

Speciale NUOVO CINEMA GIAPPONESE - Anime deviate

Inviato da di Jappoppers (Stefano Gariglio, Davide Tarò, Gianluca Feroldi)

SESSION #1

A differenza del cinema del vero mainstream e della cosiddetta nouvelle vague anni '90, l'animazione giapponese, grande "sovragenere" cinematografico [e non] nazionale, trascende queste definizioni, ponendosi in una linea di confine difficilmente riconoscibile, principalmente per la sua stessa natura polimorfa. In Giappone è assolutamente normale la trasposizione animata di un manga o di altri media, la particolarità fondamentale, però, sta proprio nella "Trasposizione": un personaggio di un manga che finisce animato non ha più niente, o poco, a che fare con il suo omonimo fumetto, il più delle volte viene ripasmato ad immagine del regista e del suo staff. L'eccentrico regista Oshii Mamoru e la sua factory prendono in consegna i personaggi del manga Lamù [Uruseiyatsura, 1981] e ne curano la serie televisiva fino al 129° episodio, realizzando un prodotto che rispetta sì la matrice di partenza, ma aggiungendo anche elementi di una poetica estranea. Come Oshii Mamoru ve ne sono molti altri, ad esempio il mangaka Otomo Katsuhiro, autore del fumetto Akira [id., 1982-90], che insieme ad un ricchissimo staff lo ha trasposto in film nel 1988, fruibile senza conoscenza del manga: cambia il finale, ma più che altro la concezione, se non proprio il messaggio, che gli si celava dietro.

Ma con il progetto Patlabor [Kidoo Keisatsu Patlabor, 1988] andiamo oltre: si ha un testo virtuale e tante concretizzazioni relative a seconda del medium scelto, senza che ognuna di esse possa vantare una precedenza sulle altre; così la serie Tv non può essere definita un adattamento di quella in fumetto perché entrambe sono nate dalla stessa idea e in previsione di diverse realizzazioni mediatiche.

Con Patlabor la crisi dell'identità del testo va oltre e sale fino al rapporto con il medium stesso: può vantare una serie a fumetti, una televisiva, due in OAV, due film per il cinema. Cambiando il medium, Patlabor cambia soluzioni linguistiche narrative...ogni volta è un testo nuovo. Tuttavia, in una sorta di schizofrenia mediatica, Patlabor è tutto questo insieme. Tutte queste opere possono allora essere considerate come oggetti estetici indipendenti dal media che pure le ha generate? Sono essenzialmente una cosa diversa? E se rappresentano prodotti a sé, o semplicemente gli stessi ma detti in maniera differente, quale identità si può attribuire loro?

Qualunque cosa rappresenti, il cinema è distinguibile in qualche modo dagli altri media per le sue regole che formano una grammatica ricorrente e nello stesso tempo non scritta; di recente, in alcuni prodotti dell'animazione televisiva giapponese questa distinzione però è venuta meno. A fronte di film d'animazione di grandissimo successo sempre più televisivi, con personaggi e situazioni funzionali al tubo catodico [Pokemon, Dragonball], in televisione si sta verificando una profonda mutazione: alcune serie televisive acquistano un linguaggio ed un'estetica che fino ad ora erano stati prerogativa cinematografica. Serializzazioni oltremodo nauseanti [Dragonball], sequenze d'azione in cui il personaggio rimane sospeso nell'aria per venti secondi [Holly e Benji], combattimenti impossibili e ripetitivi usati a iosa [Ken il guerriero], finti fondali onirici sprizzanti colore usati per esaltare l'azione dell'eroe [Cavalieri dello zodiaco]...tutto questo fa parte del pacchetto stereotipato dei cartoni animati giapponesi mainstream. Da un decennio a questa parte qualcosa è cambiato. Mentre, da un lato, il cinema dal vivo mainstream e Pop [compresa anche tutta, o quasi, la produzione per l'home video] usa sempre di più il manga [e i videogiochi] come cifra stilistica d'ispirazione, basti pensare a Tsukamoto Shinya e Miike Takahashi, l'animazione si sta dirigendo verso il linguaggio e la narrativa del cinema dal vivo, ridisegnando la propria fisionomia e riaprendo l'annosa questione della sua autonomia estetica.

Questo fenomeno interessa soprattutto il cinema d'animazione d'autore. Ed è infatti a due Autori che si fa riferimento nel delineare questo passaggio importante: Oshii Mamoru e Watanabe Shin'ichiro, ai quali si deve rispettivamente l'introduzione della regia filmica nell'animazione cinematografica e in quella televisiva. Si è trattato ovviamente non di un cambiamento istantaneo ma piuttosto di una graduale evoluzione. Per quanto riguarda il primo, Oshii, i germi di questa tendenza erano già riscontrabili nel suo primo film d'autore, Beautiful Dreamer [Uruseiyatsura 2: Beautiful Dreamer, 1984], tuttavia non erano ancora così marcati da poter colpire la critica, visto anche il clima umoristico-demenziale del film. E' con il primo lungometraggio di Patlabor, del 1989, che la macchina da presa comincia ad affiancarsi alla "matita", operazione che giunge a piena maturazione con Patlabor 2, del 1993. Quest'ultimo può essere considerato un lungometraggio d'animazione del tutto simile ad un film dal vivo. Piani fissi di parecchie decine di secondi, lunghissimi dialoghi accompagnati da stupende panoramiche, un uso della luce e delle ombre calibrato con grande attenzione: la regia di Oshii è già alla sua massima espressione e a distanza di nove anni Patlabor 2 stupisce ancora per la sua ricchezza linguistica. Ghost in the shell [Koaku kidootai, 1995] non fa che confermare questa tendenza, aggiungendo, grazie ad un miglioramento tecnico nella realizzazione dei fondali, un'ulteriore somiglianza al cinema dal vivo.

Sul fronte televisivo la conversione necessita di un po' più di tempo. Tre sono i titoli che necessitano di essere citati in proposito. Sono Neon genesis Evangelion [Shin seiki Evangelion, 1995], I cieli di Escaflowne [Tenku no Escaflowne, 1996] e Cowboy Bebop [id., 1998]. Con Evangelion Anno Hideaki utilizza la cinepresa come catalizzatore per arricchire la narrazione e produrre inquadrature più significative dal punto di vista estetico: campi fissi riflessivi, piccoli piani sequenza, quadri in contro luce ... Ritroviamo la stessa ricchezza linguistica in Escaflowne di Akane Kazuki, in cui vengono abbattuti del tutto gli stereotipi tipici del precedente cinema fantasy: questi vengono riutilizzati in una chiave più matura e credibile, portando questa serie ad un piano più alto rispetto ad altre: non a caso la sceneggiatura ha richiesto una gestazione di ben cinque anni. Tuttavia è Cowboy Bebop ad essere quello che Twin Peaks o X-Files sono stati per la fiction americana perché l'identità cinematografica pervade definitivamente l'animazione televisiva. Come Oshii ha riportato il cinema nell'animazione cinematografica, così Watanabe lo porta in quella televisiva. In Cowboy Bebop non c'è più alcuna traccia di tutti gli stilemi del piccolo schermo. Tutto è fatto in nome del cinema, merito anche dell'alta qualità

grafica [e musicale] del prodotto. Il quinto episodio, che presenta il duello tra i due rivali della storia all'interno di una cattedrale gotica, può essere considerato il vertice di tutta l'animazione televisiva della storia del Sol Levante. Ma cosa si può intendere per linguaggio ed estetica cinematografica in queste brevi serie autoriali? Principalmente si può parlare di differenza di fruizione che crea il netto distacco dalle serie precedenti non cinematografiche: l'episodio non può essere fruito distrattamente, ma deve essere seguito nei minimi dettagli dei movimenti di camera, nel cambio delle ombre e delle luci, delle musiche e della sceneggiatura, tutte fortemente interdipendenti, pena perdere momenti significanti. L'animazione giapponese, quindi, rappresenta un "sovragerere" che non ha una sua identità precisa, perché multiforme e suscettibile di essere intravista nei luoghi più impensati: così non è raro trovare animazione cinematografica più in televisione e nei videogiochi che al cinema.

SESSION #2

Cos'è l'identità? Come viene rappresentata la sua essenza e la sua assenza in questa animazione amorfa e deviata? Kusanagi Motoko, cyborg completamente costruito in laboratorio, non lo sa, ma forse lo vorrebbe sapere; nei suoi occhi vitrei, lucidi e profondi che sembrano sondare la cinecamera, in realtà non si nasconde nulla o forse, dietro sottili fili di materiale di laboratorio, si nasconde il suo spirito. L'identità forse si può trovare negli spaesanti ed agghiaccianti piani sequenza di un Ghost in the Shell, annidata nei mille riflessi frantumati della protagonista cyborg su palazzi monolitici, biblici, di vetro, materiale riflettente rivelatore oltre che mistificatore. I mille riflessi fanno capo sempre ad un'unica verità riflessa: il guaio sorge con la prospettiva da dove la si guarda. Forse, invece, questa identità potrebbe nascondersi nel riflesso dello sguardo di Mima [Perfect Blue], ex idol, che continua a vedere se stessa come poteva essere; mentre guarda la cinecamera virtuale osserva alla fin fine proprio noi spettatori, consapevole, anche se persa in un altrove metacinematografico, che la sua identità potrebbe essere proprio lì, a portata di mano, all'interno dei nostri occhi di cinefili. Non rassicuriamoci troppo, l'identità potrebbe non essere quella giusta, non essere neanche la nostra, ma un effimero errore di visione, come scoprirà Mima nel finale bifocale di Perfect Blue, o un errore di punto di vista, come in Beautiful Dreamer, nel quale ci si accorge solo alla fine di essere [forse] in un sogno: «ma fu l'uomo a sognare di essere farfalla o la farfalla sognò di essere uomo?», ci ricorda la frase finale della pellicola. Non si ha la sicurezza di essere quello che si pensa di essere: lo scopre un soldato della guardia speciale armata Kerberos di Jin-Roh [id,1999] in lotta con dei terroristi che non sono altro che civili, ragazzine con un cappuccetto rosso [sì, proprio quello delle fiabe], ma che diventano avventati lupi lanciando ordigni esplosivi contro la folla; ma anche i Kerberos sono dei veri e propri lupi [sempre quelli delle fiabe], che forse possono sperare di essere qualcos'altro. Qui però lo sguardo serve ancora ma gli occhi non più: questi ultimi non sempre sono lo specchio dell'anima, forse però quelli del cinema sì.

Occhi di due colori differenti, uno che guarda verso il passato, l'altro forse verso il futuro: in entrambi i casi neanche l'ombra dell'identità tanto lungamente cercata anche da Spike Spiegel, cacciatore di taglie in Cowboy Bebop. La verità può anche essere due minuti di moviola poetica ed effimera, una caduta da una cattedrale simbolo di una redenzione impossibile perché inutile, che solo l'animazione con il suo potere totalmente demiurgico e sottilmente falso può rendere alla perfezione, contro ogni legge della fisica, ma con la legge etica del cinema. Qualsiasi cosa effettivamente sia l'identità, un certo tipo di cinema d'animazione l'ha sempre cercata in ogni angolo della messa in scena, dei personaggi, nei movimenti di camera, forse soltanto intravedendola. D'altra parte, quello che si cerca è nell'atto del cercare, e questa cinematografia senza identità, essenzialmente bastarda di generi e suggestioni, potrebbe averla insita. Un cinema dell'uomo per l'uomo.