



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale
in Lingue e civiltà
dell'Asia e
dell'Africa
Mediterranea

ordinamento
ex D.M. 270/2004

Tesi di Laurea

Diventerai metallo

Relatore

Ch. ma Prof. Maria Roberta Novielli

Correlatore

Prof. Davide Giurlando

Laureando

Sara Paterniani
Matricola 855700

Anno Accademico

2015 / 2016

要旨

世界的に、日本は、先進発展諸国のなかでも科学や工学の進歩した国のひとつとして知られている。大隅良典がノーベル生理学・医学賞を受賞しており、また、「任天堂」などゲーム機、ゲームソフトの革新的な会社もある。それにもかかわらず、時に物理学や自然の力が規制する科学は結果をもたらせない。その時、それは人間に向かっている。たとえば、最近の福島第一原子力発電所事故（2011）が挙げられる。進歩や代替エネルギーのシンボルの原子力発電所は進歩的な耐震機構があったのに、津波の衝撃波を和らげられなかった。その事故はたくさんの被害者を出した。

だが、日本人は、時に危険なこのような技術における進歩のことをどのように考えているのだろうか。本論文は、1980年代から2000年にかけて作られたアニメと映画を通じて、この問題について考察し、その答えを探る試みである。

この作品を見た後で、監督が伝えたいメッセージだと考えたので、それを復元するために、この映画とアニメを深く分析したいと思った。

いろいろな作者が進歩をすばらしいものとして描いている。なぜなら、科学やテクノロジーの進歩のおかげで、人間はさまざまな利益を得る。たとえば、ますます高性能になる機械やロボットを通じて、生活が改善できる。そして、工学とナノテクノロジーの発展が作ったサイバティクスの移植のおかげで、寿命を延ばすことができる。一連の段階の例として選んだ作品は完璧になりたい人間が無感動的な機器になる危険を冒すことを表す。

しかし、時がたつにつれ、科学を過度に信じることにより人々が非人間的になることの危険性も映画作者たちは指摘してもいる。

一章では、文献資料を通して、日本におけるSFの歴史・社会的な文脈を概観する。まずSF文学について、そして次いで現れた、怪獣映画とサイバー映画について論じる。さらに、カナダのデヴィッド・クローネンバーグの映画作品や建築が日本のSF映画に強く影響を与えたことについて考察する。

二章では、独立して塚本信也による、主人公が町に食べられる『鉄男』三部作を分析する。そして、三章では、士郎正宗の漫画『攻殻機動隊』（1991）にヒントを得て押井守によって作られた二つの映画とTVアニメを扱う。この作品は意識的に人間が機械に合併されて逃れられない結果を表す。

四章では、『アキラ』（1989）、『メトロポリス』（2001）、と『エルゴプロクシー』（2006）を分析する。この映画では、科学や工学の進歩で神のような存在が創造されたので、この章に『神様』というタイトルを付ける。

最後に、五章では、1980年代から1990年代にかけて、これらの映画が若者に強く影響を与えたことを扱う。また特に、新宗教運動が日本世論を動かした「オウム真理教」のケースにも触れる。

つまり、これらの作品は、常に現代の人間は超人になることに取りつかれていると主張しているのだと言えると思う。「超人」というドイツの哲学者フリードリヒ・ニーチェに使い出された概念は、自然や情熱を操ることができる完璧な存在という意味がある。

しかし、超人になったら、それが人間に新しい戦争をもたらすだけではなく、非人間になる危険を冒すのではないかという危惧が、これらの作品には表されている。

INDICE

要旨.....	3
INTRODUZIONE.....	8
□ CAPITOLO I – L'EVOLUZIONE 発達.....	10
1. CONTESTO STORICO.....	11
2. DAI KAIJŪ EIGA AI CYBERPUNK EIGA	12
3. CITTÀ SOFFOCANTE.....	15
4. CRONENBERG: KING OF VENEREAL HORROR.....	16
□ CAPITOLO II – FERRO 鉄.....	19
1. TETSUO: THE IRON MAN (1989).....	20
2. TETSUO II: BODY HAMMER (1992).....	29
3. TETSUO: THE BULLET MAN (2010).....	38
□ CAPITOLO III – SPIRITO 精神.....	46
1. GHOST IN THE SHELL – SQUADRA CELERE CORAZZATA D'ASSALTO (1995).....	47
2. GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX (2003).....	57
3. GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE (2004).....	65
□ CAPITOLO IV – DIVINITÀ 神.....	78
1. AKIRA (1988).....	79
2. METROPOLIS (2001).....	87
3. ERGO PROXY (2006).....	102
□ CAPITOLO V – RIFLESSI(ONE) 結論.....	112
1. LE NUOVE NUOVE RELIGIONI.....	113
2. L'INFLUENZA DELLA CULTURA CYBERPUNK SUI GIOVANI GIAPPONESI.....	116

CONCLUSIONE.....	120
□ APPENDICI.....	123
SCHEDE TECNICHE.....	124
GLOSSARIO.....	132
BIBLIOGRAFIA.....	135

INTRODUZIONE

A livello internazionale, il Giappone è uno dei paesi più sviluppati in ambito scientifico e tecnologico, si pensi solamente al Premio Nobel per la medicina assegnato a Ōsumi Yoshinori (大隅良典) nel 2016 e alle innovative case di produzione di *console* e videogiochi come la *Nintendo* (任天堂). Nonostante ciò, la scienza, nata per domare le imprevedibili forze della natura e della fisica, si rivela essere inefficace a questo scopo, inevitabilmente destinata a ritorcersi contro i suoi stessi creatori. Rilevante esempio è il recente disastro di Fukushima Dai-ichi (福島第一原子力発電所事故, *Fukushima Dai-ichi genshiryoku hatsudensho jiko*, 2011): la centrale nucleare, simbolo del progresso e dell'energia alternativa, sebbene fosse dotata dei più avanzati sistemi antisismici, non è stata in grado di assorbire l'onda d'urto provocata dallo tsunami, causando innumerevoli vittime.

Sorge, quindi, spontaneo domandarsi come i giapponesi stessi percepiscano questo costante, il più delle volte pericoloso, progresso tecnologico e scientifico. Nel seguente elaborato si cercherà di rispondere a tale quesito tramite l'analisi di diversi film e serie televisive, prodotte fra gli anni Ottanta e gli anni Duemila che pongono l'attenzione sui lati sia positivi che negativi dello sviluppo.

Dopo aver visto alcune opere mi sono chiesta quale fosse il messaggio che i registi volessero comunicare; quindi, ho scelto di approfondire l'analisi di questi film e cercare di ricostruirne il significato sotteso.

Si vedrà, infatti, il modo in cui gli autori rappresentano il progresso come una meraviglia, poiché per mezzo di questo l'umanità può ottenere diversi vantaggi, come il miglioramento dello stile di vita tramite, ad esempio, l'invenzione di macchinari sempre più sofisticati e dei *robot*, e il suo allungamento per mezzo di installazioni cibernetiche ottenute grazie al perfezionamento dell'ingegneria e della nano-tecnologia. Le opere che ho selezionato sono state scelte come un esempio di questo percorso a tappe, che porta l'essere umano a trasformarsi in una macchina priva di sentimenti nel tentativo di rendersi perfetto.

Nel primo capitolo, tramite alcuni saggi selezionati, si ricostruirà il contesto storico e sociale giapponese in cui il genere Sci-Fi è nato e si è sviluppato, dapprima in campo

letterario e poi cinematografico, con la realizzazione dei cosiddetti *kaijū eiga* (怪獣映画, film sui mostri) e *cyborg eiga*, e di come l'architettura e i film del canadese David Cronenberg abbiano esercitato una forte influenza sulla produzione cinematografica nipponica.

Nel secondo capitolo, ci si soffermerà sull'analisi della trilogia *Tetsuo* (鉄男, uomo di ferro) e del pensiero del suo regista, l'indipendente Tsukamoto Shin'ya (塚本信也), secondo cui la città sta divorando gradualmente l'essere umano; nel terzo capitolo, invece, si tratterà degli adattamenti tratti dal *manga* (漫画) *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊, *Kōkaku kidōtai*, lett. Squadra mobile con corazza offensiva, 1991) di Shirō Masamune (士郎正宗), i due lungometraggi diretti da Oshii Mamoru (押井守) e la serie televisiva. Queste opere mostrano la volontaria fusione dell'essere umano con la tecnologia e le sue inevitabili conseguenze. Nel quarto capitolo, si analizzeranno i film *Akira* (id., 1989) e *Metropolis* (id., 2001) e l'*anime Ergo Proxy* (id., 2006) e ho scelto di intitolare questo capitolo “Divinità”, perché in queste opere la scienza e la tecnologia sono così sviluppate al punto da riuscire a creare degli esseri simili a delle divinità.

Infine, nel quinto capitolo, si affronterà come alcune di queste opere abbiano sortito un certo effetto sulla generazione degli anni Ottanta e Novanta, soffermandosi soprattutto sul caso “Aum Shinrikyō” (オウム真理教, religione della verità), il movimento religioso che ha scosso l'opinione pubblica giapponese.

Quindi, si potrebbe sostenere che queste opere vogliano sottolineare che l'uomo moderno sia costantemente ossessionato dal divenire un “superuomo”, concetto inizialmente introdotto dal filosofo tedesco Friedrich Nietzsche, un essere perfetto e onnipotente in grado di controllare la natura e le passioni che ne derivano, sebbene ciò lo porterà inevitabilmente non solo a generare nuovi conflitti, ma soprattutto ad allontanarsi dalla propria umanità.

□ CAPITOLO I – L'EVOLUZIONE 発達

1. CONTESTO STORICO

In seguito alla resa incondizionata dopo l'*ultimatum* offerto dall'America, venne nominato il Comandante Supremo delle Forze Alleate (*Supreme Commander of the Allied Powers*, SCAP), guidato dal generale MacArthur, che si occupò di democratizzare e smilitarizzare il Giappone. Tuttavia, fra il 1946 e il 1947, si verificò la cosiddetta “inversione di rotta” che trasformò il Giappone da paese sconfitto al principale alleato degli USA in Asia.¹

Soprattutto a livello economico, lo SCAP operò in modo tale da consentire al Giappone di risollevarsi, attraverso la riforma agraria e, in seguito allo scoppio della Guerra di Corea (1950-1953), attraverso le enormi commissioni militari. Infatti, seppur il Giappone dovesse essere smilitarizzato, questa riforma non venne mai portata a termine, permettendo, quindi, al Paese del Sol Levante di far rinascere il settore industriale.²

Nell'arco di cinque anni, il Giappone completò la ricostruzione economica, ritornando ai livelli pre-bellici, grazie a una serie di fattori che consentirono, a momenti alterni, che l'economia giapponese continuasse a crescere fino alla fine degli anni Novanta. Innanzitutto, i governi giapponesi fecero della ricostruzione la priorità assoluta e, a partire dal 1955, la politica economica si basò su tre punti fondamentali: limitazione delle importazioni (materie prime, generi alimentari e beni strumentali); trasformazione della struttura produttiva in funzione della concorrenza sul mercato mondiale; stimolo dell'esportazione.³

L'esportazione si concentrò soprattutto nel settore tecnologico, come dimostrò l'inaugurazione dello *Shinkansen* (新幹線, treno ad alta velocità) durante le Olimpiadi di Tokyo nel 1964. Nel 1960, il governo aveva deciso di candidare la Capitale alle successive Olimpiadi, come segnale del ritorno del paese nella comunità internazionale, ma soprattutto come incentivo per lo sviluppo delle infrastrutture.⁴

Il fulcro delle attività di costruzione per le strutture olimpiche fu Shibuya⁵, che vide i cambiamenti più radicali. Ad esempio, lo Stadio Yoyogi venne costruito molto vicino alla casa di Tsukamoto Shin'ya nell'area di Jingumae. Vicino venne costruito il villaggio

1 R. CAROLI, F. GATTI, *Storia del Giappone*, Bari, Editori Laterza, 2006, p. 218.

2 CAROLI, GATTI, *Storia...*, cit., p. 225.

3 CAROLI, GATTI, *Storia...*, cit., p. 228.

4 Tom MES, *Iron Man. The Cinema of Shinya Tsukamoto*, Goldalming, Fab Press, 2005, p. 15.

5 Consultare il glossario in appendice.

olimpico, partendo dalle precedenti infrastrutture che componevano i quartieri delle Forze di occupazione americane, divenendo in seguito l'attuale parco di Yoyogi.

Il regista, nel ricordare la propria infanzia nell'area di Jingumae, afferma:

That period was really the start of urban development, with new buildings being constructed in most of the empty lots. There were very few empty spaces left for us to play in, except for one really big one that was closed off with a fence. I mainly played in an indoor playground that was built for the neighbourhood children and which was next to my elementary school.⁶

I giapponesi, quindi, assisterono a un rapido e repentino cambiamento della Capitale che sicuramente lasciò un'impronta nella loro percezione dello sviluppo urbano e di quello tecnologico.

I vari film presentati in questo elaborato dimostreranno come questa percezione si traduca in un generale desiderio di distruzione, alla ricerca di più spazio e libertà, oltre che al tentativo di un riavvicinamento alla propria componente umana.

2. DAI KAIJŪ EIGA AI CYBERPUNK EIGA

Le immagini di macchine, prima ancora che nel cinema, erano onnipresenti nel panorama letterario del periodo Taisho (1912-26) e del primo periodo Showa (1926-89).



Figura 1: Yumeno Kyūsaku.

C'erano scrittori che esaltavano le meraviglie della tecnologia, così come c'erano quelli che mettevano in guardia sui suoi aspetti negativi. Ad esempio, Yumeno Kyūsaku (夢野久作), uno scrittore di romanzi polizieschi, noto per il suo bizzarro quanto innovativo modo di narrare, scriveva spesso sul lato oscuro e sinistro dell'avanzamento scientifico e tecnologico. Per lui, le macchine erano delle entità spaventose che dilaniavano il corpo umano e spesso evocava un immaginario meccanizzato per risvegliare le paure più

⁶ MES, *Iron Man...*, cit., p. 15.

profonde nel cuore dei suoi lettori.⁷

In merito alla letteratura *science-fiction* in Giappone, molti critici identificano come precursore del genere la “irregular detective science fiction”⁸ del 1930, un genere affrontato nel saggio su Yumeno di Nakamura Miri. Nakamura ha fornito la prima edizione in inglese del romanzo *Dogra Magura* (id., 1935) scritto da Yumeno, che narra di un misterioso assassinio con elementi attinti dalla scienza, come la psicologia occidentale, importata da poco in Giappone. Nakamura sottolinea come l'ansia riguardo la meccanizzazione del corpo, così centrale nel *cyberpunk*, sia già presente nel lavoro di Yumeno. La *science-fiction* come corrente iniziò circa venticinque anni dopo, con la pubblicazione del primo *fanzine*⁹ di successo, *Comic dust* (宇宙塵, *Uchūjin*, 1957 -) e della rivista commerciale, la *SF Magazine* (1960) della casa editrice Hayakawa (株式会社早川書房, *Kabushiki Gaisha Hayakawa Shobō*).¹⁰

A partire dagli anni Sessanta cominciarono a essere prodotti film sui mostri (*kaijū eiga*) che riscontrarono un certo successo, soprattutto tramite la televisione. Il padre del genere è

Honda Ishirō (本多猪四郎), regista di *Godzilla*, uscito nelle sale nel 1954. Liberamente ispirato al *kolossal King Kong* (id., 1933), *Godzilla* non è solamente un film su di un mostro, ma l'espressione delle paure del periodo, soprattutto in merito alla posizione che il Paese doveva assumere riguardo ai programmi di ricerca atomica che in quegli anni gli Stati Uniti stava eseguendo. Il film uscì a due anni dall’“incidente della Lucky Dragon”, in cui un pescatore morì a causa dei test nucleari condotti nel Pacifico dagli americani, e a due anni dalla fine dell'occupazione e quindi della censura riguardo ai fatti di Hiroshima e Nagasaki.¹¹ *Godzilla* è un film anti-



Figura 2: Locandina *Godzilla* (1954).

7 Christopher BOLTON, István CSICSBERY-RONAY JR e Takayuki TATSUMI (a cura di), *Robot Ghosts Wired Dreams, Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p. 3.

8 BOLTON, CSICSBERY-RONAY JR, TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. XI.

9 Consultare il glossario in appendice.

10 BOLTON, CSICSBERY-RONAY JR, TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. XI.

11 William M., TSUTSUI, Michiko ITO, *In Godzilla's Footsteps, Japanese Pop Culture Icons on the Global Stages*, New York, Palgrave MacMillan, 2006, p. 22.

americano e pacifista, monito dei pericoli che possono sorgere a causa del progresso scientifico e tecnologico, motivo per il quale il mostro sceglie di distruggere diverse stazioni radio e la ferrovia. A livello internazionale *Godzilla* fu un successo, al punto che gli americani chiesero i diritti per la proiezione e la realizzazione di un *remake*¹², chiaro segno di come il messaggio di Honda sia stato facilmente frainteso. Nacque, quindi, un amore per i film sui mostri che fu parallelamente seguito da quello per i *robot*, in particolar modo nei *manga* e negli *anime*. L'esempio per eccellenza è il *manga*, nonché l'adattamento in *anime*, di Tezuka Osamu (手塚治虫): *Astro Boy* (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*, lett. Atom dal braccio di ferro, 1963).¹³

La crescita economica giapponese negli anni Settanta e il relativo declino dell'economia statunitense, portò a una fascinazione ambivalente dell'atteggiamento giapponese nei confronti dello sviluppo. Così come i prodotti nipponici invadavano il mercato internazionale, così il futuro appariva saturo di elementi giapponesi, come dimostra *Blade Runner* (id., 1982), in cui la futuristica Los Angeles appare molto simile a Tokyo. Questo film, diretto da Ridley Scott, è stato il precursore della *japonaiserie*¹⁴ in alcuni romanzi *cyberpunk* come *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) e *Aidoru* (*Idoru*, 1997) di William Gibson, in cui il Giappone ha funto da modello per gli scenari futuristici.

Il *cyberpunk* richiama immediatamente la sensibilità giapponese che è stata sviluppata attraverso i *manga science-fiction* e l'animazione nipponica che sintetizzavano sia i principali temi della *science-fiction* post-moderna giapponese e occidentale sia la loro rappresentazione mediatica.

Ad esempio, *Akira* di Ōtomo Katsuhiro (大友克洋), *manga* pubblicato a partire dal 1982, e *Ghost in the Shell – Squadra celere corazzata d'assalto* (1995) di Oshii Mamoru rappresentano la fusione dell'arte contemporanea – *anime*, *manga*, cinema, grafica digitale, e storia *cyberpunk* – con temi contemporanei, indirizzati a un pubblico mondiale.¹⁵

12 Consultare il glossario in appendice.

13 BOLTON, CSICSBERRY-RONAY JR, TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. VIII.

14 dal francese, *japonaiserie*, der. di *japonais* «giapponese». Mobile, ninnolo giapponese o di stile giapponese; è usato per lo più al plur.: *un negozio di giapponeserie*. In Treccani, <http://www.treccani.it/vocabolario/giapponeserie/> 22-02-2017.

15 BOLTON, CSICSBERRY-RONAY JR, e TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. IX.

3. CITTÀ SOFFOCANTE

Tramite il linguaggio dinamico dell'architettura, il tessuto narrativo si articola in un fluire di immagini che richiama quello dello schermo cinematografico, allo stesso modo il *corpus urbano* evoca:

Lo spettacolo analitico-anatomico che è il cinema. Il cinema, un linguaggio fatto di tagli di montaggio, si sviluppa in funzione di un pubblico raccolto in un teatro molto simile all'anfiteatro anatomico, dove si analizzano e anatomizzano questioni di vita e di morte.¹⁶

Così l'architettura del cinema si configura essa stessa come una "architecture geopsichica".¹⁷ In quanto prodotto dell'era della metropoli e dei suoi transiti, il cinema fornisce sin dall'inizio un punto di vista urbano. Rivolto soprattutto al pubblico cittadino, si è mano a mano nutrito della coscienza e dell'inconscio della metropoli. Il cinema e la città possono considerarsi come l'uno il riflesso dell'altra, poiché sono la produzione spiccatamente moderna dove vi è perfetta corrispondenza fra spazio urbano e spazio filmico, tra movimento cittadino e immagine in movimento. Il "tessuto" della città che è stato realizzato dalla macchina della modernità è anche il "tessuto" del cinema; in questo modo, la metropoli che vive secondo tempi, ritmi e velocità specifici, viene abitata dall'apparato filmico, dotato del potere di studiare il funzionamento dell'esperienza cittadina in correlazione con il proprio macchinario filmico. Il cinema, quindi, viene a definirsi come pratica spaziale per eccellenza.

Nei film *science-fiction* si può vedere come distruzione e ricostruzione delle città si susseguano velocemente. Tatsumi Takayuki (巽 孝 之)¹⁸ nota come nei film con ambientazione giapponese, il popolo dimostri una certa "mancanza di panico" nei confronti del rinnovamento architettonico.

Osservando la tradizionale casa giapponese che riesce perfettamente a integrarsi nel contesto naturale e che svolge una funzione socialmente aggregante, gli edifici eretti dopo

16 Giuliana BRUNO, *Atlante delle emozioni – In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, p. 2.

17 BRUNO, *ibidem*.

18 Takayuki TATSUMI, *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-pop America*, Durham, Duke University Press, 2006, p. 13.

la distruzione perdono queste connotazioni e gli esseri umani si ritrovano all'interno di una sottospecie di labirinto, dove i diversi luoghi sono destinati ad adempiere a precise funzionalità, essendo allo stesso tempo del tutto slegati fra di loro.

L'individuo deve disporre se stesso in queste capsule di senso, adattandovi il proprio corpo con una trasformazione biomorfica e comunicando con gli altri attraverso dispositivi meccanici, finché è la stessa struttura architettonica a rappresentare il corpo -finale e compiuto.¹⁹

In *Metropolis* (id., 2001) si vede come l'architettura della città soffochi le componenti fisiologiche dei suoi abitanti, per adattarsi alla loro sostanza emozionale e, contemporaneamente, per condizionarla. Inoltre, contrariamente all'urbanistica di stampo occidentale che, nel suo *Atlante delle emozioni* (2002), Giuliana Bruno descrive come una “cartografia emozionale” e una “mappa aptica” in cui vi è un ininterrotto scambio emotivo, i nuovi edifici giapponesi sono del tutto autoreferenziali, come la Tokyo City Hall. Il cittadino giapponese si sente piccolo, impotente, schiacciato da queste imponenti strutture di vetro, metallo e cemento; di lui rimane solamente la materia celebrale. Questo è uno dei temi affrontati, come vedremo nel terzo capitolo, da Oshii Mamoru in *Ghost in the Shell*, in cui la comunicazione fra gli esseri umani avviene per lo più tramite la “rete”, il *wireless*, che rende sempre più estrema questa situazione di alienazione, disumanizzando una delle caratteristiche fondamentali degli esseri viventi.²⁰

4. CRONENBERG: KING OF VENEREAL HORROR

Browning in *David Cronenberg. Author or Film-maker?* (2007) evidenzia come la psicoanalisi sia un importante strumento per analizzare un film, in particolar modo per comprendere il genere *horror*.²¹ Cronenberg è ritenuto uno dei maestri dell'orrore e in molti dei suoi film è sempre presente quella ricerca di qualcosa che risulta insolito per la società, ma che ai suoi occhi necessita di essere celebrato, come la pornografia, la droga e i *videogame*. Il mostruoso diventa centro del suo interesse, poiché viene visto come una

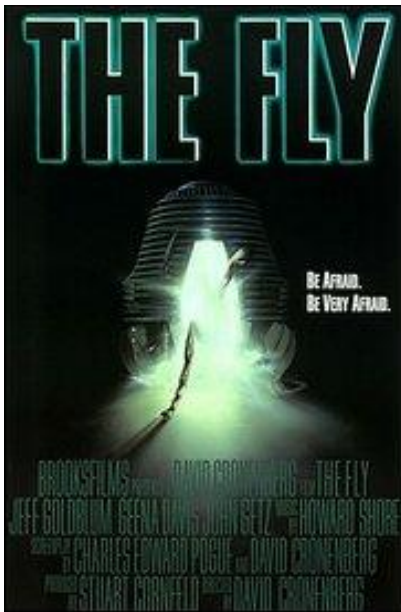
19 Maria Roberta NOVIELLI, *Metamorfosi – Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Bologna, EpiKa Edizioni, 2010, p. 87.

20 NOVIELLI, *ibidem*.

21 Mark BROWNING, *David Cronenberg. Author or Film-maker?*, Bristol, Intellect, 2007, p. 9.

parte importante dello sviluppo dell'evoluzione umana. Egli teorizza l'idea della "New Flesh", un prodotto derivato dalla fusione o dalla metamorfosi dei corpi in qualcosa di superiore.²²

Non a caso, è stato soprannominato come "King of Venereal Horror", poiché molti critici hanno visto nei suoi film come una metafora sulle malattie veneree. Tuttavia, Cronenberg vuole dimostrare che le malattie, i *virus* e le infezioni siano tutti fattori che scatenano un'evoluzione fisica in grado di potenziare l'uomo, piuttosto che trattare metaforicamente degli effetti che una certa malattia potrebbe avere su di esso.²³ In *Videodrome* (id., 1982) e *La mosca* (*The Fly*, 1986), i protagonisti sono soggetti a delle forze che vanno oltre il loro controllo e la mutazione del loro corpo avviene come risultato di un'innovazione tecnologica: il segnale "Videodrome" inventato dal Professor Brian O'Blivion, progettato per far insorgere un tumore, che condurrà la nostra specie a un livello superiore, e il teletrasporto in *La mosca*. In ogni situazione, la trasformazione suscita degli effetti dapprima positivi, come ringiovanimento, forza, maggiore libido, che tuttavia finiscono per degenerare e sfuggire al controllo, sopraffacendo l'essere umano.²⁴



Ci sono tre costanti nel lavoro di Cronenberg: la prima è la continua ricerca di nuove possibilità di significato che vadano oltre le strutture che lo governano; la seconda è la continua esplorazione della relazione fra forma e significato, oltre che dei modi in cui la manipolazione della forma del film possa influenzare la percezione del pubblico; la terza è l'utilizzo della diegesi²⁵ e dei suoi personaggi come soggetti sperimentali che cercano instancabilmente di reinventarsi, in risposta alle varie forze esterne. Queste costanze dimostrano come il regista sia interessato a esplorare non solo le possibilità per creare un nuovo tipo di espressione, ma anche capire

Figura 3: Locandina *La mosca* (1986).

22 BROWNING, David Cronenberg..., cit., p. 26.

23 Steven T. BROWN, *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, New York, Palgrave, 2010, p. 78.

24 Scott WILSON, *Politics of the Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation*, New York, Continuum, 2011, p. 187.

25 Consultare il glossario in appendice.

quali siano i limiti a cui sono sottoposte.²⁶

Videodrome contiene riferimenti alla pornografia *snuff*²⁷ e getta le basi per un nuovo genere di *horror* che, muovendo critica alla modernità e alla tecnologia, la rende “an issue for horror in ways that go well beyond previous science fiction horror films”.²⁸ Il protagonista, Max Renn, è a capo di un programma televisivo dedicato alla pornografia. Un giorno scopre l'esistenza di una trasmissione pirata chiamata “Videodrome” e dopo averla vista, la sua vita subirà un drastico cambiamento. *La mosca* è uno dei film di Cronenberg che maggiormente esplora il dolore e le difficoltà a cui si va incontro durante la trasformazione personale. *Remake* del famoso *science-fiction horror* del 1958, il film racconta di come lo scienziato Seth Brundle subisca una lenta e inarrestabile trasformazione fisica dopo aver teletrasportato sé stesso e una mosca, finita accidentalmente dentro il macchinario per il teletrasporto da lui inventato.

Nel prossimo capitolo si parlerà di come questi due film abbiano sortito una fortissima influenza sul regista giapponese Tsukamoto Shin'ya, che si è persino definito come “one of Cronenberg's disciples”.

26 WILSON, *Politics of the Insects...*, cit., p. 184.

27 Consultare il glossario in appendice.

28 BROWN, *Tokyo Cyberpunk...*, cit., p. 79.

□ CAPITOLO II – FERRO 鉄

1. TETSUO: THE IRON MAN (1989)

Tetsuo: The Iron Man (鉄男, *Tetsuo*) è il film che ha lanciato a livello internazionale Tsukamoto Shin'ya e vincendo il Premio come Miglior Film al Festival del cinema di Roma nel 1989,²⁹ è sicuramente un'opera rappresentativa per la trattazione di questo elaborato.

È considerato una pietra miliare del nuovo *j-horror*³⁰, riproponendo un genere caro all'arcipelago giapponese ma con nuovi significati.³¹ Uscito nelle sale nel 1989, *Tetsuo* mostra in un metallico bianco e nero i nuovi problemi del Giappone. Dalla fine dell'occupazione americana (1952), il Giappone è riuscito egregiamente ad affermarsi nel mondo economico internazionale, divenendo nel giro di nemmeno un decennio una delle super potenze internazionali. I giapponesi di quegli anni, fra cui Tsukamoto stesso, hanno visto il rapido mutamento della città e del mondo attorno a loro, venendo completamente travolti, seppur subendo una certa



Figura 4: Tsukamoto Shin'ya.

fascinazione dalla nuova veste di Tokyo. Il protagonista della storia, di cui non ci è dato sapere il nome, è la personificazione di questi avvenimenti: come vedremo, egli assiste al mutamento del proprio corpo in metallo, senza potervi opporre alcuna resistenza, se non arrendersi e assecondare l'inevitabile trasformazione.

DIVENTERAI METALLO!

Il film mostra un uomo, in abiti da maratoneta, intento a conficcarsi nella gamba dei tubi di metallo, tuttavia l'atto procura solo dolore e la gamba è ormai completamente infetta.

²⁹ MES, *Iron Man. The Cinema of...*, cit., p. 58.

³⁰ Consultare il glossario in appendice.

³¹ Ian CONRICH, "Metal-morphosis: Post-industrial Crisis and the Tormented Body in the *Tetsuo* Films" in Jay McRoy (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Hawai'i, University of Hawai'i press Honolulu, 2005, p. 95.

Terrorizzato, l'uomo inizia a correre, raggiungendo una strada, dove viene investito da una macchina dalla quale escono un impiegato in giacca e cravatta e una donna.

La scena successiva mostra l'appartamento dell'impiegato, colto nella propria *routine* mattutina. Guardandosi meglio allo specchio, però, l'uomo nota una strana sporgenza metallica sulla propria guancia. Provando a toglierla, questa esplose in un getto di sangue, procurandogli non poca sofferenza. Coperta la protuberanza metallica con un cerotto, l'impiegato si dirige al lavoro, aspettando pazientemente l'arrivo della metropolitana. Qui, l'uomo assiste a un'insolita scena: un ammasso di metallo e cavi elettrici, si avvinghia sul braccio di una donna, parassitandola e portandola ad attaccarlo. C'è una disperata fuga e una violenta lotta con la donna-mutante, prima che l'impiegato riesca a tornare nel proprio appartamento, traumatizzato: sogna, infatti, che la propria fidanzata sia anch'essa mutata in un essere dotato di un fallo metallico, con il quale lo sodomizza.

Quando si risveglia, l'impiegato si ritrova affianco la propria compagna, dormiente e, soprattutto, completamente umana. I due dopo aver fatto colazione, cominciano un amplesso, ma all'improvviso il corpo dell'uomo comincia a mutare. Impaurito, si nasconde in uno sgabuzzino, pregando la donna di lasciarlo da solo. Questa riesce a convincerlo a uscire, tranquillizzandolo che lei mai scapperà e mai avrà paura di lui. Ciò che però esce dall'angusto spazio non è un uomo, ma un essere fatto di carne e metallo. Segue una lotta, alla fine della quale, la donna sembra riesca a ferire alla gola l'impiegato. In verità, a morire non è l'uomo, ma lei, che nella foga della lotta, finisce impalata sulla trivella-pene del compagno.



Figura 5

Seguono, poi, scene di alcuni *flashback*³²: la coppia, credendo morto l'uomo che hanno investito, ha raccolto il corpo e seppellito in un bosco. La scena ci viene presentata con gli occhi del feticista del metallo, dolorante, che assiste all'amplesso della coppia. Egli, quindi, è sopravvissuto e riesce a raggiungere un centro abitato, dove viene soccorso da un medico. Dalla visita, il medico rivela che parte del cervello del feticista è, inverosimilmente, mutata in metallo.

Deciso a vendicarsi dell'impiegato, il feticista lo riesce a rintracciare. Entrambi ormai più macchina che essere umani, iniziano a lottare. Nello scontro, i loro corpi si fondono, fino a divenire un'unica entità: una mostruosa macchina, concepita per distruggere l'umanità.

ANALISI

Tetsuo: The Iron Man segna un punto di maturità per Tsukamoto in qualità di regista. Il suo stile personale, “that evolved from the do-it-yourself approach truly becomes a signature style”,³³ è una fusione di animazione *stop-motion*³⁴, mutevole velocità filmica, macchina da presa sempre mobile, effetti sonori, musica e ritmo, tutto combinato nel montaggio.³⁵ Questa maturità è testimoniata dal fatto che è lo stile del film a raccontare la storia al pubblico, rendendosi completamente autonomo dal supporto di un dialogo.

Oltre alla quasi totale assenza di dialoghi, anche la scelta di utilizzare il bianco e nero avvicina il film ai muti degli anni 10 del Novecento. Questa scelta dettata dalla volontà di esprimere il tema, la fusione con il metallo, ben si addice per un lungometraggio muto moderno. Inoltre, la fotografia, l'utilizzo delle luci, il *make-up* e la recitazione sono un forte richiamo al cinema espressionista, come il marcato contrasto di luci – che accentua il pallore dei volti – e i movimenti esasperati. Particolarmente significativa in questo contesto è la figura di Fujiwara Kei (不二稿京),³⁶ che interpreta la fidanzata dell'impiegato, il cui stile recitativo ricorda un'attrice di film muti.

32 Consultare il glossario in appendice.

33 MES, *Iron Man...*, p. 63.

34 Consultare il glossario in appendice.

35 Consultare il glossario in appendice.

36 Nota attrice, sceneggiatrice, scrittrice e regista, Fujiwara Kei ha esordito in *L'odissea del Neptune nell'impero sommerso* (*The Neptune Factor*, 1973) per poi collaborare con Tsukamoto Shin'ya a partire da *Mostri di grandezza naturale* (普通サイズの怪人, *Futsū saizu no kaijin*, 1986). Fujiwara ha avuto un ruolo importante nella realizzazione di *Tetsuo* fornendo il proprio appartamento come *location* per le riprese interne dell'abitazione dell'impiegato.

La parte centrale del film, ambientata nella casa dell'impiegato e in cui il personaggio interpretato dalla Fujiwara ha un ruolo importante, è piena di molti elementi tipici del cinema espressionista. La sequenza del sogno in cui il protagonista viene sodomizzato dalla Fujiwara ne è un esempio, così come la scena della sua morte in cui viene sollevata dal basso, per essere poi lanciata contro la tenda bianca, che velocemente si tinge di nero non appena il suo sangue la bagna.³⁷

Se dal punto di vista stilistico è stata raggiunta una certa maturità, dal punto di vista tematico, invece, Tsukamoto ha realizzato un film basato più sull'istinto che su basi intellettuali o razionali. Vi è ancora un legame con le precedenti produzioni, in particolar modo con *Mostri di grandezza naturale* (普通サイズの怪人, *Futsū saizu no kaijin*, 1986) e con *L'avventura di Denchu Kozo* (電柱小僧の冒険, *Denchū Kozo no bōken*, 1988), come dimostrano le scritte “*Futsū saizu no kaijin series*” (普通サイズの怪人シリーズ, Serie dei mostri di grandezza regolare) che appare poco prima dei titoli d'apertura e “Game Over” alla fine, le quali indicano un approccio più giocoso che maturo al tema affrontato.³⁸ Come Tsukamoto stesso ha affermato più volte, *Videodrome* e *La mosca* di Cronenberg hanno avuto una forte influenza sulla realizzazione di *Tetsuo*. Il ruolo centrale che ricopre la figura dell'uomo di ferro, l'essere umano che si trasforma in un cumulo vivente di pezzi di metallo e successivamente in un'arma, è una chiara prova delle radici culturali *pop* del film.

Anche l'antagonista noto come “Il feticista” o come “Yatsu” (ヤツ, che in giapponese significa “tipo, individuo”) è un altro importante segno dell'influenza della cultura *pop*. Yatsu è un personaggio di fantasia, con enormi poteri e abilità, come la telepatia, la telecinesi, la mutazione e la possessione di altri corpi, sia umani che non. Spesso, attraverso dei *flashback*, Tsukamoto ci mostra elementi della storia di questo personaggio, ad esempio si vede un vagabondo (interpretato da Ishibashi Renji, 石橋蓮司) che potrebbe esserne il padre e che spesso lo picchia con un tubo di metallo, e un dottore (Musaka Naomasa, 六平直政) che trova un pezzo di metallo conficcato nella testa del giovane uomo: esperienze che hanno forgiato la personalità di Yatsu, ma che non hanno niente a che fare con ciò che sarebbe diventato nel tema principale del lavoro di Tsukamoto, la

37 MES, *Iron Man...*, cit., p. 63.

38 MES, *ibidem*.

contemporanea esperienza urbana. Nonostante le sue peculiarità, Yatsu è uno dei tipici *villain* e la storia si fonda sulla ricerca di vendetta: colpito dalla macchina dell'impiegato che lo ha abbandonato a se stesso sul punto di morire, Yatsu lo cerca per ucciderlo.³⁹

Inoltre, c'è un terzo indicatore dell'approccio istintivo del regista, ossia i luoghi delle riprese. L'elemento centrale del tema del film sarebbe dovuto essere la città e la sua disumanizzata sterilità che rende insensibili tutti i suoi abitanti. Tuttavia, *Tetsuo* è interamente girato in ambientazioni suburbane, con pochi e brevi momenti in cui si sofferma sull'impatto del quotidiano soffocamento del benessere del protagonista. La scena più significativa è quella ambientata nella metropolitana, quando l'impiegato viene assalito da una donna, posseduta da Yatsu. È qui che si sofferma lo sguardo del regista indicando come l'ambiente del reale e del metallo siano una metafora della paura e della confusione che attanagliano il protagonista. È in questa scena che l'impatto e l'influenza dell'ambiente urbano svolge un ruolo significativo, sebbene sia l'unica così dettagliata.⁴⁰

Se paragonassimo *Tetsuo* ai successivi film di Tsukamoto, potremmo dire che:

The elements that would form the core of his work are present, but they are detached from each other and there is no intellectual attempt at uniting them. *Tetsuo* revolves around the fusion of man and metal, which the film refers to with the very Cronenbergian term "New World", and this idea completely infuses the style of the film, from black and white images to the metal percussion soundtrack, but the relevance of this concept with regards to everyday life in contemporary Tokyo is something Tsukamoto had not yet grasped or was, for the moment, unable to express succinctly.⁴¹

Come già presente ne *Mostri di grandezza naturale* e in *L'avventura di Denchu Kozo*, anche in *Tetsuo* ritorna l'elemento dell'erotismo, con un maggiore ruolo nella storia e nelle relazioni fra i vari personaggi. Si pensi a quello interpretato da Fujiwara Kei, carico di una forte componente erotica. Infatti, i comportamenti di questo personaggio designano una natura feticista, come quando in seguito all'incidente si eccita, oppure le sue reazioni di fronte alla mutazione del fidanzato, davanti alla quale prova un misto di paura, curiosità ed eccitazione sessuale. Ci sono elementi di sadismo nel suo comportamento, così come complementari elementi di masochismo in quelli del personaggio dell'impiegato.

39 MES, *Iron Man...*, cit., p. 64.

40 MES, *ibidem*.

41 MES, *Iron Man...*, cit., p. 65.

Anche Yatsu ha una connotazione erotica. Innanzitutto, il fatto che ci si riferisce a lui come “Il feticista” è indicativo, dato che ha la fissazione di conficcarsi oggetti di metallo nel proprio corpo e quella di fondersi con i corpi altrui. Nella sua vendetta sulla coppia sesso, metallo e morte sono fortemente legati. Ad esempio, nella versione originale di *Tetsuo* era inclusa una scena in cui Yatsu abbracciando l'uomo di ferro poco prima della battaglia finale, sussurra parole dolci al suo orecchio. Questa scena rivela l'attrazione di Yatsu per l'uomo di ferro, mentre nella versione finale Yatsu prova solamente odio. Però, se si osserva la battaglia finale con questa prospettiva, sicuramente lo scontro fra i due appare più come un amplesso, quindi non più con connotazioni distruttive, bensì come una fusione di due persone in un unico essere.⁴²

Tutto ruota intorno ai concetti della “trasformazione” e dell’“assimilazione” che, come fa notare Tom Gill, si trovano nel cuore della tradizione e della narrativa giapponese, in particolare nei *media* destinati a un pubblico giovanile. Il termine giapponese per “trasformazione” è *henshin* (変身) o *henkei* (変形), mentre per “assimilazione” è *gatai* (ガタイ), spesso tradotti come “cambiare corpo” o “cambiare forma”, mentre l'ultimo significa “fusione di corpi”.⁴³ Se si pensa ai molti *anime* con i cosiddetti “robottoni” o *mecha*, i protagonisti sono spesso degli adolescenti, di conseguenza questi non sono altro che una metafora a indicare la progressiva crescita adolescenziale.



Figura 6: Durante la routine quotidiana, l'impiegato si accorge di una strada protuberanza sulla guancia.

In *Tetsuo* i protagonisti sono degli adulti, a voler significare che la trasformazione non ha

42 MES, *Iron Man...*, cit., p. 66.

43 Citato in CONRICH, *Metal-morphosis...*, cit., p. 98.

limiti di età. Inoltre, mentre nei *mecha* i protagonisti guidano il *robot* o parti di esso, qui siamo di fronte a una dinamica completamente differente. Il cambiamento non è esterno, bensì interno

[...] with wiring, metal pipes, tubing, bolts, drills, cannons and guns protruding, erupting and wrapping themselves around the body. The body size increases as the metal parts add a pulsating bulk to the torso, arms and legs.⁴⁴

Questo film, come il successivo *Tetsuo II: Body Hammer* (id., 1992), è un'osservazione critica del Giappone contemporaneo. Il protagonista è un uomo qualunque che affronta la *routine* quotidiana con fare disorientato, accettando gli inconvenienti, le pressioni e le difficoltà dell'esistenza urbana perché non può fare altro, perché incapace di immaginare di vivere una vita differente.

L'affrontare questi problemi lo porta a sviluppare una sempre più crescente insensibilità, che lo allontana dalla propria umanità, sacrificando la propria vitalità, le emozioni e sensazioni fisiche.

Per aiutarlo a capire che cosa ha perduto, il regista, in maniera tutt'altro che delicata, strappa il suo falso senso di conforto (una famiglia, un appartamento di lusso, uno stipendio fisso) per ridurlo in pezzi e portarlo all'interno di un inferno, al fine di fargli (ri)valutare la propria vita, il proprio stesso corpo e cosa esattamente è per lui importante. Quando l'impiegato comprende tutto questo, oramai è completamente cambiato, completamente iriconoscibile, soprattutto fisicamente, ma il cambiamento punta al miglioramento.⁴⁵

Come scrive Conrich:

In the violence and unfamiliarity of the transformations of *Tetsuo's* salaryman into a man-machine, a flesh-metal hybrid, the stability of the domestic and work spaces is removed – an explicit challenge to the traditional images of social harmony and value established in the classical films of a director such as Ozu Yasujiro.⁴⁶

Questo lungometraggio vede il susseguirsi di scene di violenza e distruzione, retaggio

44 CONRICH, *Metal-morphosis...*, cit., p. 99.

45 MES, *Iron Man...*, cit., pp. 10-11.

46 CONRICH, *Metal-morphosis...*, cit., p. 99.

dell'immaginario fantastico della maggior parte della cultura popolare giapponese giovanile di quel periodo. Il regista, come tanti altri giovani della sua generazione, ha subito il fascino di *Godzilla* e dei *videogame*. In un'intervista, Tsukamoto ha dichiarato:

Later my interests broadened to take in everything from Italian futurism to 'Metropolis', from Helmut Newton's photos to the cyberpunk sensibility, and all the fed into my *Tetsuo* movies. The destruction has something to do with the childish pleasure of building sand-castles and knocking them down, but I guess destruction has a special meaning for my generation.⁴⁷

Importante ricordare come l'uomo, l'impiegato, sia ben riconoscibile al centro della forma metallica, questo a significare che la natura umana non è completamente svanita. Dentro all'ammasso di metallo vi è il perfetto “superuomo”, un uomo di ferro, apparentemente invincibile e protetto da un'enorme armatura di metallo. Il feticista del metallo non è altro che la rappresentazione della cultura post-industriale sviluppatasi in quegli anni. Nel film tutto richiama la continua collisione dell'uomo con tale elemento.

The passenger train supports the modern metropolis and transports the salaryman through the city; the motorcar similarly functions as a carrier, and like the train incorporates flesh within its metallic body when in service.⁴⁸

L'elemento centrale che ha portato *Tetsuo* ad essere particolarmente apprezzato all'estero è il *cyberpunk*, una parola derivata dal titolo di un racconto breve del 1983 di uno scrittore americano di *SF*, Bruce Bethke. Il termine indica un sottogenere della *science-fiction*, in ambito letterario quanto cinematografico, che esplora il ruolo del corpo umano in un futuro mondo urbano sempre più dominato dalla tecnologia.

Tsukamoto ha dichiarato di non conoscere tale termine durante la realizzazione di *Tetsuo*; tuttavia, ha riconosciuto una serie di opere maggiori del genere tra le sue influenze:

Making a cyberpunk film wasn't my original intention, but it's how others interpreted the film. The combination of metal and flesh came in part from the wish to express eroticism. I found it very difficult to do that in a direct way and I felt I needed a metaphor to express that aspect, which became the invasion and erosion of the body by metal. I tried to make an erotic film by

47 CONRICH, *Metal-morphosis...*, cit., p. 96.

48 CONRICH, *Metal-morphosis...*, cit., p. 100.

way of science fiction, to express eroticism through iron. [...] The concept of cyberpunk dates from the 1980s, when I was in my twenties and I was watching films like *Blade Runner* and *Videodrome*. I consider those two films the parents of *Tetsuo*. I do believe my work is slightly different from cyberpunk, though. I talk about the destruction of modern cities that are still in existence, but cyberpunk deals with the period that comes after the destruction.⁴⁹

Per il giovane pubblico straniero cresciuto con i film americani e con il fenomeno del *cyberpunk*, il Giappone divenne immediatamente una terra promessa, in parte anche grazie a un altro film giapponese che venne prodotto e che distribuito nel medesimo periodo: *Akira*, l'adattamento animato del *manga* disegnato e diretto da Ōtomo Katsuhiro. Sono molti gli elementi in comune fra i due film, in merito ai quali tratterò meglio successivamente.

Tsukamoto, comunque, riguardo a questa “fratellanza” con *Akira* ha detto:

It's an interesting coincidence that *Akira* and *Tetsuo* were made around the same time. The manga *Akira* existed prior to that, of course. There is a character called Tetsuo in *Akira*, but in the manga he didn't transform as much as in the film. I wasn't influenced by the manga when I made *Tetsuo*, but it's really striking that two films that talk about such similar things were made at the same time. Maybe it's because of the parents, whose existence influenced a next generation. A slightly older brother who is smart and cool, while the younger brother is ugly and stubborn.⁵⁰

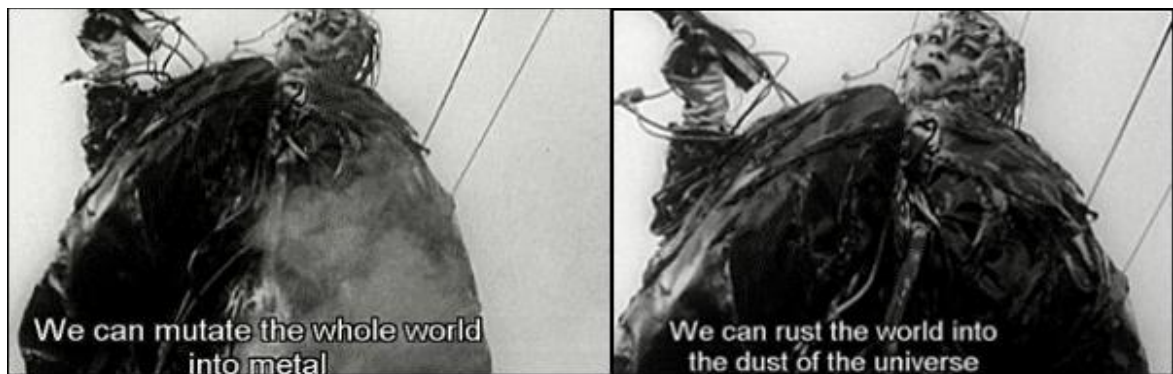


Figura 7: Yatsu nella scena finale di *Tetsuo: The Iron Man*.

49 MES, *Iron Man...*, cit., pp. 59-60.

50 MES, *Iron Man...*, cit., p. 60.

2. TETSUO II: BODY HAMMER (1992)

Dopo aver fondato la propria casa di produzione chiamata *Kaijyū Theater* (海獣シアター, *Teatro dei mostri marini*), Tsukamoto si è dedicato alla realizzazione del secondo capitolo di *Tetsuo*. Il motivo per cui ha aspettato così tanto tempo per produrre questo *sequel* viene spiegato dal regista stesso:

I continued to have an interest in combining metal and flesh and had more ideas about it that I wanted to use in a film. Also, for a big Hollywood movie it's normal to do a sequel, but it doesn't happen very often with independent films. It was quite a funny idea.⁵¹

Definito da Tsukamoto come un *urban science action thriller*⁵², ritorna il tema dell'uomo moderno osservato nella sua quotidianità in un ambiente urbano freddo e distaccato, alla cui disperazione il regista fornisce l'alternativa della fusione della carne con il metallo.

Tsukamoto per la promozione del film all'Avoriaz Fantastic Film Festival, per la prima volta ha potuto viaggiare in Europa. Questa è stata un'esperienza che ha avuto un forte impatto sul regista:

Tetsuo II was the opposite situation of *Tetsuo*; it was made with more money, a real upgrade from the first film, and I'd won awards for *Denchu Kozo* and *Tetsuo*. But when *Tetsuo II* went to the Avoriaz festival it didn't win anything and was in fact quite poorly received.⁵³



Figura 8: Taguchi Tomorowo in una scena di *Tetsuo II: Body Hammer*.

Dopo la *première* francese, Tsukamoto apportò diverse volte alcune modifiche e il risultato fu una “Super Remix Version” di *Tetsuo II*. La parte che ricevette maggiori cambiamenti fu il sonoro. In seguito, la nuova versione del film ottenne un premio al Bruxelles Fantastic Film Festival, vincendone altri anche ai festival di Yubari,

51 MES, *Iron Man...*, cit., p. 81.

52 Intervista a Tsukamoto Shin'ya.

53 MES, *Iron Man...*, cit., p. 86.

Hong Kong, Sitges e Montreal.⁵⁴

LA BELLEZZA NELLA DISTRUZIONE

Taniguchi è un padre di famiglia che vive in un ampio quanto spartano appartamento di città. Un giorno, mentre è a fare compere con la famiglia, due uomini tentano di rapire il figlio Minori e uno di questi spara un ribattino⁵⁵ nel petto del protagonista, prima di scappare. Nei giorni successivi, Taniguchi sviluppa un'incredibile forza, oltre che avvertire improvvise fitte di dolore in tutto il corpo. Una sera, dopo aver ricevuto una strana telefonata, di nuovo Minori viene rapito dai due uomini *skinhead*. Taniguchi li insegue, ingaggiando un combattimento, alla fine del quale il protagonista in preda alla rabbia subisce una mutazione al braccio, che diventa un fucile. Non in grado di controllarsi, accidentalmente uccide il figlio, davanti agli occhi di Kana, la moglie. Si scopre poi che i due uomini fanno parte di un culto feticista guidato da Yatsu, il quale vuole riuscire a formare un esercito di armi viventi. Taniguchi è la cavia scelta per sperimentare una pallottola, creata con il contributo di uno scienziato, in grado di trasformare un essere umano in una macchina.

Il protagonista viene, poi, rapito e in seguito sottoposto a una serie di immagini che risvegliano in lui una profonda rabbia e un forte desiderio di uccidere che gli permettono di mutare il corpo. Riuscito a liberarsi, prova a scappare, ma uno degli accoliti di Yatsu lo insegue, ha luogo uno scontro, dove a uscirne vincitore è Taniguchi. Tornato a casa, prova a far pace con Kana, la quale non riesce a perdonarlo per la morte del bambino. Dopo il litigio, non appena la donna esce di casa viene rapita dagli uomini di Yatsu. Il protagonista li insegue fino al loro nascondiglio e per liberarla



Figura 9: Tsukamoto Shin'ya nei panni di Yatsu in *Tetsuo II: Body Hammer*.

⁵⁴ MES, *Iron Man...*, cit., p. 86.

⁵⁵ Chiodo a testa piana, troncoconica o semisferica, usato per la giunzione di elementi metallici.

dà inizio a un combattimento, durante il quale Taniguchi subirà una serie di trasformazioni che lo renderanno a tutti gli effetti un uomo di metallo. Alla fine, si giungerà al confronto finale fra i due, poco prima di venire ucciso, Yatsu si collegherà a lui tramite un tentacolo di metallo, risvegliando i ricordi del protagonista. Si scopre, infatti, che i due sono fratelli. Il padre stava conducendo degli esperimenti per riuscire a fondere la carne con il metallo, col fine di creare un essere superiore. I bambini vengono usati come cavie e spesso il genitore chiede loro di uccidere degli animali, così da allenare le proprie capacità di trasformazione. Taniguchi non riesce a farlo, mentre Yatsu ha un tale controllo del proprio corpo da riuscire a mutare il proprio braccio in una pistola e a eseguire le volontà del padre. Un giorno, i due bambini assistono a un rapporto sessuale dei genitori durante il quale il padre spara accidentalmente, ferendo la moglie e scatenando la rabbia di Taniguchi, il quale muta il proprio braccio in una pistola e uccidendoli entrambi.

Tornati al presente, Taniguchi ormai trasformato in un ammasso indistinto di metallo e carne, supplica Kana di ucciderlo, ma lei si rifiuta di farlo. Viene poi raggiunto dagli accoliti del fratello, ai quali il protagonista si collega per mezzo di tentacoli di metallo (fig. 10), così facendo completa la propria mutazione in un carrarmato, per poi aggirarsi nelle strade della città, distruggendola. Nella scena finale, sullo sfondo delle rovine della città, illuminate da una calda luce, Taniguchi riesce a ricongiungersi con Kana e Minori, trovando la pace, la serenità e la bellezza nella distruzione.



Figura 10

ANALISI

Nonostante sia un *sequel*, *Tetsuo II* per Tsukamoto è come un nuovo inizio. Ciò è evidente non solo nel lavoro dietro la realizzazione del film, ma anche nella storia, nei personaggi e nello stile. Il cambiamento più evidente rispetto al primo film del 1989 consiste sicuramente nell'uso del colore. “I wanted to use the colour blue to express the clinical atmosphere of Tokyo. It's the colour reflected by all the windows in the office buildings around town”, ha dichiarato Tsukamoto.⁵⁶

Inoltre, la produzione del film è stata supportata dalla Toshiba EMI che, investendo un grosso capitale, permise al regista non solo di assumere uno *staff* di sessanta persone, per lo più volontari, ma anche di lavorare sul miglioramento del trucco e degli effetti visivi.⁵⁷ Nel *cast* principale, comunque, ritroviamo i medesimi attori di *Tetsuo*, Taguchi Tomorrowo (田口トモロヲ) nei panni di Taniguchi Tomoo e Kanaoka Nobu (叶岡伸) nel ruolo di Kana. Così come a occuparsi della colonna sonora è di nuovo Ishikawa Chū (石川忠).

On a technical level, the step from *Tetsuo* to *Tetsuo II* is like going from 1 to 10. More importantly, I had the impression that Tsukamoto put more emphasis on expressing the theme. For example, with *Tetsuo* I just made many pieces of music and Tsukamoto selected what he liked. That worked fine on *Tetsuo*, but on *Tetsuo II* he gave me directions about what kind of music he wanted for various parts of the film: 'In this scene the character does this, so I want the music to have this kind of feeling'. Our collaboration added a certain life to the film. Working on *Tetsuo* was fun too, but we made *Tetsuo II* very consciously, it was a step-by-step process. He wanted to express the central theme of the film, to really get it across to the audience.⁵⁸

Nonostante il film rappresenti un ritorno al tema della fusione tra carne e metallo, il regista si distacca davvero da questo *topos*, come se nel corso della realizzazione

The director realised that what he really wants to express goes further and is more fundamentally human than what his chosen filter of cyberpunk science fiction allows him to say. For this reason *Tetsuo II* can be considered a transitional work and fittingly the film is, in a

56 MES, *Iron Man...*, cit., p. 81.

57 MES, *Iron Man...*, cit., p. 84.

58 MES, *Iron Man...*, cit., p. 85.

certain sense, unsure of itself, a filmic paradox: a film that shows both confusion and great clarity. Its uncertainty, however, is a wholly positive thing, because it's an indication of development of a film maker moving forward.⁵⁹

Ad esempio, in *Tetsuo II* il regista introduce la fisicità come un'alternativa alla desensibilizzazione sociale, già presente nel primo film seppur in maniera minore e per lo più subliminale, a confermare quanto *Tetsuo: The Iron Man* sia stato realizzato in modo del tutto istintivo. Qui, questo aspetto è stato messo in primo piano sotto forma del culto *skinhead* guidato dall'antagonista, che si compone di atleti, *bodybuilder* e *boxer*, i quali si sottopongono ad allenamenti estremi come il sollevamento di ammassi di metallo. I loro fisici scolpiti e le loro teste rasate che già evidenziano questa fisicità, vengono utilizzati da Tsukamoto come metro di paragone con la vita del protagonista, ricorrendo anche a elementi di significato stilistico, quale la scelta di utilizzare la luce di colore rosso per le scene che vedono coinvolti gli *skinhead* in contrasto con la fredda luce blu della vita urbana (fig.11).



Figura 11

Tuttavia, la presenza e l'importanza di questa fisicità è piuttosto in conflitto con il tema della fusione della carne e del metallo. L'allenamento fisico, infatti, renderebbe del tutto inutile la trasformazione in un'arma vivente perché, come questa, offre la possibilità a chi è debole e apatico di riscattarsi. Tsukamoto risolve questo conflitto presentando la fusione carne/metallo come un potenziamento che consentirebbe di superare i limiti fisici imposti da un semplice corpo umano. “When the body has nowhere left to go by its own natural

⁵⁹ MES, *Iron Man...*, cit., p. 93.

means, blending it with metal takes it to an otherwise unattainable next level".⁶⁰

Questo è quello che Yatsu desidera ottenere come *leader* del culto, scegliendo Taniguchi come cavia su cui condurre gli esperimenti, ma il regista ci dimostra come questi falliscano: l'introduzione forzata del metallo nei corpi degli accolti ha un effetto contrario a quello desiderato e infatti questi iniziano letteralmente ad arrugginirsi. La semplice fusione carne e metallo non funziona, ciò viene dimostrato anche dalla trasformazione del protagonista che non è causata semplicemente dal ribattino che gli è stato sparato nel petto dagli *skinhead*, ma anche dalla rabbia, dalla frustrazione e dallo *stress* che il rapimento in sé ha scatenato in lui. Quindi, la mutazione avviene a partire dal suo interno, dal suo stesso corpo e dalla sua mente, ma soprattutto dalle sue emozioni. Diversamente dal primo film dove la trasformazione non può che essere causata da fattori esterni, ossia la vendetta di Yatsu che genera una maledizione che ha portato alla metamorfosi del protagonista in un mostro di metallo, in *Tetsuo II* Tsukamoto ha voluto che fossero le emozioni e i bisogni individuali a risvegliare questa abilità e che la causa primaria fosse proprio la vita apatica che si conduce nella città contemporanea.⁶¹

Tuttavia, c'è un altro elemento che si discosta dalla tematica del film generando ulteriore confusione. Nelle ultime scene viene fatto vedere un lungo *flashback* riguardante l'infanzia di Taniguchi e di Yatsu, che si rivelano essere fratelli separati in seguito all'uccisione del padre da parte del primo in un momento di rabbia.

Roger Ebert nella sua critica al film, sostiene:

There is an odd flashback, late in the film, that provides some sort of psychological underpinning for the events, but it's superfluous: Tsukamoto is painting a canvas, not a narrative, here the vision is as complex, detailed and obsessive as a painting by Hieronymus Bosch.⁶²

Questa parentesi sul passato dei due personaggi, però, offre un interessante punto di vista. La rabbia che causa la trasformazione di Taniguchi è di ispirazione cronenbergiana ed è comunque una risposta alla generale apatia sociale a cui è costantemente sottoposto, consentendogli di sopravvivere nel mondo circostante. La critica ha, poi, accusato *Tetsuo II*

60 MES, *Iron Man...*, cit., p. 94.

61 MES, *ibidem*.

62 Roger EBERT, *Tetsuo II: Body Hammer*, in "Roger Ebert.com", 1997, <http://www.rogerebert.com/reviews/tetsuo-ii-body-hammer-1997>, 22-02-2017.

di aver messo da parte la componente erotica, così centrale nel primo film. Tsukamoto ha preferito in questo caso mostrare la macchina in relazione alle emozioni. Secondo Günther Anders la macchina

Si presenta in veste di 'es', [cioè] l'attività meccanica, a cui l'uomo partecipa con funzione di parte di macchina; ed egli si investe a tal punto in questa funzione che, invece di trovare di fronte a sé se stesso in quanto io, trova se stesso nella funzione di macchina, dunque 'quale' parte di macchina. Per distinguere questo 'es' dal primo, chiamiamolo l' 'es-macchina'.⁶³

Taniguchi era riuscito a liberarsi dalla influenza che le ricerche del padre avevano avuto su di lui, sedando quel furore e "quel desiderio di uccidere"⁶⁴ che covava in sé sotto una patina di monotonia e apatia, ma a causa di Yatsu, egli deve nuovamente fare appello alla rabbia e ritrovare la dimensione di oggetto meccanico, lasciando che il suo es-naturale lasci il posto all'es-macchina.

Lo spazio libero di cui l'io dispone, è molto angusto; l' 'es-macchina' si avvicina passo passo all'io, lo preme sempre più da vicino, lo spazio si restringe di giorno in giorno; il pericolo dunque che l'io venga schiacciato tra questi due colossi, di natura diversa dalla sua, diventa ogni giorno più grande [...] Se questa sarà la conclusione, domani o dopodomani, il trionfo finale spetterà esclusivamente alla macchina; perché nella sua avidità di inghiottire tutto, e proprio quanto le è più estraneo, essa non si incorporerà soltanto l'io, ma anche l'altro 'es', il corpo.⁶⁵

Il protagonista, quindi, ha raggiunto la propria realizzazione, ossia trovare la bellezza nella distruzione, come dimostra la scena finale del film in cui, fra i ruderi della città illuminata da una calda luce solare, egli si ricongiunge con la famiglia ritrovando la serenità.⁶⁶ A questa verità, il protagonista era già giunto da bambino, quando ha ucciso i genitori, dando libero sfogo alle proprie emozioni. Come Yatsu spiega nel monologo alla fine del film, è sempre stato invidioso del fratello perché ha raggiunto la verità ed è per questo che lui ha tentato di perseguire il culto della bellezza nella distruzione.

63 Günther ANDERS, *L'uomo è antiquato. I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale* [*Die Antiquiertheit des Menschen, I: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*], trad. di Laura Dallapiccola, Bollati Boringhieri, Torino, 2007, p. 82.

64 Taniguchi in *Tetsuo II: Body Hammer*.

65 ANDERS, *Die Antiquiertheit des Menschen...*, cit., p. 83.

66 MES, *Iron Man...*, cit., p. 95.

La modalità in cui il corpo del protagonista si trasforma in entrambi i film è comunque una metafora del raggiungimento dell'esistenza. All'inizio dei film, egli non è in grado di far fronte agli attacchi subiti dalla donna mutante e dagli scagnozzi di Yatsu nel secondo capitolo perché non ha il pieno controllo del proprio corpo. Tutti gli elementi circostanti sembrano opprimerlo, dalle strutture abitabili agli oggetti meccanici, rendendolo goffo e incapace, fintanto che non avviene la mutazione e, da essere fagocitato, diventa divoratore, assorbendo ogni singola particella di metallo attorno a sé. In questo modo “riesce a trovare quella coscienza che prima era in lui del tutto assente”.⁶⁷

Tsukamoto ha, infatti, dichiarato:

L'oppressione della metropoli si fa sempre più intensa. Ho il terribile timore che la città e la tecnologia continueranno a svilupparsi mostruosamente. La conseguenza è che il corpo umano sta [sic!] scomparendo, mentre la città, gli oggetti sembrano stiano acquistando intelligenza e autonomie proprie.⁶⁸

Sempre nella sua recensione, Baldaccini parla del “corpo senza organi” (CsO), di cui meglio trattano Gilles Deleuze e Félix Guattari in *L'anti-Edipo* (1972),⁶⁹ che è un'insieme di pratiche attraverso cui è possibile opporsi al sistema organizzato. Il corpo cibernetico di Taniguchi e di Yatsu è un CsO poiché li libera dai limiti che la vita quotidiana impone loro, permettendogli anche di dominare il mondo. Inoltre, in *Millepiani* (1980), i due filosofi francesi precisano che esiste un lungo processo in cui il corpo subisce dei cambiamenti prima di raggiungere la forma finale del CsO, analogamente i corpi dei due personaggi passano per diverse forme. Questi corpi sono:

1. Il corpo ipocondriaco: è quello “dove gli organi continuano a essere attaccati da influenze, ma anche restaurati da energie esterne”. Questo corpo assomiglia molto a quello di Taniguchi nella prima parte di *Tetsuo II*, dove nella staticità della vita quotidiana trova, nell'occasione dell'attacco degli scagnozzi di Yatsu, la possibilità di cominciare a lottare per poter ottenere il CsO. La famiglia è ciò

67 Gabriele BALDACCINI, *Il continuo divenire del corpo. Metamorfosi tecnologiche in Tetsuo – The Iron Man e Tetsuo II – Body Hammer*, in “Rapporto confidenziale”, 2014, <http://www.rapportoconfidenziale.org/?p=31557>, 22-02-2017.

68 BALDACCINI, *Il continuo divenire del corpo...*, cit.

69 Primo di due volumi dal titolo *Capitalismo e schizofrenia*, in cui gli autori dopo aver descritto il funzionamento del desiderio come produzione e "macchina desiderante", analogo al lavoro, attribuiscono la sua rimozione originaria alla repressione sociale, timorosa del carattere rivoluzionario e sovversivo del desiderio. Analizzando, poi, il modo di formazione della struttura edipica nella società primitiva, e giungono a definire il processo schizofrenico come limite del capitalismo.

che lo tiene legato al suo corpo organizzato, infatti, fino a che non ucciderà il figlio, quel corpo prevarrà sulla ricerca del CsO e la serie di influenze (come la possibilità di un ritorno alla fisicità per mezzo degli esercizi che egli esegue in palestra) verrà sempre restaurata dalla vicinanza della sua famiglia. La famiglia è dunque in buona parte quell'energia che tiene in piedi il corpo paranoico;

2. Il corpo schizo: è il corpo che “accede a una lotta interiore attiva che conduce esso stesso contro gli organi, a prezzo della catatonìa”, ossia il corpo di semi-metallo che ancora non riesce a essere controllato ed è disorganizzato. È Taniguchi in *Tetsuo II* nella sequenza nella quale viene utilizzato come cavia: egli non riesce ancora ad avere un totale controllo nei confronti della sua parte meccanica e così la sua parte organica lotta ancora per poter ostacolare l'avvento del CsO. La figura del ricercatore che sperimenta al servizio di Yatsu rappresenta il ruolo della scienza nella società contemporanea; il suo permettere all'uomo di modificare la forma e la funzione della propria corporalità non è detto che coincida con il raggiungimento del CsO e quindi con la libertà da ogni imposizione di tipo tecnologico. Per ottenerlo è infatti necessario che chi opera in campo scientifico abbia anche esso come obbiettivo il suo raggiungimento e non qualcosa di differente. Non è un caso che Taniguchi otterrà il suo solo quando il ruolo di scienziato passerà totalmente nelle mani del fratello Yatsu;
3. Il corpo drogato: è lo “schizo sperimentale”, il corpo che, percepito il suo procedere verso la mutazione, si sente inefficace e inadatto. È il corpo di Taniguchi in *Tetsuo* nel momento in cui – una volta sfuggito alla donna-cyborg – comprende che la sua mutazione non può essere interrotta e vive questo suo quasi nuovo corpo con grande sofferenza e terrore;
4. Il corpo masochista: che “si fa appendere per fermare l'attività degli organi, scorticare come se gli organi avessero cara la pelle, inculcare, soffocare, perché tutto sia ben sigillato”. È naturalmente il corpo di Taniguchi nella sequenza visionaria del sogno nel primo episodio, nella quale la sua donna, sotto forma di cyborg dotata di protesi fallica di metallo, lo sodomizza. È un corpo di dolore e piacere insieme, dove però non si riesce ancora a comprendere in quale punto si trovi la soglia che separa la sofferenza dal godimento.⁷⁰



Figura 12: Taniguchi ricongiunto con Kana e Minori.

70 BALDACCINI, *Il continuo divenire del corpo...*, cit.

3. TETSUO: THE BULLET MAN (2010)

A venti anni dall'uscita di *Tetsuo: The Iron Man*, Tsukamoto torna nuovamente ad affrontare il tema della fusione della carne con il metallo. La metropoli di Tokyo fa di nuovo da sfondo alla trasformazione del protagonista in un'arma di metallo, ma questo capitolo non è da considerare come il *sequel* dei precedenti, piuttosto è una nuova storia e una nuova guerra contro l'alienazione.⁷¹

Il regista ha dichiarato:

「鉄男」シリーズは、都市に住む人間の不安を、あるときはエロティックに、あるときはアクション満載で描いてきました。人が鉄になる、というのは、都市に生きる人間のメタファーであります。その基本構造をふまえつつ、新しい方向性が見つかったとき、17年の歳月が流れていました。新しい方向性とは、戦争をしてしまうかも知れない自分たちの心と体、です。戦争が終わって60年以上がたち、戦争体験者も減ってしまい、生き死にの切実さを語る人がいなくなってきました。「・・・」今最も恐ろしいもの、それは戦争の恐怖が分からない無意識の暴力だと思います。その意味においても、今回の舞台は、今一度自分のホームベースであるTOKYOを選ぶべきだと思いました。都市、という概念を舞台にした、アメリカで撮影する鉄男もイキサイティングだと思ったのですが、やはり東京を舞台にすることが、テーマ上必要なことだったのです。⁷²

La serie “Tetsuo” esprime l'ansia del genere umano che vive all'interno delle città, tramite una carica alle volte erotica, altre volte d'azione. L'uomo che si trasforma in metallo è una metafora che simboleggia l'essere umano che vive nelle metropoli. Continuando a seguire quest'idea, nel cercare un nuovo modo per esprimerla, sono passati 17 anni. Questo nuovo modo è forse la guerra fra il nostro corpo e la nostra mente. Sono passati più di 60 anni dalla fine della guerra, coloro che l'hanno vissuta e che possano raccontare la propria esperienza stanno diminuendo. [...] La cosa paurosa è che ormai non siamo più consapevoli di quella paura che si prova solamente in guerra. Per questo ho scelto Tokyo come *location*, la mia città. Ho trovato interessante girare “Tetsuo” anche in America che si presta come *location* ideale perché esprime il concetto di “metropoli”, proprio come Tokyo, che è il tema principale.

71 Tetsuo The Bullet Man Group, 2009, <http://tetsuo-project.jp/main.html> 22-02-2017.

72 Tetsuo The Bullet Man Group, *ibidem*.

AMORE O ODIO? LA FUSIONE DEL CUORE DIVENUTO METALLO.

Anthony di ritorno da casa del padre in compagnia del figlio Tom, assiste impotente alla sua morte, investito da una macchina. La vista dell'olio del motore misto al sangue del figlio scatena in lui una strana reazione: inizia a boccheggiare, mentre ha delle allucinazioni. Nei giorni successivi, Anthony continua ad avere dei deliri, in cui spesso rivede il volto di un uomo sfigurato da una maschera di ferro. Nel mentre, il rapporto con la moglie va mano a mano in crisi, poiché la donna vuole assolutamente trovare l'assassino del figlio, mentre il protagonista sembra aver accettato la sua dipartita, riprendendo la propria vita quotidiana di uomo d'affari.

Un giorno, dopo un alterco con la moglie, mentre il suo corpo inizia a mutare, Anthony riceve la visita di Yatsu, che si scopre essere l'uomo che ha investito il bambino. In preda alla rabbia, Anthony muta in un uomo-macchina e lo uccide. Poco dopo, riceve una strana telefonata e una *mail* contenente un



Figura 13: Yatsu.

video, alla fine del quale vi è una foto di un gruppo di scienziati, fra cui figura il padre, e un invito a controllare la cantina. Recatosi, quindi, nella casa del padre, Anthony scopre che nelle fondamenta dell'edificio vi è un laboratorio. Qui non solo ritrova il cadavere della madre, ma anche una serie di appunti scritti dal padre: durante il periodo dell'occupazione americana, i due coniugi facevano parte del “Progetto *Tetsuo*” il cui scopo iniziale era creare degli androidi per meglio comprendere il corpo umano. Tuttavia, la sete di potere dei finanziatori del progetto ha mutato l'obiettivo nella creazione di armi viventi. A causa, però, dei continui fallimenti, si decise di rinunciare nell'impresa. Mizue, la madre di Anthony, tuttavia muore a causa di un cancro. Ride, il padre del protagonista, incapace di accettarne la morte, la riporta in vita, fondendo le sue cellule con del ferro, creando una ginoide, rimasta successivamente incinta. Anthony, quindi, è nato come un uomo-macchina.

Nella casa paterna sopraggiunge Yuriko, la moglie, e anche un gruppo di uomini armati, incaricati di uccidere Anthony, la prova vivente degli esperimenti condotti dal “Progetto *Tetsuo*”. Dopo aver ingaggiato una lotta armata, Anthony si rifugia in un angolo della casa insieme alla moglie, provando poi a togliersi la vita. Scopre, tuttavia, che egli è immortale e che è impossibile arrestare la trasformazione. Nel frattempo, i sopravvissuti alla sparatoria vengono brutalmente uccisi da Yatsu, riuscito in qualche modo a sopravvivere alla furia di Anthony.



Figura 14: Anthony sul punto di mettere la collana intorno al collo di Yuriko.

Ricevuta una telefonata dal suocero, Yuriko e il marito si recano nella sala da pranzo, dove trovano Ride ferito mortalmente da Yatsu. L'uomo rivela che in realtà fu Mizue a chiedergli di trasformarla in una ginoide, per poi generare un figlio, che avrebbe rappresentato la realizzazione del suo sogno: l'uomo-macchina. Inoltre, spiega ad

Anthony che è la rabbia a scatenare la mutazione del suo DNA. Successivamente, Yuriko annuncia ad Anthony di essere nuovamente incinta e che per tale ragione non c'è alcun motivo di vendicare la morte di Tom, tuttavia arriva Yatsu, che fa indossare a Yuriko un ciondolo che si rivela essere una bomba, e ha inizio un feroce scontro, a causa del quale la rabbia di Anthony esplode e lo trasforma completamente in un essere di ferro. Ucciso Yatsu, Anthony torna nuovamente umano e, insieme alla moglie, ritorna alla sua vita, seppur consapevole della propria identità.

ANALISI

Tsukamoto ha avuto di nuovo la possibilità di rendere omaggio a quei film che egli considera i “padri” di *Tetsuo*, realizzando il suo primo film in lingua inglese, ambientato sempre a Tokyo, ma avvalendosi anche di un *cast* internazionale: il protagonista di *Tetsuo: The Bullet Man* (id.) è l'attore americano Erick Bossick, mentre Stephen Sarrazin interpreta

Ride, il padre del protagonista.

Il regista ha spiegato che l'idea originale era quella di ambientare il film in una grande città degli Stati Uniti

Where technologies are so advanced and skyscrapers are overwhelming. But when I think about such technologically advanced, cyberpunk cities, I always return to Tokyo, an extreme city that is highly advanced in the scariest way - which is reflected in Blade Runner and William Gibson's novels. Many people across the world are interested in the city itself and its culture, that's why I thought it would be a good idea to choose Tokyo as the stage. I've made two previous Tetsuo films in Tokyo and it's my franchise. I thought it would be great to invite a foreigner as the protagonist to Tokyo. It made sense to me. Also, there is the traditional story idea of a foreigner coming to Japan falling in love with a Japanese woman, like in The Last Samurai. That came to mind as well. That's why Anthony has a Japanese wife and he himself is half-Japanese, half-American.⁷³

Ancora una volta, Tsukamoto torna nei panni di Yatsu il feticista del metallo, che venuto a sapere della vera natura di Anthony, cerca di portarlo oltre ogni proprio limite, scatenando la sua rabbia tramite l'assassinio del figlio. Commentando la caratterizzazione di questa versione dell'antagonista, il regista ha affermato che come in *Tetsuo II* Yatsu è ossessionato dall'idea della distruzione, poiché in un mondo cibernetico dove la realtà non viene percepita, i suoi personaggi desiderano ad ogni costo entrare in contatto con essa tramite la distruzione compiuta da Tetsuo. La *performance* del regista e la sua presenza in questo lungometraggio ricordano per lo più le recenti interpretazioni, piuttosto che l'incarnazione del precedente Yatsu, il giovane e carismatico *leader* del culto in *Tetsuo II: Body Hammer*.⁷⁴ *Tetsuo: The Bullet Man* rappresenta un altro passo nell'evoluzione di Tsukamoto e del tema affrontato nella trilogia. A livello tecnico e stilistico dimostra che il regista si sta muovendo in una nuova direzione che potrebbe procurargli altri ottimi risultati, ma soprattutto segna l'addio di Tsukamoto al genere *cyberpunk*. Il regista aveva già cercato di distaccarsi da questo genere a partire da *Tokyo Fist* (id., 1995), film successivo a *Tetsuo II*, tuttavia la critica continuava a identificarlo come un "regista *cyberpunk*".⁷⁵ L'uso da parte di

73 Tom MES, *Shinya Tsukamoto* in "MidnightEye. Visions of Japanese Cinema", 2011, <http://www.midnighteye.com/interviews/shinya-tsukamoto-2/>, 22-02-2017.

74 Tom MES, *Tetsuo: The Bullet Man*, in "MidnightEye. Visions of Japanese Cinema", 2011, <http://www.midnighteye.com/reviews/tetsuo-the-bullet-man/>, 22-02-2017.

75 MES, *Iron Man...*, cit., p. 10.

Tsukamoto della telecamera digitale – una caratteristica tecnica paragonabile al passaggio dalla pellicola in bianco e nero al colore in *Tetsuo II* – riprende da dove lui si era fermato con *Haze – Il muro* (id., 2006) e riconferma il futuro dell'eterna indipendenza del regista, ma che lo relegherà ai margini dell'industria cinematografica.⁷⁶

Ciò che colpisce di *Tetsuo: The Bullet Man* è la forte componente visionaria, il montaggio frenetico – accompagnato dalla musica composta di nuovo da Ishikawa Chū – al punto che le immagini sembrano voler ferire lo sguardo, che difficilmente si distacca dallo schermo, anche quando viene infuso di una luce accecante.⁷⁷

I temi trattati riguardano la città e l'umanità, l'incertezza della realtà e il rapporto fra corpo e mente, già affrontati in un altro lungometraggio *Vital* (id., 2004).⁷⁸ Spesso nei film di Tsukamoto viene sottolineato come la città e la sua *routine* frenetica portino l'essere umano ad alienarsi da ciò che lo circonda e dalle proprie emozioni. In *Tetsuo: The Bullet Man*, ad esempio, Anthony reagisce passivamente alla morte del figlio, riprendendo tranquillamente a svolgere la solita e monotona vita, diversamente Yuriko non riesce ad andare avanti, rimanendo basita di fronte l'indifferenza del marito. È grazie alla forza dei sentimenti della donna, che la trasformazione di Anthony ha inizio.

Nei film di Tsukamoto si è potuto vedere come la figura femminile abbia sempre giocato



Figura 15: Yuriko e Anthony.

76 MES, *Tetsuo: The Bullet Man...*, cit.

77 NOVIELLI, *Metamorfosi...*, cit. 88.

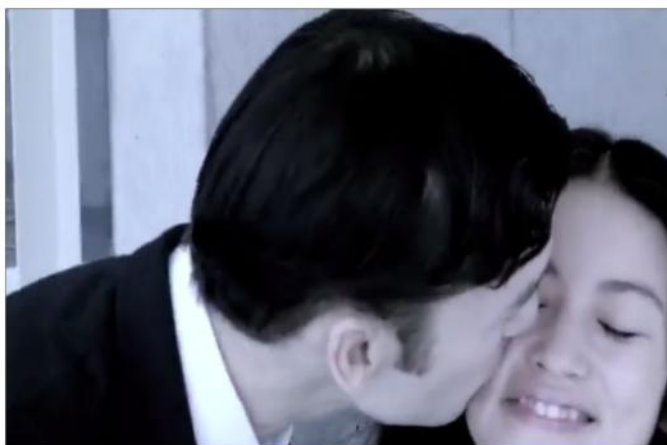
78 In un terribile incidente stradale lo studente di medicina Hiroshi perde la memoria, mentre la sua compagna Ryōko perde la vita. Per tentare di ritornare alla normalità, il protagonista riprende i suoi studi. Durante il corso di anatomia, il sezionare un cadavere sembra risvegliare dei ricordi, più o meno reali, finché capisce che il corpo su cui sta facendo pratica è proprio quello di Ryōko. L'incredibile scoperta non solo non lo fermerà, ma lo spingerà a continuare la dissezione e a studiare quel corpo con ossessione crescente.

un ruolo cruciale nel risvegliare empatia nei protagonisti maschili, questo perché la donna vive maggiormente a contatto con i propri sentimenti, immune all'influenza che la città esercita.

La scelta di passare a una forma narrativa ancora più logica e lineare, mal si sposa con il bizzarro processo di trasformazione nell'uomo di ferro. In ogni caso, *Tetsuo: The Bullet Man* punta molto di più sul dialogo e la storia rispetto ai due lungometraggi precedenti; questa volta Tsukamoto ha preferito curare di più questo elemento per permettere al pubblico straniero di comprendere il tema fondamentale del suo film. Infatti, questo terzo capitolo è stato concepito come un film americano, perseguendo anche l'obiettivo del regista di rendere il film più semplice da capire a un pubblico più vasto, cercando di mantenere inalterato il *concept* di *Tetsuo*. L'intero film è transazionale: l'originale è in lingua inglese; il protagonista Anthony è metà americano e metà giapponese; la sceneggiatura è stata scritta in completo stile Hollywoodiano in tre atti; infine, fa chiaramente riferimento al ruolo ricoperto dall'America a livello politico mondiale.⁷⁹

Inoltre, il nucleo familiare introdotto da *Tetsuo II* si amplia, aggiungendo anche le figure genitoriali del protagonista e ciò rende ancora più significativo l'aspetto psicologico nascosto dietro la trasformazione, in cui i sentimenti e gli istinti dominano la mente. Oltre a ciò, Anthony sembra essere affetto dal complesso d'Edipo e ogni volta che si sente nervoso o agitato, intona la ninna nanna che la madre solitamente gli cantava da piccolo.

La caratteristica principale di *Tetsuo: The Iron Man* è la sua componente erotica che, ancora una volta, è assente. Come si è visto nell'analisi di quest'ultimo, esso ha una forte componente feticistica ed esplora le varie forme della deviazione sessuale. Questo tema è stato abbandonato nel secondo film, *Tetsuo II: Body Hammer* scegliendo di rendere il protagonista un padre di famiglia, ma è stato almeno sostituito da una forte componente omo-erotica.



Tetsuo: The Bullet Man, tuttavia, *Figura 16*

⁷⁹ MES, *Tetsuo: The Bullet Man...*, cit.

sembra esaltare la castità. Il primo gesto fisico d'affetto fra marito e moglie è il bacio sulla guancia poco prima dei titoli di coda. Persino il sopracitato complesso di Edipo è affrontato tramite la tensione fra genitore e figlio, lasciando il potenziale drammatico ed erotico nel ritrovamento del corpo di Mizue, conservato nel laboratorio nelle fondamenta della casa. Per la prima volta, Tsukamoto mira a coinvolgere emotivamente il pubblico nelle vicende di Anthony. Una sfida non certamente facile tenendo conto dell'aspetto mostruoso del protagonista che causa più repulsione che empatia.⁸⁰



Figura 17: The Bullet Man.

Come si è potuto notare nell'arco di questo capitolo, per la sensibilità occidentale i film di Tsukamoto possono apparire pregni di una certa violenza, tuttavia il regista sottolinea come in Giappone quest'ultima sia quasi del tutto inesistente e che la vita tende a trascorrere tranquillamente. Questo fa sì che la violenza venga concepita come un elemento facente parte di un mondo immaginario e che di conseguenza venga rappresentata in modo volutamente eccessivo, i fiotti di sangue, la lacerazione della carne finiscono col tranquillizzare il pubblico nipponico, proprio perché sono percepiti come irreali. Tsukamoto è comunque consapevole che se la violenza si consuma nel privato viene considerata asociale e criminale, ha quindi sempre inserito numerosi *flashback*, così da riscattare la purezza dei suoi personaggi.⁸¹

⁸⁰ MES, *Tetsuo: The Bullet Man...*, cit.

⁸¹ Maria Roberta NOVIELLI, "Ritorniamo al corpo - Incontro con Tsukamoto Shin'ya" in *Duel*, n. 31, nov.,

Infine, l'idea che il regista ha riguardo alla tecnologia non è del tutto negativa, come ha dichiarato in un'intervista:

Credo che la tecnologia possa essere positiva a patto che si evolva in rapporto agli esseri umani e non li violenti. I grattacieli di Tokyo, ad esempio, che di solito utilizzo come simbolo tecnologico per antonomasia: io stesso sono cresciuto con loro, li ho visti ergersi un po' per volta, li considero quasi come dei fratelli, rassicuranti, accoglienti, materni. È per questo che cerco di ritrarli con i toni più soffici e belli del blu. Ma penso anche che da un certo momento in poi siano cresciuti spropositatamente, riducendo un po' per volta l'attività degli esseri umani, rendendoli inerti, in tal senso non sono proprio positivi.⁸²

In una società sempre più evoluta, dove la scienza e la tecnologia hanno consentito l'aumento dell'età media di vita, l'essere umano ha perso l'idea della vulnerabilità del proprio corpo, oltre che il timore della morte, che fa scattare l'istinto sopravvivenza, una forza primordiale che spinge l'essere umano oltre i propri limiti. Il personaggio di Anthony, la cui vita è stata portata al limite della morte, per poi tornare alla sua esistenza abituale con un più forte senso del reale, ha preso consapevolezza non solo del proprio corpo, ma anche del proprio spirito.

(segue nota) 1995, p. 28.

82 NOVIELLI, "Ritorniamo al corpo...", cit., p. 28.

□ CAPITOLO III – SPIRITO 精神

1. GHOST IN THE SHELL – SQUADRA CELERE CORAZZATA D'ASSALTO (1995)

Se con *Tetsuo* la tecnologia ha finito con fagocitare l'essere umano, in *Ghost in The Shell – Squadra celere corazzata d'assalto* (攻殻機動隊, *Kōkaku kidōtai*) assistiamo, invece, alla completa e volontaria fusione con la tecnologia.

Appartiene al genere definito *manga eiga* (漫画映画, film di manga)⁸³, è l'adattamento dell'omonimo *manga* SF di Shirō Masamune, diretto da Oshii Mamoru, è ambientato in un utopico futuro (2029) in cui l'umanità si è evoluta al punto da riuscire a creare dei *cyborg* in cui impiantare la memoria umana. Rispetto alla versione cartacea dove i personaggi sono divertenti, *sexy* e violenti, Oshii li rende molto più riflessivi e cupi. Inoltre, nelle sue precedenti opere il regista ha già affrontato temi come il sottile confine fra sogno e realtà, e di come la tecnologia influenzi la loro percezione.⁸⁴

Tema principale dell'opera è la ricerca dell'identità in un mondo dove l'essere umano è un tutt'uno con la tecnologia. Tramite questo lungometraggio, Oshii vuole rispondere alla domanda se sia possibile possedere un'anima in un'epoca sempre più tecnologica.⁸⁵

A livello internazionale, *Ghost in the Shell* è diventato un *cult* al punto che, per i fratelli Wachowski, fu una delle ispirazioni per la realizzazione del loro capolavoro *Matrix* (id., 1999), oltre al fatto che ne è stata realizzata una versione *live-action* che uscirà nelle sale nel 2017.⁸⁶

IO PENSO, QUINDI ESISTO

Il Maggiore Kusanagi Motoko lavora all'interno della Sezione 9, che si occupa dei crimini cibernetici, affiancata dal *cyborg* Batō e dal poliziotto Togusa.

Il caso di cui si stanno occupando vede coinvolti *cyborg* il cui *ghost*, lo “spirito”, è stato manipolato dal cosiddetto Burattinaio, in grado anche di infiltrarsi nella “rete” della

83 Consultare il glossario in appendice.

84 John BERRA, *Directory of World Cinema: Japan*, Bristol, Intellect, 2010, p. 69.

85 Susan J. NAPIER, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave, 2000, p. 104.

86 BERRA, *Directory of...*, cit., p. 69.

Sezione.

Nel corso delle indagini, Kusanagi comincia a sospettare dell'autenticità del proprio “ghost”, soprattutto da quando la Sezione 9 ha preso sotto custodia un *cyborg* illegale dalle fattezze femminili. Il fatto rivelante è che nel *robot* non c'è nessuna cellula celebrare umana e che nel cervello di riserva ogni caratteristica sembra confermare, invece, l'esistenza di uno spirito.

Al *cyborg* illegale, tuttavia, è interessata anche la Sezione 6, al cui interno lavora Nakamura il quale informa il capo della Sezione 9 che la ginoide è stata creata dal Burattinaio. La Sezione 6 che a sua volta è sulle tracce del criminale, ha elaborato un particolare programma per attirarlo all'interno di un corpo scelto da loro, in modo tale da catturarlo, eliminandone il vero corpo. A un certo punto, una voce maschile proveniente dal *cyborg* interrompe il discorso di Nakamura, affermando che non ha mai avuto un corpo. Il Burattinaio spiega di essere entrato in quella ginoide poiché non in grado di superare le barriere protettive della Sezione 6, aggiungendo che questo è frutto del suo libero arbitrio e che, in quanto essere senziente, desidera l'asilo politico da parte della Sezione 9. Egli paragona la memoria genetica che caratterizza la specie umana alla memoria computerizzata, parlando quindi dell'esistenza di un nuovo pensiero parallelo a quello umano, il cui sviluppo è stato completamente sottovalutato dall'umanità. Il Burattinaio non è un'intelligenza artificiale, ma un progetto con nome in codice 2501, “un'entità vivente e pensante generata dal mare dell'informatica”.⁸⁷ Subito dopo questa rivelazione avviene un'esplosione, in seguito alla quale il Burattinaio viene rapito da due uomini della Sezione 6. Kusanagi, Togusa e Batō partono subito all'inseguimento dei rapitori, mentre un altro membro della Sezione 9 scopre che Burattinaio è un programma ideato proprio dal Ministero degli Esteri sfuggito al loro controllo. Kusanagi riesce a raggiungere il luogo dove si sono nascosti i rapitori, a cui segue uno scontro a fuoco, alla fine del quale Kusanagi, insieme a Batō, si collega al Burattinaio. Egli racconta di essere stato creato per lo spionaggio industriale e per la manipolazione di intelligenze, a vantaggio di certe organizzazioni e determinati individui; durante i viaggi nelle “reti” ha preso coscienza della propria esistenza. Tuttavia, i programmatori lo hanno catalogato come un *bug*, tentando di isolarlo e di imprigionarlo in un corpo fisico. Il Burattinaio, poi, isola dal collegamento Batō, in modo tale da poter parlare solamente con Kusanagi. Le rivela che il suo obiettivo

⁸⁷ Il Burattinaio, *Ghost in The Shell – Squadra celere corazzata d'assalto*, 1995.

principale era riuscire a raggiungerla per completarsi come essere vivente e senziente. Lui vuole riprodursi, fondendosi con lei, per creare una nuova entità unica al mondo, all'interno della "rete". La Sezione 6 interviene eliminando completamente il Burattinaio, oltre che danneggiare gravemente Kusanagi. Il caso è poi chiuso rapidamente, archiviato come un atto terroristico. Batō ha recuperato il "ghost" del Maggiore, inserendolo all'interno di un *cyborg* dalle fattezze di bambina. Quando lui le chiede se dentro di lei ci sia ancora il Burattinaio, Kusanagi risponde: "Io ora non sono più né la donna conosciuta come il Maggiore, né il programma chiamato il Burattinaio",⁸⁸ dando quindi la conferma dell'avvenuta fusione delle due entità.

ANALISI

Nonostante la componente *mecha*, *Ghost in the Shell* è in realtà un *cyberpunk-noir* con connotazioni elegiache, gotiche e persino apocalittiche.⁸⁹ Alla base di tutto c'è il complesso rapporto fra spirito e corpo, in una riflessione filosofica su ciò che distingue l'essere umano da una mera macchina, cercando di comprendere il potenziale della tecnologia.

Il "ghost" a cui fa riferimento il titolo è lo "spirito" che risiede nel corpo meccanico, lo "shell", ed è il tratto distintivo che differenzia l'essere umano da un'automa.

Oshii si è ispirato a Hong Kong per l'ambientazione di *Ghost in the Shell*, poiché considerata l'emblema della città *cyberpunk*:

As a model for the setting of *Ghost*, it is because Hong Kong, just like Singapore, is a unique city. It will, as it moves towards the twenty-first century, become a center of world development and the model for cities in Asia. My prediction is that all the energies possessed by Asia will continue in the next century. When I was in search of an image of the future, the first thing that came to my mind was an Asian city. At first I did not think it was possible to create a perfect cityscape for the future; and what was done in the past seems unconvincing to me now... The only way, if one is to be true to the methodology of animation, is to use real streets as models, so I thought of Hong Kong. It is like the Los Angeles of *Blade Runner*; what has been achieved in that city set will be of use to later films.⁹⁰

88 Kusanagi Makoto, *Ghost in The Shell – Squadra celere corazzata d'assalto*, 1995.

89 NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 105.

90 Sean REDMOND, *Liquid Metal – The Science Fiction Film Reader*, New York, Wallflower Press, 2004, p. 105.

In *Analysis of Ghost in the Shell*⁹¹ viene sottolineato come i disegnatori abbiano fatto dei meticolosi *sketch* delle *location* prima ancora di passare alle riprese vere e proprie. Queste bozze sembrano dimostrare che Hong Kong è l'unica città al mondo con un così alto grado di confusione, con “chaotic crowdedness and a mad profusion of signs and icons”.⁹² Come afferma Takeuchi Atsushi (竹内敦志), *art designer* del film:

[...] But why do people succumb to this 'destructive' environment? Now that the artificial has replaced the natural, humans are like animals in the past, deprived of the characteristics of being human as a whole. Pulled directly into the whirlpool of information through the stimulation of visual and auditory senses, their feelings are henceforth numbed. On the other hand, countless mutually interfering and uncertain data pass through cables at light speed. This is the way informatics continues to expand its domain. Are people like tiny insects caught in an enormous spider web? No, it cannot be. Humans are not tiny insects trying to escape from the web. It's not like that. In fact humans have willy-nilly become part and parcel of the spider web. Humans now have no idea of what their destination might be; they are like one of the silky-threads of the spider web.⁹³

La conseguenza di tutto questo è la frammentazione del corpo oltre che dell'identità; infatti nel film si ricerca una risposta al problema di un possibile legame fra anima, corpo e tecnologia, unendo l'intelligenza artificiale e un corpo cibernetico in una nuova forma, su basi fortemente teologiche. Sono molti gli elementi della SF americana presenti che rendono evidente l'influenza di *Blade Runner* o di *Neuromancer*, come la forte componente *cyberpunk* del tessuto narrativo, equilibrato da una struttura emotiva lirica e riflessiva che spesso ha un ritmo lento; tanto che i momenti di pura *action* sono più rari rispetto al *cyberpunk* occidentale e ai *mecha anime*.⁹⁴

Uno dei punti in comune con l'opera di Scott è il principale mezzo usato dal Burattinaio per penetrare e manipolare gli altri, consiste in ricordi impiantati che le vittime riconoscono come originali. In entrambi i film si enfatizza la dipendenza umana

[...] on material vestiges of the past in the guise of photographs which, by supplying them with memories, are concurrently supposed to invest them with a sense of identity. Ironically, the

91 NOZAKI Toru, *The Analysis of GHOST IN THE SHELL*, Tokyo, Kodansha Young Magazine, 1995.

92 REDMOND, *Liquid Metal...*, cit., 106.

93 REDMOND, *ibidem*.

94 NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 105.

photographic fragment of reality with which the felonious program provides its human marionettes are themselves a fabrication.⁹⁵

Spesso nelle scene dal ritmo scandito viene esplorata la solitudine esistenziale di Kusanagi e la presenza dell'acqua non è affatto casuale, dato che nella cultura dell'est asiatico essa è associata al principio dello *yin*. Ad esempio, in una scena Kusanagi nuota nel mare, dove si lascia cullare dall'acqua, quasi fosse in un limbo o nel liquido amniotico, finché non viene richiamata da Badō, il suo collega, che le domanda successivamente cosa abbia visto lì sotto (fig.18). Il Maggiore risponde con una serie di emozioni: paura, ansia e speranza; in un certo senso, è entrata in contatto con i suoi più profondi sentimenti, a rimarcare che il tema di *Ghost in the Shell* è soprattutto la ricerca dell'identità:

Vi sono innumerevoli elementi che formano il corpo e la mente degli esseri umani, come innumerevoli sono i componenti che fanno di me un individuo con la mia propria personalità. Certo, ho una faccia e una voce che mi distinguono da tutti gli altri, ma i miei pensieri e i miei ricordi appartengono unicamente a me e ho consapevolezza del mio destino. Ognuna di queste cose non è che una piccola parte del tutto: io raccolgo dati che uso a modo mio, e questo crea un miscuglio che mi dà forma come individuo e da cui emerge la mia coscienza. Mi sento prigioniera, libera di espandermi solo entro confini prestabiliti. *Ciò che vediamo ora non è che una pallida immagine in uno specchio, ma presto il velo cadrà e noi vedremo.*⁹⁶



Figura 18

Il riferimento alla nascita, comunque, è presente anche nella scena dei titoli di apertura in cui viene mostrato come un *cyborg* venga creato/ riparato/ replicato, evidente metafora del

⁹⁵ Dani CAVALLARO, *The Cinema of Mamoru Oshii*, Jefferson, McFarland & Company Inc., 2006, p. 189.

⁹⁶ Kusanagi Motoko / Il Burattinaio (corsivo), *Ghost in The Shell – Squadra celere corazzata d'assalto*, 1995.

processo riproduttivo umano che nell'ambientazione di *Ghost in the Shell* sta lentamente svanendo.⁹⁷

Inoltre, il film muove anche una critica sottile nei confronti di una perdita, se non addirittura mai esistita, connessione fra gli esseri umani. Nonostante sia possibile connettersi alla “rete”, i protagonisti rimangono fundamentalmente da soli, come dimostra la scena in cui Kusanagi guida una barca lungo un canale urbano, guardando gli abitanti muoversi sotto la pioggia. Attraverso i suoi occhi, lo spettatore osserva i cittadini illuminati dalle luci urbane, scorgendo fra di questi anche una donna che assomiglia molto al Maggiore. Alla fine della scena, si vedono dei manichini privi di braccia e dai contorni indistinti esposti su di una vetrina di un negozio che riflettono non solo lo stato non umano di Kusanagi, ma sottolineano anche il potere corrosivo della solitudine sulle condizione umana (fig. 19).⁹⁸



Figura 19: A sinistra, una scena della sequenza della nascita di Kusanagi. A destra, la scena dove vengono mostrati i manichini privi di braccia, similitudine dello *status* di Kusanagi, ma anche della solitudine umana.

La protagonista è di per sé un tratto distintivo di *Ghost in the Shell*, poiché è completamente una creazione tecnologica, avendo un corpo sì dalle fattezze femminili, ma completamente cibernetico. Lei corrisponde, in un certo modo, alla definizione che Donna Haraway dà di *cyborg*, ossia un essere “not afraid of [its] joint kinship with animals and machines, a creature in a post gender world”.⁹⁹ Kusanagi, però, non è completamente a proprio agio nella propria identità di *cyborg*, nonostante gli enormi vantaggi che ciò

97 NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 183.

98 NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 106.

99 NAPIER, *ibidem*.

comporta. I crimini compiuti dal Burattinaio fanno sorgere in lei dei dubbi circa l'autenticità del proprio “ghost”, la sua presunta unica parte umana. Il Maggiore si domanda, infatti, se lei stessa sia mai esistita come essere umano e se quello che lei ricorda sia effettivamente autentico oppure una creazione.

She often discusses her ghost with herself and her colleagues in dialogue that is striking in its philosophic overtones, it is Kusanagi's cyborg body rather than her mind that becomes the vehicle for this quest.¹⁰⁰

Ciò che la preoccupa è proprio l'eventualità che un cervello cibernetico possa generare da solo uno spirito e si domanda, quindi, l'importanza di essere totalmente umani, considerato dal Maggiore come una qualità. Ad esempio, nella scena in cui Togusa le domanda come mai l'abbia scelto come compagno, lei risponde che fra i vari motivi c'è anche il fatto che lui sia umano, il che lo rende diverso dagli altri membri della polizia, perché ragiona in modo differente, avendo anche una famiglia alle spalle. Conclude dicendo: “un'eccessiva specializzazione porta a una debolezza... a una lenta morte” (fig. 20).¹⁰¹

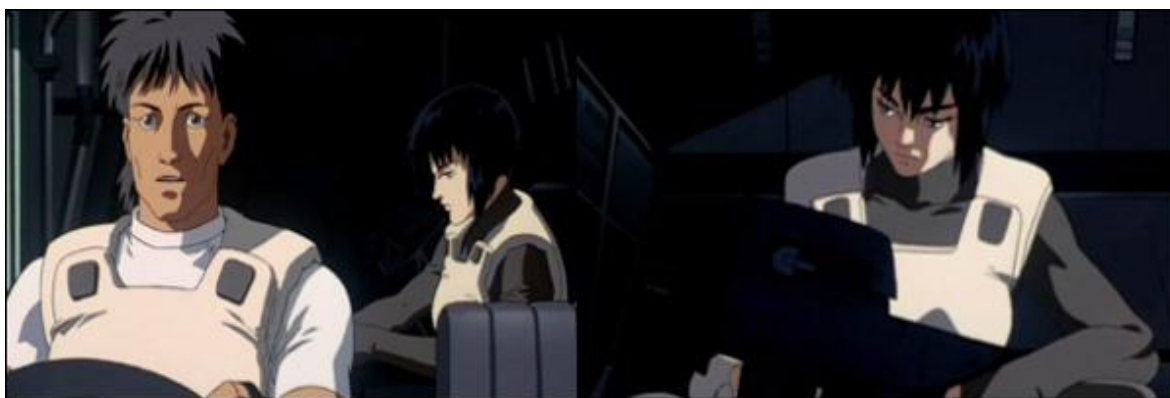


Figura 20: Togusa e Kusanagi.

La crisi d'identità nel film è associata con l'azione del cadere. Infatti, spesso Oshii mostra Kusanagi cadere, un'azione che ha anche un sotto testo più teologico dato che il suo corpo è allo stesso tempo potente e vulnerabile. Spesso il Maggiore quando cade si priva dei vestiti, a sottolineare ulteriormente la sua vulnerabilità. La caduta, quindi, porta dietro di sé una

100NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 107.

101Kusanagi Motoko, *Ghost in The Shell – Squadra celere corazzata d'assalto*, 1995.

serie di domande complesse su cosa sia l'essere umano in un mondo sempre più tecnologico, dove gli dèi sembrano essere scomparsi e dove le anime sembrano essere ancora più fragili a causa dell'evoluzione scientifica e istituzionale.¹⁰²

L'ultima caduta avviene nella “mente” dell'antagonista, quando si collega al Burattinaio per cercare di comprendere chi egli sia. Tuttavia, Kusanagi si ritrova completamente sopraffatta dalla mente dell'altro, venendo travolta dalla storia dell'avversario che non esita a rivelarle la propria nascita e di come viaggiando per la “rete” siano nati in lui i dubbi esistenziali e di come abbia avuto modo di sceglierla fra i tanti che usano la connessione. Alla fine, le propone di unirsi a lui per dare vita a un nuovo essere superiore che trascenda qualsiasi cosa. Questa scena è cruciale sia a livello cinematografico che diegetico, poiché spesso la prospettiva si sposta dagli occhi di Kusanagi al corpo ospitante del Burattinaio, in modo tale che lo spettatore sia condotto a percepire la situazione tramite il punto di vista dell'antagonista piuttosto che della protagonista. L'effetto finale è un senso di dislocazione. Secondo l'umanesimo liberale occidentale, questa strategia potrebbe alludere a una inevitabile perdita di consapevolezza della propria identità, ma secondo l'ottica orientale, la dissoluzione dell'identità di Kusanagi ha in realtà un senso positivo. Infatti, il concetto giapponese di *seishinshugi* (精神主義), letteralmente “spiritualismo”, indica una catarsi spirituale e una crescita tramite la sofferenza e l'auto-privazione.¹⁰³ Quindi, Oshii presenta lo sviluppo tecnologico in un'ottica positiva, non solo in termini di potenziamento fisico e mentale che un corpo *cyborg* può offrire, ma anche in termini di sviluppo spirituale offerto da un'intelligenza artificiale che consentirebbe di trascendere oltre il proprio corpo fisico e diventare parte di un universo più vasto e superiore. La “rete”, menzionata più volte



Figura 21 A sinistra, il Maggiore Kusanagi sul punto di buttarsi nel vuoto. A destra, Kusanagi e il Burattinaio.

102NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 108.

103CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 191.

all'interno dell'animazione, non è solamente sinonimo “to a cyberspace but to a kind of non-material overmind”.¹⁰⁴

Il nuovo essere altro è la nuova Kusanagi che ha – non a caso – sembianze da bambina. Però, il film differisce dal *manga* dove al Maggiore viene fornito un nuovo corpo da fattezze maschili. In molti hanno visto la scelta del regista di prediligere il corpo femminile tramite una lente femminista, ma Oshii stesso ha dichiarato di aver voluto semplicemente sottolineare, per mezzo del corpo femminile, la vulnerabilità di tutti gli esseri umani, in un mondo governato da forze esterne aggressive e incomprensibili.¹⁰⁵

La scena finale in cui Kusanagi osserva dall'altro la città (alias la “rete”) è un evidente richiamo alla scena d'apertura, tuttavia qui non si lascia cadere, non essendocene ormai alcun bisogno perché sicura della propria nuova identità. Piuttosto, si domanda dove potrebbe andare, ma ciò non è espressione di paura, quanto una riflessione su quanto vasta e infinita sia la “rete”, quindi le possibilità che le si stanno presentando dinanzi ai propri occhi.¹⁰⁶

Ghost in the Shell è ricco di riferimenti religiosi non solo al Cristianesimo. Ci sono referenze anche allo *Shintō* (神道), come la scena del “matrimonio” fra il Burattinaio e Kusanagi che rievoca la decisione della dea Amaterasu (天照大御神, *Amaterasu Ōmikami*)¹⁰⁷ di prender parte del mondo divino, così come il tema della canzone della caccia che è ispirato alla liturgia *Shintō*, nella sua invocazione agli dèi di venire e danzare con gli umani. Inoltre, Oshii ha affermato che la “rete” può essere equiparata alla miriade di dèi *Shintō*, sottolineando come la fusione fra i due protagonisti sia fortemente



Figura 22: Il gesto di coprire Kusanagi è dimostrazione del profondo sentimento che Batō prova per lei.

104NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 105.

105NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 112.

106NAPIER, *ibidem*.

107Consultare il glossario in appendice.

teologica.¹⁰⁸

Seppur il tema dell'amore non sia centrale nel film, esso è inserito in maniera piuttosto delicata e sottile. Il modo in cui Batō guarda Kusanagi, il coprirla sempre con il proprio capotto, sono tutti gesti che fanno intuire che lui prova qualcosa che va oltre al semplice rispetto.

Quindi, nonostante siano composti per lo più di componenti elettronici, i *cyborg* possono provare sentimenti poiché risiede in loro il “ghost”, dando un messaggio di speranza nella possibilità di conservare il proprio lato umano all'interno di un mondo sempre più tecnologico.

¹⁰⁸NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 113.

2. GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX (2003)

Prodotto dalla I.G Production, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX, *Kōkaku Kidōtai Stand Alone Complex*) è un *anime* che si compone di due stagioni, andate in onda nel 2003 e nel 2004. Della regia se ne occupa Kamiyama Kenji (神山健治) che, nuovamente, trae ispirazione dal *manga* disegnato da Shirō Masamune. Kamiyama fa parte del *team* di lavoro di Oshii Mamoru, occupandosi – ad esempio – del *concept* di *Blood: The Last Vampire* (id., 2000), mentre il suo esordio dietro la macchina da presa avvenne due anni dopo con *Mini Pato* (id.), una serie di *spin-off* composta da 3 cortometraggi ispirati alla saga di *Patlabor* (機動警察パトレイバー, *Kidō keisatsu Patoreibā*, *Polizia in azione Patlabor*, 1994). In questo elaborato ci si soffermerà soprattutto sull'analisi della prima stagione.

TRAMA

La serie è ambientata nel 2030 nell'immaginaria città giapponese di Niihama. L'*anime* segue i membri della Sezione 9, che stanno investigando su una serie di casi, finché non vengono coinvolti da due incidenti – uno per stagione – che li porterà a collaborare con gli altri Dipartimenti della polizia.

Nella prima stagione, il caso su cui si incentra la Sezione 9 riguarda “l'uomo che ride”, un *hacker* che ha scoperto come varie cooperative manifatturiere specializzate nella produzione di nano-macchine, in accordo con il governo, abbiano soppresso la produzione della cura, piuttosto economica, per la malattia che debilita il cervello elettronico, la “sclerosi del cervello elettronico”, al fine di realizzarne una molto più costosa. L’“uomo che ride” ha rapito uno dei



Figura 23: La Sezione 9.

presidenti di queste cooperative, provando successivamente a fargli confessare la verità in diretta televisiva. L'*hacker* compare sullo schermo con il volto coperto da un logo a forma di una faccia sorridente stilizzata, da cui deriverà il suo soprannome e che diventerà il suo marchio identificativo. La sua popolarità sempre più crescente, porterà alla comparsa di diversi emulatori, da cui il titolo della serie *Stand Alone Complex*.



Figura 24: Logo dell' "uomo che ride".

Quando la Sezione 9 scopre che queste cooperative insieme ad alcuni politici giapponesi stanno sfruttando l'immagine di "l'uomo che ride" per ottenere il consenso e l'appoggio finanziario da parte del popolo, Kusanagi e i suoi colleghi danno inizio a un'aperta campagna per diffondere la verità, cosa che porterà il governo a dichiararli

come terroristi e a mobilitare gli altri Dipartimenti; ciò si conclude con l'arresto di diversi membri, lo smantellamento della Sezione 9 e l'apparente morte del Maggiore. Questo si rivela essere, però, uno stratagemma per fuorviare l'autorità: infatti, il gruppo si riunisce e riesce a consegnare alla giustizia le cooperative e i politici corrotti, causando lo scioglimento del governo.

La seconda stagione, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – 2nd GIG* (2004), è ambientata nel 2032 e tratta delle diverse macchinazioni politiche e sociali avvenute durante le due Guerre Mondiali scoppiate prima degli eventi narrati nella prima stagione.

Durante il corso della Terza e Quarta Guerra Mondiale, circa tre milioni di asiatici vennero accolti come lavoratori a basso costo in Giappone. Stanziati sull'isola di Dejima, una volta terminata la Guerra, i rifugiati divennero dei disoccupati e il loro malcontento sfociò in una rivolta contro il Giappone. La sezione 9 viene coinvolta in seguito al salvataggio di un ostaggio, rapito da un gruppo terroristico noto come gli "Undici Individuali", dopo che l'appena eletto Primo Ministro Kayabuki Yoko rinnova ufficialmente il governo.

Il gruppo terroristico sembra essersi formato dopo l'incidente del 15 Maggio, in seguito al quale un gruppo di ufficiali della marina assassinò l'allora Primo Ministro, ottenendo così il

supporto dei rifugiati nella loro lotta contro il governo. Successivamente, gli “Undici Individuali” entrano in contatto con Goda Kazundo, il capo del Dipartimento dell'*Intelligence*, che li aiuterà a risolvere alcune problematiche con i rifugiati, in cambio del loro contributo nel trasporto di plutonio sull'isola di Dejima, che provocherà una serie di incidenti e la morte di molti rifugiati. La Sezione 9 scopre che Goda ha manipolato tutti gli eventi da dietro le quinte, fomentando il malcontento sociale che ha fatto nascere l'ideologia degli “Undici Individuali”, generando un nuovo *Stand Alone Complex*.

Comunque, Goda non è in grado di far cadere il carismatico Kuze Hideo, che genuinamente lavora per far sì che le condizioni degli immigrati migliorino e collabora per far loro ottenere l'indipendenza dal Giappone.

Infine, Goda viene accusato di aver provocato gli incidenti che hanno causato l'insorgere dei rifugiati e viene assassinato prima che possa scappare in America, ma riesce comunque a causare la morte di Kuze.

ANALISI

Le due serie riprendono le caratteristiche del mondo creato nel primo film e nei *manga* di *Ghost in the Shell*, seppur sviluppino una storia completamente indipendente dalle versioni precedenti.

Si potrebbe pensare che *Stand Alone Complex* sia un *prequel*¹⁰⁹ del film, ma sarebbe più appropriato dire che i realizzatori abbiano ideato un *anime* che considerano più come una versione alternativa ai fatti narrati nel lungometraggio. Una caratteristica della serie è, innanzitutto, la fedeltà del *character-design* al *manga*, rimanendo comunque debitrice alla versione cinematografica di Oshii, dalla quale hanno ripreso molti elementi.¹¹⁰ Inoltre, Oshii ha preso una piccola parte nella realizzazione di *Stand Alone Complex*, seppur sia citato come ideatore dello *story concept* della seconda stagione.¹¹¹

Come in *Ghost in the Shell* di Oshii, in *Stand Alone Complex* sono presenti diverse tecnologie futuristiche. Fra di queste, un ruolo importante è ricoperto dal cervello

109Consultare il glossario in appendice.

110CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 214.

111BERRA, *Directory of...*, cit., p. 70.

elettronico (fig. 25), un prodotto dell'enorme progresso nell'ambito della tecnologia neurologia. Questo consiste nell'impianto di un sofisticato meccanismo elettronico direttamente nel cervello di un essere umano, in grado di migliorarne le capacità di elaborazione e di memorizzazione. Inoltre, il cervello elettronico consente di connettersi alla “rete”, potendovi accedere ovunque e in qualsiasi momento grazie alla connessione *wireless*, in più aumenterebbe le capacità di recupero, digitalizzando e criptando una vasta quantità di dati e fonti. *L'anime*, inoltre, rappresenta in modo dettagliato e convincente le varie interfacce utilizzabili dall'utente. La diffusione, però, di una malattia nota come “sclerosi del cervello elettronico”, fa insorgere un tipo di autismo unicamente in coloro che si sono sottoposti a un trapianto di cervello elettronico, rendendo questo prodotto del progresso scientifico pericoloso. Nonostante la serie sia ambientata nel 2030, la nanoscienza e la nano-tecnologia, branche della scienza e dell'ingegneria che si dedicano alla creazione e alla produzione di apparecchi elettronici e circuiti microscopici, non sembrano essere particolarmente progredite.



Figura 25: A sinistra, un cervello elettronico. A destra, Kusanagi usa la mimetizzazione ottica.

Una delle tecnologie che contraddistingue *Ghost in the Shell* è la mimetizzazione termo-ottica (fig. 25), la quale consentirebbe sia ai membri della Sezione 9 sia ai Tachikoma (fig. 26) di attivare un sistema di camuffamento in grado di mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Naturalmente, anche questo strumento tecnologico non è perfetto: seppur sia invisibile a occhio nudo e non rintracciabile dai *radar* e dai sensori infrarossi, non è in grado di arginare i bruschi cambi di luce e le condizioni atmosferiche, e se durante i

combattimenti si subiscono pesanti danni, difficilmente riesce a camuffare l'utilizzatore.¹¹² Gli episodi della prima stagione sono suddivisi in due categorie: gli episodi “complex” e quelli “stand-alone”. I primi hanno a che fare esplicitamente con l'arco principale della narrazione, ossia “Il caso dell'uomo che ride”, mentre gli episodi “stand-alone” riguardano eventi completamente indipendenti dal *plot* principale, tuttavia, molti di questi episodi sono tematicamente collegati al *topos* dell’“uomo che ride”. L'antagonista è un abilissimo *hacker*, capace di infiltrarsi non solo nei *computer*, ma anche nelle menti degli esseri umani. Il suo logo – una faccina stilizzata che sorride –, le sue capacità e le sue azioni, lo hanno reso una leggenda agli occhi del pubblico, ma lungo l'arco della narrazione sorgono domande sul fatto se esista realmente o se sia un personaggio fittizio, e ciò diventa il *leitmotiv* dei nuovi casi incentrati sulla sua misteriosa figura.

[...] Siamo in un'epoca in cui il soggetto isolato, lo stand-alone, non è comunque reso informazione al punto da diventare un “soggetto individuale” all'interno di un composto formato da più soggetti uniti tra di loro, un complex.¹¹³

Spesso si è fatto riferimento al *Stand Alone Complex*, ossia un fenomeno che riguarda delle entità indipendenti, in grado di compiere azioni coordinate grazie al rapido e perfetto flusso di informazioni che avviene nel mondo cibernetico. Questo fenomeno riguarda principalmente i “Tachikoma”, dei *robot* dall'aspetto di un piccolo carrarmato, dotati di

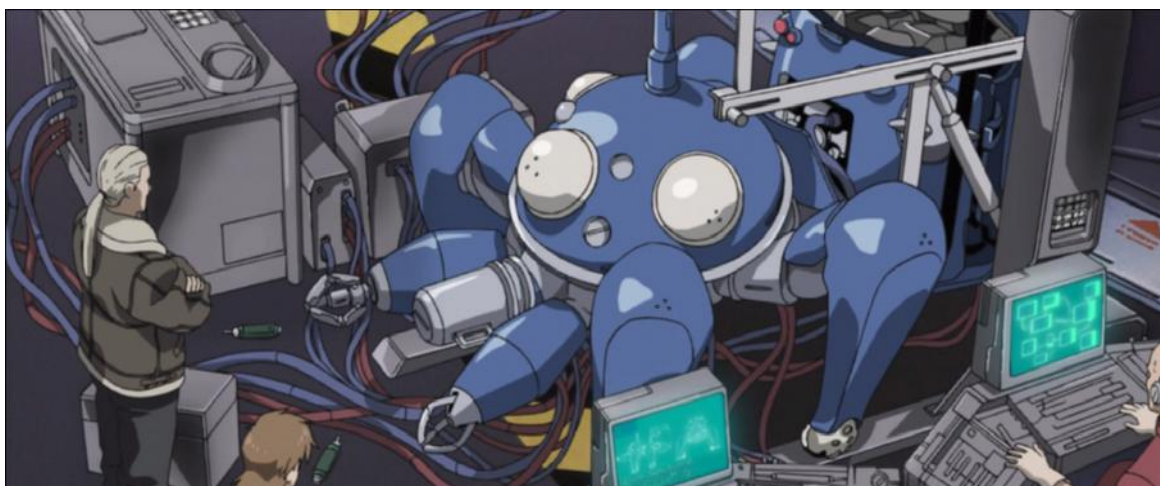


Figura 26: Un Tachikoma.

112CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 216.

113*Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, incipit.

intelligenza e in grado di sincronizzarsi perfettamente fra di loro, condividendo anche le proprie esperienze, al punto da non essere in grado di dire quale sia l'autonoma che ha vissuto una precisa esperienza. Inoltre, i Tachikoma riusciranno anche a sviluppare, nell'arco della storia, una propria personalità, seppur questa non sia una caratteristica prevista nel momento della loro programmazione. Tuttavia, durante la narrazione, lo *stand alone complex* interesserà anche i *cyborg* e gli esseri umani.¹¹⁴

La serie non è unicamente incentrata sul Maggiore Kusanagi Motoko, che comunque rimane il personaggio principale, ma tratta anche degli altri membri che compongono la Sezione 9, adottando una struttura narrativa simile a quella di un grande arazzo ricco di scene. Finalmente, al pubblico viene concessa l'opportunità di scoprire qualcosa sul misterioso passato della protagonista, per mezzo di alcune vaghe allusioni, come accade nell'8° episodio, intitolato "Persone fortunate". La Sezione 9 è chiamata a indagare su di un caso di trapianto di organi. La "Meditic" è una società che prende in prestito i geni di un essere umano, per clonarli e innestarli in dei maiali per far crescere i cosiddetti "organi della speranza", che in caso di necessità vengono estratti e inviati al destinatario. Durante le indagini si scopre che un gruppo di giovani medici tirocinanti vendevano a prezzi ridotti gli "organi della speranza" a coloro che non avevano le possibilità economiche per sottoporsi agli innesti cibernetici. In questa puntata si pone l'accento sul dibattito riguardante l'etica del trapianto degli organi e degli innesti cibernetici, sul traffico illegale di organi, sull'allungamento della durata della vita e, più in generale, sul mondo cibernetico, e in maniera del tutto singolare, offre uno sguardo sul passato di Kusanagi, raccontando la sua rinascita come *cyborg*, che si scopre non essere dovuta alla libera scelta della protagonista. Contemporaneamente, nell'*anime* viene data la possibilità di svilupparsi ad altri personaggi considerati relativamente secondari nella storia originale di Oshii.

Stand Alone Complex ripropone i temi familiari del *cyberpunk*, quali la contraffazione e il furto collettivo, il *brain-hacking*, il furto degli organi e la clonazione, a cui occasionalmente vengono aggiunte rappresentazioni macabre della materialità del corpo e riferimenti grafici della sua vulnerabilità, senza badare alla componente cibernetica in grado di migliorare l'imperfezione dell'essere umano.¹¹⁵

Rievocando il film di Oshii, gli episodi televisivi fanno frequenti riferimenti a intrighi

114CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 215.

115CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 216.

enigmi filosofici. Ad esempio, nel 6° episodio, “L'imitatore che balla”, la Sezione 9 sta cercando di rintracciare “l'uomo che ride” e, allo stesso tempo, di fermare la diffusione di un *virus* che porterebbe le persone infette a sviluppare lo *Stand Alone Complex*, che li obbliga ad attaccare il Questore Daidō e cercare di ucciderlo. Kusanagi e i compagni riescono a fermare l'attentato, arrestando tutti gli infetti: fra questi ci sono coloro che affermano di essere “l'uomo che ride”, altri di essere suoi ammiratori e imitatori, altri ancora di aver ricevuto un messaggio che li esortava a divenire “l'uomo che ride”. Il fulcro di questa puntata è il concetto elaborato da Richard Dawkins in *Il gene egoista (The Selfish Gene)*, saggio pubblicato nel 1976, in cui il biologo riformula brillantemente la teoria della selezione naturale. La sua dottrina spiega come il “gene egoista” possa essere anche un gene astuto, il cui mondo ruota intorno alla competizione, allo spietato sfruttamento, all'inganno, ma dove esiste ancora l'atto di apparente altruismo. Ad esempio, le api si suicidano quando pungono per proteggere il proprio alveare, gli uccelli rischiano la propria vita per avvisare lo stormo dell'imminente attacco di un falco.¹¹⁶ Nell'episodio viene affermato che nello stesso modo in cui i geni si programmano tramite il patrimonio genetico, così le informazioni, le idee, i valori, i vari stili di comportamento, sono trasferiti da un individuo a un altro grazie all'imitazione, piuttosto che per mezzo del codice genetico.

Nonostante ciò, nella serie animata prevale maggiormente la componente d'azione su quella filosofica. Probabilmente, i creatori hanno dovuto optare per questa scelta a causa del *medium* tramite cui è trasmesso l'*anime*. Questa lacuna è ampiamente colmata grazie alla meticolosità con cui sono rappresentati i più piccoli dettagli architettonici, ornamentali e dei vestiti; inoltre l'utilizzo costante della profondità di campo¹¹⁷, della colorazione digitalizzata, degli effetti ambientali e dei modelli *cel-shared computer*, contribuiscono moltissimo al forte impatto visivo della serie animata.¹¹⁸

Le nozioni di identità, individualità e interazione sono centrali in *Stand Alone Complex* e sono articolati con costanti riferimenti al ruolo ricoperto dalla memoria nella creazione e modellare la soggettività. Sono fatte frequenti allusioni alla possibilità che le capacità mnemoniche di un essere umano o di un *robot* possano essere cancellate o trasferite da

¹¹⁶Richard DAWKINS, *The Selfish Gene*, in “Good Readers”, 2006, http://www.goodreads.com/book/show/61535.The_Selfish_Gene, 22-02-2017.

¹¹⁷Consultare il glossario in appendice.

¹¹⁸CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 218.

un'entità a un'altra, e ai possibili effetti che tali pratiche possano far insorgere nella definizione dell'individualità e della personalità, come dimostra il 18° episodio, intitolato “Coppia di assassini”: durante la visita al momento ai caduti nel corso della battaglia di Kagoshima da parte del Vice Ministro cinese Kin, un ragazzo tenta di assassinare il diplomatico. Al giovane sono stati impiantati dal padre i propri ricordi prima che la “sclerosi del cervello elettronico” lo conducesse alla morte. L'uomo, un ex-militare, voleva vendicarsi della morte della madre. La Sezione 9 riesce a impedire l'assassinio del Vice Ministro e altera i ricordi del ragazzo, in modo tale che egli sia convinto di aver portato a termine la propria missione. L'*anime* ripete continuamente che nell'epoca digitale l'identità è inseparabile dall'onnipresente flusso di informazioni; la “rete” è un vasto archivio di dati e fonti a cui è facilmente possibile accedere ed è possibile sfruttare queste informazioni per scopi malvagi, come in questo caso: infatti, il ragazzo collegandosi alla “rete” è stato in grado di raccogliere informazioni sufficienti per organizzare nei minimi dettagli l'attentato. L'animazione è incisiva e accurata: gli sfondi sono realizzati in maniera meticolosa e il *character-design* è ben curato. Le musiche di Kanno Yōko (菅野よう子) si integrano perfettamente con il clima della serie, costituendo un ottimo accostamento con l'intrigante *opening* realizzata completamente con la *computer graphic*. In particolare è con le musiche di sottofondo che il lavoro di Kanno risalta anche grazie agli sfondi riccamente colorati che contribuiscono a rendere il *pathos* di una certa scena e la solennità di un'azione, senza mai degenerare in una noiosa pretenziosità.¹¹⁹

119CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 217.

3. GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE (2004)

*Innocence*¹²⁰ è il *sequel* di *Ghost in the Shell – Squadra celere corazzata d'assalto*. La storia riprende di poco il *manga*, mentre il film è stato scritto e diretto nuovamente da Oshii Mamoru. La sua produzione venne finanziata dalla Production I.G per un totale di un miliardo di yen. Il film è stato candidato alla Palma d'Oro di Cannes come miglior opera d'animazione.¹²¹

In un'intervista il regista ha dichiarato:

[e]conomic recession...corporate downsizing... violent crime... it is this culture of fear and anxiety that I want to depict cinematically... For some reason, people have always created robots in their own image. I wonder why? I don't suppose that the human figure is the most practical shape for industrial robots. What is it about people that makes them do such illogical things? I thought that exploring this question from the doll's point of view would help me better understand human nature... The movie does not hold the view that the world revolves around the human race. Instead, it concludes that all forms of life – humans, animals, and robots – are equal. In this day and age when everything is uncertain, we should all think about what to value in life and how to coexist with others... what we need today is not some kind of anthropocentric humanism. Humanity has reached its limits.¹²²

Anche il secondo capitolo è un *thriller* poliziesco, caratterizzato da un ritmo molto lento: buona parte del film è incentrata sulle indagini condotte da Batō e Togusa. Lo stile di Oshii, inoltre, predilige i tempi morti, i *long take*¹²³ e continue citazioni.

FALLO CAMMINARE DA SOLO, SENZA COMMITTERE PECCATI, CON POCHI DESIDERI... COME GLI ELEFANTI.

In un prossimo futuro, in cui i processi mentali umani sono stati enormemente accelerati e la memoria individuale può essere condivisa in una matrice universale, Batou, agente della

120In Italia è uscito con il titolo *Ghost in the Shell – L'attacco dei cloni*.

121Jacopo MISTÈ, *Recensione: Ghost in the Shell 2 – Innocence*, in “Anime Asteroid”, 2010, <http://anime-asteroid.blogspot.it/2010/11/recensione-ghost-in-shell-lattacco-dei.html>, 22-02-2017.

122CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 208.

123Consultare il glossario in appendice.

Sezione 9 della Polizia, parte uomo e parte macchina, deve investigare insieme al suo partner Togusa su una serie di inquietanti omicidi. È passato molto tempo da quando il Maggiore Motoko Kusanagi, amica e collega di Batou, anch'essa potenziata ciberneticamente al punto che solo la sua anima è rimasta umana, scomparve nella Rete. Da allora, Batou si domanda se e quando potrà reincontrarla...¹²⁴

Il film inizia con Batō che giunge sulla scena del crimine e che viene informato dai colleghi della polizia che l'assassino è scappato in un vicolo, uccidendo altri due poliziotti. Addentratosi in esso, il *cyber* poliziotto trova una ginoide che dopo averlo attaccato, si strappa il rivestimento simil pelle, esponendo il proprio corpo ciberneticamente che di lì a poco esplose, non prima però di avergli chiesto aiuto. La ginoide in questione è stata prodotta dalla “Locus Solus” che ha deciso di ritirare dal commercio il modello “Adali”, dato che non è stato l'unico caso di prodotto “difettoso”. La sezione 9 viene coinvolta poiché, fra le vittime, ci sono anche personaggi politici e si sospetta che potrebbero esserci degli intenti terroristici dietro gli attacchi da parte delle ginoidi. Batō, insieme a

Togusa, si reca al dipartimento della polizia del nord per poter raccogliere informazioni sulle ginoidi. L'esperta di *robot* Haraway che sta studiando la ginoide incontrata da Batō, li informa che è un modello a scopi



Figura 27: Una ginoide "Adali".

sessuali, un “sexoide”. Poco dopo, i due protagonisti ricevono la comunicazione che l'ispettore alle spedizioni della “Locus Solus” è stato assassinato. Sul luogo del delitto, Batō ritrova una copia del libro “The Doll” di Hans Bellmer, all'interno del quale c'è una foto di una ragazza. In seguito alle indagini, si scopre che la vittima è stata assassinata per mano del gruppo mafioso *Kojinkai*, per vendicarsi della morte del *boss* avvenuta per mano di una ginoide prodotta dalla “Locus Solus”. Successivamente, i due si recano nel covo mafioso, scatenando una sparatoria, e scoprendo infine che c'era un legame con la ditta produttrice di ginoidi. Dopo essere stati rimproverati dal Caposezione, Togusa accompagna Batō verso casa, lasciandolo davanti al negozio dove solitamente compra il cibo per il

¹²⁴Ghost in the Shell 2: Innocence, 2004, incipit.

proprio cane, uno dei primi esemplari creati dall'inseminazione artificiale. Qui, il *cyber* poliziotto incontra Kusanagi sotto mentite spoglie, che lo avverte di essere in pericolo. Segue uno scontro a fuoco e si scopre che qualcuno è riuscito a infiltrarsi nel “ghost” di Batō. Supponendo che ciò sia frutto di qualcuno che vuole impedire che la Sezione 9 prosegua le indagini sul caso ginoidi, i due protagonisti decidono di andare direttamente da Kim, il direttore della “Locus Solus”. Giunti alla Frontiera Nord, tramite un contatto di Batō, riescono a raggiungere la residenza di Kim. Grazie all'aiuto di Kusanagi, riuscirà a infiltrarsi nel *firewall* dell'antagonista, Batō è sul punto di fargli dire la verità, ma l'antagonista prova a scappare, venendo prontamente fermato dal poliziotto. Capito che era solamente una marionetta nelle mani della “Locus Solus”, Batō decide di raggiungere la vera sede dell'industria, ossia una vecchia nave da guerra in disuso. Togusa, nel mentre, riesce a infiltrarsi nel *firewall* della “Locus Solus” e ad accedere nell'area di produzione delle ginoidi “Adali”. Queste ora fuori controllo, iniziano ad attaccare chiunque si pari loro dinanzi. Una di queste, controllata da Kusanagi, aiuta Batō ad assumere il controllo dell'industria. Possono, ora, accedere al segreto di come la “Locus Solus” è riuscita a dotare le ginoidi di un “ghost”.

Il conferimento dell'anima. In passato lo hanno sperimentato sugli animali, ma hanno prodotto solo repliche scadenti e la pratica fu abbandonata perché distruggeva gli esseri originali. Ma la “Locus Solus” ha fatto il lavaggio del cervello a delle ragazze procurate dalla Kojinkai e ha conferito le loro anime alle ginoidi. Era l'anima a rendere le ginoidi della “Locus Solus” così desiderabili.¹²⁵

Una volta trovata e liberata una delle ragazze, questa rivela che il malfunzionamento delle ginoidi era stato provocato col fine di attirare l'attenzione della polizia, in modo tale da smascherare l'attività criminale condotta dalla “Locus Solus”.

ANALISI

Ambientato nel 2032, 3 anni dopo i fatti avvenuti nel primo capitolo, ritroviamo nuovamente Batō e Togusa, mentre il Maggiore Kusanagi probabilmente è svanita nella

¹²⁵Kusanagi Makoto, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 2004.

“rete”, mantenendo comunque un contatto con il collega, il quale continua ad amarla incondizionatamente, al punto da chiamarla “angelo custode”. Il governo è comunque sulle tracce della donna perché è in possesso di informazioni *top-secret* sul Progetto 2501.

La componente *science-fiction* in *Innocence* è profondamente legata alla tradizione giapponese e in particolare alle credenze e ai rituali associati con la figura della *ningyō* (人形), letteralmente “forma umana”, ossia la bambola.

Though eager to chart the mutating significance of the organism in the contemporary and approaching technoscapes, *Innocence* is ultimately more concerned with the human elements that manage to subsist in the face of invasive technologies than in how such technologies alter humanity.¹²⁶

Siamo ormai a un punto in cui il confine che separa gli essere umani e le apparecchiature tecnologiche si è così assottigliato da rendere difficile distinguerli, come nella scena iniziale in cui si mostra la genesi delle ginoidi (fig. 28), richiamo esplicito alla sequenza della nascita di Kusanagi, realizzata tramite una tecnologia più sofisticata rispetto al capitolo precedente grazie all'incredibile miglioramento della *computer graphic*. Le due sequenze sono l'una complementare dell'altra poiché rientrano in quel contesto di lavoro riflessivo di Oshii sulla tecnologia digitale sia per ostentare le grandi capacità tecniche del suo *team*, sia “commenting on the generation of technohuman syntheses at the thematic and diegetic levels of filmmaking”.¹²⁷



Figura 28: Creazione delle ginoidi.

126CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 199.

127CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 200.

Il caso su cui si indaga in *Innocence* non riguarda semplicemente l'infrazione della legge, perché più Batō prosegue con le indagini e più approfondisce la questione, più sorgono in lui domande esistenziali, circa l'essenza dell'umanità e la tendenza dell'essere umano a immortalare la propria immagine in un omologo sintetico; dubbi che esprime mediante l'utilizzo di citazioni importanti inserite all'interno dei dialoghi. L'ipertestualità usata da Oshii è stata influenzata dallo stile di Godard, noto regista francese della *nouvelle vague*.¹²⁸ Così come in molti *anime* anche in *Ghost in the Shell* gli occhi hanno un ruolo importante, in quanto indicatori della personalità, dell'indole e degli intenti del personaggio. Alle volte, l'azione è legata esclusivamente ai vari movimenti degli occhi e il regista tende molto spesso a comunicare il *pathos* di una specifica scena o inquadratura tramite un semplice sguardo.

Paradoxically, the display of a character's response to a situation by recourse to such expressive minutiae often succeeds in evoking the shot or scene's dramatic intensity more eloquently and more enticingly than the overtly sensational adoption of full-bodied action. Moreover, the character's eyes rarely appear to be still insofar as the vagaries of light and shadow upon their receptively moist surfaces continually endows them with chromatically dynamic radiance. This technique plays a pivotal role in the infusion of vitality into even the most ostensibly stereotypical or cardboard persona.¹²⁹

Le pupille, in particolar modo, hanno un ruolo centrale nell'animazione degli occhi; i sentimenti vengono comunicati attraverso i giochi di luce delle pupille, resi in diversi cerchi bianchi di vario diametro oppure con la totale dilatazione nei momenti di forte tensione emotiva. Un esempio in cui assumono il ruolo di protagonista è nella scena del



Figura 29

128CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 202.

129CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 203.

primo film in cui viene mostrata la reazione di Kusanagi una volta risvegliatasi dopo la propria nascita cibernetica: gli occhi si spalancano, esprimendo la paura mista allo stupore che prova in quel primo momento, per poi rilassarsi subito dopo aver ricordato ciò che le è successo (fig. 29). In una frazione di secondo, Kusanagi passa dall'innocenza di un neonato alla consapevolezza di un adulto. Invece un esempio presente in entrambi i film, in cui viene dimostrata la manipolazione dell'animazione degli occhi è proprio Batō. Oshii dimostra una elevata abilità di rendere particolarmente espressivo il volto del *cyborg* tramite i riflessi della luce sui suoi occhi artificiali.

Where cinematography is concerned, no less striking is Oshii's deployment of the camera as a means of orchestrating poetically refined visual tableaux, penetrating all possible angles and offering alternative perspectives on a given scene.¹³⁰

Un esempio calzante è la sequenza in cui Batō e Togusa si confrontano con Kim nella sua villa. Le tre scene concatenate riproducendo gli stessi eventi ma con sottili differenze, con un gusto esplicitamente proustiano giocano con la memoria del pubblico. “This play with our mnemonic faculties parallels the film's ubiquitous preoccupation with the role played by recollections in defining the essence of humanity”.¹³¹

Tutte e tre le scene del film si aprono sulla medesima *location*: una terrazza ottagonale al cui centro sorge un'enorme statua, raffigurante un piede in parte organico e in parte cibernetico, alla cui base è inciso “Homo Exmachina”. Il variare di poco questa ambientazione dà la possibilità al regista di sospendere il legame fra realtà e illusione, spingendo il pubblico a chiedersi “to what extent the images on offer reflect Batou's and Togusa's actual perceptions of tangible entities”.¹³²

Ogni volta, i due investigatori attraversano il ponte ed entrano nella magnifica *hall* della villa, dove un enorme *music box* di una complessità caleidoscopica e una magnifica scalinata torreggiano. Nella prima scena, non appena Batō e Togusa entrano, davanti al *music box* trovano Gabriel e Kusanagi, con l'aspetto da bambina che aveva nel primo capitolo, intenta a digitare sul pavimento la parola *aemaeth*. Che siano dei falsi è confermato dal fatto che quando il cervello cibernetico di Batō scansiona i loro corpi,

130CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 204.

131CAVALLARO, *ibidem*.

132CAVALLARO, *ibidem*.

riceve il messaggio “reazioni biologiche assenti”. Successivamente, il protagonista corre lungo i corridoi sui quali una maestosa vetrata colorata proietta una luce multicolore. L'intricata architettura della villa e le decorazioni sono attentamente raffigurati, offrendo un'ipnotizzante marea di tavolozze colorate, motivi decorativi e stilistici, come se fosse una stanza illusoria riempita di ologrammi stranamente foto-realistici.

Ridestato da Togusa, si dirige all'ultimo piano dove è situato lo studio di Kim, che fa la sua comparsa nella forma di un *robot* attaccato a dei cavi, che non a caso rievocano i fili delle marionette. Il *climax* viene raggiunto quando Togusa, che ha nel frattempo accettato una tazza di tè offertagli da una bambola-cameriera al servizio dell'antagonista, apre una nicchia all'interno della quale vi è un modello architettonico raffigurante la villa, sul cui tetto vi è una sorta di occhiello, attraverso il quale sembra venir risucchiati in un buco nero. Dopo di che, veniamo catapultati nuovamente alla piattaforma ottagonale.

In questa versione, il commento di Kim sul rapporto fra esseri umani e bambole è filosoficamente uno dei più significativi dell'intero film:

Un essere umano non può competere con un *robot*, in quanto a forma, eleganza dei movimenti ed essenza. Le inadeguatezze della consapevolezza umana diventano inadeguatezze di fronte alla realtà della vita. La perfezione è possibile solo per gli esseri privi di coscienza o per chi è dotato di coscienza illimitata, in altre parole, per i *robot* e per le divinità.¹³³

Nella seconda sequenza, in cui Kim ha assunto le sembianze di Togusa, l'apice della narrazione avviene quando la faccia di Batō si apre, rivelandone il meccanismo cibernetico sottostante (fig. 30). Qui, le riflessioni di Kim mettono in luce un altro tema importante dell'intera ricerca cinematografica di Oshii sul legame fra ciò che è naturale e ciò che è

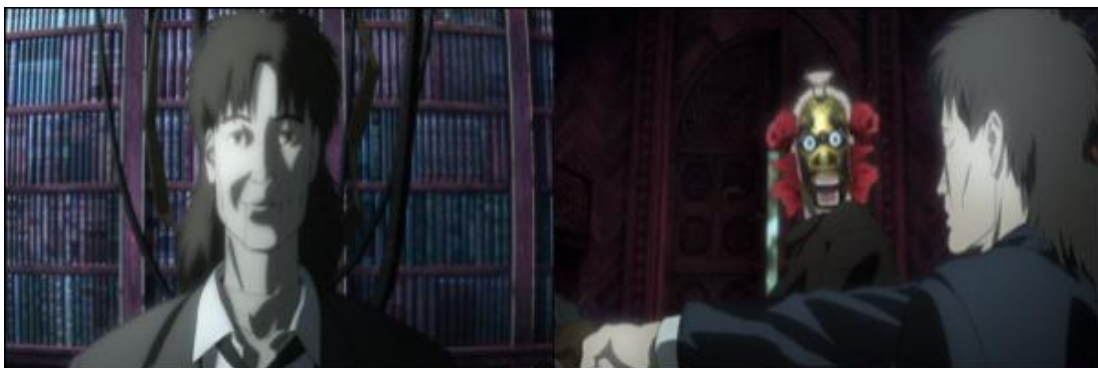


Figura 30

133 Kim, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 2004.

artificiale, l'animato e l'inanimato.

Il dubbio ci attanaglia: se una creatura sembra viva, è viva realmente? O al contrario, se un oggetto è senza vita può vivere? È per questo che i *robot* ci fanno paura. Sono modellati sugli umani, ma in realtà essi sono umani. Ci mettono di fronte all'orrore di essere un mero meccanismo, semplice materia. In altre parole, ci danno la consapevolezza che noi umani siamo anche noi parte del nulla. E la scienza, cercando di svelare il segreto della vita, ha innescato un altro timore: se tutto in natura è calcolabile, anche gli esseri umani sono riducibili a parti elementari, meccaniche della natura stessa.¹³⁴

La terza scena, dove Kim ha l'aspetto di Batō, offre un *climax* molto più spettacolare e significativo rispetto ai precedenti: una nave da guerra spara contro la villa, Togusa viene colpito da un proiettile nel petto e il suo torso si scompone, rivelando uno scheletro artificiale (fig. 31). La metamorfosi a cui sono sottoposti in queste scene Batō e Togusa, incorporano il “terrore” derivato dalla realizzazione che l'organismo umano potrebbe essere semplicemente un ammasso di metallo così come era apparso Kim nella prima sequenza. L'azione, a quel punto, si sposta con un *close-up*¹³⁵ su Togusa che tiene in mano la tazza che aveva prima ottenuto dalla *ningyō*. Batō, intervenuto per porre fine all'incubo cibernetico, gli spiega che “un groviglio di esperienze virtuali è penetrato nel tuo cervello elettronico”.¹³⁶



Figura 31

134 Kim, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 2004.

135 Consultare il glossario in appendice.

136 Kim, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 2004.

In tutte e tre le occasioni, Kusanagi manipola una serie di codici invisibili, apparentemente inseriti nel pavimento della *hall* della villa, componendo delle parole che diventano dei messaggi segreti indirizzati a Batō. Nella prima sequenza, la parola in questione è *aemaeth* che in ebraico significa “verità”. Qui si fa riferimento al *Sigillum Dei Aemaeth* o “Il Sigillo della verità di Dio”. Tramite il personaggio di Kusanagi, Oshii ha voluto riprodurre il legame tra *aemaeth* e la tradizione divinatoria; qui, il Maggiore appare come una sorta di *medium* che fornisce a Batō una connessione con l'altro mondo; non quello dei morti, bensì l'universo di misteri e di intrighi fondato dalle nefaste azioni di Kim.

Nella tradizione ebraica esiste un'altra accezione del termine *aemaeth* legata alla leggenda del *golem*, una statua di argilla che si può animare tramite l'incisione della parola poco sopra citata sulla fronte di essa. Se il *golem* dovesse divenire pericoloso, è possibile neutralizzarlo cancellando la sillaba *ae-* e lasciando solamente *maeth*, che significa “morte”. È con questo significato che il termine è evocato da Kusanagi nella seconda versione. Il passaggio da *aemaeth* a *maeth* poiché richiama la versione della leggenda del *golem* narrata da Jacob Grimm, consente a Batō di capire che la villa di Kim è una trappola letale e che “nessuna verità potrà essere trovata all'interno di queste mura”.¹³⁷ Inoltre, il significato negativo associato con *maeth* viene annullato dall'apparizione sul pavimento della *hall* della scritta 2501, da ricordare che oltre a essere il nome in codice del Burattinaio, è anche la parola segreta che Batō e Kusanagi hanno stabilito, alla fine del primo film, per quando si incontreranno di nuovo. Questo numero è la rappresentazione simbolica della fedeltà del Maggiore nei confronti del suo *partner* cibernetico e diventa anche un rassicurante simbolo di vita in pieno contrasto con la perversione del mondo dell'antagonista.

Moreover [...] it turns out that Kusanagi's “ghost” is the very agent responsible for breaking through the firewalls which enable Kim to further his brain-hacking plan and that, having penetrated the simulation, she has employed the coded variables “*aemaeth*”, “*maeth*” e “2501” precisely to alert Batou to the villain's deceptive schemes.¹³⁸

137 CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 207.

138 CAVALLARO, *ibidem*.

La multi dimensionalità visiva del film è accompagnata da un'eccellente colonna sonora che varia dalle melodie corali e tradizionali, già usate nel primo capitolo, ai toni epici usati per la maggior parte delle scene spettacolari, fino all'*ending* intitolata "Follow Me" dal ritmo più soave, eseguita dalla cantante *jazz* Ito Kimiko (伊藤君子) e riscritta in base al secondo movimento di "Concierto de Aranjuez" di Joaquin Rodrigo.¹³⁹

Un vario numero di tipologie di bambole sono mostrate lungo l'arco della narrazione, dalle ginoidi a un gruppo di *robot* bruciati da una folla di umani assetati di vendetta, fino a Kim, un uomo che ha adottato la parvenza di un corpo cibernetico nella convinzione che ciò lo avrebbe portato a un livello di trascendentalità oltre la fragilità umana. Batō stesso diventa sempre più simile ad una bambola artificiale mano a mano che il film prosegue; tramite gli occhi di questi esseri non-umani o quasi esseri umani, Oshii trasmette una grande varietà di percezioni della specie umana, enfatizzando spesso l'insolenza e la disonestà che le bambole, inevitabilmente, avvertono nelle loro componenti organiche e ciò che viene evidenziato nelle sequenze con protagoniste le ginoidi è la drammatica quanto inarrestabile corruzione dell'innocenza. Il problema con il concetto antropomorfo ideato dagli umani e perpetuato all'infinito nella propria immagine e "hence keep temporarily at the bay their awareness of ineluctable finitude and puniness in the face of the crushing vastness of the cosmos at large is that are designed to be perfect".¹⁴⁰ Di fronte a questa immensità, nel loro ruolo di convincenti copie di un essere umano, le bambole non possono non deludere e non possono non fallire nel cercare di ottenere l'ultimo e distintivo attributo appartenente a ogni essere vivente. "We can create a perfect doll, we can never reproduce life because life is about imperfection. This movie is about our glorious failures, and it is those failures that ultimately give us our innocence".¹⁴¹

Conforme a questo argomento si potrebbe dire che il tratto che rende il personaggio di Gabriel, il bassotto, così vero e incredibilmente vivo è proprio il fatto che non sia perfetto. Come dimostra il suo essere dispettoso durante l'assenza del padrone. Anche Togusa è reso autentico dalla sua imperfezione, precisamente il suo senso di vulnerabilità. Così come Batō la cui imperfezione è espressa dai dubbi che comincia ad avere riguardo il proprio "ghost" una volta che ha appreso che le ginoidi stesse ospitano un'anima. Sorge, quindi,

139 CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 207.

140 CAVALLARO, *ibidem*.

141 CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 208.

spontanea la domanda: fino a che punto un *cyborg* differisce da una bambola? Aramaki, il capo della Sezione 9, afferma che l'umanità e l'imperfezione sono inevitabilmente intrecciate nell'affermare che la condizione umana è un perpetuo errore, che allude sia al concetto del “vagare” sia a quello dell’“errare”.

In un'intervista Oshii commenta la graduale erosione dell'integrità fisica nelle società contemporanee:

Since people are all starting to lose part of or all of their "bodies", they need to associate themselves with something else to identify themselves. It could be dogs like myself, or it could be cats or other animals. It does not need to be living things. It could be machines, cars, computers, cities, just about anything but yourself. That's how you find your lost "bodies"... people are definitely losing their human forms. Animals have always stayed the same, and continue to do so in the years to come, but humans are always changing, and they need to change, with the development of technology. However, they should not fear the change or evolution, but rather accept it and learn to live with it... This movie is about me and my doge.¹⁴²

Oshii per spiegare il diverso atteggiamento che i giapponesi hanno nei confronti delle bambole, ha usato come metro di paragone *Toy Story* (id., 1995), un altro film in cui le bambole hanno un ruolo importante:

In *Toy Story* the dolls are just objects that humans bring to life, for their own amusement. The Japanese have a different view: they think that dolls have a spirit. That's why when they no longer have any use for a doll they just don't throw it away in the trash. They would be afraid to do that; the doll might put a curse on them. So they take the doll to a priest, who performs a ceremony [kuyo] to appease its spirit. I believe that myself, that dolls have a spirit. They're not just objects to have fun with... but that has nothing to do with a specific religion. Children have similar feelings about dolls- if they love a doll enough, they feel that it's alive. That feeling is universal. It's not something they're taught – they just feel it somehow.¹⁴³

Ogni bambola è ben rappresentata e la loro caratterizzazione è basata su di una precisa ricerca che il regista ha compiuto in parte visitando diversi musei di bambole sia in Giappone che in Occidente. Una bambola creata dallo scultore Yotsuya Simon (四谷シモ

142 CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 209.

143 CAVALLARO, *ibidem*.

ノ—),¹⁴⁴ in mostra in un museo di Sapporo, ha fornito l'ispirazione per la caratterizzazione di Kim, mentre la villa è basata sulla casa delle bambole e sul gigante *music box* nella città termale di Atami. In particolare il lavoro dell'artista surrealista Hans Bellmer ha influenzato la realizzazione delle bambole di *Innocence*.

A Berlino, Oshii ha avuto l'opportunità di studiare le bambole che si dice abbiano formato l'immaginazione di Bellmer, mentre al museo “La Specola” di Firenze, ha visto dei modelli anatomici di cera creati da corpi veri.¹⁴⁵ Questo studio approfondito delle bambole, ha permesso al regista di ricorrere spesso all'ambiguità a cui le *ningyō* si prestano. Oshii in diverse interviste ha dichiarato, infatti, l'importanza del concetto di *bukimina* (不気味な), letteralmente “sinistro, lugubre”.¹⁴⁶ Affianco alle bambole, le altre categorie di innocenti sono i bambini e i cani: precisamente, bambini come la figlia di Togusa e cani come il bassotto di Batō, che rappresentano l'unico legame del *cyborg* con la propria innocenza ancestrale e la prova principale per il costante valore dei concetti di gioia e felicità nell'intero film.

La modalità anti-etica, dove l'etica è coinvolta, trova la sua più cruda incarnazione nel personaggio di Kim, che sembra vivere unicamente per se stesso e il proprio beneficio. L'isolamento e la riluttanza dell'antagonista a interagire con qualsiasi forma di vita è anche incorporata nel vero nome della sua ditta, “Locus Solus” che è la traduzione letterale in latino della frase “luogo isolato”. Inoltre, Oshii ha avanzato l'immagine dello specchio come un simbolo dell'egocentrismo e di egoismo e di conseguenza riempie la villa di Kim con una vasta gamma di superfici riflettenti. L'ostile atmosfera di freddo e intaccabile egoismo che circonda l'esistenza dell'antagonista si estende anche all'abbigliamento degli abitanti della città: un monaco smascherato è visibile a un certo punto in mezzo alla folla partecipante alla splendida parata del festival, ma la maggior parte dei presenti, inclusi i bambini, si nasconde dietro le maschere al fine di nascondere il loro vero – e sicuramente corrotto – aspetto dallo sguardo indagatore di Batō e Togusa (fig. 32).¹⁴⁷

Si potrebbe avere l'impressione che alle volte queste persone così superficiali e indifferenti siano diventate quello che in realtà nascondono che non è comunque la loro vera

144 Visitare <http://www.simon-yotsuya.net/> 22-02-2017.

145 CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 210.

146 Steven T. BROWN, “Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*”, Frenchy Lunning (a cura di), in *Mechademia – Limits of the Human*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2008, p. 222.

147 CAVALLARO, *The Cinema of...*, cit., p. 211.

individualità, ma il fatto che non possiedono più da molto tempo qualcosa di simile a un'identità personale. Curiosamente, quando le ginoidi commettono suicidio, le loro facce esplodono come una maschera che si sgretola – un'immagine che potrebbe essere interpretata come il loro agonizzante recupero di un atavico stato di innocenza.



Figura 32

□ CAPITOLO IV – DIVINITÀ 神

1. AKIRA (1988)

Akira (id.) è il lungometraggio animato tratto dall'omonimo *manga* disegnato da Ōtomo Katsuhiro. Per realizzarlo furono unite dieci delle maggiori case di produzione cinematografica giapponesi nella AKIRA Commitee, arrivando a spendere un miliardo e cento milioni di yen. Furono impiegati migliaia di animatori, sei studi animati per il lavoro ai fondali e innovazioni tecnologiche, come l'uso intensivo di *computer grafica* e il *pre-recording*, ossia la registrazione delle battute di doppiaggio¹⁴⁸ precedenti ai disegni, in modo da adattare, successivamente, il labiale alle battute. Uscito nelle sale nel 1988, poiché il *manga* era ancora in corso di realizzazione, il film racconta le vicende presenti fino al volume quattro a cui sono state apportate delle modifiche.¹⁴⁹

Quando il film fece la sua comparsa, il Giappone era al culmine del suo riconoscimento e della sua influenza a livello internazionale. Un periodo in cui molte nazioni si sentivano minacciate da uno Stato sempre più potente. Il protagonista della storia con la sua trasformazione non è altro che una metafora del Giappone e della sua stessa ambivalenza riguardo alla sua nuova identità, che da una parte viene glorificata e dall'altra temuta.¹⁵⁰ Inoltre, *Akira* dà corpo a una delle paure del periodo: la perdita del controllo su ciò che si è creato.

Il film divenne ben presto un *cult* presso il giovane pubblico, grazie a una serie di elementi come ambientazione post-apocalittica, elementi *hi-tech*, storia accattivante, personaggi bizzarri, che lo annoverano nel genere della *science-fiction*, divenendo un *kolossal* di animazione, fonte di ispirazione per i futuri animatori.¹⁵¹

TRAMA

Tokyo, 16 luglio 1988. Un'enorme esplosione causa la distruzione della città.

Neo Tokyo, 2019, 31 anni dopo la fine della III Guerra Mondiale. La città è stata

148 Consultare il glossario in appendice.

149 Jacopo MISTÈ, *Akira*, in "Anime Asteroid", 2013, <http://anime-asteroid.blogspot.it/2013/05/recensione-akira.html>, 22-02-2017.

150 NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 40.

151 Janet MASLIN, *Akira (1988) Review/Film; A Tokyo of the Future In Vibrant Animation*, in "The New York Times", <https://web.archive.org/web/20131219174613/http://www.nytimes.com/movie/review?res=9C0CE1DF113CF93AA25753C1A966958260>, 22-02-2017.

completamente ricostruita sulla Baia di Tokyo, sembra più prospera di prima, nonostante questa apparenza ci sono ancora problemi e molti quartieri malfamati.

I protagonisti della storia fanno parte di un gruppo di teppisti alla guida di spettacolari motociclette. Kaneda, il *leader*, ne possiede una completamente personalizzata: rosso fuoco, dal *design* aerodinamico e fornita di un pannello iper-tecnologico. La moto è fonte di desiderio e di invidia per il più piccolo della comitiva: Tetsuo. Le vite di questi ragazzi si svolgono in maniera non del tutto ordinaria: di giorno, frequentano una scuola per ragazzi problematici e di sera, sfrecciano lungo le strade della capitale, sfidandosi con altre *gang* di motociclisti.

Durante una di queste sfide, Tetsuo, nell'inseguire uno dei membri della banda avversaria, si scontra con uno strano essere: ha l'aspetto di un bambino, tuttavia, i capelli sono bianchi e la pelle grigiastra.



Figura 33

Questa creatura era in fuga dall'esercito e dalla sezione

scientifico del governo, che in breve tempo lo rintraccia e lo recupera, prendendo in custodia anche Tetsuo, privo di sensi a causa dell'attacco della creatura. Il resto del gruppo capitanato da Kaneda assiste, impotente, alla scena.

Tetsuo viene, poi, sottoposto a una serie di controlli per verificare se in lui siano stati risvegliati i poteri di "Akira", che il governo mirerebbe a studiare e a controllare. Il ragazzo, riuscito a scappare dal laboratorio, prova a fuggire dalla città, rubando la moto di Kaneda. Tuttavia, viene immediatamente fermato da la *gang* dei Clown, con i quali si scontra, supportato in seguito dai suoi compagni e da Kaneda stesso. Poco dopo la fine del pestaggio, Tetsuo comincia ad avere delle forti emicranie e delle allucinazioni, durante le quali sente spesso pronunciare il nome "Akira". Di nuovo, l'esercito recupera il ragazzo, riportandolo al laboratorio. Nel mentre un gruppo di ribelli, guidati da un uomo di nome Ryu, sta cercando di impedire al governo di proseguire le sue sperimentazioni sul progetto "Akira". Kaneda, per seguire una ragazza facente parte del gruppo di nome Kei, finisce per

entrare a far parte dei ribelli, che progettano di irrompere nel laboratorio e prendere sotto custodia Tetsuo.

Durante la decenza, Tetsuo risveglia in sé dei poteri che gli consentono di riuscire nuovamente a scappare, uccidendo chiunque incroci sulla propria strada. Tetsuo vuole trovare “Akira” e capire chi egli sia e alla fine raggiunge la vecchia Tokyo, trovando un *caveau* con dentro quello che ne è rimasto.

Si scopre che Akira era un essere umano in possesso di enormi poteri, su cui il governo ha eseguito degli esperimenti. Tre bambini, Takashi, Kiyoko e Masaru, sono stati scelti come primi esperimenti compiuti dal governo, per cercare di sfruttare le potenzialità di Akira e creare delle armi umane. Tuttavia, non essendo in grado di controllare l'enorme quantità di energia del ragazzo, il governo decise di eliminarlo, causando l'enorme esplosione che distrusse Tokyo trentuno anni prima. Di Akira sono rimaste solamente delle cellule, conservate a una temperatura di 0,0005 gradi Kelvin, all'interno del *caveau*.

Tetsuo, completamente impazzito, vuole ora sbarazzarsi di tutti coloro che lo hanno sempre considerato un essere debole e inferiore, primo fra tutti Kaneda. Segue una lotta, durante la quale perde il controllo del proprio corpo che subisce una serie di trasformazioni, le quali lo fanno mutare in un'enorme creatura che assorbe tutto quello che tocca. In tutto questo, Akira riesce a ricomporsi e ciò libera una grande quantità di energia che dà inizio all'Apocalisse. Kaneda, per salvare Tetsuo, viene infine assorbito da questo, che a sua volta viene risucchiato da Akira. A questo punto, i tre bambini ESP decidono di sacrificarsi, fermando così l'imminente catastrofe.

ANALISI

Akira è un'opera che esplora gli aspetti più oscuri del cuore umano, di come questo possa mutare pur di liberarsi da un senso di sottomissione e inferiorità, per ottenere sempre più potere.

Nell'arco del film diversi personaggi perseguono i loro scopi personali, che sono comunque legati a poteri cosmici e sociali, in un modo o nell'altro. Kaneda, tuttavia, rappresenta un'eccezione: lui segue unicamente il suo istinto e gioca un ruolo catalitico in diverse occasioni.¹⁵²

152BOLTON, CSICSBERRY-RONAY JR, TATSUMI (a cura di), *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. 161.

Così come *Tetsuo: The Iron Man*, *Akira* è stato identificato come un “body horror”, definito da Kelly Hurley come:

“Body Horror” [is] a hybrid genre that recombines the narrative and cinematic conventions of the science fiction, horror, and suspense film in order to stage a spectacle of the human body defamiliarized, rendered other. Body horror seeks to inspire revulsion – and in its own way pleasure – through representations of quasi-human figures, whose effect/affect is produced by their abjection, their ambiguation, their impossible embodiment of multiple, incompatible forms.¹⁵³

Il tema principale è la trasformazione, sia essa fisica, come quella di Tetsuo, o sociale. Nella prima possiamo analizzare il film su due livelli: come una nuova espressione di una ricerca di identità da parte di una gioventù alienata e come una meditazione *cyberpunk* sull'Apocalisse. Peter Boss parla di un'apocalisse personale, “the sense of disaster being visited at the level of the body itself”.¹⁵⁴

La metamorfosi di Tetsuo ha un valore sia letterale che simbolico: da un comune essere umano a una creatura mostruosa, per poi divenire la forza creatrice di un nuovo universo. In poche parole, egli passa dall'impotenza al potere totale. I poteri che Tetsuo sviluppa potrebbero essere interpretati come il suo passaggio all'età adulta, in particolare alla fine del film dove è identificato con la lingua piuttosto che con l'immagine, come a suggerire il suo ingresso in un ordine simbolico. Tuttavia, il rapido cambiamento non gli consente di svilupparsi completamente come “adulto”, ampiamente dimostrato dall'arroganza e dall'abuso di potere.¹⁵⁵ Tetsuo diventa indipendente, seppur per un lasso di tempo relativamente breve. I poteri gli consentono di vendicarsi di una società che lo ha sempre emarginato. L'odio del ragazzo, però, è canalizzato soprattutto su Kaneda; grazie a un *flashback*, Ōtomo mostra il passato dei due personaggi. Quando Tetsuo giunge nell'orfanotrofio, l'unico a mostrare interesse nei suoi confronti fu proprio Kaneda, che lo prese sotto la propria ala protettrice. Crescendo, Kaneda ha continuato a trattare Tetsuo come un fratello minore e questo ha fatto sì che il ragazzo sviluppasse un certo odio nei suoi confronti, cercando di dimostrare in tutti i modi di non essere inferiore a nessuno. È per questo che non appena sviluppa i poteri non esita a usarli contro l'amico di infanzia e la

153Citata in NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 43.

154Citato in NAPIER, *ibidem*.

155NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 44.

sua *gang*, che lo hanno sempre maltrattato e deriso. Questo atteggiamento, però, lo allontana da quei pochi amici che aveva, rendendolo completamente solo.

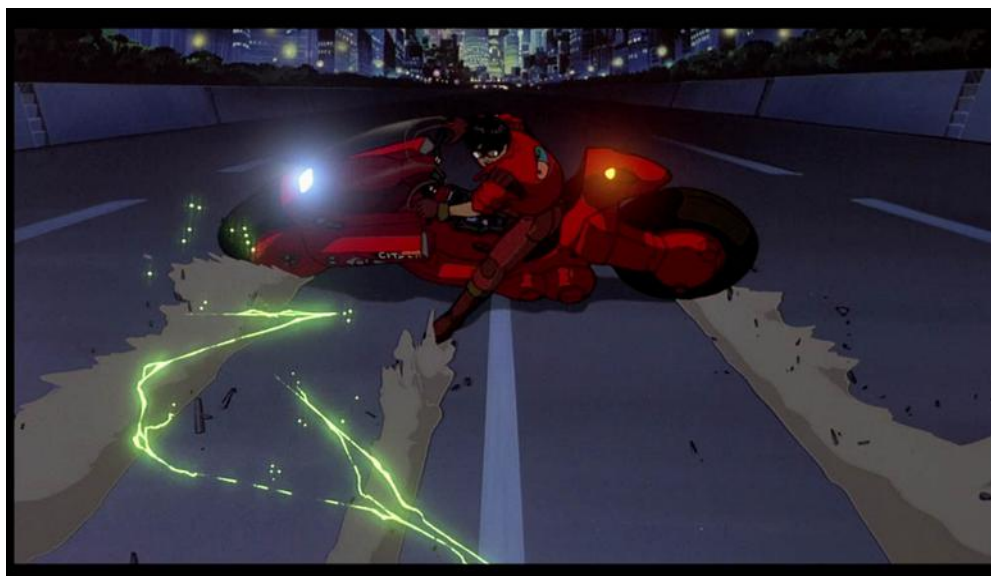


Figura 34: La moto di Kaneda.

La trasformazione di tipo sociale è operata da tutti i personaggi, che siano adolescenti o adulti, poiché sono in continua lotta contro una società opprimente e autoritaria, che desiderano cambiare.

Kaneda e Tetsuo fanno parte di un gruppo di giovani teppisti, quindi uno degli ultimi gradini nella scala sociale, nonché i più marginalizzati. Più precisamente la *gang* capitanata da Kaneda è ispirata ai *bōsōzoku* (暴走族), letteralmente “tribù della velocità sfrenata”, un fenomeno sociale che ha interessato il Giappone fra gli anni Ottanta e gli anni Novanta. I *bōsōzoku* sono gruppi di ragazzi di età compresa fra i 16 e i 20 anni, che di notte scorrazzano in sella a delle moto – pesantemente modificate – per le vie della città con l'unico scopo di provocare disturbi di vario genere, come suonare il *clacson*, zigzagare nel traffico, oppure compiere azioni più violente: il danneggiamento di autovetture e l'aggressione con qualsiasi tipo di arma, dalla mazza da *baseball* alla spranga di ferro. Far parte di queste tribù era un modo per ribellarsi e denunciare il proprio disagio sociale.¹⁵⁶

Anche Kiyoko, Takashi e Masaru, i tre bambini con poteri psichici, non hanno un loro

¹⁵⁶Cristiano SURIANI, *Bosozoku, la gioventù ribelle*, in “Tuttogiappone – il Giappone di ieri, di oggi e di domani”, <http://www.tuttogiappone.eu/bosozoku-la-gioventu-ribelle/>, 22-02-2017.

posto nel mondo al di fuori del laboratorio del governo: dipendono da alcuni farmaci, i loro poteri sono considerati una minaccia dalle persone comuni e il loro aspetto è troppo singolare per potersi integrare nella massa. Kei e il gruppo di ribelli sono nella lista dei ricercati dalla polizia e, spesso, compiono attività molto pericolose pur di riuscire a sovvertire il governo. Anche il Colonnello nel corso del film diviene un *outsider* poiché è l'unico a comprendere il pericolo di Akira.

Tutti loro hanno delle potenzialità per poter cambiare lo stato attuale delle cose e per questo ognuno cerca con i propri mezzi di ribellarsi contro la società che li marginalizza.¹⁵⁷

Nella seguente tabella vengono mostrati i contrasti esistenti fra gli “Emarginati” e i “Dominatori”:

Emarginati	Dominatori
Tetsuo	Kaneda
Kaneda e i suoi amici	Scuola, “esercito”, il Colonnello, adulti
I bambini ESP	Adulti (Tetsuo incluso)
Il Colonnello	Politici e società corrotta
Kei, Ryu, ribelli	Governo, esercito
Akira (sottosuolo)	Neo Tokyo
Umanità	Ordine e controllo (scienza e tecnologia)

Tabella 1

Nella colonna di sinistra sono elencati coloro che sono vicini a una fonte di “potere”, ma sono bloccati poiché non ne hanno un pieno controllo. Molte scene possono essere considerate come manifestazioni del potere, seppur la sua natura rimanere più o meno enigmatica durante la storia, costituita da un tessuto piuttosto complesso. Ciò lo dimostra il fatto che molti dei personaggi sono presenti in entrambe le colonne, poiché a seconda del punto di vista, la situazione può mutare.¹⁵⁸ La tensione tra i due concetti di “potere” e “controllo” è profondamente radicata nello sviluppo adolescenziale. Infatti, l'antierismo di Tetsuo non è altro che espressione della ribellione puerile contro un mondo malvagio governato dal potere.

I mezzi con cui Kaneda e gli altri lottano contro la società possono essere definiti “veicoli

¹⁵⁷BOLTON, CSICSBERRY-RONAY JR, TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. 162.

¹⁵⁸BOLTON, CSICSBERRY-RONAY JR, TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. 163.

di cambiamento” e sono le corse sconsiderate sulle moto, i poteri paranormali, la religione, il terrorismo, la scienza e persino il processo evolutivo.¹⁵⁹ Questi possono anche diventare uno strumento per esercitare dominio e controllo, ad esempio le motociclette hanno il potere di liberare i giovani teppisti dai soprusi degli adulti, ma allo stesso tempo diventano una minaccia per gli altri automobilisti. Così come la scienza potrebbe liberare l'umanità dal controllo imposto dal potere sociale, ma viene dipinta come una forza oppressiva e reazionaria.



Figura 35: Takashi, Kiyoko, Masaru.

Inoltre, i “veicoli di cambiamento” non sono dei semplici strumenti passivi nelle mani degli *outsider*, ma sono in grado di guidare le loro azioni, che diventano nient'altro che una manifestazione del potere della vita. Infatti, gli *outsider*, i loro veicoli e la manifestazione di un indomabile potere sono inseparabili l'uno dall'altro, dominando insieme lo schermo. Verso la fine del film, quando ormai Tetsuo non è più in grado di controllare il potere e finisce per assorbire Kaneda, a fermare l'imminente Apocalisse, inaspettatamente, è proprio Akira che, aiutato anche dai tre bambini ESP, riesce a recuperare la propria forma umana. Si assiste alla nascita di un nuovo mondo in cui Akira e gli altri sono presenti, seppur non in modo tangibile. Ci viene fatto capire che ciò che erano, è diventato parte dei sopravvissuti, come Kaneda, che quando era stato assorbito da Tetsuo, ha potuto vedere i

159BOLTON, CSICSBERRY-RONAY JR, TATSUMI, *Robot Ghosts Wired Dreams...*, cit., p. 164.

ricordi dell'amico, così come quelli di Akira e dei bambini, finendo per renderli propri.¹⁶⁰ Inoltre, il film critica anche l'“ipocrisia della fede ‘di comodo’, cioè della tendenza dell'uomo nel momento in cui è sull'orlo del baratro a vendersi a qualsiasi religione gli prometta qualcosa di buono”.¹⁶¹ Nel *manga* compare il personaggio di Lady Miyako, che tuttavia nella trasposizione animata ha un ruolo del tutto marginale. Nella versione cartacea, Lady Miyako è uno degli esperimenti sui poteri ESP condotti dal governo, fondatrice di un tempio in cui accoglie e allena bambini e seguaci verso un imminente confronto con un potere più grande, e più volte avrà un ruolo fondamentale nella storia, nel film, invece, viene mostrata come una fanatica predicatrice di strada. Quindi quando Tetsuo arriva, molti credono erroneamente che egli sia Akira, la figura Messianica del lungometraggio.



Figura 36: La scritta recita “Daikaku Akira” e significa “Akira l'illuminato”.

160BOLTON, CSICSBERY-RONAY JR, TATSUMI, *ibidem*.

161Roberto FURLANI, *Akira*, in “Terre di confine magazine”, <http://www.terrediconfine.eu/akira/>, 22-02-17.

2. METROPOLIS (2001)

Nei capitoli precedenti, si è trattato di come fosse il metallo o la tecnologia ad assorbire l'essere umano, mentre in questa trasposizione animata del *manga* di Tezuka Osamu sarà l'emblema dello sviluppo tecnologico, ossia la metropoli, a dominare la narrazione e a risucchiare i propri abitanti. La regia è a cura di Rintarō, pseudonimo di Hayashi Shigeyuki (林政行), collaboratore di Tezuka per la realizzazione dell'*anime Astro Boy* del 1963.¹⁶² Rintarō è noto soprattutto per la serie di episodi dedicati al *manga* di Matsumoto Leiji (松本零士), *Espresso della Galassia 999* (銀河鉄道999, *Ginga tetsudō 999*).¹⁶³ Ōtomo si occupa, invece, della sceneggiatura, apportando delle modifiche alla storia originale che verranno meglio analizzate successivamente. Entrambi hanno già realizzato altre opere inerenti alla dittatura della tecnologia nell'opera *omnibus Manie Manie: i racconti del labirinto* (Manie-Manie 迷宮物語, *Manie Manie – Meikyū monogatari*), come il cortometraggio *L'ordine è di fermare i lavori* (工事中止命令, *Kōji chūshi meirei*) del 1987 diretto da Ōtomo che tratta di un *golpe* compiuto da dei *robot*, mentre Rintarō ha realizzato *Labirinto*Labirinti* (ラビリンス*ラビリントス, *Rabirisu*Rabirintosu*).¹⁶⁴

CHI SONO IO?

L'intera città futuristica e labirintica di Metropolis è in festa per l'inaugurazione dell'ultimo ed enorme edificio: la Ziggurat. Durante i festeggiamenti, un *robot* della Zona 1, riuscito ad arrivare in superficie, viene fermato dai Marduk, un corpo speciale di sicurezza, il cui compito è quello di impedire ai *robot* di creare confusione nella metropoli, guidato da Rock, figlio adottivo del Duca Red, uno degli uomini più influenti della città e il finanziatore della costruzione della Ziggurat. Nel frattempo, l'investigatore giapponese Ban Shunsaku, accompagnato dal nipote Ken'ichi, si rivolge al distretto di polizia locale per richiedere un supporto per la ricerca del Dottor Laughton, accusato di aver violato i diritti

¹⁶²Maria Roberta NOVIELLI, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio Editori, 2015, pp. 109-110.

¹⁶³Noto in Italia come *Galaxy Express 999*.

¹⁶⁴NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 208.

civili. Affiancati da un *robot*, soprannominato poi Pero, Shunsaku e Ken'ichi si aggirano per la città, venendo a conoscenza delle leggi che la governano. Questa è suddivisa in zone ben distinte e il muoversi da un'area all'altra è severamente vigilato: se un essere umano o un *robot* irregolari vengono scoperti, sono immediatamente fermati.

Nella Zona 1 si trova il laboratorio dove si è rifugiato il Dottor Laughton, incaricato dal Duca Red di costruire un *robot* dalle sembianze della defunta figlia, Tima. L'intento del Duca è quello di porre la ginoide sul trono in cima alla Ziggurat, in modo che possa assumere il potere. Rock, pedinando il padre, viene a scoprire dell'esistenza del *robot* e prova a distruggerlo. Riuscita a scappare, Tima incontra Ken'ichi, ma a causa delle esplosioni che devastano il laboratorio, i due precipitano, arrivando nella Zona 3, riservata allo smaltimento dei rifiuti. Qui vengono soccorsi dal *robot* spazzino, Albert II, che Ken'ichi soprannomina Fifi.

Il Duca Red, inoltre, sta lavorando a un'arma di distruzione del sole, la quale può influenzare il comportamento degli androidi, facendoli impazzire. Il presidente Boone e i suoi accoliti venuti a conoscenza dell'arma, per entrarne in possesso, decidono di accusare il Duca Red di tradimento, fomentando il sentimento di malcontento degli abitanti della Zona 1.

Rock, non ritrovando i resti dello scheletro robotico di Tima, esplora i livelli inferiori alla Zona 1 per rintracciarla, finché incontra Ken'ichi, Tima e Fifi, cominciando a sparare contro di loro. Ha inizio una fuga che finisce in modo tragico: Fifi si sacrifica per consentire ai due ragazzi di poter raggiungere la Zona 1, dove trovano un momentaneo rifugio presso il gruppo di ribelli capitanato da Atlas. Nel frattempo, Shunsaku e Pero sulle tracce di Ken'ichi, vengono a conoscenza che gli umani della Zona 1 stanno organizzando un colpo di Stato.

Durante la celebrazione dell'inaugurazione della Ziggurat, ha inizio la rivolta che viene sedata dalle forze militari, alleate ora con il Duca, che instaura una corte marziale. Ai piedi di un edificio, Ken'ichi non solo si ricongiunge con lo zio, ma ritrova anche Rock che cerca in tutti modi di farsi consegnare Tima. Sul luogo sopraggiunge anche il Duca Red che ritrovata la figlia, la riconduce con sé a casa. Rock, diseredato dal padre adottivo, corrompendo poi la dama di compagnia di Tima, riesce a incontrarla, rivelandole che lei è un *robot*. Rapitala, la porta con sé nella Zona 1 con l'intento di distruggerla, ma viene fermato da Shunsaku. Grazie, poi, alla capacità della ragazza di connettersi alla rete,

riescono a rintracciare Ken'ichi, ma vengono raggiunti dai Marduk che li conducono alla Torre, dove è tenuto prigioniero il ragazzo.

Venuta a sapere di essere solamente un *robot* creato per dominare il mondo, Tima impazzisce e sedendosi sul trono, causa la ribellione di tutte le macchine. Ken'ichi libera la ragazza dai cavi che la legano al trono, ma questa non è più in grado di riconoscerlo e lo attacca e durante il combattimento Tima rischia di cadere nel vuoto. Il ragazzo cerca di aiutarla e in quel frangente, lei ritorna “umana”, ricordandosi di lui. Nonostante Ken'ichi provi in tutti i modi di salvarla, alla fine Tima scivola dalle sue mani, cadendo nel vuoto, lasciandolo con una domanda: “Chi sono io?”.

Alla fine dei titoli di coda viene mostrata una fotografia che ritrae un negozio chiamato “Ken'ichi&Tima”, a testimoniare che il ragazzo è riuscito a ritrovare Tima.

ANALISI

Metropolis in comune con il film di Fritz Lang del 1927 ha molti più elementi rispetto al *manga* di Tezuka Osamu. Ciononostante, nel film tedesco Fredersen incarica l'inventore Rotwang di creare un *robot* a immagine di Maria, una donna che predica la pace futura e la fine delle iniquità fra ricchi e poveri, con lo scopo di controllare i malumori degli operai attraverso la predicazione di una Falsa Maria, impersonificazione della donna-macchina, ingannatrice e portatrice di distruzione, mentre nel film giapponese, la ginoide Tima, il cui aspetto è identico a quello della defunta figlia del Duca Red, creata per governare il mondo, è l'emblema della ragazza-macchina, pura e innocente.



Figura 37: Tima.

Tramite la sceneggiatura curata da Ōtomo Katsuhiro, regista di *Akira*, liberamente ispirata dal *manga* del 1949 di Tezuka Osamu con il medesimo nome, è costruito sulla medesima concezione di una città futuristica, i cui luoghi sono divisi in differenti zone e livelli a seconda delle loro funzioni e in base alla classe sociale a cui appartengono i suoi abitanti, come nell'adattamento cinematografico tedesco del romanzo di Thea Von Harbou: i governanti nel livello superiore, i servitori e i lavoratori nei livelli inferiori, e lo spostamento fra i vari livelli è sottoposto a severe restrizioni.¹⁶⁵

Le modifiche apportate da Ōtomo sono differenti: il Duca Red ha un figlio, un trovatello di nome Rock che adottò quando era solamente un bambino dopo l'ultima guerra e che ora serve il suo benefattore come capo di un gruppo di *vigilantes* noti come Marduk, mentre la figlia è morta. Lo scienziato pazzo del film, il Dottor Laughton, ha avuto carta bianca per creare una sua sostituta robotica (Tima), per porla in cima alla Ziggurat costruita dal Duca per governare il mondo. Ciò che è comparabile all'amicizia fra Ken'ichi e il *robot* Michi nel *manga*, diventa una relazione più profonda tra il nipote del *detective* e Tima. Inoltre, la



Figura 38: Duca Red e Rock.

trama secondaria del *manga* incentrata su Fifi e Shunsaku è stata riscritta per fare in modo che siano Ken'ichi e Tima a incontrare il *robot*, il cui sacrificio sarà comunque di fondamentale importanza, come nella versione cartacea.¹⁶⁶

Il colpo di scena vero e proprio, però, consiste nel

fatto che il pubblico si ritrova a simpatizzare più per i *robot* che per gli esseri umani, questo perché la sceneggiatura di Ōtomo ambienta la storia in un futuro lontano e, dal momento che è una versione animata piuttosto che un *live-action*, crea un mondo fantastico dove l'impossibile non sembra solamente possibile, ma persino plausibile. Per di più, il pubblico

¹⁶⁵Jasper SHARP, *Metropolis*, in “MidnightEye. Vision of Japanese Cinema”, 2014, <http://www.midnighteye.com/reviews/metropolis/>, 22-02-2017.

¹⁶⁶Mark W. MACWILLIAMS (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, Sharpe, 2008, p. 108.

giapponese può facilmente entrare nel mondo immaginario di *Metropolis* poiché, proprio come nel *manga*, l'investigatore e il nipote sono di nazionalità giapponese con cui possono identificarsi. Come i personaggi che rimangono sorpresi da ciò che vedono durante la loro prima visita a Metropolis, così il pubblico è a sua volta meravigliato da ciò che viene mostrato sullo schermo, avvertendo anche quel sentimento di estraneità all'interno di questa città immaginaria, e insieme a loro, che sono alla ricerca del Dottor Laughton, l'*audience* esplora la città, venendo a conoscenza della sua cultura e delle sue abitudini, incontrando i suoi cittadini e sperimentando i suoi problemi.

But, all along, we are 'just visitors'. The citizens of Metropolis are not 'us' but rather 'them'; their story has its lessons for us, but these insights are delivered at a remove, unlike the unsettling realities that marked Fritz Lang's much more direct and involving version of the plot.¹⁶⁷

In questo modo diventa più facile accettare il ruolo negativo ricoperto dagli esseri umani. Ad esempio, il fatto che il Duca Red (ispirato a Fredersen) rifiuti di riconoscere Rock come proprio figlio ed erede potrebbe apparire insolito agli occhi di uno spettatore giapponese, questo perché per la cultura nipponica l'adozione è un metodo per assicurare la sopravvivenza della famiglia e, allo stesso tempo, lo spettatore trova difficile comprendere l'implicita critica rivolta al suo comportamento, dal momento che il Duca Red non vive nei giorni nostri, ma in una versione animata e ambientata in un mondo futuro.¹⁶⁸

Analizzando il carattere dei personaggi umani principali, si nota come l'imperfezione sia il tratto dominante: l'antagonista è ossessionato dal desiderio di porre un "super *robot*", creato a immagine della figlia defunta, sul "trono" in cima alla Ziggurat per governare il mondo. Rock cerca continuamente di ottenere un riconoscimento da parte del padre, compiendo anche azioni violente, per preservarne il potere. Laughton progetta di usare Tima per i propri scopi. Il presidente Boone vuole solamente ottenere maggiore potere e Skunk, il Ministro dello Stato, lo tradisce per ragioni egoistiche – chiaramente chi ricopre una posizione nell'*élite* è rappresentato come una figura negativa.

I *robot*, invece, sono trattati in modo molto diverso. Sotto la facciata luccicante della città, gli umani che vivono nella Zona 1 provano un profondo odio nei confronti degli automi,

¹⁶⁷MACWILLIAMS, *Japanese Visual Culture...*, cit., p. 109.

¹⁶⁸MACWILLIAMS, *ibidem*.

poiché è a causa della loro esistenza che hanno perso il loro lavoro, ma molti dei cittadini sono anche consapevoli dell'importanza del lavoro svolto dai *robot*, ad esempio come smaltitori di rifiuti. Dopo che il Duca Red attiva la sua arma di distruzione del sole, degli androidi rompono le fila, come impazziti, e nonostante dimostrino di provare delle emozioni, vengono trattati come macchine e violentemente fermati dai Marduk. Tuttavia, la popolazione robotica viene mostrata anche sotto una luce positiva. Ad esempio, quando Ban Shunsaku arriva dal Giappone e richiede il supporto di un *detective* locale, gli viene assegnato un *robot* specializzato, che nell'arco della narrazione dimostrerà di non essere una mera macchina, ma un essere in grado di provare empatia, come quando cerca di far ragionare Atlas sull'inutilità della rivolta violenta. Così come Fifi, il *robot* spazzino, che con i suoi istinti materni protegge Ken'ichi e Tima a tutti i costi, il che lo rende uno dei personaggi più affascinanti dell'intero film.



Figura 39: A sinistra, Fifi in compagnia di Tima e Ken'ichi. A destra, Shunsaku e Pero.

Allora, a cosa si riferisce il concetto di “anima nella macchina”? Ci si riferisce alla diversa concezione della figura del *robot* da parte della cultura occidentale e giapponese: nel film di Lang è percepita come qualcosa di pericoloso, mentre nella versione giapponese è rappresentata come una figura buona e innocente, contrariamente all'essere umano.¹⁶⁹

Inoltre, i rapporti che si intrecciano fra gli esseri umani e i *robot* vanno ben oltre a quello che Lang ha rappresentato nella sua versione. Significativo è l'amore che Ken'ichi prova nei confronti di Tima, un'amore che supera la differenza che intercorre fra lui, un essere animato, e la ragazza, un essere inanimato, infatti non esita neanche un secondo a correre

¹⁶⁹MACWILLIAMS, *Japanese Visual Culture...*, cit., p. 93.

verso il trono, nel disperato tentativo di salvare la sua amata. *I robot* nel film di Rintarō e Ōtomo non incarnano il male, semplicemente hanno assunto il controllo di fronte all'incapacità degli umani di mantenere la propria autorità, sconfitti dal loro stesso egoismo. Così come in ognuna delle due precedenti versioni, la storia riflette lo stato attuale delle cose, usando i *robot* come simbolo di un atteggiamento etico e morale. A meno che gli esseri umani (re)imparino a provare empatia nei confronti di coloro che vengono considerati inferiori (i *robot* che sono la metafora degli immigrati), i *leader* ritornino a una devozione disinteressata per il raggiungimento degli obiettivi della nazione e si prenda coscienza delle proprie responsabilità sociali verso il prossimo, saranno sempre condannati a essere sostituiti dalle proprie creazioni.¹⁷⁰

Un'altra fondamentale differenza fra questa versione di *Metropolis* e le precedenti riguarda il ruolo ricoperto dai personaggi femminili. Secondo Terrence Rafferty,¹⁷¹ nei film le storie sui fantasmi asiatici tengono a onorare gli spiriti di donne morte prematuramente. Seguendo questa opinione, la furia distruttiva di Tima potrebbe essere interpretata, in un primo momento, come l'incapacità di accettare che la sua umanità le sia stata negata, ma a una seconda lettura più attenta, la sua rabbia rappresenta lo *status* delle donne nel Giappone contemporaneo. Rintarō e Ōtomo hanno infuso il loro film con riferimenti alle problematiche dell'odierna situazione sociale, politica ed economica, come i matrimoni in tarda età, gli straordinari non retribuiti, le ingiustizie lavorative. Tima non è semplicemente la rappresentazione simbolica della passività femminile o della donna distruttiva, malvagia e ingannatrice, diventa invece l'emblema della ricerca delle donne giapponesi per la vera uguaglianza all'interno della struttura sociale.¹⁷²

Dalle precedenti versioni, i due giapponesi riprendono l'interesse per le forze distruttive della modernità, in grado di poter radere al suolo il proprio stesso emblema: la metropoli.¹⁷³

Il film di Lang riproduce le divisioni e i conflitti sociali all'interno della struttura urbana, prendendo ispirazione da Manhattan, oltre che dai lavori sulla "città del futuro" di alcuni architetti e artisti come Antonio Sant'Elia, Le Corbusier e Hugh Ferriss. Per gli architetti moderni una divisione funzionale dello spazio urbano diventò un principio chiave del

170MACWILLIAMS, *Japanese Visual Culture...*, cit., p. 110.

171Terrence RAFFERTY, "Why Asian Ghost Stories Are the Best", *New York Times*, 13, 2003.

172MACWILLIAMS, *Japanese Visual Culture...*, cit., p. 112.

173Lawrence BIRD, "States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the *Metropolis* Tales", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia – Limits of the Human*, Minneapolis, University of Minnesota, 2008, p. 128.

design e la visione utopica dei moderni progetti urbani venne realizzata tenendo conto della separazione degli spazi per il vivere, il lavoro e il rilassamento; questa suddivisione era solitamente orizzontale, ma alcuni fra i più ambiziosi progetti la applicavano verticalmente. La Nuova Torre di Babele è un grattacielo che domina la città futuristica di Lang e fornisce un'asse per una suddivisione gerarchica verticale. È il centro di controllo dell'intera metropoli, da cui si diramano le strade principali, mentre il suo meccanismo interno affonda nei livelli più bassi, dove si trovano gli appartamenti popolari sotterranei e le stanze meccaniche. La Torre di Babele del film rievoca l'omonima Torre biblica, descritta come una *ziggurat*, una specie di piramide con una scala a rampa che conduceva dalla piattaforma del tempio fino all'ultimo gradino o spiazzo, in cui sorgeva un piccolo tempio, un simulacro del dio cui era dedicato.¹⁷⁴

La Nuova Torre di Babele combina due differenti ma contraddittorie strutture architettoniche: la torre e il labirinto. Nella mitologia greca, il labirinto era stato costruito dall'architetto Dedalo per ordine del sovrano Minos, al fine di nascondere il mostruoso figlio, il Minotauro, che viveva all'interno di esso. Il labirinto rappresenta sia la perdita dell'orientamento, sia la perdita dell'identità: la sua estensione fa sorgere le domande “dove?” e “chi?”, ma offre solamente risposte criptiche. Al contrario, la torre – come un faro – è un punto di riferimento, fornendo le risposte alle domande poste dal labirinto, poiché essa rappresenta un'unica e unificante entità. Nella tradizione giudaico-cristiana, invece, la Torre di Babele rappresenta la superbia umana, il cui obiettivo era quello di arrivare al livello di Dio, rappresentando quindi un'appropriata metafora della modernità, quando l'uomo ritenendo di possedere poteri divini, mise da parte Dio e affermò che Egli fosse morto, per poi scoprire che da solo non era in grado di sostituire la divinità. I film *Metropolis* rievocano sotto questa interpretazione la Torre di Babele, ossia un'icona per l'inevitabile fallimento del progetto moderno.¹⁷⁵

L'originalità delle idee di Lang è rappresentata da un altro edificio che domina la metropoli: la Cattedrale gotica. Nei circoli di architettura e pianificazione urbana della Germania degli anni Venti, la cattedrale rappresentava il modello tedesco dei grattacieli americani. Molti credevano che un enorme e massiccio edificio al centro di ogni città fosse preferibile al modello americano, segno di una sfrenata e difficilmente dominabile crescita

¹⁷⁴Treccani. *Enciclopedia italiana*, 1937, [http://www.treccani.it/enciclopedia/ziggurat_\(Enciclopedia-Italiana\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/ziggurat_(Enciclopedia-Italiana)), 22-02-2017.

¹⁷⁵BIRD, *State of Emergency...*, cit., p. 131.

commerciale; in questo senso, la cattedrale permetteva di liberare la Germania moderna dall'influenza straniera. È significativo che nel film i cittadini brucino la Falsa Maria davanti alla cattedrale, in un tentativo di purificare il loro mondo dai pericoli dell'ibridità. Quindi, lo spostamento della tensione fra la Torre (l'unità) e il Labirinto (il disorientamento) nella Falsa Maria che agisce contro gli esseri umani, fornisce la chiave di risoluzione delle tensioni sociali della *Metropolis* di Lang. La città è sempre in conflitto con sé stessa, in un costante stato di emergenza, per via della sua natura ibrida fra torre e labirinto. La città deve impegnarsi nell'identificazione e distruzione di persone e luoghi che permettono la differenza e il sorgere dei conflitti sociali. L'intera metropoli ha la potenzialità di trasformarsi in un campo di sterminio, in un spazio chiuso dove l'altro deve essere separato ed eliminato. Nel rinnegare l'ibridità delle sue strutture, questo emblema della modernità alla fine arriva all'auto-distruzione. Nonostante ciò, un finale positivo è possibile: l'“altro” viene bruciato sotto gli occhi della gente, la città viene unificata sotto la guida di un giusto *leader* e l'Apocalisse viene evitata.

La città di Tezuka differisce completamente da quella di Lang. Dove uno sviluppa il conflitto fra la torre verticale e le spirali del labirinto, l'altro offre uno spazio urbano orizzontale, ampio e dispersivo. Disegna molti edifici e nel suo *manga* sono compresi anche torri e labirinti, ma contrariamente alla Torre o alla Cattedrale di Lang, il grattacielo del *mangaka* (漫画家) non ha un esplicito significato mitologico o iconico. Inoltre, la metropoli di Tezuka è aperta, in collegamento anche con le terre oltremare (l'investigatore Ban Shunsaku e il nipote provengono dal Giappone) e con gli altri luoghi del pianeta (gli eventi della metropoli influenzano il resto del mondo), mentre quella del regista tedesco



Figura 40: La Ziggurat e l'arma per la distruzione del sole.

rimane isolata dal resto del mondo, con l'intenzione di identificare ed espellere il diverso che si annida al suo interno.¹⁷⁶

La città di Rintarō e Ōtomo è molto più centralizzata rispetto a quella di Lang. Al centro della loro metropoli animata c'è una torre nota come Ziggurat, la cui struttura richiama sia la *ziggurat* sia la biblica Torre di Babele. Se da una parte, il film del regista tedesco rappresenta la combinazione della torre e del labirinto nelle sue principali figure architettoniche, una moderna (la Nuova Torre di Babele) e una “tradizionale” (la Cattedrale), il lungometraggio animato le fonde in un'unica struttura: la Ziggurat. Questa fusione delle strutture potrebbe essere letta come una compressione di due simboli della sovranità: il potere e la purezza. Il film inizia con il Duca Red sulla cima della Ziggurat che annuncia l'ascesa della sua nazione ai cieli. Il discorso è pronunciato in un modo che celebra l'orgoglio nazionale, proprio come facevano con i discorsi pubblici durante il periodo bellico, enfatizzando un'identità condivisa: utilizzando un passionale “noi” e “voi” (我々は, *ware ware wa*, 我, *waga*), e il termine 国家 (*kokka*) per “nazione”, derivante dai caratteri cinesi per “paese” e “casa”. Quindi, la Ziggurat raffigura sia la sovranità che l'identità, in una sorta di Torre del Sole.¹⁷⁷

Per questo è qui, al centro della metropoli, che Rintarō e Ōtomo piazzano la super arma per la distruzione del sole, ripresa dal *manga* di Tezuka. La scelta dei due autori ha un significato veramente differente da quello di Tezuka, che ha piazzato l'arma a una grande distanza dalla sua città, in modo da uguagliare la stessa distanza del sole e sottolinearne la sua ambiguità come fonte di potere e autorità. Mentre il *mangaka* ha messo il sole in una posizione limitrofa (nel fumetto compare solamente dalla ventiduesima pagina), la versione animata di *Metropolis* la ripone al centro della città tramite l'arma creata per attaccarlo.¹⁷⁸

Un edificio a Tokyo assomiglia alla Ziggurat, uno dei più noti in Giappone: il Quartiere del Governo Metropolitano di Tokyo, o il Tokyo City Hall, progettato da Tange Kenzō (丹下健三) e completato nel 1991. Questo complesso è stato concepito come il centro del potere e della tecnocrazia ed è stato realizzato per evocare l'imponente autorevolezza delle architetture tradizionali – castelli ed edifici del periodo Edo (1603-1868) – e il *pattern* simil lattice del circuito elettronico. Il più grande edificio, il City Hall Tower 1, è stato

176BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 134.

177BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 138.

178BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 140.

immediatamente notato – e criticato – per l'assomiglianza alla Cattedrale Notre Dame de Paris. Quindi, in una struttura che può essere considerata una parodia, troviamo una fusione letterale della Torre e della Cattedrale. Durante la realizzazione di *Metropolis* questo edificio era occupato dal governo di Ishihara Shintarō (石原慎太郎), che è stato criticato per il suo nazionalismo estremo e per alcune affermazioni considerate da molti razziste e sessiste.¹⁷⁹ Ishihara è visto come un revisionista della storia, come dimostra un discorso in cui il politico richiamava l'esercito giapponese a prepararsi a placare i tumulti dei residenti stranieri in Giappone. Gli stranieri a cui si riferiva Ishihara, occupano una nicchia economica che li rende simili ai *robot* di *Metropolis*: fondamentalmente sono lavoratori che a malapena esistono socialmente e politicamente e la cui esistenza provoca risentimento e paura. È in risposta alla loro presenza che l'ala destra dei primi anni del 2000 ha cercato di rispondere alla domanda sull'identità giapponese: “Who are we Japanese? We are not this Asian foreigners. We are we”.¹⁸⁰ Questo concetto di identità nazionale potrebbe essere stato considerato per la trasformazione della Ziggurat in un emblema del sole giapponese, rappresentato bizzarramente in una cattedrale come quella di Rintarō e di Lang.¹⁸¹

La relazione di Tokyo con l'identità nazionale è complessa; infatti, fra i motivi che hanno spinto il governo a finanziare la costruzione di una *hall* così solenne, c'era la necessità di sottolineare l'autonomia della capitale nei confronti del governo. Tokyo è profondamente collegata con gli altri Paesi, per cui compie anche numerose ricerche, è una metropoli che gli economisti e i sociologi definiscono come “città globale”. Come altre città globali, Tokyo è un nodo cruciale nel flusso internazionale di capitali, informazioni e tecnologia che collega vari Paesi minori, generando una crisi per quanto concerne l'identità nazionale che diventa un problema in una situazione simile.

And so we long for a time when we were whole, our bodies intact; or a time when we were part of one body, one folk. Leaders like Ishihara Shintarō appeal to precisely this longing. Yet their rhetoric disguises the fact that they – and we – depend on those lives that are reduced to a subhuman condition by the exercise of our power. These are the millions of people, sometimes entire populaces, we employ or enslave daily to die for us: foreign guest workers, occupants of

179Famoso scrittore, i cui romanzi sono stati spesso trasposti in film, noti come *taiyōzoku eiga* (film sulla “truppa del sole”); il più famoso di questi film è *Fruito Pazzo* (*Kurutta kajitsu*, 1956, conosciuto in Italia come *La stagione del sole*). Alla fine degli anni '60, intraprese la carriera politica, venendo eletto nel 1999 Primo Ministro.

180BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 143.

181BIRD, *ibidem*.

refugee camps, captive of all kinds.¹⁸²

Metropolis ha anche un labirinto sotterraneo che ricorda quello del film di Lang, oltre che a essere suddivisa in una zona superiore e in una inferiore. Questa zona è dove vivono molti abitanti che sono stati allontanati dal livello superiore: esseri umani disoccupati o impoveriti e *robot*. Contrariamente, però, all'austera architettura dell'*underground* di Lang, il mondo sotterraneo della versione animata è colorato, ciò riprende la fusione e compressione delle architetture nella Ziggurat, con un'imposizione caotica e caleidoscopica di elementi che rifiutano di formare un unico spazio.

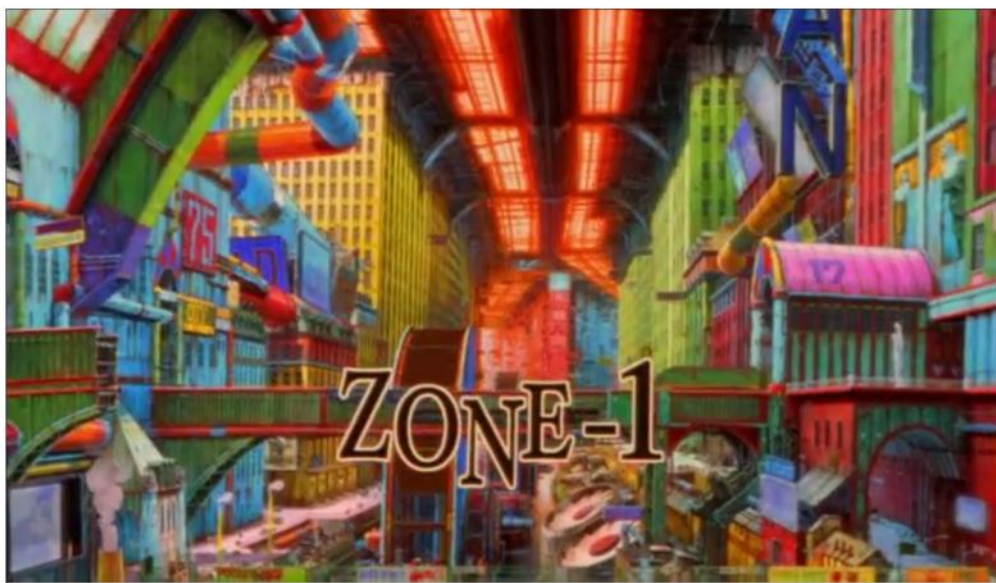


Figura 41

Paradossalmente, l'*underground* è severamente vigilato, seppur la legge non venga applicata. Ciò è quello che Giorgio Agamben chiama “spazi dell'eccezione”, ossia la legge crea delle zone dove questa non può essere applicata. Il sottosuolo è legalmente irregolare. Il risultato è un continuo stato di emergenza. Coloro che abitano queste zone sono privi di vita, soggetti all'autorità che legalmente li pone all'infuori della legge, che in questo caso è rappresentata dall'autorevolezza architettonica della Ziggurat.¹⁸³

Il *robot* Tima emerge da questo labirinto, proprio come fa la Falsa Maria; solamente che mentre questa incarna l'estraneo nascosto dentro l'individuo, la parte negativa che deve

¹⁸²BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 144.

¹⁸³Citato in BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 141.

essere sradicata, Tima è senza dubbio una figura ibrida. Inoltre, mentre nel *manga* Michi può cambiare sesso, qui è resa come un *robot* femminile, ibrida come il/la protagonista del fumetto di Tezuka, che rimane in bilico fra l'inorganico e l'organico, il vero e il falso, il buono e il malvagio. Inoltre, sembra incapace di comprendere la propria identità. Tima è stata creata come pezzo finale dell'arma di distruzione del sole, destinata a salire sul trono posto in cima alla Ziggurat per governare il mondo. Quindi, ciò che emerge dal labirinto, l'*outsider*, viene scelto per governare. L'eccezione diventa la regola.¹⁸⁴

Mantenendo il principio del doppio delle altre due versioni, questa *Metropolis* ci dà non una, ma ben due ribellioni. La prima, da parte degli esseri umani, che falliscono nel loro tentativo di insurrezione. L'obiettivo dei ribelli era la destituzione del Duca Red e un ripristino della città allo stato originario senza la presenza dei *robot*. Sono proprio questi intenti conservazionisti a causare il fallimento della rivoluzione. Per mezzo di questo, i due registi sembrano voler muovere una critica nei confronti del socialismo nazionale, sottolineando l'inefficacia della rivoluzione di tipo conservativo. Di conseguenza, deve esserci una seconda insurrezione, quella dei *robot*. Questa avviene quando l'antagonista è sul punto di realizzare il proprio piano di mettere Tima sopra il trono in cima alla Ziggurat. Non appena lei perde la propria natura "umana" e diventa un tutt'uno con la macchina, i *robot* si ribellano contro questa ultima ingiustizia, ossia la trasformazione del loro *status* di eccezione dalla regola in una nuova legge per governare il mondo.¹⁸⁵

Verso la fine del film, un'enorme sfera rossa si erge sul trono, un'immagine che evoca il disco rosso del sole sulla bandiera giapponese, lo *hi no maru* (日の丸) (fig.42).

Per un qualche istante, uno dei simboli del Giappone appare nel posto dell'assoluto dominio (il Duca Red) e della vita vuota (Tima) – un posto inimmaginabile per il Giappone nel *manga* di Tezuka, ma è comunque una posizione che Rintarō e Ōtomo hanno intenzione di rifiutare o almeno criticare. Il loro *robot*, creato per attaccare il sole, diviene identico a esso. Tima diventa, come lascia intuire il film, una divinità, anche se per poco. Come realizza ciò, la ginoide impazzisce, causando l'immediata distruzione del nuovo mondo e di se stessa. Tramite questo gesto, libera le persone del Labirinto: sia i *robot* che gli esseri umani sono infatti condotti in una nuova terra priva di sovrastrutture gerarchiche.¹⁸⁶

184BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 141.

185BIRD, *States of Emergency...*, cit., p. 142.

186BIRD, *ibidem*.



Figura 42

La situazione descritta nel lungometraggio d'animazione è quella di una nuova forma di fascismo – con un'architettura derivante dal film tedesco – che punta alla messa in discussione della nostra identità e posizione all'interno del mondo – espresse nella vasta struttura urbana della città di Tezuka. Fin dal passato si è messo sempre in dubbio il perché della nostra esistenza e del nostro ruolo, ma a causa del declino delle due nazioni della Guerra Fredda, queste incertezze stanno assumendo un significato diverso, quello della post-modernità. In questa situazione le domande “Chi siamo?” e “Dove siamo?” diventano fondamentali. La retorica nazionalista fornisce una risposta a questa ansia che divide il mondo in due parti: coloro che sono come noi e coloro che non lo sono. Come in Giappone, anche nel film questa porta all'ascesa di un *leader* con poteri globali, ma con una validità solamente locale. I criminali possono davvero ottenere una posizione come sovrani del mondo, come il Duca Red. Questa è una risoluzione ironica fornita da chi credeva che una nuova decentralizzazione avrebbe permesso una rivoluzione dal basso; tuttavia, molti scrittori e artisti della generazione di Rintarō e Ōtomo avevano provato a riformare il Giappone nel primo periodo del dopoguerra, solamente per vederlo poi abbracciare idee sempre più radicalizzate sostenute dalla Destra; per questo, molti dei loro lavori oggi sembrano impregnati da una visione pessimistica sull'impossibilità di una rivoluzione dal basso. Per tale ragione nel lungometraggio si punta su di un'Apocalisse provocata dall'alto; la rivoluzione di Tima ha successo dove quella umana ha fallito. Essa promette una liberazione dalle canaglie come il Duca Red e l'inizio di un mondo nuovo nel quale tutte le

sovrastrutture di potere sono state ridotte, dal quale possiamo iniziare a rimettere insieme i pezzi per creare una sorta di vita vuota. La speranza è che questa vita possa offrire la sovranità degli individui e/o delle piccole comunità che possono conciliare relazioni fra le persone, o fra esseri umani e *robot*. Ciò nonostante, il film di Rintarō non restaura un'unità come in quello di Lang. Alla fine dell'Apocalisse, le rovine di ciò che è rimasto della Ziggurat sono popolate da gruppi di *robot* ed esseri umani: due comunità, piuttosto che da un unico popolo.

3. ERGO PROXY (2006)

Anime di 23 episodi, diretto da Murase Shūkō (村瀬修功), direttore dell'animazione di diverse serie di *Gundam il guerriero meccanico* (起動戦士グンダム, *Kidō senshi Gundam*) e regista del film *Witch Hunter Robin* (id., 2002). Sceneggiatura curata da Satō Dai (佐藤大), famoso soprattutto per aver scritto la sceneggiatura di *Cowboy Bepop* (id., 1999) e di *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*.¹⁸⁷ In questa serie animata si ritorna ad analizzare le possibili conseguenze nel riporre fiducia nella tecnologia e tentare di fornire una risposta alla domanda se sia possibile parlare dell'“anima nella macchina”. Inoltre, *Ergo Proxy* cerca di far riflettere sui problemi della società contemporanea giapponese, come quello di non riuscire a compiere un' auto-analisi e guardare dentro di sé, preferendo piuttosto scappare dai problemi, proprio come Vincent, il protagonista.¹⁸⁸

TRAMA

In un futuro post-apocalittico, l'umanità è costretta a vivere all'interno di città-cupola poiché a causa di un disastro ambientale la vita all'infuori di queste è divenuta impossibile. La storia inizia dalla città cupola di Rom-Do, nella quale gli esseri umani e i *robot* (chiamati AutoReiv) convivono pacificamente, e la cui vita scorre monotona e tranquilla, dominata da un sistema incentrato sul perfezionismo, sul consumismo e sul distacco emozionale che i concittadini devono dimostrare per essere considerati “cittadini modello”, degni della società.

La pace di questo “paradiso” viene, tuttavia, turbata dalla diffusione del *virus Cogito* che infetta gli AutoReiv, rendendoli consapevoli di sé stessi e capaci di provare emozioni. Inoltre, una creatura non umana, chiamata Proxy, custodita in un laboratorio segreto, riesce a scappare, seminando panico e distruzione. Re-l Mayer, nipote del Reggente, il governatore di Rom-Do, viene incaricata di indagare su dei recenti omicidi. Una sera, il Proxy irrompe nell'appartamento della ragazza, terrorizzandola. A causa di questi eventi, la

¹⁸⁷Deborah SCALLY, Angela DUMMOND-MATHEW e Marc HAIRSTON, “Torendo. Interview with Murase Shūkō and Satō Dai”, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia – War Time*, vol. 4, Minneapolis, University of Minnesota, 2009, p. 330.

¹⁸⁸SCALLY, DUMMOND-MATHEW, HAIRSTON, *ibidem*.

tranquillità della città-cupola rischia di infrangersi e di conseguenza il Dipartimento di Sicurezza Interna, la cui direzione è affidata a Raul Creed, si affretta a insabbiare la faccenda, facendo ricadere la colpa su Vincent Law, un immigrato moscovita addetto alla manutenzione degli AutoReiv. Tuttavia, Re-I vuole scoprire cosa sia la creatura e la Verità che il Reggente sta disperatamente cercando di nasconderle, quindi cerca di entrare in contatto – con ogni mezzo – con l'immigrato moscovita, che era stato ritrovato svenuto nei pressi della casa della ragazza il giorno dell'incontro con il Proxy. Vincent riesce, poi, a uscire dalla città-cupola grazie all'aiuto di Pino, un'AutoReiv da compagnia infetto dal *virus*. Successivamente, il protagonista, affetto da amnesia, decide di intraprendere un viaggio verso la città natale, accompagnato dal *robot* e da Re-L.

ANALISI

Ergo Proxy è una serie che affronta il tema della distopia: la città-cupola principale, Rom-Do, è governata dal Reggente, un'entità composta da più individui: Donovan Mayer detto anche “il nonno”, Berkeley, Husserl, Derrida e Lacan. Questa oligarchia, tramite il Dipartimento della Sicurezza Interna diretto da Raul Creed, controlla la vita dei “concittadini”. Nella città convivono, pacificamente, sia esseri umani che androidi, chiamati “AutoReiv”, di cui ne esistono diversi modelli: gli *entourage*, la cui *raison d'être* è guidare e affiancare il proprio padrone, la cui perdita li renderebbe completamente inutili portando alla loro distruzione; i modelli da compagnia (愛玩型, *aigankata*, letteralmente “dall'aspetto amorevole”) ideati per uso domestico oppure come figli surrogati, hanno un aspetto quasi umano, infine i modelli armati (武装型, *busōgata*), esoscheletri il cui aspetto ricorda la forma di un ragno, armati pesantemente e simili a un carrarmato invece che ad androidi. Oltre ai concittadini e agli AutoReiv, nella città vivono anche gli immigrati, esseri umani provenienti da altre città-cupola, che possono ottenere la cittadinanza a condizione che rispettino le leggi imposte dal sistema e che siano affiancati da un AutoReiv. Come in *Ghost in the Shell*, la nascita viene controllata e creata in laboratorio tramite un utero artificiale, con cui il Reggente regola la densità demografica e imposta gli esseri umani a seconda delle proprie esigenze. Infatti, i concittadini non provano alcun



Figura 43: A sinistra, Kristeva l'entourage di Raul. A destra, Pino, un modello da compagnia.

sentimento e questo fa sì che difficilmente mettano in dubbio il sistema, oltre che venir dotati di una specifica caratteristica. Ad esempio, Daedalus Yumeno, il medico curante di Re-L, possiede un'enorme intelligenza per poter condurre gli esperimenti sul Proxy, mentre Raul Creed è stato concepito affinché assuma il ruolo di *leader*.¹⁸⁹

I Proxy sono gli “Emissari del Creatore”, considerabili come divinità, il cui ruolo viene meglio spiegato nel 15° episodio intitolato “Who Wants to Be in Jeopardy?”: a causa della distruzione degli strati di idrato di metano, l'umanità stava andando incontro all'estinzione. Per salvarsi, gli esseri umani costruirono la “Boomerang Star”, una navicella spaziale, nota anche come l’“Arca dell'Esodo”, rimasta in orbita geostazionaria. Il Creatore ha affidato ai trecento Emissari il *Proxy Proget* o PP, che prevede la rigenerazione del genere umano, tramite la fondazione delle città-cupola, la creazione degli AutoReiv e dell'utero artificiale, il quale per funzionare necessita del Proxy stesso, che di conseguenza cade in letargo. Una volta che la Terra potrà essere nuovamente abitata, gli esseri umani, che fino a quel momento hanno vissuto sulla navicella spaziale, faranno ritorno e rivendicheranno il possesso del pianeta. A tale scopo, sono state ideate delle “valvole di sicurezza”: il *virus Cogito*, che facendo ribellare gli AutoReiv contro l'umanità creata dai Proxy ne avrebbe causato la decimazione, e l'impossibilità degli Emissari di vivere sotto alla luce solare. I Proxy diventano consapevoli della fine del proprio compito grazie al cosiddetto “battito cardiaco iniziale” (始まりの鼓動, *Hajimari no Kodō*), che li ridesta dal loro torpore e di conseguenza causa l'arresto della produzione artificiale degli esseri umani. La rinascita del genere umano potrà solamente che avvenire per mezzo di un'evoluzione, che culminerà

¹⁸⁹Dani CAVALLARO, *The Fairy Tale and Anime. Traditional Themes, Images and Symbols at Play on Screen*, North Carolina, McFarland, 2011, p. 175.

nell'annientamento dell'umanità.¹⁹⁰

Contrariamente al genere *cyberpunk* in cui la società è così fusa con la tecnologia da rendere difficile distinguere i confini fra ciò che è umano e ciò che è macchina, come nel caso di *Ghost in the Shell*, in *Ergo Proxy* i potenziamenti del corpo e i *cyborg* non esistono: gli esseri umani e gli androidi sono due entità ben distinte. Di conseguenza, la ricerca esistenziale al centro dell'*anime* non pone domande su ciò che ci rende umani, ma indaga sulla fiducia riposta in una futura dipendenza dalla tecnologia.¹⁹¹

Sicuramente, un aspetto interessante della serie è il continuo riferimento alla filosofia. Il più evidente è il richiamo a Cartesio: il *virus Cogito* fa acquisire consapevolezza agli AutoReiv, che in quanto esseri pensanti, possono considerarsi esseri viventi e non più come delle macchine al servizio dell'essere umano, inoltre possono provare e comprendere le emozioni. Quindi, gli androidi vengono dotati di un'anima. Inoltre, il titolo di ogni episodio presenta la dicitura “*Meditatio*”, probabile allusione a una delle opere maggiori del filosofo: le *Meditazioni metafisiche (Meditationes de prima philosophia, 1641)*.¹⁹²

In merito alla scelta di ispirarsi a Cartesio, il regista ha affermato:

At first I wanted to do something about the concept of everyone having another *self* inside of themselves: the idea that there are two personalities inside a person. My main theme for the show was to do something based on that concept. Descartes' phrase *cogito ergo sum* sort of triggered the idea.¹⁹³

In un'intervista Satō spiega come gli androidi infettati si trovino ad affrontare un difficile dilemma:

They have to decide whether the virus that infected them created their identity, or whether they gained their identity through their travels. This question is meant to represent our own debate over whether we become who we are because of our environment, or because of things that are inherent in us. The robots are all named after philosophers: Derrida and Lacan and Husserl.¹⁹⁴

190CAVALLARO, *The Fairy Tale and Anime...*, cit., p. 175.

191Paul JACKSON, “Paradise Lost... and Found?”, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia 4 – War Time*, Minneapolis, University of Minnesota, 2009, p. 316.

192CAVALLARO, *The Fairy Tale and Anime...*, cit., p. 176.

193SCALLY, DUMMOND-MATHEW, HAIRSTON, *Torendo. Interview...*, cit., p. 330.

194Doug MCGRAY, *Dai Sato talks with Doug McGray about animé – in Japan and around the world – and Sato's development as a writer and creator*, “U.S. - Japan Innovators Project”

https://web.archive.org/web/20150226115639/http://www.japansociety.org:80/resources/content/2/0/5/4/documents/sato_mcgray%20interview.pdf, 22-02-2017.

Questo pone in essere un'altra domanda filosofica: gli esseri umani sono nati malvagi oppure no? Il regista risponde:

I answer that question by referencing my own inner self. I think I am not perfect: I might even say I am essentially a bit abnormal (*abu*). On one hand, there is the theory that human beings are good when they are born, but they do bad things because of the outside influences as they live (性善説, *seizensetsu*). On the other hand, there is a theory that says human beings are born with both a good side and a bad side (性悪説, *seiakusetsu*). I personally believe in the latter concept, and think if people only did whatever they wanted to do, then society would collapse. I think the former idea has some flaws. These ideas and views are always in my work. What I am trying to say is that some people think: “I am not the one to blame for my actions, society is.” But I think the ideal society would be where people accept that “I am partially responsible for the fact that I am in such a bad situation.” Sometimes, when a person is in a bad situation, that person tends to think that his or her environment is to blame. But every person has some bad aspects inside themselves, and if they are not aware of that, then something will go wrong.¹⁹⁵

Una componente fondamentale di *Ergo Proxy* è la creazione di un mondo ben dettagliato, che è possibile vedere e analizzare per mezzo del viaggio compiuto da Vincent, Re-l e Pino, che consente anche lo spostamento della narrazione all'infuori della città di Rom-Do, dotando l'animazione di una componente più d'*action*. Oltre a Rom-Do, il mondo di *Ergo Proxy* comprende la Comune, un insediamento appena al di fuori delle mura della città, i cui abitanti sopravvivono grazie agli scarti della metropoli, e altre città-cupola. Si scopre, poi, che ogni metropoli è affidata a un Proxy: la città-cupola di Asura governata da Kaskis Proxy, Emissario della luce; la City Lights Bookstore, custodita da J.J, il Proxy dei Ricordi; la città cupola di Mosk retta da Monad, meta del viaggio dei protagonisti, in cui vi è una camera dove sono conservate tutte le memorie di Ergo Proxy, o ancora la città-cupola di Ofelia, fondata da Lev Proxy, una delle *location* più intriganti dell'intero *anime* soprattutto da un punto di vista estetico: la sua struttura forma una figura conica che raggiunge un lago situato al centro di una riserva naturale, che si rivela essere il nascondiglio del Proxy.¹⁹⁶

Il viaggio diventa anche metafora della ricerca personale compiuto dai due protagonisti in seguito al loro “risveglio”, che non solo fa acquisire la consapevolezza del bene e del male, ma stimola anche la costante ricerca della verità. Importante è l'11° episodio, intitolato

195SCALLY, DUMMOND-MATHEW, HAIRSTON, *Torendo. Interview...*, cit., p. 331.

196CAVALLARO, *The Fairy Tale and Anime...*, cit., p. 179.



Figura 44: La città-cupola di Ofelia.

“Nella bianca oscurità”: Vincent perso all'interno di una fitta nebbia, vagabondando senza una meta, raggiunge la City Lights Bookstore, un'enorme città-libreria sommersa da migliaia di libri, sparsi sul pavimento o accatastati sugli scaffali. Quando il protagonista prende un libro e lo apre, le pagine sono bianche, per poi notare che sulla copertina di ognuno dei tomi è inciso il medesimo titolo: “Vincent Law”. È qui che il protagonista, mentre affronta il mistero del proprio passato perduto, comprende la propria vera identità. Lui è Ergo Proxy, l'Emissario della morte. Il “risveglio” si riferisce anche al cerchio naturale della vita e della morte a cui Vincent è intrinsecamente legato in quanto Ergo Proxy.

Reminiscenza della memoria... Vincent Law chi sei? Di che cosa hai paura? Che cosa hai cancellato? In questo posto... A volte c'è distruzione, sulle stelle avvengono disastri. Il cielo è andato perduto e i mari sono ghiacciati. Tutti gli elementi della natura hanno interrotto il loro ciclo vitale, affinché tutti gli esseri umani potessero esistere su questo pianeta. Colui che è padrone del Verbo e che ha continuato a narrare queste gesta, ha già abbandonato questo palco e sul sistema è già calato il sipario. Tuttavia, non si può sfuggire al fatto che anche questo mondo, ormai andato in rovina, rappresenta solamente un ciclo. Perché... tu sei vivo e ancora esisti. Se coloro che sono nati non continuassero ad esistere, non ci sarebbe nessuno che potrebbe riconoscere il mondo in quanto tale, quindi questo mondo non potrebbe nemmeno esistere. Ad esempio, come una pila di libri accatastati che vanno in rovina senza qualcuno che li possa leggere. E il mondo per sopravvivere alla sua completa distruzione si è lanciato in una nuova fase, un salto evolutivo. Ascolta: lo senti il battito dell'inizio?¹⁹⁷

¹⁹⁷Ergo Proxy, *Ergo Proxy*.

Lungo l'arco della narrazione si può notare come i due protagonisti abbiano una caratterizzazione opposta: se Re-l è un personaggio forte e sicuro di sé, che raramente mette in dubbio ciò che prova, Vincent è insicuro, servile, debole, cosa che porta la ragazza a non sopportare questa sua accondiscendenza. Anche il *character-design* potrebbe sottolineare questa contrapposizione: gli occhi di Vincent, soprattutto all'inizio della serie, sono sempre chiusi a voler indicare che lui non affronta la realtà, implicando che non vede le cose che sono avvenute, in senso metaforico.¹⁹⁸

Inoltre, il nome della protagonista intenzionalmente richiama il termine inglese che significa “realtà”, di cui lei ne è la personificazione. Il suo codice d'identificazione è “1-2-4-c” o “one to foresee”, ossia “colei che prevede”; esistono diverse Re-l nella storia perché la realtà ha diverse versioni: la Re-l che all'inizio della serie è fredda e distaccata da tutto e tutti, la Re-l che durante il viaggio fino a Mosk mostra il lato più dolce e gentile, la Real creata da Deadalus su immagine della sua amata e la Real/Monad, risvegliatasi dopo l'incontro con Vincent/Ergo. Riguardo a queste ultime due versioni, gli autori hanno voluto fare una citazione alla mitologia greca: il rapporto fra Deadalus e Real ricorda quello fra Teseo e Arianna, tant'è che il clone ha con sé un gomitolo di lana con cui guida il proprio creatore, ma anche quello fra Dedalo e Icaro, quando nell'ultimo episodio Deadalus morente supplica Real/Monad di non volare troppo vicina al sole perché morirebbe.

Secondo Paul Jackson, *Ergo Proxy* contiene due importanti allusioni ipertestuali: il titolo del primo episodio “Risveglio” è costantemente legato con il resto dei 22 episodi, mentre il risveglio del Proxy nel laboratorio, la diffusione del *virus Cogito* e le scoperte che Vincent

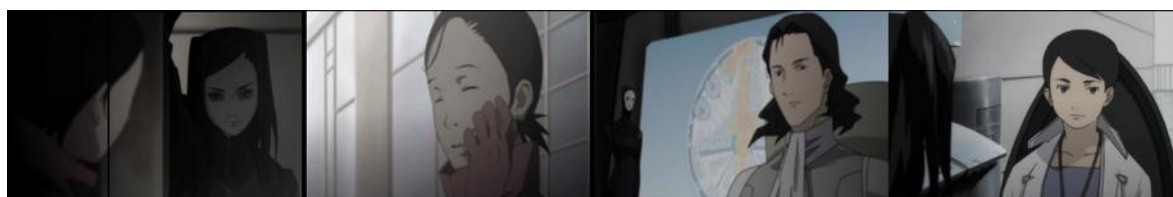


Figura 45: I quattro personaggi principali: Re-l, Vincent, Raul e Daedalus.

e Re-l compiono durante la narrazione, potrebbero alludere alla creazione del mondo narrata nella Genesi. Spesso molti autori, come Anno Hideaki (庵野秀明) in *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Shin seiki Evangerion*, *Il Vangelo del nuovo*

198SCALLY, DUMMOND-MATHEW, HAIRSTON, *Torendo. Interview...*, cit., p. 331.

secolo, 1995) o il *manga* di Yuki Kaori (由貴香織) *Angel Sanctuary* (天使禁猟区, *Tenshi kinryōku*, 1995-2001),¹⁹⁹ traggono libera ispirazione dalla tradizione religiosa.²⁰⁰ Ci sono diversi riferimenti indiretti alla Bibbia, come quando Re-I e Raul definiscono la città-cupola di Rom-Do “Paradiso”, oppure il risveglio e la successiva espulsione di Vincent e Re-I dalla città che richiama l'episodio di Adamo ed Eva, o ancora il nome della navicella spaziale “L'Arca dell'Esodo”. Tuttavia, *l'anime* non è solamente una parabola biblica. Come scrive Jackson, Vincent assomiglia all'eroe di una favola russa chiamata “La storia di Ivan il Folle”:²⁰¹ entrambi condividono la medesima indiscutibile devozione per i doveri loro assegnati (Ivan per occuparsi della propria famiglia e Vincent per divenire un buon concittadino) e intraprendono un viaggio verso Mosca sopra una nave volante.²⁰²

Quando Vincent e i suoi compagni fanno ritorno a Rom-Do, la situazione è cambiata: a causa del *virus* gli AutoReiv hanno abbandonato la loro *raison d'etre* e gli immigrati hanno deciso di eliminare tutti i modelli infetti, così da ripristinare l'ordine e guadagnarsi la cittadinanza.

Re-I, separata da Vincent, scopre che i concittadini sono completamente impazziti: nella scena in cui la ragazza si dirige nell'ufficio del Direttore del Dipartimento di *Intelligence* per avere notizie su dove si trovi Ergo Proxy, si nota come la totale dipendenza dagli AutoReiv e dal seguire l'ordine prestabilito abbia reso il Direttore un “robot” poiché esegue meccanicamente i compiti per cui era stato programmato.

Recatasi dal Reggente, Re-I assiste alla morte del “nonno” per mano di Ergo Proxy che si scopre essere il clone di Proxy One, il fondatore di Rom-Do. Questo prova un profondo risentimento nei confronti del Creatore perché ha appreso che una volta completato il progetto PP, tutti i Proxy sarebbero morti. Decide, quindi, di disobbedire agli ordini del Creatore. Dopo aver clonato da sé stesso Ergo Proxy, One lascia Rom-Do e il suo clone per ritirarsi a vivere il tempo rimastogli in solitudine. Ergo, tuttavia, disperato per la gravità del compito assegnatogli, si reca a Mosk e chiede aiuto a Monad che, per farlo fuggire al suo destino, gli cancella la memoria generando l'identità di Vincent Law. A seguito della caduta

199 *Manga* che racconta la storia di Setsuna, un ragazzo che scopre essere la reincarnazione dell'angelo caduto Alexiel, e del suo viaggio dagli Inferi fino al Paradiso per recuperare l'anima dell'amata sorella Sara.

200 JACKSON, *Paradise Lost...*, cit., p. 316.

201 Arthur RANSOME (a cura di), *The Fool of the World and the Flying Ship*, in “Old Peter's Russian Tales”, <http://www.surlalunefairytales.com/russian/oldpetersrussiantales/fooloftheworld.html>, 22-02-2017.

202 JACKSON, *Paradise Lost...*, cit., p. 317.

di Mosk per opera di Rom-Do e del rapimento di Monad da parte degli scienziati romdoniani, Proxy One torna a vigilare sul suo clone, il quale è convinto di essere solo un immigrato, e manipolando Raul Creed, lo incastra provocando la serie di eventi che lo porta a lasciare la città per dirigersi a Mosk alla ricerca del suo passato.

Inoltre, Re-I viene a sapere da Berkeley, Husserl, Derrida e Lacan, di essere stata clonata dalle cellule di Monad, al fine di risvegliare Ergo Proxy; tutto questo per volontà di Donovan Mayer, che impazzito in seguito alla scomparsa del suo amato creatore, cerca in tutti i modi di rivederlo. Infatti, Donovan non sapendo dell'esistenza di Ergo, lo confonde con One, e quando questo scappa a Mosk, lo insegue. Venendo a sapere che Monad ha sigillato la memoria del Proxy e che questo ha assunto le sembianze di un essere umano, Donovan ordina di rapirla e di condurla a Rom-Do, oltre che aprire le porte della città-cupola a tutti i moscoviti, nella speranza di ritrovare Ergo.



Figura 46: Ergo One ed Ergo Proxy.

Sul tetto del Palazzo del Reggente, i due Proxy si scontrano e quando a Ergo viene offerta la possibilità di scegliere fra l'immortalità e l'amore per Re-I, il protagonista va contro il desiderio del Creatore, scegliendo una vita da essere umano e di seguire il cerchio naturale della vita e morte.²⁰³

Nella scena finale, nel bel mezzo della devastazione come la luce solare affiora fra le spesse coltri di nuvole, il protagonista (ora un amalgama delle sue precedenti identità)

203JACKSON, *Paradise Lost...*, cit., p. 317.

afferma: « Ora inizia la vera battaglia. Io sono Ergo Proxy. L'Emissario della morte ». ²⁰⁴

Così come la vita ritorna sulla Terra, inevitabilmente lo fa anche la morte. Il risveglio di Vincent è una metafora del consumo del frutto proibito che garantisce che la moralità farà parte nuovamente del mondo. Qui, la distruzione del paradiso non è tanto la fine dell'umanità, quanto una rinascita: «E fu sera e fu mattina: primo giorno» (Genesi 1:5). ²⁰⁵

²⁰⁴Vincent/Ergo Proxy, *Ergo Proxy*.

²⁰⁵JACKSON, *Paradise Lost...*, cit., p. 318.

□ CAPITOLO V – RIFLESSI(ONE) 結論

1. LE NUOVE NUOVE RELIGIONI

Lungo il corso del secondo dopoguerra, il Giappone raggiunse un *boom* economico che lo portò a divenire una delle maggiori potenze economiche globali e i giapponesi vivevano perseguendo obiettivi materialistici: il successo personale era garantito da un lavoro di spicco, dal possesso di una casa grande e di beni di lusso come la macchina, la televisione e la lavatrice. Di pari passo con il miglioramento economico, aumentavano anche i problemi di tipo ambientale e, soprattutto, sociale, sorti a causa della violenta urbanizzazione, con la conseguente crescita della criminalità, dell'impoverimento e dell'indebolimento dei legami familiari, che portarono molti giapponesi a domandarsi se il Paese fosse in grado di affrontarli e risolverli. I giovani nati fra gli Sessanta e gli anni Settanta erano cresciuti in un'epoca di relativa ricchezza e pace e cominciarono a rinnegare i valori materialistici cari ai genitori, ricercando, invece, uno stile di vita del tutto personale e non conforme alla norma vigente. Questi vennero definiti *shinjinrui* (新人類, nuova razza).²⁰⁶

È in questo clima sociale che sono sorte le cosiddette “Nuove nuove religioni” (新信仰宗教, *shin shinkō shūkyō*), termine utilizzato per riferirsi ai movimenti religiosi nati a partire dagli anni Settanta che risentirono molto dell'influenza *New Age* occidentale. Precedentemente, c'era stata un'altra ondata di nuove correnti chiamate “nuove religioni” (信仰宗教, *shinkō shūkyō*) che cominciarono a comparire a partire dall'inizio del XIX secolo. Sono gruppi che col tempo sono divenuti indipendenti dalle religioni tradizionali e che si sono sviluppati insieme alla formazione dello Stato moderno.²⁰⁷ Shimazono Susumu (島藺進) definisce le “Nuove nuove religioni” anche “nuovi movimenti spirituali” (新靈性運動, *shin reisei undō*), ossia movimenti orientati verso comunità che non sono formalmente strutturate come religioni, ma che promuovono una visione del mondo o un modo di pensare che contiene elementi religiosi. Spesso sono gruppi composti da persone provenienti da vari ceti sociali, con diversi livelli di istruzione e di differente età, che condividono interessi o che partecipano a medesime attività. Inoltre, a capo di queste vi è

²⁰⁶Daniel A. METRAUX, *Aum Shinrikyō and Japanese Youth*, University Press of America, Lanham, 1999, p. 58.

²⁰⁷Susumu SHIMAZONO, *From Salvation to Spirituality. Popular Religious Movements in Modern Japan*, Trans Pacific Press, Melbourne, 2004, p. 3.

una figura carismatica, che spesso dichiara di possedere poteri ultraterreni, in grado anche di guarire malattie psicologiche e/o fisiche.²⁰⁸ Di frequente, gli accoliti vivono all'interno di una comunità che diventa per loro il surrogato della famiglia, poiché all'interno di essa riescono a creare dei legami umani oltre che spirituali. La diffusione della premonizione di Nostradamus sull'imminente arrivo di un cataclisma mondiale, fece sì che molti giapponesi sentissero la necessità di ricercare una salvezza almeno spirituale, che i nuovi movimenti religiosi garantivano di offrire. Per le loro pratiche, le “Nuove nuove religioni” attinsero da tradizioni millenarie come lo *Shintō*, l'Induismo, il Buddhismo e il Cristianesimo. I *media* giapponesi hanno parlato di un “boom religioso” *New Age* a partire dalla fine degli anni Settanta, che è associato in parte con il riconoscimento di molti problemi del vivere in una società moderna in continuo cambiamento e i limiti della scienza nello sviluppo tecnologico che sia in grado di risolvere questi problemi in una società post-industriale. Iniziarono a circolare numerose storie riguardanti l'occulto, il misticismo e il mondo spirituale nei *media*, nei libri e nelle riviste “New Age”, che erano piene di questi argomenti come UFO, religione tradizionale, divinazione. Si cominciò a parlare anche di una sottocultura SF che riscontrò grande fascino grazie a film come *L'Esorcista* (*The Exorcist*, 1973), *Poltergeist – Demoniache presenze* (*Poltergeist*, 1982) e la trilogia di *Guerra Stellari* (*Star Wars*). Molti *manga science-fiction* che trattano di comunità post-apocalittiche abitate da esseri umani dotati di poteri paranormali, sono stati adattati in lungometraggi di animazione, come *Akira*. I temi portanti della *science-fiction* sono diventati poi motivi ricorrenti anche delle pubblicazioni delle Nuove nuove religioni, come nel caso dell'Aum Shinrikyō (オウム真理教, religione della verità).²⁰⁹

L'Aum Shinrikyō è stato fondato da Asahara Shōkō (麻原彰晃), il cui nome reale è Matsumoto Chizuo (松本智津夫), nel 1987. Le origini risalgono agli inizi degli anni Ottanta, quando Matsumoto aprì una palestra di *yoga*, per divenire poi un movimento religioso che racchiudeva in sé diverse dottrine, dall'Induismo al Cristianesimo. Il *leader* stesso si definiva un *guru*, un *Bodhisattva*²¹⁰ e Agnello di Dio, il cui compito principale era liberare gli individui dai dolori della malattia, portare la felicità nel mondo e condurre le persone al *gedatsu* (解脱, liberazione) e al *satori* (悟り, illuminazione), al fine di salvare

208 SHIMAZONO, *From Salvation to Spirituality...*, pp. 330-331.

209 METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 60.

210 Consultare il glossario in appendice.

l'umanità dall'imminente Apocalisse annunciata da Nostradamus e costruire il regno di *Shambala*, una società utopica formata da individui dotati di poteri soprannaturali.²¹¹ Inizialmente, l'Aum Shinrikyō era un movimento pacifista che riprendeva molto dall'ideologia della compassione del Buddhismo *Mahayana*,²¹² ma a causa di una serie di fattori, sia interni al culto che esterni, a partire dal 1990 degenerò al punto tale da ricorrere alla violenza e all'omicidio per raggiungere il proprio obiettivo.

L'Aum Shinrikyō è, infatti, artefice del primo e unico attacco terroristico interno: il 20 marzo 1995, un gruppo di fedeli di Asahara, salito sulla metropolitana di Tokyo, causò la morte di dodici persone e provocò ferite gravi in altrettante cinquemilacinquecento, per avvelenamento di gas nervino – chiamato *sarin*. Quello che l'opinione pubblica considerava un movimento religioso fondamentalmente pacifista, si rivelò essere, invece, una setta guidata da uno squilibrato, che aveva diverse branche non solo in Giappone, ma anche in Russia e in America.

In verità, l'Aum era sospettato di essere l'autore di una serie di scomparse ed esperimenti illegali. Ad esempio, il culto era stato accusato di aver ucciso l'avvocato Sakamoto e la sua famiglia, poiché aveva accusato il movimento di pubblicità ingannevole e frode, oltre che essere il presidente dell'“Associazione vittime dell'Aum Shinrikyō”,²¹³ oltre che di aver condotto degli esperimenti per la produzione del gas *sarin* presso il villaggio di Matsumoto, causando la morte di sette individui e centoquarantaquattro feriti.²¹⁴

Dopo l'attentato della metropolitana di Tokyo, l'Aum Shinrikyō si ritrovò al centro dell'attenzione dei *media*.

211 WATANABE Manabu, “Sarin kōgeki no atode Ōmu Shinrikyō to nihonjin” (In seguito all'attacco al sarin: l'Aum Shinrikyō e i giapponesi), *Nanzan shūkyō bunka kenkyūsho* (Bulletin of the Nanzan Institute for Religion and Culture), 6, 1996, p. 5.

渡邊学、「サリン攻撃の後で：オウム真理教と日本人」、南山宗教文化研究所、第6号、1996年、p. 5.

212 Consultare il glossario in appendice.

213 WATANABE Manabu, “Sarin kōgeki no atode...”, cit., p. 9.

214 WATANABE Manabu, “Sarin kōgeki no atode...”, cit., p. 12.

2. L'INFLUENZA DELLA CULTURA CYBERPUNK SUI GIOVANI GIAPPONESI

In seguito ai numerosi processi, interviste e articoli di giornali dedicati al “caso Aum Shinrikyō”, l'opinione pubblica rimase particolarmente sorpresa nello scoprire che l'età media degli accoliti, detti *shukkesha* (出家者, colui che abbandona la casa),²¹⁵ si aggirasse fra i 20 e i 29 anni, come dimostra il grafico che segue:

Profilo dell'età degli shukkesha dell'AUM

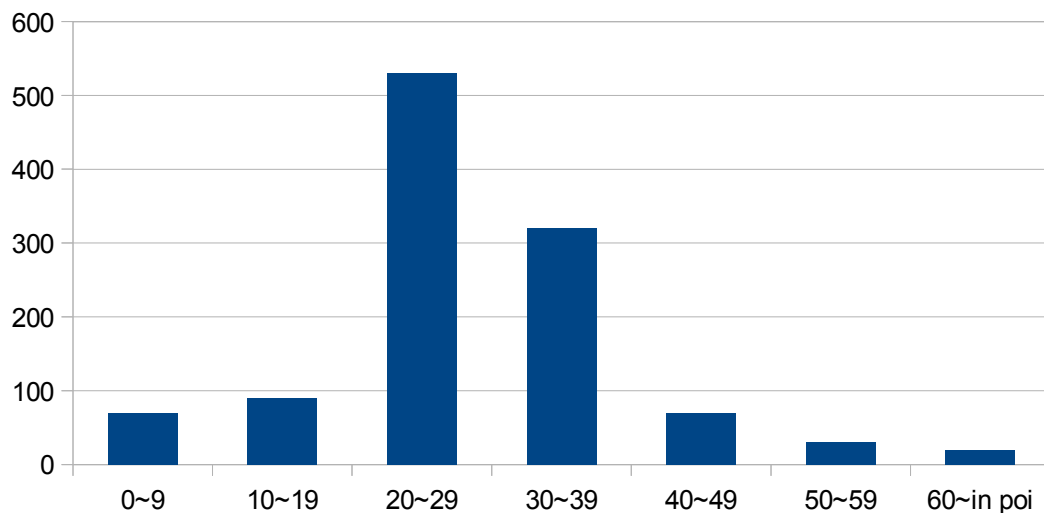


Grafico 1

L'Aum rappresentò per i giovani giapponesi l'opportunità di trovare una propria via, rifiutando così lo stile di vita condotto dai genitori, considerato materialistico e inutile. Inoltre, il culto sosteneva che chiunque potesse raggiungere l'illuminazione grazie ai meriti personali e alla disciplina, e che tramite questa si era in grado di cambiare il mondo.

I sociologi hanno notato che la generazione degli *shinjinrui* è stata bombardata da programmi televisivi e *anime* aventi come tema centrale la battaglia finale fra le forze del bene e i malvagi invasori provenienti da altri mondi, i quali sortirono un certo effetto su quei giovani che si sentivano rifiutati ed emarginati dalla società.²¹⁶

²¹⁵Consultare il glossario in appendice.

²¹⁶METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 64.

Inoltre, la diffusione del formato *home video*, che consentiva la fruizione privata di molti *Original Video Animation (OVA)*,²¹⁷ contribuì a rendere ulteriormente labile il confine fra realtà e fantasia per alcuni di questi giovani, che spesso finivano per identificarsi con i personaggi fittizi del mondo dei *manga* e *anime*. Come il caso del *serial killer* Miyazaki Tsutomu (宮崎勤), un feticista ossessionato da *anime* erotici e dalla pornografia, il quale rapì, stuprò, uccise e cannibalizzò quattro bambine, riprendendo il tutto con una videocamera. Quando venne arrestato, la polizia ritrovò nella sua abitazione quasi seimila videocassette e per questo venne definito *otaku* (お宅) che letteralmente significa “la sua casa”, ma in seguito a questo caso, il termine cominciò a essere utilizzato per designare in senso denigratorio la auto-emarginazione casalinga di coloro che si ritiravano nei loro mondo interiore dove si auto-consumavano con i *videogame* per *computer* e *anime*.²¹⁸

A partire dagli anni Novanta è stata acquisita l'espressione “generazione *otaku*” per riferirsi proprio a questi giovani, il cui numero era in aumento. Gli studi hanno constatato che la gioventù di quegli anni non avesse alcun obiettivo nella vita e che, invece, avesse la tendenza a rimanere in un mondo fatto di sogni, intrattenendo pochissime interazioni sociali. Inoltre, la maggior parte dei giovani seguaci del movimento di Asahara provenivano proprio da questa categoria sociale, che trascorrevano la maggior parte delle loro ore a guardare serie animate basate su diversi temi della *science-fiction* che spesso abbracciavano l'idea dell'Armageddon.²¹⁹

Con l'avvento del *personal computer* furono sviluppati i *videogame* e nacquero *anime* che trattavano temi simili a quelli che popoleranno gli anni Novanta, come la quasi estinzione del genere umano a causa di una catastrofe ambientale o dell'Apocalisse. Ad esempio, *Evangelion* segnò profondamente questa generazione, al punto che i sociologi si chiesero se la crescente popolarità della serie tra la maggior parte dei giovani adulti, non fosse un segno che anche loro cominciassero a porsi domande sul tradizionale motto “Lavoro, onore e dovere”.²²⁰

Due mesi dopo l'incidente metropolitano di Tokyo, la rivista settimanale AERA, pubblicata

217 Sono film animati prodotti direttamente per il mercato video e generalmente non erano anticipati da una presentazione nelle sale o in televisione. Il primo esempio è stato *Dallos* (id., 1983) diretto da Oshii Mamoru.

218 NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 190.

219 METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 66.

220 METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 67.

dall'*Asahi Shinbun* (朝日新聞), condusse un attento *reportage* su tredici giovani membri dell'Aum Shinrikyō di età compresa fra i 23 e i 28 anni.

L'inchiesta ha rivelato che spesso questi giovani provenivano da famiglie benestanti, ma che venissero trascurati dai genitori, poiché troppo presi dalla propria carriera e successo personale. La maggior parte di loro aveva sviluppato una personalità abbastanza introversa e tendeva a evitare interazioni sociali durante le scuole medie e superiori, aveva pochissimi amici, non era interessata nello *sport* e raramente partecipava ai *club* scolastici o altre attività. Spendevano quel poco tempo che avevano con i genitori, che erano troppo incentrati sulle proprie carriere per prestare la giusta attenzione ai figli e alla famiglia.

Durante le scuole elementari, questi giovani avevano ottenuto grande successo, non tanto perché erano studenti che lavoravano con impegno per perseguire dei precisi obiettivi scolastici, ma poiché erano molto intelligenti e potevano ottenere il massimo risultato con il minimo sforzo, spendendo il proprio tempo libero leggendo, giocando con il *computer* e studiando ciò che ritenevano interessante. Non avevano obiettivi lavorativi, né un preciso orientamento politico, tanto meno avevano valutato l'eventualità di frequentare l'università. Questi giovani adulti sostennero gli esami di ammissione per l'università di Tokyo, Waseda e altre non perché avessero il desiderio di entrarvi e sfruttarne il buon nome per accedere a posizioni di rilievo di una futura carriera, piuttosto lo fecero per compiacere i genitori, oltre che pensare fosse un ottimo metodo per riempire il proprio tempo. Da ciò emerge che la gioventù degli anni Ottanta e Novanta in Giappone fosse completamente priva di personalità, non possedeva un chiaro e definito sistema di credenze, e viveva secondo quello che la società e la famiglia pretendevano da loro. Proprio come l'impiegato protagonista dei film di Tsukamoto Shin'ya, apatico e inerme, questa gioventù finiva per essere divorata dalla città che la circondava.

Le idee sostenute dall'Aum Shinrikyō risultarono così affascinanti per questi giovani proprio a causa della mancanza di un preciso sistema di valori che consentisse loro di discernere il bene dal male. I giovani *shukkesha* adottarono completamente l'ideologia del movimento, credendo ciecamente in qualsiasi cosa Asahara dicesse o facesse. Come uno di loro disse a uno dei giornalisti dell'AERA, “Noi siamo i figli di una generazione priva di personalità”. L'Aum Shinrikyō dava loro un'identità.²²¹

Sin dall'inizio, Asahara intrattenne relazioni con i *media*, tenendo diversi seminari e

221METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 71.

pubblicando non solo diversi libri e articoli, ma anche *manga* e realizzando *anime*, che affrontavano temi simili a quelli della *science-fiction*, così da attirare l'attenzione della gioventù nipponica. Il *leader* stesso ha dichiarato di essere un grande *fan* di fumetti e *anime* e che quando era un bambino sognava di costruire un regno robotico.²²²

Yamaori Tetsuo (山折哲雄), uno studioso da molto tempo interessato al “caso Aum”, afferma che ci sono tre gruppi all'interno del culto: in cima, ci sono i *leader*, persone molto vicine ad Asahara e suoi amici; successivamente, scienziati, ricercatori ed esperti nell'uso della tecnologia che formano le “upper level authorities”; in basso, i veri credenti che hanno abbandonato la loro vita normale per ricercare la salvezza tramite il *guru*. Gli scienziati, gli ingegneri e i tecnici avevano un'età compresa fra i 28 e i 40 anni, a cui Asahara aveva promesso risorse illimitate per condurre le proprie ricerche e il pieno accesso a laboratori e altri incentivi. I sociologi hanno provato a comprendere il motivo che aveva spinto questi giovani intellettuali a unirsi all'Aum. Una grande fascinazione era il fatto che mentre si lavorava nel mondo reale in cui erano solamente un piccolo ingranaggio all'interno dell'enorme ruota, ma nell'isolato mondo dell'Aum, si aveva la possibilità di fare qualsiasi cosa e diventare, per esempio, il capo di un gruppo scientifico o di un'agenzia tecnologica.²²³

222METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 75.

223METRAUX, *Aum Shinrikyō...*, cit., p. 79.

CONCLUSIONE

Durante il secondo Dopoguerra, il Giappone è riuscito a rilanciarsi a livello internazionale, grazie a un'attenta politica economica interna ed esterna, affermandosi come uno dei *leader* mondiali per ciò che concerne lo sviluppo scientifico e tecnologico. Le città e i cittadini giapponesi, però, sono stati comunque testimoni di un repentino cambiamento che ha portato molti a porre attenzione sulle problematiche ambientali e – soprattutto – sociali che sono sorte a causa del progresso.

Tramite il cinema, molti autori hanno voluto esprimere il proprio timore, riguardo le eventuali conseguenze che potrebbero derivare dal riporre troppa fiducia nei mezzi scientifici e tecnologici, per mezzo dei *kaijū eiga* e successivamente *cyberpunk eiga*, genere affermatosi a partire dagli anni Ottanta. Questi film sono ambientati in un futuro post-apocalittico, decadente e ipertecnologico, in cui si afferma il concetto di “ibridazione” poiché l'essere umano, spesso, si sottopone a degli innesti artificiali per potenziare o alterare le proprie caratteristiche fisiche o cerebrali tanto da divenire simili a un *robot*, rendendo molto labile il confine che distingue la macchina dall'uomo, in una società distopica, in cui domina la tecnocrazia e il relativismo, che conduce alla conseguente desensibilizzazione dell'essere umano.

Si è visto come nella trilogia *Tetsuo*, realizzata da Tsukamoto Shin'ya, si evidenzia che il cittadino odierno venga fagocitato dalla metropoli e dalla *routine* quotidiana, divenendo apatico. Secondo il regista l'unica soluzione che l'essere umano ha per riappropriarsi delle proprie emozioni, è la trasformazione in un essere fatto di carne e ferro.

Nell'opera *Ghost in the Shell* viene posto al centro della narrazione il problema riguardante l'identità, l'individualità e l'interazione sociale, che entrano in crisi a causa dell'abuso della tecnologia: la comunicazione *wireless* rende superflua l'interazione umana e consente di accedere a una serie di informazioni che annullano l'individualità, ma – soprattutto – *Ghost in the Shell* ruota intorno al concetto dell'“anima nella macchina”, che pone in essere una domanda esistenziale: cosa distingue un *cyborg* da una mera creazione artificiale? La risposta è suggerita dal titolo stesso della serie: lo spirito.

Anche in *Metropolis* si vuole far riflettere sul concetto precedentemente introdotto, contestualizzandolo in una città apparentemente perfetta, ma che in fondo nasconde diverse

problematiche, fra queste la discriminazione: nella città superiore vivono solo gli eletti, nelle zone inferiori gli esseri umani considerati infimi e i *robot*. I primi sono ormai desensibilizzati, mentre i secondi sono dotati – paradossalmente – di un'anima. In *Metropolis*, gli automi non sono il male, bensì la rappresentazione della purezza e dell'innocenza, come dimostra la ginoide Tima, vittima delle ambizioni del suo creatore, oppure Fifi, il *robot* spazzino, dotato di forti istinti materni che, per proteggere i due protagonisti, non esita a sacrificarsi, o ancora a Pero, l'androide investigatore, che tenta i tutti i modi di impedire il *golpe*, chiedendo agli esseri umani perché ricorrono alla violenza per risolvere i loro problemi. A tale quesito, Atlas (il capo della ribellione) risponde che a causa delle emozioni che guidano gli esseri umani, senza le quali loro non sono nulla.

Particolarmente emblematico è l'interrogativo che Tima si pone, quando assiste alla furia distruttiva dell'essere umano: perché i *robot* soffrono sempre a causa degli esseri umani? Gli androidi, in questo film, sono la rappresentazione dei deboli e degli innocenti, vittime della disumanizzazione.

Allo stesso modo, con *Akira* la tematica del progresso viene recuperata, ma con implicazioni diverse. Se nell'esempio precedente ci si soffermava sull'"anima nella macchina", in questo film si tratta della disumanizzazione dell'essere umano che, a causa del suo egoismo e della sua sete di potere, agisce senza scrupoli: nonostante il "progetto Akira" sia fondamentalmente pericoloso, gli scienziati, i politici e i militari, vogliono comunque proseguirlo, causando una nuova distruzione della città di Tokyo.

Nell'esempio di *Ergo Proxy*, invece, si è potuto osservare come i due autori forniscano una nuova riflessione sul legame fra l'essere umano e i *robot* da questo creati, in cui il confine fra la natura e la creatura artificiale è reso più labile dal contagio del *virus Cogito*, il pensiero, il veicolo dell'autodeterminazione caratteristico dell'essere umano. Nella distopia di *Ergo Proxy* gli esseri umani vengono creati artificialmente e impostati in modo tale che non provino alcun tipo di emozione, così da non mettere mai in dubbio il sistema, ma il diffondersi del *virus* comincia a far vacillare il ruolo del governo. I protagonisti, Vincent e Re-1, intraprenderanno, infatti, un viaggio alla ricerca della Verità, che permetterà loro di scoprire cosa siano i sentimenti.

Infine, si è analizzato come alcune delle opere trattate in questo elaborato, in particolar modo *Akira*, uscite fra gli anni Ottanta e Novanta, abbiano sortito una certa influenza sulle giovani generazioni giapponesi, i cosiddetti *shinjinrui*. Questi vivevano in un'epoca in cui a

dominare era il materialismo: i loro genitori pensavano unicamente alla carriera, trascurando la famiglia. Gli *shinjinrui*, apatici e privi di valori, hanno trovato nelle Nuove nuove religioni un'ancora di salvezza, a cui si sono aggrappati senza alcuna esitazione. Si pensi all'Aum Shinrikyō, uno fra i più noti di questi nuovi movimenti religiosi, che contava fra le proprie fila moltissimi giovani e che rappresentava per questi una famiglia. I giovani credevano ciecamente in tutto quello che il loro *leader*, Asahara Shōkō, predicava sull'imminente fine del mondo, e intenzionalmente si sottoponevano a pratiche rituali opinabili (come bere il sangue di Asahara) e percosse.

Inoltre, anche numerosi scienziati, ingegneri, medici, militari avevano aderito all'Aum Shinrikyō, perché forniva loro risorse illimitate per condurre le proprie ricerche e il pieno accesso a laboratori e tanti altri incentivi. Come dimostrato in questi film, la sete di potere e di conoscenza rende l'essere umano insensibile e lo porta ad agire senza alcun scrupolo: il movimento religioso non ha esitato a sferrare l'attacco alla metropolitana di Tokyo, compiuto per mezzo del gas nervino *sarin* prodotto in laboratorio, causando la morte di dodici persone e provocò ferite gravi in altrettante cinquemilacinquecento.

Tutto questo, consente di concludere che la manipolazione della natura e della vita stessa per mezzo della scienza e della tecnologia, se abusata da esseri umani ambiziosi, ma impreparati sulla loro stessa condizione di umanità e ben disposti a perderla per avidità e sete di potere, non può che trasformarsi in un progetto autodistruttivo.

□ APPENDICI

SCHEDE TECNICHE

1988

AKIRA

(アキラ)

Durata: 125 min.

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:85:1

Regia: ŌTOMO Katsuhiko

Soggetto: ŌTOMO Katsuhiko

Sceneggiatura: ŌTOMO Katsuhiko, HASHIMOTO Izō

Produttori: SUZUKI Ryōhei, KATO Shunzo

Produttore esecutivo: NOMA Sawako

Casa di produzione: Akira Committee Company Ltd.

Art Director: MIZUTANI Toshiharu

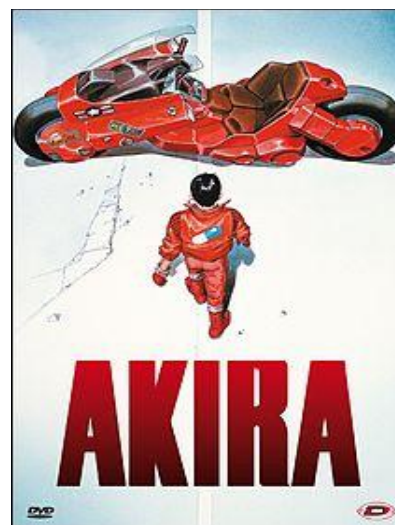
Responsabile delle animazioni: NAKAMURA Takashi (chief animator)

Direttore della fotografia: MISAWA Kazuji

Montaggio: SEYAMA Takeshi

Musiche: YAMASHIRO Shōji

Doppiatori: IWATA Mitsuo (Kaneda); SASAKI Nozomu (Tetsuo); ISHIDA Tarō (Colonnello); KOYAMA Mami (Kei); GENDA Tesshō (Ryū); SUZUKI Mizuho (Dottor Ōnishi); FUCHIZAKI Yuriko (Kaori); KUSAO Takeshi (Kai); NAKAMURA Tatsuhiko (Takashi); ITŌ Fukue (Kyoko); KAMIFUJI Kazuhiro (Masaru).



1989

TETSUO: THE IRON MAN

Tetsuo

(鉄男)

Durata: 67 min.

Colore: B/N

Audio: sonoro

Rapporto: 1:85:1

Data di uscita giapponese: 1 luglio 1989

Regia: TSUKAMOTO Shin'ya

Assistente alla regia: FUJIWARA Kei

Soggetto: TSUKAMOTO Shin'ya

Sceneggiatura: TSUKAMOTO Shin'ya

Produttore: TSUKAMOTO Shin'ya

Casa di produzione: Kaijyu Theater

Art Director: TSUKAMOTO Shin'ya

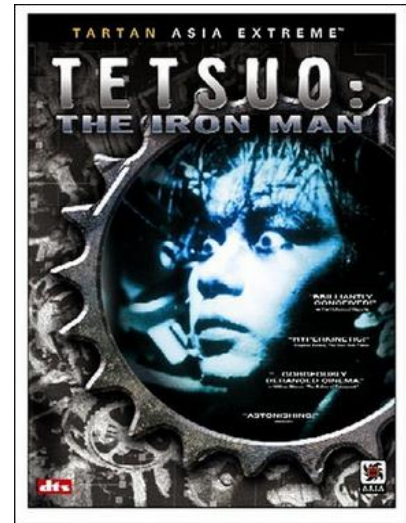
Fotografia: TSUKAMOTO Shin'ya, FUJIWARA Kei

Effetti speciali: TSUKAMOTO Shin'ya

Montaggio: TSUKAMOTO Shin'ya

Musiche: ISHIKAWA Chū

Cast: TAGUCHI Tomorō (l'impiegato), FUJIWARA Kei (la fidanzata), TSUKAMOTO Shin'ya (Yatsu), ISHIBASHI Renji (il padre), KANAOKA Nobu (la donna), MUSAKA Naomasa (il dottore).



1992

TETSUO II: BODY HAMMER

Tetsuo II: Body Hammer

(鉄男 II: BODY HAMMER)

Durata: 83 min.

Colore: colore

Audio: sonoro

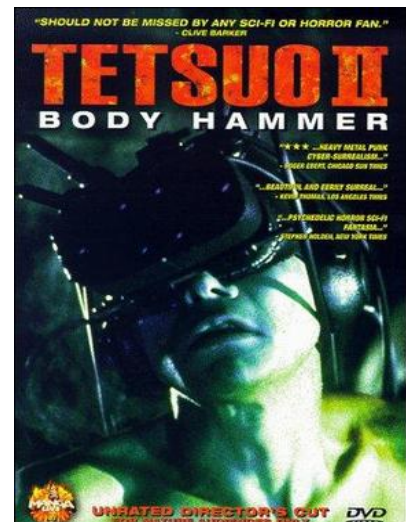
Rapporto: 1:1:33

Data di uscita giapponese: 3 ottobre 1992

Regia: TSUKAMOTO Shin'ya

Soggetto: TSUKAMOTO Shin'ya

Sceneggiatura: TSUKAMOTO Shin'ya



Produttori: TSUKAMOTO Shin'ya, SHISHIDO Fuminori, KUROKAWA Fumio, TAKEUCHI Nobuo, AIHARA Hiromi.

Produttori esecutivi: KOIZUMI Hiroshi, TSUKAMOTO Shin'ya

Casa di produzione: Kaijyu Theater / Toshiba EMI

Fotografia: ODA Fumikatsu, TSUKAMOTO Shin'ya, YOKOYAMA Katsunori

Effetti speciali: ODA Takashi

Montaggio: TSUKAMOTO Shin'ya

Musiche: ISHIKAWA Chū

Cast: TAGUCHI Tomorō (Taniguchi Tomoo), TSUKAMOTO Shin'ya (Yatsu), KANAOKA Nobu (Kana), TOMIOKA Keinosuke (Minori), IWATA Min (la madre), KIM Su-Jin (il padre), TEZUKA Hideaki, ASADA Nobuo, UTAZAWA Toraemon (lo scienziato).

1995

GHOST IN THE SHELL – SQUADRA CELERE CORRAZZATA D'ASSALTO

Kōkaku kidōtai

(攻殻機動隊)

Durata: 82 min.

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:85:1

Data di uscita giapponese: 18 novembre 1995

Regia: OSHII Mamoru

Soggetto: MASAMUNE Shirō

Sceneggiatura: ITŌ Kazunori

Produttore: ISHIKAWA Mitsuhsa, IYADOMI Ken, MATSUMOTO Ken, MIZUO Yoshimasa

Produttore esecutivo: MIYAHARA Teruo, TAKASHI Mogi, WATANABE Shigeru, FRAIN Andy

Casa di produzione: Kōdansha, Bandai Visual Company, Manga Entertainment



Art Director: OGURA Hiromasa

Character design: OKIURA Hiroyuki

Mechanical design: KAWAMORI Shōji, TAKEUCHI Atsushi

Responsabile delle animazioni: NISHIKUBO Toshihiko

Supervisione animazioni: KISE Kazuchika, OKIURA Hiroyuki

Direttore della fotografia: SHIRAI Hisao

Production design: WATABE Takashi

Effetti speciali: MURAKAMI Mutsu

Montaggio: KAKESU Shūichi

Musiche: KAWAI Kenji

Doppiatori: TANAKA Atsuko (Kusanagi Motoko); ŌTSUKA Akio (Batō);
YAMADERA Kōichi (Togusa); ŌKI Tamio (Aramaki); GENDA Tesshō
(Nakamura); KAYUMI Iemasa (Il Burattinaio).

2001

METROPOLIS

(メトロポリス)

Durata: 109 min.

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:85:1

Data di uscita giapponese: 21 giugno 2001

Regia: Rintarō

Assistente alla regia: KUSUMI Naoko

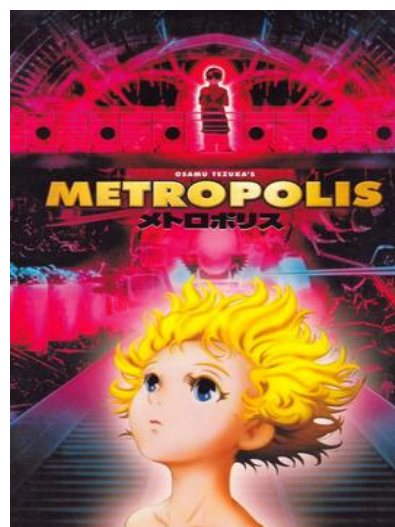
Soggetto: TEZUKA Osamu

Sceneggiatura: ŌTOMO Katsuhiro

Produttori: MARUYAMA Masao, MASEBA Yutaka, YAMAKI Iwao, KOMORI
Shinji

Produttore esecutivo: ABE Tadamichi, FUJIWARA Masamichi, HIRANUMA
Hisanori, MATSUTANI Takayuki, MOTODATE Kazue

Casa di produzione: Bandai Visual Company, Madhouse Productions



Art Director: HIRATA Shūichi

Character design: NAKURA Yasuhiro

Responsabile delle animazioni: NAKURA Yasuhiro

Supervisione animazioni: FUJITA Shigeru,

Direttore della fotografia: YAMAGUCHI Hitoshi

Montaggio: BUSAKA Koji, SUZUKI Ineko

Effetti speciali: HIRATA Shūichi

Musiche: HONDA Toshiyuki

Doppiatori: IMOTO Yuka (Tima); KOBAYASHI Kei (Ken'ichi); OKADA Kōki (Rock); ISHIDA Tarō (Duca Red); TOMITA Kōsei (Ban Shunsaku); WAKAMOTO Norio (Pero); TAKIGUCHI Tanpei (Dottor Laughton); IKEDA Masaru (Presidente Boone); I NOUE Norihiro (Atlas).

2003

GHOST IN THE SHELL – STAND ALONE COMPLEX

Kōkaku Kidōtai Stand Alone Complex

(攻殻機動隊 S. A. C.)

Durata: 24 min (26 episodi)

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:78:1

Data di uscita giapponese: 1 ottobre 2003

Regia: KAMIYAMA Kenji

Soggetto: MASAMUNE Shirō

Sceneggiatura: KAMIYAMA Kenji, MASAMUNE Shirō

Produttori: MATSUKA Yuichiro, SUGITA Tsutomu

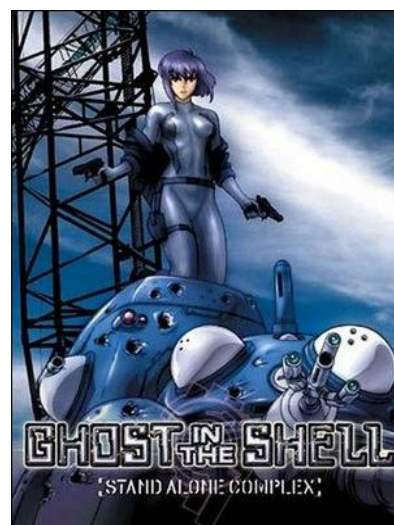
Produttore esecutivo: ISHIKAWA Mitushisa, WATANABE Shigeru

Casa di produzione: Production I.G, Kōdansha, Bandai Visual Company

Art Director: TAKEDA Yusuke

Character design: SHIMOMURA Makoto

Mechanical design: GENMA Nobuhiko



Direttore della fotografia: TANAKA Kōji

Montaggio: UEMATSU Jun'ichi

Effetti speciali: MURAKAMI Masahiro

Musiche: KANNO Yōko

Doppiatori: TANAKA Atsuko (Kusanagi Motoko); ŌTSUKA Akio (Batō);
YAMADERA Kōichi (Togusa); SAKA Osamu (Aramaki); NAKANO Yutaka
(Ishikawa); ŌKAWA Tōrum(Saitō); TAMAGAWA Sakiko (Tachikoma); SAITŌ
Shirō (Goto).

2004

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX II- 2nd GIG

Kōkaku Kidōtai Stand Alone Complex - 2nd GIG

(攻殻機動隊 S. A. C. 2nd GIG)

Durata: 24 min (26 episodi)

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:78:1

Data di uscita giapponese: 01 gennaio 2004

Regia: KAMIYAMA Kenji

Soggetto: MASAMUNE Shirō

Sceneggiatura: Ōtomo Katsuhiro

Produttore: KUNISAKI Hisanori

Produttore esecutivo: ISHIKAWA Mitushisa, WATANABE Shigeru

Casa di produzione: Production I.G, Kōdansha, Bandai Visual

Art Director: HIGASHIJI Kazuki

Character design: SHIMOMURA Makoto

Mechanical design: TERAOKA Kenzi

Direttore della fotografia: TANAKA Kōji

Montaggio: UEMATSU Jun'ichi

Effetti speciali: MURAKAMI Masahiro

Musiche: KANNO Yōko

Doppiatori: TANAKA Atsuko (Kusanagi Motoko); ŌTSUKA Akio (Batō); YAMADERA Kōichi (Togusa); NISHIDA Ken (Goda Kazundo); SAKA Osamu (Aramaki); KOYAMA Rikiya (Kuze Hideo); NAKANO Yutaka (Ishikawa); TAMAGAWA Sakiko (Tachikoma); SAKAKIBARA Yoshiko (Primo Ministro Kayabuki Yōko); SAITŌ Shirō (Gondo).

2006

ERGO PROXY

(エルゴプロクシー)

Durata: 25 min (23 episodi)

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:78:1

Data di uscita giapponese: 25 febbraio 2006

Regia: MURASE Shūkō

Sceneggiatura: SAITŌ Dai

Produttori: KITAURA Hiroyuki, KŌCHIYAMA Takashi, MATSUDA Akio, SUZUKI Michiko,

Produttore esecutivo: TSURUMOTO Katsuhiro, MINEZAKI Yoshiro

Casa di produzione: Geneon Entertainment, Manglobe, WOWOW

Character design: ONDA Naoyuki

Mecha design: KOMATSU Eiji

Responsabile delle animazioni: ONDA Naoyuki

Montaggio: NAGASAKA Tomoki

Direttore della fotografia: YAMADA Katsuhiro

Effetti speciali: MURAKAMI Nobutaka

Musiche: IKE Yoshihiro

Doppiatori: YUSA Kōji (Vincent Law); YAJIMA Akiko (Pino); Saitō Rie (Re-l Mayer); KOBAYASHI Sanae (Daedalus Yumeno); HANADA Hikaru (Raul Creed); KUWASHIMA Hōko (Kristeva); Sōmi Yōko (Derrida); SHIBATA Hidekatsu (Husserl); SHIMAKA Yū (Berkley); TANAKA Atsuko (Lacan);



MIZŪCHI Kiyomitsu (Iggy); KOJIMA Saiko (Real Mayer); Ōtsuka Hōchū (Proxy One).

2010

TETSUO: THE BULLET MAN

Tetsuo: Bullet Man

(鉄男: Bullet Man)

Durata: 79 min.

Colore: colore

Audio: sonoro

Rapporto: 1:1:33

Data di uscita giapponese: 22 maggio 2010

Regia: TSUKAMOTO Shin'ya

Soggetto: TSUKAMOTO Shin'ya

Sceneggiatura: TSUKAMOTO Shin'ya, KUROKI Hisakatsu

Produttori: KAWAHARA Shin'ichi, TANISHIMA Masayuki, TSUKAMOTO Shin'ya

Casa di produzione: Kaijyu Theater / Asmik Ace Entertainment/ Yahoo Japan

Fotografia: HAYASHI Satoshi, SHIDA Takayuki; TSUKAMOTO Shin'ya

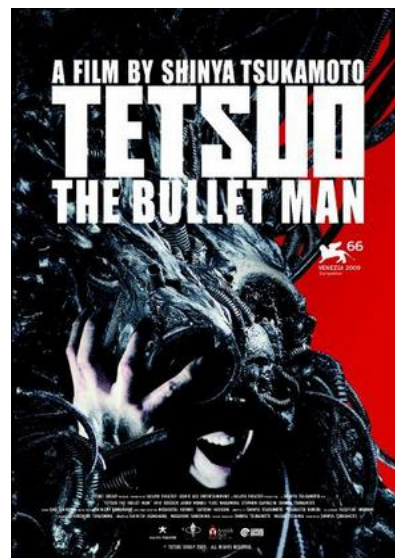
Montaggio: AMBE Yuji, TSUKAMOTO Shin'ya

Production design: TSUKAMOTO Shin'ya

Costumi: SAKURAI Mari

Musiche: ISHIKAWA Chū

Cast: BOSSICK Eric (Anthony); MŌNO Akiko (Yuriko); NAKAMURA Yūko (Mizue); SARRAZIN Stephen (Ride); GERHARDT Tiger Charlie (Tom); TSUKAMOTO Shin'ya (Yatsu).



GLOSSARIO

Anime (アニメ): dall'abbreviazione di *animēshon*, traslitterazione giapponese della parola inglese *animation*, "animazione".

Amaterasu Ōmikami (天照大御神): dea del sole, la più importante figura del *pantheon* shintoista.

Bodhisattva: In senso letterale, il Bodhisattva è un essere vivente (*sattva*) che aspira all'Illuminazione (*bodhi*) conducendo pratiche altruistiche.

Bōsōzoku (暴走族): lett. "gruppi delle corse violente", sono bande di motociclisti che effettuano atti vandalici e di disturbo della quiete pubblica. Diffusi a partire dagli anni '50, sono stati così definiti dai *media* dal 1972.

Close-up: Inquadratura ravvicinata o ravvicinatissima, utilizzata nella fotografia e nel cinema.

Colonna internazionale: la parte della colonna sonora composta da musica e rumori, sulla quale non si interviene nel corso del doppiaggio.

Colonna sonora: l'insieme – ottenuto al termine dell'operazione di missaggio (v.) - di parole, musiche e rumori.

Diegesi: espressione che indica l'insieme del tessuto spazio-temporale in cui agiscono i personaggi.

Doppiaggio: operazione tecnica che consente di aggiungere alla colonna internazionale (v.) un dialogo diverso da quello registrato durante la lavorazione del film, ma tale da corrispondere indicativamente alle sillabe pronunciate dagli attori.

Effetti speciali: "trucchi" cui si fa ricorso per creare effetti eccessivamente costosi, pericolosi, o impossibili da ottenere con mezzi convenzionali (pioggia, esplosioni, pianeti alieni, ecc.).

Fanzine: nasce dalla contrazione delle parole *fan* (fanatico) e *magazine* (rivista), è una rivista amatoriale, curata da esperti o semplicemente appassionati di un particolare argomento, genere o fenomeno culturale, rivolta a un pubblico specifico di interessati.

Filmografia: lista ragionata dei film di un regista, di un interprete o di qualsiasi altra figura professionale, ecc. Di norma, la filmografia è accompagnata dalle indicazioni relative al *cast* (l'insieme del regista, degli attori e dei produttori che lavorano in un film) e ai *credits*

(l'elenco dei realizzatori e dei tecnici di un film, dal soggetto allo scenografo, dal montatore al musicista), dalla durata, da una breve trama (sinossi), eventualmente dai dati tecnici sulle copie e sulla loro reperibilità, antologie critiche, note bibliografiche, ecc.

Flashback: interruzione (tramite un'inquadratura, una scena o una sequenza) della continuità cronologica progressiva dell'azione in corso per evocare un'azione anteriore.

Gedatsu (解脱): liberazione.

Guru: Titolo attribuito in India inizialmente a ogni persona degna di rispetto e di venerazione, e in seguito a colui che ha la responsabilità dell'educazione religiosa del discepolo.

Kaijū eiga (怪獣映画): film sui mostri.

J-horror: horror giapponese.

Long take: inquadratura notevolmente più lunga delle altre che compongono la scena.

Mahayana: Una delle correnti principali del buddhismo (sanscr. «il grande veicolo»), secondo la quale la suprema sorte che a ogni uomo è dato di raggiungere è rinascere come Bodhisattva, cioè come colui che aspira all'illuminazione dell'intelletto non già per fruirne lui stesso, bensì per diffondere la salvezza a tutte le genti.

Manga (漫画): fumetto giapponese.

Mangaka (漫画家): colui che disegna i *manga*.

Missaggio: operazione di postproduzione (v.) consistente nell'assicurare la sintesi equilibrata e corretta delle diverse bande sonore in un'unica banda (eventualmente a più piste).

Montaggio: sul piano materiale, il montaggio è l'operazione di giunzione delle diverse inquadrature.

Nouvelle vague: fenomeno cinematografico complesso sorto in Francia verso la fine degli anni Cinquanta intorno alla rivista *Cahiers du cinéma*. Si caratterizzava per un atteggiamento di reazione contro il cinema commerciale, proponendo per lo più prodotti a basso costo, utilizzando il formato 16 mm.

Otaku (お宅): letteralmente “la sua casa”, a partire dagli anni Ottanta cominciò a essere usato per riferirsi a coloro che si auto-emarginavano, covando alienazione, amplificate da *manga* e *anime*. *Pre-recording*, ossia la registrazione delle battute di doppiaggio precedenti ai disegni, in modo da adattare successivamente il labiale alle battute.

Postproduzione: l'insieme delle operazioni effettuate su un film tra la fine delle riprese e la stampa in serie delle copie (comprende soprattutto il montaggio e il missaggio).

Remake: film che “replica” la vicenda di un film precedente.

Prequel: opera, specialmente cinematografica o televisiva, che racconta episodi che accadono prima rispetto alle vicende di un'altra opera realizzata in precedenza che ha avuto successo.

Satori (悟り): illuminazione.

Seishinshugi (精神主義): spiritualismo.

Shin shrinkō shūkyō (新信仰宗教): Nuove nuove religioni.

Shin reisei undō (新靈性運動): nuovi movimenti spirituali.

Shinkō shūkyō (信仰宗教): Nuove religioni.

Shibuya (渋谷): famoso quartiere di Tokyo.

Shinjinrui (新人類): “nuova razza”, indica la generazione diventata adulta nel corso degli anni '80.

Shinkansen (新幹線): treno ad alta velocità.

Shukkesha (出家者): letteralmente “colui che abbandona la casa”, si riferisce a chi entra a far parte dell'Aum Shinrikyō.

Snuff movie: dall'inglese “spegnere lentamente”, è un film in cui vengono mostrate torture realmente messe in pratica durante la realizzazione, culminanti con la morte della vittima.

Spin-off: Serie di telefilm derivante da una serie precedente di grande successo.

Stop-motion: detta anche tecnica del “passo uno”, è una tecnica di ripresa fotogramma per fotogramma di immagini (disegni bidimensionali, oppure oggetti tridimensionali) statiche, il cui movimento viene creato “artificialmente” in fase di proiezione.

BIBLIOGRAFIA

FONTI CARTACEE:

AKITA Takahiro, 'koma' kara 'firumu'e. *Manga to manga eiga (Dal 'frame' al 'film'. Manga e cinema di animazione)*, Tokyo, NTT, 2005.

秋田孝宏、「「コマ」から「フィルム」へ。マンガとマンガ映画」、東京、NTT、2005年。

ANDERS, Günther, *L'uomo è antiquato. I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale [Die Antiquiertheit des Menschen, I: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution]*, trad. di Laura Dallapiccola, Bollati Boringhieri, Torino, 2007.

BERRA, John (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan*, Bristol, Intellect, 2010.

BIRD, Lawrence, "States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the *Metropolis Tales*", Frenchy Lunning (a cura di) in, *Mechademia 3 – Limits of the Human*, Minneapolis, University of Minnesota, 2008, pp. 127-145.

BOLTON, Christopher, CSICSBERRY-RONAY JR, István e TATSUMI, Takayuki (a cura di), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007.

BROWN, Steven T., *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, New York, Palgrave, 2010.

- "Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*", Frenchy Lunning (a cura di), in *Mechademia 3 – Limits of the Human*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2008, pp. 222-247.

BROWNING, Mark, *David Cronenberg. Author or Film-maker?*, Bristol, Intellect, 2007.

BRUNO, Giuliana, *Atlante delle emozioni – In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006.

CAROLI, Rosa, GATTI Francesco, *Storia del Giappone*, Bari, Editori Laterza, 2006.

CAVALLARO, Dani, *The Cinema of Mamoru Oshii. Fantasy, Technology and Politics*, North Carolina, McFarland, 2006.

- *The Fairy Tale and Anime. Traditional Themes, Images and Symbols at Play on*

Screen, North Carolina, McFarland, 2011.

CONRICH, Ian, “Metal-morphosis: Post-industrial Crisis and the Tormented Body in the *Tetsuo* Films” in Jay McRoy (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Hawai'i, University of Hawai'i press Honolulu, 2005, pp. 95-106.

DINELLO, Daniel, *Techophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, Austin, University of Texas Press, 2005.

JACKSON, Paul, “Paradise Lost... and Found?”, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia – War Time*, vol. 4, Minneapolis, University of Minnesota, 2009, pp. 315-318.

KITANO Taitso, *Nihon anime shigaku kenkyū josetsu (Introduzione alla ricerca storica dell'animazione giapponese)*, Tokyo, Hachiman Shoten, 1998.

北野 太乙、「日本アニメ史学研究序説」、東京、八幡書店、1998年。

MACWILLIAMS, Mark W. (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, Sharpe, 2008.

MES, Tom, *Iron Man. The Cinema of Shinya Tsukamoto*, Goldalming, Fab Press, 2005.

METRAUX, Daniel A., *Aum Shinrikyō and Japanese Youth*, University Press of America, - Lanham, 1999.

NAPIER, Susan J., *Anime – From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave, 2000.

NODA Makoto hen, *Zenryaku, Oshii Mamoru-sama (Caro, signor Oshii Mamoru)*, Tokyo, Futtuwaku, 1998.

野田真外編、「前略、押井守様」、東京、フットワーク出版、1998年。

NOVIELLI, Maria R., *Animerama – Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio, 2015.

– *Metamorfosi – Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Bologna, EpiKa Edizioni, 2010.

REDMOND, Sean, *Liquid Metal – The Science Fiction Film Reader*, New York, Wallflower Press, 2004.

RUH, Brian, *Stray Dog of Anime – The Films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004.

SCALLY, Deborah, DUMMOND-MATHEW, Angela e HAIRSTON, Marc, “Torendo. Interview with Murase Shūkō and Satō Dai”, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia – War Time*, vol. 4, Minneapolis, University of Minnesota, 2009, pp. 330-333.

SHIMAZONO, Susumu, *From Salvation to Spirituality. Popolar Religious Movements in*

Modern Japan, Trans Pacific Press, Melbourne, 2004.

TATSUMI, Takayuki, *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-pop America*, Durham, Duke University Press, 2006.

TSUGATA Nobuyuki, *Nihon animēshon no chikara. 85 nen no rekishi o tsuranuku jiku (La forza dell'animazione. L'asse che percorre una storia di 85 anni)*, Tokyo, NTT, 2004.

津型信之、「日本アニメーションの力 : 85年の歴史を貫く二つの軸」東京、NTT、2004年。

TSUTSUI, William M., ITO Michiko (a cura di), *In Godzilla's footsteps, Japanese Pop Culture Icons on the Global Stages*, New York, Palgrave MacMillian, 2006.

WILSON, Scott, *Politics of the Insect. David Cronenberg's Cinema of Confrontation*, New York, Continuum, 2011.

YAMAGUCHI K. e WATANABE Y., *Nihon animēshon eiga shi (Storia del cinema di animazione giapponese)*, Osaka, Yūbunsha, 1978-1997.

山口且訓、渡辺 泰、「日本アニメーション映画史」大阪、有分社、1978—1997年。

YAMAGUCHI Yasuo, *Nippon no anime zenshi (Storia completa dell'animazione giapponese)*, Tokyo, Ten Books, 2004.

山口康男、「日本のアニメ全史」、東京、Ten Books、2004年。

YAMAMURA Kōji, *Animēshon no sekai o yokosō (Benvenuti nel mondo dell'animazione)*, Tokyo, Iwanami Shinsho, 2006.

山村浩二、「アニメーションの世界へよこそう」、東京、岩波新書、2006年。

YOMOTA Inuhiko, *Nihon eiga to sengo no shinwa (Il cinema giapponese e la mitologia del dopoguerra)*, Tokyo, Iwanami Shoten, 2007.

四方田 犬彦、「日本映画と戦後の神話」、東京、岩波書店、2007年。

FONTI TRATTE DALLA RETE:

BALDACCINI, G., *Il continuo divenire del corpo. Metamorfosi tecnologiche in Tetsuo – The Iron Man e Tetsuo II – Body Hammer*, in “Rapporto confidenziale”, 2014, <http://www.rapportoconfidenziale.org/?p=31557>, 22-02-2017.

DAWKINS, R., *The Selfish Gene*, in “Good Readers”, 2006, http://www.goodreads.com/book/show/61535.The_Selfish_Gene, 22-02-2017.

EBERT, R., *Tetsuo II: Body Hammer*, in “Roger Ebert.com”, 1997, <http://www.rogerebert.com/reviews/tetsuo-ii-body-hammer-1997>, 22-02-2017.

FURLANI R., *Akira*, in “Terre di confine magazine”, <http://www.terrediconfine.eu/akira/>, 22-02-2017.

MASLIN, J., *Akira (1988) Review/Film; A Tokyo of the Future In Vibrant Animation*, in “The New York Times”,
<https://web.archive.org/web/20131219174613/http://www.nytimes.com/movie/review?res=9C0CE1DF113CF93AA25753C1A966958260>, 22-02-2017.

MCGRAY, D., *Dai Sato talks with Doug McGray about animé – in Japan and around the world – and Sato’s development as a writer and creator*, “U.S. - Japan Innovators Project”
https://web.archive.org/web/20150226115639/http://www.japansociety.org:80/resources/content/2/0/5/4/documents/sato_mcgray%20interview.pdf, 22-02-2017.

MES, T., *Tetsuo: The Bullet Man*, in “MidnightEye. Visions of Japanese Cinema”, 2011,
<http://www.midnighteye.com/reviews/tetsuo-the-bullet-man/>, 22-02-2017.

– *Shinya Tsukamoto* in “MidnightEye. Visions of Japanese Cinema”, 2011,
<http://www.midnighteye.com/interviews/shinya-tsukamoto-2/>, 22-02-2017.

MISTÈ, J., *Akira*, in “Anime Asteroid”, 2013,
<http://animeasteroid.blogspot.it/2013/05/recensioneakira.html>, 22-02-2017.

– *Recensione: Ghost in the Shell 2 – Innocence*, in “Anime Asteroid”, 2010,
<http://anime-asteroid.blogspot.it/2010/11/recensione-ghost-in-shell-lattacco-dei.html>, 22-02-2017.

RANSOME, A., *The Fool of the World and the Flying Ship*, in “Old Peter's Russian Tales”,
<http://www.surlalunefairytales.com/russian/oldpetersrussiantales/fooloftheworld.html>, 22-02-2017.

SHARP, J., *Metropolis*, in “MidnightEye. Vision of Japanese Cinema”, 2014,
<http://www.midnighteye.com/reviews/metropolis/>, 22-02-2017.

SURIANI, C., *Bosozoku, la gioventù ribelle* in “Tuttogiappone – il Giappone di ieri, di oggi e di domani”, <http://www.tuttogiappone.eu/bosozoku-la-gioventu-ribelle/>, 22-02-2017.

SITOGRAFIA:

IMDb <http://www.imdb.com/> 22-02-2017.

Scheda *Tetsuo: The Iron Man* http://www.imdb.com/title/tt0096251/?ref=fn_al_tt_1
22-02-2017.

Scheda *Tetsuo II: Body Hammer* http://www.imdb.com/title/tt0105569/?ref=fn_al_tt_3
22-02-2017.

Scheda *Tetsuo: The Bullet Man* http://www.imdb.com/title/tt1176416/?ref=fn_al_tt_2
22-02-2017.

Scheda *Ghost in the Shell – Squadra celere corazzata d'assalto*
http://www.imdb.com/title/tt0113568/?ref=nv_sr_2 22-02-2017.

Scheda *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* <http://www.imdb.com/title/tt0346314/?>

- [ref =nv_sr_4](#) 22-02-2017.
Scheda *Ghost in the Shell 2: Innocence* http://www.imdb.com/title/tt0347246/?ref =nv_sr_3 22-02-2017.
Scheda *Akira* http://www.imdb.com/title/tt0094625/?ref =nv_sr_1 22-02-2017.
Scheda *Metropolis* http://www.imdb.com/title/tt0293416/?ref =nv_sr_2 22-02-2017.
Scheda *Ergo Proxy* http://www.imdb.com/title/tt0791205/?ref =nv_sr_1 22-02-2017.
- MidnightEye – Visions of Japanese Cinema, 2001, <http://www.midnighteye.com/> 22-02-2017.
- Shirō Masamune – Official Web Site, http://www.shirowledge.com/index_enu.html 22-02-2017.
- Tetsuo The Bullet Man Group, 2009, <http://tetsuo-project.jp/main.html> 22-02-2017.
- Treccani, <http://www.treccani.it> 22-02-2017.
[http://www.treccani.it/enciclopedia/ziggurat_\(Enciclopedia-Italiana\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/ziggurat_(Enciclopedia-Italiana)) 22-02-2017.
<http://www.treccani.it/vocabolario/giapponeseria> 22-02-2017.
- Tsukamoto Shin'ya – Official Web Site, 2012, <http://tsukamotoshinya.net/> 22-02-2017.
- Yostuya Simon – Official Web Site, 2002, <http://www.simon-yotsuya.net/> 22-02-2017.

RIVISTE:

- NOVIELLI, Maria Roberta, “Ritorniamo al corpo - Incontro con Tsukamoto Shin'ya”, *Duel*, n. 31, novembre 1995, p. 28-29.
- WATANABE Manabu, “Sarin kōgeki no atode Ōmu Shinrikyō to nihonjin” (In seguito all'attacco al sarin: l'Aum Shinrikyō e i giapponesi), *Nanzan shūkyō bunka kenkyūsho* (Bulletin of the Nanzan Institute for Religion and Culture), 6, 1996, pp. 3-19.
- 渡邊学、「サリン攻撃の後で : オウム真理教と日本人」、南山宗教文化研究所、第6号、1996年、pp. 3-19.