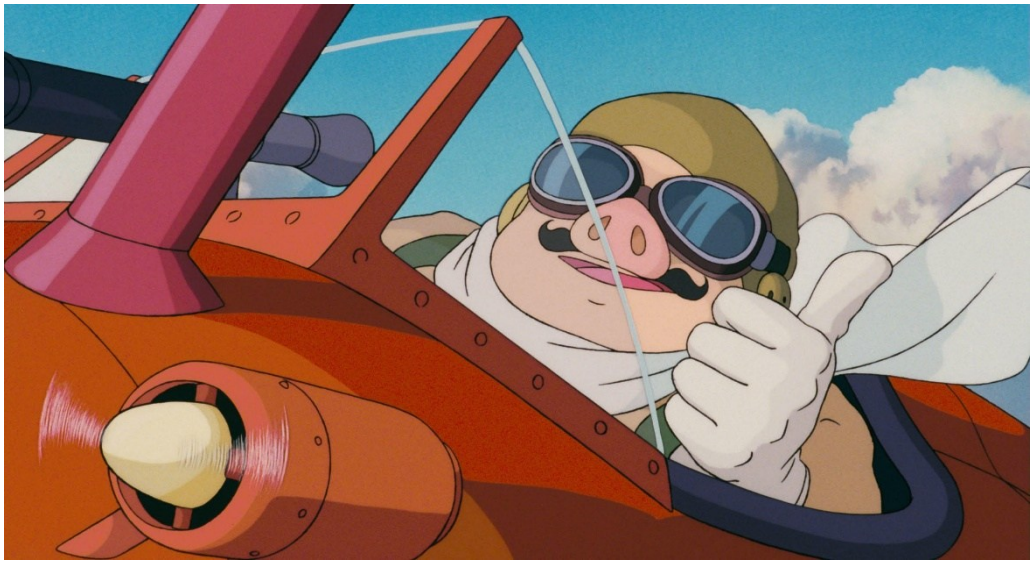

Figura 10. Marco Pagot, alias "Porco".
https://www.ghibli.jp/gallery/porco025.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

Ma quali colpe deve espiare il protagonista? Perché Miyazaki lo trasforma in un maiale? Secondo Aoki Kenji (2014), la sua misteriosa metamorfosi non sarebbe dovuta al rimpianto dei compagni caduti in battaglia, ma si tratterebbe piuttosto di una maledizione "autoimposta" per via delle contraddizioni associate alla sua figura. La passione per il volo quasi "hobbistica" di Marco, si scontra con la natura del velivolo, che, dotato di mitragliatrice, risulta essere un mezzo pericoloso per la vita stessa. L'autoconsapevolezza di questa incoerenza non poteva che provocare sensi di colpa e scissioni nella sua psiche: da qui la necessità di una maledizione "autoimposta" per comprendere, risolvere e superare queste contraddizioni. L'essere diventato un maiale non dipende dall'infrazione di qualche taboo o da un incantesimo lanciato da altri, ma riguarda Marco in prima persona. Nello scontro finale contro Curtis, capisce di avere la possibilità di abbandonare il suo stile di vita solitario, il suo attaccamento morboso agli idrovolanti e l'orgoglio da aviatore, iniziando una nuova vita con Gina, che nonostante tutte le peripezie l'ha sempre amato[23]. In altre parole, a spezzare la maledizione non è stato il tanto il bacio di Fio, la comprensione delle possibilità future che sono scaturite da quest'ultimo: l'essere

[23] AOKI Kenji, "Miyazaki Hayao no Kurenai no buta: tōjō jinbutsutachi ha donoyōni tsukuri agerareta ka (I)" 「宮崎駿の『紅の豚』:登場人物たちはどのようにつくりあげられたか―(Ⅰ)」 (*Kurenai no buta* di Miyazaki Hayao: come sono stati creati i personaggi), Ibaraki daigaku jinbun gakubu kiyō. Jinbun komyunikēshon gakka ronshū, 2014, 17, pp. 111-112.

accettato da figure come Fio o Gina nonostante la sua alterità. È, quindi, nuovamente la *shōjo* che apre una possibilità di relazione con l'altro.

Sebbene nelle sequenze finali Fio racconti di non aver più visto "Porco", soprannome utilizzato per indicare il protagonista, l'idrovolante scarlatto vicino al giardino segreto di Gina, che si trova dietro l'hotel Adriano, potrebbe suggerire il ritrovamento dell'umanità di Marco e la sua reintegrazione nel mondo, grazie all'accettazione della sua mostruosità[24].

Una situazione simile, continua Aoki, si ritrova nella figura di Ashitaka in *Mononoke hime*, il quale viene maledetto dopo aver ucciso il tatarigami (Figura 11)[25]. Quella di Ashitaka, quasi come un contrappasso, è una maledizione che aumenta in modo smisurato la sua prestanza fisica in combattimento, ma che allo stesso tempo, ad ogni sua azione violenta, si diffonde sempre di più in tutto il suo corpo, rivelandosi irreversibilmente mortale. È solo dopo aver restituito la testa a Shishigami, come simbolo di comprensione e accettazione della sua figura in quanto degno di vivere quanto lo siano gli esseri umani, a prescindere dalla sua utilità, che il protagonista riesce a liberarsi dalla maledizione. Dopo le tante difficoltà affrontate nel suo viaggio e l'infinità di soggettività con cui si è confrontato, il giovane Ashitaka è pronto a vivere la sua vita con una nuova prospettiva.

Figura 11. La maledizione sul braccio di Ashitaka.
https://www.ghibli.jp/gallery/mononoke019.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

[24] *Ibidem*, pp. 111-112.
[25] *Ibid.*, p. 112.

La metamorfosi è un tema ricorrente anche in *Sen to Chihiro no kamikakushi*. Oltre a quelle già affrontate, ad esempio, dello spirito maleodorante e di Kaonashi, un'altra trasformazione particolare è proprio quella di Haku (Figura 12): il giovane spirito fluviale ha perso memoria del proprio nome e della propria soggettività, costretto a fare il lavoro sporco per conto di Yubāba, ed è solo grazie alla sua relazione con Chihiro, un rapporto di aiuto e cura reciproca, Haku ritrova sé stesso. Nel volo di ritorno verso i bagni "Aburaya", dopo la visita alla casa di Zenība, Chihiro chiama Haku con il suo vero nome, "Kohaku", il nome del fiume, ormai interrato, in cui la protagonista è caduta da piccola; all'udire il nome, Haku ricorda il suo passato e, all'improvviso, le scaglie argentate di drago si staccano una ad una, come petali al vento, rivelando la sua forma umana. La sequenza, dunque, rappresenta perfettamente la visione di Miyazaki secondo la quale la soggettività di ognuno si costruisce e si riconosce attraverso un rapporto di cura nei confronti dell'altro. Questo si riflette anche nella trasformazione del piccolo e capriccioso figlio di Yubāba, il quale, tramutato in un piccolo topolino dalla sorella, accompagnerà Chihiro nell'ultima parte del suo viaggio, diventando gradualmente un prezioso amico e alleato.

Figura 12. Haku riprende possesso dei suoi ricordi, tornando alla sua forma umana. https://spiritedcastles.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/haku12.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

La morfosi continua anche nei due lungometraggi successivi. In *Hauru no ugoku shiro* la giovane Sophie è stata trasformata in una anziana per gelosia della strega delle Lande (Figura 13), mentre Howl, un giovane stregone di bell'aspetto, si trasforma in una creatura

alata demoniaca ogni volta che prende parte alla guerra (Figura 14)[26]. Anche in questo caso, sono l'interessamento e l'affetto reciproco, che sviluppano attraverso l'accettazione degli aspetti più "mostruosi" e "alteri", che permettono ad entrambi di spezzare le rispettive maledizioni.

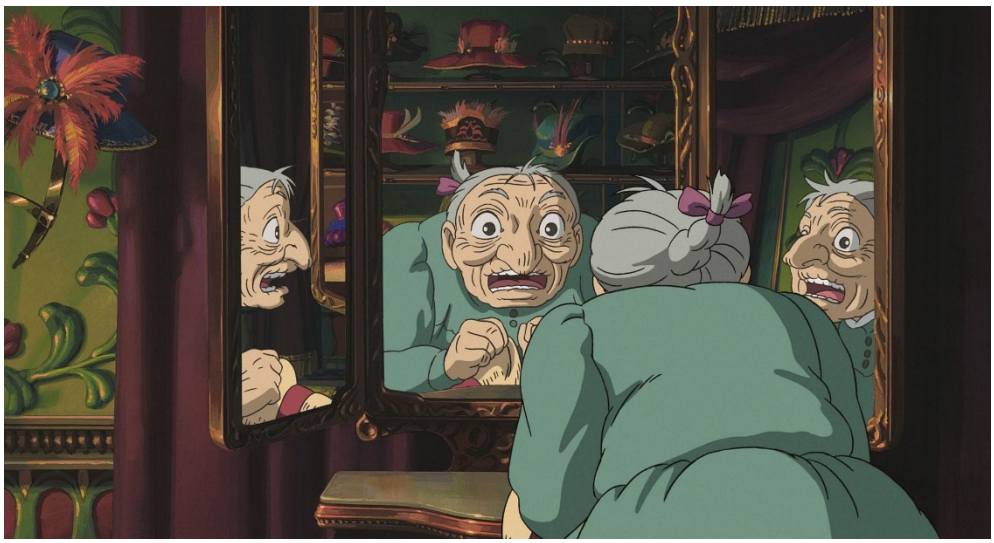

Figura 13. Sophie trasformata in un'anziana.
https://www.ghibli.jp/gallery/howl008.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

Figura 14. Howl nella sua forma demoniaca.
https://www.ghibli.jp/gallery/howl040.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

[26] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", p. 111.

In *Gake no ue no Ponyo*, la metamorfosi è rappresentata in modo leggermente diverso rispetto ai lungometraggi precedenti: nel suo caso è la protagonista stessa, Ponyo (Figura 15), a voler cambiare le proprie sembianze e stabilizzarsi completamente nella sua forma umana, tutto per l'affetto nei confronti del piccolo bambino terrestre Sōsuke. Il punto di vista è completamente ribaltato grazie alla figura del padre di Ponyo, un essere umano che ha deciso di vivere in mare rinnegando completamente le sue origini. L'ostilità che questa figura prova nei confronti degli esseri umani è la stessa che si proverebbe nei confronti "dell'altro". A Ponyo, ancora una volta, è affidato il compito di superare questi pregiudizi, ignorando la volontà del padre e riconoscendo la soggettività di ogni individuo che incontra, piuttosto che dar peso agli stereotipi.

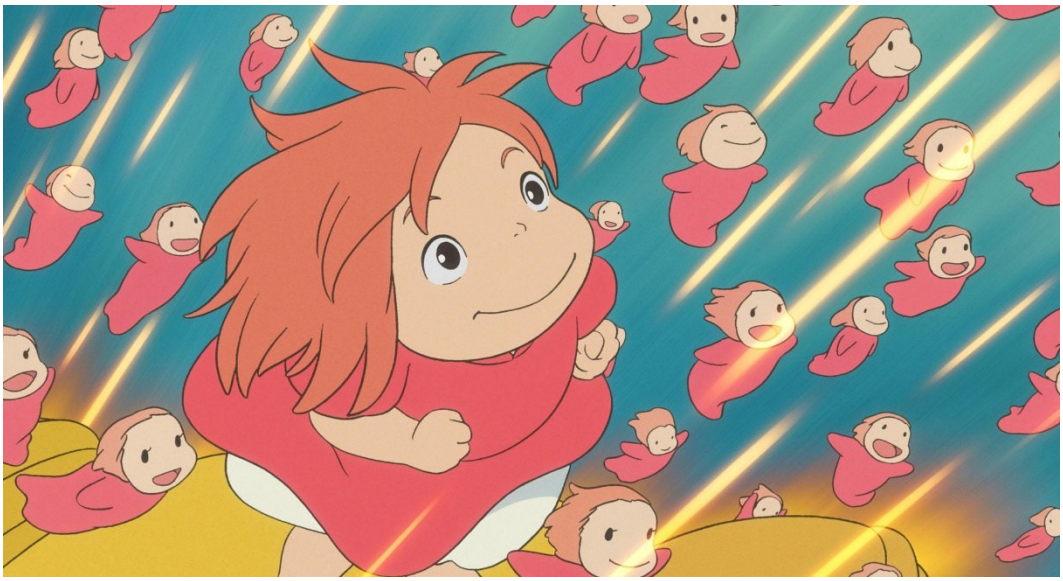

Figura 15. Ponyo e le sue sorelle.
https://www.ghibli.jp/gallery/ponyo024.jpg (ultimo accesso: 10 febbraio 2025).

Le morfosi e maledizioni nei film di Miyazaki, dunque sono simili a dei riti di passaggio, che permettono di accettare le proprie mostruosità e quelle degli altri. La rappresentazione delle maledizioni, in particolare, è funzionale per porre i vari personaggi in prospettive alternative, così da sviluppare nuove modalità di vivere nel mondo e per assaporare la gioia della liberazione[27].

[27] MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, p. 421.

4.4. Un polimorfismo contro-essenzialista

La particolare rappresentazione dei mostri di Miyazaki, infine, si discosta sia dalle versioni tradizionalmente "giapponesi" di *kami* 神 e *yōkai* 妖怪, ma anche dalla mostruosità dell'immaginario "nichilista, iperviolento e ipersessualizzato delle subculture *otaku* おたく, gli appassionati più o meno compulsivi di manga, anime o videogiochi, da cui traggono ispirazione [le] interpretazioni [(auto)orientalizzanti ed essenzializzanti] del postmoderno giapponese" [28]. Ogni mostro, similmente alle sue ambientazioni, è un insieme di fonti diverse, ed è proprio questo polimorfismo che permette di superare una visione essenzialista che vorrebbe le opere di Miyazaki all'autenticità culturale e sociale giapponese. La mostruosità raffigurata da Miyazaki, dunque, non solo permette di rendere visibili fenomeni relazionali alternativi tra identità e alterità, superando le pratiche di *othering*, ma riflette anche le (auto)rappresentazioni del Giappone, condizionata dall'egemonia storico-culturale europea e statunitense, sia autoctone, sia allogene[29].

Sintetizzando quanto esposto in questo capitolo, i mondi di Miyazaki sono necessariamente fantastici poiché, in termini di mitopoiesi, offrono allo spettatore la possibilità di sviluppare un nuovo modo di essere nel mondo. Nella maggior parte dei suoi lungometraggi l'intervento mediante del fantastico si attua in tre forme principali, talvolta mescolate nella stessa opera: l'entrata in una dimensione magica e alternativa, l'incontro con mostri o esseri soprannaturali, oppure attraverso la metamorfosi o varie maledizioni. Citando ancora una volta Miyake,

> [a]l polimorfismo del mostro è affidato il compito di incarnare le attribuzioni eterogenee di cui di volta in volta è investita l'alterità meravigliosa che è chiamato a personificare e a mediare: le pulsioni interiori più recondite, le forze ambivalenti della natura, un passato o un futuro comunitario alternativi[30].

[28] MIYAKE Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", pp. 112, 115.
[29] *Ibidem*, pp. 113, 116.
[30] *Ibid.,* p. 112.

A prescindere dalla sua forma, il fantastico irrompe in una fase di transizione tra il familiare e l'ignoto in cui tutto è possibile, offrendo ai vari protagonisti, così come allo spettatore, strumenti alternativi per vivere nel mondo in modo più consapevole, maturo e comunitario. Nella maggior parte dei casi è una ragazza che, attraverso l'incontro con le "potenzialità sconfinate" del mondo fantastico, riconosce i meccanismi di potere imposti nel mondo reale, come quelli legati ad esempio al patriarcato o all'antropocentrismo, e sviluppa di conseguenza le capacità per liberarsi da queste catene imposte una volta tornata nella società[31]. In altre parole, la risoluzione dei problemi nel "mondo altro" temporaneo comporta un ritorno al proprio mondo arricchito da una visione più libera delle persone e della vita, meno vincolata alle etichette o ai pregiudizi costruiti ed essenzializzanti, e maggiormente aperta all'incontro e all'accettazione dell'altro[32].

[31] *Ibid.,* p. 112.
[32] *Ibid.*, p. 111.

Conclusione

In questo elaborato si è cercato di individuare quali siano state le scelte di animazione e di rappresentazione che si sono rivelate funzionali alla trasmissione della visione del mondo alternativa del regista Miyazaki Hayao. Analizzando le condizioni tecnico-materiali delle sue opere, i diversi linguaggi, temi, personaggi e le sue stesse dichiarazioni, è emersa la volontà di rendere visibile ciò che comunemente, in termini mediatici, risulta essere invisibile, ovvero, una prospettiva che differisce da quella diffusa dagli attori dominanti dello scenario globale. Attraverso le caratteristiche distintive della sua animazione, che si discosta sia da una spettacolarità invadente, sia dai canoni di rappresentazione nazionaliste, essenzialiste e (auto)orientalizzanti, il regista riesce a portare visivamente in superficie quel suo ideale di collaborazione e convivenza pacifica tra umani, animali, esseri soprannaturali e mondo naturale, che supera una visione del mondo antropocentrica e gerarchica.

Come esposto nel primo capitolo, comprendere l'*animation stand* in quanto *medium* non strutturale e che non determina completamente ogni risultato, ha permesso al regista di esplorare le diverse potenzialità dell'animazione, attraverso le quali, i vari soggetti rappresentati vengono messi, in modo efficace e convincente, in una nuova luce, allontanandosi dai modelli convenzionali. L'adozione di una prospettiva "animetica", grazie ad una gestione più libera dell'intervallo tra gli strati dell'immagine, ha permesso allo spettatore di percepire e interagire con i vari elementi del mondo senza un'ottica di dominio e controllo, come quella offerta dalla prospettiva "balistica" o "cinematica".

Questa visione specifica dell'animazione si riflette, come visto nel secondo capitolo, anche nella rappresentazione di una nuova relazione tra l'uomo, la natura e la tecnologia. Così come la comprensione delle potenzialità della macchina multiplanare permette di sviluppare un'animazione originale e alternativa, la comprensione delle potenzialità delle macchine tecnologiche, in particolare dei veicoli, non più meri strumenti di controllo e dominio, suggerisce nuove modalità di rapportarsi con il mondo. La continua tensione tra mondo naturale e mondo artificiale, inoltre, pone l'uomo in una posizione non più antropocentrica, secondo la quale tutto ciò che lo circonda è funzionale in termini di

guadagno o perdita nei suoi confronti, ma di parità e uguaglianza rispetto agli altri attori, umani o non umani che siano.

Nel terzo capitolo ho esposto come Miyazaki si allontani da aspettative narrative convenzionali attraverso l'animazione dei personaggi e dei corpi. Oltre a rendere visibili personaggi talvolta marginali nel panorama mediatico, come bambini, donne e anziani, il superamento delle prospettive dominanti, maschiliste e antropocentriche, viene affidato alla figura della *shōjo* 少女. La sua innovativa rappresentazione, che si discosta dai modelli neoliberisti di femminilità, è essenziale per immaginare nuove *ecologie* in cui il dualismo osservatore-osservato viene soverchiato da una visione di coesistenza comunitaria di parità e rispetto dell'altro. Le etichette di femminilità e mascolinità, insieme a tutte quelle caratteristiche rispettivamente essenzializzanti, vengono abbandonate a favore di una soggettività costruita collettivamente attraverso il rapporto e la cura degli altri, che si riflette a sua volta nella costruzione di mondi alternativi.

Questo "altro", come affrontato nel quarto capitolo, viene rappresentato dai mostri, i quali non si ispirano unilateralmente ai *kami* 神 o agli *yōkai* 妖怪 del repertorio "tradizionale" giapponese, ma piuttosto sottolineano un ibridismo con creature fantastiche provenienti da altri contesti culturali, che allude a tutte quelle alterità identitarie che si discostano da ciò che viene considerato "nella norma". I mondi di Miyazaki sono necessariamente fantastici, poiché, in termini di mitopoiesi, offrono allo spettatore la possibilità di sviluppare, in una fase transizionale tra familiare e ignoto, nuovi modi di *essere* nel mondo, più consapevoli, maturi e comunitari.

A fronte di queste analisi è stato possibile dimostrare come l'efficacia di queste opere risieda non solo nella proposta di narrative innovative, derivate dalla sua particolare visione del mondo, ma anche da tecniche di animazione, di rappresentazione e quindi estetiche che costruiscono in modo coerente ed efficace le tematiche trattate. L'indagine proposta, tuttavia, non ha sottolineato la rilevanza delle sue opere solo in termini di intrattenimento, ma anche per il loro carattere estremamente attuale. Nella società contemporanea, infatti, il processo di *othering*, una pratica sociale di esclusione e di categorizzazione, che divide ciò che viene comunemente considerato "normale" dal resto, è un qualcosa che continua ad esistere, consciamente o inconsciamente. Si è visto, infatti, come, nelle sue opere, non vengano soltanto rese visibili queste dinamiche di potere

ormai “normalizzate”, ma vengono anche manifestate potenziali alternative che permetterebbero di sovvertire quest’ordine inconsciamente interiorizzato. L’analisi condotta attraverso prospettive interpretative che sottolineano la complessità e l’originalità della sua produzione cinematografica, ha dimostrato come sia possibile avvicinarsi alle opere mediatiche evitando conclusioni culturaliste, essenzialiste e orientaliste, che, difatti, continuano a confermare e riproporre una pratica di *othering*.

Dall’altra parte è necessario riconoscere la carenza numerica di commenti e studi che si focalizzano sull’aspetto più tecnico e materiale dell’animazione di Miyazaki, soprattutto per quanto riguarda i suoi lungometraggi più recenti. Un maggior numero di ricerche in questo senso, infatti, avrebbero potuto approfondire maggiormente la continuità o gli eventuali cambiamenti del suo linguaggio visivo. Per questo motivo, l’elaborato non mira ad essere un’analisi definitivamente esaustiva delle sue opere, ma piuttosto uno spunto per ulteriori interpretazioni future che, discostandosi dalla limitante, e talvolta inferiorizzante, categorizzazione dell’altro, prendano in maggior considerazione l’unicità e l’originalità dei vari artisti del panorama trasnazionale, senza ridurle a manifestazioni di una cultura definita e unificata.

Riferimenti Bibliografici

AFFRICA Taylor, *Reconfiguring the natures of childhood*, Londra, Routledge, 2013.

AOKI Kenji, "*Tonari no Totoro*: sono gensōsei no kōzō (1)" (*Tonari no Totoro*: la struttura del fantastico), *Ibaraki daigaku jinbun gakubu kiyō. Jinbun komyunikēshon gakka ronshū*, 2011, 10, pp. 1-15.
青木研二、「『となりのトトロ』: その幻想性の構造 (1)」、 茨城大学人文学部紀要、人文コミュニケーション学科論集、 2011 年、第 10、pp. 1-15.

AOKI Kenji, "Miyazaki Hayao no *Kurenai no buta*: tōjō jinbutsutachi ha donoyōni tsukuri agerareta ka (I)" (*Kurenai no buta* di Miyazaki Hayao: come sono stati creati i personaggi), Ibaraki *daigaku jinbun gakubu kiyō. Jinbun komyunikēshon gakka ronshū*, 2014, 17, pp. 97-115.
青木研二. 「宮崎駿の『紅の豚』:登場人物たちはどのようにつくりあげられたか―(Ⅰ)」、茨城大学人文学部紀要.人文コミュニケーション学科論集, 2014 年, 第 17, pp. 97-115.

BARAD, Karen, "Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter", *Signs*, 28, 3, 2003, pp. 801-31.

BIN YEE Ang, *Hayao Miyazaki as Auteur: Techniques, Technology and Aesthetics in Animation*, Department of Media and Communications Goldsmiths, University of London, 2013.

GIULIANI, Gaia, "De-razzializzare l'italianità. Postcolonialismo, prospettiva storico-culturale e analisi del discorso visuale", in Annalisa Frisina (a cura di), *Metodi visuali di ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna, 2016, pp. 53-82.

GRAVES, Robert, *The White Goddess: A Historical Grammar of Poetic Myth*, Londra, Faber and Faber, 1948.

GROSZ Elisabeth, "The nature of sexual difference: Irigaray and Darwin", *Angelaki Journal of the Theoretical Humanities*, 17, 2, 2012.

HARAWAY, Donna, "Anthropocene, capitalocene, plantationocene, chthulucene: Making kin", *Environmental Humanities*, 6, 1, 2015, pp. 159-165.

HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel, "Animation, Branding and Authorship in the Construction of the 'Anti-Disney' Ethos: Hayao Miyazaki's Works and Persona through Disney Film Criticism", *Animation*, 11, 3, 2016, pp. 297-313.

KANŌ Seiji, *Miyazaki Hayao zenshō* (Miyazaki Hayao volume completo), Tōkyō, Film Art, 2006.
叶精二、『宮崎駿全書』、東京、フィルムアート社、2006 年.

KOIKE Ryūta, "Miyazaki Hayao Majo no takkyūbin no monogatari kōzō ni okeru 'hikō' no imi ni tsuite" (Il significato del 'volo' nella struttura narrative di *Majo no takkyūbin* di Miyazaki Hayao), *Yamagata kenritsu Yonezawa joshi tanki daigaku kiyō*, 2017, 53, pp. 103-112.
小池隆太、宮崎駿 『魔女の宅急便』 の物語構造における 「飛行」 の意味について、山形県立米沢女子短期大学紀要、2017 年、第 53、pp. 103-112.

LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

HASE Masato, "Animēshon to iu risō - Miyazaki Hayao shiron -" (Gli ideali dell'animazione – saggio su Miyazaki Hayao), *Waseda Daigaku daigakuin bungaku kenkyūka kiyō, dai ichi bunsatsu tetsugaku tōyōtetsugaku shinrigaku shakaigaku kyōikugaku*, 2004, 50, pp. 83-96.
長谷正人、「アニメーションという理想－宮崎駿試論－」、早稲田大学大学院文学研究科紀要. 第 1 分冊, 哲学東洋哲学心理学社会学教育学、2004 年、第 50、pp. 83-96.

MCCARTHY, Helen, "Teenage Wildlife: Princess Mononoke and Hayao Miyazaki's Theory of the Feminine" in Rayna DENISON, *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*, Londra, Bloomsbury Academic, 2017, pp. 97-114.

MIYAKE, Toshio, "I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao", in Toshio MIYAKE, *Mostri del Giappone. Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca'Foscari, Venezia 2014, pp. 101-116.

MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996* (Punto di partenza 1979-1996), Tōkyō, Tokuma Shoten, 1996.
宮崎駿、『出発点 1979～1996』、東京、徳間書店、1996 年.

MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten 1997-2008* (Punto di svolta 1997-2008), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2008.
宮崎駿、『折り返し点 1997～2008』、東京、岩波書店、2008 年.

MIYAZAKI Hayao, *The Art of Spirited Away*, VIZ Media, 2002.

MIYAZAKI Hayao, *The Art of Howl's moving castle*, VIZ Media, 2005.

MIYAZAKI Hayao, *The Art of Princess Mononoke*, VIZ Media, 2014.

MIYAZAKI Hayao, *The Art of The Wind Rises*, VIZ Media, 2014.

MIYAZAKI Hayao, *The art of Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, Tokuma Shoten, 2023.
宮崎駿、『The art of 君たちはどう生きるか』、徳間書店、2023 年.

MOWRY, Sean "The Wind Rises: A Swirling Controversy,", *Chronos*, 2016, 10, 4, pp. 16-25.

NAPIER, Susan J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.

NEWMAN, Michael Z., *The Media Studies Toolkit*, New York, Routledge, 2022.

NISHIKAWA Masaya, "Monogatari sakka toshite no Miyazaki Hayao ron (2) - Ushinawareta kishō tenketsu: *Hauru no ugoku shiro* -" (Miyazaki Hayao come narratore (2): gli sviluppi perduti in *Hauru no ugoku shiro*), *Kyōai Gakuen Maebashi Kokusai Daigaku ronshū*, 2006, 6, pp. 153-174.
西川正也、「物語作家としての宮崎駿論 (2)—失われた起承転結:『ハウルの動く城』」、共愛学園前橋国際大学論集、2006 年、第 6、pp. 153-174.

SAITO Morihiko, *Miyazaki anime wa, naze ataru Supirubāgu wo koeta riyū* ("Perché l'animazione di Miyazaki supera quella di Spielberg"), Asahi Shinbun 121, 2008.
斉藤　守彦、『宮崎アニメは、なぜ当たる スピルバーグを超えた理由』朝日新書 121、2008 年.

O'SULLIVAN, Simon, "Mythopoesis and the fiction of reality", *Paragrana*, 25, 2016.

OTT, Brian L., Robert L. MACK, *Critical Media Studies: An Introduction*, John Wiley & Sons, Hoboken, 2020.

SARDAR, Ziauddin-Van Loon, *Introducing Media Studies: A Graphic Guide*, Londra, Icon Books Ltd, 2015.

TRAFÍ-PRATS, Laura, "Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films", *Cultural Studies - Critical Methodologies*, 17, 5, 2016, pp. 376-387.

WAKE, Hisaaki, "On the Ideological Manipulation of Nature in Japanese Popular Culture", in Wake Hisaaki *et al.* (a cura di)*, Ecocriticism in Japan*, Lexington Books, 2017.

Sitografia

"Art of Ponyo," Art of Animation, 2016.
https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-ponyo (ultimo accesso: 13 gennaio 2025).

BARALDI, Claudio, "Le basi sociali dei diritti dei bambini", *Jura Gentium - Rivista di filosofia del diritto internazionale e della politica globale*, 2015.
https://www.juragentium.org/forum/infanzia/it/baraldi.html (ultimo accesso: 12 febbraio 2025).

BARALDI, Claudio, "Promotion of migrant children's epistemic status and authority in early school life", *International Journal of Early Childhood*, 47, 1, 2015 pp. 5-25.

"Cases of Introduction: The boy and the heron", *OpenToonz*, 2023.
https://opentoonz.github.io/e/usecase.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

"Helen McCarthy Information" https://animecons.com/guests/bio/497/helen-mccarthy (ultimo accesso: 12 febbraio 2025).

KATSUNORI Takahashi, “Kimitachi wa dō ikiru ka sutajio jiburi no OpenToonz&IwaWarper shiyō jirē -ACTF2024 in TAAF (2)” (*Kimitachi wa dō ikiru ka*: l'uso di OpenToonz e IwaWarper da parte dello Studio Ghibli ~ACTF2024 in TAAF -2-), *CGWORLD.JP*, 2024.
高橋克則、君たちはどう生きるか』スタジオジブリの OpenToonz＆IwaWarper 使用事例 ～ ACTF2024 in TAAF（2）、*CGWORLD.JP*、2024 年.
https://cgworld.jp/article/202405-ACTF-ghibli.html ghibli.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

“Rekidai Rankingu - CINEMA Rankingu Tsūshin” (Classifica di tutti i tempi – Classifica CINEMA), *Kōgyo Tsūshinsha*, 2024.
「歴代ランキング - CINEMA ランキング通信」、興行通信社、2024 年.
http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/ (ultimo accesso: 18 gennaio 2025).

TANAKA Shinobu, "*Kimitachi wa dō ikiru ka* sēsakujin ga tsutaeru dorubī shinema de no hyōgen ‘akumade gijutsu no sentakushi’” (Il team di produzione di *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* sul cinema Dolby: "È tutta una questione di tecnologia"), *MOVIE WALKER PRESS*, 2023.
タナカ・シノブ、『君たちはどう生きるか』 制作陣が伝えるドルビーシネマでの表現「あくまで技術の選択肢」、*MOVIE WALKER PRESS*、 2023 年.
https://moviewalker.jp/news/article/1153164/ (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

TOYAMA Ryoko, “Hikōtei jidai 飛行艇時代 The Age of the Flying Boat”.
http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/hikoutei.html (ultimo accesso: 12 febbraio 2025).

YAMAZAKI Kentaro “*Kimitachi wa dō ikiru* ka Dolby Vision/Atmos wo dō katsuyōshita? Miyazaki kantoku mo ki ni itta HDR” (In che modo è stato utilizzato Dolby Vision/Atmos in *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*? Anche al regista Miyazaki è attratto dall'HDR), *AV Watch*, 2023.
山崎健太郎、「君たちはどう生きるか」Dolby Vision/Atmos をどう活用した? 宮崎監督も気に入った HDR、 *AV Watch*、 2023 年.
https://av.watch.impress.co.jp/docs/topic/1525508.html (ultimo accesso: 23 gennaio 2025).

Filmografia

MIYAZAKI Hayao, *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento), Giappone, 1984.

MIYAZAKI Hayao, *Tenkū no shiro Rapyuta* 天空の城ラピュタ (Laputa - Il castello nel cielo), Giappone, 1986.

MIYAZAKI Hayao, *Tonari no Totoro* となりのトトロ (Il mio vicino Totoro), Giappone, 1988.

MIYAZAKI Hayao, *Majo no takkyūbin* 魔女の宅急便 (Kiki - Consegne a domicilio), Giappone, 1989.

MIYAZAKI Hayao, *Kurenai no buta* 紅の豚 (Porco Rosso), Giappone, 1992.

MIYAZAKI Hayao, *Mononoke hime* もののけ姫 (Principessa Mononoke), Giappone, 1997.

MIYAZAKI Hayao, *Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し (La città incantata), Giappone, 2001.

MIYAZAKI Hayao, *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (Il castello errante di Howl), Giappone, 2004.

MIYAZAKI Hayao, *Gake no ue no Ponyo* 崖の上のポニョ (Ponyo sulla scogliera), Giappone, 2008.

MIYAZAKI Hayao, *Kaze tachinu* 風立ちぬ (Si alza il vento), Giappone, 2013.

MIYAZAKI Hayao, *Kimi-tachi wa dō ikiru ka* 君たちはどう生きるか (Il ragazzo e l'airone), Giappone, 2023.

Video

KIASualberta, Donna Haraway - SF: String figures, multispecies muddles, staying with the trouble, 2014, video da YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=Z1uTVnhIHS8 (ultimo accesso: 12 febbraio 2025).