

CAPITOLO 3

PRODUZIONI POSTERIORI A TONARI NO TOTORO

3.1 KIKI CONSEGNE A DOMICILIO

Majo no Takkiyūbin Kiki

Ghibli Studio

Lungometraggio, 1 h e 40' - 1989

Soggetto tratto dal romanzo omonimo di Kadono Eiko

Sceneggiatura regia e produzione Miyazaki Hayao

Musiche Hisaishi Jō

3.1.1 Sinossi

Kiki è una giovane strega, come la madre Kokiri, mentre il padre dà tutta l'impressione di essere sostanzialmente un uomo comune, un po' distratto anche. Compiuti tredici anni, è giunto il momento per la giovane di cominciare il suo apprendistato come strega a tutti gli effetti perché, sebbene l'inclinazione si erediti, è l'impegno a far guadagnare i poteri. Così Kiki parte per una città sconosciuta, dove dovrà dimostrare di sapersela cavare per un anno intero, per potersi dire una strega. Al suo fianco, come ogni apprendista che si rispetti, avrà il fidato gatto nero, il suo amico Jiji, che ha la dote della parola.

A cavallo di una scopa volante Kiki e Jiji si dirigono verso la città di Koriko, dove, dopo le iniziali difficoltà, la ragazza si inventerà un impiego: ospitata da Osono, una donna energica che ha una panetteria, Kiki decide di organizzare un servizio di spedizioni a domicilio volanti.

La giovane è presto notata da un ragazzo, Tombo, che rivede in lei la sua nonnina, anch'ella una strega, e ne è affascinato soprattutto per la sua capacità di volare; anche Tombo vorrebbe volare e infatti sta costruendo una speciale bicicletta con carburatore, elica ed ali.

Momenti felici ed altri meno felici si susseguono, fino a quando una mattina, di risveglio da una febbre, Kiki si accorge di non capire più Jiji, che è tornato a miagolare, ma soprattutto, di non saper più volare. Lo sconforto è molto grande e solo l'arrivo in città di Ursula, la sua amica pittrice che vive isolata tra i boschi, la convince a distrarsi e a concedersi una vacanza.

Al ritorno le cose non sono però migliorate e solo un pericoloso incidente occorso a Tombo le dà la forza di governare nuovamente il volo.

3.1.2 Fonti di ispirazione

Il lungometraggio è un adattamento per lo schermo dell'omonimo romanzo di Eiko Kadono, un progetto che riesce ad ottenere lo sponsor del colosso delle consegne a domicilio Yamato Takkiybin, grazie al fatto che il

marchio di questa società è, guarda caso, un gatto nero, simile a Jiji.

E' la seconda volta, dopo l'omaggio a Kenji Miyazawa, che Miyazaki sceglie un'opera giapponese per l'infanzia a discapito delle più amate fiabe occidentali; lo fa perché la Eiko "descrive bene il divario fra autonomia e dipendenza nelle speranze delle ragazzine giapponesi di oggi." ¹.

Nonostante il racconto sia ambientato in un'epoca contemporanea, Miyazaki lo rimaneggia, ambientandolo in un paese lontano dal Giappone, ancora una volta una città immaginaria situata nell' "Europa dei sogni". Il modello cui si ispira principalmente è Stoccolma, città che aveva visitato negli anni Settanta per il progetto di Pippi Calzelunghe, opera che non è stata più realizzata per problemi di cessione dei diritti, e che Miyazaki non ha mai smesso di voler fare.

Il luogo temporale è altrettanto poco definibile. Si tratta di un universo parallelo, in cui il secondo conflitto mondiale non ha avuto luogo e l'urbanizzazione non ha offeso i paesaggi naturali. Questo viene sottolineato da un'estetica vecchio stile che ricorre sia nelle architetture che negli abiti, sia negli apparecchi elettrodomestici che nello stile di vita e che tocca l'apice nel cielo, elemento che non viene mai dimenticato, solcato qui da un dirigibile, quel gigante

¹Queste parole di Miyazaki sono riportate da Alessandro Bencivenni nel libro già citato.

del cielo caduto in disgrazia negli anni Trenta e che già lo aveva ispirato nel film Laputa.

Così come l'ambientazione, anche la figura della strega appartiene alla tradizione europea. La rilettura di Miyazaki assolve però la strega da qualsiasi implicazione diabolica e la riporta alle radici etniche di guaritrice, come evidenzia il lavoro della mamma di Kiki, intenta a fare medicinali con le piante che coltiva nella sua serra; Nausicaä ne sarebbe stata fiera.

Kiki nasce in un piccolo paese, ma sogna di vivere in città, dove i vecchi forni a legna non vengono più usati nemmeno dalle anziane, e Kiki le aiuta cuocendo per loro. Non è un caso che la giovane sia pratica di cucina, le streghe hanno sempre avuto a che fare con pentole, calderoni, fuochi e scope, e solo dopo questi utensili sono entrati nelle iconografie che li vedono oggetti per fare malefici. La stessa Osono che la ospita, avendo una panetteria, analogamente è un aiuto perfetto per la giovane strega.

Sulla scia del femminismo, la strega è stata rivalutata come simbolo d'emancipazione e il percorso che Kiki (fig. 34) persegue è esattamente quello di emancipazione per entrare nel mondo degli adulti, proprio come una adolescente qualunque. Per cui Miyazaki non si limita ad essere influenzato da tutta quella serie di cartoni animati e manga che hanno come protagoniste giovani streghe, nati in Giappone ma approdati anche in Italia sin dalla fine degli anni Ottanta, e che vedono in

"Stilli e lo specchio magico" l'inizio di una lunghissima serie.

A Miyazaki interessano i risvolti che accomunano Kiki alle ragazze di oggi, va insomma controcorrente; anche Kiki, in quanto piccola strega, è controcorrente: non si veste alla moda come le sue coetanee e lavora in proprio mantenendosi; solo una volta si ferma estasiata di fronte ad un scintillante paio di scarpette rosse che ammiccano da una vetrina. Contrariamente alle sue coetanee, Kiki ama parlare con gli anziani per cui nutre un sincero sentimento di simpatia.

Ma se l'indipendenza economica può essere facilmente raggiungibile in una società consumistica, non si può dire la stessa cosa per quella emotiva. Kiki va in crisi, e riuscirà a riavere i suoi poteri soltanto alla fine del film. Forse per la debilitazione fisica seguita alla febbre, forse perché nutre sentimenti più profondi dell'amicizia per Tombo, fatto sta che non riuscirà più a parlare con Jiji nel linguaggio degli umani. Anche il gatto si è costruito una vita propria, innamorandosi di Lilly e mettendo su famiglia.

Questo avvenimento nella vita di Kiki sembra essere spiegabile anche in altro modo. Negli stessi anni il Giappone ha visto la nascita di un nuovo e complesso fenomeno sociale che riguarda le nuove generazioni di giovani. A questi, significativamente, è stata data la definizione di "Moratoriamu Ningen" ossia "Generazione

della Moratoria"²: questo fenomeno si esplica in un inspiegabile attardamento dei giovani a voler diventare adulti, procrastinando fino al possibile l'ingresso nella società in qualità di membri produttivi, magari ripetendo più volte l'ultimo anno universitario, oppure evitando di mettere su famiglia o di trovare un impiego che non sia mal retribuito e part-time. e preferendo al contrario uno stile di vita eccessivamente consumista e votato alle mode. Sono in particolare le donne ad essere interessate da questo fenomeno, tanto che l'intero universo che le riguarda preme sempre più consapevolmente i tasti di una continua infantilità, fatta d'abiti e atteggiamenti, a cui i giapponesi, non smentendosi, hanno dato la definizione di "Rorikon" contrazione nipponica del "Lolita Complex "³.

Insomma, anche Kiki indugia per un po' in questa fase liminale, fino a quando Tombo non ha bisogno di lei⁴
Affascinato probabilmente non solo dalla meccanica dei dirigibili, ma anche dai disastri e dalle stragi che hanno causato, Miyazaki orchestra uno spettacolare

² In proposito si rimanda alla lettura del volume "Otaku. I giovani perduti del Sol Levante".

³ Sempre in " La Bambola e il Robottone " già citato.

⁴ Kiki, come Satsuki, è un character affrontato nell'età preadolescenziale e che viene descritto all'interno di una famiglia affettuosa e "normale". Le ragazze sono seguite nel momento difficile della crescita e mostrate, però, circondate dall'affetto dei familiari. Molte le similitudini soprattutto tra i due padri.

incidente che coinvolge il dirigibile e Tombo, che rimane attaccato con una fune al colosso volante mentre questo è in linea di scontro con il campanile della città.

Ma la donna bambina di Miyazaki in crisi d'identità, viene espressa anche qui attraverso un effettivo sdoppiamento delle figure femminili. A Kiki si contrappone Ursula, non solo più grande di lei, ma anche più femminile e procace nelle forme, e assolutamente libera, tanto da vivere in una foresta, dove dipinge il suo mondo interiore e ha come amici i corvi, pur non essendo una strega. Ursula aiuta Kiki con buoni consigli, esattamente come aveva fatto Fujiko con Clarisse. Entrambe sono delle isolate dal resto della società, entrambe hanno un percorso di ricerca che le accomuna.

Miyazaki cerca di dare una morale al suo film, di incoraggiare le sue telespettatrici a prendere l'età adulta con coraggio e gioia. L'indipendenza è per Miyazaki, oggi più che prima, la capacità di trovare il proprio talento e di non lasciarselo scappare tra le mani.

Come le sorelle Kusakabe, Kiki inizia una nuova esistenza allontanandosi da casa e trovando la propria strada in una nuova comunità. Anche nei titoli di coda di Kiki, così come accadeva in quelli di Totoro, Miyazaki inserisce immagini della protagonista che ci parlano di come si stiano evolvendo le cose, ora che la situazione si è, per il momento, stabilizzata.

Entrambe le protagoniste hanno un rapporto speciale con il mondo della magia e, contrariamente a quanto possa apparire, il fatto che Kiki e Jiji non parleranno più la stessa lingua, così come Satsuki e Mei non vedranno più Totoro, è un lieto fine: le protagoniste sono ora in grado di condurre le loro vite in modo indipendente

I mondi in cui esse vivono sembrano distanti, ma sono accomunati da un fatto: il meraviglioso non è visto come fattore estraneo e sconosciuto, ma come possibile, anche se non quotidiano. In Totoro si tratta degli spiriti che vivono nella foresta, ma che si prendono cura degli esseri umani, in Kiki del mondo delle streghe, che viene riconosciuto come una condizione umana possibile, anche se non proprio tutti hanno avuto la fortuna di incontrarne una. Sembra che Miyazaki già anticipi qui la riflessione fatta poi in "Sen no Chihiro no Kamikakushi", di come lo sviluppo e il caos delle grandi città abbia allontanato l'uomo da un rapporto sincero con la natura a cui appartiene; e difatti Kiki viene da una famiglia di contadini.

Il padre di Kiki, Okino, è sbadato quanto il padre di Satsuko e Mei, Tatuò; eppure non ci sono momenti in cui queste ragazze non siano protette, anche da lontano, dall'affettuosa e silenziosa presenza di questi genitori.

3.2 PORCO ROSSO

KURENAI NO BUTA

Studio Ghibli

Lungometraggio, 1 h e 33' - 1992

Soggetto, sceneggiatura e regia Miyazaki Hayao

Musiche Hisaishi Jō

3.2.1 Sinossi

Marco Pagot è un aviatore che si batte contro i pirati dell'aria a bordo del suo idrovolante, sul mare adriatico, nel 1929. E' un ottimo pilota e un grande rubacuori, ma soprattutto, è un maiale.

Questa sua peculiarità lo rende piuttosto invisibile nell'ambiente in cui si muove, tanto che egli preferisce appartarsi in un'isoletta piuttosto che frequentare assiduamente l'Hotel Adriano, il luogo d'incontro dei piloti d'idrovolanti. Il passato di Marco è alquanto oscuro, sappiamo solo che un tempo era un pilota dell'aviazione militare e che era un uomo, poi qualcosa è successo, forse una maledizione, che lo ha trasformato in ciò che è adesso. La bella Gina, amica di vecchia data di Marco e cantante dell'Adriano, conserva nella sua stanza delle foto che li ritraggono in quel tempo e ci fa intendere che le cose per loro sarebbero andate diversamente se solo Marco le avesse un tempo dimostrato di amarla.

Dopo un combattimento con il pirata americano Curtis, nel quale l'aereo di Porco Rosso riporta gravi danni, il misterioso maiale si reca a Milano per effettuare le riparazioni presso la ditta "Piccolo" e qui fa la conoscenza della giovane Fio Piccolo, che progetta ex novo le ali dell'idrovolante e lo segue come secondo pilota.

Il nuovo incontro con la brigata dei pirati e l'atmosfera dell'Adriatico da il "la" a un finale molto originale, in cui Marco e Curtis sono di nuovo in lotta ma in una gara ufficiale seguita da un numeroso pubblico, sempre in odore, però, di clandestinità. La posta in gioco sarà proprio Fio, di cui Curtis si è invaghito, mostrando la velleità dei sentimenti che andava sbandierando per Gina.

3.2.2 La storia di un maiale volante

L'idea di raccontare le gesta di un maiale, pilota di idrovolanti nell'Adriatico degli anni trenta, era parsa troppo bizzarra anche ai colleghi e lo stesso Miyazaki si è fatto uno scrupolo nel coinvolgere lo studio in questa impresa⁵.

Il regista amava da tempo la figura del maiale, tanto che ne aveva già fatto il protagonista di un manga, alla metà degli anni Ottanta, intitolato "Zasso Note, Hikotei

⁵ Sempre nella conferenza al Nagoya City Imai Hall Miyazaki racconta di come abbia iniziato a fantasticare del soggetto del maiale rubacuori.

Jidai": la storia di un asso degli idrovolanti dall'aspetto di suino che seduce una giovane ragazza. Inizialmente l'idea su "Porco Rosso" era di farne un mediometraggio destinato ad intrattenere i passeggeri sugli aerei e per questo ottiene i finanziamenti dalla JAL, la compagnia di bandiera del Giappone. Poi scoppia il conflitto nella ex Jugoslavia e questo lo spinge a trattare con toni più seri la vicenda che è ambientata in quelle coste. Porco Rosso, si può evincere, non è un "anime" per un pubblico di bambini.

Nei titoli di testa appare una nuova creatura, è Nāndarou, un topino che Miyazaki aveva creato per una pubblicità televisiva intitolata "Nāndarou - Sora Iro no Tane" e che la Nippon Television Network, altro sponsor di Porco Rosso, ha eletto a mascotte.

3.2.3 Sull'immaginario di Porco Rosso

Il film è un vero omaggio al periodo più bello dell'aviazione italiana, quello tra le due guerre, quando l'estetica degli aerei non risultava offesa dalla predominanza della ricerca di velocità.

Miyazaki aveva già avuto modo di mostrare il suo amore per i velivoli italiani di questo periodo, dando al suo studio il nome di un cacciabombardiere italiano impiegato in Africa durante il secondo conflitto mondiale, a suo avviso erano perfette opere di design aereo, di una bellezza mai più raggiunta altrove. E nel film fa un tributo anche ai piloti di tutti i tempi caduti nelle

guerre, nella scena onirica che li vede volare eternamente al di là delle nuvole tutti insieme. L'omaggio va in particolare all'epoca degli idrovolanti, momento epico tra le due guerre, quando i migliori piloti si sfidavano in competizioni famose, agguerrite e spesso letali.

La più importante di queste era la Coppa Shneider, che si svolse dal 1912 al 1931 e che ha rappresentato la competizione annuale itinerante più seguita del tempo. In essa si sfidavano i migliori piloti di idrovolanti, dell'Europa e dell'America, per un premio in denaro, ma soprattutto, per la gloria. La gara di velocità consisteva in un circuito triangolare di 50 chilometri con due virate di 180 gradi. La Coppa sarebbe andata solo alla nazione che sarebbe riuscita a vincere la gara per tre volte in cinque anni. La competizione venne sospesa durante il primo conflitto e ripresa subito dopo. Nel 1929, al tempo in cui l' "anime" è ambientato, erano parimenti favorite Italia, America ed Inghilterra, con due vittorie ciascuna, e la Coppa Shneider andò all'Italia.

Miyazaki si diverte a ricreare la rivalità tra America e Italia attraverso quella tra Marco e Curtis: il pilota prende il nome dal velivolo americano che realmente vinse due competizioni e che è quello che pilota nel film⁶.

Invece lo splendido aereo di Porco Rosso è una sintesi sentimentale di caratteristiche appartenenti a velivoli

⁶ Il "Curtiss" per la precisione.

diversi, ma si ispira in special modo al Savoia Marchetta (fig. 35). La cura per i dettagli che Miyazaki vi ha messo possono davvero farci risalire al tipo di motore e alla velocità. Nel suo libro, "Hayao Miyazaki, il dio dell'anime", Alessandro Bencivenni racconta amabilmente di essersi imbattuto in un libro di modellismo che riporta il modello disegnato da Miyazaki credendolo realmente esistito e "appartenuto a un misterioso pilota soprannominato Porco Rosso".

Il film è completamente ambientato in Italia, anche se è sempre quel genere di visione "immaginaria" che abbiamo visto altrove; è per questo che i navigli di Milano assomigliano più all'Arno o al Tevere. Ed anche il battello su cui si imbarca è un omaggio fatto in onore del poeta-aviatore D'Annunzio, si chiama infatti Alcyone.

Il protagonista Marco prende il nome di un amico di vecchia data di Miyazaki, Marco Pagotto, in arte Pagot, conosciuto per la serie Sherlock Holmes. Le ragioni per cui abbia scelto un maiale sono difficili da definire, forse la migliore è la più semplice: Miyazaki adora i maiali. In un'intervista rilasciata al tempo della proiezione del film in Francia intitolata "Portrait d'un cochon volant", afferma che per i giapponesi il maiale è un animale simpatico per cui però non si nutre rispetto. Per lui è un animale avaro, capriccioso e asociale. Per il buddhismo è l'incarnazione dei peggiori vizi umani, come l'egoismo.

Se nel manga originale il maiale conservava la valenza sessuale, Marco la ribalta, perché sono Fio e Gina ad innamorarsi di lui, nonostante il suo aspetto, ma lui non approfitta della situazione. Alla luce di questo si può leggere da un nuovo punto di vista la rivalità che lo contrappone al Curtis, a cui nessuna delle donne cede, nonostante sia un uomo affascinante e ricco, che poi si darà al cinema.

Inoltre Porco è "Rosso", per chiare valenze politiche, è stato difatti messo all'indice dal regime. Ma forse la cosa che può spiegare il suo aspetto è il sentimento di colpa che egli prova, per essere sopravvissuto a tutti i suoi compagni piloti, morti in battaglia. Sopravvivere in questi termini è considerato disonorevole per la mentalità giapponese del Bushidō.

Da questo punto di vista "Porco Rosso" è un film molto personale per Miyazaki, personale quanto lo è Totoro: Miyazaki si è sempre sentito colpevole per essere sopravvissuto durante il conflitto, mentre tanti suoi connazionali morivano⁷.

Il film ha forti influenze cinematografiche, non solo nel mestiere di ripiego che trova Curtis, come attore a Hollywood: Porco Rosso veste e fuma come Humphrey Bogart, Gina canta in una scena ispirata al film "La magnifica preda" con Marilyn Monroe, la scena in cui Marco è al cinema è un omaggio all'animazione americana dei primi tempi che tanto ha influenzato quella giapponese.

⁷In tal senso, Porco Rosso è un alter ego di Miyazaki.

Porco Rosso si chiude con una Fio divenuta adulta che ritorna all'Adriano e che narra, con voce fuoricampo, gli avvenimenti occorsi e la sparizione di Porco Rosso. Siamo indotti a ritenere che sia tornato l'uomo che era un tempo. Il film, che è stato giostrato interamente tra il comico e gli stilemi hollywoodiani degli anni trenta, si chiude malinconico e soave, con un brano composto dal sempre più stupefacente Hisaishi. Il titolo è "Toki ni wa mukashi no hanashi", composto e cantato da una ispirata Kato Tokiko.

Nonostante i timori iniziali, Porco Rosso viene sostenuto da una massiccia campagna pubblicitaria che attira solo in Giappone tre milioni di spettatori, rivelandosi il maggior successo di Miyazaki. L'accoglienza all'estero è ottima, soprattutto in Francia dove trionfa al Festival di Annecy del 1993, e dove ottiene una buona distribuzione nelle sale.

Gli introiti permettono varie ristrutturazioni allo studio, e il suo spostamento in una nuova sede, nella campagna di Koganei. Mentre Porco Rosso ottiene tale riscontro, il Ghibli Studio realizza il primo film per la televisione: "Umi ga Kikoeru" - "The Ocean Waves" , firmato da Tomitsu Mochizuki. Ma il collaboratore prediletto di Miyazaki è però Yoshifumi Kondo, già supervisore dell'animazione di molti film, che nel 1995 firma il notevole "Mimi wo Sumaseba" - "Whisper of the Heart". Sarebbe indubitalmente stato lui a prendere in

modo naturale il posto di Miyazaki, ma qualche anno dopo Kondo moriva per un aneurisma.

3.3 LA PRINCIPESSA MONONOKE

MONONOKE HIME

Studio Ghibli

Lungometraggio, 2 h e 30' - 1997

Soggetto, sceneggiatura e regia Miyazaki Hayao

Musiche Hisaishi Jō

3.3.1 Sinossi

" In tempi remoti la terra era coperta di foreste in cui, sotto le
sembranze di immensi animali,
si aggiravano da sempre gli spiriti
della natura. Uomini e
animali, allora, vivevano in armonia. "

Il Principe degli Emishi, Ashitaka, viene colpito dalla maledizione di un dio cinghiale, trasformatosi in demone per le ferite da arma da fuoco che ha riportato durante uno scontro con gli uomini. Condannato a morte ed esiliato dal suo villaggio, Ashitaka si dirige, in sella al suo fidato stambecco Yakul, verso occidente, dove

verrà in contatto con la città del ferro, comandata da Eboshi, una donna forte e generosa, ma priva di rispetto per le tradizioni e per gli dei. Eboshi combatte la foresta e i suoi spiriti per ottenere sempre nuove zone da cui poter estrarre il ferro. Per questo è nemica giurata per tutti gli animali della foresta, tra cui vive anche una ragazza umana, allevata dai lupi, Mononoke. La trama si complica quando un monaco guerriero, Jigo, mandato dall'Imperatore, si avvicina alla foresta allo scopo di tagliare la testa del dio Cervo, che secondo la leggenda dona l'immortalità.

3.3.2 Il medioevo giapponese

Mononoke Hime nasce come ultima opera di Miyazaki, che ha 54 anni, ma è molto stanco per via dell'eccessivo lavoro, che gli ha procurato anche un forte problema al braccio destro con cui disegna. Questo soggetto era da tempo sognato dal regista, ma mai realizzato per tanti fattori, non ultimo la difficoltà intrinseca che presentava. In effetti, però, lo staff era composto da professionisti più che in grado di venire a capo di questa impresa, tra cui i già citati Hisaishi Jō e Yoshifume Kondo.

Il progetto viene così intrapreso e lo Studio vi lavora per ben tre anni, sicuro che sia il canto del cigno di Miyazaki e completamente all'oscuro del finale che avrebbe avuto: Miyazaki costruiva la storia man mano che la produzione proseguiva.

I fattori che hanno reso difficile la gestione del film sono riconducibili fondamentalmente all'ambientazione storica. La storia narra della leggenda del Principe Ashitaka e di Mononoke ed è ambientata nel periodo medievale giapponese, l'epoca Muromachi (1392- 1573); i samurai vestono le corazze effettivamente indossate nel 1600. Il popolo degli Emishi nasce da un'antica leggenda del popolo degli Yamatai⁸. Mononoke è ispirata ad una figura in creta risalente al periodo Jomon, l'era pre-agricola del Giappone, la meno conosciuta in assoluto. Nel lontano periodo Muromachi Miyazaki proietta l'attuale conflitto tra la civiltà e la natura e in questa descrive con minuzia di particolari l'antica tecnica della lavorazione del ferro, quella ancor oggi usata per la creazione delle spade tradizionali. La stessa attenzione filologica lo porta a definire la condizione femminile, contraddistinta da una notevole parità di diritti con la controparte maschile perché fondata sul lavoro⁹.

Anche la natura viene riprodotta scrupolosamente: per rendere appieno l'idea di luoghi incontaminati, a cui l'accesso pare negato all'essere umano, Miyazaki conduce

⁸ Gli Yamatai sono accreditati come il popolo autoctono delle isole nipponiche, fortemente perseguitati e costretti a risalire lungo l'arcipelago, lasciando agli attuali giapponesi la zona centrale detta "Yamato". Gli Yamatai sono antenati degli Ainu, che vivono nell'isola di Hokkaido.

⁹ come è possibile vedere dai documenti che lui stesso ha preso come spunto, le pitture " shokunin zukushi-e ", che raffigurano uomini e donne al lavoro.

lo staff nella riserva naturale dell'isola di Okushima. Forse sono questi i paesaggi naturali più belli usciti dalla sua creatività, con le loro caratteristiche primigenie riescono meravigliosamente a veicolare il senso di sacralità che fu proprio della natura un tempo. Miyazaki popola la foresta di creature divine che solo in parte trovano riferimento nella cultura giapponese. I "Kodama" sono spiriti-albero che esistono effettivamente nel folklore nipponico, e assumono anche la valenza di spiriti dei morti; Miyazaki aveva accarezzato l'idea di dar loro queste sembianze sin dal progetto di Totoro. Abbiamo immagini che raffigurano l'albero di Canforo con i Totoro contornati da tanti Kodama, ma poi nel progetto finale non trovano posto.

Oltre ai Kodama (fig. 36), Miyazaki dà forma anche al "Didarabocchi", essere sovranaturale citato in una leggenda di Tōkyō: qui egli lo sdoppia in due divinità, il "Dio Cervo" ovvero "Shishigami" (figg. 37 e 39) da un lato, figura solare e terrestre, che ai nostri occhi appare strettamente ispirata ad iconografie occidentali sacre (fig. 38), e "Colui-che-cammina-nella-notte", alter ego notturno e aereo. Lo "Shishigami" è una creatura che nasce soprattutto dall'immaginario figurativo dell'autore, che gli pone sul muso una strana ed inquietante maschera semi-umana, dal sorriso enigmatico e senza tempo, che molto ricorda quello dei kouroi greci. San, nome di Mononoke (fig.40) è un personaggio molto complesso che vive anche nel proprio nome l'ambivalenza

che la vede umana tra gli spiriti della foresta. Da bambina è stata allevata da una lupa e nella foresta è cresciuta ritenendosi una lupa, ritenendosi parte di quel mondo. San odia gli esseri umani, perché cercano di distruggere la sua casa e non ritiene in nessun caso d'essere accomunabile a loro. La sua furia è del tutto selvaggia, è mossa dalla voglia di vendetta e di spargere il sangue degli umani, specie di Eboshi. L'animazione la rende ferina nelle scene di combattimento, facendo in modo che i suoi movimenti somiglino a quelli degli animali e le sue espressioni, primitive manifestazioni di odio nello scontro. San si copre con maschere e pellicce quando è in lotta, come le popolazioni primitive, e come queste si veste di pelli e collane d'ossa. Lotta con lancia e pugnale e si dipinge la faccia. Ma soprattutto, vestirla con pelliccia di lupo e maschera è un riferimento a una iconografia giapponese che indica l'essere appartenente al mondo degli spiriti: "Mononoke" è in giapponese una parola che indica uno spirito vendicatore, "Hime" significa invece "Principessa", e ciò potrebbe sintetizzare l'ambivalenza del personaggio. Mononoke non può vivere fuori dalla foresta, ma dentro a questa non potrà mai dimenticare di essere una diversa. Il film lancia un messaggio chiaro e molto forte, eppure non si presta a facili definizioni, tanto complessa risulta la caratterizzazione dei personaggi.

Nel rinnovare l'analisi sinottica che compara i due personaggi femminili è affascinante comparare Mononoke ad Eboshi.

Quest'ultima è un character particolarmente amato da Miyazaki, che per lei ha scritto e composto poesie che ne dessero meglio l'impronta caratteriale ai colleghi. Molto della vicenda di questa splendida donna non appare nel film. Miyazaki ha creato per lei un passato: sposata, scappa dal marito e viene venduta all'estero come prostituta; fuggita riesce a tornare in Giappone e a portare con sé le rivoluzionarie armi da fuoco. Ecco perché Eboshi ha comprato delle prostitute e ha ridato loro la dignità della libertà, ecco perché nel suo cuore c'è spazio per la compassione nei confronti dei lebbrosi, ecco perché Eboshi è un capo amato e ben voluto.

Non si contrappongono i due characters, dunque, come le coppie che li hanno preceduti. Eboshi esprime la sua speranza di veder tornare Mononoke tra gli umani, ma non sacrifica mai sé stessa ed è anzi pronta ad ucciderla. Le vorrebbe quindi insegnare qualcosa, come tutte le donne di Miyazaki cercano di fare nei confronti delle ragazze che incontrano, e qui si tratta di insegnare a vivere civilmente. Ma San ha la propria appartenenza, ha il suo branco, in cui identifica senza problemi una madre e dei fratelli, e ha la propria casa nella foresta. San parla agli animali, come faceva Nausicaä e vivendo nella foresta senza rimpianti della vita tra gli umani, ha realizzato il desiderio che lacerava la Principessa della

Valle del Vento. Nelle loro diverse appartenenze, San ed Eboshi sono simili: lottano fieramente per i loro affetti e i loro ideali, per proteggere la propria casa; ognuna a modo suo, si veste di simboli che parlano della sua appartenenza, in quanto le armi, il trucco, gli abiti e la capigliatura estremamente raffinati che sfoggia Eboshi hanno il loro contraltare in quelli selvaggi e primitivi di Mononoke. Se Eboshi lotta per lo sviluppo e per concedere migliori condizioni di vita al suo clan, San lotta accanto a quelle divinità che stanno soccombendo alla storia, ed anche se alla fine la natura riprende il sopravvento, tutto sarà diverso da come era un tempo.

Ashitaka è la figura del mediatore tra queste due superbe donne. La contaminazione con cui è venuto in contatto per difendere il proprio villaggio lo fa partire esule senza nessuna speranza di trovare altrove una nuova casa, ma destinato anzi a morire dolorosamente, lontano dal suo clan, dalla ragazza che lo amava e solo¹⁰. Non trova casa nella città del ferro e quando approda, ferito, nel cuore della foresta dove viene curato da San, gli viene detto che neppure quello è il posto destinato a lui, e ne viene scacciato. Il suo amore per San lo spingerà a restare nei

¹⁰La versione italiana edulcora il reale rapporto tra Ashitaka e la ragazza della sua tribù che egli chiama sorella. La ragazza va contro il divieto del clan, di non salutare colui che parte, per regalare il proprio gioiello al principe, lo stesso che egli donerà a Mononoke, perché i due sono innamorati. Il fraintendimento è dovuto al fatto che, presso gli Emishi, tutti si chiamano "fratello" e "sorella" tra di loro.

pressi della foresta, per poterla rivedere spesso, visto che la ragazza decide di non abbandonare la vita fin'ora condotta. I due si amano, ma l'incontro delle loro diversità ha bisogno di svolgersi con il proprio tempo, senza essere sforzato.

Miyazaki ha dato ad Ashitaka la sua pena, il dolore al braccio destro, e lo ha condannato alla morte, in un primo momento, evidente simbologia della sua carriera al termine. Ma poi Ashitaka viene guarito dal Dio Cervo, e continua a vivere, seppure segnato. E Miyazaki continua a fare film, per fortuna.

3.4 LA CITTA' INCANTATA

SEN NO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI

Studio Ghibli

Lungometraggio, 2h circa - 2001

Liberamente ispirato al romanzo di Kashiwaba Sachiko "Il meraviglioso paese oltre la nebbia"

Soggetto, sceneggiatura e regia Miyazaki Hayao

Musiche Hisaishi Jō

3.4.1 Sinossi

Chihiro e la sua famiglia si stanno trasferendo dalla città verso un luogo immerso nella natura, ma ben presto la strada asfaltata lascia il passo allo sterrato e si

perdono. Attratti da una strana costruzione che sorge tra il fitto del bosco, si inoltrano nel tunnel, nonostante la timorosa ragazza preghi i suoi genitori di non farlo. I due (fig. 13), credendo di essere finiti in un parco tematico semi abbandonato, si fermano però più del dovuto, pasteggiando abbondantemente ad un ristorante che dà sulla strada, mentre Chihiro si allontana. Il bel tempo cede il passo velocemente alla notte e alle nuvole e presto l'amenissimo villaggio deserto accende le sue luminarie e si popola di paurose presenze fantasmatiche. Haku scopre Chihiro e le intima di scappare finché è in tempo, mentre i suoi genitori si sono intanto trasformati in maiali. Ma non è possibile scappare, perché il villaggio è ora separato dal resto del mondo dal mare e la paurosa ragazzina si nasconde meglio che può. Aiutata nuovamente da Haku, il quale le spiega che per sopravvivere e salvare i suoi genitori, destinati alle cucine, deve lavorare all'impianto termale, entra di nascosto in questo e si indirizza alle caldaie, dove lavora Kamaji. Dopo il primo momento di smarrimento e non avendo trovato lavoro presso di lui, Chihiro viene condotta dalla direttrice delle terme, la perfida Yubaba, a cui riesce a strappare un contratto di lavoro. Ma questa si impossessa del nome della giovane, dandole un nome nuovo: Sen.

Sen inizia una nuova vita, lavorando fianco a fianco con gli impiegati delle terme, rane e lumache tramutatesi in

donne; sono terme dove si recano le divinità, allo scopo di rilassarsi e riacquistare le forze.

L'arrivo di uno spirito del cattivo odore la mette alla prova. La divinità in realtà è un ricchissimo e famoso dio del fiume, che arriva alle terme profondamente trasformato a causa della mole di rifiuti che gli si è incastrata dentro. Liberandolo, Chihiro ottiene un dono dalla divinità, che poi esce dalle terme con il suo aspetto originario: un drago d'acqua.

Ma un nuovo spirito è entrato nello stabilimento termale, è un Senza Volto, che insegue Sen offrendole sempre nuove cose, che però la ragazza rifiuta. Così, di fronte alla continua fuoriuscita dalle mani di Senza Volto di pepite d'oro, tutti i lavoratori dello stabilimento si prodigano per servirlo e riverirlo. Ma Sen scopre che Haku, sotto le sembianze di un drago volante, è stato colpito da una maledizione mortale. E' stata Zeniba a fargliela, sorella gemella di Yubaba, alla quale Haku ha rubato un potente sigillo d'oro per le magie. Sen salva la vita di Haku, ma deve partire per Fondo di Palude, dove vive Zeniba, per riconsegnarle il sigillo e chiedere scusa da parte di Haku. Partirà con molti amici: il figlio di Yubaba e la sua arpia sono stati trasformati in un topo e una zanzara e seguono Sen, il Senza Volto anche. A Fondo di Palude Sen viene a sapere che la maledizione che aveva calpestato, credendola quella di Zeniba, era in realtà stata fatta da Yubaba allo scopo di controllare Haku, e

che invece quella di Zeniba è stata sconfitta dall'amore¹¹.

Haku, ristabilitosi, va a prendere Sen a Fondo di Palude, mentre il Senza Volto decide di accettare l'invito a restare dalla strega. Durante il viaggio di ritorno in volo, Sen racconta ad Haku di essersi ricordata che un tempo era caduta in un fiume e che miracolosamente si era salvata: il vero nome di Haku è Kohaku ed è proprio il dio di quel fiume.

L'incantesimo su Haku si spezza definitivamente e la divinità riacquista la memoria. Al rientro Sen è sottoposta ad un'ultima prova, prima di potersi dire libera: riconoscere i suoi genitori tra altri maiali come loro. Ma Sen è convinta che tra gli animali mostrategli non ci siano i suoi genitori, e così riguadagna la libertà, non prima di essersi fatta promettere da Haku di rivedersi, prima o poi.

3.4.2 Tradizioni rilette da un autore nel pieno del genio creativo

Chihiro è stato parzialmente analizzato in riferimento a Totoro, ma è un'anime molto complesso.

Chihiro e Satsuki sono due ragazze della stessa età, che vivono due diversi giapponi, tanto forte è stato lo

¹¹ La maledizione prendeva le sembianze di un piccolo verme nero. Durante l'operazione di espulsione del sigillo derubato, viene espulsa anche detta maledizione. Il verme cerca di sfuggire, mentre Sen involontariamente lo calpesta, uccidendolo.

sviluppo in soli cinquanta anni. Chihiro è figlia unica, come il figlio unico di Yubaba, Bu, definito in diverse circostanze: "bambino viziato", "bamboccione", "stupido carciofo". La condizione dei figli unici, molto diffusa nei paesi più ricchi, è quella pensata per Chihiro, ragazza paurosa, buona a nulla, gracile e scansafatiche. La sua stessa corporatura ne è una prova: non ci sono più le gambe scattanti e ben formate della Satsuki di Totoro, ma due fragili steli bianchi, dritti e magri come bastoncini, infilati in un paio di scarpe enormi. La lamentosa Chihiro sarà sostituita da una nuova ragazza, Sen, che non ha più genitori e deve cavarsela da sola. La crescita di Sen-Chihiro inizia in questo momento, così come Bu diventerà un bambino più simpatico e capace di camminare sulle proprie gambe soltanto dopo avere avuto modo di esperire il mondo esterno. Entrambi sono stati letteralmente ricoperti di balocchi dai loro genitori: pensiamo alla macchina in cui viaggia Chihiro e alla stanza dei giochi da incubo in cui viene rinchiuso l'enorme, ingombrante infante delle terme¹², e questa si rivela essere una prigionia melliflua e sordida in cui i figli unici trascorrono il loro tempo senza crescere mai, bensì privati delle fondamentali relazioni formative con le altre persone. Non accadeva questo a Satsuki e Mei, cresciute prima ancora dell'avvento della televisione nelle vite dei giapponesi e naturalmente portate a sperimentare la vita e la morte, seppur precocemente. Da

¹²La stanza ricorda quella di Clarisse.

bimba Chihiro cade in un fiume e ne viene salvata dalla divinità che vi albergava; anche di Mei abbiamo temuto fosse caduta in acqua, ed è stato ugualmente per l'operato di una divinità che la piccola si era salvata. Allora come oggi, la divinità è accanto all'uomo, pronta ad aiutarlo. Ma il povero dio Kohaku è stato meno fortunato degli dei che si recano alle terme per un breve soggiorno. Kohaku, divinità del fiume Haku Haku, un giorno non ha trovato più la strada per tornare nella sua casa e si è smarrito. Oggi può accadere anche alle divinità, perchè il suo fiume è stato prosciugato per costruire un quartiere residenziale, e ora il dio non sa dove andare. Yubaba gli ruba il nome e lo prende come suo assistente, il giovane dio non ricorda più chi è stato e viene abilmente manovrato dalla strega.

Anche per le altre divinità non pare che le cose vadano molto meglio. Il dio del fiume che Sen aiuta si presenta con delle sembianze e un tale fetore da non rendersi immediatamente riconoscibile; l'uomo ha usato la sua dimora come una discarica per i rifiuti e l'inquinamento è tale che una mole impressionante di oggetti si è impigliata nel suo corpo fino a renderlo un informe fango, una melma puzzolente e arrancante. Dopo un buon bagno, il suo volto torna riconoscibile, è il volto di un anziano. In tempi come questi tutte le divinità hanno un gran da fare, tanto che il Ryokan, il classico stabilimento termale giapponese, è divenuto indispensabile anche per loro: una vacanza dal lavoro,

così stressante in una civiltà consumistica e veloce, con bagni e ristorazione; le Terme di Yubaba sono il paradiso per le stanche divinità, lei stessa è orgogliosa del traguardo raggiunto. Ma c'è uno strano personaggio che trova il modo di farsi aprire una porta ed entrare nello stabilimento. E' Senza Volto (fig. 41), una figura alta e nera che porta una maschera. Senza Volto non è come tutti gli altri, pare che non abbia il controllo di se stesso, a volte sembra privo di forze e bisognoso di aiuto, altre è feroce¹³. Per non rimanere solo Senza Volto offre loro delle pepite d'oro, e più i suoi doni vengono accettati, più grande è la quantità di doni che li seguirà. Ma tanto quanto concede, Senza Volto riprende, ingurgitando tutto il cibo a disposizione e anche qualche inserviente se gliene capita l'occasione. Senza Volto diventa molto pericoloso e soltanto i ripetuti rifiuti di Sen lo fanno regredire allo stadio iniziale, facendogli letteralmente rigettare tutto ciò che aveva ingurgitato prima. Senza Volto segue Sen e da lei impara. Questa strana figura è la rappresentazione della società moderna, ingorda, avida e schizofrenica: a momenti ossessivi seguono quelli compulsivi, a sproloqui e furia devastante mancanza di energia e perdita di comunicazione. Sembra di essere di fronte a una malattia

¹³ Per più di una ragione, potremmo dire anche che Senza Volto è in bilico tra l'anorexia e la bulimia, malattie contemporanee che pongono l'accento sul rapporto dell'uomo (qui il dio) con il mondo esterno.

moderna, la sete di shopping. Comprare, comprare e poi tornare a casa con la sensazione di essere insoddisfatti, aggirarsi tra gli scaffali e i negozi perdendo di vista la propria identità, le proprie necessità. Ironicamente Miyazaki lascia Senza Volto in campagna da Zeniba, dove pare si trovi meglio. Il miglioramento delle sue condizioni di salute, possiamo dire, può dipendere dal fatto che Zeniba mostra di apprezzare la capacità di tessere di Senza Volto e gli chiede di rimanere per aiutarla. La divinità moderna, che soffre di solitudine esattamente come un essere umano, ha la stessa necessità di questo di sentirsi utile e desiderata per sconfiggere il proprio male.

3.5 IL CASTELLO ERRANTE DI HOWL

HAURO NO UGOKU SHIRO

Ghibli Studio

Lungometraggio, 2h - 2004

Soggetto tratto dall'omonimo romanzo di Diana Wynne Jones

Soggetto, sceneggiatura e regia di Hayao Miyazaki

3.5.1 Sinossi

La diciottenne Sophie lavora come cappellaia in un negozio di un quartiere umile in una cittadina dell'Inghilterra del diciannovesimo secolo.

Uscita in ritardo dal lavoro, si inoltra per i vicoli scuri e deserti della città, dove viene bloccata da due gendarmi che la infastidiscono e non la lasciano passare. Compare uno sconosciuto, biondo e bellissimo, che l'aiuta a fuggire, ma che presto scopre di essere seguito da ombre magiche. Tenendo stretta a sé la giovane spicca il volo e la porta a passeggio nei cieli della città, sui tetti e tra le guglie, in fuga, per poi salutarla. Sophie ne parla alla sorella, che la sprona invece a non fantasticare e a decidere finalmente cosa fare della sua vita. Una spaventosa signora le fa visita, tornata in negozio. E' la Strega delle Lande Desolate che, indispettita, le lancia un sortilegio: improvvisamente Sophie si scopre noventenne, ingobbita e piena di dolori. La mattina dopo non si fa vedere in bottega, ma sceglie di andare via e lasciare la città, dirigendosi verso le montagne, verso la Valle Incantata, luogo di maghi e streghe, temuto dalle persone. Sophie incontrerà strani personaggi: liberato da un cespuglio uno spaventapasseri dalla testa di rapa, questi le indica un castello mobile come rifugio per la notte. E' il castello errante del mago Howl, alimentato dal demone del fuoco Calcifer e dove vive il giovanissimo apprendista mago Markl. Soprattutto, rivedrà il bel giovane, che si rivela essere il famoso mago Howl. Sophie resterà nel castello di Howl,

come donna delle pulizie, ma via via diventerà sempre più importante per la vita di tutti quanti. Oltre a occuparsi delle faccende domestiche, l'attempata Sophie mostrerà sempre più coraggio ed energie, salvando Howl stesso prima dallo Spirito delle Tenebre e poi da Madame Suliman, la maga di corte che ha scatenato la guerra nel mondo esterno. Ma Sophie riuscirà in una impresa ancora più ardua: sciogliere il contratto tra Calcifer e Howl, restituendo a quest'ultimo il cuore e scongiurando che diventi un demone a sua volta. D'altronde Howl aspettava Sophie da quando era ragazzo, da quando cioè lei gli era apparsa per un attimo, nel tentativo di impedirgli di stringere il patto con Calcifer.

3.5.2 Riottenere il proprio cuore da un demone e ospitarvi sé stessi e la propria famiglia

Sophie è una giovane donna non particolarmente bella e questo la rende incerta del suo futuro e tendente a rinchiudersi nel proprio lavoro, fino a che una maledizione non la colpisce. La vecchia Sophie parte lasciando la sua casa alla ricerca di un rimedio al maleficio (fig. 42). La sua condizione di anziana la rende molto più forte e decisa rispetto a quando era giovane e lei stessa si stupisce di come non abbia più paure sciocche e vergogna a chiedere aiuto.

Howl invece è molto bello, ma proprio per questo cerca di rendersi ancora più bello, temendo che senza questa qualità non si possa essere nessuno al mondo "è la fine,

se non si è belli è inutile vivere". In una scena molto divertente e al tempo stesso triste, Howl va in depressione e richiama lo Sprito delle Tenebre, perché le pulizie fatte da Sophie hanno mescolato tutte le sue pozioni di bellezza: i suoi bei capelli biondi, che in realtà erano tinti, tornano ad essere neri perché il mago non ha riconosciuto più la pozione giusta. Di fronte a un atteggiamento così inspiegabile, visto che Howl è sempre uno splendido ragazzo, Sophie corre via in lacrime come una bambina, lei che bella non lo è mai stata.

Le differenze tra i due sono più profonde, ma in tali differenze è nascosta la natura dell'amore basato sulla complementarità. Non dimentichiamoci infatti che Sophie ha novant'anni, eppure durante il film ci sono momenti in cui la vedremo ringiovanire di colpo; questo avviene proprio quando avrà più fiducia in sé e quando l'amore per Howl le infonderà coraggio. L'amore insomma è sentimento che non è destinato solo ai giovani o ai belli.

La Strega delle Lande Desolate è una vecchia che mira ad ottenere il cuore del mago ed è per questo che punisce la giovane Sophie. Ma, quando le, anziane entrambe, si incontrano sotto la scalinata della Reggia Imperiale, in una delle scene più esilaranti del film, e vi si inerpicano faticosissimamente, Sophie incoraggia l'altra; e quando viene privata dei suoi poteri da Madame Suliman e ridotta a una vegliarda microscopica ed arteriosclerotica la porta con sé, prendendosene cura.

Sophie si dimostra generosa e incapace di provare rancore, che insieme alla sua forza d'animo, sono le doti che la rendono complementare ad Howl.

La maga di corte rivuole con sé Howl, una volta suo allievo, mentre il giovane mago vuole solo essere libero. E' per questo che assume tanti pseudonimi, come Pendragon e Jenkins, mentre il suo castello vaga tra le montagne alimentato da un fuoco più o meno perenne. Mentre il castello si aggira nelle terre della magia, la sua porta d'ingresso può condurre in altri luoghi. Sopra di essa vi è un cerchio con spicchi colorati, ad ogni colore che scatta, la porta si apre su un paese diverso. Solo Howl conosce però il luogo espresso dallo spicchio color nero: è il mondo dei demoni in guerra e della magia. Si può accedere ad un altro luogo magico dalla porta del castello: si tratta della baita appartenuta alla famiglia del mago, dove egli bambino studiava le magie, in riva al Lago di Stelle. Spegnerne Calcifer significherebbe spegnere la forza motrice del castello e dare la morte al mago. Il patto indissolubile di cui si parla è proprio questo e Sophie vuole spezzarlo con la forza dell'amore. Tanto tempo prima, Howl aveva accolto in sé il demone, per vederlo fuoriuscire in forma di fuoco, alimentato dal proprio cuore. Calcifer si nutre delle cose per funzionare e il suo più importante cibo è il cuore del mago. Spegnerne il fuoco significherebbe spegnere l'ardito cuore di Howl. E Sophie riuscirà a sciogliere il "contratto" grazie all' amore. Il ruolo di colei che si

occupa della casa, pulendo e facendo il bucato, preparando il cibo, banalmente, è quello di chi si prende cura del cosiddetto focolare. Sophie si prende cura effettivamente di Calcifer, posando della legna accanto al demone per la notte e assumendo in toto il ruolo di "angelo del focolare". Curare il focolare/cuore di Howl è azione traslata in altra, fare le pulizie, ossia, rimettere ogni cosa al proprio posto restituendo integrità al mago, restituendogli il cuore, e non permettendo che diventi a sua volta un demone. E' per questo che Howl decide di compiere l'ammodernamento del castello, per offrire a lei una casa più dignitosa. Inoltre la conduce nel luogo della sua memoria, la baita, offrendogliela come dimora perché l'ama. In giapponese il kanji che significa "amore" è, guarda caso, la somma di tre kanji: un fuoco che arde un cuore sotto un coperchio.

Il film parla dell'amore che non conosce le frontiere dell'età, in modo molto lieve e delicato. Il bel ragazzo è in fondo richiesto innanzitutto per la sua bellezza, oltre che per le sue magie. La Strega delle Lande Desolate, anche dopo essere stata resa una vecchia non autosufficiente, cerca ancora il cuore di Howl, per appropriarsi delle sue magie e chiaramente per legarlo a sé, ma la sua è una attrazione anche fisica, che supera ampiamente le ragioni anagrafiche. L'amore che lega Howl a Sophie è ancora più speciale, quando questa ha le sembianze di una vecchina che lo libera dai guai. Sophie

ha la forza e la stabilità che ad Howl manca, per questo il ruolo di "Signora Pendragon", la madre fittizia di un alter ego di Howl che lei assume, non è in definitiva così fuoriluogo; Sophie si comporta in parte come l'innamorata e in parte come una madre. Una madre che però viene "sposata" dal figlio metaforicamente, se si pensa alla scena in cui Howl le dona il proprio anello. Questo emanerà un fascio luminoso che la condurrà al Castello, esattamente come già faceva la Levistone per Sheeta. E come Sheeta ripercorreva a ritroso la strada che i suoi antenati avevano percorso fin sulla terra, Sophie, grazie alle indicazioni del fascio di luce, potrà percorrere a ritroso la vita di Howl sino al momento in cui Howl ragazzo compì l'unione con Calcifer. Howl da ragazzo somiglia ai valletti di Madame Suliman, con la differenza che questo ha i capelli neri e quelli biondi. Era connaturato alla sua natura rappresentare il deviato, il fuggitivo, la pecora nera tra gli apprendisti, tutti uguali e clonati della maga di corte. Mentre la maga si circonda di questi esseri la cui esistenza dipende da ella, costruendosi a maniera sua una coorte-famiglia, la diversità di Howl gli permette di riunire, grazie all'unione con Sophie, una famiglia davvero speciale, più naturale e divertente: il demone del fuoco Calcifer, l'apprendista bambino Markl, la Strega anziana e arteriosclerotica, il cane senziante.

La girandola di presenze anziane piene di risorse si allarga con uno splendido ritratto cinofilo del vecchio

Heen, il cane di Madame Suliman che soffre di asma e che segue Sophie, regalando sempre le scene più divertenti, assieme a Calcifer e alla vecchia strega. Scena squisitamente piccante è quella in cui la vecchia Sophie aiuta Howl completamente nudo a salire le scale. Invece l'universo dei giovani e belli vittime di sortilegi è rimpinguato da Rapa, aiutante principe tramutato in spaventapasseri. Il mondo dei freek, perseguitato da quello "normale" e canonico avrà la meglio.

Miyazaki aveva già omaggiato il mondo degli anziani normali, cioè non appartenenti alla categoria delle sciamane, nel film su Kiki. In questo due bei ritratti di signore non più giovani sembrano a oggi i prototipi di Sophie e Madame Suliman, ossia Berta e la Madame aiutate da Kiki. Soprattutto Berta, curiosa e allegra, somiglia molto alla vulcanica protagonista di questo ultimo capolavoro. E il rapporto tra i giovani e gli anziani che è tracciato in Totoro e in Kiki trova nel rapporto tra Sophie e Markl la sua conferma.

La prima proiezione internazionale di "Hauru no Ugoku Shiro" è avvenuta il cinque settembre di quest'anno al sessantunesimo Festival del Cinema di Venezia. Miyazaki, premiato quest'anno in patria, non "è sceso" al Lido, pare per motivi di salute; così alla conferenza stampa come alla proiezione, è stato il produttore Toshio Suzuki a farne da delegato. Durante la conferenza stampa, Suzuki ha affermato che i lavori per il film sono iniziati tre anni fa e che le intenzioni di Miyazaki erano

espressamente quelle di indirizzare il film a un pubblico di 65-70enni. Una nuova eroina è stata presentata quest'anno e Suzuki scherza dicendo che la passione con cui il regista crea i characters femminili può dipendere dal fatto che abbia tre fratelli maschi. Cosa importante è che Miyazaki abbia cercato in questo complesso film di affrontare ed intrecciare 4 temi fondamentali: il primo è l'amore tra Howl e Sophie, il secondo la relazione tra gli anziani e i bambini, il terzo la relazione tra il film e gli anziani quale pubblico, infine il tema che vede in Howl un parziale ritratto dello stesso Miyazaki.