

## CAPITOLO 1

### PRODUZIONI PRECEDENTI A TONARI NO TOTORO

#### 1.1 CONAN, IL RAGAZZO DEL FUTURO

##### MIRAI SHŌNEN KONAN

Nippon Animation per NHK - 26 episodi - 1978.

Soggetto tratto dal romanzo di Alexander Key "The Incredible Tide"

Sceneggiatura, lay-out e regia generale Miyazaki Hayao

Aiuto regia Takahata Isao

Character and mechadesign Miyazaki Hayao e Ōtsuka Yasuo

Prima trasmissione italiana Rete 4, 1982

##### **1.1.1 Sinossi**

Citiamo il prologo della serie:

« Luglio 2008. L'uomo si trovò di fronte all'estinzione.

Le armi

elettromagnetiche, più potenti di quelle nucleari, spazzarono

via metà paese in un istante. La terra fu squassata: Il suo

asse si inclinò, spaccando i cinque continenti che sprofondarono

negli oceani...e i sopravvissuti si trovarono a dover affrontare

la più totale catastrofe....»

La Terza Guerra Mondiale ha reso la terra un deserto di Oceani, isolette solitarie punteggiano qua e là questa enorme distesa azzurra. Dopo anni, ora la natura sta rinascendo: da un lato ci sono gli abitanti di High Harbor, che conducono un'esistenza pacifica e in armonia con la natura, dall'altro i governatori di Industria (pronunciato Industria nell'edizione italiana), una città-fortezza capeggiata da un uomo avido e senza scrupoli, Lepka; questi cerca di ripristinare la tecnologia che sfrutta l'energia solare e che aveva causato il cataclisma. Per farlo, ha però bisogno del Dottor Rao, nonno di Lana, una bambina di High Harbor, il quale non è intenzionato a mettere il suo sapere scientifico a disposizione di chi intende farne cattivo uso. Industria, con la ragione delle armi, vuole conquistare anche la pacifica isola, ma si trova di fronte due ostacoli: Conan, un fortissimo dodicenne cresciuto su un'isola sperduta, che corre in aiuto di Lana (rapita dai cattivi per ricattare il nonno) e in secondo luogo una "vendetta della natura", un terremoto colossale che fa sprofondare Industria nel mare. Altri characters che movimentano la trama sono il Capitano Dice

e Mosry (una gerarca di Industria), che con il passare delle puntate si schierano dalla parte dei nostri; e infine Jimsey, amico di Conan, un ragazzino estremamente stravagante.

### **1.1.2 La Serie**

In occasione del venticinquennale della NHK, la televisione di stato giapponese, l'emittente decide di festeggiare producendo una lunga serie animata indirizzata ai ragazzi attorno ai 10 - 12 anni, e ne affida la realizzazione alla Nippon Animation<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Per conoscere meglio gli eventi che prepararono e seguirono alla prima messa in onda giapponese con la relativa comparsa dei primissimi fan di Miyazaki, si rimanda alla lettura di MANGA.ZINE n.28 dell' ottobre 1993: portfolio "Conan" a cura di Francesco Di Sanzio e Saburo.

<sup>8</sup> Il romanzo da cui è stata riadattata la serie è edito in Italia come "The Incredible Tide" per la KAPPA , casa editrice di manga & Co. che da anni lavora infaticabilmente sul versante nipponico.

<sup>9</sup> Ritengo infatti che protagonista del romanzo, nonostante Conan si attesti come attore principale, sia la mareggiata che gli dà il titolo. L' intero racconto, infatti, esala un'atmosfera di sostanziale impotenza degli esseri umani nei confronti del fenomenale tsunami annunciato ma di cui si vede l'arrivo soltanto alla fine; le azioni compiute, e compibili, si situano necessariamente in un momento di attesa, un luogo intermedio privo d' aria, e sono timbrate da uno sguardo perenne, metaforico e non, rivolto al mare.

Dopo numerose proposte, la scelta cade sull'adattamento di un romanzo per ragazzi, "The Incredible Tide" -La Grande Marea- di Alexander Key, uno scrittore americano, pubblicato in Giappone nel 1974 con il titolo: Nokosareta Hitobito -I Sopravvissuti<sup>2</sup>.

### **1.1.3 Dal libro alla serie**

Miyazaki si occupa per intero dell'adattamento della sceneggiatura e, tra modifiche alla trama, invenzioni aereospaziali, approfondimenti psicologici dei characters, nonché un finale del tutto nuovo, crea una serie talmente bella, da ciò che era stato fino ad allora uno sconosciuto romanzo di secondaria importanza, che si può dire di trovarsi di fronte a un'opera a se stante.

Nel romanzo Conan è solo un personaggio di secondaria importanza, un seguace del Dottor Rao, e meno importanti sono il Comandante Dice e Jimsey; Mosry è stata del tutto creata dalla mente di Miyazaki, anche se a partire dal personaggio della dottoressa Manski del libro<sup>9</sup>.

Miyazaki crea il layout, lo storyboard, i macchinari; debutta alla regia e concentra i ventisei episodi attorno a temi e soluzioni visive che svilupperà in seguito. Co-regista Isao Takahata.

All'interno della storia, Miyazaki fa comparire le tematiche che con forza troveremo in tutta la sua produzione: la catastrofe, la guerra e l'antimilitarismo, il rapporto dell'uomo con la natura, l'orfano, il

---

conflitto generazionale, il conflitto tra la dimensione fisica e quella spirituale.

#### **1.1.4 La catastrofe**

Nel mondo di Conan enormi sono stati gli sconvolgimenti geologici. Le terre un tempo calpestate dall'uomo giacciono ora nei più profondi abissi, i pesci arrivati con le enormi maree se ne sono appropriati, facendosene dimora. I cataclismi però non si sono del tutto fermati e di fronte alla loro immane potenza nessun uomo e nessuna civiltà, per quanto industrializzata e progredita, può far nulla: tempeste marine, tsunami e terremoti rappresentano divinità vere e proprie che sfogano la propria ira per la distruzione dell'ecosistema provocata dall'uomo. In Miyazaki la terra soccombe alla furia devastatrice delle forze della metamorfosi e del divenire, il fuoco e l'acqua. (fig. 3)

I sopravvissuti non conoscono bene l'attuale situazione delle zone emerse; Conan stesso (fig. 4) vive in principio su un'isola deserta con l'anziano nonno, e non ha mai visto un altro essere umano prima che il mare depositi lì Lana. (fig. 5)

Jimsey vive su un'isola enormemente distante, si nutre di lucertoloni e rane disseccate e dorme al riparo di una capanna di foglie, tra i boschi, completamente solo.

Sulla sua isola sbarca il Barracuda, la nave del Comandante Dice, alla ricerca di plastica da riciclare. Questa viene estratta, come fosse resto fossile, dalla

terra, grazie a robot antropomorfi<sup>10</sup>. Fanno comparsa relitti fantasmatici dell'epoca che fu, come lattine e bottiglie di plastica semi disciolte; una bici arrugginita non viene neppure riconosciuta e diviene un oggetto di vivace curiosità<sup>11</sup>.

La plastica viene usata da Industria per fare il pane destinato a tutti. Nelle profonde, insane fondamenta a diversi livelli sotto il suolo, vivono come talpe, accecati nella coscienza e marchiati con il fuoco la fronte, esseri umani non degni di menzione. Nei piani più alti delle tre torri, tra corridoi senza fine e stanze chirurgicamente asettiche, si muovono i gerarchi, anziani scienziati in camice bianco nella stanza dei bottoni, sotto le antenne paraboliche di dimensioni mostruose ma inattive; Lepka, crudele uomo privo di umanità che persegue un potere assoluto; e Mosry, bambina al tempo dell'olocausto che, rimasta orfana, è stata da Industria "rieducata".

---

<sup>10</sup> I robot di questa serie faranno da prototipi per i più evoluti modelli che compariranno in seguito;. Una versione intermedia è presente in un episodio della seconda serie televisiva su Lupin III, diretto da Miyazaki, di cui si parla in seguito, così come in seguito si parlerà più approfonditamente della versione che attualmente può dirsi definitiva, presente in Laputa, il Castello nel Cielo.

<sup>11</sup> In effetti questa scena è di difficile interpretazione, considerando che, qualche episodio più tardi su Industria, Mosry raggiunge il Comandante Dice in sella a una bici.

Gli abitanti di High Harbor hanno invece ricreato un villaggio e lavorano alacremente per il bene dell'intera comunità, senza egoismi. E' qui che vive Lana. La loro moneta di scambio è il baratto del lavoro, sono persone aperte e di buon cuore, attorno a loro anche la natura è rigogliosa e la terra viene proficuamente coltivata: il loro cibo è semplice, ma almeno è pane vero<sup>12</sup>.

Un' altra comunità vive su High Harbor: è la comunità di bambini orfani e senza leggi, comandata da Uro, ragazzo egotico e tiranneggiante. Più oltre ancora, una comunità di ragazzi orfani ha imparato a pescare e scambia il proprio frutto del lavoro con quello della comunità di Lana.

Non è difficile immaginare come il bombardamento atomico abbia radicato in Miyazaki e nei giapponesi tutti l'incubo dell'apocalisse. Le decine di film su Gojera

---

<sup>12</sup> A proposito mi piace ricordare come la figura di Lana sia costantemente associata a cibi, panini soprattutto, dall'aspetto talmente delizioso da aver fatto venire l'acquolina in bocca a generazioni di piccoli spettatori. Esperienza personale e interminabili scambi di opinioni sull'argomento con altri amatori della serie, trentenni oggi, mi rendono certa di come la capacità di Miyazaki di disegnare alcune cose (cibi, capelli scompigliati dal vento, superfici soffici o pelose -vedi la pancia di Totoro-, nuvole e altri fenomeni di pari difficoltà) sia uno dei motivi della sua fortuna. Sembra superficiale dirlo ma, oltre ad essere un regista, sceneggiatore e quant'altro, Hayao Miyazaki è soprattutto un bravissimo disegnatore.

basterebbero a dimostrarlo<sup>13</sup>. Le fortezze volanti che nella serie sono le responsabili della devastazione totale, "I Giganti", ricordano nel nome i bombardieri B-29 "Superfortess" che nell' agosto del '45 sganciarono l'atomica su Hiroshima e Nagasaki.

#### **1.1.5 La guerra, l'antimilitarismo, il rapporto uomo-natura**

La generazione anziana, prevalentemente composta da quei scienziati che hanno avuto modo di scampare al disastro, se ne colpevolizza e sacrifica infine sé stessa, ma è oramai tempo di battaglie nuove e uomini nuovi, come Lepka.

Il suo sogno è tornare in possesso dell'energia solare e riattivare l'ultimo Gigante, per sottomettere la Terra. Lepka è uomo così malvagio da essere accecato dalla sua stessa bramosia, non conosce alcun sentimento umano, nè pietà, nè amicizia, e porta se stesso e il Gigante, Industria stessa alla morte. Ad High Harbor invece si prendono in pugno vecchie armi dismesse e polvere pirica soltanto per difesa, ma presto i pacifici abitanti del villaggio si rendono conto che finché il malvagio governerà Industria anche loro saranno in pericolo. Non

---

<sup>13</sup> Gojera è il vero nome del dinosauro più famoso del cinema, da noi conosciuto come Godzilla. Sulla interminabile filmografia che lo vede protagonista, perenne pericolo per il Giappone, si rimanda la lettura di "Creature d' Oriente. Nel regno di Godzilla e del fantastico giapponese" di Alberto Corradi e Maurizio Ercole.

coprirsi gli occhi di fronte agli orrori e non credere che questi non si verifichino mai in casa propria, ma diffondere il messaggio di pace ovunque sembra essere il messaggio di Miyazaki. La comunità di Lana è un luogo utopistico dove regna la concordia e la pace, dove il lavoro umile ha il potere di riscattare l'uomo. A saper ben gestirle, le risorse del suolo e del mare permettono di vivere serenamente, e ogni uomo ha la stessa dignità dell'altro.

#### **1.1.6 L'orfano, il conflitto generazionale, il conflitto tra la dimensione fisica e quella spirituale**

Conan è un orfano, e lo sono anche Lana e Jimsey. La comunità di pescatori è composta da orfani che si sono dati dei principi, mentre quella di Uro non se li è dati e vive di ruberie e angherie<sup>14</sup>.

I bambini non vengono trattati come tali, ma come adulti che hanno pieno potere decisionale, almeno per le proprie scelte. I bambini sono il soggetto preferito da Miyazaki, il loro status di orfani permette all'autore di muoverli in luoghi lontani e fantastici, e a noi di seguire le loro peripezie. I bambini sono la nuova generazione, quella nata all'interno di una storia sociale decapitata

---

<sup>14</sup> I protagonisti degli anime di Miyazaki sono sempre stati bambini fino a che per l'ultima fatica la protagonista è diventata una donna anziana. La ragione di questo sta, come lo stesso autore ha dichiarato per il Festival di Venezia, nel tentativo di "fare un film animato che possa piacere a un pubblico maturo".

e sono, forse per questo, più semplici e onesti dei loro padri; germogli forti come Conan sono il futuro del genere umano. Sono Conan e i suoi amici a dare nuova forza a valori come la bontà, la fiducia nei propri mezzi e nel prossimo, l'altruismo e l'importanza della vita spesa insieme agli altri.

Conan deve superare mille "fatiche" prima di tornare sulla propria isola, ma al termine del suo viaggio porterà con se tanti amici, che la ripopoleranno; vivranno, ne siamo certi, in pace e armonia.

Con se avrà Lana, l'antesignana di tutte le eroine di Miyazaki. Una ragazzina saggia e coraggiosa, indefessamente schierata dalla parte del bene, che ha un segreto: la telepatia. Lana si tiene in contatto con i suoi cari, il nonno e Conan, attraverso questo potere anche quando sono lontani; in più fa sogni premonitori e sa capire il linguaggio degli animali; quando Conan è dato per disperso, lei "entra" dentro Teki, la sua piccola amica sterna, e usando la vista di lei e la sua capacità di volare, cerca Conan dall'alto del cielo per i mari, fino a che non lo trova. All'interno della trama c'è modo di apprezzare anche una graduale evoluzione dei poteri della piccola di dieci anni.

Lana e molte altre protagoniste di Miyazaki sono in grado di fare cose straordinarie, in forza del loro buon cuore e di una sensibilità particolarmente acuta.

E' importante citare anche Mosry, anch'essa prototipo di molti characters femminili. Anzi, Mosry è particolarmente

importante perché è un personaggio totalmente di Miyazaki. Una comandante di Industria, forte e rispettata, battagliera e coraggiosa; cerca di salvare Conan, vuole che anche egli venga rieducato da Industria, come lo fu lei. E Mosry si schiera dalla parte di Conan, perché lui le ha dimostrato bontà e fiducia. Miyazaki crea completamente il passato di questa donna: nella puntata 19 racconta dell'enorme maremoto che pone termine alla vicenda nel libro (ma solo in quello, visto che l'animatore ha creato il finale ex novo, dotando la serie di altre sette episodi). Mosry ha posto in sequestro l'intera High Harbor e ora si trova nel giardino della casa del dottore. La donna è visibilmente rilassata, come mai l'abbiamo vista. Seduta su una panca di legno sotto gli alberi, in una giornata soleggiata, è sorpresa dalla comparsa di un cane, perché credeva la specie estinta. Il cane sveglia in lei il ricordo di Muki, il grande pastore che possedeva quando era una bambina. Mosry bambina gioca con il suo cane sulle pendici di una collina, ricordandoci l'atmosfera di Heidi; poi enormi aerei, i Giganti, oscurano il cielo e lei si risveglia accanto al grosso cane, ormai morto, su di una terra incendiata e squassata, unica superstite; lontano, uno tsunami enorme si appresta e la travolge.

Lana e Mosry rientrano nelle categorie con cui Anna Antonini, nel suo libro "L'Incanto del Mondo", ha schematizzato le eroine di Miyazaki parlando di "onna no jidai", epoca delle donne, in riferimento alla

particolare predilezione per soggetti femminili forti ed indipendenti da parte dell'artista giapponese, pur provenendo da una società in cui il ruolo delle donne è stato da poco tempo liberato dalle costrizioni sociali.

La serie di Conan, Il Ragazzo del Futuro ebbe un impatto strepitoso sia in Giappone che nel resto del mondo, Italia fra i primi. Questa fortuna va imputata alla qualità della serie, alla sceneggiatura come abbiamo visto, dettagliata e dalla parte dei ragazzi, ma anche alle innovazioni stilistiche che Miyazaki vi ha impresso. Lo stile disegnativo di Miyazaki è sorprendentemente semplice e personale ma non per questo non attento ai dettagli, anzi. E' davvero complicato riuscire a rendere gli stati d'animo dei personaggi così bene come sa fare lui, con cotale parsimonia di linee. Miyazaki si è interessato personalmente anche dei fondali e sono ancora oggi bellissime le scene delle profondità marine e dei maremoti. Ma soprattutto Miyazaki ha personalmente inventato tutta una serie di velivoli meravigliosi, disegnandone verosimilmente ogni minimo ingranaggio.

Il Falco, l'aereo pilotato da Mosry, il Gigante, la superfortezza ad energia solare con cui l'uomo distrusse la Terra, i particolarissimi velivoli guidati da Lepka e dal dottor Rao, il Barracuda, la nave del Comandante Dice. E poi altre navi e imbarcazioni di secondario rilievo nella trama, ma trattate con pari dignità. Industria stessa, una città fortezza con le sue

mastodontiche tre torri, alla cui cima sono situate le antenne per l'energia solare; all'interno della città i cunicoli e le stanze per gli scivoli , mezzi di locomozione ultra veloce per i soldati di Lepka, e infine, il satellite in orbita attorno alla Terra.

E' probabilmente il Gigante ad aver conquistato la fantasia dei ragazzi e al Gigante Miyazaki ha dedicato completamente l'ultima puntata. Di esso ha progettato tutto, dalla meccanica ai cannoncini. Aereo dalle dimensioni mostruose, somigliante nel design a una falena, il Gigante viene distrutto da Conan dopo numerose peripezie.

Conan è difatti un personaggio dalla forza incredibile, Miyazaki si diverte nel mostrarlo alle prese con le più mirabolanti avventure: corre sull'immensa ala del Gigante mentre questi è in volo, si immerge nelle acque più profonde perché ha fiato come nessun altro al mondo, risale le pareti con la sola forza prensile dell'alluce. Conan è personaggio praticamente spinto all' estremo, è forte ma comico ed è semplice e innocente, come i suoi spettatori. Miyazaki sa comunicare a tutti i ragazzi del mondo proprio perché parla di assunti fondamentali.

Come per ogni opera di Miyazaki, siamo convinti che i profondi insegnamenti morali che sono presenti in Conan rappresentano ancora oggi un ottimo materiale educativo per i ragazzi di ogni paese.

## 1.2 LUPIN III, IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO

### RUPIN SENSEI, CAGLIOSTRO NO SHIRO

Tōkyō Movie Shinsha

Lungometraggio, 1h e 40' - 1979

Soggetto tratto dal manga di Monkey Punch

Direttore, sceneggiatore e lay-out Miyazaki Hayao

Animazione e character design Ōtsuka Yasuo

Character and mechadesign Miyazaki Hayao e Ōtsuka

Yasuo

Musiche Ono Yūji

#### 1.2.1 Sinossi

Compiuto un furto al Casinò di Montecarlo, Lupin e Jigen scoprono che il denaro è falso e si recano nel piccolo stato di Cagliostro, dove si sospetta abbia base l'attività dei falsari. E' qui che Lupin incontra la dolce Clarisse, promessa sposa del Conte di Cagliostro, giovane dalle belle maniere tenuta prigioniera, in realtà, dal terribile uomo in una torre del suo castello. Nel tentativo di fuggire, la ragazza perde il suo anello, che porta lo stemma del casato dei Cagliostro, e che rivela a Lupin, venutone in possesso, l'esistenza di un misterioso tesoro nascosto da quattrocento anni e l'identità della giovane, Principessa di Cagliostro. Le nozze si avvicinano e il piano del conte è ormai palese: sposando Clarisse e riunendo di nuovo la casata dei Cagliostro, verrà in possesso dell'antico tesoro. Ma avrà

un nemico fuori dal comune, Lupin, intenzionato a liberare Clarisse e a mettere in scacco l'attività illegale che il conte tiene ben celata nelle segrete del suo castello: la falsificazione del denaro di numerose nazioni. Al suo fianco avrà anche Goemon e Fujiko, e non ultimo uno straordinario Zenigata.

### **1.2.1 Dalla serie al film**

Miyazaki si era già occupato nel 1971 di adattare il fumetto di Monkey Punch (nome d'arte di Kazuhiko Kato) per la televisione. Il fumetto aveva già riscosso enorme successo e l'ottima opera per la TV ha contribuito ad accrescere la fama del ladro-gentiluomo, di cui sono state poi realizzate altre due serie. Chiaramente i characters ricalcano i personaggi del fumetto; invece nella serie viene meno l'afflato erotico del manga.

La serie decolla sotto l'egida d'altri nomi, poi passa nelle mani di Ōtsuka, che chiama con sé Miyazaki e Takahata, ai quali sono attribuiti gli episodi successivi al settimo. Miyazaki si ritrae all'interno della serie in una carrellata di cammei: prete nella puntata 13, tra la folla in aeroporto nella 15, con la famiglia al volante della 2CV nella 23.

Miyazaki si occupa anche della seconda serie, in particolare degli episodi "Albatross, le ali della morte" e "I ladri amano la pace", rispettivamente il 142 (in Italia 145) e il 155, dei capolavori che firma sotto pseudonimo.

Sono ben sei i lungometraggi dedicati a Lupin III; il migliore è quello del nostro, che rappresenta anche una rocca sulla quale poggiano la sua fama e il suo successo

### **1.2.3 I personaggi**

Maurice LeBlanc, che molto successo hanno riscontrato in Giappone. Si parla in proposito di "La Contessa di Cagliostro", pubblicato nel 1924, in cui compare il personaggio di Clarisse, Lupin III, ipotetico discendente del celebre ladro gentiluomo Arsenio Lupin, personaggio inventato dallo scrittore francese LeBlanc, è un simpatico ladro che riesce sempre nelle sue imprese grazie all'astuzia e all'uso di travestimenti. L'ispettore dell'Interpol, il giapponese Kouichi Zenigata è il suo nemico dichiarato, anche lui discende da una dinastia di detectives che risale al periodo Edo (1603-1867) ed è contraddistinto da onestà e senso del dovere. Daisuke Jigen, un personaggio ispirato al film "I Magnifici Sette", è il miglior tiratore al mondo (la sua arma è una pistola), è taciturno e gran fumatore. Goemon Ishikawa XIII è un personaggio che appartiene ad altre epoche; è un samurai, veste il costume tradizionale e non si separa mai dalla sua katana. Anche la sua famiglia vanta origini antiche, ha fare meditativo ma è sempre pronto e veloce nell'azione. Fujiko Mine è una bellissima ladra, il suo nome in giapponese significa "vetta"; ha un fisico prosperoso ed è abilissima nell'uso di ogni arma,

le sue passioni sono gli uomini e i gioielli e ha un rapporto fatto di amore e tradimenti con Lupin.

#### **1.2.4 L' anime**

Miyazaki si discosta dalla serie e anche dal fumetto, al punto da creare alcuni dissapori con *Monkey Punch*, che lo accuserà di averlo esautorato; si avvicina invece al prototipo, ossia ai romanzi di una discendente della nipote del conte, che diverrà sposa di Lupin. Anche l'idea del tesoro sommerso viene da LeBlanc, dall'opera "La Ragazza dagli Occhi Verdi". Il protagonista invece discende chiaramente dalla figura di Giuseppe Balsamo: un avventuriero del Settecento con fama di prestigiatore, indovino, alchimista, taumaturgo e veggente.

L'arricchirsi della trama continua: il piccolo stato di Cagliostro ricorda l'altrettanto fittizia Ruritania del film "Il Prigioniero di Zenda"; e riferimenti al cinema della commedia sofisticata sono "Mancia competente" di Lubitsch e "Caccia al Ladro" di Hitchcock.

Il film presenta una cura del disegno e una eleganza nettamente superiori a quelli della serie. Come sarà consuetudine, i luoghi di questo lungometraggio appartengono a una Europa immaginaria, che si possono riassumere in un modo di dire giapponese : "akogare no Pari", ossia "la Parigi dei sogni". Luoghi lontani per tempo e spazio vengono abilmente miscelati tra loro creando mondi credibili e inarrivabilmente poetici; Hellen McCarthy ha tutte le ragioni per dire che si

tratta di un film da luna di miele, anche se si riferisce al matrimonio tra Miyazaki e il grande schermo che questo film celebra<sup>15</sup>. Il mare della Costa Azzurra, Mont Saint Michel, i castelli bavaresi; in particolare la stanza in cui Clarisse è tenuta prigioniera ricorda quella allestita nel castello di Berg per simulare la luna, il cielo e le nuvole<sup>16</sup>. Pare infine che Miyazaki abbia voluto rendere omaggio a uno dei suoi film d'animazione preferiti, "La Pastorella e Lo Spazzacamino" di Paul Grimault del 1953.

Miyazaki vuole presentarci un Lupin più maturo; non è la prima volta che il ladro si trova nello stato di Cagliostro: quand'era più giovane tentava di scoprire il segreto del denaro falso, ma doveva battere in ritirata sconfitto e ferito. Era allora che incontrava per la prima volta Clarisse: la piccola gli offriva dell'acqua mentre il suo cane, Karl, gli faceva la guardia. E' attraverso un cane che anche in questa circostanza, così come abbiamo visto per Mosry di Conan, l'autore sceglie di aprire una finestra sul passato dei suoi personaggi. Avverrà ancora che tramite gli animali racconterà

---

<sup>15</sup> Di Hellen McCarthy "Hayao Miyazaki. Master of Japanese Animation".

<sup>16</sup> Questa stanza delirante tornerà in Sen no Chihiro no Kamikakushi a ospitare il bebè gigante, figlio della strega Yubaba.

l'infanzia dei suoi characters<sup>17</sup>. Per liberare la giovane, tenuta in ostaggio in una torre isolata, Lupin sceglie la via più impensata: scala pareti e corre sui tetti, cosa che ci fa pensare di nuovo a Conan; ma Conan non possedeva i gadget da 007 con cui Lupin si aiuta. Memorabile è la scalata ai tetti per raggiungere la torre, sottolineata dalla colonna sonora, di Yuji Ohno. Grande attenzione è portata a tutti i personaggi, ma è soprattutto Zenigata a ricoprire un ruolo finalmente importante e non solo quello di contorno, decisamente sfortunato, del nemico giurato del protagonista. Monkey Punch aveva ammesso di aver pensato a Tom e Jerry e alla slapstick comedy nella caratterizzazione del rapporto Lupin-Zenigata. Invece al caro Zazà viene qui dato un maggior spessore morale, la più indefessa caparbia nell'inseguire la giustizia e nell'assicurare il crimine alla legge. Anche sovrastato da complotti internazionali di cui un semplice ispettore non sarebbe dovuto venire a conoscenza, Zenigata non sa far tacere la sua necessità di giustizia, ed è così che ha guadagnato la stima e la fedeltà della sua piccola armata di poliziotti. Su una falsariga dell'analisi dell'opera di Miyazaki come "onna no jidai" prendiamo in considerazione,

---

<sup>17</sup> In Nausicaä grazie a un Ohmu, mentre altre sue baby eroine vivono la loro infanzia con gli animali, fantastici e non, e tramite il loro rapporto la storia si sviluppa, come in Totoro, Kiki e Mononoke.

privilegiandole, le figure femminili, ossia Clarisse e Fujiko.

Come abbiamo detto, Clarisse è un personaggio di LeBlanc tanto quanto Arsenio Lupin, e nell'immaginazione dello stesso scrittore, i due sono destinati alle nozze. Potremmo azzardare che Miyazaki abbia deciso di porre Lupin in una situazione paradossale, in quanto, alla luce di questo approfondimento, è Lupin colui che si vede rubare la promessa sposa da qualcun altro. Tra i due protagonisti nel lungometraggio è evidente un notevole trasporto emotivo, che Fujiko non ostacola affatto, come vedremo. La principessa Clarisse alla fine vorrebbe seguire Lupin, ma abbiamo detto già di come questo Lupin sia più maturo, e preferisca lasciare Clarisse alla propria vita, di certo più serena e priva di colpi di scena, diversamente da quella del ladro; ma Clarisse non demorde ed è certa di rivederlo in futuro. Siamo così portati a pensare che rivedremo Clarisse prima o poi.

Clarisse è una eroina di Miyazaki, completamente. E' giovane e bella, pura di cuore e coraggiosa. La sua biografia la vede ignara del mondo, ma si oppone al volere del Conte di Cagliostro, soprattutto in modo metaforico: Clarisse è il bene, tutto intorno a lei sottolinea la nascita sotto questa stella; Cagliostro è il male, ed altrettanto vividamente Miyazaki lo sottolinea. Si pensi fra tutte, alla scena in cui egli preleva la giovane vestita da sposa per portarla all'altare: Clarisse è resa come candida di antica

bellezza, mentre lui veste una maschera nera con il simbolo del caprone, stemma dei Cagliostro, e un abito rosso fuoco celato sotto un enorme mantello nero. La funzione religiosa si tiene in piena notte e somiglia di più a un rito satanico; in più la donna è stata drogata o ipnotizzata.

Se Cagliostro è il buio, il male, le tenebre, e Clarisse la luce e il futuro, Lupin potrebbe essere rappresentato da toni intermedi, esattamente equiparabili a quelli che dominano lo scontro finale.

Questo avviene su una torre-orologio<sup>18</sup>, al cui crollo segue la fuoriuscita delle acque di quel lago che si rivela essere artificiale: il livello dell'acqua attorno al Castello sale mentre dal lago a monte si ha la sorpresa: il tesoro emerge sotto forma di antica città romana. Siamo stati portati dalla notte all'alba.

Sarà Clarisse il futuro del principato di Cagliostro. Nella sua figura il passato e il futuro trovano ciclico compimento. Pare che questo character sia stato a lungo in Giappone l'eroina preferita fino all'avvento di Nausicaä.

---

<sup>18</sup> Altro luogo che ritorna in Miyazaki. In Conan, la torre-orologio è il centro della scena notturna ambientata ad High Harbor invasa dalle truppe di Industria, quando Conan fugge tra i tetti.

<sup>19</sup> Fujiko ha confidenza con ogni genere di tecnologia, è lei che fa da cameraman durante il matrimonio del Conte con Clarisse, così come già le aveva fatto fare Miyazaki nella puntata di Lupin III "Le Ali dell' Albatros".

Fujiko è una donna del tutto diversa da Clarisse. E' più matura e indipendente, forte tanto quanto un uomo, anzi, lei gli uomini abitualmente li usa, e dunque non riesce ad accettare che una giovane donna come la principessa viva rinchiusa e assoggettata ai voleri di un uomo. Fujiko aiuterà Clarisse, come farebbe una sorella maggiore con la minore, la aiuta ad evadere e le parla come un'amica della relazione avuta con Lupin. Se Clarisse veste da collegiale, Fujiko veste dapprima i panni di una simil "Rottermaier" (personaggio crudelissimo di Heidi), travestimento con cui riesce ad infiltrarsi a castello, e poi rivela una tuta mimetica armata "alla Rambo": mitragliatrice, pistole, pugnali, bombe a mano; sulle spalle uno zaino contiene un deltaplano pronto a dispiegarsi per la fuga, una moto di grande cilindrata è nascosta da qualche parte fuori il castello. Nella scena finale cavalca questa moto come un'amazzone e porta via la refurtiva che è riuscita a ottenere, le matrici del denaro falso. Fujiko non scherza, vuol dimostrare Miyazaki quando la dota di armi nel vero senso del termine e lascia invece a Lupin "armi" per così dire "fantasiose". Molto bella è la trovata che Fujiko telefona a Zenigata allacciandosi ai cavi ad alta tensione tramite uno strumento in suo possesso<sup>19</sup>. Fujiko è una delle donne di Miyazaki, belle, forti, coraggiose ed indipendenti. La sua natura e la sua esperienza la rendono una leader, ma è pronta ad aiutare

---

l'altra, priva di esperienza, ma ragazza altrettanto coraggiosa; questo rapporto tra due tipi di donne, una matura e glamour e l'altra giovane e più inesperta ma piena di vita, è facile ritrovarlo in "Porco Rosso" tra i personaggi di Gina e Fio e riverbera nei toni dell'infanzia tra Satsuki e Mei in Totoro.

Veniamo al mechadesign.

Lupin guida una Fiat 500, pare una delle macchine preferite da Miyazaki, per il suo design rotondo e semplice; per tutta la sigla iniziale il ladro e Jigen sono ritratti in viaggio verso Cagliostro a bordo di questa macchina che ha fatto la storia del nostro boom economico. Meravigliosa la scena della vettura da cui fuoriesce una nuvola di banconote. (fig. 6)

Clarisse guida una 2CV ed è inseguita da una macchina "da gangster" americana, inutile dirlo, la piccola 500 è ben equipaggiata a sconfiggere i cattivi. L'elicottero del conte è una totale invenzione di Miyazaki, ma stupisce soprattutto il castello in sé, pare difatti che l'autore ne abbia disegnato gli interni con una precisione tale, allo scopo di ambientarvi le scene animate, da aver fatto pensare ad alcuni che esistesse davvero. Da ricordare la scena ambientata all'interno della torre, tra gli ingranaggi dell'orologio, resi in modo molto credibile. Non ultime le tute delle "Ombre", gli uomini di Cagliostro, che vestono degli artigli e sono mossi da Miyazaki come se non fossero essere umani.

Il film è sapientemente condito dalla colonna sonora di Yuji Ohno, già autore dei temi di Lupin III nella serie televisiva. Le atmosfere rievocate da questo genere di musica, che potremmo definire fusion, appartengono a generi cinematografici vari appunto; si spazia da atmosfere jazz a altre orchestrali che ricordano vividamente il tema della serie.

Il Castello di Cagliostro riceve il premio a Cannes come miglior lungometraggio d'animazione e il premio Ofuji.

### 1.3 NAUSICÄÄ NELLA VALLE DEL VENTO

#### KAZE NO TANI NO NAUSIHIKA

Topcraft e Tokuma Shoten

Lungometraggio, 2 h e 6' - 1984

Soggetto, sceneggiatura, regia Miyazaki Hayao

Musiche Hisaishi Jō

Produttore Takahata Isao

#### 1.3.1 Sinossi

Sono passati quasi mille anni da quando una guerra immane, chiamata dai superstiti "I Sette Giorni di Fuoco", ha letteralmente distrutto la civiltà e modificato la Terra. Alcune culture sono sopravvissute, dovendosi adattare a nuove, difficili condizioni di vita; vivono adesso una sorta di medioevo tecnologico, sempre

in pericolo per l'avanzare inarrestabile della Giungla Tossica, un'ecosistema fatto di piante e insetti che hanno subito mutazioni genetiche per poter sopravvivere sulla terra inquinata dall'uomo. Le spore della Giungla inghiottono periodicamente qualche nuovo villaggio e questo fa sì che gli esseri umani vedono essa e i suoi abitanti come gli attuali nemici mortali. Al fine di distruggere per sempre il pericolo che essa rappresenta, il popolo dei Tolmeikiani, comandato dalla principessa Kushana, attacca il popolo di Pejite, per impossessarsi dell'ultimo Guerriero Invincibile, esemplare incompleto di quelle vite biologico-meccaniche che furono create dall'uomo e che distrussero la Terra. Nausicaä, principessa del popolo della Valle del Vento, è una giovane guerriera, abile volatrice, che cerca di scoprire il segreto della Giungla Tossica per preparare farmaci per la sua popolazione, incoraggiata dall'amore per ogni forma di vita. Sarà lei a sacrificarsi per salvare le genti, ma anche la Giungla Tossica con tutti i suoi abitanti, dalla guerra senza futuro che questi hanno intrapreso.

### **1.3.2 Dal manga al film**

Dopo Il Castello di Cagliostro, Miyazaki deve adattarsi a lavori di ripiego, come fare il mangaka, cosa che per lui ha avuto sempre questa valenza. Disegna allora 147 splendide tavole ad acquerello, che alcuni leggono come prototipo di Nausicaä: sono l'opera "Shuna no Tabi"- "Il

Viaggio di Shuna". Aveva già collaborato in realtà ad alcune serie a fumetti e pubblicato "Sabaku no Tami" - "Popolo del Deserto" - una striscia di ambientazione medievale per un giornale di bambini, firmandola con uno pseudonimo.

Avvicinato dalla rivista mensile di animazione Animage, che gli offre di realizzare un manga mensile, accetta ma a patto che non ne debba seguire un anime, perchè questo lo costringerebbe a scelte ben più commerciali di quelle che ha voglia di compiere. Assolve il compito di mangaka con dedizione assoluta, creando splendide e raffinate tavole monocromatiche che andranno a comporre il manga di Nausicaä della Valle del Vento, pubblicato a partire dal 1982. La buona accoglienza convince direttamente la Tokuma Shoten, il potente editore di Animage, a proporre a Miyazaki di dirigerne la trasposizione animata con al suo fianco la Topcraft; per quanto riguarda lo staff, questo sarà il banco di prova per una collaborazione che rivedremo quasi immutata nelle realizzazioni future. A questa data, il manga non è ancora terminato e Miyazaki si scusa con i suoi lettori per l'interruzione che servirà ad avviare una storia di cui lui stesso non conosce il finale.

Una cosa è certa: lo scenario è postnucleare, proprio come in Conan. Per quanto riguarda il manga, Miyazaki lo riprende quando l'anime è concluso e lo porterà a termine solo nel 1994, scegliendo di variare il finale.

### **1.3.3 Fonti d'ispirazione**

La Valle del Vento ha questo nome perché l'energia che viene usata è quella del vento; il film per intero è pervaso da una sensibilità ecologista che trova le sue motivazioni nel movimento reale di sensibilizzazione che ha origine negli anni Settanta, ma soprattutto in un avvenimento circoscritto al solo Giappone, la catastrofe ecologica avvenuta nella baia di Minamata. E' così che la Giungla Tossica nasce dalla fantasia di Miyazaki, stupefatta nel vedere come gli uccelli e i pesci della baia giapponese fossero riusciti ad adattarsi ai condizionamenti inquinanti e a sopravvivere. Le neviccate di spore delle piante della Giungla, le sue acque sotterranee pure, le sue foreste pietrificate e le sue piante velenose sono un vero paradiso botanico che colpisce lo spettatore. E Miyazaki fonda la sua botanica fantastica su una vera documentazione scientifica, in particolare su uno studio di Sasuke Nakao sull'origine della coltivazione. Ma non solo.

Nausicaä è un film profondamente immerso nel clima ecologista degli anni Settanta e in particolare appare direttamente influenzato dall'"Ipotesi Gaia", formulata da James Lovelock nel 1979. Lovelock, membro della Royal Society, professore di cibernetica e specialista di gascromatografia presso la NASA, ritiene all'interno dell'Ipotesi Gaia, che la Terra sia una entità cosciente oltreché viva, dotata di una intelligenza autoequilibrante del clima e della composizione

atmosferica. Non secondariamente, a partire da una riflessione sul corpo umano, che appare in buona salute quando tutto al suo interno è ben funzionante, per Lovelock l'equilibrio è la causa scatenante della bellezza e dell'armonia, anche in un sistema ben più complesso come quello della natura tutta, composta dall'uomo, dagli animali, dalla flora e dagli elementi come l'acqua. Per la capacità di collegare scienza ed estetica l'Ipotesi Gaia diventava un manifesto della nuova sensibilità ambientalista. Il nome era stato consigliato a Lovelock da William Golding, l'autore del "Signore delle Mosche", in onore della dea greca della Terra. Uno degli aspetti che Lovelock definisce come il più suggestivo e inafferrabile dell'Ipotesi Gaia è quello che riguarda il pensiero e l'emozione nella relazione tra l'uomo e la natura. Possiamo emozionarci in effetti di fronte alla trasposizione visiva che Miyazaki attua nella scena in cui Nausicaä scopre la base della Giungla Tossica<sup>20</sup>.

#### **1.3.4 I personaggi**

---

<sup>20</sup> Qualche mese fa il nome di Lovelock è nuovamente apparso sui canali informativi, internet soprattutto, ed è stato accostato ad una teoria ecologica del tutto rivoluzionaria. Secondo questa l'unica strada sostenibile per salvare il pianeta terra dall'inquinamento e dallo sfruttamento delle risorse sembrerebbe essere l'energia nucleare.

A riprova dell'inclinazione di Miyazaki alla contaminazione culturale tra le tradizioni occidentali e quella giapponese, basta analizzare le origini del personaggio di Nausicaä, sintesi di due donne delle rispettive mitologie: la principessa dei Feaci Nausicaä cantata da Omero, eroina che lo ispira quale esempio di altruismo e distacco dalle cose materiali e la protagonista dell'opera nipponica "La Principessa che amava gli insetti", racconto della raccolta dell' XI secolo intitolata "Tsutsumi Chunagon monogatari" - "Storia del Consigliere di Tsutsumi", conosciuto in Italia come "Le concubine floreali". Miyazaki, in un'intervista, ammette di essersi molto preoccupato per questa principessa così deviante dalle sue coetanee in età da marito: interessata alle larve e agli insetti, passava molto tempo ad osservarli, allontanandosi progressivamente dalla vita sociale e attirandosi commenti e pettegolezzi di coloro che la vedevano un po' matta.

Nausicaä di Miyazaki (fig. 7) è una giovane molto abile nel volo e nel combattimento, veste un abito militare quando compie una missione e quando torna alla sua popolazione veste l' abito tradizionale, che ricorda molto quello delle tribù nomadi del deserto. Ha un mentore, Lord Yupa, famoso spadaccino, ed è destinata a prendere il suo posto, quello di colui che "ricerca". La ricerca di Lord Yupa cambia metodo e scopo quando diventa la "ricerca" di Nausicaä. Il primo, più anziano, cerca

ancora il modo per sconfiggere la Giungla Tossica, mentre la nostra eroina cerca di scoprire come coltivare le piante tossiche in un ambiente salubre in modo da disintossicarle e poterne fare farmaci utili all'uomo. La ricerca di Nausicaä vuole preservare l'ambiente conosciuto, perché ora in esso trovano protezione specie animali verso cui lei prova rispetto e amore, insetti giganti con cui riesce a parlare, come faceva Lana. Nausicaä è investita da un compito messianico, sacrificherà la sua vita per fermare la guerra e risorgerà a vita nuova, grazie alle doti taumaturgiche degli Ohmu, insetti giganti delle sabbie, che accorreranno in suo soccorso. Nausicaä è orfana di madre e durante il film resta anche orfana di padre. Possiamo individuare gli ideali che persegue in un meraviglioso ed onirico flash back che la vede tornata bambina, nel tentativo di salvare un piccolo di Ohmu dalle mani del padre che lo ucciderà; vi è anche sua madre e i genitori le tendono la mano affinché lei li segua, ma Nausicaä non vuole andare con loro, vuole ancora vivere. Come nelle infanzie di Mosry e di Clarisse, è tramite l'incontro con un animale che si attua l'intera reminescenza: qui è un Ohmu che avvolge l'eroina con i suoi sensori e le legge nel cuore. Ha la stessa età di Clarisse, entrambe sono principesse, ma è per Nausicaä da tempo necessario essere indipendente e prendersi la responsabilità della sua popolazione, di cui non è semplice principessa ma anche capo militare.

Come abbiamo comparato i caratteri di due donne diverse quali Clarisse e Fujiko, anche ora compareremo Nausicaä a Kushana.

Kushana è la principessa di Tolmeikia, la nazione più potente. Anch'ella è una donna a capo delle milizie della propria popolazione e, come Nausicaä, ricopre questo ruolo con abilità, rispettata dai suoi sottoposti. Ma Kushana ha un terribile segreto, che la muove a odio verso la Giungla Tossica e i suoi abitanti: sotto l'enorme armatura con cui si protegge, gravi sono le mutilazioni che qualche insetto gigante le ha inferto in un tempo di cui non ci è dato sapere altro. La sua è la paura incontrollabile che spinge all' odio. L'esempio di Nausicaä che parla con gli animali, che le salva la vita, che sacrifica se stessa è per Kushana una sconfitta maggiore della disfatta militare.

Altro personaggio femminile particolarmente importante è la Gran Dama, sciamana cieca che ha il dono di vedere nel futuro e di conservare la memoria del popolo. E' lei a narrare l' antica leggenda del Cavaliere vestito di azzurro che scenderà dal cielo dorato e condurrà la popolazione verso terre nuove e fertili, ricamato su un antico arazzo nella stanza di Re Jhil. E quel cavaliere sarà Nausicaä. Il personaggio della sciamana è ricorrente nelle opere di Miyazaki, come lo sono le giovani in grado di parlare con gli animali e quelle dotate di poteri paranormali. La scelta di far salvare il mondo a ragazze è spiegabile con la convinzione che ha Miyazaki che le

donne siano naturalmente più pronte degli uomini a comprendere il mondo invisibile.

Meritano menzione il comandante in seconda di Kushana, Kurotowa, "una volpe" come lui stesso si definisce, per l'astuzia con cui aspetta che il comando passi nelle sue mani, svolgendo intanto perfettamente il ruolo di subalterno. E altrettanto Asbel, principe di Peijite, ragazzo "troppo pronto ad uccidere", secondo l'ammonimento di Nausicaä.

Sono molti gli animali presenti nel lungometraggio, e nessuno esistente in natura ma tutti frutto dell'immaginazione di Miyazaki : Teto, è lo scoiattolino di Nausicaä, un incrocio tra una piccola volpe del deserto e un fennec; le strane cavalcature di Yupa che assomigliano a moa; gli Ohmu, altrimenti detti "Mostro Tarli" il cui primo nome ricorda i "Sando Uomu", il nome giapponese dei vermi della sabbia del film Dune di Frank Hebert, e le libellule, le formiche rosse, i tafani, le larve, tutti di dimensioni gigantesche e tutti fortemente diversi dagli insetti da cui prendono il nome.

Miyazaki creerà sempre bestiari fantastici incrociando caratteristiche prese da animali veri; questi animali non esistono, ma potrebbero esistere, se solo un dettaglio nella loro evoluzione come specie fosse stato diverso, come fa giustamente notare Anna Antonini<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> La quale continua sottolineando che lo scopo perseguito è quello di stupire lo spettatore, ponendolo di fronte a caratteristiche

Il "Guerriero Invincibile" è palesemente il frutto dell'ingegneria genetica sommata alla meccanica: i suoi apparati scheletrici hanno questa forma, ma sono fatti di leghe metalliche, il suo rivestimento esterno è evidentemente materia organica ricca di vasi sanguigni e tessuta di circuiti nervosi. La sua potenza è assolutamente micidiale, l'antro orale contiene un cannone da cui esplode un fascio di energia termonucleare, di potenza devastante.

Nausicaä è momento altrettanto florido per la sperimentazione visiva aereospaziale di Miyazaki. Davvero superba la flotta aerea della tecnologica Tolmeikia, composta di aerei molto grandi con doppia fila di ali che molto ricordano le libellule alcuni e il Gigante altri; contro di essa combatte la flotta di Pejite usando aerei altrettanto sbalorditivi ma provenienti, piuttosto che da un immaginario futuristico, da una operazione di sintesi di una aereonautica primitiva, vicina a quella della prima guerra mondiale. Ma il colpo di genio viene nell'ideazione delle "ali da guerra", veicoli di concezione unica, anche monoposto, come quella di Nausicaä: un veicolo simile, per certi aspetti, a un deltaplano per forma e posizione del pilota, ma con la differenza che questo si posiziona sopra le ali piuttosto che sotto, e la differenza della propulsione a carburante piuttosto che il semplice utilizzo delle correnti ascensionali. Il

---

note e altre perturbanti. In "L' Incanto del Mondo. il cinema di Miyazaki Hayao".

loro nome è "Mehve", d'origine tedesca, che significa "gabbiano".

Le ali da guerra sono tutte diverse tra loro; molto bella è quella pilotata dal giovane Asbel, che sembra derivare la propria genesi da tutt'altro immaginario.

Le invenzioni aerospaziali, come abbiamo già avuto modo di dire, sono concepite con estrema arguzia e attenzione, con profondo amore per il volo.

Il vento è celebrato in questo film dal nome della Valle del Vento, luogo pacifico fondato sulla coltivazione dei campi e dei frutteti, in cui l'energia è ottenuta grazie a mulini a vento, e grazie al vento mosso dai mulini l'incombere delle spore tossiche è tenuto a distanza, in un apporto multiplo di funzioni che spiega come il popolo di questa valle veda in esso stesso un messaggero divino, della mala e della buona sorte: la Gran Dama, Nausicaä e anche le bambine che si stringono loro intorno, i soldati, la popolazione tutta, ascolta il vento, la sua intensità e gli odori che porta. Un buon vento è sintomatico di prosperità, la mancanza dello stesso è di cattivo auspicio; ascoltando il vento, le sue vibrazioni o i rumori sordi che veicola, gli abitanti della Valle del Vento sanno ascoltare i racconti della Terra.

La colonna sonora è opera del giovane compositore Jō Hisaishi, che da questo momento in poi farà sempre parte dello staff di Miyazaki. La scelta tematica ricade su un doppio binario: da una parte composizioni orchestrali di ampio respiro ispirate all'Opera occidentale, dall'

altra melodie molto semplici ma estremamente toccanti, come il tema della nenia cantata da Nausicaä bambina, che ritorna e viene poi orchestrata nel Requiem finale. Per i suoni della presentazione al pubblico della Giungla Tossica Hisaishi è ricorso ad atmosfere psichedeliche.

Il film è antimilitarista per eccellenza, ecologista al punto di ottenere il sigillo ufficiale del WWF; a tutto questo Miyazaki risponde che non vuole educare all'amore per la natura e per gli animali o che comunque non pensa alle sue opere con tale finalità.

La vicenda della diffusione di Nausicaä della Valle del Vento è purtroppo molto triste. Il film è stato diffuso in home video in America nel 1984 ma con gravi amputazioni alle immagini, alterazioni dei dialoghi e addirittura privato della meravigliosa e toccante colonna sonora originale. Per rendere il film più accettabile per il pubblico anglofono, si è detto. Il disappunto, a dir poco, è stato espresso concedendo i diritti per l'estero sempre più difficilmente dopo questa esperienza; Takahata ha avuto modo di sottolineare come questi film siano profondamente radicati nella tradizione giapponese, per cui censurarli vale quanto tradirli.

Ad oggi sono in molti a definire questa l'opera più maestosa e rappresentativa di Miyazaki.

## 1.4 LAPUTA IL CASTELLO NEL CIELO

### TENKŪ NO SHIRO NO ROPYUTA

Ghibli Studio

Lungometraggio, 2 h - 1986.

Soggetto, sceneggiatura e regia Miyazaki Hayao

Musiche Hisaishi Jō

Produzione esecutiva Tokuma Shoten

#### **1.4.1 Sinossi**

Ambientata in un' epoca immaginaria a cavallo tra il XIX e il XX secolo, la storia di Laputa è la storia di un omaggio di Miyazaki al volo e al periodo della rivoluzione industriale.

Il personaggio della giovane principessa rapita in Nausicaä, tenuta in ostaggio su un enorme aereo da guerra in cui trova la morte, rinasce in Laputa come l'altrettanto nobile fanciulla che si libera dai sequestratori, rompendo le sue catene; si chiama Sheeta ed è la discendente al trono della mitica isola volante di Laputa.

Nella fuga, Sheeta precipita dall'aereo, qui divenuto un dirigibile, ma viene salvata dal prezioso monile che porta al collo, la mitica pietra Levistone, che possiede il potere levitazionale. E' questa pietra la ragione per cui la ragazza è stata rapita da oscuri individui: la Levistone contiene la mappa per raggiungere la mitica isola volante di Laputa e il suo tesoro, che si aggirano

da centinaia di anni nei cieli al riparo di una invincibile perturbazione. In molti vogliono raggiungere Laputa, i militari mandati dal governo per occuparla, i pirati dell'aria per i suoi tesori, ma soprattutto Mouska, uomo assetato di potere che conosce la vera natura del tesoro dell'isola volante, che non risiede tanto nell'oro quanto nella misteriosa tecnologia bellica, la più potente in assoluto. Anch'egli è in realtà un discendente della famiglia imperiale della fortezza volante e come tale, vuole riappropriarsene per i suoi scopi.

Sheeta plana dolcemente fin sulla terra, dove viene soccorsa da un giovane minatore di nome Pazu, un amante del volo che ha un sogno: ripercorrere le orme del padre aviatore, morto nel tentativo di raggiungere l'isola, di cui il figlio conserva una foto scattata dal genitore prima della tragedia. I due ragazzi troveranno aiuto nella città dei minatori, ma Mouska riuscirà lo stesso a rapire Sheeta. La ragazza viene rinchiusa in una fortezza e messa a conoscenza delle sue origini. Grazie all'aiuto del clan di Ma Dola, Pazu soccorrerà la ragazza proprio quando sarà in pericolo su una torre, mentre il castello sta andando a fuoco per opera di un Robot Guerriero che cercava di liberare la sua principessa. I due ragazzi trovano rifugio nel dirigibile di Ma Dola e si dirigono verso l'isola volante, meta anche di Mouska e dei suoi uomini. Sarà difficile approdare sull'isola, ma ancora più difficile e pericoloso per i due ragazzi sarà

impedire a Mouska di impossessarsi del vero tesoro di Laputa, non gioielli e oro, ma un raggio dal potenziale distruttivo.

#### **1.4.2 Fonti di ispirazione**

Laputa è la prima opera dello Studio Ghibli, frutto di un compromesso tra Miyazaki e la partner del Ghibli, la Tokuma Shoten. Miyazaki avrebbe voluto dare vita a Mononoke Hime, la Tokuma al sequel di Nausicaä.

Anche nel caso di Laputa il Castello nel Cielo, Miyazaki si ispira a fonti e modelli culturali europei. Si tratta innanzi tutto di due libri, citati anche all'interno del film: "L'Isola del Tesoro" di Stevenson e I "Viaggi di Gulliver" di Swift; da quest'ultimo deriva l'idea dell'isola volante, una città sospesa tra le nuvole chiamata Laputa appunto e identificata, guarda caso, con il Giappone<sup>22</sup>.

L'ambientazione del film ricorda gli albori della rivoluzione industriale occidentale e l'ambizione visionaria che fu propria di molti pensatori positivisti del tempo nei confronti di un progresso tecnologico basato sull'uso sempre più massiccio delle macchine. Il villaggio di minatori di Pazu ci riporta ai tempi della prima rivoluzione industriale, nel Galles, dove Miyazaki e collaboratori si sono recati per documentarsi sulle miniere di carbone che oggi sono parchi nazionali; mentre le creazioni aereospaziali riflettono le prime

---

<sup>22</sup> Si veda a proposito il già citato libro di Alessandro Bencivenni "Hayao Miyazaki, il dio dell' anime".

convinzioni secondo cui si poteva volare solo ispirandosi alle ali degli uccelli. Entrano in scena anche i dirigibili, quei fratelli maggiori delle mongolfiere che avrebbero dovuto portare l' uomo verso il futuro più radioso e che invece divennero protagonisti delle più spettacolari tragedie civili degli inizi del XX secolo. In proposito Alessandro Bencivenni parla di "Nostalgia del Futuro" citando Asimov e spiegando come in Miyazaki è intuibile un duplice binario di lettura: da un lato affascinato dall' estetica pionieristica di queste primissime navi volanti e dall'altro, per dolorosa esperienza personale, perplesso riguardo all' uso che l'uomo fa della scienza. Non è un caso se Laputa, abbandonata dai suoi abitanti, sia stata invasa dalla vegetazione e se saranno proprio le radici centenarie dei suoi alberi a salvare Sheeta e Pazu, e parte dell'isola con i suoi animali, dalla distruzione finale. In Miyazaki l'universo nasce ibridato in chiave fantastica, a cavallo tra archeologia e futuro.

### **1.4.3 I personaggi**

Sheeta (fig. 8) è ancora una bimba quando la madre morente le affida la pietra Levystone, tramandata per via matrilineare e con essa un nuovo nome e un compito: è Lucita Toelle Ul Laputa e deve impegnarsi a non mostrare a nessuno il ciondolo, né le formule magiche insegnatele dalla nonna devono mai essere utilizzate. Sheeta nasce in una comunità montana dedita alla pastorizia di Yak, nel

Gondoa, al nord. La Levistone è da sempre nascosta nel camino e vede la luce soltanto nelle cerimonie matrimoniali. Sheeta non conosce i poteri che possiede, né la sua origine, ma compie una vera iniziazione a tutto questo solo dal momento in cui si troverà orfana e rapita. Dovrà sconfiggere la paura e ripercorrere a ritroso la strada che i suoi antenati hanno fatto abbandonando Laputa per vivere sulla terra, così come recita una canzone della Valle di Gondoa: "Lasciate scendere le vostre anime sulla terra, vivete in armonia con il vento. Trascorrete l'inverno con i semi e cantate con gli uccelli in primavera. Non importa quante armi abbiate o quanti poveri robot usiate. Non potete vivere lontani dalla terra". Sheeta vive tra terra e cielo, così come Nausicaä divide il proprio amore tra il villaggio della Valle del Vento e la Giungla Tossica. Sheeta è un personaggio estremamente simile a Lana: come lei ha doti sciamaniche e combatte con tutta la purezza del suo cuore il male; come Nausicaä, lo fa anche a costo di sacrificare la propria vita.

Pazu è un ragazzo normale, che lavora in una miniera come fa l'intera popolazione del suo villaggio. Ama gli uccelli e il volo, passione tramandatagli dal padre. Rimasto orfano, nutre il sogno di raggiungere la mitica Laputa, per riscattare la memoria del genitore ma anche la sua vita, trascorsa nelle profondità della terra; per questo costruisce aerei, che sogna di far volare per "inseguire il vento". Sheeta scende dal cielo tra le sue

braccia, dandogli la certezza che Laputa non è un sogno irrealizzabile. Come Conan, che riusciva a nuotare nei più profondi abissi, Pazu sa orientarsi nelle gallerie con cui l'uomo ha scavato la terra, ma non è il solo.

In una delle scene più commoventi dell'intero film, i due incontrano l'anziano nonno Pomu, che vive in queste gallerie e conosce i segreti delle pietre (fig. 9). Nonno Pomu sa ascoltare la vocina delle pietre e ha trascorso l'intera esistenza tra esse alla ricerca della pietra Levistone, di cui nella miniera esiste una debolissima vena. Le pietre sono in agitazione da un po' di tempo, spiega, perché Laputa sta volando lì sopra. Il buio delle viscere della terra viene illuminato da mille luci che danno l'illusione di un cielo stellato. Quando Sheeta gli mostra la sua Levistone illuminata, il vecchio Pomu non crede ai suoi occhi e l'emozione gli causa autentico dolore che, insieme all'ambizione insana di appropriarsi della pietra, gli fa pregare la giovane di riporla. Nonno Pomu rappresenta ciò che Pazu sarebbe divenuto se non avesse incontrato Sheeta e non avesse seguito i suoi sogni. Contrariamente a lui, che vede del cielo solo un surrogato, per quanto affascinante possa essere, Pazu uscirà a riveder le stelle.

Ma l'importanza delle figure femminili in Miyazaki è sempre evidente.

Innanzitutto, Sheeta è la discendente diretta di Laputa, come dice il suo nome che significa "Vera Regina di Laputa", e per il fatto che solo lei sa attivare la

Levistone. Mouska, alias "Romouska Palo Ul Laputa", è un alter ego negativo della discendente al trono, egli non possiede la Levistone e da solo non sa ridare vita ai Robot Guerrieri, né raggiungere Laputa; discende però dalla famiglia reale, ma da quando questa si è stabilita sulla terra, i due clan che la formavano si sono divisi. Le conoscenze di Mouska sono affidate ad un libro che egli consulta all'occorrenza; sono le stesse formule che sono state tramandate a Sheeta oralmente e che la ragazza usa per distruggere sé stessa e Laputa, prima che Mouska ne venga definitivamente in possesso. Ma sarà questi il solo a perire. Mouska sintetizza in sé le ambizioni cieche di gloria e potere che furono già di Lepka, oltre all'alto lignaggio e i sogni endogamici del Conte di Cagliostro, che hanno lo scopo di consolidare anche con la forza la propria posizione.

Mouska vuole ritornare al passato e ai suoi errori, riattivando l'antico fuoco distruttore della fortezza volante; ancora una volta siamo di fronte allo scontro generazionale, tra un malvagio e una giovane dal cuore puro, ma in questo caso il problema non è solo quello di impedire a Mouska di compiere i suoi progetti, si tratta soprattutto di scoprire come realizzare un futuro migliore.

Sheeta, in questo film cambia letteralmente d'abito tre volte (altrettanto faceva Nausicaä)<sup>23</sup>; è questo un

---

<sup>23</sup> Le eroine di Miyazaki sono spesso sottoposte a stravolgimenti estetici. Molto spesso devono abbandonare i propri abiti per

fenomeno visivo di altrettante trasformazioni che avvengono nel cuore della ragazza, via via che essa trova la fiducia in sé e in coloro che la circondano, accettandone praticamente, volta in volta, gli indumenti che questi le offrono. L' unica volta che non accade è quando è Mouska ad offrirle degli abiti all'ultima moda, che lei rifiuta di indossare, preferendo rimanere in una vestaglia bianca. La trasformazione definitiva di Sheeta avviene nella scena culminante, quando due proiettili sparati da Mouska le recidono le lunghe trecce, che portava sin da bimba, che rappresentavano l'ultimo legame con l'infanzia. Sheeta acquista improvvisamente una determinazione maggiore e una fisionomia più matura, da tredicenne quale è si avvicina molto alla adolescente

---

indossare quelli che vengono loro imposti: oltre a Nausicaä e Sheeta, si possono ricordare il vero e proprio rituale di vestizione che interessa Kiki quando, in procinto di partire, viene aiutata dalla madre a indossare l'abito da strega e quando le viene consegnata analogamente proprio la scopa della madre. Chihiro invece dovrà abbandonare i suoi abiti per vestire il completo delle impiegate alle terme. Ma questo stravolgimento estetico si presenta spesso anche nelle acconciature come avviene alle trecce tagliate di Sheeta e Sophie. Questi momenti hanno anche un significato di metamorfosi interiore; tra tutte meglio esemplificata da Sophie, che cambia completamente il proprio aspetto fisico, divenendo una novantenne a causa del maleficio, e troverà allora dentro sé il coraggio per lasciare una vita monotona e priva di felicità e inoltrarsi nell' incerto mondo della magia e dell' amore.

Nausicaä e come questa rischierà la propria vita per un forte ideale.

E l'importanza delle donne forti ed energiche è evidente anche nel personaggio di Ma Dola. Comandante dei pirati dell'aria, suoi figli e parenti per la maggior parte, Ma Dola è un' altro capo clan: ha un carattere e un aspetto fisico importanti, pare un donnone inflessibile, ma rivela un cuore tenero quando viene a stretto contatto con i due ragazzi. Piratessa sin da giovane, conserva nella sua stanza privata a bordo del suo dirigibile, oltre a tutti i gioielli rubati, un quadro di quando era bella e giovane, e già fiera. Rovistando tra i suoi abiti, ne dà alcuni a Sheeta, con i quali la ragazza si riveste, fisicamente e metaforicamente, prima di raggiungere Laputa<sup>24</sup>.

La mitica isola volante si nasconde dentro una maestosa perturbazione, un vero muro di vento che è chiamato Dragon Nest. Nella scena in cui i ragazzi vi si avvicinano, numerose scariche elettrostatiche prendono la forma di draghi volanti: dapprima saettano nel cielo, estremamente pericolosi, poi creano un varco che permette ai ragazzi di approdare, legati l'un l' altra come Lana e Conan.

---

<sup>24</sup> Ma Dola dirige un clan che è in realtà la sua famiglia, composta dai figli e uno zio. Il clan di pirati dell'aria sprona Miyazaki a dare vita ai pirati d'idrovolanti di Porco Rosso, mentre l' occhialuto e baffuto addetto al motore ritornerà come Kamaji, trasformato in un ragno dalle braccia tentacolari, in Chihiro.

Nella storia dell'arte estremo-orientale, il drago è stato presente da sempre. Esso è una divinità carica di allusioni simboliche, tra cui quella imperiale. per cui possiamo dire che a Sheeta è permesso l'accesso all'isola proprio da parte di questi irosi guardiani solo in quanto riconosciuta vera designata al trono<sup>25</sup>. In seguito, l'incantesimo che la rendeva irraggiungibile si dissolve, permettendo a tutti gli altri di approdarvi.

La maestosa Laputa è una ricca e antica città dalle reminescenze romane e greche, miste ad invenzioni fantastiche in cui l'oro ne ricopre le colonne e la foresta l'ha resa simile a un'enorme rovina, dove hanno trovato casa uccelli Hitaki e strane forme animali e dove i robot guerrieri si sono convertiti al giardinaggio. Al centro della città ha preso piede una foresta tropicale, nel suo cuore un enorme albero ha affondato le radici. Ai piedi dell'albero una tomba a cui ogni giorno un robot fa visita per deporre un piccolo fiore. E' chiara l'affinità con la città sommersa, tesoro di Cagliostro, mentre forte è l'opposizione con il villaggio dei minatori; ma questi uomini sono riscattati dal punto di vista morale, dimostrandosi pronti ad aiutare i ragazzi a scappare. Come i minatori ricercano nelle profondità della terra l'argento o il carbone, fonte di ricchezza e prosperità,

---

<sup>25</sup> La scena è molto bella; si svolge dentro il Dragon Nest, dove le scariche elettrostatiche guizzano prendendo la forma di dragoni. Dopo il pericolo iniziale sembra che i draghi conducano i due ragazzi all'interno di un corridoio aereo.

così il vero tesoro di Laputa risiede nella profondità della città e si tratta della pietra Levistone, un esemplare così grande da permettere all' isola di gravitare. Il potere nascosto di questa pietra è offensivo e risiede nella capacità di emettere un fascio di luce talmente potente e distruttivo da essere assimilato alle narrazioni mitologiche: è lo stesso fuoco divino che bruciò Sodoma e Gomorra nell'Antico Testamento, sono le frecce celesti che distrussero Ramayana nel più antico poema epico indiano scritto in sanscrito e sono le folgori di Indra nella mitologia induista, fino al mito dell' inabissamento di Atlantide. Tutto il cuore tecnologico di Laputa andrà definitivamente distrutto, ma la parte superiore rimarrà pressoché intatta, grazie alle enormi radici dell'albero, le stesse su cui Pazu ha trovato appiglio durante le azioni precedenti, che hanno imbrigliato la Levistone e mantenuta salda la città<sup>26</sup>.

L' avanzatissima tecnologia di Laputa ha creato i Robot Guerrieri (fig. 10), esseri meccanici simili al Gigante Invincibile di Nausicaä nella concezione e meccanicamente identici al robot della magistrale puntata 145 della seconda serie di Lupin III, diretta dallo stesso

---

<sup>26</sup> E' solo una delle prime di tante immagini positive di alberi che avremo in Miyazaki. L'albero è in lui il primario simbolo dell'unione primordiale tra uomo e natura, l' albero prenderà gli appellativi di "casa" (come l' insieme di alberi della Giungla Tossica in Nausicaä, come nell' esplicito spot "Sora Iro no Tane") e di "madre" come in Totoro e in Mononoke).

Miyazaki. Eppure è compiuto uno scarto: i robot di Laputa sono esseri semi senzienti, che si sono convertiti all'accudimento delle piante e degli animali e che, nell'attesa del ritorno della famiglia reale, eseguono veri riti funebri di commemorazione. Nella scena in cui uno di loro consegna un fiore a Sheeta, vediamo sulle sue spalle una conoscenza fatta in Nausicaä, il felice ritorno dello scoiattolino Teto, con degli amici.

Maestoso il lavoro fatto dall'autore nel campo della grafica aerea. Sin dalle prime scene siamo catapultati nell'elemento aereo, tra bellissimi orizzonti di nuvole.

Ogni dirigibile, ogni aereo o simile, sono il frutto dell'immaginazione instancabile di Miyazaki. Molto ingegnosi risultano i piccoli velivoli del Clan Dola, denominati Flaptors, che ricalcano le ali degli insetti con le loro doppie ali, mosse come quelle delle libellule. Affascinante la capacità di Miyazaki nell'eliminare ogni scarto presente tra la densità delle nuvole e quella della superficie marina nella scena in cui l'aereo "Goliah", inseguendo Sheeta, lambisce la superficie delle nuvole come farebbe uno squalo prima di sferrare l'attacco alla preda.

Nella sigla iniziale troviamo un vero omaggio al volo, un tripudio di macchine volanti dalle forme più fantastiche ed incredibili, immerse in quell'atmosfera che già è stata chiamata di "Nostalgia del Futuro", grazie alla felice scelta grafica che simula le litografie degli inizi del secolo. E' il mondo visto da una società appena

agli inizi della conquista del cielo, del progresso tecnologico e ingegneristico, entusiasta e piena di speranze per il futuro.

E particolarmente efficace è la resa delle ferrovie dell'agglomerato industriale, che fortemente risente del viaggio in Galles compiuto dalla troupe a scopo documentativo, dove sono conservati i percorsi e le locomotive originali, oggi adibiti a circuiti turistici. La linea ferroviaria del villaggio di minatori si sviluppa sopra la vallata, sospesa su di un profondo canion, puntellato di abitazioni.

Laputa è un film anzitutto sul cielo, aria e nuvole, in esatta contrapposizione alla condizione delle miniere. E' un poderoso film d'azione sin dalle prime scene, in cui grandi e complessi dirigibili trovano la loro strada nella notte buia, tra pareti di cumulonembi; notti stellate, calme ed azzurre si contrappongono al cielo infuocato della scena della distruzione della fortezza segreta del governo ad opera del Robot Guerriero, intenzionato a mettere in salvo Sheeta, la sua regina; molto ricorda Industria e il suo inabissamento nel magma. Di grande effetto il Dragon Nest, montagna di nuvole che ruota vorticosamente per un vento che segue una direzione tutta propria, incomprensibile agli uomini.

Il film non ha avuto l'immediato successo riscosso da Nausicaä e a tutt'oggi resta parzialmente conosciuto. In verità è uno splendido lungometraggio, curato in ogni particolare, come è solito nelle cose fatte da Miyazaki,

soprattutto nella trama, che ricalca molto da vicino, per ritmica e successione di avvenimenti, la successione in capitoli di un perfetto romanzo di avventura per ragazzi.