

Esplosioni nucleari, bombe incendiarie e castelli erranti. Gli Anime giapponesi e gli orrori della guerra

Ilenia Colonna, Università del Salento

Nuclear explosions, incendiary bombs and wandering castles. Japanese animation (anime) and the horrors of war. *The atomic bombs of Hiroshima and Nagasaki and the defeat in World War II are traumas that have marked the collective consciousness and the imagination of Japan. Since the post-war period, the Japanese cultural industry has produced many products dedicated to these events.*

This paper focuses on the analysis of some Japanese anime that have addressed the theme of war. This typical Japanese medium is a vehicle for cultural transmission and a useful tool for historical and social analysis. In this paper, the anime are questioned focusing on the objective of detecting the elements that have characterized the representations of the war theme. To the synopsis of the films, then, is added the detection of aspects that characterized the narrative of the war.

The analysis of ten animated movies reveals the attention given to technology, pacifism and relationships within "atypical" families. Anime are suitable cultural products to be at the centre of a series of intellectual studies" (Napier 2000, p. 118), because they are historical documents; agents of social change, because of their capacity to (re)define the imaginary; they are useful cultural products for sociological analysis because they are valuable documents of complex phenomena and tell the reality and its relational practices, even if through the distorting mirror of the cartoon.

Keywords: anime, nuclear, war, Japan, technology, pacifism, Miyazaki.

Introduzione

Pika-don (letteralmente “lampo-tuono”) è l’espressione con cui i giapponesi denominarono l’esplosione della bomba atomica su Hiroshima, per noi occidentali il simbolo – insieme al campo di concentramento di Auschwitz – del male e della devastazione assoluti della Seconda guerra mondiale. Le tragedie di Hiroshima e Nagasaki decretarono la sconfitta militare del Giappone, imprimendosi fisicamente e psicologicamente nella sua coscienza collettiva e segnandone in maniera profonda l’immaginario (Fontana 2016). A partire dal dopoguerra l’industria culturale giapponese ha affrontato il trauma della resa¹ e del nucleare, ad esempio traducendo in opere filmiche gli orrori atomici – come in *I bambini di Hiroshima* (1952) di Kaneto Shindo, e in *Hiroshima* (1953) di Hideo Sekigawa –

¹ Un trauma reso ancora più scioccante dal discorso radiofonico dell’Imperatore Hirohito, diffuso il 15 agosto 1945 (la prima volta che i giapponesi ascoltarono la voce dell’Imperatore, soprattutto se si pensa alla sacralità dell’Imperatore – valore fondamentale della cultura giapponese – e all’idea della possibile invasione del paese, inconcepibile per i giapponesi).

o alcune tra le battaglie più sanguinose del conflitto, come nel film *La battaglia di Okinawa* (1962) di Kiyoshi Komori.

L'analisi proposta nel presente contributo si concentra sugli *Anime* (termine con cui sono chiamati in Giappone i cartoni animati, da una traslitterazione abbreviata dell'inglese "Animation"), uno dei media più caratteristici del Giappone che, insieme al *manga*, ha aperto in Italia una finestra sul mondo nipponico, creando un passaggio per tantissime produzioni dell'industria dell'animazione giapponese; un'industria che, nonostante le peculiarità autoctone, è ricca di elementi che la collegano a quella di altri paesi, in particolare degli Stati Uniti (cfr. Raffaelli 2018).

L'animazione giapponese sarà indagata per la sua capacità di fornire rappresentazioni belliche, a partire dalla centralità del Secondo conflitto mondiale. Di queste narrazioni si analizzeranno gli elementi più significativi e si rileveranno gli aspetti provenienti dal contesto culturale e sociale al momento della produzione e che, inevitabilmente, si riflettono negli audiovisivi.

La scelta del medium nipponico come opportunità per pensare al tema della guerra ha diverse ragioni. La narrazione della guerra in Ucraina, nella quale fa capolino con una certa frequenza il rischio di una guerra combattuta con armi nucleari, richiama subito alla mente le immagini del fungo atomico su Hiroshima e Nagasaki e le forti tensioni tra USA e Unione Sovietica durante le fasi più critiche della guerra fredda – come la crisi dei missili di Cuba del 1962 – che proprio con Hiroshima aveva avuto inizio (Valdevit 1996).

La minaccia di una guerra nucleare, soprattutto negli adolescenti degli anni Settanta e Ottanta del secolo scorso, fa riemergere dalla memoria anche altro: scenari apocalittici post-nucleari, storie ambientate dopo una Terza guerra mondiale, combattimenti tra enormi robot e mostri alieni, esplosioni atomiche disegnate e animate negli *anime* giapponesi, che proprio in quegli anni davano vita al fenomeno dell' "anime boom", alimentato anche dalla diffusione dei videoregistratori e dalla nascita delle emittenti televisive locali. Si tratta di produzioni attraverso cui "l'animazione giapponese ha trasfigurato, metaforizzato, concettualizzato le tragedie e le minacce atomiche" (Nacci 2018), vissute realmente sulla pelle e nei sentimenti del popolo del Giappone. Basti pensare ai

funghi atomici che chiudevano spesso i combattimenti tra robot e agli arsenali di armi atomiche o pseudo-atomiche impiegati nei conflitti animati (Pellitteri 2017). Ancora, si può fare riferimento all'episodio n. 50 dell'*Uomo Tigre*, "Ricordo di Hiroshima" (titolo originale, "Ama questi bambini"), trasmesso in Giappone il 10 settembre 1970, in cui Tiger Mask e i suoi colleghi della Japan Pro-Wrestling Association fanno tappa a Hiroshima. Qui Naoto Date (il protagonista dell'anime, un orfano cresciuto dopo la fine della Seconda guerra mondiale), constata quanto sia ancora difficile per la comunità risollevarsi dopo il dramma della bomba atomica².

Sono dunque evidenti le forti connessioni fra l'immaginario giapponese e la realtà storica del paese, tra l'animazione e la guerra, soprattutto nei richiami alla Seconda guerra mondiale. È in questi legami che si trova il perché di tante storie animate a sfondo bellico che raccontano di un mondo post-apocalittico devastato da armi in grado di annientare l'umanità. Sono connessioni che indicano una sorta "di simbiosi fra uno dei periodi più neri della nostra storia, come la Seconda guerra mondiale, e un'arte piccola come l'animazione, che stava assumendo una fisionomia sempre più definita nell'universo mediatico del tempo, reduce di un sentore post-bellico non dimenticato" (Simonini 2013).

La ricchezza di analisi che emerge dall'osservazione dei legami tra anime e guerra scaturisce anche dalla natura stessa del medium. Essendo pensata come un film o un romanzo l'animazione giapponese cambia la sua fisionomia in base al contenuto, per cui può rivolgersi a un pubblico infantile, adolescente o adulto, a seconda della sceneggiatura. Questa duttilità del medium è dovuta anche al disegno, il mezzo con cui si esprime un cartone animato e che lo rende adattabile al pubblico a cui si rivolge: colori accesi e forme morbide nei disegni destinati ai più piccoli; linee più decise, stile graffiante e temi forti per quelli rivolti all'occhio adulto (Simonini 2013).

Insomma, gli anime giapponesi non devono essere considerati, come spesso accade, "prodotti di nicchia per consumi d'élite (fumetto d'autore) o che si rivolgono allo spazio ludico infantile", ma "un ampio genere di intrattenimento paragonabile al cinema occidentale o alla narrativa popolare in senso stretto"

² Per un'analisi approfondita di questa puntata cfr. Bartolo F., 2011, *Mangascienza. Messaggi filosofici ed ecologici nell'animazione fantascientifica giapponese per ragazzi*, Tunué.

(Molle, Superti 2002, p. 80). Come l'animazione della *popular culture* americana, anche quella giapponese fornisce rappresentazioni del lettore e della realtà in cui è calato. Queste narrazioni possono utilizzare un totale realismo o rappresentazioni in cui l'elemento fantastico o l'irreale "appaiono come la metafora di un reale che non si può o non si vuole rappresentare direttamente. Tra questi due ci sono sfumature intermedie, ma il rapporto con l'elemento 'reale' è sempre presente, anche se *in absentia*" (ivi, p. 81), o nascosto tra gli intrecci della trama.

La guerra raccontata dall'animazione giapponese.

Dalla fine degli anni Settanta, in Giappone, oltre ai cartoni animati in serie inizia a essere realizzato un discreto numero di opere animate autoconclusive, in cui i rimandi a Hiroshima e al tema bellico sono in alcuni casi immediati ed espliciti, in altri più nascosti e intrecciati nella trama.

L'analisi che seguirà nelle prossime pagine prenderà in considerazione alcune di queste produzioni, selezionate in base alla loro rilevanza rispetto alla tematica in esame e considerando la complementarità fra tema (topic+focus) e story concept (Bandirali-Terrone 2009).

Gli anime saranno interrogati focalizzando lo sguardo sull'obiettivo principale dell'analisi, ovvero rilevare gli elementi che hanno caratterizzato le rappresentazioni del tema bellico. Alle sinossi dei film, quindi, seguirà la rilevazione degli aspetti che più o meno direttamente hanno caratterizzato la narrazione della guerra.

Nella tabella seguente (Tab.1) sono presentati gli *anime* in esame:

Tab. 1

Anime	Anno di produzione	Genere	Regia
Pika-don	1978	Cortometraggio di guerra	Renzō e Sayoko Kinoshita
Hadashi no Gen (Titolo in italiano: Gen di Hiroshima)	1983	Guerra/Drammatico	Mori Masaki
Nausicaä della Valle del vento	1984	Fantastico/Avventura	Hayao Miyazaki
Laputa - Castello nel cielo	1986	Fantastico/Avventura	Hayao Miyazaki
Hadashi no Gen 2	1986	Drammatico	Toshio Hirata
Una tomba per le lucciole	1988	Guerra/Drammatico	Isao Takahata
Porco Rosso	1992	Fantastico/Avventura	Hayao Miyazaki
Principessa Mononoke	1997	Fantastico/Avventura	Hayao Miyazaki
Il castello errante di Howl	2004	Fantastico/Avventura	Hayao Miyazaki
Si alza il vento	2013	Guerra/Romantico	Hayao Miyazaki

La rilevante presenza di film diretti da Hayao Miyazaki si spiega con la popolarità delle sue opere, che lo hanno reso il regista giapponese di maggior successo; soprattutto, si spiega con la natura stessa del suo cinema, in cui “l’intricato nesso tra realtà e immaginario trova sempre in Miyazaki una possibilità rappresentativa” (Parisi 2014, p. 219), attraverso un corpus filmico che costituisce “una personale, originale

riflessione sull'inutilità della guerra e sulla necessaria presenza di una pace universale" (Fontana 2016).

Non potendo in questa sede analizzare in modo approfondito le opere del regista giapponese, ci limiteremo a individuare gli aspetti che più contraddistinguono le rappresentazioni della guerra ideate da Miyazaki, invitando chi legge a consultare l'ampia letteratura dedicata alla ricchezza e complessità del suo cinema.

Pika-don, di Renzō e Sayoko Kinoshita (1978)

Tra le prime opere a cartoni animati dedicate alla bomba atomica, il cortometraggio di Renzo e Sayoko Kinoshita descrive, con un'animazione semplice, la vita di Hiroshima durante le ore precedenti lo sgancio di *Little Boy* sulla città. Accompagnate da un lieve sottofondo musicale, scorrono le immagini degli abitanti di Hiroshima mentre svolgono le proprie attività in una giornata tranquilla e soleggiata: una donna che prepara il pranzo da portare via per il marito, che intanto gioca con il figlio più piccolo; operai al lavoro, bambine impegnate negli esercizi di ginnastica a scuola. La comparsa di militari – a piedi per le strade della città o a bordo di camion – e le immagini di una fabbrica di carri armati, inquadrano la narrazione nel contesto della Seconda guerra mondiale. Tutto procede come ogni giorno fino a quando la musica si interrompe e scorrono le immagini della città vista dalla prospettiva dell'aereo che la sta sorvolando. La bomba viene sganciata, mentre un aereo di carta viene lanciato da un bambino che subito dopo è illuminato da un bagliore accompagnato da una forte esplosione. Le immagini che seguono trasformano la pacata vita precedente in puro inferno: corpi che si sciolgono, carbonizzati o scarnificati all'istante; palazzi che cadono, persone diventate come zombie che camminano mentre la loro pelle cade come plastica fusa. Poi, cumuli di cadaveri, migliaia di mosche e lo scheletro del bambino che nell'ultimo frame della vita prima dell'atomica giocava con l'aereo di carta. Quell'aereo, nel finale, vola sino a raggiungere la nuova Hiroshima ricostruita e risorta dopo la devastazione.

I riferimenti al conflitto (la presenza dei cittadini in divisa militare e dei carri armati) non forniscono elementi sulla posizione dei registi nei confronti della

guerra combattuta dal Giappone, che è rappresentata come una delle dimensioni ordinarie di Hiroshima. Nella città la vita continua nonostante la guerra, riservando anche momenti di gioia e normalità nella quotidianità della dimensione familiare, lavorativa, scolastica.

Ad essere condannata è l'arma nucleare, descritta nella sua potenza distruttrice e di degradazione biologica (Fig. 1) attraverso i disegni animati, in grado di fornire una rappresentazione realistica di quello che è accaduto nell'immediatezza dell'esplosione.

Nel finale, l'orrore lascia spazio alla rinascita della moderna Hiroshima con i suoi grattacieli illuminati, sui quali vola l'areo di carta del bambino ucciso dalla bomba.



Fig. 1- Sequenza di immagini in cui sono raffigurati gli effetti dell'esplosione sul corpo umano.

Pika-don.

Hadashi no Gen (Titolo in italiano: Gen di Hiroshima), di Mori Masaki (1983)

Tratto dal manga semi-autobiografico di Keiji Nakazawa³, l'anime *Hadashi no Gen* (letteralmente "Gen a piedi nudi") racconta la vita di un ragazzino e della sua famiglia nei giorni dell'attacco nucleare e nel periodo successivo. Le prime immagini collocano la narrazione nella fase finale della Seconda guerra mondiale:

³ Nakazawa, nato a Hiroshima, nel 1945 aveva 6 anni. Nell'esplosione nucleare il mangaka perse il padre, la sorella maggiore, il fratello e la sorella minori; soltanto la madre e due fratelli maggiori riuscirono a sopravvivere insieme a lui. La madre morì nel 1966 per le conseguenze delle radiazioni nucleari. Lo stesso Nakazawa ha sofferto di leucemia per tutta la vita. Il manga è stato pubblicato in Giappone dal 1973 al 1987, mentre la prima edizione italiana è del 1999. Nel 2007 dal manga è stato tratto anche un drama, ovvero una miniserie televisiva in due episodi mandati in onda da Fuji TV. Cfr., Pansini Valentini A., 2015-2017, "*Gen di Hiroshima*": l'orrore della bomba atomica, in "Iospaziobianco.it", <https://www.iospaziobianco.it/gen-hiroshima-nakazawa-keiji-bomba-atomica/>.

aerei da guerra, bombe che cadano dal cielo ed esplodono bruciando e distruggendo le città del Giappone, la bomba atomica, di cui una voce fuori campo racconta la storia, a partire dal progetto Manhattan. La vita di Gen e della sua famiglia scorre tranquilla, nonostante i sacrifici che la situazione richiede (le corse nei rifugi durante i bombardamenti, la condizione di estrema povertà in cui versa il popolo giapponese a causa della guerra). A circa un terzo del film si assiste all'esplosione dell'atomica, preceduta dalle immagini degli aerei americani che sorvolano Hiroshima e dalle voci dei piloti: "Condizioni favorevoli per il bombardamento", "Ricevuto. L'Enola Gay è pronta a sganciare sull'obiettivo".

Le immagini che seguono catturano con realismo la forza distruttrice e mortale dell'esplosione. Persone che si sciolgono e che muoiono carbonizzate, altre che camminano come fossero zombie (Gen crede siano fantasmi), una città in macerie (Figg. 2-3).



Figg. 2,3 - Scene successiva all'esplosione nucleare. Gen di Hiroshima

Gli unici della famiglia a sopravvivere sono Gen e la madre (che partorirà, perdendo poi la neonata per denutrizione), ai quali si aggiungerà un bambino rimasto orfano. Questo nuovo nucleo familiare cercherà di sopravvivere agli effetti della bomba sperando nella forza della vita, rappresentata dal grano che spunta dal terreno nonostante la devastazione, e da una barca di legno con dentro una piccola lanterna che i tre personaggi affidano alle acque del fiume, nella scena finale.

Oltre all'orrore del Pika-don, *Gen di Hiroshima* restituisce il ritratto di un paese in ginocchio in cui risuona la retorica nazionalista e militarista. Nelle scene iniziali, ad esempio, si assiste all'arruolamento di soldati che rendono onore all'Imperatore, mentre i cittadini sono in fila per ricevere la misera razione di cibo loro destinata. La posizione sulla guerra è netta e la sua espressione è affidata al padre di Gen, in particolare nella scena in cui, rispondendo alla domanda del figlio sul perché il Giappone continuasse a combattere nonostante la sconfitta inevitabile, risponde: "Perché il nostro governo è guidato da pazzi. È gente stupida, fuori di testa [...] Non ci sono giustificazioni per questa guerra".

La tecnologia e la scienza applicate alla guerra sono rappresentate come causa della distruzione e della disperazione totali. Una disperazione che si protrae anche successivamente all'esplosione della bomba a causa dei suoi effetti sui corpi umani, colpiti da emorragie interne, perdita di capelli, cicatrici, malattie.

Nel film, però, non c'è posto solo per il male; a questo infatti si contrappone una forte solidarietà di condizione, che creando nuovi legami familiari e amicali dona ai personaggi la forza per continuare a vivere, sperando di superare la tragedia vissuta.

Nausicaä della Valle del vento, di Hayao Miyazaki (1984)

L'anime tratto dall'omonimo manga⁴ scritto da Miyazaki – pubblicato con cadenza discontinua dal 1984 al 1992 – è ambientato mille anni dopo un periodo di guerre culminato con le esplosioni termonucleari dei Sette Giorni del Fuoco, evento che ha alterato l'ecosistema mondiale. Una immensa foresta, la Giungla tossica (o Mar Marcio), si espande lentamente ma inesorabilmente invadendo la Terra e minacciando i regni degli uomini con i suoi insetti giganti e le sue spore velenose. Restano pochi territori ancora indenni, ma i loro abitanti continuano a combattere tra loro (Regno di Pejite e Impero di Tolmechia). In un regno neutrale e pacifico, la Valle del Vento, vive la principessa Nausicaä, una giovane ragazza dotata di una grande abilità nel volo e di un potere extrasensoriale che le permette di comunicare con gli animali e con i temibili insetti Ohm, i guardiani della foresta. In questo scenario sta per esplodere una nuova grande guerra tra l'impero

⁴ Hayao Miyazaki, *Nausicaä della valle del vento*, I-VII, Panini, Bologna 2000-2001.

militare di Tolmechia e il regno di Pejite, per il possesso di un'arma invincibile. Nausicaä, convinta che la soluzione non sia attaccare gli insetti ma scoprire il segreto alla base del Mar Marcio, intraprenderà una coraggiosa sfida per riportare la pace e riappacificare umanità e natura.

In *Nausicaä della Valle del vento* – ispirato alla catastrofe ecologica dell'inquinamento da mercurio del golfo giapponese di Minamata, nel 1956 (Bencivenni 2003, p. 53) – si ritrovano le principali tematiche che caratterizzeranno tutte le opere di Miyazaki. È sicuramente il lavoro che imprime una lettura apertamente ecologista alla sua filmografia (Giacometti 2021), ma anche una tra le rappresentazioni cinematografiche più riuscite della solidarietà multispecie in un mondo al collasso⁵ (Haraway 2019).

Nel film è presente anche il tema della tecnologia/scienza, del suo uso appropriato, ma anche inappropriato (Fontana 2018). Da una parte c'è *Nausicaä*, per cui Miyazaki ha dichiarato espressamente di essersi ispirato all'omonimo personaggio dell'Odissea di Omero (Amato 2006, p. 3). La protagonista impersona una profetessa, una sciamana (Napier 2020, pp. 159-160), ma anche una scienziata che studia con meticolosità le spore tossiche del Mar Marcio (Fig. 4), scoprendo che la giungla non sta avvelenando il terreno ma lo sta bonificando (Giacometti 2021) e capendo “cos'è l'ecologia: il rapporto dell'umanità con le cose, tra le conseguenze delle nostre azioni e l'ambiente” (Inguscio 2020). Dall'altra parte ci sono i soldati titani – enormi creature robotico-biologiche, create dall'uomo della civiltà industriale – dalla potenza distruttrice devastante che, nei sette giorni di fuoco, condussero la civiltà sull'orlo dell'autodistruzione (Fig. 5). Alimentato ad energia nucleare, il Soldato Titano è la metafora della bomba atomica.

⁵ Tra le più recenti interpretazioni di *Nausicaä*, quella formulata dalla studiosa di cultura giapponese, Susan Napier (2020) che ha rilevato un'evidente analogia (dal sapore profetico) tra il pianeta contaminato e post-apocalittico di Nausicaä – in cui i personaggi umani sono costretti a indossare respiratori facciali per proteggersi dalle spore nocive – e la pandemia di COVID-19.



Fig. 4 - Nausicaä della Valle del vento



Fig. 5 - Nausicaä della Valle del vento

Il nucleare è un tema molto dibattuto in Giappone nel periodo in cui Miyazaki si forma e cresce come *mangaka* e come animatore. Insieme alla crisi petrolifera, infatti, è un argomento che anima gli anni Settanta giapponesi, rievocando gli eventi delle esplosioni di Hiroshima e Nagasaki (Heppell et al. 1990), il periodo militarista e la sconfitta della Seconda guerra mondiale. Si tratta di elementi che – insieme alla crisi ambientale e al tema dell’espansione territoriale – traducono in animazione la visione che Miyazaki ha del difficile periodo storico che il Giappone vive negli ultimi vent’anni del Novecento (Napier 2020). In senso più ampio, la visione è quella di un mondo che deve relazionarsi emotivamente con il non-umano (si veda il legame che Nausicaä instaura con gli insetti Ohm) per continuare a vivere, indipendentemente da quanto sia importante il potere della tecnica (alla fine, a evitare la distruzione reciproca delle fazioni coinvolte è il sacrificio estremo di Nausicaä, che concede il proprio corpo alla furia degli insetti-)

Laputa - Castello nel cielo, di Hayao Miyazaki (1986)

La giovane Sheeta, protagonista del film, è prigioniera del colonnello Muska a bordo di un’aeronave diretta verso la fortezza Tedis. Durante una notte, il velivolo viene attaccato da una banda di pirati capitanata da Dola, un’impavida anziana che vuole impossessarsi del ciondolo che Sheeta porta al collo. Si tratta di

una pietra dal valore inestimabile che permette di vincere la forza di gravità e localizzare la leggendaria Laputa: un'isola fluttuante dove, secondo la leggenda, si trovano la fonte di un potere eccezionale e tesori inestimabili.

Durante l'attacco la ragazza riesce a fuggire, cadendo dall'areo. Fluttuando nell'aria, arriva a terra tra le braccia di un giovane minatore di nome Pazu che, da quel momento, decide di proteggerla e di unirsi a lei nella ricerca dell'isola che, in passato, era stata avvistata dal padre pilota di aerei.

Nell'anime – che sin dal titolo rende omaggio esplicitamente a *Gulliver's Travels* di Jonathan Swift (1726), in cui Laputa era un'isola volante abitata da uomini dediti alla scienza e all'osservazione della volta stellata (Cardia 2018, p. 15) – si ritrova il tema dell'antimilitarismo, tratto peculiare dell'opera miyazakiana, rafforzato in questo film dal colore rosso dominante nelle scene di lotta e riconducibile al sangue versato a causa della bramosia di potere e ricchezze (Fontana 2018, pp. 63-64).

Come in *Nausicaä della Valle del vento*, ma anche come nell'antesignana serie *Conan il ragazzo del futuro* (1978), si ritrova il discorso sull'uso inappropriato della scienza (Fontana 2018b), più specificamente sulla sua alterazione e corruzione prodotte dall'uomo. I guardiani che si trovano su Laputa possiedono un "animo" pacifico, proteggono gli abitanti dell'isola, si prendono cura degli animali e vivono in armonia con la natura (Fig. 6), nonostante siano stati creati dall'uomo per scopi bellici (Casolino 2018, p. 73). Questo equilibrio si interrompe con l'arrivo dell'uomo che porta alla distruzione quasi totale dell'isola. Solo disinnescando la sua potente tecnologia e abbandonandola Laputa riesce a salvarsi: "persi i segreti tecnologici che aveva fino a quel momento custodito Laputa è finalmente libera di volare leggera tra le nuvole" (Cardia 2018, p. 15). L'immagine di Laputa che si libra in alto nel cielo rappresenta un mondo pacifico e ideale nel quale la tecnologia e la natura riescono a vivere insieme⁶, grazie all'assenza dell'uomo. È sull'uomo che viene scaricata la responsabilità della distruzione e della rottura dell'equilibrio pacifico tra natura e tecnologia:

⁶ Analysis of Laputa: Castle in the Sky, in "Studio Ghibli Culture", <https://ghibliculture.wordpress.com/2014/02/16/analysis-of-laputa-castle-in-the-sky/>

Laputa critiques human dominion as violent, brutish, and short. In contrast with Luddite philosophies, which see technology itself as the agent of environmental apocalypse, Miyazaki asserts the benevolence of artificial intelligence in the absence of human violence. This violence is partially overcome by the actions of the heroes, who destroy the military capacity of the city, only to see it rise even farther above the earth as a sign that humans are not ready to inhabit the good Green place (Lioi 2010).



Fig. 6 - I robot di Laputa-Castello nel cielo

Hadashi no Gen 2 (Gen di Hiroshima 2), di Toshio Hirata (1986)

Seguito di *Hadashi no Gen* del 1983, l'anime racconta le vicissitudini del protagonista tre anni dopo la bomba di Hiroshima. Su uno scenario di macerie e povertà, la narrazione si concentra sulla dimensione sociale della città, trasformata dalla tragedia nucleare.

Il tormentato processo di americanizzazione del paese è una delle conseguenze della sconfitta. La presenza dei soldati americani ha effetti ambivalenti nella città: i soldati distribuiscono barrette di cioccolato ai bambini e contribuiscono a ricostruire Hiroshima, ma per fare questo eliminano le ossa dei cittadini uccisi dalla bomba, frantumandole e gettandole in fosse comuni. Anche le reazioni dei personaggi principali della storia sono ambivalenti: il fratello minore di Gen accetta il cioccolato e ringrazia i soldati, ma Gen lo rimprovera di essere troppo servile con chi ha sganciato la bomba su Hiroshima; i ragazzi senza tetto riescono a sopravvivere contrabbandando prodotti americani, ma gli americani sono aggrediti con lanci di pietre quando vengono scoperti a gettare le ossa dei morti di Hiroshima nelle fosse comuni. L'americanizzazione è

rappresentata soprattutto nella penetrazione dei prodotti americani nei consumi giapponesi e, di conseguenza, nelle abitudini quotidiane e negli atteggiamenti dei cittadini di Hiroshima: si fumano le sigarette provenienti dagli Stati Uniti persino le cicche, si beve il caffè americano.

L'elemento dell'antimilitarismo è colto nella sua versione normativa. In una scena del film, il maestro di scuola – che fa lezione tra le macerie di un palazzo – parla dell'articolo n. 9 della Costituzione giapponese del 1947 che recita (traduzione in italiano):

Aspirando sinceramente ad una pace internazionale fondata sulla giustizia e sull'ordine, il popolo giapponese rinuncia per sempre alla guerra, quale diritto sovrano della Nazione, ed alla minaccia o all'uso della forza quale mezzo per risolvere le controversie internazionali. Per conseguire, l'obiettivo proclamato nel comma precedente, non saranno mantenute forze di terra, del mare e dell'aria, e nemmeno altri mezzi bellici. Il diritto di belligeranza dello Stato non sarà riconosciuto⁷.

Si tratta di antimilitarismo e pacifismo imposti dalle forze alleate vincitrici del Secondo conflitto mondiale. La Dichiarazione di Potsdam del 26 luglio 1945 – pronunciata dai capi di Stato americano, britannico e cinese – prevedeva infatti alcune specifiche alla resa incondizionata del Giappone. Il decimo punto della Dichiarazione, in particolare, “impondeva al Paese di rimuovere tutti gli ostacoli alla reviviscenza e rafforzamento delle tendenze democratiche del popolo giapponese. La libertà di parola, di religione e di pensiero, nonché il rispetto dei fondamentali diritti umani, saranno stabilite” (AA.VV. 2021, p. 16). Per l'attuazione di tali principi fu necessario agire in primis sulla Costituzione che, entrata in vigore nel 1947⁸, è il simbolo della determinante influenza del sistema di common law americano, senza abbandonare la tradizione codicistica europeo-occidentale. (Minicozzi 2022).

Le trasformazioni post-guerra sono delineate anche nella dimensione relazionale, privata e sociale. All'ampia famiglia tradizionale classica estesa di

⁷ Per approfondimenti sulle diverse riflessioni giuridiche, filosofiche e sociopolitiche dell'art.9, si veda Minicozzi B. (2022), *La Costituzione giapponese e la “rinuncia alla guerra”*, in opiniojuris.it, 8/07/2022, in <https://www.opiniojuris.it/la-costituzione-giapponese-e-la-rinuncia-alla-guerra/>

⁸ L'articolo 9 del testo costituzionale “appare un unicum nella storia costituzionale generalmente considerata, trattandosi non di una mera dichiarazione di intenti, ma piuttosto di una norma vincolante e immediatamente esecutiva nell'ambito della politica nazionale” (Ramaoli)

lavoratori si aggiunge la formazione di un forte nuovo nucleo di aggregazione alternativo, senza genitori. Nel gruppo formato dagli “orfani dell’atomica” (i ragazzi e le ragazze senza genitori e senza una fissa dimora) e da un anziano malato rimasto solo, si ritrovano i legami solidali e affettivi più forti. Spostandosi verso l’esterno di questa famiglia “atipica”, a prevalere è “la crudeltà dei penultimi sugli ultimi” (Nacci 2018): dei superstiti della bomba che hanno avuto la fortuna di avere risparmiate casa e famiglia e che sono diffidenti e poco tolleranti nei confronti dei ragazzi senza tetto; dei contadini che negano agli orfani il cibo per potersi sfamare, arrivando persino a causarne la morte.

I traumi collettivi della resa e della bomba sono ancora molto radicati. Si manifestano nelle conseguenze delle radiazioni sui corpi dei sopravvissuti (a causa delle quali anche la madre di Gen morirà) e nelle terrificanti e improvvise visioni della tragedia. Nonostante lo scenario drammatico, il film – come la prima parte del 1983 – si chiude con un messaggio di speranza, di perseveranza nel continuare a vivere e credere in un futuro migliore, nonostante tutto; speranza fissata nell’immagine di Gen che salta davanti alla cupola di Hiroshima (Fig. 7).



Fig. 7 - Gen di Hiroshima 2

Una tomba per le lucciole, di Isao Takahata (1988)

Il 5 giugno 1945, la città giapponese di Kōbe subisce un pesante bombardamento ad opera dei B-29 americani. Durante l’attacco aereo un ragazzo (Seita) e la sua piccola sorella (Setsuko) perdono la madre e la casa. Dopo un

breve soggiorno da una lontana parente, i due orfani decidono di andare a vivere in una grotta adibita a rifugio anti-aereo. Setsuko morirà a causa della denutrizione e successivamente sarà il fratello maggiore a morire d'inedia nel caos generale del dopoguerra. I due fratelli avranno modo di ritrovarsi in un'altra vita.

Il film è tratto dall'omonimo romanzo semi-autobiografico di Akiyuki Nosaka (1930-2015) sulle esperienze vissute dall'autore tra il giugno e il settembre del 1945. Elementi biografici che possono considerarsi in parte validi anche per Takahata. Infatti, nonostante il regista abbia più volte spiegato di non fare film autobiografici, la “pioggia di fuoco” che investe la città di Kōbe è un chiaro richiamo alle esperienze vissute durante la guerra (Rumor 2019, p. 20).

La narrazione filmica si apre con le immagini di una sorta di visione, in cui un ragazzo – Seita, nell'uniforme da studente – guarda morire d'inedia un altro ragazzo (lo stesso Seita), accasciato a una colonna della stazione di Kobe. Siamo nel settembre del 1945 e il protagonista sta assistendo in realtà alla propria morte, tra l'indifferenza dei passanti. Quando un addetto alle pulizie, abituato a simili scene, si accorge del corpo ormai senza vita del ragazzo, fruga nelle sue tasche trovando una scatoletta di latta per caramelle che contiene i resti della cremazione della sorellina Setsuko. Quando la scatoletta è gettata via il fantasma della bambina la raccoglie, per poi essere raggiunto dal fantasma di Seita. A quel punto inizia il lungo racconto in flashback della drammatica storia dei due fratelli.

Attraverso questo incipit narrativamente e cinematograficamente molto complesso, Takahata ha voluto “ricostruire un tessuto narrativo dove si potessero incrociare la memoria personale e quella collettiva sullo sfondo della guerra e del conseguente disfacimento del tessuto sociale” (De Grassi 2020, p. 34), anche per preparare il pubblico alla miseria, alla morte e alla devastazione del prosieguo del film.

Le scene successive riprendono i bombardamenti aerei del 5 giugno 1945 su Kōbe. Nella città avvolta dalle fiamme le strade sono piene di cadaveri e di persone che fuggono. A questo punto è collocata una scena che si sviluppa attorno a più soggetti, articolandosi su diversi livelli di significato. In primo piano uomini, donne e bambini terrorizzati cercano riparo in un fosso, mentre sullo

sfondo le fiamme causate dai bombardamenti stanno distruggendo le loro case. Tra le fiamme e le persone che cercano riparo, un uomo (un addetto alla sicurezza cittadina o un soldato) grida “Lunga vita al nostro Imperatore!” (Fig. 8).



Fig. 8 - Una tomba per le lucciole

È una sequenza in cui è possibile rilevare diversi significati. Sono presenti i tratti peculiari della cultura giapponese di quel periodo, relativi al culto della figura dell’Imperatore e quindi all’imperialismo e nazionalismo. L’intento del regista, quindi, è inserire dei riferimenti socio-culturali nel contesto storico raccontato. A questo si aggiunge, anche se non esplicitato, un livello di significato politico. La presenza dell’uomo che nella distruzione e disperazione totali inneggia all’Imperatore – simbolo dei valori culturali cui abbiamo fatto prima riferimento – crea una scena surreale, in cui nelle discrepanze tra i diversi elementi della sequenza si può leggere una critica di carattere politico ma anche culturale al Giappone dell’epoca. Si tratta di aspetti contraddittori che Takahata ha voluto sottolineare: la distruzione e l’impotenza del popolo da una parte, l’esaltazione malsana del patriottismo e dell’Imperatore (la cui politica ha contribuito alla morte e devastazione) dall’altra. Due piani figurativi e interpretativi di carattere opposto la cui contestuale presenza nelle medesime scene conduce comunque a una condanna della guerra, anche senza l’indicazione diretta di specifici responsabili (come invece accade, ad esempio, per il padre di Gen nell’anime *Gen di Hiroshima*).

A questo effetto contribuisce il realismo delle scene più crude del film, determinando una verosimiglianza contro la quale, all’uscita dell’anime in Giappone, si schierarono diverse associazioni di genitori (cfr. Tavassi 2012, p.

193).

Lo sguardo di Takahata si posa anche sulle diseguaglianze sociali create dalla guerra, messe in evidenza soprattutto in una particolare scena. Alla morte della piccola Setsuko, Seita provvede a recuperare il necessario per la cremazione (con molta difficoltà, data la condizione di estrema indigenza in cui si trova). Nelle stesse sequenze compaiono però alcune ragazze, evidentemente benestanti, che con fare spensierato rientrano nella loro casa e iniziano ad ascoltare musica.

Una tomba per le lucciole non si chiude con un sentimento di speranza per il futuro, come quella ritrovata in *Gen di Hiroshima*. Non c'è un lieto fine, a meno che non lo si individui nel ricongiungimento extraterreno dei due fratelli. Questo elemento mitiga il realismo dominante della narrazione richiamando anche la concezione giapponese della vita e della morte, in base alla quale generalmente si crede che gli spiriti dei defunti circondino i propri cari in vita per proteggerli dai pericoli⁹.

Porco Rosso, di Hayao Miyazaki (1992)

Italia, periodo tra le due guerre mondiali. Un misterioso pilota di aerei che si fa chiamare *Porco Rosso* si guadagna da vivere come cacciatore di taglie, volando sui cieli dell'Adriatico a bordo del suo idrovolante vermiglio e sfuggendo all'oppressione fascista. Il pilota è in realtà Marco Pagot, ex-pilota dell'esercito regio che, in seguito a un combattimento aereo durante la Prima guerra mondiale – in cui perde i suoi compagni – subisce un incidente da cui esce sfigurato, con il volto che somiglierà a quello di un maiale (in un dialogo del film l'espressione misteriosa usata per spiegare il fatto è “sortilegio”). L'arrivo del pilota americano Curtis, assoldato dai Pirati del Cielo e che lo sfida a duello, costringerà Porco Rosso a recarsi a Milano per apportare importanti modifiche al suo aereo. Qui incontrerà una giovane progettista che diventerà presto una grande amica.

⁹ Cfr. Masami Ito, 2015, *Isao Takahata's stark world of reality*, in “thejapantimes.com”, <https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/09/12/films/isao-takahatas-stark-world-reality/>

Sin dalle prime scene si ritrovano alcuni dei temi chiave della poetica di Miyazaki, già incontrati in *Nausicaä della Valle del Vento* e in *Laputa - Castello nel cielo*: la passione per il volo e per gli oggetti volanti e la presenza del soprannaturale, rappresentata dalla misteriosa trasformazione del protagonista in un maiale.

Anche se la storia è ambientata nel periodo tra le due guerre mondiali, la guerra vera e propria è comunque presente, attraverso le immagini di un flashback in cui Porco ricorda la Prima guerra mondiale. Durante queste sequenze il ricordo della morte dell'amico durante un combattimento aereo è reso attraverso una rappresentazione poetica: "gli aerei, come stelle cadenti, cadono giù, la morte colora di sangue il cielo" (Fontana 2018). Nel flashback è raccontata un'esperienza di premorte vissuta dall'aviatore durante il combattimento. Nella narrazione Marco si ritrova a osservare un cimitero di aerei e piloti che come in un vero e proprio fiume scorrono verso la fine (la morte), ascendendo al cielo (Fig. 9).



Fig. 9 - Porco Rosso

Sopravvissuto allo scontro aereo, in cui muoiono alcuni amici, Marco si era poi risvegliato mentre volava a bassa quota e aveva scoperto d'essere stato vittima di un sortilegio che lo aveva trasformato in un maiale. Marco dunque è sopravvissuto ai suoi compagni, ed è per questo che decide di vivere in completa

solitudine, come se non si sentisse degno di questo privilegio. Il regista vuole comunicare che “la guerra è anche questo: impoverire l’uomo di ogni sua componente di vita” (ibidem).

Porco Rosso è anche il film in cui Miyazaki esprime una posizione politica netta. Il periodo in cui è ambientata la storia – gli anni Venti – è caratterizzato da una forte tensione all’interno del territorio italiano, a causa della nascita e della crescita del Partito fascista guidato da Benito Mussolini, fino all’instaurazione della dittatura. In questo scenario Marco Pagot è un pacifista e antimilitarista convinto. Sceglie infatti di non distruggere l’aereo dei pirati che avevano preso in ostaggio delle giovani studentesse, utilizza semplici proiettili per danneggiare i velivoli nemici senza eliminarli e, quando si trova a parlare con un giovane lavoratore del negozio di munizioni che gli propone proiettili con una maggiore potenza di fuoco, rifiuta rispondendogli: “Noi altri non è mica che facciamo la guerra”. Nel film è anche presente un esplicito riferimento politico; “Piuttosto che diventare un fascista, meglio essere un maiale”, dice Porco al suo ex commilitone Ferrarin, poco prima di sfuggire alla cattura in una darsena di Milano (De Grassi 2020, p. 41).

Porco Rosso può essere letto dunque come la trasposizione in immagini dell’antimilitarismo e del pacifismo del regista (Daisuke 2014), e come un riferimento politico esplicito contro il fascismo. Da un lato troviamo sequenze che esaltano la storia, lo stile e il design italiani, per i quali il regista ha una forte fascinazione (nelle prime scene del film Marco Pagot è mostrato mentre ozia in riva al mare, nella caletta tra le rocce dove si rifugia e dove è ormeggiato il suo idrovolante; ha vicino a sé un bicchiere di vino, una rivista di cinema e una radio che trasmette musica lirica). Dall’altro lato l’Italia “è rappresentata anche nelle sue dottrine, da quelle più tradizionali come il familismo a quelle più gloriose come l’antifascismo” (Brodasco 2018).

Principessa Mononoke, di Hayao Miyazaki (1997)

Ambientato in una dimensione fantasy del Giappone del tardo periodo Muromachi (1336-1573), l’anime racconta la storia di Ashitaka, un guerriero Emishi, su cui è caduta una maledizione dopo aver salvato il suo villaggio dalla

furia del demone Nume-cinghiale. Il giovane decide di abbandonare il villaggio per evitare che il maleficio ricada su tutti gli abitanti e intraprende un viaggio per liberarsi dalla maledizione. Lungo il suo percorso si troverà coinvolto in una guerra tra umani e divinità. Incontrerà le due nemiche Eboshi (la padrona della Città del Ferro che cerca di distruggere il bosco delle divinità) e San (la ragazza lupo) che cerca di contrastarla.

Nel film, che si fonda su studi archeologici e su antiche leggende giapponesi (De Grassi 2020, p. 41), l'elemento della guerra è presente sin dalle prime scene, in cui un villaggio viene attaccato da un esercito di samurai. Il tema bellico si articola su tre piani rappresentativi connessi: la produzione della armi, in particolare l'introduzione delle armi da fuoco; il conflitto umani *versus* umani, che si esplicita nella battaglia tra gli abitanti della Città del Ferro (Tataraba, un centro proto-siderurgico che produce nuove armi da fuoco) e i samurai del Clan Asano, il quale rivendica i diritti sul luogo e chiede una percentuale del ferro come pagamento; il conflitto umani *versus* divinità della foresta.

È quest'ultima dimensione della guerra a diventare dominante nella narrazione della storia, in cui un ruolo fondamentale è svolto dall'attività dei fabbri di Tataraba; questi per produrre il proprio arsenale si procurano il ferro scavando il fianco della montagna, abbattendo gli alberi millenari della foresta vergine e condannando a morte gli spiriti che la abitano sin dall'antichità. La guerra principale, quella che condiziona gli esiti del conflitto umani *versus* umani, è "la guerra finale tra gli esseri umani del villaggio-fornace e le divinità zoomorfe della foresta che si sono radunate per partecipare alla resistenza" (Giacometti 2021).

Le armi da fuoco rappresentano il prodotto del progresso tecnologico, reso possibile dalle competenze di Lady Eboshi, signora della città di Tataraba, e dal lavoro degli uomini e delle donne della fucina. È grazie alle armi che la Città del Ferro ha la possibilità di affrontare i propri nemici, permettendo agli abitanti di sopravvivere (Fig. 10). Allo stesso tempo, quelle stesse armi sono usate per uccidere il Grande Dio Bestia della foresta, azione che "mette in crisi l'idea stessa di sviluppo tecnologico, visto come una violazione violenta delle leggi naturali" (De Grassi 2020, p. 41).



Fig. 10 - Principessa Mononoke

Decapitato, il dio si trasforma in un gigante liquido che espandendosi nella ricerca della sua testa uccide ogni forma di vita che tocca. La testa viene infine restituita al dio che alle prime luci si lascia cadere nel lago, generando una potente raffica di vento che cancella tutto il male e fa tornare la vita.

Principessa Mononoke propone un pacifismo legato all'idea di una vita in perfetto equilibrio con la natura circostante (Fontana 2018), concludendosi con una conciliazione che è solo apparentemente armoniosa (Cheng 2019). Il finale resta infatti aperto – tratto peculiare di Miyazaki (Giacometti 2021) – senza indicare delle vere soluzioni definitive alle questioni poste nella storia. La pellicola si conclude con un Kodama (uno spirito degli alberi) che riappare nel bosco rigenerato. In una delle ultime scene, però, la principessa Mononoke è molto chiara con Ashitaka, che le ha dichiarato i suoi sentimenti: non potrà mai perdonare gli umani per il dolore che hanno causato alla natura e alle sue divinità.

Il castello errante di Howl, di Hayao Miyazaki (2004)

La giovane Sophie, 18 anni, lavora con dedizione nella boutique di cappelli appartenuta al padre. Durante una delle sue rare uscite in città conosce l'affascinante Mago Howl. Ingelositasi, la Strega delle Lande lancia un maleficio su Sophie e la trasforma in una vecchietta di 90 anni. Prostrata, la ragazza fugge e vagando nelle terre desolate incontra prima una Rapa vivente – un altro essere umano vittima della Strega delle Lande – e, per puro caso, entra nel castello

errante di Howl. Nascondendo la sua vera identità, che non può rivelare a causa del sortilegio, si fa assumere come donna delle pulizie. Sophie riuscirà in breve tempo a creare un legame con gli altri abitanti del castello: il piccolo apprendista Markl e Calcifer, il demone del fuoco che manda avanti la magica abitazione. Sophie scopre che Howl si trasforma in un uccello capace di interferire nello svolgimento della guerra in corso, ma a ogni trasformazione Howl si indebolisce e diventa per lui più difficile tornare alla forma umana.

Un giorno il re, insieme a Madame Suliman (la maga di corte) convoca Howl per combattere in guerra e Sophie scopre che il mago usa molteplici identità per non essere obbligato a obbedire alla corona. Howl teme Madame Suliman, sua ex maestra, e chiede a Sophie di andare a parlarle al suo posto presentandosi come la madre del codardo Pendragon (pseudonimo usato da Howl nella capitale), per convincere il re a non coinvolgerlo nei combattimenti.

Il film si ispira all'omonimo romanzo di Diana Wyne Jones (1986), del quale riprende anche l'ambientazione europea. Rispetto all'originale cartaceo, però, l'elemento bellico presente nel film è completamente inventato (Fontana 2018) e costituisce il tema centrale della storia. La guerra fa il suo ingresso nella narrazione sin dalle prime scene: velivoli da guerra, carri armati e sfilate militari a cui prendono parte i cittadini delle varie città, applaudendo e gridando "Li sconfiggeremo". A queste prime scene di celebrazioni, dove dominano disegni dai colori luminosi nonostante a essere festeggiata sia una guerra, si contrappongono le sequenze dei combattimenti rappresentati con crudo realismo (ibidem): grossi aerei da guerra che sganciano bombe incendiarie, città distrutte dove tutto è avvolto dal rosso delle fiamme e dal nero del fumo e dell'oscurità (Figg. 10-11).



Figg. 10-11- Il Castello errante di Howl

La guerra “è un mare di fuoco” nelle parole di Howl, che torna dai combattimenti sfinito e con addosso un odore tremendo “di creature e ferro bruciati”, come dice Calcifer che detesta “la guerra e i fuochi di polvere da sparo”. Per questo, ogni volta che il mago/creatura alata torna al focolare del suo sgangherato castello steampunk (Carpita 2016), si concede un lungo bagno per purificarsi dallo sporco della guerra.

Howl non combatte per nessuno schieramento belligerante, non prende alcuna posizione. I suoi interventi hanno lo scopo di fermare i velivoli militari che distruggono le città. L’atteggiamento del mago si comprende chiaramente nella scena in cui, mentre si trova nel suo giardino segreto insieme a Sophie, un velivolo da guerra li sorvola. Sophie chiede se il mezzo sia alleato o nemico e Howl – dopo averle risposto che è un fattore che per lui non fa alcuna differenza – ferma i “dannati assassini” utilizzando la magia.

Il Castello errante di Howl è un manifesto antimilitarista di Miyazaki in cui il pacifismo è rappresentato come una regola di vita (Fontana 2018), espressa non solo dal mago protagonista, ma anche dagli altri personaggi: dalla Strega delle Lande che, redenta, nella parte finale del film dice al principe di far cessare la guerra; dalla maga di corte Suliman che, accortasi dell’annullamento della maledizione che aveva colpito il principe Justin (Rapa) e dell’amore di Howl per Sophie, dichiara: “Il gioco è finito. Portatemi il Primo Ministro e il Ministro della Difesa. Mettiamo fine a questa guerra idiota”.

Attraverso la guerra raccontata in questa favola visionaria, Miyazaki esprime la sua posizione etica riguardo a eventi realmente accaduti. Se, infatti, il bombardamento della città su cui interviene nel finale il mago “è un ovvio riferimento ai bombardamenti a tappeto con bombe incendiarie che hanno raso al suolo parte del Giappone nel corso della Seconda guerra mondiale” (Fontana 2018), le scene di guerra rappresentano anche la contrarietà del regista alla Seconda guerra del Golfo dei primi anni Duemila (Torre 2020).

A tal proposito (Carl e Garrath T. Wilson 2015, p. 193),

Diana Wynne Jones, the novelist who wrote the original source material, believes that Miyazaki directly imported and overlaid his own feelings about World War II into the animated adaptation (Wynne Jones 2009, p. 316), but Miyazaki has also

stated that the film is “profoundly affected by the war in Iraq” (Odell and Le Blanc 2009, p. 127).

Un altro elemento che caratterizza il film è la tipologia di famiglia rappresentata. Da una parte la famiglia “naturale” di Sophie, composta dalla sorella minore (Lettie) e dalla madre. Questi personaggi – che compaiono in poche scene – non svolgono un ruolo importante nell’evoluzione del carattere della protagonista, al contrario dei componenti della seconda famiglia di Sophie. È in questo nucleo familiare insolito (composto da un demone, una strega, un mago e un apprendista stregone) che Sophie trova il suo posto nel mondo.

Si alza il vento, di Hayao Miyazaki (2013)

Il film racconta la vita e la tragica storia d’amore di Jirō Horikoshi, un ingegnere aeronautico che nel 1927 entra a lavorare in una delle principali società giapponesi di ingegneria aeronautica. Volare è sempre stato il sogno di Jirō, tanto che da ragazzo incontra nei propri sogni l’ingegnere italiano Giovanni Battista Caproni, pioniere dell’ingegneria aeronautica. Durante il Secondo conflitto mondiale il protagonista progetta numerosi aerei da combattimento utilizzati dai giapponesi nelle azioni di guerra contro gli americani, tra i quali il Mitsubishi A6M “Zero”, utilizzato nell’attacco di Pearl Harbor.

Primo film di Miyazaki ispirato a personaggi realmente esistiti (Parisi 2014, p. 219) e unico film destinato dal regista a un pubblico adulto (De Grassi 2020, p. 37), *Si alza il vento* è probabilmente l’anime più “giapponese” e autobiografico di Miyazaki (ivi, p. 38), nonostante i riferimenti e la presenza dell’Europa e della sua cultura siano centrali e costanti per tutto il film, a partire dal titolo¹⁰.

Il tema centrale del film è il volo, ossessione del regista, figlio dell’ingegnere aeronautico Miyazaki Katsuji. Nella storia il volo è rappresentato in due principali dimensioni: quella del sogno e quella della realtà, due tipi di presenza che entrano in conflitto, generando nel protagonista un dilemma morale. Nel sogno, il volo per Jirō è l’armonia tecnica, il perfetto equilibrio tra la tecnologia e le leggi della

¹⁰ “Si alza il vento”, infatti, è un omaggio ai primi versi della poesia *Le cimetière marin* di Paul Valéry, pubblicata per la prima volta nel 1920.

natura, tra l'essere umano che ha realizzato la macchina e il vento che permette a questa di volare.

Nella dimensione della realtà quest'armonia si frantuma impattando con lo scenario storico nel quale Jirō vive, quello della Seconda guerra mondiale. Le vicende personali del protagonista si sviluppano accanto ai grandi eventi del suo tempo che sono parte integrante della narrazione. Le direttive dell'istituto di ricerca aeronautica in cui viene assunto Jirō sono chiare: l'ingegnere dovrà impiegare tutte le sue energie per colmare il ritardo tecnologico e militare del Giappone sul fronte degli aerei da combattimento. Jirō dovrà dunque progettare aerei che andranno in guerra a portare distruzione e morte. Il dissidio tra il sogno e la realtà del volo culminerà nel dolore più grande per il protagonista: il suo aereo – per la cui costruzione ha sottratto tempo prezioso alla fidanzata malata di tubercolosi – sarà utilizzato come arma di distruzione dei kamikaze senza alternativa (Fontana 2018).

Questo sembra essere il destino dell'aviazione, sottolineato anche nella dimensione onirica dall'ingegnere italiano Caproni, che durante gli incontri con Jirō ripropone il dilemma etico: “Gli aerei sono sogni maledetti che attendono che il cielo li ingoi [...] Quello di volersi librare nel cielo è il sogno dell'umanità, ma è anche un sogno maledetto. Gli aeroplani portano il segno del destino di divenire strumenti di massacro e distruzione”. La passione trasparente per la tecnologia è quindi macchiata dalla consapevolezza del suo carattere potenzialmente distruttivo (Brodesco 2018). La soluzione al dilemma etico non è facilmente afferrabile, come si evince nei dialoghi tra Jirō e Caproni che “si interrogano sull'utilizzo dei loro aeroplani, sulle conseguenze dei loro progetti, ma risolvono la questione rifugiandosi nell'ambito dell'estetica: la cosa importante è fornire al mondo degli oggetti che lo rendono più bello” (ibidem). La soluzione rimane incerta anche quando Jirō, riferendosi agli aerei progettati e destinati alla guerra, dice che “scoppierà tutto”, sentendosi rispondere dall'amico e collega Honjō: “Noi non siamo mercanti d'armi, vogliamo solo creare buoni aeroplani”. È probabile che siano stati questi particolari della narrazione ad aver sollevato alcune critiche a Miyazaki (Brodesco 2018).

Per alcuni aspetti, infatti:

Is it fair to argue that this film is influenced by “anti-war pacifism” of Director Miyazaki and Studio Ghibli. Indeed, as Toshio Suzuki¹¹ [...] commented: in spite of Miyazaki’s preference for military airplanes, this film contains an “anti-war message” just like other Studio Ghibli works, such as *Porco Rosso* and *Howl’s Moving Castle*. [...] (Akimoto 2014, p. 47).

In questo lungometraggio, però, la duplice valenza con cui sono ritratti il volo e gli aeroplani – gli aspetti negativi della distruzione in guerra, quelli positivi della bellezza (Ghilardi 2018, pp. 46-47) – conduce a un dilemma morale la cui soluzione non è chiara. L’argomentazione per cui la cosa importante è fornire al mondo oggetti che lo rendono più bello o che siano “buoni”, nel senso di performanti, “non basta a tacitare le perplessità di chi si preoccupa delle responsabilità sociali della scienza” (Brodasco 2018). Né i tentativi con cui Jirō proverà a liberarsi dal rovesciamento cui sono destinate le sue creazioni sembrano sufficienti a dissipare le perplessità di cui sopra¹².

Le posizioni del regista nei confronti della guerra non sono tuttavia cambiate nel corso del tempo. Dalle serie *Conan, il ragazzo del futuro* (1978) fino all’ultimo film del 2013 “la pace deve necessariamente trionfare su tutto, perché da essa dipende l’equilibrio del mondo” (Fonata 2018). Miyazaki fa anche dire a un personaggio – il turista tedesco Hans Castorp – “Quelli sono un ammasso di farabutti”, riferendosi al governo di Hitler. Tuttavia, l’atteggiamento del protagonista “non rassicura affatto rispetto alla reale consapevolezza di Horikoshi del ruolo che stava giocando nel corso della guerra. Jiro sembra davvero troppo sprovveduto, ingenuo” (Brodasco 2018):

[...] L’innocenza con cui Jiro è rappresentato viene rimproverata a chi l’ha disegnato. Miyazaki ha affrontato una serie di critiche, quasi mai legate alla narrazione, allo stile o all’estetica del film, ma sempre di natura politica. Al regista è stato rimproverato di dare troppo poco peso all’uso militare della magnifica

¹¹ Toshio Suzuki è produttore e co-fondatore dello Studio Ghibli, insieme a Takahata e Miyazaki.

¹² Nel film il protagonista proporrà di non imbarcare armi nei caccia Zero perché, dirà lui stesso suscitando le risate dei colleghi progettisti, “gli aerei volano meglio senza mitragliatrici (Giacometti 2021).

ossessione di Horikoshi, che diventa un potente dispositivo bellico in mano a una potenza dell'Asse (ibidem).

A proposito della rappresentazione della tecnologia, può essere utile una riflessione sul rapporto tra Jirō e Caproni che “si basa anche su una comunanza sociologica: tanto il Giappone quanto l'Italia – afferma Caproni nel film – sono nazioni arretrate. Del Giappone si diceva che era solo in grado di copiare (o contraffare) le tecnologie più avanzate degli altri Stati. Il successo nell'innovazione viene perciò considerato uno strumento di riscatto collettivo” (ibidem).

Lo sviluppo tecnologico ha un'importanza crescente in ogni ambito della società giapponese contemporanea, e “Miyazaki examines the complexity of technology's relationship to culture, or more precisely, to politics” (Breen 2016, p. 457).

Si alza il vento, quindi, può essere visto anche come una metafora del Giappone moderno (De Grassi 2020), come ha detto lo stesso Miyazaki:

La generazione a cui appartengo ha sentimenti contrastanti nei confronti della Seconda guerra mondiale e gli Zero simboleggiano questo contrasto. Il Giappone entrò in guerra per folle arroganza, portò la distruzione nel resto dell'Asia e alla fine distrusse se stesso. Allo stesso tempo gli Zero sono stati uno dei nostri migliori risultati tecnici mai raggiunti (Sunaga 2013).

Un'altra interpretazione è quella di “una sorta di testamento ideale e insieme il superamento delle contraddizioni della sua infanzia: quelli che nelle mani del padre e dello zio erano strumenti di morte, nelle sue diventano strumenti per conquistare indipendenza e libertà” (De Grassi 2020, p. 38). Nonostante il dilemma morale di cui si è parlato non sembri trovare una soluzione netta, anche in questo film di Miyazaki sono il potere e la sua perversione a trasformare la genialità umana in strumento di sterminio e morte.



Fig. 12 - Si alza il vento

La guerra nei disegni animati

L'analisi del materiale filmico ha permesso di rilevare alcuni tratti che hanno caratterizzato in modo significativo la rappresentazione della guerra nell'animazione giapponese. Questi elementi individuano quattro livelli della narrazione della guerra:

- il piano narrativo, che include le caratteristiche di base della storia (ad esempio se i fatti raccontati sono realmente accaduti o immaginati; se la rappresentazione della guerra è resa con immagini realistiche);
- il piano di rappresentazione di scienza e tecnologia (quale tipologia di scienziati è possibile rilevare; qual è la posizione che emerge nei confronti della scienza riferita al contesto bellico);
- il piano della dimensione relazionale e più ampiamente sociale (come sono rappresentate e che ruolo hanno le dinamiche relazionali che si sviluppano tra i personaggi della storia; quali sono i riferimenti alle dinamiche sociali della realtà giapponese);
- il piano della reazione al contesto bellico (come reagiscono i personaggi alla guerra; quale visione di futuro emerge dalla narrazione).

Al fine di facilitare una visione complessiva dell'analisi qualitativa svolta sul materiale filmico, nelle quattro tabelle che seguono sono riportati i tratti principali che caratterizzano le dimensioni rappresentative succitate:

Anime	Piano narrativo	Piano della rappresentazione Scienza/Tecnica	Piano della dimensione relazionale (e sociale)	Piano della reazione alla guerra e visione del futuro
<i>Pika-don</i> , di Renzō e Sayoko Kinoshita (1978)	Riferimento diretto a evento storico. Rappresentazione realistica di un evento determinante della Seconda guerra mondiale.	La scienza e le tecnologie applicate alla dimensione bellica sono unicamente strumento di morte e distruzione totali.	Annientamento dei legami familiari più stretti (ad esempio, madre e figlio).	Guerra normalizzata nelle pratiche di vita quotidiane. Nessuna posizione rilevata nei confronti della guerra. Condanna dell'arma nucleare attraverso la descrizione dettagliata della sua potenza distruttrice. Nessuna visione di un futuro
<i>Hadashi no Gen</i> (<i>Gen di Hiroshima</i>), di Mori Masaki (1983)	Rappresentazione semi-autobiografica di un evento storico. Rappresentazione realistica di un evento determinante della Seconda guerra mondiale.	La scienza e le tecnologie applicate alla dimensione bellica sono unicamente strumento di morte e distruzione totali.	Composizione di nuovi nuclei familiari "non tradizionali". Importanza dei legami che si formano a partire da una solidarietà di condizione.	Contrarietà alla guerra e alla politica nazionalista e militarista del Giappone. I nuovi legami familiari e amicali rendono possibile immaginare un futuro migliore.
<i>Nausicaä della Valle del vento</i> , di Hayao Miyazaki (1984)	Eventi immaginati, ma con richiami indiretti al tema del nucleare e alle bombe atomiche della Seconda guerra mondiale. Guerra rappresentata con velivoli bellici, carri armati, fiamme rosse e fumo nero.	Uso appropriato e inappropriato della scienza. Scienza e tecnologia possono salvare il pianeta, ma possono anche distruggerlo se applicate alle armi belliche. Nausicaä come scienziata e sciamana.	Ruolo fondamentale della relazione emotiva tra umano e non umano, della solidarietà multispecie. Ruolo fondamentale dell'equilibrio tra uomo e natura.	Contrarietà alla guerra e al nucleare. Possibilità di un futuro migliore, condizionato dall'equilibrio tra l'uomo e la natura.

Esplosioni nucleari, bombe incendiarie e castelli erranti. Gli Anime giapponesi e gli orrori della guerra

Anime	Piano narrativo	Piano della rappresentazione Scienza/Tecnica	Piano della dimensione relazionale (e sociale)	Piano della reazione alla guerra e visione del futuro
<i>Laputa - Castello nel cielo</i> , di Hayao Miyazaki (1986)	Eventi immaginati.	Uso appropriato e inappropriato della scienza, quest'ultimo a causa della bramosia di potere dell'uomo.	Composizione di nuovi nuclei familiari "non tradizionali".	Antimilitarismo. Condanna della bramosia del potere. Possibilità di un mondo un mondo pacifico e ideale nel quale, in assenza dell'uomo, la tecnologia e la natura riescono a vivere insieme.
<i>Hadashi no Gen 2 (Gen di Hiroshima 2)</i> , di Toshio Hirata (1986)	Rappresentazione semi-autobiografica di un periodo storico. La guerra e l'esplosione nucleare sono presenti attraverso i ricordi del protagonista	La scienza e le tecnologie applicate alla dimensione bellica sono causa di sofferenze che si protraggono nel tempo.	Composizione di nuovi nuclei familiari "non tradizionali", fondamentali per i personaggi. Intolleranza e forme di "crudeltà dei penultimi sugli ultimi"	Antimilitarismo. Possibilità di immaginare un futuro migliore.

Anime	Piano narrativo	Piano della rappresentazione Scienza/Tecnica	Piano della dimensione relazionale (e sociale)	Piano della reazione alla guerra e visione del futuro
<i>Una tomba per le lucciole</i> , di Isao Takahata (1988)	Rappresentazione semi-autobiografica di eventi storici. Immagini realistiche di bombardamenti aerei, incendi. Rappresentazione realistica degli effetti collaterali della guerra: fame, povertà, malattie.	Nella narrazione del film non sono presenti esempi di condanna esplicita della scienza e della tecnologia applicata alla guerra. Questo particolare riflette l'idea che i giapponesi avevano dell'esercito e del ruolo del Giappone in guerra.	Tentativo di mantenere in vita quel che resta del nucleo familiare originale. Legami affettivi familiari come unico stimolo alla sopravvivenza. Rappresentazione delle disuguaglianze sociali generate e acuite dalla guerra.	Critica indiretta all'imperialismo e al nazionalismo giapponese. Condanna della guerra attraverso la rappresentazione realistica delle sue conseguenze, in particolare sull'infanzia. Assenza di lieto fine nella dimensione reale. Lieto fine presente nella dimensione soprannaturale degli spiriti dei defunti.
<i>Porco Rosso</i> , di Hayao Miyazaki (1992)	Eventi immaginari che si sviluppano in un periodo storico realmente esistito. Guerra richiamata dai ricordi del protagonista. Assenza di immagini di guerra realistiche.	Scienza e tecnologia si esprimono nella costruzione degli aerei, utilizzati dal protagonista senza recare morte e distruzione.	Importanza dei legami di amicizia.	Antimilitarismo, pacifismo, antifascismo. Lieto fine.

Esplosioni nucleari, bombe incendiarie e castelli erranti. Gli Anime giapponesi e gli orrori della guerra

Anime	Piano narrativo	Piano della rappresentazione Scienza/Tecnica	Piano della dimensione relazionale (e sociale)	Piano della reazione alla guerra e visione del futuro
<i>Principessa Mononoke</i> , di Hayao Miyazaki (1997)	Racconto fantasy ambientato in un periodo storico del Giappone. Guerra presente attraverso immagini non realistiche. Dimensioni della guerra: umani vs. umani e umani vs. divinità della natura	Doppio valore della tecnologia: armi come prodotto del progresso tecnologico e dell'ingegno e lavoro umano che permette a uomini e donne di sopravvivere; armi come strumenti di distruzione delle divinità e della natura. Crisi dell'idea di sviluppo tecnologico.	Famiglie atipiche composte da creature divine e umane. Società in cui le donne hanno ruoli apicali.	Pacifismo legato all'armonia con la natura. Diffidenza verso il genere umano.
<i>Il Castello errante di Howl</i> , di Hayao Miyazaki (2004)	Racconto fantasy con riferimenti indiretti ad eventi storici. Guerra presente attraverso immagini fantasy e altre dai tratti realistici. A prevalere sono il rosso e il nero.	La tecnologia applicata alla dimensione bellica causa solo morte e distruzione.	Famiglie atipiche composte da creature umane, maghi e spiriti, che vivono in armonia e in cui si raggiunge la felicità.	Pacifismo, antimilitarismo. Lieto fine.
<i>Si alza il vento</i> , di Hayao Miyazaki (2013)	Storia ispirata a personaggi realmente esistiti. Presenza della guerra attraverso le immagini di aerei e di bombardamenti.	La relazione tra tecnologia e volo pone un dilemma etico: aerei come espressione della passione per il volo; aerei come strumenti di distruzione.	Relazioni sentimentali in secondo piano rispetto alla passione per il volo e la costruzione di aerei.	Pacifismo. Il potere e la sua perversione trasformano la genialità umana in strumento di sterminio e morte.

Il ripudio della tecnologia bellica, il pacifismo e la forza della famiglia atipica

Un primo dato che emerge dalla lettura delle tabelle è l'attenzione che le storie hanno dedicato a scienza e tecnologia. In questa dimensione rappresentativa della guerra è possibile rilevare delle tipologie di scienziati/e presenti in alcuni anime analizzati.

I tipi di scienziati/e sono figure di scienza che si collocano nella mappa tracciata da Roslynn D. Haynes (1994; 2003), con particolare riferimento alla rappresentazione letteraria. Haynes individua sei tipi di figure di scienza: l'“alchimista” e lo “scenziato-mago”, dediti a perseguire finalità misteriose e maniacali; lo “stupido virtuoso”, che vive fuori dalla realtà e non ha coscienza delle implicazioni sociali del lavoro scientifico; lo “scenziato romantico” che sacrifica la vita per la scienza, vive recluso e rinuncia agli affetti; il coraggioso “eroe-avventuriero nel mondo fisico e intellettuale”; lo “scenziato ostinato e riottoso”, che perde il controllo delle sue scoperte, con preoccupanti effetti su tutta la comunità; e infine l'“idealista sociale”, sostenitore di un'utopia umanistica basata sulla scienza.

Caproni e Horikoshi (quest'ultimo idoneo anche alla definizione dello “scenziato romantico”) si collocano nella categoria dello “stupido virtuoso”, in quanto si interrogano sull'utilizzo dei loro aeroplani, sulle conseguenze dei loro progetti (il dilemma etico), ma risolvono la questione rifugiandosi nell'ambito dell'estetica: la cosa importante è fornire al mondo degli oggetti che lo rendono più bello (Brodesco 2018).

Nausicaä è una coraggiosa “eroina-avventuriera del mondo fisico e intellettuale”; Howl è uno “scenziato mago”, mentre in *Laputa-Castello nel cielo*, troviamo lo “scenziato ostinato e riottoso”, categoria nella quale si colloca anche Lady Eboshi, signora della Città del ferro. In *Laputa – Castello nel cielo* è possibile individuare anche alcuni tratti dell'“idealista sociale”, nei primi abitanti dell'isola volante. Tuttavia, l'utopia di una convivenza pacifica e armoniosa tra uomo e tecnologia si scontra con la bramosia di potere e di ricchezza dell'uomo che corrompe la scienza. Una convivenza pacifica ci può essere solo tra tecnologia e natura, e solo in assenza dell'uomo.

Come emerso dall'analisi dei singoli film, la rappresentazione della tecnologia in Miyazaki si rileva piuttosto complessa, riflettendo il complicato rapporto che il regista ha con la tecnologia. La natura di questo rapporto, per cui Miyazaki “came to love technology that no longer existed or that existed only in his mind” (Napier 2020, p. 20), ha origine nei momenti della prima infanzia trascorsi alla Miyazaki Airplanes – la fabbrica di famiglia che negli anni della Seconda guerra mondiale produsse componentistica per aerei da combattimento – e in un probabile senso di colpa per essere nato in una famiglia che dalla guerra ha tratto benessere e opportunità (Giacometti 2021).

Nelle storie create dal “figlio della guerra” (Arnaldi 2020) non è facile capire se il medium (la tecnologia) sia il messaggio, perché non sembra esserci una posizione definitiva. Come insegna McLuhan (1964), le tecnologie non sono neutrali, anzi possono evidenziare la natura peggiore di chi ne entra in possesso, come accade nei mondi di Miyazaki dove “scienza e tecnologia sembrano portare l'uomo alla rovina, non essendo esso in grado di gestire i mutamenti sociali e culturali che porta il progresso” (Casolino 2018). Una visione che spiega come mai la tecnologia si riveli la causa di molti mali nei film di Miyazaki. Tuttavia, si devono comunque considerare i casi di armonia tra tecnologia e ambiente o film in cui si mette in luce il contrasto tra gli aspetti positivi e negativi della tecnologia, come emerge – ad esempio – in *Principessa Mononoke* (Kraemer 2004).

Non si può dunque tralasciare il ruolo determinante dell'uso della tecnologia da parte dell'uomo – guidato dal desiderio di potere e ricchezza – negli sviluppi delle storie (si pensi a Laputa, ad esempio). Certo, come osserva Lamarre, “Miyazaki's animations imply that modern technology is not just dangerous in its applications but in its effect on human perception and human thought” (2009, p. 91). Gli effetti sulla percezione e sul pensiero umano prodotti dalle tecnologia si riversano nelle personalità complesse dei personaggi che, come abbiamo visto, sviluppano rapporti difficili e contraddittori con la tecnologia: ad esempio, il mite e bonario ingegnere Horikoshi disegna aerei che andranno a incenerire le città nemiche; la potente Lady Eboshi fabbrica armi da fuoco micidiali con i quali cerca di eliminare gli spiriti, eppure con le stesse armi

difende gli abitanti della città e, grazie alla produzione degli archibugi, riscatta le prostitute per farle lavorare nella fornace e offre ospitalità ai lebbrosi.

Si verifica quindi una tensione tra macchine, natura e moralità umana molto delicata e fragile “che rende i mondi di Miyazaki tanto instabili, perennemente in bilico e sul punto di crollare” (Giacometti 2021), verso una catastrofe che non è solo personale ma anche collettiva (Napier 2012).

Negli anime non miyazakiani la lettura del rapporto tecnologia-uomo è decisamente più lineare. Trattandosi, infatti, di storie che non si sviluppano in contesti fantasy o su piani onirici fondamentali per lo sviluppo della storia, questi film forniscono rappresentazioni chiare della tecnologia bellica e dei suoi effetti distruttivi. Non si trovano usi delle armi che non siano quelli finalizzati all’eliminazione del nemico, così come non si individuano personaggi che instaurino con la tecnologia un rapporto non definito. Dalla presentazione della bomba atomica alla descrizione realistica della devastazione delle bombe incendiare, le rappresentazioni della tecnologia forniscono un unico frame interpretativo, inequivocabile, del connubio tecnologia-guerra come male assoluto.

Se la contrarietà alla guerra è un elemento che emerge in tutte le opere analizzate, in Miyazaki si definisce specificamente nel pacifismo e antimilitarismo, prodotti dalla storia personale del regista e dal contesto sociale e politico del Giappone.

Il pacifismo nipponico sancito dalla Costituzione giapponese – di cui si è parlato in precedenza – si evolverà nel tempo fino a diventare l’elemento fondante di un movimento per la pace che troverà lo sbocco naturale nelle proteste di fine anni Cinquanta e soprattutto in quelle del Sessantotto, alle quali Miyazaki e Takahata parteciparono attivamente. Il pacifismo in Giappone “diventa mitologia radicata nell’immaginario collettivo nipponico, un’ideologia che per i protagonisti di questa storica stagione diverrà la colonna portante di vere e proprie poetiche artistiche che hanno attraversato le carriere dei due fondatori dello studio Ghibli” (Fontana 2018).

Nelle opere di Miyazaki il pacifismo e l’antimilitarismo trovano nell’amore l’alleato più potente; una sorta di filo rosso che unisce la serie del ragazzo del

futuro, *Nausicaä della Valle del Vento* e *Laputa - Castello nel cielo* in una “vera e propria trilogia sull’amore come arma per combattere le derive estreme del militarismo” (ibidem). Ma anche nel *Castello errante di Howl* è l’amore tra il mago e Sophie a sconfiggere guerre e incantesimi.

Così come l’antimilitarismo e il pacifismo veicolati nei film riflettono alcuni aspetti socio-culturali della realtà giapponese, allo stesso modo la rappresentazione delle relazioni tra i vari personaggi si rivela utile nella comprensione delle dinamiche familiari e relazionali della società nipponica. Collegato a questi processi è il concetto – piuttosto controverso – dell’*amae*, elaborato dallo psicologo Doi Takeo (1991). L’*amae* si riferisce a una rete di relazioni dipendenti che riguardano il concetto di famiglia estesa. Secondo la tesi di Doi, il giapponese non può e non riesce a pensarsi come singolo, perché fa costante riferimento a una sovrastruttura di dipendenze che lo colloca in un tessuto sociale altamente integrato (Molle, Superti 2002, p. 79). Tutti i rapporti personali sarebbero vincolati da una sorta di parentela *sui generis*, con effetti significativi importanti sull’interpretazione del comportamento sociale (ibidem), e quindi sulle sue principali rappresentazioni mediatiche. Nei prodotti di animazione in cui la famiglia non è rappresentata come quella classica estesa di lavoratori, si ha l’assenza di genitori e la formazione di un forte nucleo di aggregazione alternativo. Si pensi alla nuova famiglia di *Gen di Hiroshima*, o agli “orfani dell’atomica”, sempre nella medesima storia; ancora, alla famiglia che Sheeta trova nella banda dei pirati, in *Laputa-Castello nel cielo*. In molti di questi anime si racconta di mostri/maghi stranieri che arrivano in un quartiere urbano residenziale, quasi sempre vicino a nuclei familiari di tipo esteso con i quali si entra in contatto. Queste rappresentazioni sono metafore “dell’incontro tra differenti modelli familiari che rappresentano a un livello più alto l’incontro/scontro tra società profondamente diverse” (ivi, p. 83). L’esempio ideale, in questo caso, non può che essere la famiglia atipica del *Castello errante di Howl*.

La rappresentazione della famiglia tipica giapponese si ritrova soprattutto nei punti della narrazione che precedono il disastro – i bombardamenti aerei o il Pika-don – svolgendo la funzione di sottolineare lo spartiacque tra un prima e un

dopo; tra la normalità e la serenità del focolare domestico e la distruzione o trasformazione irreversibile di quel luogo e dei suoi legami.

I componenti di queste famiglie riescono poi a trovare la forza di resistere, di guardare al futuro, stringendo legami altri e diversi da quelli tradizionali.

Avviandoci alla conclusione e considerando quanto emerso dall'analisi proposta, si può sostenere convintamente che il Giappone – unica nazione ad aver provato le conseguenze fisiche, sociali e culturali dell'atomica – è ancora molto sensibile alle tematiche che riguardano disastri nucleari, guerre, progressi scientifici e tecnologici che possono diventare strumenti di morte e distruzione.

Questa sensibilità è veicolata dai film di animazione che forniscono anche una lettura in chiave storica dei temi del nucleare, del militarismo, del nazionalismo, del pacifismo e dell'ambientalismo. Interpretazione, questa, in linea con il ruolo del manga e dell'animazione giapponese, ovvero “creating a ‘counter-memory’ and a ‘counter-history’ [...] exactly because they work like means to display alternative histories, different records of truly happened in 20th century’s Japan” (Herlander 2012, p. 7).

I richiami a fatti realmente accaduti sono presenti anche nelle storie completamente immaginate. Nel *Castello errante di Howl* del 2004, ad esempio, le scene di guerra con le bombe incendiarie rimandano agli attacchi subiti dal Giappone durante la Seconda guerra mondiale, e alla più recente Seconda guerra del Golfo (iniziata nel 2003). Gli anime possono attingere da favole, storie fantastiche, romanzi, oppure “da panorami storici reali, reinterpretando la propria o l'altrui storia nazionale. Nel secondo caso, nei casi meglio riusciti, gli autori riescono a trovare un bel compromesso fra momento d'evasione e quello istruttivo” (Simonini 2012).

Con le loro storie alternative, gli anime – in quanto cinema e media audiovisivi – sono quindi efficaci strumenti storici, “sono sempre, sia storia che memoria nella loro dimensione di immagine multidimensionale, fra tempo ed emozione” (Frezza 2015, pp. 6-7). L'animazione giapponese riesce anche a trasmettere – implicitamente o esplicitamente – le idee, gli usi e i costumi del periodo in cui le vicende sono collocate (si vedano le storie di *Gen di Hiroshima* e di *Principessa Mononoke*) o della contemporaneità in cui sono realizzate.

Per questi motivi le storie animate nipponiche si possono considerare veicoli di trasmissione culturale ed educativa; narrazioni mai neutre – “raccontando, inevitabilmente, si prende posizione, ci si colloca in una precisa prospettiva, si forniscono indirizzi interpretativi e spunti di riflessione” (Antoniazzi 2015, p. 23). – attraverso le quali i più giovani “imparano indirettamente, informalmente, che cosa è socialmente accettabile o inaccettabile in una determinata cultura e in un determinato tempo, andando quindi a formare dei canoni sociali e culturali tramandati di generazione in generazione” (Forni 2019, p. 405)¹³.

Le caratteristiche peculiari dell’animazione giapponese emerse in relazione alle rappresentazioni della guerra provano, insomma, che “gli anime sono prodotti culturali idonei per essere al centro di una serie di studi di carattere intellettuale” (Napier 2000, p. 118), perché sono documenti storici (a volte dalla complessa decodifica); potenziali agenti di mutamento sociale, data la per loro capacità di (ri)definire l’immaginario (Lopez 2017); prodotti culturali interessati dall’analisi sociologica che può cogliere i nessi tra testo e contesto (Brancato 2001), individuando negli anime dei documenti preziosi di fenomeni complessi che raccontano la realtà e le sue pratiche relazionali, anche se attraverso lo specchio deformante del cartone animato.

Riferimenti bibliografici

- AA.VV., 2021, *Introduzione al diritto giapponese*, Giappichelli Editore, Torino.
- Akimoto D., 2014a, *A pig, the state and war: Porco rosso (Kurenai no buta)*, in “Animation studies”, 2014, <https://journal.animationstudies.org/daisuke-akimoto-a-pig-the-state-and-war-porco-rosso/>, consultato il 13.12.2022.
- Akimoto D., 2014b, “War Memory, War Responsibility, and Anti-War Pacifism in Director Miyazaki’s *The Wind Rises*(*Kaze Tachinu*)”, *Sōka heiwa kenkyū*, 28.

¹³ Per approfondimenti sugli aspetti educativi e di trasmissione culturale delle narrazioni, cfr. S. ULIVIERI (a cura di), *Corpi violati. Condizionamenti educativi e violenza di genere*, FrancoAngeli, Milano 2014; S. CALABRESE, *Letteratura per l’infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*, Mondadori, Milano 2013; C. COVATO (a cura di), *Metamorfosi dell’identità. Per una storia delle pedagogie narrate*, Guerini Scientifica, Milano 2006.

- Amato E., 2006, *Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica Negli « anime » (e nei « manga ») giapponesi: spunti per una futura ricerca*, in “Anabases Traditions et réceptions de l’Antiquité”, 4, 2006.
- Antoniazzi A., 2015, *Dai Puffi a Peppa Pig: media e modelli educativi*, Carocci, Roma.
- Arnaldi V., 2020, *Hayao Miyazaki. Il mondo incantato*, Ultra, Roma
- Bandirali L., Terrone E., 2009, *Il sistema sceneggiatura. Scrivere e descrivere i film*, Lindau, Torino.
- Bartolo F., 2011, *Mangascienza. Messaggi filosofici ed ecologici nell’animazione fantascientifica giapponese per ragazzi*, Tunué, Latina.
- Bencivenni A., 2003, *Hayao Miyazaki. Il dio dell’anime*, Le Mani Microarts, Genova.
- Boscarol M. (a cura di), *I mondi di Miyazaki: Percorsi filosofici negli universi dell’artista giapponese*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine (Google Books)
- Brancato S., 2001, *Introduzione alla Sociologia del cinema*, Luca Sossella Editore, Bologna.
- Breen D., 2016, *Designs and Dreams: Questions of Technology in Hayao Miyazaki’s The Wind Rises*, in “Technology and Culture”, Vol.57, No.2, 2016.
- Brodesco A. 2018, *La melancolia dell’ingegnere. Il sogno tecnoscientifico di Si Alza il Vento*, in Boscarol M. (a cura di), *I mondi di Miyazaki: Percorsi filosofici negli universi dell’artista giapponese*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine (Google Books).
- Calabrese S., 2013, *Letteratura per l’infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*, Mondadori, Milano.
- Cardia C., 2018, *Altri mondi: città invisibili e castelli erranti tra le nuvole*, in “Medea”, vol. IV, n. 1 (Estate/Summer 2018).
- Carpita G., 2016, *Etica ed estetica steampunk nel cinema di animazione di Hayao Miyazaki*, in “MANGA ACADEMICA. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese”, 9 (2016), pp. 9-44.
- Casolino M., 2018, *Scienza, tecnologia e natura in Miyazaki*, in M. (a cura di), *I mondi di Miyazaki: Percorsi filosofici negli universi dell’artista giapponese*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, pp. 69-86 (Google Books).
- Cheng C. Ju-yu, 2019, *Nature and the Smiths in Hayao Miyazaki’s Princess Mononoke*, in Tamkang Review, 49, 2.
- Covato C., 2006, (a cura di), *Metamorfosi dell’identità. Per una storia delle pedagogie narrate*, Guerini Scientifica, Milano.
- De Grassi M., 2020, *Oltre le nuvole: incipit e strategie narrative nel cinema d’animazione giapponese*, in Borin F., Spanu M., (a cura di), *La scrittura per il cinema. Le soglie della narrazione. Sugli incipit dei film e delle serie. Atti del convegno 2019*, EUT Edizioni Università di Trieste, Trieste.

- Doi T., 1991, *Anatomia della dipendenza. Un'interpretazione del comportamento sociale dei giapponesi*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Fontana A., 2018a, *Il pacifismo utopico di Miyazaki*, in Boscarol M. (a cura di), *I mondi di Miyazaki: Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine (Google Books).
- Fontana A., 2018b, "Mary e il fiore della strega" è un duplice fallimento, in *fumettologica.it*, 19 giugno 2018, <http://www.fumettologica.it/2018/06/mary-fiore-strega-film-animato-recensione/>, consultato il 13.12.2022
- Forni D., 2019, *Genere e cartoni animati La formazione dell'immaginario femminile attraverso i cartoon*, in Ulivieri S. (a cura di), *Le donne si raccontano. Autobiografia, genere e formazione del sé*, Edizioni Ets, pp. 405-415.
- Frezza G., 2015, *Cinema e società: nodi ancora irrisolti*, in "Mediascapes journal", 4/2015, pp. 1-9; <http://www.mediascapesjournal.it>
- Giacometti A., 2021, *Hayao Miyazaki tra ecologia e tecnofilia*, *iltascabile.com*, <https://www.iltascabile.com/scienze/hayao-miyazaki-ecologia/>, consultato il 13.12.2022.
- Ghilardi M., 2018, *Tempo, tecnica, esistenza nell'ultimo Miyazaki*, in Boscarol M. (a cura di), *I mondi di Miyazaki: Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine.
- Haynes, R.D., 2003, *From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature*, in *Public Understanding of Science* 12, pp. 243-253, <http://pus.sagepub.com/content/12/3/243.refs.html> (ultima consultazione: 05/04/2013).
- Haynes, R.D., 1994, *From Faust to Strangelove. Representations of the Scientist in Western Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore – London.
- Haraway D., 2019, *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Produzioni Nero, Roma.
- Heppell B., Wiltshire R., 1990, *Environmental Pollution and Japan*, in *Teaching Geography*, Vol.15, No.2, "Special Feature Geography and Politics".
- Herlander E., 2012, *The Anime Galaxy: Japanese Animation As New Media*, LabCom Books, Covilhã.
- Inguscio M., 2020, *Il corpo tra i due mondi: l'ecologia pacifista nella Nausicaä di Miyazaki*, in *nazioneindiana.com*, <https://www.nazioneindiana.com/2020/06/11/Nausicaäecologia/?fbclid=IwAR2TbOWa5-3jj9x-kOWUmpsLwzYVm6qKMoSaXKb2J5uQ9Bn9cUbdOZV20-Q>, consultato il 13.12.2022

- Jones D. W., (1986) 2009, *Howl's Moving Castle*, Harper Collins Children's Books, London.
- Kraemer, C. H., 2004, *Between the Worlds: Liminality and Self-Sacrifice in Princess Mononoke*, in *Journal of Religion & Film*, Vol.8, Issue 2, Art.1, 2004.
- Lamarre T., 2009, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Le Blanc M., Odell C., 2009, *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*, Harpenden, Kamera Books.
- Lopez A.G., (a cura di), 2017, *Decostruire l'immaginario femminile*, Edizioni ETS, Pisa.
- McLuhan M., (1964) 2015, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.
- Minicozzi B., 2022, *La Costituzione giapponese e la "rinuncia alla guerra"*, in *opiniojuris.it*, 8/07/2022, in <https://www.opiniojuris.it/la-costituzione-giapponese-e-la-rinuncia-alla-guerra/>, consultato il 13.12.2022.
- Molle A., Superti I., 2002, *La famiglia animata. Uno studio dei modelli familiari attraverso i cartoni animati giapponesi*, in G. Carlini (a cura di), *Famiglia in trasformazione*, Ed. IRRE Liguria, Genova, pp. 78-94.
- Nacci J., 2018, *Hiroshima nell'anime*,
in <https://www.esquire.com/it/cultura/film/a22650061/hiroshima-anime/>,
consultato il 13.12.2022.
- Napier S., 2012, *The Anime Director, the Fantasy Girl and the Very Real Tsunami*, in "TheAsia-Pacific Journal", Vol. 10, Issue 11, n. 3, 2012.
- Napier S., 2020, *Mondo Miyazaki. Una vita nell'arte*, Dynit Manga, Bologna.
- Pansini Valentini A., 2015-2017, "Gen di Hiroshima": *l'orrore della bomba atomica*, in "lospaziobianco.it", <https://www.lospaziobianco.it/gen-hiroshima-nakazawa-keiji-bomba-atomica/>, consultato il 13.12.2022.
- Parisi I., 2014, *Hayao Miyazaki. Si alza il vento*, in [Im@go. Rivista di Studi Sociali sull'immaginario](http://www.imagojournal.it), Anno III, numero 4, dicembre 2014, pp. 217-220.
- Pellitteri M., 2017, *Funghi nella foresta animata. Le esplosioni atomiche nell'animazione giapponese*, in "Manga Academica. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese", Vol. 10 [2017], pp. 163-189.
- Raffaelli L., 2018, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Tunué, Latina
- Ramaioli F.L., 2016, *Addio alle armi. L'articolo 9 della Costituzione giapponese*, in "Rivista della Cooperazione Giuridica Internazionale", Aracne, Aprilia, pp. 100-127.
- Rumor M., 2019, *Isao Takahata. Un cuore grande così*, Weird Book, Roma.

- Simonini I., 2012, *L'ombra della Seconda guerra mondiale nell'animazione giapponese*, in "Storia e Futuro. Rivista di Storia e Storiografia online", n. 29.
- Sunaga T., 2013, *Miyazaki turns to adult theme in new film*, in "Japan Times", 18 July 2013.
- Tavassi G., 2012, *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunué, Latina.
- Torre F.R., 2020, *Il castello errante di Howl: il significato del film di Hayao Miyazaki*, in "Cinematographe.it", <https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/il-castello-errante-di-howl-significato/>, consultato il 13.12.2022.
- Trisciuzzi M. T., 2013, *Hayao Miyazaki, sguardi oltre la nebbia*, Carocci, Roma.
- Ulivieri S., 2014, (a cura di), *Corpi violati. Condizionamenti educativi e violenza di genere*, FrancoAngeli, Milano.
- Valdevit G., 1996, *L'Unione Sovietica, la bomba atomica e le origini della guerra fredda*, in "Studi Storici", Anno 37, No. 4 (Oct. - Dec., 1996), Fondazione Istituto Gramsci, pp. 1301-1310.
- Wilson C., WILSON G.T., 2015, *Taoism, Shintoism and the ethics of technology: an ecocritical review of Howl's Moving Castle*, in "Resilience: A Journal of the Environmental Humanities", 2, 3, 2015.

