



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale in
LINGUE E ISTITUZIONI ECONOMICHE E
GIURIDICHE DELL'ASIA E DELL'AFRICA
MEDITERRANEA [LM4-12]

Tesi di Laurea

L'arte del silenzio
Il simbolismo nel cinema di Shinkai Makoto

Relatore

Ch. Prof.ssa Roberta Maria Novielli

Correlatore

Ch. Prof. Davide Giurlando

Laureando

Carlotta Noè

Matricola 838622

Anno Accademico

2016 / 2017

要旨

この論文の目的は新海誠というアニメーターの映画的手法を検討することである。近年日本のアニメーション業界に出現した新海誠は、写実的なスタイルで風景肖像を描くことと流麗なアニメーションを創作することと憂鬱な物語で有名である。特に、この検討は彼の作品の中にある自分自身の人生、愛情、人間関係の見方を伝えるための記号型言語に集中するつもりである。

第一章には新海誠の伝記、フィルモグラフィとその背景にある経験に焦点を当たっている。

第二章は監督の映画のテーマに着目する。なかでも人は互いに感情を言い表せないこと、離れていること、そして愛のことが一番大切である。確かに、彼の映画の物語は愛情を中心に回るにもかかわらず、結局ハッピーエンドの映画ではない。換言すれば、新海誠の見方によると、愛は勝つはずではない。新海誠は別の日本のアニメーターや作家から着想を得ている。そのため、次はそれに関係があるテクニックとスタイルを検討するつもりである。

第三章には新海誠の作品の分析を通して視覚言語と記号型言語が発表される。一般的な象徴以外に、伝統、神話というふうに、日本文化につながる具体的なシンボルがある。一方、西洋文化に触れる言及もある。例えば、音楽や学術研究に言及する。

こうして、新海誠は異なる文化を背景を問わず観客の皆に同じような感情を感じさせることができる。

最後に、後付けが二つある。第一に、新海誠が演出したテレビコマーシャルとプロモーションビデオが分析する。第二に、新海誠と宮崎駿というアニメーターを比較する。新海誠の芸術様式は日本のアニメーションを革新したから、“新宮崎”とよく呼ばれている。にもかかわらず、この呼び名を離れる芸術様式の分野にも、筋の分野にも様々な差がある。特に、宮崎駿のアニメーションに似ている新海誠の「星を追う子ども」という映画を検討する。

L'ARTE DEL SILENZIO

Il simbolismo nel cinema di Shinkai Makoto

要旨.....Pg.1

INTRODUZIONE.....Pg.4

CAPITOLO PRIMO:

Shinkai Makoto.....Pg.6

1.1 Shinkai Makoto, animatore per caso

1.2 Filmografia, sinossi e riconoscimenti

CAPITOLO SECONDO:

L'arte di Shinkai Makoto.....Pg.18

2.1 Tematiche

2.2 Affinità stilistiche ed influenze

2.3 Elementi ricorrenti

CAPITOLO TERZO:

Il simbolismo di Shinkai Makoto.....Pg.40

3.1 Le origini: *Tooi sekai e Kanojo to kanojo no neko*

3.2 *Hoshi no koe*

3.3 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*

3.4 *Byōsoku go sENCHIMĒTORU*

3.5 *Neko no shūkai*

3.6 *Hoshi o ou kodomo*

3.7 *Kotonoha no niwa*

3.8 *Dareka no manazashi*

3.9 *Kimi no na ha*

CONCLUSIONIPg.99

BIBLIOGRAFIAPg.100

APPENDICE A:

Video musicali e spot pubblicitari.....Pg.111

APPENDICE B:

Shinkai e *Hoshi o ou kodomo*: non chiamatelo “Il nuovo Miyazaki”Pg.120

INTRODUZIONE

L'obiettivo di questa tesi è analizzare lo stile cinematografico di Shinkai Makoto, artista conosciuto soprattutto per lo stile foto realistico con cui ritrae i paesaggi, le animazioni fluide e il sapore dolce-amaro delle sue storie. In particolare, l'analisi si concentrerà sul simbolismo presente all'interno dei suoi lavori e con cui veicola la sua personale visione della vita, dell'amore e dei rapporti interpersonali.

Il primo capitolo è dedicato alla vita dell'artista e al suo background formativo. Segue poi la filmografia con relativi riconoscimenti.

Il secondo capitolo si concentra, invece, sulle tematiche che fanno da sfondo alle storie di Shinkai. Nonostante l'amore sia il fulcro attorno al quale ruotano le trame dei suoi lavori, curiosa è la prospettiva attraverso la quale il regista parla di tale sentimento: molto spesso, infatti, le sue storie non sono a lieto fine, l'amore non vince su tutto ed è soggetto ai moti del cuore e a fattori esterni come la lontananza e l'incomunicabilità, altri due temi molto cari all'animatore.

Segue poi l'analisi delle fonti da cui Shinkai trae ispirazione, le affinità con particolari artisti del panorama giapponese e le tecniche ricorrenti nei suoi lavori.

Il terzo e ultimo capitolo, fulcro della tesi stessa, riguarda l'analisi di tutte sue opere, dagli esordi fino alla più recente, con particolare attenzione a tutti i simbolismi visivi, sonori e linguistici che ne arricchiscono il contenuto. Ai simbolismi più ricorrenti, infatti, si affiancano anche quelli più specifici, legati sia alla cultura e alla tradizione giapponese, che a quella di stampo occidentale. Per questo motivo il cinema di Shinkai è apprezzato internazionalmente, poiché capace di suscitare emozioni che vanno al di là delle barriere socio-culturali, ma che accomunano tutti noi.

Alle conclusioni e alle fonti bibliografiche, seguono infine due appendici. Nella prima viene affrontata una breve analisi di altre due forme artistiche attraverso le quali Shinkai ha dimostrato la sua ecletticità, lo spot pubblicitario, e il video musicale. Nella seconda viene proposto un confronto fra l'estetica di Shinkai e uno dei fondatori dello studio Ghibli,

nonché animatore apprezzato in tutto il mondo, Miyazaki Hayao: nonostante a Shinkai sia spesso stato attribuito il titolo di “Nuovo Miyazaki” per la ventata di innovazione che ha portato nel panorama dell’animazione giapponese, numerosi sono gli elementi in campo tecnico, stilistico e tematico che distinguono i due animatori, e che allontanano Shinkai da tale nomea. L’attenzione, inoltre, è posta sull’analisi di *Hoshi o ou kodomo* (星を追う子ども, titolo italiano: *Viaggio verso Agartha*), ritenuto il film più affine allo stile di Miyazaki.

CAPITOLO PRIMO: Shinkai Makoto

1.1 Shinkai Makoto, animatore per caso

Nonostante la sua giovane età e una filmografia relativamente scarna rispetto ad altri produttori, Shinkai Nitsu, in arte Shinkai Makoto, occupa già un posto di spicco all'interno del panorama dell'animazione giapponese grazie alle ambientazioni dettagliatissime create tramite l'uso di Photoshop, e il sapore dolce-amaro delle sue storie. Tuttavia quello dell'animazione è un mondo nel quale ha messo piede soltanto durante l'adolescenza: nato a Koumi, tra le "Alpi giapponesi" della prefettura di Nagano il 9 febbraio del 1973, a causa della scarsa ricezione televisiva la varietà di *anime* visibili nella sua città era molto limitata: «I couldn't watch many of them because I lived in the countryside, and my hometown's TV station had a small number of channels».¹ Afferma in un'intervista. Tra questi ricorda *Akagen no An* (赤毛のアン, *Anna dai capelli rossi*)², animato dai futuri fondatori dello Studio Ghibli, Takahata Isaho e Miyazaki Hayao, di cui lo stesso Shinkai è grande ammiratore: tra i film dell'autore, *Tenkū no shiro Rapyuta*, (天空の城ラピュタ, *Laputa, catello nel cielo*) è il suo lavoro preferito.

È una volta trasferitosi a Tokyo per studiare letteratura alla Chuo University che inizia a coltivare la sua passione, entrando a far parte di club di letteratura e illustrando libri per bambini. Il suo amore per le Lettere traspare in quasi tutti i suoi lavori, poiché influenza lo stile e il ritmo narrativo delle sue storie, e rafforza la trama pregna di simbolismi attraverso citazioni di opere iconiche della letteratura giapponese, tra cui Murakami Haruki, e di quella occidentale.

Dopo la laurea, nel 1994, viene assunto per cinque anni dalla Nihon Falcom Corporation, una delle più famose case di produzione di videogames, ed è qui che il suo background creativo inizia a prendere forma. «I loved drawing so I became a graphic designer at the firm, and during my time there the nature of games began to change. For example, you

¹ Drazen Patrick, *Makoto Shinkai: Do-It-Yourself Animator in HOW-TO, Techniques, & Best Practices Channel*, Studentfilmmaker.com, 26 marzo 2008. http://www.studentfilmmakers.com/news/article_1611.shtml

² Anime di cinquanta episodi prodotto dalla Nippon Animation nel 1979 e ispirato al romanzo *Anne of the Green Gables* di Lucy Maud Montgomery.

would see rich movie-like images being used during opening sequences [...] Instead of making image sequences for games, I wanted to make them for their own sake»³.

Mentre lavora come graphic designer crea quindi due corti in CGI con l'ausilio del suo Power Mac G4, Adobe Photoshop e Adobe AfterEffects: *Tooi sekai* (遠い世界, *Mondi lontani*) nel 1997 e *Kanojo to kanojo no neko* (彼女と彼女の猫, *Lei e il suo gatto*) nel 1999. Quest'ultimo si rivela essere il trampolino di lancio per il suo successo nel mondo dell'animazione digitale, portandolo a vincere la dodicesima edizione di un contest indetto dall'organizzazione no profit Project Team DoGa con lo scopo di promuovere la produzione di *anime* indipendenti in CGI, e stuzzicando l'interesse della CoMix Wave Films, con la quale inizierà una lunga e proficua collaborazione.

Grazie al supporto della casa di produzione, infatti, Shinkai lascia il lavoro alla Falcom per dedicarsi completamente all'animazione. Il primo prodotto nato da questa unione è *Hoshi no koe* (ほしのこえ, *La voce delle stelle*), cortometraggio a colori uscito nelle sale giapponesi nel 2002 che gli assicura numerosi riconoscimenti, tra cui il premio come Best Director agli AMD awards⁴. Segue due anni più tardi il primo vero lungometraggio, *Kumo no mukō, yakusoku no basho* (雲のむこう、約束の場所, *Oltre le nuvole, il luogo promessoci*) e il riconoscimento al Mainichi Film Award for Animation, il quale sancisce definitivamente l'inizio della sua carriera come animatore. Da questo momento in poi Shinkai produrrà altri due corti, numerosi spot televisivi e quattro nuovi film, l'ultimo del 2016, *Kimi no na wa* (君の名は, *Il tuo nome*).

Fin dagli esordi, Shinkai ha mostrato una personalità eclettica, preoccupandosi di seguire personalmente ogni fase di creazione delle sue opere, dalla scenografia alla scelta delle musiche (storica la sua collaborazione con il compositore Tenmon), e all'occasione improvvisandosi anche doppiatore. La minuziosità e l'attenzione che riserva ai suoi lavori, unite al suo inusuale percorso formativo, sono le componenti chiave del successo di questo giovane animatore.

³ Makoto Shinkai interview, NHK world, 27 luglio 2011 <https://www.youtube.com/watch?v=jECqwCrJwEc&t=125s>.

⁴ Association of Media in Digital.

«What shocked me most about Shinkai's work wasn't that it was spectacular, but simply that it moved me [...] I was also convinced that this marked the establishment of personal CG anime as a genuine medium of expression. He showed everyone that it was possible to make a personal CG anime on your own and I feel that he is responsible for giving birth to this new medium»⁵ afferma il produttore della DoGa Yutaka Kamada.

La sua esperienza nel mondo del CGI ha reso infatti possibile la creazione di ambientazioni suggestive e scenari mozzafiato, mentre l'amore per la letteratura e la passione per i libri hanno affinato le sue capacità come scrittore (di suo pugno infatti anche gli adattamenti *light novel*⁶ e i manga ispirati ai suoi film), dando vita ad opere infuse di un tale lirismo da rendere il suo stile unico ed originale, e capace di ottenere i consensi di un pubblico molto vasto anche all'infuori del Giappone.

1.2 Filmografia, sinossi e riconoscimenti

1.2.1 Cortometraggi

| <i>Tooi sekai</i> (遠い世界) | |
|--------------------------|--|
| Traduzione italiana | <i>Mondi lontani</i> |
| Anno | 1997 |
| Durata | 89 secondi |
| Sinossi | Primo esperimento in bianco e nero dell'animatore, racconta sulle note della <i>Gymnopedie N°1</i> di Erik Satie la relazione tra un uomo ed una donna, racchiudendo in poche immagini abbozzate e assenza di dialogo quei temi malinconici che accompagneranno le sue successive opere. |

⁵ Makoto Shinkai interview, ibidem..

⁶ In giapponese ラノベ (*ranobe*), sorta di romanzo illustrato indirizzato ad un pubblico giovane.

| <i>Kanojo to kanojo no neko (彼女と彼女も猫)</i> | |
|---|---|
| Traduzione italiana | <i>Lei e il suo gatto</i> |
| Anno | 1999 |
| Durata | 4'46 minuti |
| Sinossi | Secondo corto dell'autore. L'opera, più matura rispetto alla prima, mostra la storia fra una donna e il suo gatto, narrata dal punto di vista dell'animale. La quotidianità da questa inusuale prospettiva è descritta attraverso immagini monocromatiche e dettagliatissime e accompagnata dalle dolci musiche del compositore Tenmon. |
| Riconoscimenti | - Human Grand Prix nello SKIP Creative Human award (2000); - Primo premio alla dodicesima edizione del DoGa CG animation contest. |

| <i>Hoshi no koe (ほしのこえ)</i> | |
|-----------------------------|--|
| Traduzione italiana | <i>La voce delle stelle</i> |
| Anno | 2002 |
| Durata | 24'22 minuti |
| Sinossi | Una guerra intergalattica fra umani e alieni minaccia la storia d'amore fra Noboru Tera e Mikako Nagamine quando |

| | |
|-----------------------|--|
| | <p>questa si arruola nell'esercito per difendere le colonie terrestri su Marte. L'unico mezzo di comunicazione, a distanza di anni luce, è un cellulare; tuttavia il tempo necessario per la comunicazione Terra-Spazio aumenta con l'aumentare della distanza – fisica, ma anche mentale – dei due protagonisti, fino ad arrivare ad otto anni di differenza tra i due.</p> |
| <p>Riconoscimenti</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Digital Contents Grand Prix - Award for image (2000); - Highest Award al Tokyo International Animation Fair 21 (2002); - Award for packaging all'Animation Kobe (2002); - Digital Arts Special Prize all'Agency for Cultural Affairs Media Arts Festival (2002); - Gunbuster Award ai Japan Otaku Award (2002); - Premio come migliore regista al AMD Award (2002); - Premio come miglior media dell'anno agli Seiun Award (2002). |

| <i>Minna no uta "Egao" (みんなのうた「笑顔」)</i> | |
|---|---|
| Traduzione italiana | <i>"Sorriso" ne La canzone di tutti</i> |
| Anno | 2003 |
| Durata | 2'21 minuti |
| Sinossi | Video musicale realizzato per <i>Minna no uta</i> ⁷ della NHK ⁸ e sulle note della canzone di Iwasaki Hiromi. Un semplice corto basato sui ricordi, un amore passato e come superare il dolore da esso derivato, con protagonisti una donna e il suo piccolo criceto. |

| <i>Neko no shūkai (猫の集会)</i> | |
|------------------------------|---|
| Traduzione italiana | <i>Il raduno dei gatti</i> |
| Anno | 2007 |
| Durata | 30 secondi |
| Sinossi | Chobi, gatto frustrato dalla sua vita domestica, si riunisce ogni notte con i felini del quartiere per premeditare una vendetta nei confronti degli esseri umani, che puntualmente finisce per venire rimandata al giorno successivo. |

⁷ *Minna no uta* (みんなのうた, *la canzone di tutti*), programma radiotelevisivo andato in onda per la prima volta nel 1961. Della durata di cinque minuti, viene trasmesso più volte al giorno come intermezzo al normale palinsesto, offrendo cortometraggi d'autore o nuovi singoli musicali.

⁸ *Nippon Hōsō Kyōkai*, servizio pubblico radio visivo giapponese.

| <i>Dareka no manazashi (だれかのまなざし)</i> | |
|---------------------------------------|--|
| Traduzione italiana | <i>Lo sguardo di qualcuno</i> |
| Anno | 2013 |
| Durata | 7'45 minuti |
| Sinossi | Realizzata con la collaborazione di The Answer Studio Co., Ltd ⁹ , è una storia basata sulla ricerca dell'indipendenza di una giovane donna e la relazione con il padre. Il corto si snoda tra eventi presenti e passati ed è accompagnato da una voce fuori campo che offre un'ulteriore prospettiva ai fatti narrati. |

1.2.2 Film

| <i>Kumo no mukō, yakusoku no basho (雲のむこう、約束の場所)</i> | |
|--|--|
| Traduzione italiana | <i>Oltre le nuvole, il luogo promessoci</i> |
| Anno | 2004 |
| Durata | 90 minuti |
| Sinossi | In un universo post-bellico alternativo, il Giappone si ritrova diviso fra due superpotenze militari: l'Unione Sovietica a nord, mentre gli Stati Uniti al Sud. È proprio qui che viene costruita una misteriosa torre, arma in grado di distorcere lo spazio-tempo e dar vita ad un nuovo mondo. Due giovani liceali decidono di raggiungere la torre con un velivolo da loro stessi costruito, e promettono di portare con sé Sayuri Sawatari, compagna di scuola e amore comune. Ma al momento della partenza, la ragazza cade in un coma profondo, che |

⁹ Shinkai Makoto ha collaborato con questo studio anche per la creazione di *Kotonoha no niwa* e *Cross road*.

| | |
|----------------|---|
| | sembra essere legato alla strana natura della torre di Ezo. |
| Riconoscimenti | <ul style="list-style-type: none"> - Premio speciale nella categoria Feature Film al Seoul Comics and Animation Festival (2005); - Secondo posto nella categoria Best Animated (scelta del pubblico) al Canada Fantasia Film Festival; - Award for Art in Seiun Award alla 44esima Japanese SF Convention; - Best Animated Film al Mainichi Film Awards (2004); - Award for Expression Technique alla Tokyo International Anime Fair (2003). |

| | |
|---|---|
| <i>Byōsoku go senchimētoru (秒速5センチメートル)</i> | |
| Traduzione italiana | <i>Cinque centimetri al secondo</i> |
| Anno | 2007 |
| Durata | 63 minuti |
| Sinossi | Il film è diviso in tre segmenti, ciascuno dei quali racconta l'evolversi della relazione tra i due protagonisti in un amore ostacolato dalla lontananza, ma così forte da sopravvivere come malinconico ricordo nel loro cuore a distanza di anni. |
| Riconoscimenti | <ul style="list-style-type: none"> - Lancia Platinum Grand Prize al Future Film Festival di Bologna (2007); - Award for Best Animated Feature Film al Asia Pacific Screen Awards (2007). |

| <i>Hoshi o ou kodomo</i> (星を追う子ども) | |
|------------------------------------|--|
| Traduzione italiana | <i>Viaggio verso Agartha</i> |
| Anno | 2011 |
| Durata | 116 minuti |
| Sinossi | Asuna, ragazzina indipendente che passa i suoi pomeriggi ad ascoltare la radio donatale dal defunto padre, si ritrova a dover affrontare un viaggio tra la vita e la morte nella lontana terra di Agartha dopo essere stata salvata da un ragazzo misterioso di nome Shun. |
| Riconoscimenti | - Platinum Grand Prize al Future Film Festival di Bologna (2012). |

| <i>Kotonoha no niwa</i> (言の葉の庭) | |
|---------------------------------|---|
| Traduzione italiana | <i>Il giardino delle parole</i> |
| Anno | 2013 |
| Durata | 46 minuti |
| Sinossi | Circondate dal verde di un parco di Tōkyō, nei giorni di pioggia le vite di Takao Akizuki e Yukari Yukino si incrociano. È proprio la pioggia, vera protagonista di questo mediometraggio, a scandire i loro incontri e ad accompagnarli nella scoperta dell'altro, ma anche di se stessi, attraverso un amore fragile e difficile. |
| Riconoscimenti | - Satoshi Kon Award for Achievement in Animation al Fantasia International Film Festival per miglior film d'animazione (2013); |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Kobe Theatrical Film Award (2013); - AniMovie award per feature film allo Stuttgart Festival of Animated Film (2014). |
|--|--|

| <i>Kimi no na ha</i> (君の名は) | |
|-----------------------------|--|
| Traduzione italiana | <i>Il tuo nome</i> |
| Anno | 2016 |
| Durata | 107 minuti |
| Sinossi | <p>Taki e Mitsuha sono due liceali che a intermittenza scambiano le loro identità. Così diverse e lontane, le loro esistenze si intrecciano attraverso mondo onirico e mondo reale, dramma e umorismo, forse mai destinate ad incontrarsi realmente, se non all'imbrunire del giorno.</p> |
| Riconoscimenti | <ul style="list-style-type: none"> - Premio al Los Angeles Film Critics Association Awards per la migliore animazione (2016); - Premio allo Sitges - Catalanian International Film Festival per best animated feature film (2016); - Premio al Tokyo Anime Award per best director (2016); - Premio al Women Film Critics Circle Awards per best animated female (2016); - Premio agli Awards of the Japanese Academy per most popular film (2017). |

1.2.3 Spot pubblicitari

| <i>Shinano mainichi shinbun commercial</i> (信濃毎日新聞コマーシャル) | |
|---|--|
| Traduzione italiana | Pubblicità per il quotidiano <i>Shinano</i> |
| Anno | 209 |
| Durata | 15 secondi |
| Sinossi | Quindici secondi, un messaggio d'impatto che solo l'estetica di Shinkai poteva trasmettere. Sulle note di <i>Tooi hi</i> (遠い日, <i>giorni lontani</i>) di Takako Tate, una ragazza insegue il treno su cui il padre è salito. Un messaggio urlato fra le lacrime, per ricordare che le cose importanti vanno sempre dette. |

| Spot per la <i>Taisei Kensetsu</i> ¹⁰ : ボスポラス海峡トンネル (<i>Bosuporasu kaikyō tonneru</i>) スリランカ高速道路 (<i>Suriranka kōzokudōro</i>) ベトナム・ノイバイ空港 (<i>Betonamu noibai kūkō</i>) | |
|---|--|
| Titoli in italiano | <i>Tunnel Bosphorous</i> <i>Autostrade dello Sri Lanka</i> <i>Aeroporto Noi Bai, Vietnam</i> |
| Anno | 2011/2013/2014 |
| Durata | 30 secondi ognuno |
| Sinossi | La forza d'animo, l'intraprendenza, le esperienze di vita di ognuno, sono tutti requisiti per un domani migliore. Tre spot che abbracciano appieno la missione |

¹⁰ 大成建設, compagnia edile giapponese fondata nel 1873.

| | |
|--|--|
| | della compagnia, per la quale un lavoro non è solamente un semplice compito, ma una filosofia di vita. |
|--|--|

| <i>Z-Kai</i> ¹¹ “Kurosurōdo” (Z 会 「クロスロード」) | |
|---|---|
| Traduzione italiana | <i>Bivio</i> |
| Anno | 2014 |
| Durata | 1'46 minuti |
| Sinossi | Miho è una liceale che vive in una piccola città portuale del Giappone senza <i>juku</i> ¹² , Shouta un ragazzo di Tōkyō diviso fra scuola e lavoro part-time. Entrambi sognano di entrare all'università, e per questo decidono di seguire un corso preparatorio via corrispondenza della Z-Kai, avvicinandosi inconsapevolmente l'uno all'altra. |

¹¹ Compagnia giapponese che offre servizi di tutorato via corrispondenza

¹² 塾, doposcuola privato dove gli studenti approfondiscono gli argomenti trattati a scuola.

CAPITOLO SECONDO - L'arte di Shinkai Makoto

2.1 Tematiche

Assieme all'estetica ricercata e all'originalità espressiva, le animazioni di Shinkai si riconoscono anche per alcuni temi ricorrenti e complessi, visioni personali di vita e riflessioni profonde che le allontanano dalle categorie più *mainstream* di intrattenimento e le avvicinano al cinema d'autore.

2.1.1 *Saudade*, solitudine ed incomunicabilità: l'amore secondo Shinkai

L'amore è il protagonista indiscusso di ogni arte. È quel sentimento che unisce le persone e che spesso rappresenta l'anello mancante nella ricerca di se stessi, del completamento dell'individuo, la metà della mela mancante del *Simposio* platonico. Rappresenta quella forza «che move il sole e l'altre stelle»¹³ e giustifica l'esistenza e lo scopo del singolo nel mondo. Spesso rappresentato nel cinema da passioni travolgenti e da drammi travagliati, è capace di smuovere anche il più duro dei cuori, di prevaricare ogni ostacolo, sfondare ogni barriera se si tenta di arginarlo.

Tuttavia questa visione prettamente occidentale del sentimento, rappresentata nella cultura giapponese dalla parola *ai* (愛), poco si attiene a quella di Shinkai, che preferisce racchiudere il senso dell'amore nel significato di *koi* (恋). *Koi* è un amore romantico ma allo stesso tempo pervaso da malinconia e avvolto da un velo di tristezza inscindibile e perpetua, quasi traducibile in un desiderio di rapporto con gli altri. Altre volte ancora è un sentimento non ancora sbocciato, letteralmente "un presagio d'amore", *koi no yokan* (恋の予感).

Shinkai perciò scava a fondo nell'animo dei suoi personaggi ed estrapola dai ricordi, con delicatezza ed eleganza, quel senso di solitudine che almeno una volta nella vita ognuno di noi ha provato, e quell'incapacità di comunicare il disagio da essa derivato:

¹³ Alighieri Dante, *Paradiso*, (XXXIII ,145) in *La Divina Commedia*, 1321 d.C.

«When I was growing up, I didn't have tons and tons of friends. When I was growing up and until I got married, I had some times when I felt a bit lonely and a little bit isolated—even after I got married. Even though I have people I love right beside me, I sometimes feel lonely, and that is part of the reason why this loneliness plays a big part in my life»¹⁴.

Sono proprio la solitudine e l'incomunicabilità a fare da sfondo alle malinconiche opere dell'autore. I suoi film presentano protagonisti – spesso adolescenti alle porte dell'età adulta – legati ad un amore passato, lontano o irraggiungibile, e per questo con lo sguardo rivolto a ciò che è stato di quell'amore e della felicità che ne derivava: una sorta di *saudade* portoghese, «un legame con il passato o un recupero della memoria [...] che si proietta nel presente e nel futuro»¹⁵.

Il potere della memoria, in particolare, rappresenta per i protagonisti una ricerca, e per questo rincorrono un luogo, una situazione, un futuro stato dell'essere che li riporti a sentirsi come un tempo. Noboru e Mikako in *Hoshi no koe* cercano disperatamente di aggrapparsi ai ricordi di un passato ormai lontano per sopperire al senso di isolamento schiacciante dato dalla distanza spazio-temporale. O ancora, in *Byōsoku go senchimōtoru* Takaki e Akari osservano lo scorrere dei ricordi attraverso il finestrino di un treno con lo sguardo rivolto verso un orizzonte indefinito.

Ma il concetto di memoria ritorna anche in funzione di sogno, come accade ai personaggi di *Kimi no na ha*. Mitsuha e Taki sognano appunto un'altra vita, un altro luogo, dove sono convinti possa trovarsi la loro felicità. Scambiandosi d'identità nel sonno intrecciano le proprie vite e i propri mondi, trovando nell'altro – distante e apparentemente irraggiungibile - ciò che avevano sempre cercato.

Quelle proposte da Shinkai raramente sono storie a lieto fine. I personaggi inciampano continuamente nelle loro reminescenze non riuscendo a volgere lo sguardo al tempo

¹⁴ Alverson Brigid, *Makoto Shinkai: making anime for one person at a time*, Mtv news, 31 ottobre 2011.
<http://www.mtv.com/news/2623403/makoto-shinkai-making-anime-for-one-person-at-a-time/>

¹⁵ De Oliveira Vera Lúcia, *SAUDADE sentimento arcano e poetico*, in *Fili d'aquilone*, numero 21, gennaio-febbraio 2011.
<http://www.filidaquilone.it/num021deoliveira.html>

presente e andare avanti. Ciò tuttavia non si traduce necessariamente in una condanna dell'amore di per sé, ma più ad un processo necessario per la scoperta di se stessi e degli altri; «Love is not doomed»¹⁶ sostiene lo stesso regista, ma allo stesso tempo non vince su ogni cosa; il ricordo e la memoria - frammentaria, incostante, soggettiva - hanno la funzione di collegare il passato ad un futuro migliore passando per il presente, non di condannarlo:

«In real life love doesn't always work out [...] I think I'm just really reflecting on what life is like [...] Even if you don't end up with the person you like you can still enjoy life, you can still enjoy the beautiful things in life and I think that's the message I was trying to portray».¹⁷

2.1.2 Una lontananza che avvicina: spazialità, distanza e “tipologie di mondo”

Ai temi dell'incomunicabilità e della solitudine citati nel paragrafo precedente vanno qui collegati quello di spazialità e distanza.

Secondo Kuge Shu¹⁸ è necessario partire dal presupposto che ogni persona occupa uno spazio fisico nella realtà, e che questo spazio personale si intersechi con quello di altri; nel momento in cui due persone interagiscono fra loro, una riconosce lo spazio occupato dall'altra e viceversa. In altri termini, una relazione è data dalla percezione e consapevolezza dell'altro nel mondo.

Allo stesso tempo, è impossibile per due individui condividere lo stesso spazio simultaneamente, e per questo vi sarà sempre una distanza che impedisce una totale unione. Questa mancanza, nelle opere di Shinkai, si traduce in personaggi incapaci di interagire fra loro non solo in dimensioni diverse, mondi fantastici e galassie sconfinite, ma anche nella realtà comune.

¹⁶ Makoto Shinkai at NYCC 2011, 24 ottobre 2011, YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QmxanwbSrkw>

¹⁷ Makoto Shinkai at NYCC 2011, ibidem

¹⁸ Nell'articolo: *In the World that is infinitely inclusive: four theses on Voices of a distant start and The Wings of Honneamise* in *Networks of Desire*, Mechademia, vol 2 anno 2007, pp. 251-256.

I protagonisti di *Kotonoha no niwa*, per esempio, vivono entrambi a Tōkyō e frequentano la stessa scuola, ma è solo grazie ad una giornata piovosa che l'uno prende consapevolezza dell'altro. Agli occhi del giovane Takao, Yukino rappresenta «il mistero stesso del mondo»¹⁹, qualcosa di irraggiungibile e affascinante. Per la giovane insegnante, invece, Takao è allo stesso tempo la personificazione dell'entusiasmo giovanile e la curiosità verso quel mondo – inteso come dimensione inclusiva entro la quale essi vivono – che oramai lei considera spento e vuoto.

La differenza d'età e di status sociale però li separa, e fa sì che le dimensioni dei due giovani si respingano come poli identici di un magnete, limitandosi ad orbitare l'uno intorno all'altra.

La distanza che allontana i protagonisti delle sue storie, tuttavia, è la stessa che li unisce; essa rappresenta a sua volta uno spazio vastissimo che li collega l'uno all'altra, che li accomuna: «A spatial distance can connect people by separating them; they share the distance that separates».²⁰ E riconoscendo tale distacco, raggiungono la consapevolezza che il loro mondo non era altro che una piccola parte di uno più grande, condiviso da entrambi. Non a caso gli adolescenti dei film di Shinkai hanno spesso lo sguardo rivolto al cielo: forse a mo' di preghiera, forse per connettersi ed avvicinarsi in qualche modo all'oggetto del loro desiderio, come accade alla piccola Asuna in *Hoshi o ou kodomo*.

Questo concetto di lontananza rimanda in parte al genere denominato *sekaikei* (セカイ系, letteralmente “tipi di mondo”), una subcultura del mondo manga, anime e *light novel* che tratta di amori adolescenziali alle porte dell'apocalisse e nata agli inizi degli anni duemila come conseguenza di una profonda crisi della società giapponese.

In seguito al terremoto di Kobe e all'attentato con gas nervino tipo Sarin nella metropolitana di Tōkyō nel 1995 in particolare, è andata inclinandosi la certezza di una società solida e controllata in termini di comunità. Inoltre lo scoppio della bolla economica all'interno della quale il Giappone aveva vissuto fino a quel momento si è tradotta in un

¹⁹ Maru de sekai no himitsu sono mono mitai ni kanojo ha mieru まるで、世界の秘密そのものみたいに彼女は見える。

²⁰ Kuge Shu, *ibidem*.

aumento della disoccupazione, dei *Freeters* (coloro che lavorano perennemente part-time), degli *Hikikomori* (coloro che si ritirano dalla vita sociale rinchiudendosi in casa e rifiutando contatti con l'esterno), e dei *Neet* (*Not in education, employment or training*, che non studiano né lavorano) minando ulteriormente la già precaria situazione generale.

È facile capire quindi perché i giovani protagonisti di queste storie non vivono in un contesto sociale definito; il ruolo della società è puramente simbolico e decontestualizzato, e rimane immobile e impassibile di fronte alla loro sofferenza. Il conflitto inoltre li ha cambiati, li ha spogliati di quelle poche certezze che il mondo in cui vivevano offriva loro – l'idea tradizionale di famiglia e i valori legati ad essa erano andati disgregandosi sempre di più in seguito all'aumento dei divorzi - , compromettendo la loro stabilità.

Alla crisi sociale si unisce quindi quella personale: questi sono ragazzi costretti a crescere da soli senza punti di riferimento, e alle porte della battaglia si ritrovano a dover fare i conti anche con una nuova realtà personale. Non a caso il termine *sekai* è scritto utilizzando l'alfabeto *katakana* e non gli ideogrammi (世界, *sekai*), quasi per spogliarlo del significato comune e racchiudere al suo interno un concetto di mondo esteso anche alla sfera personale, al mondo dell'io, dove i rapporti umani diventano più difficili, più faticosi, più lontani.

A causa di questa situazione si crea perciò una dualità fra i protagonisti di queste storie, una divisione fra la sfera emotiva dei ragazzi e guerra intergalattica, che però, a lungo andare, riprendendo il concetto già citato di Kuge, si assottiglia sempre di più diventando indefinita. In *Hoshi no koe*, per esempio, il sentimento dei personaggi supera gli orrori della guerra e arriva ben oltre il concetto di "mondo", travalica i confini storici e sociali attraverso la dimensione spaziale della solitudine che essi condividono.

Shinkai è sempre rimasto affascinato dalle relazioni sociali e la loro complessità, e grazie ai suoi film è riuscito a trasformare tale curiosità in una sorta di ricerca personale: «When I was young as a teenager, that was the biggest mystery in the world to me: why don't

people connect? [...] It's a kind of mystery, and I'm trying to search for an answer»²¹. Nonostante faccia intendere che la distanza sopracitata non verrà mai annullata, attraverso la fitta rete di simbolismi²² presenti all'interno delle sue opere egli cerca di dimostrare che è proprio il dolore derivato dalla questa lontananza che divide tutti noi ad unirli in qualche modo.

2.2 Affinità stilistiche e influenze

Come accennato in precedenza, il percorso formativo di Shinkai Makoto ha influito fortemente sullo stile dei suoi film, grazie ai quali è conosciuto anche in occidente, dove prevale la passione per un'animazione più tradizionale e di stampo Miyazakiano. In questo capitolo verranno analizzate perciò quelle fonti da cui Shinkai trae ispirazione per i suoi lavori e quelle affinità stilistiche che lo accomunano a particolari autori o movimenti artistici per meglio comprenderne lo stile prima di affrontare il capitolo centrale di questa tesi.

2.2.1 La ricerca di sé attraverso l'introspezione: *I-Novel* e Murakami Haruki

Lo *Shishōsetsu* (私小説, romanzo dell'io) è un genere letterario sviluppatosi nel periodo Taishō (1912-1926) che unisce il concetto di autobiografia a quello di romanzo: le opere appartenenti a questo genere presentano almeno in parte fatti legati alla vita dello scrittore inseriti in uno sfondo di fantasia; sono quindi testi allusivi, privi di dettagli riguardanti il passato o favorevoli alla comprensione, che spingono il lettore a trarre da sé le proprie conclusioni. Lo scopo dello *shishōsetsu* è quindi di esplorare i pensieri, i sentimenti e le esperienze dell'animo umano.

In questa categoria rientrano i romanzi di Murakami Haruki (Kyōto, 12 gennaio 1949), apprezzati anche all'estero grazie allo stile più fresco e occidentale rispetto ai canoni giapponesi. Shinkai ha spesso sostenuto di essersi lasciato influenzare dallo scrittore, e ciò traspare nei suoi film, i quali presentano caratteristiche comuni alla sua estetica.

²¹ Rich Motoko, *The anime master of missed connections makes strong contact in Japan*, The New York Times, 4 dicembre 2016. https://www.nytimes.com/2016/12/04/movies/the-anime-master-of-missed-connections-makes-strong-contact-in-japan.html?_r=0

²² Tali simbolismi verranno analizzati nello specifico nel capitolo Tre di questo elaborato.

La narrazione introspettiva del protagonista e il focus sul senso di incompletezza di quest'ultimo sono elementi ricorrenti nei lavori di entrambi gli autori, anche se Shinkai sfrutta al massimo la malleabilità dell'animazione per raccontare la storia da molteplici punti di vista. In *Dareka no manazashi* e *Kanojo to kanojo no neko*, per esempio, le dinamiche dei fatti sono narrate attraverso la prospettiva del gatto di famiglia; altro punto in comune fra i due artisti, quindi, è l'elemento fantastico come allegoria: i gatti senzienti di Shinkai ricordano quello parlante nato dalla penna di Murakami e personaggio del romanzo pubblicato nel 2002, *Umibe no Kafuka* (海辺のカフカ, *Kafka sulla spiaggia*). Inoltre, entrambi gli autori danno vita a mondi irreali e distanti dove i protagonisti affrontano quel malessere e senso di vuoto che accompagna le loro vite. In *Kimi no na ha* questo processo è piuttosto evidente: la dimensione reale si fonde con il sogno, mentre il passato si intreccia al presente lasciando lo spettatore smarrito e confuso, e molto spesso di fronte ad un finale aperto; sia Murakami che Shinka lasciano che sia lo spettatore a decidere del destino dei protagonisti: «that's because I wanted to have the audience think about the ending themselves. In Japan that isn't the major style of how films end, and for my films I wanted to make something unique»²³ afferma il regista.

In questo film inoltre sono presenti numerose scene comiche, inusuali nelle opere generalmente malinconiche dell'animatore, ma non rare in quelle di Murakami. A causa della sua prosa occidentalizzante (l'autore stesso ha dichiarato di abbozzare i capitoli dei suoi romanzi prima in inglese, per poi di tradurli in giapponese) e per il carattere rilassato delle sue opere con personaggi inseriti in situazioni paradossali, infatti, il suo stile è spesso stato definito "non giapponese".

La musica è un altro punto in comune e gioca un ruolo fondamentale all'interno dei loro lavori. Se per Murakami è un arricchimento estetico dettato dalla passione personale (soprattutto per il Jazz), per Shinkai è un elemento a sé stante che rafforza il messaggio che vuole veicolare con le sue animazioni: tutte le colonne sonore nei suoi lavori sono state

²³ Deibler Emily, Hatch Aaron, Leiter Jonathan, Jankowski J.D, Jordan, *Influence of the I-Novel (私小説) on Makoto Shinkai's film*, the Artifice, 11 gennaio 2016. <https://the-artifice.com/influence-i-novel-makoto-shinkais-films/>

scelte accuratamente sia in termini di testo che melodia, quest'ultima il più delle volte composta appositamente per adeguarsi alla trama.

Ciò che davvero accomuna i lavori dei due autori, però, è il continuo cammino alla ricerca di sé che affrontano i personaggi delle sue opere: «[My films] were about the characters searching for who they are inside, for their self-identity. I had wanted to write stories that explore the kind of inner emotions a character might have.»²⁴

Le situazioni strampalate nate dalla penna dello scrittore danno vita a continue domande esistenziali sul significato della presenza di ognuno di noi in un mondo così assurdo. Domande alle quali forse non è possibile trovare risposta, se non dentro noi stessi. Shinkai abbraccia questo messaggio e attraverso scenari meravigliosi mostra ciò che di bello vi è ancora al mondo, che per quanto strano, accomuna e avvicina tutti noi, quasi colmando quella distanza lasciata dalla domanda: «Dove sei ora?» al termine di *Noruei no mori* (ノルウェイの森, lett. *La foresta norvegese*, traduzione italiana: *Tokyo blues – Norwegian wood*) a cui egli risponde: «Sono qui»²⁵.

2.2.2 L'estetica di Iwai Shunji

Iwai Shunji è uno dei registi più rappresentativi del movimento della New Wave giapponese degli anni novanta. Il nome richiama quello di *Nouvelle Vague*, corrente cinematografica nata a cavallo degli anni '50 e '60 i cui protagonisti erano giovani in fuga dai grandi ideali e dai principi che avevano accomunato le generazioni dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale: l'autorità, la famiglia, lo spirito di sacrificio. Questo desiderio di rottura con il passato si esprimeva quindi attraverso un cinema soggettivo e originale caratterizzato da tecniche innovative e avanguardistiche.

Allo stesso modo, i registi della New Wave giapponese ricorrevano a sceneggiature originali e nuovi metodi di regia per esprimere quel senso di scontento generale che la crisi economica e sociale giapponese aveva portato con sé in seguito allo scoppio della bolla

²⁴ Deibler Emily, Hatch Aaron, Leiter Jonathan, Jankowski J.D, Jordan, *Influence of the I-Novel (私小説) on Makoto Shinkai's film*, the Artifice, 11 gennaio 2016. <https://the-artifice.com/influence-i-novel-makoto-shinkais-films/>

²⁵ Koko ni iru, ここにいる. Da *La voce delle stelle* (ほしのこえ, *Hoshi no koe*), Comix Wave Inc, 2002, distribuito in Italia da D/Visual.

economica. Tra questi, Iwai spicca per il suo approccio personale al cinema che ha affascinato anche lo stesso Shinkai, che ha ammesso di trarne ispirazione.

Lo stile particolare di Iwai è frutto anche delle numerose sperimentazioni in campo artistico: ha iniziato la sua carriera come direttore di spot televisivi, per poi cimentarsi nella regia di serie TV ed infine passare al cinema. Di recente ha anche dato prova di sapersela cavare nel campo nell'animazione, e il prequel del lungometraggio del 2004 intitolato di *Hana to Arisu* (花とアリス, *Hana e Alice*), è uscito nelle sale giapponesi nel 2015. Non mancano inoltre le *light novel* che spesso precedono o accompagnano l'uscita dei suoi film.

La sua poliedricità lo ha portato a giocare continuamente con la tecnologia e tutto ciò che essa può offrire: «I'm intrigued by this digital world — how technology is enabling so many people to become filmmakers while the specifications of the same technology become outdated so fast».²⁶ I suoi film sono facilmente riconoscibili per inquadrature veloci realizzate tramite camera a mano all'interno di un montaggio "secco" e ricco di flashback, la particolare scelta delle luci e delle ombre, e il magistrale uso delle colonne sonore spesso composte ex novo di suo pugno.

Sono aspetti, questi, che ricordano molto Shinkai e il suo processo creativo. In particolare è l'uso che Iwai fa del colore e del chiaroscuro ad ispirare l'animatore nella creazione di background meravigliosi, punto forte dei suoi lavori «[...] His films are not anime, but he shoots beautiful scenery, so I think there is some influence from Iwai-san»²⁷ afferma in un'intervista. Tale influenza è evidente soprattutto in alcune scene di campo medio; l'inizio *Byōsoku go senchimōtoru*, per esempio, richiama il frame di apertura di *Shigatsu monogatari* (四月物語, *Storia d'Aprile*, 1998), in cui una cascata di petali di fiori di ciliegio ricopre delicatamente il paesaggio (Fig. 1 e 2).

²⁶ Shoji Kaori, *The digital age of relationships and filmmaking*, in *Culture*, The Japan Times, 26 ottobre 2016. <http://www.japantimes.co.jp/culture/2016/10/26/films/digital-age-relationships-filmmaking/#.WNKBLWThDIU>

²⁷ Gendomike, *The garden of Thoughts: an interview with Makoto Shinkai*, Anime Diet, 10 luglio 2013. <http://animediet.net/conventions/the-garden-of-thoughts-an-interview-with-makoto-shinkai>

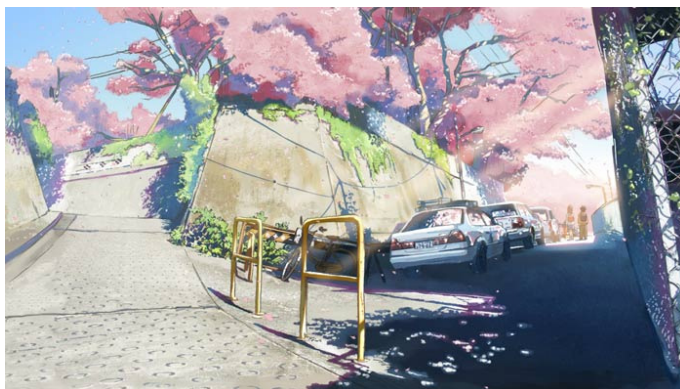


Figura 1 *Byōsoku go senchimētoru*, Shinkai Makoto, 2005



Figura 2 *Shigatsu monogatari*, Iwai Shunji, 1998

«Lighting is very important when it comes to shooting a scene»²⁸ sostiene Iwai in un'intervista. Soffusa in cui i personaggi si immergono, usata in inquadrature volutamente girate in controluce ed esaltata tramite effetti utilizzati ad hoc come il lens flare²⁹, la giusta luce può dar vita a immagini che trascendono il dialogo. Perché tolti gli artifici visivi, alla base dei film del regista vi è sempre il tema dell'emarginazione. Ciò che accomuna i due registi quindi va al di là dell'estetica ricercata: entrambi narrano la solitudine, la difficoltà di comunicazione – è il caso dei protagonisti di *Niji no megami* (虹の女神, *La Dea degli arcobaleni*) del 2006 - , di quegli emarginati che cercano di sopravvivere giorno dopo giorno. Nel suo ultimo lavoro, *Rippu ban Uikkuru no Hanayome* (リップヴァンウィンクルの花嫁, *Una sposa per Rip Van Winkle*) il regista parla del bisogno disperato di rapporti

²⁸ In *The feeling of cinematic beauty Shunji Iwai*, NHK world, YouTube, 24 ottobre 2016.

https://www.youtube.com/watch?v=xNviZzU_omI

²⁹ È il fenomeno per il quale, nelle riprese in controluce, la luce riflette la lente della fotocamera o della camera da presa e crea aloni luminosi che tolgono definizione all'immagine.

umani di una donna appena uscita da un matrimonio fallito, e di come proprio l'amicizia riesca a farle aprire gli occhi sulla realtà che la circonda.

Il cinema d'autore di Iwai, tuttavia, con i suoi simbolismi e messaggi velati, è un mezzo attraverso il quale il regista intende portare l'attenzione sulla società moderna giapponese; le emozioni dei personaggi nati dalla sua fantasia, seppur di grande spessore psicologico, non hanno un ruolo centrale come nelle animazioni di Shinkai, che preferisce tralasciare il contesto storico e sociale e per concentrarsi sull'analisi del singolo e le relazioni interpersonali.

2.2.3 Anno Hideaki e la decostruzione psicologica dei personaggi

Un altro animatore degno di nota è Anno Hideaki (Ube, prefettura di Yamaguchi, 1960), uno dei fondatori del famoso studio di animazione Gainax e conosciuto soprattutto per aver diretto *Fushigi no umi no Nadia* (ふしぎの海のナディア, *Il mistero della pietra azzurra*) e *Shin seiki evangerion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Neon Genesis Evangelion*), considerato uno dei precursori del genere *seikaikei* menzionato in precedenza in questo capitolo e fonte di ispirazione per Makoto Shinkai.

L'anime, uscito nel 1995, si è rivelato un successo internazionale fin dal principio per via della sua particolarità. La trama è incentrata su Ikari Shinji, ragazzino orfano di madre e ignorato dal padre, Gendo. Questi è a capo di un'organizzazione, la *Nerv*, che utilizza degli androidi pilotati da teenagers, e chiamati Unità Eva, per contrastare gli attacchi di misteriosi esseri conosciuti come Angeli. Il vero scopo di questa organizzazione tuttavia è quello di portare a termine il cosiddetto "Progetto di perfezionamento dell'uomo", un'unione forzata di tutti gli umani in un unico essere senziente divino. Shinji si ritroverà a dover pilotare uno di questi Eva e affrontare non solo le paure della guerra, ma anche numerose e forse più aspre battaglie personali.

Ad un primo sguardo l'anime richiama il genere *mecha* che spopola tutt'ora nella terra del sol levante, con i suoi giganteschi robot pilotati da ragazzi appena adolescenti per salvare il

mondo dal nemico. Tuttavia sono proprio alcuni aspetti particolari a rendere unica quest'opera e a aver colpito Shinkai, influenzandone lo stile.

Il character design è uno di questi aspetti. Dai finissimi dettagli presenti nelle varie componenti tecniche delle macchine e degli apparecchi tecnologici, si passa ai tratti tenui e semplici con cui vengono disegnati i personaggi, che creano uno stacco netto rispetto alla complessità delle emozioni che esprimono; ciò ricorda molto le prime opere di Shinkai, in particolar modo *Hoshi no koe* e *Kumo no mukō, yakusoku no basho*.

Altro elemento che affascina Shinkai è la decostruzione psicologica dei personaggi su cui lo show si incentra e che include anche la stessa esperienza personale dell'ideatore. Colpito da profonda depressione, Anno ha riversato infatti tutte le sue ansie e le sue frustrazioni nella creazione dell'anime: «The characters of 'Eva' are all composite personalities based around my own personality»³⁰, afferma l'autore. In *Evangelion* i personaggi sono perciò disfunzionali, a partire dallo stesso protagonista che, nella sua perpetua indecisione e debolezza, rappresenta l'antieroe per eccellenza. Rifiutato dal padre e incapace di relazionarsi con il prossimo si chiude in sé stesso, preferendo inizialmente fuggire dalle situazioni difficili piuttosto che affrontarle. A lui si affiancano poi personalità altrettanto complesse, a tratti schizofreniche, a tratti apatiche.

Si evince anche in questo caso che la trama ruota attorno a i temi dell'abbandono, l'incapacità di relazionarsi con il prossimo, l'imperscrutabilità dell'animo umano, altro fenomeno da cui Shinkai è inesorabilmente attratto. Lo stesso AT-Field che il padre di Ikari vuole abbattere per riuscire nel suo progetto di perfezionamento (abbreviazione di *Absolute Terror Field*, rappresentato nell'anime come uno scudo di energia in grado di respingere l'avversario) altro non è che una triste metafora per le barriere interpersonali che si vengono a creare quando un individuo si estranea dagli altri, perde il senso di sé all'interno di una collettività priva di valori e dominata dalla materialità. Viene qui ripreso quel concetto di spazialità presente nei lavori di Shinkai di cui si è parlato in precedenza, quelle dualità perenne che allontana ma unisce, che rende simili nella diversità.

³⁰ Looping world, *Evangelion: artistic tension and failure*, 27 aprile 2016
<http://loopingworld.com/2013/04/27/evangelion-artistic-tension/>

Gli episodi sono perciò ricchi di lunghi monologhi e scene d'introspezione profonda che spezzano il ritmo dinamico dell'intera serie e che a lungo andare, e in particolar modo verso la fine dell'opera, lasciano da parte lo sfondo apocalittico e la guerra che travolge il mondo. Di particolare rilievo è la scena in cui Shinji riflette sul suo dovere di pilota e il significato della sua esistenza all'interno di un treno – aspetto ricorrente anche nelle opere di Shinkai, in particolare in *Byōsoku go senchimētoru*) - avvolto dalla luce accecante del tramonto (Fig. 3 e 4).



Figura 3 *Byōsoku go senchimētoru*, Shinkai Makoto, 2005



Figura 4 *Shin seiki evangerion*, Anno Hideaki, 1995

Sebbene le opere di Shinkai non siano caratterizzate dalla stessa drammaticità presente all'interno di *Evangelion*, per entrambi gli autori il senso di abbandono provato dai personaggi sfocia in una crisi esistenziale che li costringe ad analizzarsi e a venire a patti con loro stessi e la loro situazione. Anche per Anno, a prescindere dalla crudezza delle battaglie in una trama che sembra lasciare poco spazio alla speranza, vi è sempre una luce in fondo al tunnel. I ragazzi delle storie di entrambi gli animatori non sempre riescono a

relazionarsi con gli altri o a coronare il proprio sogno di felicità, ma con l'esperienza vissuta imparano gli uni dagli altri, e nella crisi trovano il meglio di loro stessi.

Sono riflessioni, queste, che vanno ben oltre lo schermo, e hanno lo scopo di arrivare allo spettatore. È curioso come Shinkai tragga ispirazione da autori che vivono l'arte – letteratura, cinema, animazione- invece che semplicemente crearla: la maggior parte di essi si è cimentata in forme artistiche diverse che hanno reso unico quello stile con cui rappresentano temi a prima vista banali, ma che ha la capacità di rendere coscienti della vastità e della complessità delle emozioni dell'essere umano, e di come queste possano apparire agli occhi di ognuno se poste sotto una luce differente, come le sfaccettature di un prisma sotto i raggi del sole.

2.3 Elementi ricorrenti

Oltre alle tematiche già trattate, vi sono altri elementi che ricorrono nelle opere di Shinkai, relativi allo spazio e al tempo in cui le storie narrate nei suoi lavori si sviluppano, alle tecniche di regia e all'uso di musiche, dialoghi ed elementi provenienti dalla letteratura e dalla poesia classica giapponese. Nell'insieme, essi contribuiscono a rendere unico e facilmente riconoscibile lo stile di questo animatore esordiente.

2.3.1 Visività spaziale

Il concetto di percezione spaziale, affrontato nel capitolo precedente attraverso l'analisi delle teorie dei Kuge Shu, rimanda anche alle sue diverse applicazioni all'interno della cultura giapponese, le quali verranno approfondite parallelamente allo studio dei singoli lavori dell'animatore. Dal punto di vista visivo, nei lavori di Shinkai è tuttavia possibile riconoscere un'alternanza ricorrente tra spazi chiusi e aperti, e tra ambiente naturale e urbanizzato. Sullo schermo, cieli sconfinati si alternano a metropoli affollate in una rappresentazione vivida e realistica di luoghi familiari allo stesso Shinkai e al pubblico giapponese: le location dei suoi film sono spesso ricreate partendo da una serie di foto scattate personalmente dall'autore, il quale ne enfatizza la bellezza intrinseca attraverso l'uso delle luci e dei colori per adattarle alla trama: «I would take photos of the cityscape

and then use that as the foundation to draw something even more beautiful. I wanted to create a beautiful city in my mind but also in reality»³¹ afferma.

Relativa all'utilizzo che Shinkai fa dello spazio, una delle tecniche compositive a cui spesso ricorre è quella del "Sistema dei quadranti", la quale consiste nel dividere idealmente lo schermo in quattro parti (destra, sinistra, superiore ed inferiore) – chiamate per l'appunto quadranti – e comporvi la scena al proprio interno, disponendo scenografia e personaggi in modo tale essi possano raccontare più storie contemporaneamente attraverso un solo frame.

Un altro elemento che caratterizza le opere di Shinkai è sicuramente l'attraversamento ferroviario: binari, stazioni affollate o semi-deserte compaiono praticamente in tutti suoi lavori, e fungono da metafora per una spazialità percepita come duale proprio per la divisione naturale che creano: «I haven't seen a level crossing in London yet but in Japan they are everywhere and I have always liked the idea of this divide between two sides that the crossings create»³² afferma Shinkai in un'intervista. La funzione del treno, di conseguenza, non è quella di semplice mezzo di trasporto, ma si collega all'idea di velocità e di transitorietà, di passaggio e cambiamento personale, come nel caso di *Byōsoku go senchimōtoru* e *Kimi no na ha*. È chiaro quindi come il paesaggio, in tutte le sue rappresentazioni, assuma un ruolo di primaria importanza tanto quanto i personaggi stessi.

La stessa minuziosità con cui Shinkai ritrae gli spazi aperti traspare, infatti, anche nella rappresentazione degli interni, ricchi di dettagli foto-realistici che a volte appaiono più importanti della narrazione stessa. Salvo qualche eccezione, gli ambienti ritratti dall'animatore non sono collocati in un contesto ben preciso, e le informazioni che lo spettatore riceve sulla location provengono appunto dagli oggetti di scena, come un libro abbandonato su una scrivania, una teiera sul fuoco, la televisione accesa. Lo spazio chiuso di Shinkai, perciò, non è fatto per essere compreso ad una prima occhiata, ma in generale è composto da dettagli che variano in base al momento in cui questi vengono colti: vi è un

³¹ Alverson Brigid, *Anime director Makoto Shinkai finds beauty in everyday life*, MTV news, 24 ottobre 2011
<http://www.mtv.com/news/2623333/anime-director-makoto-shinkai-finds-the-beauty-in-everyday-life/>

³² Electric sheep magazine, *Interview with Makoto Shinkai*, 1 giugno 2008,
<http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2008/06/01/interview-with-makoto-shinkai/>

continuo movimento di immagini parziali che se isolate dal contesto in cui vengono mostrate perderebbero ogni significato, ma che invece rafforzano la narrazione se osservate nel loro insieme. Shinkai spazia da un'immagine all'altra con una tecnica di transizione cinematografica che in Giappone prende il nome di *kire* (切れ, "taglio") e che richiama la regia di Ozu Yasujirō (Tōkyō 1903 –1963), considerato il più "giapponese" fra i registi per la sua capacità di esprimere emozioni mostrando «i sentimenti che presentano i volti delle cose, piuttosto che quelli degli attori»³³. Un vaso abbandonato in un angolo di una stanza, un giardino *Zen*, uno specchio: anche Ozu, come Shinkai, estrapola dagli oggetti la storia dei protagonisti, e fornisce allo spettatore informazioni aggiuntive omettendo il dialogo.

Le immagini statiche che Shinkai propone attraverso le sue opere racchiudono al loro interno un concetto che in giapponese prende il nome di *ma* (間), un termine che può essere tradotto con "spazio" o "intervallo", ma che in realtà possiede un significato che varia in base al contesto, e in generale, viene associato ai concetti di spazio e di tempo. Nel linguaggio musicale, per esempio, è l'intervallo che intercorre fra due note, la pausa prima della ripresa, nella pittura ad inchiostro, il *sumi-e* (墨絵), è lo spazio lasciato bianco nella tela, mentre nel teatro *Nō* (能, *abilità*, abbreviazione di *Nōgaku*, 能楽) il *ma* è rappresentato dall'interruzione della musica e la conseguente assenza di movimenti degli attori. È quindi un vuoto carico di significati «che separa e che contemporaneamente unisce per le implicazioni di immagini, gesti, di parole, di suoni che sottintende»³⁴. Lo spazio per i giapponesi, perciò, non è un'entità fisica, ma viene percepito attraverso lo scorrere del tempo, e per questo è anch'esso soggetto ai suoi effetti, al decadimento e all'impermanenza. A questo proposito Shinkai utilizza i vuoti creati attraverso le riprese statiche di luoghi e oggetti per stimolare il ricordo di qualcosa di indefinito e passato, riguardante la vita dei protagonisti, come fossero rumori in sottofondo o una voce proveniente da lontano.

³³ *Cultor College in Cultor web, Estetica giapponese*, <http://www.cultorweb.com/J/FC.html>

³⁴ Raveri Massimo, *Itinerari del sacro. L'esperienza religiosa giapponese*, 2006, 1984, Libreria Editrice Cafoscarina, pg. 32.

2.3.2 Ciclicità temporale

Un altro aspetto legato all'estetica di Shinkai è sicuramente la rappresentazione grafica dello scorrere del tempo: in ogni opera si può riconoscere una temporalità ben definita dal cambio delle stagioni e dai fenomeni naturali che più le rappresentano in Giappone, come ad esempio i fiori di ciliegio per la primavera, o la stagione delle piogge per l'estate, in una progressione ciclica invece che lineare: l'intreccio, infatti, può svilupparsi in un intervallo temporale che comprende pochi mesi o diversi anni, ma generalmente, la scena finale di un film richiama sempre quella d'apertura, come nel caso di *Kanojo to kanojo no neko* e *Kotonoha no niwa*. La perenne consapevolezza dello scorrere del tempo da parte dello spettatore accentua il sapore dolce-amaro che caratterizza il finale di ogni storia: l'avanzare dei giorni, dei mesi, o degli anni si rivela un processo inarrestabile nei confronti delle vicissitudini e dei drammi dei protagonisti, e assume quindi un ruolo attivo all'interno della narrazione come fattore in grado di intercedere nel destino dei personaggi, percezione che viene accentuata anche attraverso l'uso frequente della narrazione retrospettiva e del flashback.

È possibile notare, inoltre, una sorta di ripetitività che riguarda alcune scene o determinati personaggi. In particolare, è curiosa la presenza dei gatti, tutti chiamati Chobi o Mimi: tale attenzione deriva probabilmente dalla passione che lo stesso Shinkai nutre verso questo animale, poiché, salvo qualche eccezione, questi felini compaiono come brevi comparse durante la narrazione e, nonostante non rivestano un ruolo rilevante, vengono inseriti all'interno del cast. I film dell'animatore sono inoltre caratterizzati da una progressione temporale che richiama quella reale. Spesso l'anno di uscita del film, infatti, corrisponde a quello in cui si svolge l'intreccio, e non è raro trovare rimandi ai lavori precedenti nelle opere più recenti. In *Kimi no na wa*, per esempio, vi sono alcuni chiari riferimenti a *Kotonoha no niwa*: Yukino Yukari insegna a Itomori proprio nella classe di Mitsuha, mentre il ristorante di Tōkyō in cui Taki lavora part-time si chiama *Il giardino delle parole*, traduzione italiana dell'omonimo film.

2.3.3 Musica, doppiaggio, poesia

Oltre a porre l'enfasi sulla comunicazione visiva limitando al minimo il dialogo, Shinkai sfrutta anche il simbolismo evocato dalla musica e dalle poesie alle quali si ispira per creare i suoi lavori, in modo da poter esprimere in maniera più efficace i sentimenti dei protagonisti e suscitare di nuovi nello spettatore.

Dal punto di vista musicale, figura chiave è Shirakawa Atsushi, in arte Tenmon. Nato a Tōkyō nel 1971, nel 1999 viene assunto come compositore dalla Nihon Falcom Corporation, dove successivamente incontra Shinkai. La collaborazione fra i due inizia fin da subito: attratto dall'idea di comporre una soundtrack per un lavoro d'animazione, una sfida che si distanziava dai suoi soliti compiti alla Falcom, Tenmon accetta di creare la colonna sonora di *Kanojo to kanojo no neko*. Il corto si rivela un successo, e i due artisti decidono quindi di estendere la loro collaborazione anche a *Hoshi no koe*, *Kumo no mukō*, *yakusoku no basho*, *Byōsoku go senchimētoru* e *Hoshi o ou kodomo*.

Tenmon e i suoi lavori alla Falcom sono sempre stati considerati tecnicamente innovativi: come Shinkai, infatti, anche il compositore è un artista autodidatta, che ingloba nel suo stile influenze di ogni tipo: «I am almost entirely self-taught in music, so I never studied formally. I've always loved video games, and I think game music held a considerable music in my style [...] The technology that most caught my attention was the ability to change timbres smoothly in the middle of a piece without any kind of slowdown whatsoever»³⁵ sostiene in un'intervista; una versatilità, la sua, che gli ha permesso di adattarsi perfettamente allo stile unico e poetico di Shinkai già dagli esordi: per gli accompagnamenti creati ad hoc per l'animatore, infatti, Tenmon ricorre a pezzi raffinati composti con il solo ausilio del piano o, nel caso di *Kumo no mukō*, *yakusoku no basho*, del violino, che vengono poi arrangiati tramite orchestra. La passione di Shinkai per le melodie classiche, tuttavia, risale già all'epoca dei suoi primi lavori, molto tempo prima della collaborazione con Shirakawa: come accompagnamento musicale in *Tooi sekai*, per esempio, l'animatore ha scelto *Gymnopedie n°1* di Erik Satie, un pezzo melodico che viene

³⁵ Contreas Ruben, Greening Chris, Staton Leon, *Atsushi Shirakawa (aka Tenmon) interview: Voices of a distant star*, vgmonline, 22 aprile 2017. <http://www.vgmonline.net/tenmoninterview/>

riconosciuto come un precursore della moderna musica ambient per la sua struttura particolare, la quale pone l'enfasi sull'atmosfera e l'immagine mentale che mira a creare rispetto al ritmo o alle regole musicali.

Alle dolci musiche create dal genio di Tenmon, Shinkai non manca inoltre di aggiungere testi composti appositamente per richiamare la trama delle sue opere: è il caso di *Through the years and far away* (titolo originale ハロー・リトルスター, *Hello, little star*), scritta da K. Juno e cantata da Ai Kawashima, ending theme di *Hoshi no koe*, e *Your voice* scritta dallo stesso Shinkai per *Kumo no mukō, yakusoku no basho*. Un caso a sé è il pezzo finale di *Byōsoku go senchimōtoru, One more time, one more chance*, scritta Masayoshi Yamazaki e successo giapponese degli anni '80. *Kotonoha no niwa* e *Kimi no na ha* sono invece i primi film in cui Tenmon non compare nel cast come compositore: le colonne sonore sono state affidate rispettivamente a Kashiwa Daisuke con la collaborazione di Hata Motohiro, che ha arrangiato in chiave moderna il brano di chiusura, *Rain* (chiaro il riferimento al tema principale del film), e al gruppo RADWIMPS, per il quale l'animatore ha anche diretto il video musicale di *Supākuru* (スパークル, *Sparkle*), canzone che fa parte dell'OST del film, inserendo immagini tratte dal lungometraggio.

Il doppiaggio è un altro aspetto molto importante per Shinkai: per quasi tutti i suoi film, infatti, l'animatore si è personalmente occupato della scelta dei doppiatori, in modo che la loro voce potesse ritrarre alla perfezione l'immagine mentale che egli aveva dei personaggi, e che questi non risultassero troppo stereotipati in relazione a sesso ed età: Mizuhashi Kenji, per esempio, è stato scelto per interpretare Takaki in *Byōsoku go senchimōtoru* grazie alla musicalità della sua voce: «When the time for me came for me to pick a voice for Takaki, Mr. Mizuhashi's that I heard [...] naturally came to my mind [...]. I felt that he had a very unique voice with low and high tones [...] He performed both an elementary school kid's voice and an adult's voice just fine»³⁶. Lo stesso vale per la protagonista femminile, interpretata da Hanamura Satomi: «It was almost like her voice tremule slightly at the end of the sentence [...] and I thought it'd work perfectly» sostiene nella stessa intervista.

³⁶ Makoto Shinkai interview, 19 ottobre 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=1bFligeZTc&t=1203s>

Molto spesso però, è l'uso che Shinkai fa della poesia e della letteratura a parlare più di qualsiasi dialogo. Racchiuso in pochi versi sussurrati in assenza di musica, o accompagnato dai rumori della natura, il componimento poetico è fondamentale in ogni opera dell'animatore. La scelta di utilizzare l'elemento letterario è da ricercarsi sicuramente nel suo passato accademico: la sua passione, infatti, lo porta a spaziare dai grandi classici giapponesi, come *Haru to Shura* (春と修羅, *Primavera e caos*, di cui verrà proposto un estratto) di Miyazawa Kenji (1896 -1933), scelto per la visività che le sue strofe evocano: «"Haru to Asura" is a poem that was in a textbook from my own schooldays. The language is beautiful and its subject is reminiscent of many of the images in "Place Promised", so I had the heroine read it in the beginning of the story»³⁷, afferma in un'intervista.

| | | |
|---|---|--|
| はげしいはげしい熱やあえ ぎのあひだから | Hageshii hageshii netsu ya aegi no ahidakara | Nel mentre, di violente febbri e ansiti, |
| おまへはわたくしにたのん だのだ | Omahe ha watakushi ni tanondanoda | mi chiedesti di prendere l'ultima tazza ricolma di neve, |
| 銀河や太陽、気圏などとよ ばれたせかいの | Ginga ya taiyō, kiken nado to yobareta sekai no | cadente dai cieli... |
| そらからおちた雪のさいご のひとわんを... | Sora kara ochita yuki no saigo no hitowan wo... | Il regno di galassie, soli e atmosfera... |
| ...ふたきれのみかげせきざ いに | ...futakire no mikagesekizai ni Mizore ha bishikitamatte aru | ...Su due blocchi di una cava di granito, |
| みぞれはびしくたまってあ る | Watakushi ha sono uheni abunakutachi | dove il nevischio si è consolidato, |
| わたくしはそのうへにあぶ なくたち | Yuki to mizu to no masshiro nisaukei ni sa u kei o tamochi | sono appollaiato precariamente. |
| 雪と水とのまっしろ二相系 にさうけいをたもちすきと はるつめたい雫にみちた | suki to horu tsumetai shizuku ni michita | Luccicanti rami di pino, ripieni di fredde gocce di rugiada |
| このつややかな松の枝から | Kono tsuyaya kana matsu no eda kara... | Mantengono un bianco antico, l'equilibrio tra neve e acqua... |

³⁷ Anime Active, *Makoto Shinkai – The place promised in our early days*, active anime, 27 settembre 2005

È la forma poetica del *tanka*³⁸, invece, ad aprire e chiudere *Kotonoha no niwa*: i versi del *Man'yōshū* (万葉集, *Raccolta delle diecimila foglie*)³⁹ che Yukino cita all'inizio della pellicola, e ai quali poi Takao risponde nella parte finale, racchiudono, nella loro suggestività, il motivo portante dell'intero film:

| | | |
|----------|------------------------------|-----------------------------------|
| 鳴神の少し響みて | Narukami no sukoshi toyomite | Il rombo del tuono |
| さし曇り | Sashi kumori | Nel cielo nuvoloso |
| 雨も降らぬか | Ame mo furanuka | Forse pioverà? |
| 君を留めむ | Kimi wo todomemu | E quando accadrà resterai con me? |
| 鳴神の少し響みて | Narukami no sukoshi toyomite | Il rombo del tuono |
| 降らずとも | Furazu to mo | Nel cielo nuvoloso |
| 私は留まらむ | Ware ha todomaramu | E anche se non piovesse |
| 妹し留めば | Imoshi todomeba | Resterò con te |

In *Kimi no na ha*, invece, sono numerose le opere letterarie da cui Shinkai trae ispirazione. Il *Torikaebaya monogatari* (とりかえばや物語, *la storia di Torikaebaya*), scritto nel periodo Heian (794 -1852) e composto da quattro volumi, pone le basi per una prima analisi sull'identità sessuale all'epoca della corte imperiale, poiché i protagonisti dell'opera sono due fratelli conosciuti per avere atteggiamenti tipici del sesso opposto, mentre il più recente *Ranma ½* (らんま½), manga di Takahashi Rumiko, parla di un ragazzo in grado di cambiare sesso nel momento in cui viene a contatto con l'acqua fredda: è chiaro perciò il riferimento al cambio d'identità che Mitsuha e Taki subiscono durante l'arco della narrazione.

³⁸ *Tanka* (短歌, "poesia breve"), è un componimento poetico giapponese nato nel V sec. d.C. formato da 5 versi divisi in 5 e 7 morae secondo lo schema 5,7,5 / 7, 7

³⁹ La più antica raccolta di poemi giapponesi compilata nel periodo Nara (710-784 d.C.). Comprende poesie di oltre cinquecento autori, tra cui settanta donne, appartenenti a tutte le classi sociali.

La componente onirica che nel film permette loro di scambiarsi il corpo, invece, è ispirata ad una rivisitazione in chiave moderna di uno poemini inseriti all'interno del *Kokinwakashū* (古今和歌集, *Raccolta di poesie giapponesi antiche e moderne*) e scritto da Ono no Komachi (825-900), una delle poetesse più famose del periodo Heian: nei suoi versi, brevi e carichi di malinconia, l'autrice incontra in sogno l'amore della sua vita, per poi svegliarsi all'improvviso:

| | | |
|--|--|---|
| 思ひつつ寝ればや人の 見えつらむ 夢と知りせば 覚めざらましを | Omohitsutsu Mietsuramu Yume to shiriseba Samezaramashi wo | Forse ero assorta in pensieri d'amore quando chiusi gli occhi? Lui comparve. Se avessi saputo che era un sogno, Non mi sarei svegliata. |
|--|--|---|

CAPITOLO TRE – Il simbolismo di Shinkai Makoto

Nei capitoli precedenti è stato presentato il background formativo dell'animatore seguito da una breve filmografia, un'analisi delle principali tematiche delle sue opere, le fonti da cui trae ispirazione per la creazione dei suoi film d'animazione e le caratteristiche principali di queste ultime. Lo stile di Shinkai, tuttavia, è noto non solo per l'estetica raffinata e il dettaglio con cui rappresenta ogni singolo frame, i paesaggi suggestivi e la poesia con cui esprime la sua personale visione della vita, ma anche per una serie di simbolismi ricorrenti e tecniche compositive legate alla regia e alla fotografia che ne accentuano l'unicità. In questo capitolo l'attenzione si concentrerà perciò sull'analisi dei suoi lavori, partendo dagli esordi e arrivando alle creazioni più recenti.

3.1 Le origini: *Tooi sekai e Kanojo to kanojo no neko*

Tooi sekai rappresenta il primo vero passo di Shinkai verso il mondo dell'animazione: realizzato nel suo appartamento in completa autonomia, questo corto del 1997 racchiude, in un'estetica ancora incerta e rozza, le radici di quelle tematiche che si svilupperanno in seguito con le successive opere. Il lavoro, infatti, non si presenta come un racconto vero e proprio, ma più come un mezzo veloce ed efficace attraverso il quale mostrare sequenze di emozioni che si susseguono l'una dopo l'altra senza ordine apparente, e che riaffiorano in modo improvviso come solo quelle più viscerali e autentiche riescono a fare: il mondo lontano citato dallo stesso titolo racchiude un desiderio di libertà e di cambiamento, lontano da un male di vivere indefinito, ma comune a chiunque: «Vuoi volare in alto nel cielo?»⁴⁰ è la domanda anonima che appare all'inizio dell'opera (Fig. 1)

⁴⁰ Sora tobitai? そらとびたい?

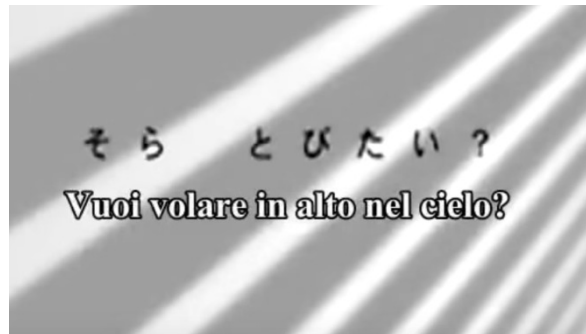


Figura 1 *Tooi sekai*, Shinkai Makoto, 1998

Allo stesso tempo, il termine *tooi* potrebbe riferirsi ad un mondo parallelo e fantastico, diverso da quello in cui viviamo - l'opera infatti presenta anche un sottotitolo, *Other worlds*, che in parte rimanda al genere *sekaikei* di cui si è parlato nel capitolo precedente - , tuttavia le possibilità interpretative di questo corto sono molteplici e non possono ricondurre ad una trama ben precisa: ciò che Shinkai pare offrire è una catena di ricordi in bianco e nero, uno scorcio sul mondo visto dagli occhi di qualcun altro -due amanti, probabilmente- in un'alternanza di immagini di spazi chiusi e aperti, e accompagnato dalla *Gymnopédie n°1* di Erik Satie. Si susseguono quindi per 89 secondi immagini spezzate, solitarie, simili allo scorrere di diapositive: una coppia che trova riparo dalla calura estiva davanti ad un ventilatore, un aeroplano solitario nel cielo, un tavolo in disordine.

Il cambio da un frammento all'altro è fluido eppure secco, come i ricordi che affiorano alla mente per poi svanire subito dopo. Shinkai spazia da una memoria all'altra con la tecnica del *kire*, e sceglie di giocare con gli angoli di ripresa offrendo curiose prospettive sulla scena, quasi lo spettatore potesse osservarla tramite gli occhi di qualcun altro: un punto di vista totalmente soggettivo, che accentua l'imperfezione e l'inaffidabilità della memoria a distanza di tempo (Fig. 2 e 3). I riferimenti temporali, infatti, sono quasi nulli, se non per una data che compare in un ritaglio di giornale, il 2002; oltre a questo, il tempo e lo spazio scenico si uniscono in una dimensione surreale, dove le immagini di fondono senza ordine apparente.



Figura 2 *Tooi sekai*, Shinkai Makoto, 1998



Figura 3 *Tooi sekai*, Shinkai Makoto, 1998

Vi è una sorta di intimità velata nei disegni, così come nelle poche frasi che interrompono le sequenze di immagini quasi come urla; l'atmosfera malinconica dell'inizio data dall'incertezza del futuro sembra diradarsi quando i due amanti sono insieme, e sognano quel luogo lontano in cui fuggire insieme: «Ci andiamo insieme?»⁴¹ è la domanda che precede l'immagine di un gabbiano che vola nel cielo al di là di un finestrino di un treno. Tuttavia, l'ostacolo rappresentato da quella lastra di vetro non è altro che la metafora per un amore che probabilmente è destinato a finire in circostanze sconosciute: «Tuttavia c'è qualcosa che non posso accettare... Che un giorno troverai la tua metà...»⁴². Si intravedono qui le tematiche della distanza e della solitudine che caratterizzeranno tutti i lavori del regista, ma soprattutto la figura di un amore che non vince su tutto, preda di un destino avverso. Allo stesso tempo, però, è lo stesso sentimento a rendere il mondo migliore a scaldarne i colori freddi con la sua fragile fiamma. Nel corto, la mano di una donna si

⁴¹ Isshoni iku? 一緒に行く?

⁴² Demo uketeiru koto ga dekinai... Anata ga itsuka hontō no hanbun wo mitsukeru... でもうけていることができない...あなたがいつか本当の半分を見つける...

intreccia con quella del compagno: «...Fino a quel momento, resta sempre accanto a me»⁴³. Le dolci parole concludono un corto genuino e quanto mai vero, che nei suoi pochi secondi parla al cuore delle persone più di qualsivoglia dialogo o confronto diretto. Pieno di una nostalgia dal sapore dolce-amaro, *Tooi sekai* si rivela essere il primo passo verso una filmografia unica e avanguardistica per il mondo dell'animazione grazie ai temi che Shinkai approfondirà gradualmente, partendo dal suo secondo lavoro, *Kanojo to kanojo no neko*.

3.1.2 *Kanojo to kanojo no neko*

In quest'opera, più raffinata in termini di disegno e animazione, l'autore sembra sviluppare i concetti presentati su *Tooi*, narrando la vita quotidiana di una ragazza dal punto di vista del suo gatto, Chobi. Sul piano tecnico, l'esperienza lavorativa alla Falcom gli ha permesso di perfezionare il suo stile e terminare il lavoro in solo cinque mesi nel salotto di casa, dimostrando anche di sapersela cavare nel campo del doppiaggio. Rispetto a *Tooi sekai*, diverso è l'approccio narrativo, caratterizzato da un racconto retrospettivo diviso in cinque sezioni differenti, ognuna caratterizzata da un avvenimento particolare. Nel 2016, è stato realizzato un adattamento anime intitolato *Kanojo to kanojo no neko: everything flows*.

3.1.2.1 *Intorodakushion*

Nella prima sezione, *Intorodakushion* (イントロダクション, *Introduzione*) la narrazione del felino è basata interamente sulle sue percezioni sensoriali: la pioggia che cade, l'umidità che impregna il suo pelo e i capelli della ragazza della quale non si vede mai il volto, il calore del suo corpo. Il primo incontro fra il gattino Chobi e la sua padrona è un evento chiave che spezza la solitudine nella quale entrambi vivevano: Shinkai si sofferma su un telefono che squilla, ma al quale la ragazza non risponde, un fornello spento, una silhouette appena accennata attraverso inquadrature statiche che si susseguono lentamente in un'alternanza di bianco e nero, che accentuano la sensazione di isolamento (Fig. 4).

⁴³ ...Mitsukeru made zutto soba ni iru ne. 見つかるまでずっとそばにいるね。

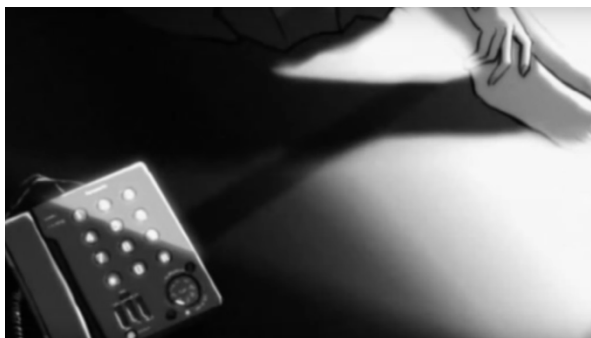


Figura 4 *Kanojo to kanojo no neko*, Shinkai Makoto, 1999

3.1.2.2 *Kanojo no nichijō*

Nella seconda sezione, *Kanojo no nichijō* (彼女の日常, *Le giornate di lei*) la pioggia ha smesso di scendere, come se l'atmosfera opprimente in cui la ragazza viveva prima di incontrare Chobi si fosse fatta più leggera. Il gatto continua a descrivere le giornate della sua padrona attraverso il suo punto di vista, offrendo allo spettatore informazioni che solitamente verrebbero ignorate: per il gatto non sono importanti le previsioni del tempo, e non mostra interesse per il lavoro di lei. È attratto invece dal suo modo di acconciarsi i capelli, dal profumo della sua pelle coperta dal trucco e dai cosmetici, dalle sue carezze, dai lievi rumori di sottofondo che animano il piccolo appartamento provenienti ad esempio dalla televisione, dalla teiera sul fuoco e dal suono dei tacchi delle scarpe di lei mentre esce e gli promette di tornare (Fig. 5 e 6). L'ambiente ora risulta più vivo, più sereno nel suo lieve disordine. La ragazza, al contrario di Chobi, non ha voce, e Shinkai sceglie di rappresentare le sue parole attraverso un testo sullo schermo similmente a quanto accade in *Tooi sekai*, quasi a non voler distogliere l'attenzione dello spettatore dal mondo visto attraverso gli occhi del cucciolo, lontano e totalmente diverso dal nostro.

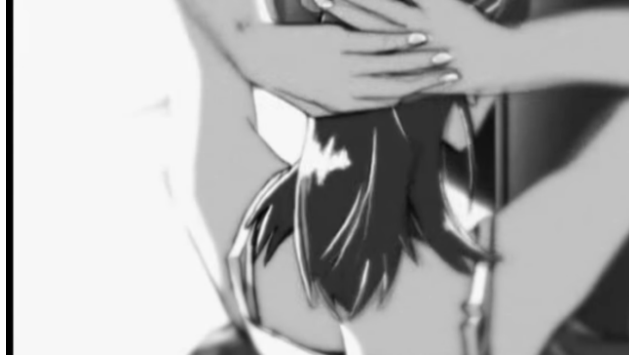


Figura 5 *Kanojo to kanojo no neko*, Shinkai Makoto, 1999



Figura 6 *Kanojo to kanojo no neko*, Shinkai Makoto, 1999

3.1.2.3 *Kare no nichijō*

Lo stesso vale per la fidanzatina di Chobi, Mimi, presentata nella terza sezione, *Kare no nichijō* (彼の日常, *Le giornate di lui*). Sebbene anche lei sia un gatto come Chobi, Shinkai non le attribuisce una voce, e il focus viene totalmente incentrato sul maschio e la sua convivenza con ragazza. Si assiste quindi ad una sorta di umanizzazione di Chobi, capace di pensieri e azioni umane che viste dall'esterno rasenterebbero l'assurdo e comico, ma che in questo caso, sottolineano il punto di vista attraverso il quale viene presentata la storia. Il dialogo con Mimi si alterna a riprese dell'ambiente esterno che richiamano lo stile *kire* citato in precedenza.

3.1.2.4 *Kanojo no sabishisa*

Nella sezione quattro, *Kanojo no sabishisa* (彼女の寂しさ, *La solitudine di lei*) si arriva al turning point della storia. La ragazza riceve una telefonata di cui non si conosce il contenuto, ma Chobi siede accanto alla ragazza mentre questa piange per tutto il tempo,

pur non capendone il motivo; la ragazza supplica che qualcuno l'aiuti⁴⁴ (Fig. 7), sopraffatta dalla tristezza, e per la prima volta udiamo la sua voce su uno sfondo nero: per Shinkai il dolore è comune a tutti gli uomini, ma è percepito in maniera unica da ognuno e non può essere compreso dagli altri. Nonostante ciò, se condiviso con qualcuno, diventa più sopportabile.

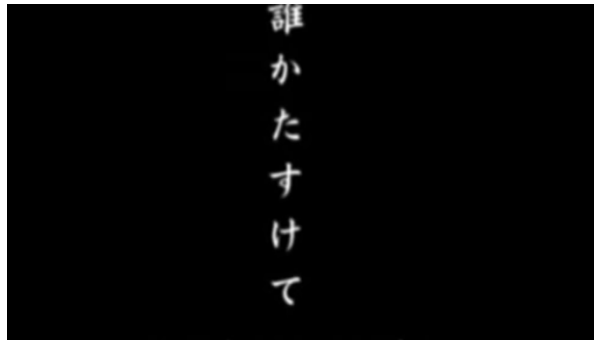


Figura 7 *Kanojo to kanojo no neko*, Shinkai Makoto, 1999

3.1.2.5 *Kanojo to kanojo no neko*

È ciò che traspare nell'ultima sezione, *Kanojo to kanojo no neko*: la stagione è cambiata, ed è tornato l'inverno, il tempo ha continuato a scorrere e "il mondo ha continuato a girare"⁴⁵. La scena di chiusura richiama quella di apertura, enfatizzando il carattere ciclico del corto: una porta che si apre, una carezza, un telefono - ora muto -, sono elementi che indicano un nuovo inizio, simboleggiato anche dai capelli della stessa ragazza, ora più corti (Fig. 8). Ritornano le sensazioni di Chobi, che si sofferma sul profumo di neve sulla pelle di lei, il rumore delle nuvole nel cielo invernale, quello del treno che gli giunge da lontano. Dettagli di un mondo che a volte passa inosservato, ma che secondo lo stesso Shinkai può regalare molto se solo gli si presta attenzione: «Life is normal and sort of flat, and nothing necessarily special happens every day, but I think if you close your eyes and focus on your feelings, there are a lot of magical and special moments even in everyday life»⁴⁶ confessa. Lo stesso affermano sia Chobi che la ragazza, al termine dell'opera. Una mano

⁴⁴ Dareka tasukete.

⁴⁵ Sekai ga mawaritsuzukeru 世界が回り続ける

⁴⁶ Alverson Brigid, *Anime director Makoto Shinkai finds the beauty in everyday life*, MTV news, 24 ottobre 2010, <http://www.mtv.com/news/2623333/anime-director-makoto-shinkai-finds-the-beauty-in-everyday-life/>

poggiata sul finestrino del treno ricorda *Tooi sekai* – anche se in questo caso, le sue dita non si intrecciano con quelle di qualcun altro - mentre le voci dei personaggi si sovrappongono in un sussurro: «credo che questo mondo ci piaccia»⁴⁷.



Figura 8 *Kanojo to kanojo no neko*, Shinkai Makoto, 1999

3.2 *Hoshi no koe*

Hoshi no koe è il primo esperimento a colori prodotto in completa autonomia da Shinkai: sceneggiatura, regia e persino doppiaggio sono stati curati personalmente dall'autore e con il supporto della fidanzata, che ha prestato la voce a Mikako. La produzione risale al 2000, quando, ispirato dalla rapida innovazione tecnologica che negli ultimi anni strava travolgendo il Giappone, abbozza un disegno che ritrae una ragazza all'interno di una cabina di pilotaggio mentre tiene in mano un cellulare. Nello stesso periodo, Mangazoo contatta Shinkai, proponendogli un finanziamento per trasformare in anime la sua idea: l'autore abbandona perciò la Falcom e si dedica completamente al progetto, che conclude in soli sette mesi. L'OAV⁴⁸ esce nel 2002, seguito, nell'aprile dello stesso anno, dal DVD.

La trama rispecchia le caratteristiche principali del genere in cui l'opera viene inserita e di cui si è parlato nel capitolo precedente, il *sekaikei*: troviamo infatti due liceali costretti a separarsi nel momento in cui la ragazza sceglie di combattere per difendere la Terra da una guerra intergalattica tra uomini e la razza aliena dei Tarsiani; oltre a ciò non vengono fornite ulteriori informazioni riguardanti i due amati, né relative allo sfondo storico/politico

⁴⁷ Boku mo sorekara tabun kanojo mo kono sekai no koto sukinanda to omou. 僕もそれからたぶん彼女もこの世界のこと好きなんだと思う。

⁴⁸ Originaru Bideo Animēshion,(オリジナルビデオアニメーション), produzione di contenuti multimediali destinata alla visione casalinga e non cinematografica.

in cui la guerra scoppia. Nonostante l'opera si attenga pienamente ai canoni del *seikaikei* quindi, Shinkai sceglie di utilizzare questo scenario anonimo per estendere concetti di incomunicabilità e memoria ad una distanza che comprende anni luce e universi paralleli, e in particolare sceglie un comune cellulare come unico mezzo di comunicazione fra i due giovani. In un mondo così avanguardistico il telefono cellulare appare alquanto datato, ma la decisione del regista di ricadere su questo mezzo di comunicazione è legata ad una sua esperienza personale: «I was in a relationship at the time and used to send texts to my girlfriend. Although my texts arrived quickly, sometimes it took a long time for the replies to get back to me. In these instances, I wondered why it took such a long time to hear back and though we both lived relatively close by in Tokyo, I felt that her feelings might be far from mine. This experience drove me to include the use of mobile phone technology within the film»⁴⁹ afferma in un'intervista.

3.2.1 L'amore oltre le stelle

Nei primi secondi del corto vediamo Mikako sul tetto della scuola mentre osserva il sole tramontare all'orizzonte. Già dai primi secondi l'atmosfera in cui si svolge la scena appare surreale e a tratti onirica, caratterizzata da giochi di luce tenui e soffusi (Fig. 9): la scuola media, solitamente luogo pieno di vita in cui gli studenti come Mikako passano la maggior parte del tempo, si presenta qui come un posto quasi inospitale alla ragazza, che portando il cellulare all'orecchio cerca di contattare qualcuno: «Ehi, qualcuno mi sente? Quando finirà questo viaggio? Mi sento così sola»⁵⁰ sussurra. Il suo desiderio di contatto umano all'interno di un luogo che solitamente brulica di persone è per lei fonte di angoscia: le aule sono vuote, e Mikako appare isolata da tutto e tutti.

Il paradosso visivo al quale si assiste, perciò, non è altro che una metafora per solitudine che consuma la ragazza, un sogno lontano che Mikako vive ad occhi aperti.

⁴⁹ Electric sheep, *Interview with Makoto Shinkai*, 1 giugno 2008,

<http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2008/06/01/interview-with-makoto-shinkai/>

⁵⁰ Moshi moshi, dare ka inai no? Watashi, doko made ikeba ii no? Watashi... Sabishiinda yo. もしもし、誰かいないの？私、どこまでいけばいいの？私...寂しいんだよ。



Figura 9 *Hoshi no koe*, Shinkai Makoto, 2002

La scena successiva la ritrae infatti a bordo della cabina di pilotaggio del grande robot usato nelle missioni contro i Tarsiani, rivelando la realtà in cui vive: Mikako, ormai, non fa più parte di quel mondo fatto di quotidianità e spensieratezza che condivideva con Noboru.

Si assiste ad un primo salto temporale: vediamo i due ragazzi tornare da scuola mentre chiacchierano fra loro, a cui segue una serie di ricordi in cui appaiono luoghi che i ragazzi erano soliti frequentare, come il *konbini*⁵¹, la tettoia della fermata degli autobus in un giorno di pioggia, o il passaggio a livello che attraversavano per ritornare alle loro rispettive abitazioni. La normalità delle loro vite si interrompe, tuttavia, in un tardo pomeriggio, quando i ragazzi scorgono tre Tracers, aerei delle forze armate, sfrecciare nel cielo: è in questo momento che Mikako confessa a Noboru di essere stata selezionata per salire a bordo della nave spaziale Lysithea in qualità di soldato dell'Esercito spaziale dell'ONU, con lo scopo di compiere ricerche sulla forma aliena con cui la Terra è venuta in contatto nel 2039.

La narrazione subito torna su Nagamine: ora è il 2047, e la ragazza sta inviando un messaggio a Noboru, dove racconta al ragazzo di tutti i suoi progressi come soldato, e dei posti che è riuscita a visitare durante i suoi viaggi. Il messaggio è freddo e distaccato, quasi la ragazza non credesse alle sue stesse parole. Non viene fornita nessuna spiegazione, infatti, sulle sue attuali condizioni di vita: nonostante si sia imbarcata assieme a numerosi altri ricercatori, la ragazza non sembra avere nessun tipo di relazione. Quello di Mikako appare perciò come un isolamento forzato, legato alla nostalgia di casa e di Noboru.

⁵¹ Abbreviazione di *konbiniensu sutoa*, コンビニエンスストア, negozi di vicinato che vendono una vasta gamma di prodotti al dettaglio e aperti 24/7.

Paradossalmente, confessa che vedere di persona i luoghi che aveva visto solamente nei libri di scuola, le sembra irreali.

Sulla Terra, Noboru conduce una vita normale, ignaro di cosa accade sullo spazio se non per qualche notizia estrapolata dai giornali. Tuttavia, l'attesa di ricevere messaggi dalla ragazza, sempre più sporadici a causa della differenza spazio-temporale, è per lui fonte di grande tristezza. Man mano che Nagamine si allontana sempre di più dalla Terra, infatti, i messaggi impiegano sempre più tempo per giungere a destinazione. A questo proposito, visivamente il regista gioca su due fronti, differenziando le diverse percezioni temporali dei ragazzi: da un lato troviamo una concezione del tempo circolare, e tipica della cultura giapponese, a rappresentare Noboru: alla rappresentazione grafica delle stagioni, seguono scene statiche e nette ottenute grazie all'ormai nota tecnica del *kire-tsuzuki* che si ripetono ciclicamente sotto forma di flashback. Per Mikako invece, il tempo scorre in modo diverso, più lentamente di quello terrestre, e pare rasentare l'immobilità. Per questo motivo Shinkai rappresenta la giovane sempre vestita in modo uguale: ritrarla in abiti diversi dall'uniforme scolastica, o addirittura cresciuta, avrebbe dato una sensazione di continuità alla narrazione e, più indirettamente, avrebbe significato distaccarsi dalla Mikako liceale che Noboru ricorda. A distanza di anni senza incontrarla, infatti, il ragazzo non può fare altro che modellare la sua immagine basandosi solo sui suoi ricordi.

Il racconto prosegue: la distanza che separa i due innamorati aumenta ancora e diventa di 8,6 anni luce quando, in seguito ad un attacco tarsiano -il primo dall'inizio della missione- la Lisythea è costretta a spostarsi su Sirio. Mentre la ragazza lotta per salvare il pianeta, vediamo Noboru trascinarsi avanti nel tempo, aspettando un messaggio di Mikako e consumandosi nel ricordo di un amore ormai impossibile e lontano. «Noi siamo come amanti separati dal destino, uno sulla Terra, l'altro nello spazio»⁵² scrive la ragazza in un messaggio che Noboru riceve mentre le loro voci si sovrappongono fuori campo. È qui che ritorna il concetto di spazialità spiegato da Kuge Shu, secondo cui la distanza fisica che allontana due individui si annulla nel momento in cui il dolore della separazione viene

⁵² Watashitachi ha uchū to chijō ni hikisakareru koibito mitaidane 私たちは宇宙と地上にひきさかれる恋人みたいだね。

condiviso da entrambi, accomunandoli nella diversità. Mikako è lontana anni luce da Noboru, eppure il suo ricordo supera ogni tipo di distanza, abbatte ogni concezione fisica di mondo o universo, nonostante i tentativi del ragazzo di ignorare il vuoto incolmabile derivato dall'assenza dell'amata e farsi più forte.

In un nuovo cambio di scena, vediamo Mikako giungere su Agarthā, pianeta simile alla Terra per condizioni atmosferiche e caratteristiche ambientali (Fig. 10). Nonostante la familiarità del luogo, Nagamine non riesce a sentirsi a casa, e ripensa continuamente alla sua vecchia vita. Quando, improvvisamente, un acquazzone travolge la scena, Mikako crolla definitivamente: tra le lacrime rimpiange quei momenti che, condivisi con il ragazzo, la facevano sentire a casa: bagnarsi nella pioggia o mangiare un gelato in compagnia all'ombra della tettoia della fermata dell'autobus. Spinta dal dolore, decide di mandare un ultimo messaggio, dove confessa il suo amore a un Noboru ormai ventiquattrenne: sono infatti otto gli anni necessari perché il suo messaggio arrivi sulla Terra.

In questo momento di tristezza, la ragazza si ritrova di fronte ad una se stessa più matura e serena, in una sorta di esperienza extra-corporea. La sua immagine riflessa si alterna a quella di una forma aliena mutante, perciò non è chiaro se l'episodio sia solo un'illusione creata dai tarsiani in procinto di attaccarla o una semplice allucinazione; Shinkai sembra voler qui tentare un primo approccio ai temi degli universi paralleli e dei salti temporali che verranno sviluppati più ampiamente in *Kimi no na ha*: il doppioganger sussurra alla protagonista parole di conforto, spiegandole che per diventare adulti è necessario sperimentare anche il dolore⁵³, ma che nonostante le difficoltà, è certa che l'amore fra Mikako e Noboru sarà in grado di arrivare molto più lontano di qualsiasi galassia o pianeta; la sua voce è più profonda e adulta, non veste più l'uniforme, e curiosa è l'inquadratura che mostra un filo d'argento attorno a l'anulare della donna, simile a una fede nuziale (Fig. 11). Quella che Mikako ha di fronte, quindi, potrebbe essere una sua versione futura proveniente da un mondo pacifico in cui condivide i giorni con Noboru, un universo alternativo a cui Mikako potrebbe dare vita continuando il suo doloroso cammino come soldato. La scelta infatti dipende solo da lei: seguire i consigli del suo doppioganger, andare

⁵³ Otona ni nareru tame itamimo hitsuyo 大人になれるため痛みも必要.

avanti e lottare, o semplicemente arrendersi, e di conseguenza rischiare la vita. È in questo momento, infatti, che viene lanciato il segnale d'allarme che segnala l'imminente attacco alieno. «Che cosa devo fare?»⁵⁴ Sussurra Mikako, poco prima di venire attaccata dal nemico.



Figura 10 *Hoshi no koe*, Shinkai Makoto, 2002



Figura 11 *Hoshi no koe*, Shinkai Makoto, 2002

La narrazione, a questo punto, torna su Noboru: il ragazzo è cresciuto, e sta per arruolarsi nell'esercito, spinto forse dal desiderio di rivedere la ragazza, la cui missione su Agarth, rivela un giornale che il ragazzo ha in casa, si è rivelata un successo. Come Noboru, anche Mikako ha scelto di lottare, di andare avanti, di credere in un sentimento che va ben oltre il tempo e lo spazio, proprio perché il pensiero trascende qualsiasi limite, qualsiasi area coperta dalla rete di un telefonino: è il 25 marzo 2056 quando Noboru riceve un ultimo messaggio. Il testo è praticamente illeggibile, ma l'oggetto della mail recita una frase: «Io sono qui»⁵⁵. È questo ciò che entrambi vorrebbero dire all'altro, mentre esprimono il loro

⁵⁴ Dou sureba ii? どうすればいい?

⁵⁵ Koko ni iru yo ここにいるよ.

desiderio di vivere una vita normale l'uno accanto all'altra, e le note di *Through the years and far away* chiudono il corto.

3.3 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*

Kumo no mukō, yakusoku no basho è forse uno dei film più complessi ai quali Makoto Shinkai abbia mai lavorato. Successivo a *Hoshi no koe*, presenta un impegno maggiore nella sua realizzazione sia dal punto di vista artistico che della sceneggiatura: per questo film, infatti, Makoto si è affidato al supporto di uno staff più numeroso e ha abbandonato il lavoro in solitario, per dar vita ad un maggiore dettaglio grafico e fluidità dell'animazione rispetto al precedente lavoro. Il film, della durata di 90 minuti e uscito nelle sale nel 2004, si aggancia nuovamente al genere *seikaikei* per sviluppare i temi più cari al regista – separazione, lontananza, solitudine ed incomunicabilità – estendendo allo stesso tempo il concetto di memoria ad una realtà più storica e culturale e intrecciandola con la teoria degli universi paralleli che aveva solamente accennato in *Hoshi no koe*.

L'opera è infatti ambientata in un universo alternativo, tuttavia non troppo distante dall'immaginario reale: alla fine della Seconda Guerra Mondiale il Giappone viene occupato dalle forze armate degli Stati Uniti d'America, per poi essere diviso nel 1973 fra Nord e Sud dallo stretto di Tsugaru. La parte settentrionale, Ezo – la vecchia Hokkaido - è controllata dall'“Unione”, il sud è presieduto invece dall'Alleanza, un'organizzazione derivata dalla collaborazione fra USA e forze nipponiche. Ezo è un luogo misterioso e inaccessibile, visivamente rappresentato dall'enorme torre che si erge sul confine meridionale e si estende a vista d'occhio. La stessa torre che i protagonisti della storia, Hiroki Fujisawa e Takuya Shirakawa, sono intenzionati a raggiungere tramite un velivolo costruito di loro pugno durante le vacanze estive. A loro si aggiunge Sayuri Sawatari, compagna di scuola e amore comune ai due ragazzi. Prima della fine del progetto, tuttavia, la ragazza cade in un sonno profondo dalla quale non è in grado di svegliarsi a causa di quella stessa torre che i tre si erano ripromessi di raggiungere. Graficamente Shinkai gioca con questi contrasti attraverso gli angoli di ripresa, le luci e le diverse percezioni temporali

già nelle prime scene. All'inizio del film, in seguito ad un flashback, la torre appare ripresa dal basso, quasi si ergesse dalla terra come parte integrante dell'ambiente e allo stesso tempo schiacciasse con la sua grandezza l'umanità di Hiroki, che la osserva da sotto (Fig. 12). Le stesse parole di Hiroki sottolineano la dicotomia della scena: «Due erano le cose che ammiravamo di più: la prima era Sawatari Sayuri; la seconda, era l'enorme torre che si stagliava oltre le nuvole sullo stretto di Tsugaru»⁵⁶ Sawatari, il treno, il piccolo aereo rappresentano il conosciuto, ciò che è raggiungibile e concreto; la torre, invece, è un luogo segreto e misterioso, lontano dalla comprensione e creato dall'uomo.



Figura 12 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai Makoto, 2004

I tre ragazzi vengono inoltre inseriti in un ambiente avvolto da luci soffuse e calde tipiche della stagione estiva, mentre i colori sono vivaci e brillanti, e l'atmosfera emanata è di calma e complicità. Shinkai non si smentisce e dedica moltissima attenzione alla rappresentazione dei dettagli degli interni che rappresenta secondo scene statiche intrecciate l'una all'altra, che raccontano la vita dei protagonisti attraverso gli oggetti presenti nella vita di tutti i giorni: un ventilatore sul treno o una bevanda calda, ad esempio.

Tuttavia in una scena il triste destino che attende i tre giovani si mostra attraverso una singola inquadratura: attraverso la tecnica del quadrant system, Shinkai taglia perfettamente in due la scena, dividendo Sawatari dai Hiroki e Takuya. Lo sguardo spesso ritorna sulla torre, premendo quindi sull'alternanza tra la sfera intima, ciò che è vicino e tangibile, come Sayuri, e ciò che è lontano, sconosciuto e artificiale (Fig. 13). Al termine

⁵⁶ Akogare no hitotsu ha tokkyūsen no Sawatari Sayuri de soshite mou hitotsu ha Tsugaru Kaikyō asanda kumo no mukō ni sobieru ano kyodai nado. 憧れの一つは特急線の沢渡左右利でそしてもう一つはつがる海峡あさんだ雲の向こうに聳えるあの巨大など。

della scena, il violino della ragazza, che all'inizio era posto accanto agli zaini dei ragazzi, ora giace da solo sul tavolo da lavoro: è il momento in cui il ricordo di Hiroki si interrompe e la narrazione retrospettiva e l'accompagnamento musicale si fermano, seguiti dal vuoto creato da uno schermo nero.

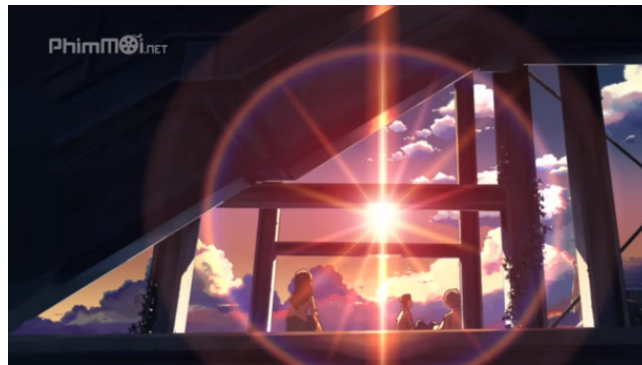


Figura 13 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai Makoto, 2004

Shinkai quindi riporta al presente lo spettatore. Sono passati tre anni dalla scomparsa di Sayuri, e lo scenario che si presenta è cambiato repentinamente. Troviamo Takuya, scienziato dell'Aomory Army College, impegnato nello studio degli effetti provocati dalla torre di Ezo, mentre Hiroki si è trasferito a Tōkyō nella speranza di dimenticare Sayuri e la stessa torre, il luogo oltre le nuvole della promessa. Sul piano visivo Shinkai si distacca totalmente dall'ambientazione bucolica e quasi onirica presentata nei flashback ad inizio film, e offre invece un ambiente asettico caratterizzato dai laboratori pervasi da luci artificiali e fredda tecnologia dove si alternano scorci di una Tōkyō fredda e inospitale (Fig. 14).



Figura 14 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai Makoto, 2004

Per Shinkai la relazione fra paesaggio e personaggio è sempre stata di vitale importanza, in quanto trasposizione dell'lo e dello stato d'animo del protagonista, come già accennato

nell'analisi de *Kotonoha no niwa*. Hiroki ad esempio, incapace di dimenticare l'amata, viene rappresentato spesso mentre cammina solo fra la miriade di persone, mentre il passato – in questo caso rappresentato dalla torre – si staglia imponente anche in quel luogo in cui il ragazzo ha cercato di fuggire.

Inoltre, il fotorealismo con cui Shinkai ritrae le ambientazioni sia oniriche che reali – il regista ha personalmente visitato i luoghi che hanno funto da location per il lungometraggio, in particolare Aomori - dà vita in questo caso ad un mondo alternativo che tuttavia non può essere definito fantastico, ma piuttosto una trasposizione digitale della realtà che richiama quella di un universo parallelo apparentemente vissuto, poiché familiare, e allo stesso tempo nuovo in un mix di malinconia e fantascienza che in quest'opera si intrecciano alla perfezione. Lo stesso concetto di tempo viene esteso ad un presente "allungato" attraverso la percezione dello spazio che lo spettatore ha guardando queste immagini che seppur così realistiche, rappresentano solamente una trasposizione digitalizzata dalla mano del regista. La memoria e la sua imperfezione sono perciò rappresentate dalle numerose dimensioni che la torre di Ezo è in grado di creare, e i sogni di Sawatari legati a tale attività. Con l'avvicinarsi della guerra infatti, si scopre che la costruzione è in grado di generare infinite dimensioni spazio-temporali, o universi paralleli, in quanto circondata lei stessa da uno spazio composto da una materia diversa da quella terrestre derivata dall'assimilazione dell'attività onirica di tutti coloro in sua prossimità: con il risveglio di Sawatari, intermediario diretto dell'edificio, la torre riprenderebbe ad inglobare il mondo presente in un universo parallelo. "L'Unità della scienza del cervello" per cui lavora Takuya è convinta che lo studio delle correlazioni fra universi paralleli e il sogno, e l'influenza di questi sull'inconscio umano possa dar vita ad una sorta di preveggenza sugli eventi futuri. Sayuri viene rappresentata sulla cima di una torre, circondata da altre identiche, trasposizione degli infiniti mondi che affiancano il nostro (Fig. 15). Tuttavia il ragazzo non è a conoscenza della connessione fra la ragazza e l'edificio, e solo in seguito verrà informato.



Figura 15 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai Makoto, 2004

A questo punto sullo schermo il confine fra sogno, reminescenza e “realtà” soggettiva si assottiglia sempre di più: Hiroki riceve una lettera da Sawatari, inviata tre anni prima, dove viene spiegato il motivo della sua scomparsa. La voce della ragazza si intreccia ad una sequenza di fotogrammi isolati e statici che richiamano lo stile di *Tooi sekai* e scanditi dal ritmo dato della colonna sonora, un simbolo del presente reale, del concreto, del mondo in cui Hiroki vive e di cui una volta anche Sayuri aveva fatto parte. Si crea quindi un contrasto secco con le parole della ragazza: «Il mondo in cui vivevo sembrava meno reale dei sogni che facevo»⁵⁷.

Allo stesso tempo vi è anche un parallelismo con quelle di Hiroki di poco tempo prima: «Il sogno di Sayuri mi appariva più reale della realtà stessa»⁵⁸. Entrambi si ritrovano in un mondo alternativo dove regna la solitudine, e incapaci di sopportarla, si cercano l’un l’altra. Sono capaci di incontrarsi solamente quando Hiroki decide di visitare la stanza d’ospedale della ragazza, intrecciandosi al sogno che in quel momento stesso lei sta vivendo. Similmente a quanto accade in *Hoshi o ou kodomo* e successivamente in *Kimi no na ha*, i due innamorati si ritrovano nello stesso luogo, ma in dimensioni differenti: allungandosi per raggiungere l’altro si sfiorano, ed entrambi si ritrovano nel luogo che ha fatto da sfondo all’estate della loro promessa. Sullo sfondo l’immancabile tramonto, il confine perfetto fra due dimensioni così vicine e allo stesso tempo lontane (Fig. 16).

⁵⁷ Ano koro no omoide sae nakusanakereba moshikashite watashi ha kono saki hon no kasuka demo genjitsu ni tsunagatteriru kamoshirenaitte sou omotteimasu. あの頃の思い出さえなくさなければもしかして私はこの先のほんのかすかでも現実につながっているかもしれあいてそう思っています。

⁵⁸ Ima deha Sayuri no yume no hou genjitsu yori mo genjitsu rashii kanjiteiru 今ではさゆりの夢のほう現実よりも現実らしい感じている。



Figura 16 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai Makoto, 2004

In questo momento Hiroki rinnova la promessa fatta a Sayuri: portarla alla torre di Ezo e di proteggerla come non è riuscito a fare in passato, risvegliandola dal sonno in cui è caduta. Determinato, riparte per Aomori, intrecciando il suo cammino con Takuya dopo ben tre anni di separazione. I propositi che portano i giovani alla loro città natale sono tuttavia differenti: Shirakawa si è infatti unito al movimento per la liberazione e unificazione del Giappone, la Uilta, con lo scopo di distruggere la torre in quanto arma dell'Unione.

A questo punto la torre rappresenta a tutti gli effetti una dicotomia che coinvolge più sfere: in primo luogo quella personale, in quanto i due ragazzi si ritrovano a dover scegliere fra salvare la ragazza il cui ricordo racchiude tutti i momenti felici della loro adolescenza, e il senso del dovere che impone la distruzione della torre e l'unificazione del Giappone; In secondo luogo è il caso che ha diviso i tre amici e ha fatto sì che esse si imboccassero strade differenti. Più in generale è la memoria di una guerra che ha diviso il Nord e il Sud, le famiglie e le ideologie del paese: «Negli ultimi venticinque anni la torre è diventata il simbolo della quotidianità e numerose altre cose: la nazione, la guerra, le diverse razze, disperazione ma anche ammirazione. Ogni generazione l'ha guardata in modo diverso, ma a prescindere da ciò essa è sempre stata percepita come qualcosa che andava oltre la loro comprensione, qualcosa che non può essere cambiato. E fino a quando continueranno a pensarla in questo modo, questo mondo probabilmente non cambierà»⁵⁹ afferma Okabe,

⁵⁹ Kono 25 nen nichijō no fūkei ni dōka shita ano tō ha arayuru mono no shōchō datta. Kokka ya sensō ya minzku aruiha zetsubō yo akogare, sono uketome no kata ha swdai ni yotte mo chigau. Daga, daremoga-te no todokanai mono, kaerarenai mono no shōchō toshite mite iru toiu tendeha onajidashi, sō omotte iru ijō kono sekai ha kawaranai darou. この25年日常の風景にどうかしたあの塔はあらゆるものの象徴だった。国家や戦争や民族、あるいは絶望や憧れ、その受け止の方は世代によって違う。だが、誰もが手の届かないもの、かえらないものの象徴としてみているという点では同じだし、そう思っている以上この世界は変わらないだろう。

capo dell'Uilta, mentre vediamo Hiroki nel treno diretto ad Aomori, sul cui finestrino si staglia il riflesso della torre di Ezo: un'ulteriore divisione ottenuta grazie al quadrant system che rimanda alla scena iniziale, dove la costruzione rappresenta un mondo diverso e misterioso, in contrapposizione al mezzo di trasporto, simbolo di riflessione, introspezione e associazione mnemonica, ma anche simbolo di una quotidianità del presente conosciuto (Fig.17). Un presente che non cambierà mai finché la torre rimarrà intatta.



Figura 17 *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai Makoto, 2004

Mentre Hiroki si dirige con Sayuri verso la torre, infatti, si nota il contrasto che separa il mondo attuale da quello parallelo e lontano della torre: Velaciela vola leggerlo tra gli aerei delle truppe impegnate nella lotta che ha seguito la dichiarazione di guerra fra le due fazioni, sullo sfondo grigio e riempito dai rumori della battaglia. Tuttavia una volta raggiunta la torre, è come se i giovani avessero valicato un confine e raggiunto una nuova dimensione dall'atmosfera serena simile a quella dei giorni trascorsi insieme.

Al termine del film la torre viene distrutta e Sayuri si risveglia, ma non ricorda nulla del passato, e i sentimenti che provava per Hiroki sono svaniti insieme alla minaccia di Ezo: *Kumo no mukō, yakusoku no basho* offre con il suo finale non la conclusione tragica di una storia d'amore, ma un nuovo inizio, una liberazione da un passato e da un ricordo che impediva il cambiamento, non solo dal punto di vista storico, ma anche personale. Il luogo della promessa, confessa Hiroki, è andato distrutto, ma è proprio in quel momento, che i giovani possono iniziare a vivere.

3.4 *Byōsoku go senchimētoru*

Il film, distribuito nelle sale giapponesi nel 2007, doveva inizialmente essere composto da dieci mini storie indipendenti l'una dall'altra, ma a causa della difficoltà di realizzazione e la mancanza di tempo Shinkai ha preferito ridurre il numero di racconti e dividere la storia in tre segmenti uniti da una trama più lineare: la storia d'amore fra Takaki e Akari e la loro costante, ma inevitabile, separazione. Con quest'opera, quindi, Shinkai si allontana dal mondo fantascientifico che aveva caratterizzato i lavori precedenti sia in termini di tematiche che di estetica, e si concentra sulla sfera emotiva umana all'interno della quotidianità. A questo proposito, Shinkai ha modellato la scenografia su luoghi che fossero in grado di far scaturire un senso di familiarità nello spettatore, coinvolgendolo emotivamente nella storia grazie al loro realismo. La ricerca delle location adatte ha impiegato gran parte dell'estate precedente l'uscita del film, e solo per l'ambientazione del primo segmento, Iwafune, lo staff ha scattato più di quattromila fotografie che poi Shinkai ha modificato digitalmente per ricreare l'ambiente invernale che fa da sfondo alla prima parte del lungometraggio. Per tutto l'arco del film, quindi, si susseguono scorci di paesaggi fotorealistici e immagine vivide e dettagliate che, nella loro nota nostalgica, si amalgamano perfettamente con le musiche di Tenmon ed una storia che coinvolge ognuno di noi per la sua concretezza.

3.4.1 La velocità dell'amore: il capitolo dei fiori di ciliegio

Il titolo richiama le parole che Akari pronuncia all'inizio del film: «Sai, è di cinque centimetri al secondo [...] la velocità a cui cadono i fiori dei ciliegi. Cinque centimetri al secondo»⁶⁰. Con l'avanzare del film, tuttavia, questa citazione sembra allontanarsi dalla trama effettiva, e lo spettatore è portato a dimenticarsene e a catalogarla come mera curiosità scientifica che giustifica il titolo a solo scopo estetico. Ma è qui che traspare la genialità di Shinkai: inserendo una spiegazione scientifica in una storia romantica che parla di distanza e fato avverso, egli quantifica il filo conduttore della trama -la velocità- e la

⁶⁰ NĒ, byōsoku go senchi nandatte[...] sakura no hana wo ochiru supīdo. Byōsoku go senchimētoru ねえ、秒速5センチなんだったって [...] 桜の花を落ちるスピード。秒速5センチメートル。

inserisce in un contesto più ampio che pone le basi per lo studio della difficoltà dei rapporti interpersonali e l'analisi dell'io.

Nel primo capitolo, per esempio, intitolato *Ōkashō* (桜花抄, *La storia dei ciliegi in fiore*), l'amore fra i due ragazzi è in procinto di sbocciare nel suo completo splendore: al ritorno da scuola Akari e Akagi sono avvolti dalla luce del primo sole primaverile e da una leggera pioggia di fiori rosati, un'atmosfera quasi surreale e senza tempo a far sfondo alla loro promessa di rivedere insieme la prossima fioritura. La velocità con cui cadono i fiori di ciliegio, però, dipende da numerosi fattori esterni, come per esempio le condizioni atmosferiche, e ciò rende la spiegazione della ragazza inaffidabile e imperfetta: una metafora struggente, in quanto: «Expecting this rate of change to remain consistent can only and does only lead to failure in a reality shared both by cherry blossoms and people»⁶¹. I fiori di ciliegio, perciò, offrono anche un presagio sul destino della storia d'amore fra i due ragazzi: in numerose forme dell'arte giapponese, questa pianta, a causa della sua fioritura breve ma spettacolare, rappresenta per eccellenza il concetto di *mono no aware* (物の哀れ), ovvero la consapevolezza della transitorietà delle cose e dello scorrere inevitabile del tempo che provocano nello spettatore un senso di malinconia inarrestabile. Di lì a poco, infatti, Akari si trasferisce con i genitori nella prefettura di Tochigi. Inizialmente i due ragazzi si scambiano numerose lettere per sopperire alla lontananza, ma quando Akari realizza che la distanza che lo separa dalla ragazza aumenterà quando sarà costretto a trasferirsi con i genitori a Tanegashima, decide di intraprendere un lungo viaggio per incontrarla.

Il treno, in questo caso, è la rappresentazione ambivalente della velocità con cui i giovani vanno allontanandosi l'un l'altro: in condizioni normali può sfrecciare ad alta velocità e collegare due luoghi lontani in poche ore, ma in questo caso il mezzo è rallentato da una bufera di neve, che impedisce l'immediato ricongiungimento fra Akari e Takaki. Shinkai fa intendere con ciò che la fragilità dell'amore sta proprio nella velocità con cui esso può sfiorire anche a causa di un fattore come la distanza: «Having a change of heart due to

⁶¹ The unintentional fallacy, *5 cm per second: communicating between cultures*, YouTube, 22 maggio 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=dayapNqkSWg&list=WL&index=5>

time and distance, that's universal and unavoidable»⁶² afferma il regista. Nella scena, il passare del tempo è scandito dagli annunci del capotreno, dalle inquadrature ripetitive in cui Takaki guarda l'orologio, e dalla neve che continua a cadere che richiama la pioggia di petali di fiori di ciliegio all'inizio del segmento.

Ironicamente, la stessa immagine compare alle spalle della ragazza, seduta da ore nella sala d'aspetto della stazione ferroviaria, sottoforma di un cartellone che ritrae una strada di ciliegi in fiore: un ricordo dei tempi andati, quel passato felice ormai irraggiungibile (Fig. 18).



Figura 18 *Byōsoku go senchimōtoru*, Shinkai Makoto, 2007

I due, nonostante le difficoltà, riescono ad incontrarsi: il bacio suggellato ai piedi di un grande ciliegio spoglio e ricoperto di neve, la stessa sera, è il testimone di una circostanza che non potrà mai ripetersi: con l'arrivo del nuovo giorno Takaki riparte, e Akari saluta il ragazzo consapevole che le cose non potranno più tornare come un tempo. Nella tasca del cappotto tiene una lettera d'amore che non consegnerà mai a Takaki, simile a quella che il vento ha strappato dalle mani del ragazzo durante il viaggio verso Tochigi. La distanza che separa i due ragazzi, oramai, non è più solo fisica, ma anche mentale.

3.4.2 *Cosumonauto* (コスモナウト *Cosmonauta*)

In questi episodio ritroviamo Takaki che, trasferitosi a Tanegashima, frequenta l'ultimo anno delle superiori. In questi anni ha conosciuto anche Sumida Kanae, compagna di

⁶² Den Danske Anime Klub, *Makoto Shinkai interview*, YouTube, 19 ottobre 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=1bFligeZTc&index=6&list=WL>

scuola che segretamente ha una cotta per lui; la ragazza, tuttavia, non sa se dichiararsi o meno, conscia che il cuore di Takaki si trova a chilometri di distanza, in un passato lontano. Il ragazzo tenta infatti di trascinarsi nel presente mascherando il dolore con la gentilezza, ma inevitabilmente torna sempre con lo sguardo ai momenti passati con Akari e alla felicità che da essi derivava; spesso lo vediamo scrivere messaggi di testo puntualmente non inoltra, o guardare il telefono cellulare come nella speranza di ricevere una qualche notizia dall'amata lontana.

In una scena emblematica i protagonisti assistono al lancio di un razzo nello spazio, il quale, simbolicamente, travalica non solo i confini terrestri, ma anche quelli del piccolo universo in cui vivono i due ragazzi – la loro sfera emotiva e personale - indirizzando il loro sguardo verso un futuro diverso, forse migliore: un monito per entrambi, che li esorta ad andare avanti senza voltarsi mai indietro (Fig. 19).

Dal punto di vista stilistico, quindi, la storia continua ad imporre misurazioni precise della realtà che contrastano con la malinconia generale della storia: il lancio del razzo è spogliato del suo significato e ridotto ad un oggetto che, lanciato nello spazio, viaggia a cinque metri al secondo; l'opposizione fra romantico e scientifico predispone, con ciò, una concretizzazione e una quantificazione della realtà che porta a pensare che nessuna distanza sia effettivamente insormontabile.



Figura 19 *Byōsoku go senchimōtoru*, Shinkai Makoto, 2007

3.4.3 *Byōsoku go senchimōtoru*

Quanto appena detto si contrappone però al finale che Shinkai propone nell'ultimo episodio: al continuo lottare per realizzare i propri sogni spetterebbe una progressione, una svolta di positiva, ma numerosi e imprevedibili fattori esterni possono intromettersi, rendendo il cammino per felicità non così semplice; la lotta interna e l'incapacità di comunicare di Takaki si inaspriscono alla stessa velocità del progresso tecnologico e culminano in questo segmento. Durante il film abbiamo assistito alla frustrazione crescente del ragazzo attraverso una serie di simbolismi: il vento che strappa dalle sue mani la lettera d'amore indirizzata ad Akari, gli sms mai inviati mentre Takaki si trovava a Tanegashima, e ora, tornato a Tōkyō, le mail della sua nuova ragazza, Risa, che per il giovane non sono altro che messaggi privi di sentimento che, per quanto rapidi e numerosi, non riescono ad avvicinare i loro cuori nemmeno di un centimetro. Paradossalmente, il ragazzo diventa un programmatore di computer per superare la sua incapacità di comunicare, un inferno personale che tenta di decifrare attraverso stringhe di dati, ma irrimediabilmente inciampa nel ricordo di Akari, e si aggrappa ai momenti passati con lei. Per questo è in procinto di licenziarsi e interrompere la relazione con Risa. Il passato, in una scena, è simboleggiato da alcuni petali di fiori di ciliegio che, capricciosi, entrano nella finestra della stanza del ragazzo mentre lavora al computer.

Akari mostra invece tutt'altro atteggiamento: se per Takaki il passato è un rimpianto, per lei è solo un ricordo nostalgico da custodire per sempre nel suo cuore, come le lettere d'amore che ha deciso di rileggere in seguito ad un sogno in cui incontrava nuovamente Takaki. La ragazza infatti sta per sposarsi, e intraprende un viaggio per andare a trovare i genitori prima del matrimonio; dimostra così di essere riuscita ad andare avanti, di aver superato quel dolore un tempo insopportabile. Takaki invece, al termine del film, ripercorre le stesse strade di quando era adolescente, i ricordi ad affiorargli ad ogni passo. La struttura circolare del racconto si chiude mentre attraversa un passaggio a livello – lo stesso che compare all'inizio del film – ed incrocia una figura femminile. Nella speranza di rivedere nel suo volto quello dell'amata si volta, ma l'arrivo di un treno la nasconde alla sua vista. Della ragazza, una volta passato il mezzo, non c'è più traccia. Shinkai non lascia

intendere se ciò che ha visto il ragazzo sia solo una visione legata al ricordo o meno, concludendo il film con un tono dolce-amaro accompagnato dalle note della canzone finale, *One more time, one more chance*.

3.4.4 *One more time, one more chance*

La canzone dell'artista Masayoshi Yamazaki risale al 1997 ed è stata inserita come traccia bonus alla restante colonna sonora composta da Tenmon. La decisione di inserire una canzone al termine del film, abbandonando dialogo ed effetti sonori, è derivata dal fatto che la canzone fosse un successo di ben dieci anni prima l'uscita del film: Shinkai ha voluto sfruttare il pezzo in modo da riportare al passato gli spettatori, che attraverso la nostalgia si sarebbero meglio immedesimati nell'atmosfera che lo stesso lungometraggio voleva creare: «One of the reasons that I chose the song is because it was popular in Japan about ten years ago and I'm sure that many of us have had the experience of listening to music from the past and being reminded of times and places travelled previously. As it is such a famous song in Japan, I felt that the audience who heard it would be reminded of their own memories from ten years ago»⁶³ dichiara in un'intervista per Electric sheep magazine. Anche in questo caso infatti il testo è ricco di simbolismi visivi che richiamano i le location dell'animazione stessa: i binari di un treno, un edicola, una strada: sullo schermo l'ending accentua questa visività attraverso un montaggio magistrale e trasforma il testo in una vera e propria digressione temporale, riportando lo spettatore in quei luoghi in cui la storia fra i due protagonisti si è svolta, e allo stesso tempo, rievocare quella dolce tristezza data dai ricordi che riaffiorano. Qui sotto un estratto della canzone:

| | | |
|--|---|--|
| <p>Itsu demo sagashite iru yo dokka ni kimi no kakera wo Tabisaki no mise shinbun no sumi Konna toko ni aru hazu mo nai no ni</p> | <p>いつでも捜しているよ どっかに君の破片を 旅先の店 新聞の隅 こんなところにあるはずも ないのに</p> | <p>Cerco in ogni momento, continuamente, frammenti di te nei negozi durante i viaggi, sugli angoli dei giornali, anche se so che non puoi essere in posti simili. Se accadesse un miracolo,</p> |
|--|---|--|

⁶³ Electric sheep magazine, *Interview with Makoto Shinkai*, 1 giugno 2008.
<http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2008/06/01/interview-with-makoto-shinkai>

| | | |
|--|---|--|
| Kiseki ga moshimo okoru nara ima sugu kimi ni misetai Atarashii asa kore kara no boku lenakatta suki to iu kotoba mo | 奇跡がもしも起こるなら 今すぐ君に見せたい 新しい朝 これからの僕 言えなかった「好き」と いう言葉も | vorrei mostrarti subito un nuovo giorno, quello che sarò da oggi in poi, e quel “Ti amo” che non sono mai riuscito a dirti |
|--|---|--|

3.5. *Neko no shūkai*

Neko no shūkai è un corto del 2007 realizzato per un progetto che ha coinvolto diverse case di produzione, tra le quali la Madhouse, la CoMix Wave e lo Studio 4°C, intitolato *Ani*Kuri 15*. Il titolo è la fusione delle parole inglesi “anime” e “creators”: l’intento di questa collaborazione è infatti proporre quindici episodi, di un minuto circa ciascuno, girati da diversi artisti (tra cui spiccano Kon Satoshi e Oshii Mamoru), ai quali è stato chiesto di esprimere la loro personalità artistica offrendo al pubblico la propria interpretazione di un tema a libera scelta. *Ani*kuri 15*, diviso in tre sezioni ognuna della durata di cinque minuti, è stato trasmesso per la prima volta dal maggio de 2007 al 2008 su NHK’s General Channel.

In un minuto, Shinkai sceglie di raccontare le avventure del gatto Chobi, la cui tranquilla vita casalinga è minata dai vari componenti della sua famiglia, che, a causa della loro disattenzione, calpestano quotidianamente la sua coda: prima la madre, intenta a stendere il bucato, poi la nonna, ed infine il padre e la figlia, di ritorno rispettivamente dall’ufficio e da scuola. Nonostante le scuse, la recidività dei padroni porta Chobi all’exasperazione, tanto da spingerlo a pianificare una vendetta contro l’intera umanità assieme agli altri gatti del vicinato, con cui si riunisce ogni notte. Il giorno dopo, tuttavia, un po’ di pappa e qualche carezza mandano a monte i piani malvagi del felino. La routine si ripete giorno dopo giorno, risultando immancabilmente nel fallimento della missione: Chobi non sarà mai in grado di rinunciare alle comodità della vita domestica e all’affetto dei suoi cari.

3.5.1 Caratteristiche

Il primo elemento che permette di associare il corto a Shinkai è sicuramente il gatto. *Neko no shūkai* si presenta come lavoro intermedio fra *Kanojo to kanojo no neko* e *Dareka no manazashi*, in quanto anche in questo caso la vicenda è narrata dal punto di vista di un felino, anche se le vicende si svolgono in un'atmosfera decisamente più vivace e allegra rispetto ai lavori solitamente più malinconici e drammatici dell'autore.

La prospettiva del gatto viene evidenziata in una scena in particolare che vede la famiglia, riunitasi a tavola per cenare, attribuire alla vecchiaia imminente il comportamento scostante di Chobi: è chiaro quindi che per il gatto vedersi la coda continuamente calpestata, è un affronto molto più grave di quanto gli umani pensino. Esilarante è il lampo omicida nei suoi occhi mentre dà le spalle ai commensali, chiaramente ignari delle sue intenzioni (Fig. 20): nella scena successiva, infatti, vediamo il desiderio di vendetta di tutti i gatti del vicinato prendere la forma di un enorme gatto – che richiama per molti aspetti il mostro *Gojira* (ゴジラ, *Godzilla*) nato dal genio di Tanaka Tomoyuki – che con le loro enormi zampe schiacciano l'umanità intera, ripagandola con la sua stessa moneta (Fig. 21). L'estremismo di Chobi, tuttavia, è solo un'esilarante ipotesi che offre una prospettiva diversa di vedere le cose attraverso la componente comica.



Figura 20 *Neko no shūkai*, Shinkai Makoto, 2007



Figura 21 *Neko no shūkai*, Shinkai Makoto, 2007

Per quanto riguarda la grafica, anche in quest'opera le rappresentazioni degli interni sono ricche di dettagli, e i colori vivi e sgargianti si accostano perfettamente all'ilarità che l'opera trasmette. È interessante, inoltre, notare il quantitativo di informazioni che è possibile estrapolare da un lavoro così breve: la vita della famiglia appare alquanto frenetica, ogni giorno si assiste al via vai di gente in una casa piccola ma accogliente, ma la famiglia, nonostante la fretta, appare unita e in armonia. Il corto a cui Shinkai ha lavorato in completa autonomia, infine, è accompagnato dal pianoforte allegro del fidato Tenmon.

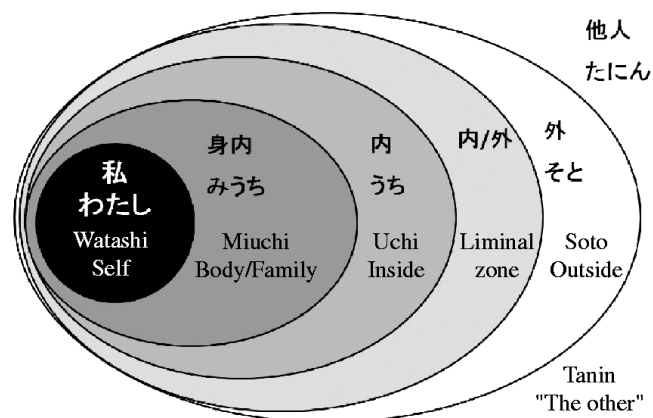
3.6 *Hoshi o ou kodomo*

Anche se considerato come il film che più si accosta a quelli di Miyazaki Hayao per molti aspetti, i quali verranno trattati in maniera più approfondita nell'appendice B dell'elaborato, *Hoshi o ou kodomo* non si allontana da quei temi tanto cari a Shinkai come la distanza e la solitudine, ma offre allo spettatore un contesto alternativo in cui è il lutto a separare le persone. La pellicola, del 2011, parla di un viaggio ai limiti del possibile alla ricerca del senso della vita e della morte, è a questo proposito Shinkai ingloba al suo interno una serie di influenze multi tipo derivanti da culture differenti, le quali spaziano dai miti greci a quelli del centro America, per tornare nella terra del sol levante e presentarsi allo spettatore in una rete fittissima di simbolismi.

3.6.1 Lo spazio sacro: divisione e inclusione

È necessario premettere che nella cultura giapponese la natura, intesa come ambiente non urbanizzato quale la montagna, i campi o il selciato di un sentiero, è dimora di divinità, chiamate *Kami* (神). Queste sono concepite come entità che possono avere natura violenta

e distruttrice, ma anche benevola. Il ruolo dell'uomo, in questo schema antichissimo, è placarne l'eventuale furia attraverso dei riti simbolici, feste o ricorrenze che spesso coincidono con la ciclicità del tempo e il cambio delle stagioni. In altre parole, gli dei non interagiscono per capriccio sulla vita degli uomini, ma ne condividono l'esistenza, la influenzano nel buono e nel cattivo, guidati dalla loro stessa natura e non dalla premeditazione. Il rapporto che l'uomo cerca di instaurare con l'elemento naturale è quindi di tipo fluido e inclusivo, dove l'uno è parte integrante dell'altro, e perciò i confini che separano lo spazio sacro da quello abitato dall'uomo non sono netti, ma posso essere concepiti come cerchi concentrici – il cui ipotetico punto di origine è rappresentato dalla persona fisica o dalla comunità - che si allargano man mano che si avvicinano al divino, che coincide con il selvatico (Fig. 22). Allo stesso tempo, però, all'interno di questa fluidità si riconosce una dicotomia tra "sacro" e "profano" che rende più marcata la percezione di opposizione simbolica che essi rappresentano: la "conquista" dei primi spazi incolti da parte dell'uomo è avvenuta con l'inizio della coltivazione del riso in seguito ai primi insediamenti stabili, in quanto ha permesso di estendere il controllo su un paesaggio inizialmente selvaggio e riordinarlo secondo una legge simbolica. Per le sue caratteristiche, la risaia poteva risultare produttiva solamente in prossimità dell'acqua, motivo per cui il villaggio intero si trovava vicino a sorgenti ai piedi di una vallata o di una montagna, ma mai oltre questa: il monte rappresenta un altro spazio con caratteristiche diverse rispetto a quelle proprie del coltivato: un luogo selvaggio, indomabile, e inospitale, e per questo dimora del divino.



Source: Adams *et al.* (2008)

Figura 22 Schema esemplificativo del concetto di *uchi* e *soto*. Fonte:

I concetti di *nigi* (和, “colto”) e *ara* (荒, “incolto”), si sono quindi successivamente estesi ad una sfera più generale rappresentata dalla dicotomia fra *soto* (外, “esterno”) e *uchi* (内, “interno”) concepiti come spazi fisici entro i quali la comunità sociale opera, ma anche una divisione a livello personale e meno concreta, quella tra *omote* (面) e *ura* (裏): nella cultura giapponese ogni individuo ha infatti tre facce che mostra solo in determinate occasioni. La prima, *omote*, può essere definita come la “maschera sociale”, quella che indossa nelle situazioni mondane e di interazione con il prossimo e legata a determinate norme o convenzioni che vanno seguite per il bene comune (l’uso dell’onorifico, la gentilezza verso il prossimo, per esempio). La seconda è il volto che, spogliato di tale maschera, si mostra nell’intimità, la vera personalità dell’individuo che viene celata agli altri. Il terzo, infine, è «la profondità, il cuore delle cose, i recessi più bui, i pensieri più intimi, il limite umano»⁶⁴: *oku* (奥). Dal punto di vista spaziale il termine si riferisce anche al luogo in cui risiede la divinità all’interno di un tempio o di una grotta, e dove il suo potere si manifesta. La divinità non è visibile ad occhio umano, ma il solo fatto che sia ad esso preclusa accentua la sensazione di distanza e segretezza.

3.6.2 Viaggio verso il divino

All’inizio della pellicola viene presentata la vita della piccola Asuna, ragazzina sveglia ed indipendente che alterna le sue giornate tra scuola e faccende domestiche; poiché il padre è venuto a mancare quando era ancora molto piccola e la madre è spesso lontana da casa a causa del lavoro, Asuna è costretta a badare alla casa, prepararsi da mangiare e allo stesso tempo proseguire gli studi. Il poco tempo che le rimane lo passa in un rifugio dai lei stessa costruito ai piedi di una montagna, dove ascolta le misteriose melodie che provengono da una radio a galena donatale dal padre in compagnia della gattina Mimì. Già dalle prime

⁶⁴ Raveri Massimo, *Itinerari del sacro. L’esperienza religiosa giapponese*, 2006, 1984, Libreria Editrice Cafoscarina, pg 30.

sequenze, perciò, colto e incolto si alternano: per raggiungere il nascondiglio improvvisato nel cuore della foresta, Asuna deve allontanarsi dall'ambiente urbanizzato della città e percorrere un lungo attraversamento ferroviario, simbolo molto caro al regista, in quanto zona liminare fisica e simbolica di due mondi opposti, il profano e il sacro.

È proprio in questo luogo, infatti, che un giorno viene attaccata da una creatura dalle fattezze demoniache (Fig. 23) e conosce Shun, un misterioso ragazzo che le salva la vita.



Figura 23 *Hoshi o ou kodomo*, Shinkai Makoto, 2011

Il giovane dall'aspetto gentile rivela di essere giunto sulla Terra da un luogo chiamato Agartha, e dalla stessa città proviene anche il cristallo blu che Asuna utilizza per far funzionare la radio, che si scoprirà in seguito essere una Clavis, una chiave in grado di aprire le porte dell'antica civiltà agarthiana. Il giovane Shun, tuttavia, muore la stessa sera, dopo essersi gettato da un dirupo per porre fine alla sua esistenza.

3.6.3 Mondo dei vivi e oltretomba

Le indagini sulla morte di Shun non sembrano portare a nessun risultato, e il mistero che avvolge l'intera vicenda viene apparentemente archiviato. Tuttavia è proprio in questo momento che fa la sua comparsa il professor Morisaki, supplente nella classe di Asuna. Proprio il giorno seguente la scomparsa di Shun, l'insegnante parla ai ragazzi della mitologia giapponese e della storia di Agartha. Asuna, incuriosita, decide di raggiungere il professore nel suo appartamento per chiedere delucidazioni sull'argomento. Morisaki spiega che, secondo il mito, Agartha è un luogo immaginario posto al centro della terra

abitato da popolazioni ben più avanzate rispetto al genere umano in termini di tecnologia e scienza medica; è inoltre un regno fantastico abitato da divinità protettrici – I Quetzacoatl, di cui fa parte il mostro che ha attaccato Asuna - dove ogni desiderio può diventare realtà, anche riportare in vita i morti. In questo film Shinkai sceglie quindi di rimodellare il mito di Agartha per esigenze di trama e tramutarlo in un simbolo per il regno dell'oltretomba.

Sullo schermo, la spiegazione del professore si conclude al tramonto per una ragione ben precisa: similmente a quanto accade in *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, Shinkai utilizza gli ultimi raggi del sole per applicare l'ormai nota tecnica dei quadranti e dividere il frame in due esatte metà (Fig. 24). La dualità visiva che ne consegue riguarda inoltre più aspetti: mondo dei vivi e aldilà, giovinezza e maturità, ma anche la visione personale della vita e della morte.

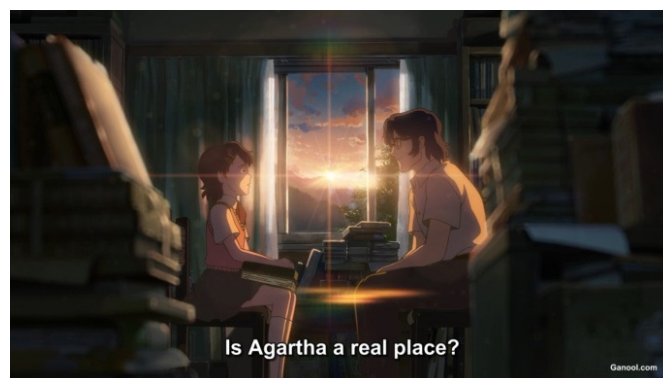


Figura 24 *Hoshi o ou kodomo*, Shinkai Makoto, 2011

I motivi che spingono Asuna e Morisaki a scendere nell'oltretomba, successivamente, sono infatti differenti, come diversa è la visione della natura, e quindi del mondo, che i due personaggi hanno. La ragazza si spinge nelle profondità della Terra con uno sguardo fresco e ingenuo, e con il solo scopo di vedere la terra natia di Shun e in qualche modo colmare il senso di solitudine che l'ha accompagnata fino a quel momento. La figura di Morisaki invece è quanto mai ambigua: si rivela essere il capo di un'organizzazione militare, gli Arcangeli, il cui scopo è quello di impadronirsi del sapere di Agartha per rimodellare il mondo e governarlo secondo il proprio volere. Sono proprio i soldati degli Arcangeli ad attaccare Asuna e Shin, fratello di Shun risalito in superficie per recuperare la Clavis che

aveva con sé nel momento della sua morte, in un bosco nei pressi del nascondiglio segreto di Asuna. Tuttavia Morisaki, ex soldato e vedovo, porta nei suoi occhi il dolore e la disillusione data dall'esperienza, e poco gli importa della missione dell'organizzazione: la sua discesa negli inferi è simile a quella narrata nel *Kojiki* (古事記, *Vecchie cose scritte*)⁶⁵ di *Izanagi* (伊邪那), Dio della creazione, per salvare la sposa *Izanami* (伊邪那美) e al mito greco di Orfeo ed Euridice; secondo la leggenda, ad entrambi gli uomini viene garantito di riportare indietro l'amata, a patto che non si voltino a guardarla fino all'uscita. Ma il centro del mito è basato proprio sulla disobbedienza alla promessa fatta al Dio degli Inferi, in quanto «non valgono consigli o divieti; un vivo non può entrare nel mondo della morte e non 'vederne la nudità', non conoscerne la natura, non viverne pienamente la realtà»⁶⁶.

3.6.4 Agarthā

La stessa entrata di Agarthā è accessibile solo tramite l'utilizzo di una Clavis e l'attraversamento di una profonda pozza d'acqua: simbolo della vita e allo stesso tempo lo stadio ultimo in cui si trasformano tutte le cose dopo la morte, di cambiamento e di fluidità.

Il mondo dei morti è quindi un confine che non deve venire valicato dai vivi, e Shinkai utilizza una serie di elementi visivi per sottolineare questa impenetrabilità durante tutto l'arco dell'animazione.

Il *Manjushage* (曼珠沙華, giglio ragno rosso), per esempio, compare più volte nel corso dell'opera, e spesso è rappresentato insieme ad una falena nera (le anime dei defunti secondo i giapponesi). Questo fiore, che cresce vicino ai corsi d'acqua, nella cultura buddhista è associato alla morte, alle memorie perdute e all'abbandono (Fig. 25). Non è una coincidenza quindi se tale immagine precede il viaggio della protagonista nel mondo di Agarthā e la morte del giovane Shun.

⁶⁵ Scritto da Ō no Yasumaru nel VIII sec, è la prima cronaca giapponese che narra i miti delle origini del Giappone.

⁶⁶ Raveri Massimo, *Itinerari del sacro. L'esperienza religiosa giapponese*, 2006, 1984, Libreria Editrice Cafoscarina, pg. 169.



Figura 25 *Hoshi o ou kodomo*, Shinkai Makoto, 2011

Gli *Izoku* (夷族, lett. *La tribù dei barbari*), invece, sono i membri di una tribù considerata maledetta dagli stessi abitanti di Agartha, ma che garantisce il mantenimento dell'equilibrio tra superficie e mondo sotterraneo. Sono paragonabili a demoni privi di qualsiasi umanità, e per questo presentano delle fattezze mostruose, odiano la luce del sole e l'acqua – fonti di vita e fertilità – e chiunque provenga da esse (Fig. 26). Lo stesso nome è un omofono di 遺族 (*izoku*), termine utilizzato per indicare i familiari di un defunto, coloro che vegliano sulle spoglie del proprio caro: in altre parole, i guardiani dei morti. Asuna viene attaccata da loro più volte nel corso del film in quanto, nella sua giovinezza e purezza d'animo, simboleggia la vita per eccellenza.



Figura 26 *Hoshi o ou kodomo*, Shinkai Makoto, 2011

Anche gli abitanti di Agartha si mostrano ostili nei confronti di coloro che arrivano dalla superficie: per secoli gli umani, spinti dalla sete di potere e di conquista, hanno cercato di impadronirsi del segreto della vita e della morte che risiede in questo luogo magico, scatenando numerosi conflitti e tensioni fra i due popoli. Per questo gli umani vengono definiti impuri. Per gli agarthiani, infatti, il concetto di morte fa parte di un processo naturale, che va al di là della comprensione umana, in quanto anche le stesse divinità sono

soggette al ciclo del trapasso, motivo per cui intercedere in quest'ordine superiore è severamente vietato. Allo stesso tempo, però, il loro popolo sta svanendo, accettando troppo facilmente il loro destino. Lo stesso Shun ha accolto la sua fine senza ripensamenti, abbandonando il mondo terreno con un salto nel vuoto.

L'immagine dell'albero della vita è un ulteriore simbolismo che rafforza il concetto: secondo la Cabala ebraica, il disegno rappresenta «il cammino di discesa lungo la quale le anime e le creature hanno raggiunto la loro forma attuale; [...] il sentiero di risalita, attraverso cui l'intero creato può ritornare al traguardo cui tutto anela: l'unità del "grembo del Creatore"»⁶⁷: il cerchio della vita, della morte e della risurrezione. Il dipinto si trova nella dimora di un vecchio abitante del villaggio di Aman, l'unico abitante di Agartha che si è offerto di ospitare Asuna e Morisaki dopo il loro arrivo (Fig. 27).



Figura 27 *Hoshi o ou kodomo*, Shinkai Makoto, 2011

Per quanto riguarda la rappresentazione grafica, la sacralità di Agartha traspare dai disegni delle ambientazioni: per tutto l'arco della narrazione si susseguono sequenze che ritraggono paesaggi suggestivi, rigogliose vallate e cieli tersi; la natura è selvaggia, incolta al di fuori del villaggio, e il rapporto che gli agarthiani hanno con essa è di armonia e rispetto. Un comportamento, questo, in netta opposizione a quello di Morisaki, che, spinto dal desiderio di riabbracciare la moglie Lisa, decide di spingersi verso *finis terrae*, o *oku*, di Agartha: questo è un luogo inaccessibile e dimora di Shakuna Vimana, la divinità in grado di intervenire sulla vita e sulla morte. Giunto dinnanzi al dio, dà voce alla sua richiesta, e Shakuna riporta l'anima di Lisa dall'aldilà. Tuttavia vi è un prezzo da pagare: per riportare alla vita un trapassato, è necessaria un'altra vita. Il Dio sceglie il corpo di Asuna come contenitore per lo spirito della donna, e priva Morisaki dell'uso degli occhi, con cui non è

⁶⁷ Cabala, L'albero della Vita, <http://cabala.org/alberodellavita/alberodellavita.shtml>

stato in grado di guardare avanti e di accettare il ciclo naturale della vita. La sua cecità lo ha portato infatti ad agire contro natura, e perciò ne paga le conseguenze, poiché «travalicare i limiti, voler partecipare contemporaneamente a due modalità dell'essere è un'avventura rischiosa e un sogno impossibile».⁶⁸

3.6.5 La risalita

Al termine del film Shin, giunto per fermare Morisaki, salva Asuna e ripristina l'ordine fra i due mondi chiudendo i confini che si erano dissolti. Morisaki accetta finalmente la morte di Lisa, recupera la vista, e conscio delle sue azioni decide di non risalire in superficie e di rimanere ad Agarthā accanto a Shin e coloro che nella morte vedono un processo ineluttabile, vivendo e imparando ad accettare quell'assenza derivata dalla perdita che fa parte di ogni uomo. Asuna invece fa ritorno alla vita, nel mondo umano. La dolce voce di Kumari Anri accompagna alcune scene di quotidianità: il brano *Hello, Goodbye&Hello* chiude l'opera attraverso un monito ad andare avanti senza voltarsi indietro e a mantenere vivo il sentimento di chi non c'è più attraverso il ricordo abbracciando il domani. Qui di seguito un estratto del testo:

| | | |
|---|---|--|
| Sora wa hirogaru asu no you ni hatenai keredo te o nobashitai yo | 空は広がる明日のように 果てないけれど 手を伸ばしたいよ | Vorrei poter allungare le mie braccia, come l'alba che si estende senza fine nel cielo. |
| Hello, Goodbye & Hello Kimi no koto o itsumo wasurenai yo Hello, Goodbye & Hello Soshite kono michi o aruite yukunda | Hello, Goodbye & Hello 君のことをいつも 忘れないよ Hello, Goodbye & Hello そしてこの道を歩いて 行くんだ | Hello, goodbye and hello Non mi dimenticherò mai di te. Hello, goodbye and hello E proseguirò il mio cammino. |
| Kimi o suki ni natta toki kara hajimatteita kono tabi | 君を好きになった時から 始まっていたこの旅 | Questo viaggio è iniziato quando ho scoperto di amarti. |

⁶⁸ Raveri Massimo, *ibidem*.

3.7 *Kotonoha no niwa*

3.7.1 Scenografia come narratore etero diegetico

Lo studio della concezione della natura affrontato nell'analisi di *Hoshi o ou kodomo* offre le basi per capire il ruolo che questa svolge nelle opere di Shinkai: il paesaggio, nei suoi lavori, non viene sfruttato per esigenze di trama (come ad esempio accade nei film di Miyazaki, dove la sua rappresentazione è di vitale importanza al fine di veicolare il messaggio ecologista dell'animatore), ma assume un ruolo passivo rispetto alle vicende dei protagonisti: gli elementi naturali mantengono la loro autonomia e imprevedibilità intrinseca durante tutto l'arco della narrazione, indifferenti alle vicende narrate e ai travagli emotivi dei personaggi. Allo stesso tempo, però, sono in grado di fornire informazioni e punti di vista non percepibili attraverso il dialogo: non a caso, come già accennato, raramente i personaggi vengono rappresentati in maniera dettagliata, spesso anzi sembrano fondersi nell'ambiente stesso, mentre i dialoghi sono ridotti a pochi monologhi introspettivi o brevi scambi di battute.

In quest'opera, quindi, è il paesaggio a raccontare una storia d'amore. Il racconto è ambientato a Shinjuku, nel 2013: Takao, studente delle scuole superiori e aspirante calzolaio, nei giorni di pioggia salta le lezioni per rifugiarsi nel verde dell'immenso parco al centro della città e disegnare scarpe, passione che lo caratterizza fin dalla più tenera età. In un giorno di pioggia incontra una ragazza più grande di nome Yukino. Di lei si sa poco o nulla fino alla fine del film, quando rivela di essere un'insegnante della stessa scuola frequentata da Takao in procinto di licenziarsi a causa di alcuni problemi con gli studenti: la donna è fragile, e nelle mattine di pioggia la vediamo perciò saltare il lavoro e passare la giornata a bere birra e mangiare cioccolata in compagnia di un libro, lontano dalle responsabilità lavorative. La pioggia, quindi, è la protagonista dell'intera storia e il fattore che permette ai due giovani di conoscersi l'un l'altro e, nel tempo, di innamorarsi nonostante la differenza d'età. Perciò, al contrario di quanto accade in *Byōsoku go senchimōtoru*, in questo film la natura veste i panni della coincidenza positiva e dell'opportunità che non si oppone alla storia dei due giovani, ma anzi, permette loro di

incontrarsi ad ogni giorno piovoso, e proprio per questo motivo Shinkai presta moltissima attenzione alla sua rappresentazione grafica e al simbolismo visivo presente in ogni scena.

Il finale che propone Shinkai, tuttavia, ha nuovamente il sapore dolce-amaro: dopo aver scoperto la vera identità di Yukino, Takao decide di dichiararle i suoi sentimenti; la differenza d'età e il loro status sociale, però, si dimostra essere un ostacolo, e nonostante ricambi l'interesse, la ragazza lo rifiuta confessandogli che a breve ritornerà nello Shikoku, dai suoi genitori.

3.7.2 Simbolismo

L'evolversi della relazione fra Yukino e Takao, perciò, è narrato attraverso un romantico intreccio fatto di inquadrature ricercate e simbolismo naturale: l'intensità della pioggia, il rumore del vento tra le foglie, e il tranquillo ondeggiare dei rami degli alberi influiscono quasi attivamente sul ritmo della narrazione, offrendo allo spettatore un ulteriore punto di vista sulla storia.

In una delle prime scene di apertura troviamo infatti l'immagine di alcuni rami di un albero che sfiorano appena la superficie dell'acqua (Fig. 28). Ad un primo sguardo quest'inquadratura delicata potrebbe sembrare una semplice ripresa foto realistica della natura che avvolge la scena, tuttavia ciò che essa rappresenta è la relazione stessa dei due protagonisti: il contatto fra i due è esitante e fugace, dato da un interesse appena nato.

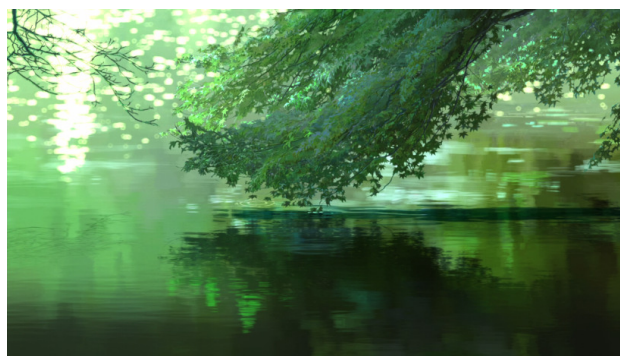


Figura 28 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

Con il proseguire della narrazione, Shinkai ripropone lo stesso frame più volte, ma attraverso effetti diversi: vediamo per esempio i rami affondare nell'acqua spinti dal peso

della pioggia, il collante e la causa degli incontri fra Takao e Yukino; ogni mattina, infatti, i due sperano nel cattivo tempo, in modo da poter stare insieme per qualche ora. È evidente perciò che il rapporto fra i due è di intimità e complicità: con il passare del tempo entrambi aprono il loro cuore all'altro e confessano sogni e insicurezze più profonde, senza tuttavia rivelare mai troppo. Ed è proprio all'apice della loro storia che avviene la separazione. La stagione delle piogge cessa, e il sole prende il sopravvento sulla scena, metaforicamente prosciugando la scusa che sfruttavano per incontrarsi.

In un frame in particolare vediamo Takao rivolto verso il gazebo dov'era solito trascorrere il tempo con Yukino; lei, però, non si trova lì: con un magistrale gioco di luci Shinkai fa in modo che i raggi del sole filtrino fra il fogliame e avvolgano l'interno della struttura, di fatto illuminando lo spazio vuoto all'interno del gazebo per sottolineare la solitudine di Takao e il ruolo di antagonista che il bel tempo incarna (Fig. 29).



Figura 29 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

Anche Yukino si reca più volte al parco nella speranza di incontrare il giovane, ma senza successo. Il loro incontro quindi è una casualità, letteralmente un fulmine a ciel sereno: proprio mentre Takao confessa di aver scoperto l'identità della ragazza, rispondendo ad un *tanka* che lei stessa aveva citato all'inizio del film, un tremendo acquazzone travolge la scena: Yukino e Takao, cadute tutte le illusioni, sono costretti ad uscire dal mondo segreto rappresentato dal parco per rifugiarsi a casa della ragazza.

Qui vi è la svolta. Takao confessa il suo amore all'insegnante: ma è un sentimento immaturo, dettato forse dalla disperazione nella quale entrambi avevano vissuto fino a quel momento, e Yukino lo ridimensiona, consapevole anche che di lì a poco sarebbe

dovuta partire per tornare nello Shikoku: il ragazzo lascia perciò l'appartamento, ferito e deluso. Di lì a poco la ragazza, però, lo segue: è questa la scena madre, dove Takao riversa tutta la delusione dettata dal rifiuto attraverso parole amare e lacrime, e Yukino, piangendo lei stessa, confessa che nonostante tutto è proprio grazie al ragazzo che ha trovato la forza di andare avanti. In quel momento, come se le lacrime avessero sostituito la pioggia, spunta il sole: un fenomeno che in giapponese chiamato *tenkiame* (天気雨, *pioggia improvvisa a ciel sereno*). Secondo la tradizione nipponica, fra le montagne due *kitsune* (狐, volpe), demoni- spirito dalle molteplici capacità, si uniscono in matrimonio quando piove con il sole. Per questo motivo il *tenkiame* è anche chiamato *kitsune no yomeiri* (狐の嫁入り, *matrimonio delle volpi*) ed è simbolo di buon auspicio. Sia Yukino che Takao infatti hanno aperto i loro cuori e a loro si prospetta un nuovo futuro.

Al termine del film, ritroviamo lo stesso albero dell'inizio, ora spoglio e immobile nel freddo invernale, mentre Takao siede nel gazebo mentre legge una lettera di Yukino: i due ragazzi ora sono lontani, ma l'esperienza vissuta li ha resi più forti. Takao si ripromette, un giorno, di andarla a trovare.

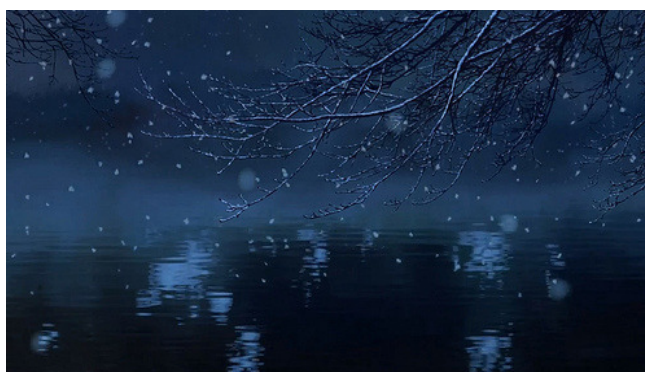


Figura 10 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

3.7.3 L'uso delle luci e dei suoni

Nel ricreare l'ambientazione del grande parco al centro di Shinjuku, Shinkai ha prestato particolare attenzione a tutte le fasi della produzione, concentrandosi in particolar modo sull'acustica e sulle luci. Generalmente, durante la creazione di un film, l'aggiunta del

suono avviene in seguito allo sviluppo dello storyboard⁶⁹ e la stesura del copione, ma per *Kotonoha no niwa* è stato adottato il processo inverso: gli effetti acustici sono stati inglobati all'interno di uno storyboard già animato, e ciò ha permesso al regista di concentrarsi solamente sul disegno delle ambientazioni, alle quali poi è stato aggiunto il sonoro: «At that point, we made the sound effects larger and we muted the dialogue... We tested how to use the sound by trial and error using steps like these. Afterward, we amended the pictures in which the image of the sound didn't match up, because it's good to replace such things»⁷⁰ afferma Shinkai. Il risultato è senza dubbio suggestivo: tintinnante o scrosciante, la pioggia, e le varie intensità sonore che assume, fa da colonna sonora all'intera opera, sostituendo in molti casi il dialogo. La colonna sonora del film invece, *Rain*, scelta per il chiaro riferimento al tema del medio metraggio, era una delle canzoni preferite da Shinkai ai tempi dell'università, poiché riflette la vita quotidiana, e rispecchia l'ambientazione stessa del film: una storia d'amore senza lieto fine, bagnata dalla pioggia. Il remake è stato fatto nel 2013 da Motohiro Hata: dopo averlo incontrato in diverse occasioni, Shinkai lo ha scelto per la voce in grado di riflettere perfettamente quella solitudine intrinseca del film attraverso un timbro di voce malinconico e un po' ansioso.

Infine, le luci sono un altro aspetto molto importante: è sempre attraverso la pioggia e il riflesso che essa proietta sull'ambiente circostante, che l'animatore rende il verde – colore chiave dell'opera – più vivido: «I devised it this way to effectively show in the work that rain indeed does make green more vivid. For example, the color of the characters' skin. Normally, two colors are used to show the bright areas and the shaded areas. However, I expressed a third color to show all the more the reflection of green on the skin»⁷¹. Attraverso questi accorgimenti il film si presenta perciò tecnicamente innovativo e un'ulteriore prova del genio del regista.

⁶⁹ Serie di bozzetti che, accompagnati da una breve descrizione, servono ad impostare l'angolo delle riprese e la successione delle scene nel prodotto finito.

⁷⁰ Tokyo otaku mode news, *Interview with director Makoto Shinkai on his new work "The garden of words" (Vol.1)*, 31 maggio 2013, <https://otakumode.com/news/51a7128876d9348e3600755b/Interview-with-Director-Makoto-Shinkai-on-His-New-Work-Idquo-The-Garden-of-Words-rdquo-Vol-1>

⁷¹ Tokyo otaku mode news, ibidem

3.7.4 *Omote* e *ura*: il rigido formalismo giapponese

I concetti giapponesi di *omote* e *ura* offrono un'ulteriore interpretazione a questo mediometraggio. Nel capitolo precedente è stato analizzato come nell'opera la natura faccia da narratore e assista all'evolversi della relazione fra i due protagonisti. Allo stesso tempo, però, l'ambiente rappresenta anche il palcoscenico sul quale Shinkai ha messo in scena un legame nato contro ogni convenzione sociale. La prospettiva che offre l'animatore è sempre connessa ai legami umani e alla difficoltà nell'instaurarli, questa volta però derivata da una relazione nata nello spazio privato invece che in quello pubblico.

In Giappone l'applicazione dell'*omote* avviene attraverso l'uso appropriato di norme e convenzioni non scritte all'interno della società, come ad esempio l'uso dell'onorifico: la parola "io" in giapponese può avere moltissime connotazioni diverse, e tutte riferite ad un particolare contesto all'interno del quale parlante e interlocutore interagiscono; il linguaggio e l'uso corretto dei pronomi sono importanti quanto la gestualità, e un solo termine errato può equivalere al più grande degli insulti. Questo rigido schema comportamentale richiede allo stesso tempo una soppressione del proprio *io*, dell'*omote* in favore delle norme sociali, di ciò "che è meglio" in senso comunitario.

In questo contesto, sia Yukino che Takao sono dei disadattati che faticano ad omologarsi alla comunità: l'insegnante, a causa della sua bellezza, è vittima di bullismo da parte delle alunne della scuola in cui insegnava. E per questo, incapace di reagire, si allontana dall'insegnamento, preferendo bere birra e mangiare cioccolata nelle mattine piovose. Takao invece insegue un sogno apparentemente impossibile, è costretto a badare alla famiglia in quanto la madre lo abbandona spesso per fuggire con uomini più giovani, ed il fratello si è appena trasferito con la compagna. Entrambi sono quindi divisi tra senso del dovere e ciò che desiderano veramente; visivamente Shinkai rappresenta questo disagio attraverso la regia e l'ormai noto uso del sistema dei quadranti. In una scena in particolare Yukino aspetta il treno che la porterà al lavoro. Alle sue spalle, il contrasto fra il tabellone degli orari e il verde della natura, chiaro riferimento al parco di Shinjuku dove è solita rifugiarsi e dove ha conosciuto Takao (Fig. 31).



Figura 11 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

La stessa relazione tra i due viene narrata in parte attraverso questa tecnica e il linguaggio del corpo dei personaggi. Inizialmente sono divisi, seduti composti e distaccati, ma col proseguire del film la loro postura si rilassa, i loro gesti si fanno meno controllati, e la distanza che prima li separava si fa sempre più sottile (Fig. 32). Gli ombrelli che li riparavano dalla pioggia e allo stesso tempo li allontanavano l'uno dall'altra ora sono lasciati chiusi e posti a lato della scena, nascosti alla vista dello spettatore. Non vi sono più barriere a dividerli.



Figura 12 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

3.7.4.1 Imparare a camminare

Tuttavia sono le scarpe, e l'atto del camminare ad esse collegato, a giocare un ruolo chiave all'interno dell'opera. Le calzature rappresentano lo strumento attraverso il quale proteggiamo il piede da qualsiasi ostacolo che possa intercedere il nostro cammino e con cui possiamo esprimere la nostra opinione in fatto di stile e moda (Takao indossa per esempio delle scarpe fatte a mano, cosa che suscita stupore negli altri e che lo rende in

qualche modo diverso), e allo stesso tempo vengono utilizzate per entrare negli spazi pubblici, ovvero la società. Prima di entrare in luoghi privati, come nelle case per esempio, in Giappone è usanza togliersi le scarpe e riporle in uno spazio antecedente il centro dell'abitazione, un luogo intimo in cui ognuno è libero di essere se stesso. Non è raro perciò trovare inquadrature che ritraggano calzature durante tutto l'arco del film.

Scena emblematica è, per esempio, quella in cui Yukino scopre il suo piede, quella parte che si espone solo nell'ambiente personale. Il gesto dell'insegnante è di sperimentazione: è conscia della passione di Takao per le scarpe, e cerca perciò l'interazione attraverso una provocazione giocosa ma anche sensuale (Fig. 33).



Figura 13 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

Yukino prende quindi l'iniziativa, posa come modella per Takao e, similmente a quanto accade durante un rapporto carnale, scopre il piede e si mette a nudo: «They don't grasp each other's hands, they don't know each other's names. Not to mention, to a 15-year-old boy, touching the feet of the girl he likes is amazing. I wanted to convey that this is an extremely precious and priceless moment for him. For that reason, at the time when the pictures were drawn, it was done as though it was a sex scene that I wanted to be conveyed in a visually rich way»⁷² afferma Shinkai.

Il rumore di stoffa che si increspa, poche frasi appena sussurrate, e il lieve tamburellare della pioggia danno vita alla metafora perfetta per una relazione in netto contrasto alle

⁷² Tokyo otaku mode news *Intreview with director Makoto Shinkai on his new work "The Garden of words" (Vol.1)*, 31 maggio 2013 <https://otakumode.com/news/51a7128876d9348e3600755b/Interview-with-Director-Makoto-Shinkai-on-His-New-Work-ldquo-The-Garden-of-Words-rdquo-Vol-1>

norme sociali comuni, in quanto si sviluppa partendo da qualcosa che va oltre il semplice nome.

I personaggi infatti non sono a conoscenza di quelle informazioni che comunemente vengono fornite con la prima presentazione come nome, età, occupazione. Conoscono però dettagli ben più intimi, come i loro sogni o le loro insicurezze: «Vedi, un giorno ho smesso di camminare come prima. È accaduto all'improvviso»⁷³ confessa Yukino. Nuovamente si presenta l'atto del camminare, del diventare indipendenti e cavarsela da soli.

Takao decide quindi di creare delle scarpe che facciano tornare in lei il desiderio di camminare: una confessione d'amore, seppur infantile, e un gesto di protezione nei suoi confronti. Sullo schermo, le parole di Takao sono seguite da una scena in cui, terminata la stagione delle piogge, troviamo Yukino sola nel parco a bere birra, mentre distrattamente fa dondolare una scarpa dal piede, finché non le scivola via. Il piede nudo sembra quasi voler simboleggiare il rimpianto per i momenti piacevoli condivisi con il ragazzo, il quale inconsciamente era divenuto il suo unico conforto: «Adesso che ho ventisette anni non mi sento minimamente più saggia di quando ne avevo quindici»⁷⁴.

Shinkai ha scelto di rappresentare Takao come un aspirante calzolaio non ancora professionista proprio per simboleggiare l'inesperienza del giovane, che, confessando il suo amore a Yukino, sostiene di "pensare" di amarla, invece di averne la certezza: egli stesso infatti, al termine del film, ripensa al passato come un esercizio per imparare a camminare. Nel rifiutare il giovane, Yukino sceglie di seguire i principi e i valori imposti dalla società invece che quelli personali: nel rivolgersi a lei, Takao usa il suffisso *san*, ma subito lei si affretta a correggerlo, chiedendo di rivolgersi a lei con *sensei* (先生, "insegnante", "professoressa"). È in questo modo che ristabilisce le loro posizioni all'interno della comunità, riprende in mano la sua vita e allo stesso tempo rende la loro storia impossibile.

⁷³ *Watashi ne, umaku arukunaku nacchatta no itsu no manika.* 私ね, うまく歩くなくなっちゃったの、いつのまにか.

⁷⁴ *Nijūnana sai no watashi ha jū go sai no koro no watashi yori sukoshimo kashikokunai* 二十七歳の私は十五歳の頃の私より少しも賢くない.

Questa risolutezza tuttavia deriva dalla stessa forza che le ha infuso Takao. Entrambi non avrebbero potuto crescere come persone senza l'aiuto reciproco, ed è per questo che Shinkai sceglie di interrompere la loro storia d'amore. Dopo la confessione di Takao, Yukino gli corre incontro, ma a piedi nudi, incurante della pioggia e dei pericoli che camminare scalzi all'esterno comporta. Perché per crescere e maturare è necessario affrontare il dolore, abbracciare le difficoltà invece che evitarle.

Al termine del film Takao ha realizzato il suo primo paio di scarpe da donna, le stesse che segretamente aveva promesso alla ragazza. Queste nuove calzature rappresentano al contempo il supporto che il giovane ha dato a Yukino, permettendole di riprendere in mano la sua vita e iniziare a camminare nuovamente, e la crescita interiore di Takao: senza l'insegnante non sarebbe mai stato in grado di guardare con occhi disillusi il mondo e crescere in quanto adulto indipendente.

In una scena possiamo scorgere una lettera di Yukino dove non sono le parole contenute in essa a risaltare, ma la stampa presente sulla carta (Fig. 34): «When I grew up and fell in love, I asked my sweetheart, “what lies ahead?”»⁷⁵. Una citazione da *Que sera sera*, canzone di Doris Day del 1956: il loro futuro ora dipende solamente dal fato, e da quello che esso porterà loro. Takao tuttavia si ripromette, una che avrà imparato a camminare, di raggiungere Yukino.

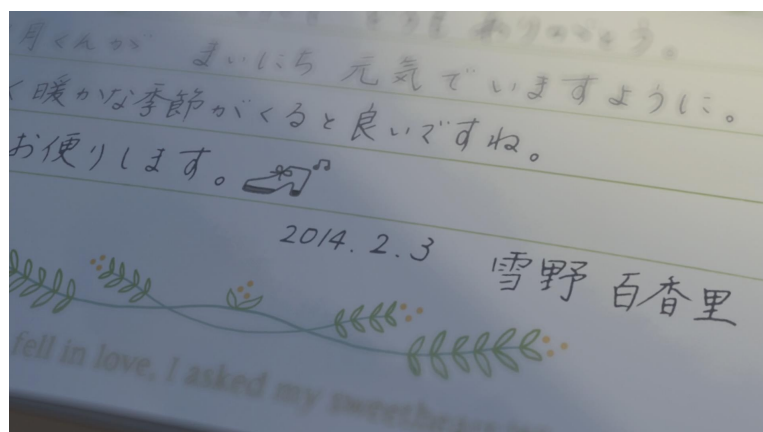


Figura 14 *Kotonoha no niwa*, Shinkai Makoto, 2013

⁷⁵ Quando crebbi e mi innamorai, chiesi al mio amore: “che cosa ci riserverà il futuro”?

3.8 *Dareka no manazashi*

Dareka no manazashi è un corto di sette minuti presentato per la prima volta nel 2013 al Tōkyō International forum per l'esposizione d'arredamento di interni della Nomura Real Estate holdings Inc., una compagnia edile giapponese che ne ha anche finanziato la produzione. L'opera è stata poi proiettata nelle sale italiane assieme a *Kotonoha no niwa* il 21 maggio 2014, e inserita come contenuto speciale nel DVD dell'omonimo film.

Ambientata in un futuro non troppo lontano, la storia è incentrata sulla ricerca dell'indipendenza di Okamura Aya, il rapporto con i suoi genitori, e la gatta Mii. Aya, infatti, si è da poco trasferita per motivi lavorativi, lasciando il padre solo, mentre la madre è all'estero per lavoro. Mii, invece, è l'anziana gatta di famiglia che ormai non gode più di buona salute. Nella scene iniziali del corto vediamo Aya tornare a casa da una dura giornata di lavoro: già dai primi secondi è palese lo sconforto della ragazza, che si aggrappa alle maniglie di sicurezza del treno quasi come fossero un'ancora di salvezza, mentre si perde fra i pensieri. Una volta rientrata nel suo appartamento riceve una chiamata dal padre, con cui è molto legata nonostante la lontananza. Dalla telefonata, tuttavia, risulta evidente il disagio che pervade entrambi: Aya ha infatti difficoltà ad adattarsi alla sua nuova vita, mentre Koji, il papà, soffre la mancanza della figlia. È in questo momento che la ragazza ripercorre i momenti della sua infanzia, episodi felici che ritraggono una vita spensierata e priva di preoccupazioni vissuta insieme alla famiglia e alla gattina Mii, regalatale proprio da Koji per alleviare la lontananza della madre. L'intera vicenda è narrata dallo stesso felino, che prosegue la reminiscenza di Aya mostrandone l'adolescenza, i primi desideri di indipendenza e il cambiamento che inevitabilmente la crescita porta con sé.

Il filo dei ricordi viene tuttavia interrotto da un'altra chiamata del padre, durante la notte, che annuncia la morte della gatta. La figura del felino si fa quanto mai importante in questa parte del corto, poiché non svolge solo il ruolo di voce narrante, ma è anche il fulcro attorno a cui ruotano le dinamiche familiari e il collante fra tutti i componenti. Un terzo membro di una famiglia che per una ragione o per l'altra, si era separata: «Se fosse morto

un altro essere umano, non credo sarei stato così triste»⁷⁶ ammette Koji una volta ricongiuntosi con la figlia.

Dareka no manazashi è un corto che fa di una perdita la morale per ricordare l'importanza di un legame indissolubile come quello della famiglia, capace di trascendere la lontananza e lo scorrere del tempo, e fondamenta della vita di ognuno di noi. I rapporti familiari, infatti, definiscono le basi di quei valori che definiscono la nostra persona e ci accompagnano per tutto l'arco della vita, sono una parte di noi che nei momenti difficili funge da isola sicura ove fare ritorno.

3.8.1 Le tecniche

Stilisticamente, l'opera presenta le caratteristiche tipiche dell'estetica di Shinkai racchiuse in un corto dal taglio narrativo che richiama in parte quello dello spot pubblicitario.

La narrazione retrospettiva di Mii fa da sfondo ad un'alternanza visiva fra spazi chiusi e spazi aperti che richiama lo stile di *Kanojo to kanojo no neko*. Tuttavia, è curioso osservare come vengano rappresentati gli avvenimenti passati: i ricordi narrati dalla gatta scorrono come diapositive dai colori acquerellati che ben si oppongono ai quelli più freddi e oppressivi che caratterizzano il presente di Aya; in particolare, Shinkai sembra qui abbandonare il livello di dettaglio nella rappresentazioni degli interni, omettendo spesso lo sfondo, quasi a volersi concentrare sulle manifestazioni di gioia della versione bambina di Aya e la spensieratezza che la caratterizzava (Fig. 35). L'appartamento in cui Aya vive ora, invece, è caotico, disordinato e soffocante nella sua minuziosità: la perfetta trasposizione dello stato d'animo della ragazza.

⁷⁶ Hoka no ningen no dareka shindatte konna kanashiku naranai to omou ほかの人間の誰か死んだってこんな悲しくならないと思う。

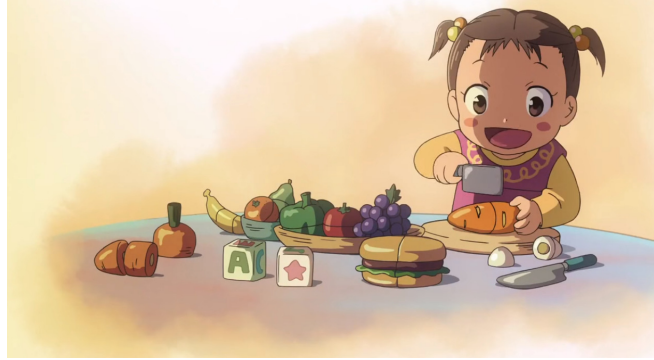


Figura 15 *Dareka no nanazashi*, Shinkai Makoto, 2013

Altro elemento caratteristico è la scansione temporale precisa: nonostante non vi siano particolari riferimenti a date, lo spettatore è consapevole dello scorrere del tempo attraverso il cambio delle stagioni, il tramontare del sole e i fenomeni atmosferici. La fluidità del racconto ben si mescola con la ciclicità del tempo, risultato in un'opera armoniosa e delicata, accompagnate dal pianoforte di Akihisa Matsuura e dalla dolce voce di Kazusa con *Sore de ii yo* (それでいいよ, *Va tutto bene*).

3.9 *Kimi no na ha*

Kimi no na ha è il lavoro più recente del regista, prodotto dalla CoMix Wave Films e distribuito dalla Toho Animation nel 2016. Il film ha fin da subito riscosso un notevole successo, attirando i consensi sia della critica che del pubblico internazionale, e ricevendo numerosi riconoscimenti, tra cui il premio come miglior film d'animazione allo Stiges⁷⁷ nel 2016 e al Mainichi Film Concours l'anno successivo. La produzione ha coinvolto per la prima volta uno staff numerosissimo, che ha contribuito alla creazione di un'opera che ingloba l'estetica e le tematiche care a Shinkai in un intreccio più maturo e complesso: l'animazione, per esempio, è stata affidata all'esperienza di Masahashi Ando, collaboratore con lo studio Ghibli per film quali *Sen to Chihiro no kamikamushi* (千と千尋の神隠し, *La città incantata*) e il più recente *Omoide no Mānī* (思い出のマーニー, lett. "Il ricordo di Marnie", edizione italiana: *Quando c'era Marnie*), mentre Masayoshi Tanaka, che viene ricordato per i disegni di *Ano Hana* (あの花, *Quel fiore*), si è occupato del character design,

⁷⁷ Festival internazionale del cinema fantastico della Catalogna

donando un dettaglio di freschezza allo stile generalmente più ombroso e anonimo di Shinkai.

È doveroso inoltre citare le novità in campo tecnico: all'ormai noto fotorealismo con cui Shinkai dipinge gli scenari che fanno da sfondo alle sue storie (Itomori è ispirata alla città di Aogashima, per esempio), si aggiunge un'animazione altrettanto realistica ottenuta tramite dell'uso del rotoscopio, una tecnica che permette di dare vita a figure umane verosimili ricalcando una scena girata in precedenza con l'aiuto di attori in carne ed ossa. All'uso del GCI, inoltre, vengono affiancate sequenze acquerellate e dipinte interamente a mano da Shinomiya Yoshitoshi, un pittore classicista che aveva già collaborato con Shinkai per la creazione dei fondali di *Kotonoha no niwa*. Lo stile di Shinomiya si mescola sapientemente alle recenti tecniche di animazione, creando un morbido contrasto fra tradizione e avanguardia che abbraccia i temi dello stesso film: in questo lavoro, infatti, traspare una visione quasi più Miyazakiana del Giappone, dove la comunione fra l'elemento naturale e l'uomo legata alla tradizione è un fattore importante tanto quanto la vita caotica e l'innovazione della metropoli.

Per quanto riguarda l'aspetto musicale, la colonna sonora composta dai Radwimps, gruppo con il quale Shinkai ha lavorato per ben diciotto mesi, ha rimpiazzato le malinconiche melodie di Tenmon, donando al lungometraggio un aspetto decisamente più giovanile e accattivante. A questo proposito, infatti, è curiosa la presenza di numerose scene comiche, rare nei precedenti lavori: «As I was creating the story, I just came up with some humorous, fun elements in the story. I really wanted to get every single emotion in this movie, depression, disaster, pleasure... Obviously humour is one of them. And the two main characters are both high-school students, so they are funny, aren't they? I really wanted to keep that real»⁷⁸ afferma il regista durante un'intervista. Un'atmosfera più leggera che si traduce in un lieto fine, altra novità nella sua filmografia. La scelta è stata influenzata, secondo quanto affermato dallo stesso Shinkai, dal grande terremoto che ha colpito il Giappone nel 2011: «Everyone did just wish that it had never happened, or that we could

⁷⁸ Emsen Scott, *Interview: a conversation with Makoto Shinkai; the director of Your name*, Anime Bluray UK, 25 novembre 2016 <https://animeblurayuk.wordpress.com/2016/11/25/interview-a-conversation-with-makoto-shinkai-the-director-of-your-name/>

turn back the clock. I really, really wished that some sort of miracle would happen, and we could go back in time, but obviously that's not possible so I wanted to make a movie – at least I can do that in my movie»⁷⁹

Numerosi, infine, sono gli adattamenti manga e letterari del film. Un romanzo con lo stesso titolo è stato pubblicato dallo stesso Shinkai nel 2016, mentre la Comic Alive ha serializzato il manga dall'omonimo titolo, illustrato da Kotone Ranmaru. Al manga è seguita la light novel spin-off *Kimi no na ha, another side: earthbound*, su soggetto di Kanou Arata e con i disegni di Tanaka Masayoshi e Hasakawa Hiyori, incentrata principalmente sui personaggi secondari della storia.

3.9.1 La storia

La vicenda narrata è quella di due liceali, Taki e Mitsuha. Il primo vive a Tōkyō, lavora part-time ed è appassionato di architettura; lei abita a Itomori, un villaggio sperduto fra le montagne fortemente influenzato dalla tradizione shintō; la ragazza, tuttavia, non è soddisfatta delle sue origini, e desidera ardentemente cambiare vita: inspiegabilmente, il suo desiderio si avvera, e i due ragazzi si scambiano d'identità durante il sonno. Inizialmente si tratta di episodi sporadici, ma con il passare del tempo questa strana connessione si intensifica sempre di più, permettendo ai due ragazzi di intervenire attivamente nella vita dell'altro e scambiarsi messaggi attraverso le note del cellulare o i quaderni di scuola. Il rapporto che sviluppano li porta inevitabilmente ad innamorarsi e desiderare di incontrarsi.

La componente onirica fa da sfondo, tuttavia, ad un'atmosfera molto più drammatica, caratterizzata da continui balzi spazio-temporali sapientemente mischiati a déjà-vu che richiamano il tema centrale di *Hoshi no koe* e *Kumo no mukō, yakusoku no basho*: la storia d'amore fra due persone separate da dimensioni diverse, per questo forse mai destinate ad incontrarsi. A metà del racconto, infatti, la connessione fra Mitsuha e Taki si interrompe improvvisamente nel momento esatto in cui una cometa si staglia nel cielo del Giappone in tutta la sua suggestività e bellezza. Disperato, il ragazzo si aggrappa al ricordo di Mitsuha, e

⁷⁹ Emsen Scott, ibidem.

basandosi sui momenti vissuti nel corpo della ragazza, rintraccia il suo paese d'origine, venendo tuttavia a conoscenza della triste verità: Itomori è stata spazzata via da un frammento staccatosi dal corpo centrale dell'asteroide ben tre anni prima del loro incontro nel mondo onirico. Attraverso paradossi spazio-tempo e viaggi tra passato, presente e futuro, Taki si prodiga per salvare la ragazza dei suoi sogni, evitare la tragedia e poterla finalmente incontrare. La drammaticità della missione risiede proprio nell'incertezza temporale, anche se questa volta Shinkai opta per il lieto fine.

Kimi no na ha è un punto di svolta e un simbolo della maturazione artistica di Shinkai, il quale ha saputo mischiare equamente dramma, suspense, Sci-fi e humour in un lungometraggio più maturo, fatto di contrasti visibili e invisibili e riflessioni sui legami umani, in una corsa per salvare un amore che trascende il tempo e lo spazio.

3.9.2 I simbolismi: modernità contro tradizione

Una delle principali caratteristiche di quest'opera è il continuo gioco di contrasti, relativi in primo luogo alla differenza fra le culture dei protagonisti: Taki rappresenta la modernità tipica di Tōkyō, mentre Mitsuha fa parte di un contesto più rurale, divisa a sua volta fra tradizione e desiderio di cambiamento. La ragazza, infatti, è nata in una famiglia le cui donne, da generazioni, servono il tempio shintoista di Itomori (Lo stesso cognome, Miyamizu, 宮水, significa "acqua del tempio") in qualità di *miko* (巫女), diaconesse che celebrano i riti dedicati agli dei. L'idea di seguire le orme della madre e della nonna prima di lei, tuttavia, non l'attira molto, e dello stesso avviso è il padre, che, in seguito alla morte della moglie, rinuncia al sacerdozio per seguire la carriera politica e diventare il sindaco del paese. Una situazione che in parte richiama quella del Giappone attuale, in una sorta di giustapposizione fra valori religiosi e politica moderna, industrializzazione e comunione fra uomo e natura.

Mitsuha quindi è a sua volta divisa fra dovere morale (*omote*) e desiderio personale (*ura*), similmente a quanto accade a Yukino in *Kotonoha no niwa*. I sogni, visti attraverso questa prospettiva, svolgono un ruolo fondamentale in quanto personificazione dell'inconscio, e mezzo attraverso il quale Taki e Mitsuha sono in grado di scambiarsi il corpo. Allo stesso

tempo, l'influenza shintoista nella vita della ragazza giustifica ulteriormente l'elemento sovrannaturale: in una scena in particolare si assiste al rito del *kuchikamizke* (口噛み酒, lett. "sakè⁸⁰ masticato"), durante il quale Mitsuha e la sorella minore Yotsuha masticano del riso e lo sputano in un contenitore per farlo fermentare in alcool, che verrà poi posto come offerta agli dei nel *kakuriyo* (幽世, "regno dei morti"), una grotta che si dice essere dimora del divino. Con questo gesto, Mitsuha ha donato parte di se stessa alla divinità, la quale ha probabilmente esaudito il suo desiderio, permettendole di risvegliarsi nel corpo di "Un bellissimo ragazzo di Tōkyō"⁸¹.

Dal punto di vista visivo, questa dicotomia è rappresentata dalla continua alternanza fra spazi chiusi e aperti, elemento immancabile in tutti i lavori di Shinkai, anche se il riferimento simbolico più utilizzato in quest'opera è sicuramente la porta scorrevole (Fig. 36): in un treno, una casa di campagna, o in un appartamento di città, questo ostacolo mobile è il confine sottile fra una dimensione e l'altra, mondi e punti di vista differenti.



Figura 36 *Kimi no na wa*, Shinkai Makoto, 2016

3.9.3 Il filo rosso del destino

Un altro importante concetto, che pone le basi per lo stesso film, è quello di *musubi* (結び, "intrecciare, legare"). Nell'opera, il termine indica il nome della divinità protettrice di Itomori (糸森, lett. "foresta di fili"), e il suo potere: «Intrecciare i fili è *musubi*, unire le

⁸⁰ Liquore ottenuto dalla fermentazione di riso e acqua.

⁸¹ Raise ha Tōkyō no ikemen danshi shite kudasai 来世は東京のイケメン男子してください.

persone è *musubi*. Lo scorrere del tempo è *musubi*»⁸². Emblematica è quindi la scena in cui vediamo Mitsuha intenta ad intrecciare alcuni fili di fronte ad un telaio, secondo la tradizione di famiglia (Fig. 37): le corde si attorcigliano, si uniscono, si sciolgono per poi connettersi di nuovo⁸³. Esse rappresentano la volontà divina, il fato stesso. In altre parole, *musubi* è la connessione fra le persone che trascende spazio e tempo, il filo rosso del destino creato dagli dèi che, secondo la tradizione cinese, lega le persone tramite il mignolo, dove passa l'arteria che conduce direttamente al cuore. Non è una coincidenza, quindi, che per tutto l'arco della narrazione vi siano richiami visivi che rimandano a questo concetto: in una scena vediamo Mitsuha intenta ad intrecciarsi i capelli (Fig.38), in un'altra ancora viene mostrato un cordone ombelicale reciso. Anche la luna svolge un ruolo particolare, in quanto, secondo la leggenda, è la rappresentazione della divinità dei matrimoni, Yuè Lǎo (月老, lett. "Il vecchio della luna") che ha permesso a due amanti di unirsi dopo diverse difficoltà; la cometa apparsa solo nelle sequenze iniziali, infine, assume importanza vitale, poiché è il legame che connette i due protagonisti, e allo stesso tempo, la triste metafora per il loro imminente destino.



Figura 37 *Kimi no na ha*, Shinkai Makoto, 2016

⁸² Ito wo tsunageru koto mo musubi. Hito wo tsunageru koto mo musubi. Jikan ga nagareru koto mo musubi. Zenbu kami sama no chikara ya 糸をつなげることも結び。人をつなげることも結び。時間が流れることも結び。全部神様の力や。

⁸³ [...] Yori atsumatte, katachi wo tsukuri, nejirete, karamatte, toki ni ha modotte iru mata tsunagari. より集まって、形を作り、ねじれて、絡まって、時には戻っているまたつながり。



Figura 38 *Kimi no na ha*, Shinkai Makoto, 2016

3.9.4 Ritorno al futuro

Non è un caso, infatti, che l'asteroide venga mostrato in una delle prime sequenze del film attraverso un flashback: scientificamente, la luce delle stelle impiega anni luce ad arrivare sulla Terra, e l'occhio umano ne percepisce la luminosità nonostante vi sia la possibilità queste si siano spente secoli prima. Perciò è corretto pensare che nel rimirare il cielo stellato si guardi al passato, e che la cometa rappresenti, paradossalmente, una previsione sul destino dei protagonisti. Il tema degli universi paralleli e degli amanti nati sotto una cattiva stella – che risale alle origini cinematografiche di Shinkai – si lega in quest'opera con la componente shintoista, che attribuisce agli spiriti la capacità di spostarsi ovunque trascendendo tempo e spazio, in maniera piuttosto curiosa: Teshi, un compagno di classe di Mitsuha, ipotizza nelle prime scene del film che i sogni della ragazza non siano altro che un collegamento fra il suo subconscio e "l'interpretazione dei molti mondi" di Everett. Secondo la teoria, ogni qualvolta si affronta una scelta, l'universo si divide in tante parti quante sono le possibili opzioni. La dimensione onirica che ha permesso ai due ragazzi di scambiarsi il corpo, quindi, non è altro che una zona liminare fra due dimensioni spazio-temporali diverse. Taki ha perciò viaggiato nel passato di Mitsuha, interrotto dalla morte della ragazza in seguito alla collisione di un frammento del meteorite con la città natia. Allo stesso tempo, Mitsuha ha assaporato la vita di un giovane di Tōkyō che rispetto a lei, vive nel futuro.

3.9.5 Il mondo dei morti

Venuto a conoscenza dei fatti, Taki si dirige alle rovine di Itomori: è lì che realizza che solo una parte della città è andata distrutta, mentre *kakuriyo*, la grotta ai piedi un grande albero in cui è depositato il *kuchikamizake* di Mitsuha, è ancora intatta. Si assiste, in questo punto del film, ad una rivisitazione dei temi sulla relazione fra il mondo dei vivi e dei morti che hanno caratterizzato *Hoshi o ou kodomo*: Taki si addentra nell'*oku*, e metaforicamente discende negli inferi. Giunto in prossimità dell'altare, beve il sakè, la metà dello spirito che Mitsuha aveva offerto agli dei. Una bellissima sequenza dai colori acquerellati, in cui vediamo Taki venire investito da tutti i ricordi e le esperienze passate di Mitsuha, precede l'incontro dei due innamorati proprio nel momento di *katawaredoki* (かたわれ時, lett. "il momento dei frammenti" secondo il dialetto Hida, più comunemente tradotto con "tramonto", "crepuscolo") periodo in cui non è né giorno né notte, quando «i confini del mondo si assottigliano ed è possibile incontrare cose che non appartengono a questo mondo»⁸⁴. Sullo schermo, Shinkai sfrutta il quadrant system per far sì che il riverbero degli ultimi raggi del sole che tramontano all'orizzonte crei una linea immaginaria che separa i due ragazzi, e allo stesso tempo i loro cuori (Fig. 38 e 39).



Figura38 *Kimi no na ha*, Shinkai Makoto, 2016

Figura 16 *Kimi no na ha*, Shinkai Makoto, 2016

Man mano che la sera si avvicina, il momento del loro addio si fa sempre più vicino. I due ragazzi promettono di non dimenticare mai l'altro, e per questo decidono di scrivere sul proprio palmo il nome dell'amato. Ma è proprio quando Mitsuha si accinge a lasciare la

⁸⁴ Sekai no rinkaku ga boyakete hito nazaru mono wo deau kamoshirenai jikan 世界の輪郭がぼやけて人なざるものを会おうかもしれない時間.

propria firma sulla mano di Taki, che il sole tramonta del tutto. Taki si ritrova solo, mentre i ricordi legati alla ragazza svaniscono velocemente. L'amnesia è legata proprio al rito del *kuchikamizake* che ha permesso a Mitsuha di reincarnarsi brevemente nel corpo del liceale di Tōkyō: secondo la tradizione, infatti, per poter rinascere nuovamente è necessario offrire agli dèi qualcosa che abbia per l'offerente un valore immenso. Per Mitsuha, tale sacrificio erano i ricordi legati al suo primo amore, Taki.

L'incontro fra Taki e lo spirito di Mitsuha, tuttavia, permette alla ragazza di sbirciare nel futuro, osservare le rovine di Itomori e ricordare il giorno della disgrazia attraverso gli occhi del ragazzo per un breve istante. È qui che assistiamo a un ultimo salto temporale: Mitsuha, consapevole del destino della sua città, si prodiga per evacuarne almeno una parte, utilizzando la scuola pubblica come rifugio. Il piano si rivela un successo, anche se ormai, Taki è solo una sensazione di vuoto indecifrabile nel cuore di Mitsuha.

3.9.6 Qual è il tuo nome?

Le sequenze finali ritraggono Tōkyō cinque anni dopo gli avvenimenti principali del film. Shinkai sembra rispolverare il finale di *Byōsoku go senchimētoru* riproponendo l'atmosfera malinconica, ma realistica, che aveva caratterizzato la pellicola: Taki sta cercando lavoro dopo essersi laureato in architettura, e passa le sue giornate tra un colloquio e l'altro; il suo sogno è creare costruzioni che «lascino un bellissimo ricordo nelle persone»⁸⁵ in memoria della scomparsa di Itomori, un avvenimento che, inspiegabilmente, ha provocato in lui un senso di smarrimento e vuoto costante. Il treno è un elemento fondamentale in questa parte del lungometraggio, simbolo della costante ricerca di Taki per qualcosa o qualcuno di indefinito: come spiegato in precedenza il treno rappresenta il viaggio, il cambiamento, ma anche il ricongiungimento con qualcuno. Ed è proprio mentre il ragazzo è intento ad osservare la città sfrecciare veloce dal finestrino che incrocia, in un treno proveniente dal senso opposto, lo sguardo familiare di una ragazza. Spinti dall'istinto, i due iniziano ad inseguirsi per le strade di Tōkyō, fino ad incontrarsi rispettivamente, ai piedi e in cima ad una scala. I due si studiano, si guardano. La familiarità è tutto ciò riescono a

⁸⁵ Kioku no naka deatte mo hito wo atametsuzuketekureru youna fukei ha... 記憶の中であっても人を温め続毛てくれるような風景.

percepire dell'altro. Delusi, riprendono il loro cammino. Ma è proprio quando le loro spalle si sfiorano, e le loro strade si incrociano nuovamente, che i due realizzano di aver trovato quello che cercavano. Fra le lacrime, entrambi sussurrano: «Qual è il tuo nome?»⁸⁶.

⁸⁶ Kimi no na ha? 君の名は?

CONCLUSIONI

Lo scopo principale di questo elaborato è stato offrire una prospettiva diversa sul mondo dell'animazione giapponese attraverso l'analisi del cinema di Shinkai Makoto. In particolare, l'attenzione è stata posta su tutti i linguaggi simbolici che l'autore inserisce all'interno delle sue opere tramite l'uso delle musiche, della poesia, dei dialoghi, e una visività alternativa con cui spinge lo spettatore a leggere fra le righe.

Il fotorealismo con cui Shinkai ritrae la realtà non è altro, infatti, che uno specchio che riflette la visione personale che l'autore ha della vita e delle emozioni umane. Spesso, quando si parla di animazione, si tende a ricadere su cliché e stereotipi che ridimensionano quest'arte a semplice mezzo di intrattenimento. Tuttavia, Shinkai Makoto ha saputo dimostrare il contrario, estrapolando da situazioni di vita comune storie che nella loro semplicità permettono al pubblico di immedesimarvisi, a prescindere dallo scenario più o meno fantastico nel quale queste sono ambientate.

Ho iniziato ad apprezzare il cinema di questo regista grazie a *Byōsoku go senchimōtoru*. Le animazioni fluide e il dettaglio riservato alla rappresentazione delle scenografie hanno sicuramente attirato la mia attenzione, ma ad affascinarmi più di ogni altra cosa è stata la delicatezza e la sensibilità con cui ha saputo trattare un tema comune, eppure complesso, come l'amore: un sentimento fragile, e proprio per questo, non invincibile, ma per cui vale la pena lottare nonostante le avversità. Il realismo che contraddistingue le illustrazioni dell'animatore è lo stesso con cui ritrae una vita che, nonostante si trovi al di là di uno schermo dai colori vivaci, è quanto più simile a quella di ognuno di noi, fatta di esperienze positive e negative, coincidenze e fatalità.

Proprio per questo, le opere di Shinkai sembrano offrire un messaggio positivo nonostante il finale non sia sempre a lieto fine: per quanto unico, nella sua difficoltà, appaia il nostro cammino, non siamo mai soli nel percorrerlo. Anche se brevi, gli incontri che avvengono lungo la strada non sono altro che lezioni da apprendere, per riuscire, un giorno, a camminare da soli.

BIBLIOGRAFIA

Sitografia

あにこれ、「新海誠が語るアニメ作品秘話彼女と彼女の猫」

https://www.anikore.jp/features/shinkai_2_1/

Abalieno, *Evangelion: artistic tension and failure*, Looping wor(l)d, 27 aprile 2013,

<http://loopingworld.com/2013/04/27/evangelion-artistic-tension/>

Active Anime, *Makoto Shinkai- The place promised in our early days*, active Anime, 27 settembre 2005

<http://activeanime.com/html/2005/09/27/makoto-shinkai-the-place-promised-in-our-early-days-director/>

Andrew Osmond, *Journey to Agartha*, Manga Uk, <http://www.mangauk.com/journey-to-agartha/>

Anime amino, *Makoto Shinkai's journey*, 19 gennaio 2017

<http://aminoapps.com/page/anime/4860171/makoto-shinkais-journey>

Anime News Network, *Makoto Shinkai's She and her cat short gets TV anime in March*, 6 gennaio 2016

<http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-01-06/makoto-shinkai-she-and-her-cat-short-gets-tv-anime-in-march/.97256>

Anime News Network, *She and Her Cat Manga Inspired by Makoto Shinkai's Short Ends*

Next Month, 25 aprile 2016 <http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-25/she-and-her-cat-manga-inspired-by-makoto-shinkai-short-ends-next-month/.101428>

Antonio Lo Torto, *Fotografare in controluce: il problema dei lens flare*, Club fotografia.com, 15 aprile 2015,

<http://www.clubfotografia.com/fotografare-in-controluce-il-problema-dei-lens-flares>

Avery Morrow, *Attention to detail: Miyazaki and Shinkai*, Avery Morrow, 2007,

<http://avery.morrow.name/studies/miyazaki-and-shinkai>

Azarine Kyla Arinta, *Why Makoto Shinkai is the Haruki Murakami of animation*, Azarine Kyla Arinta, 13 settembre 2016 <https://azarinekylarinta.wordpress.com/2016/09/13/why-makoto-shinkai-is-the-haruki-murakami-of-animation/>

Bonen no Max'd, *Adults who chase their past: Makoto Shinkai and Ghibli*, Rayout, 17 marzo 2013 <https://rayoutblog.wordpress.com/2013/03/17/adults-who-chase-their-past-makoto-shinkai-and-ghibli/>

Brigid Alverson, *Anime director Makoto Shinkai finds the beauty in everyday life*, Mtv news, 24 ottobre 2011, <http://www.mtv.com/news/2623333/anime-director-makoto-shinkai-finds-the-beauty-in-everyday-life/>

Brigid Alverson, *Makoto Shinkai: making anime for one person at a time*, Mtv news, 31 ottobre 2011 <http://www.mtv.com/news/2623403/makoto-shinkai-making-anime-for-one-person-at-a-time/>

Chris Greening, Leon Staton, Ruber Contreras, *Atsushi Shirakawa (Aka TENMON) interview: Voice of a distant star*, Vigmo, 23 aprile 2017 <http://www.vgmonline.net/tenmoninterview/>

CINEMAL, 「新海誠の猫好きレベルを超検証。やはり猫が出てくる作品が多い？」, 27 luglio 2016 <http://d-kamiichi.com/archives/10261>

Critical Otaku, *5 centimeters per second: a stakt portrayal of romance*, The Artifice, 9 giugno 2014, <https://the-artifice.com/5-centimeters-per-second-romance/>

Cultor College, *Estetica giapponese*, Cultor web, <http://www.cultorweb.com/J/FC.html>

Cultura giapponese, *Simbologia nella cultura giapponese*, Cultura giapponese, 21 agosto 2013, <https://www.culturagiapponese.it/approfondimenti/43-simbologia-nella-cultura-giapponese>

Daniel Eagan, *Interview: Shunji Iwai*, FILM COMMENT, 11 agosto 2016 <https://www.filmcomment.com/blog/shunji-iwai-interview/>

Daniel Imperiale, *Makoto Shinkai: an auteur's evolution*, Unwinnable, 21 ottobre 2011, <http://www.unwinnable.com/2011/10/21/makoto-shinkai-an-auteurs-evolution/>

Davide Alexandro Fiandra, *Makoto Shinkai-Non chiamatelo il nuovo Miyazaki –Prima parte*, The movie shelter, 14 giugno 2013, <http://www.theshelternetwork.com/makoto-shinkai-non-chiamatelo-il-nuovo-miyazaki/>

Davide Alexandro Fiandra, *Makoto Shinkai-Non chiamatelo il nuovo Miyazaki –Seconda parte*, The movie shelter, 21 giugno 2013 <http://www.theshelternetwork.com/makoto-shinkai-non-chiamatelo-il-nuovo-miyazaki-seconda-parte/>

Davide Alexandro Fiandra, *Makoto Shinkai-Non chiamatelo il nuovo Miyazaki –Terza parte*, The movie shelter, 28 giugno 2013, <http://www.theshelternetwork.com/makoto-shinkai-non-chiamatelo-il-nuovo-miyazaki-terza-parte/>

Electric sheep magazine, *Interview with Makoto Shinkai*, 1 giugno 2008, <http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2008/06/01/interview-with-makoto-shinkai/>

Gendomike, *The garden of thoughts:an interview with Makoto Shinkai*, Anime Diet, 10 luglio 2013 <http://animediet.net/conventions/the-garden-of-thoughts-an-interview-with-makoto-shinkai>

Gia Manry, *Interview: Makoto Shinkai*, Anime news Network, 16 agosto 2011, <http://www.animenewsnetwork.com/interview/2011-08-16/interview-makoto-shinkai>

Giovanni Stigliano Masutti, *“Kimi no na wa-Your name,” di Makoto Shinkai*, NONSOLOCINEMA, 26 gennaio 2017, <http://www.nonsolocinema.com/makoto-shinkai-miyazaki.html>

Giovanni Stigliano Masutti, *Makoto Shinkai: il nuovo Miyazaki?*, NONSOLOCINEMA, 28 gennaio 2017, <http://www.nonsolocinema.com/makoto-shinkai-miyazaki.html>

IMDb, *Shunji Iwai biography*, <http://www.imdb.com/name/nm0412517/bio>

Ink, *Tilling the Garden of words. Dissecting the visual acuity of Makoto Shinkai*, Ani-gamers, 16 agosto 2013, <https://anigamers.com/features/garden-of-words-dissecting-visual-acuity-makoto-shinkai>

Jade Miss Murder, *ANALYSIS: Kimi no na ha*, Anime Amino, 9 febbraio 2016, <http://aminoapps.com/page/anime/4398202/analysis-kimi-no-na-wa>

Japan info, *Take a look at Japanese director Shunji Iwai's journey to growth*, 8 dicembre 2016, <http://jpninfo.com/65549>

Jason Hudson, *Fascinating explanation of quadrant composition in Cinema*, Fstoppers, 3 febbraio 2015, <https://fstoppers.com/education/fascinating-explanation-quadrant-composition-cinema-57093>

Jennifer Wolfe, *Makoto Shinkai shines at screening&appearance for 'Your name'*, AWN.com, 5 dicembre 2016, <https://www.awn.com/animationworld/makoto-shinkai-shines-screening-appearance-your-name>

Jordan, *Influence of the I-Novel (私小説) on Makoto Shinkai's films*, The Artifice, 11 gennaio 2016, <https://the-artifice.com/influence-i-novel-makoto-shinkais-films/>

Justine Clenista, *The intricacies of Makoto Shinkai's newly coveted Kimi no na ha (Your name)*, Medium, 7 dicembre 2016, <https://medium.com/@youknowjustin/the-intricacies-of-makoto-shinkais-newly-coveted-kimi-no-na-wa-your-name-fef4bc366313>

Justin Heyes, *The quadrant system: a simple technique composition explained*, SRL Lounge, 7 febbraio 2015, <https://www.srlounge.com/the-quadrant-system-a-simple-composition-technique-explained/>

Justin Wu, *Colorful Haruki Murakami and his ever-growing popularity: why do people like his works?*, The Artifice, 22 dicembre 2013 <https://the-artifice.com/haruki-murakami-works/>

Kaori Shoji, *The digital age of relationships and filmmaking*, 26 ottobre 2016,
<http://www.japantimes.co.jp/culture/2016/10/26/films/digital-age-relationships-filmmaking/#.WUkTmWjyIIV>

Kenta Kato, *Shunji Iwai's window on contemporary Japanese society*, ASIA TIMES, 8 novembre 2016, <http://www.atimes.com/article/shunji-iwais-window-contemporary-japanese-society/>

La Cabala, *Albero della vita*, cabala.org, 2009,
<http://cabala.org/alberodellavita/alberodellavita.shtml>

Lawrence Eng, *In the eyes of Hideaki Anno, writer and director of Evangelion*, The cornell japanese animation society, 3 maggio 1997
http://www.cjas.org/~echen/articles/spring97/05_03b.html

Life viaggi, *La saudade brasiliana, che cos'è?*, La rotta delle emozioni, 9 dicembre 2015
<https://larottadelleemozioni.com/la-saudade-brasiliana-che-cose/>

Louise George Kittaka, *Juku: an unnecessary evil or vital steppingstone to success?*, The Japan times, 5 marzo 2013
<http://www.japantimes.co.jp/community/2013/03/05/issues/juku-an-unnecessary-evil-or-vital-steppingstone-to-success/#.WUIZcmjyIIX>

Luís Elói Stein, *La saudade non è nostalgia*, Romanos versos, 21 dicembre 2017 ,
traduzione a cura di Teo Stein <https://eloistein.wordpress.com/un-giorno-accade/saudade-ou-nostalgia-in-italiano/>

Luke, *Your name di Makoto Shinkai: una storia di contrasti – Recensione*, Red capes, 24 gennaio 2017, <http://redcapes.it/your-name-di-makoto-shinkai-recensione/>

Makoto Shinkai, *Other voices*, <http://shinkaimakoto.jp/hercat>

Makoto Shinkai's works (Makoto's Shinkai official portal site) <http://en.shinkaiworks.com/>

Max Shen, *An analysis of Makoto Shinkai's The garden of words*, Medium, 31 ottobre 2016, <https://medium.com/cination-show/garden-of-words-analysis-1219b34721dd#.saxg1q25u>

Michael Leader, *Makoto Shinkai: "You can't be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki"*, Little white lies, 2016, <http://lwlies.com/interviews/makoto-shinkai-your-name/>

Milano Free, *Il filo rosso del destino: leggenda popolare cinese*, MilanoFree.it, https://www.milanofree.it/milano/leggende/il_filo_rosso_del_destino_leggenda_popolare_cinese.html

Motoko Rich, *The anime master of missed connections makes strong contact in Japan*, The New York Times, 4 dicembre 2016, https://www.nytimes.com/2016/12/04/movies/the-anime-master-of-missed-connections-makes-strong-contact-in-japan.html?_r=0

Motoko Tanaka, *Apocalyptic Imagination: Sekaikei Fiction in contemporary Japan*, E-International Relation, 1 febbraio 2013 http://www.e-ir.info/2013/02/01/apocalyptic-imagination-sekaikei-fiction-in-contemporary-japan/#_ftn9

Nakasendo Way, *Omote-Ura –Public and private faces*, Nakasendo way <https://www.nakasendoway.com/omote-ura-public-and-private-faces/>

Nigel Andrews, *Japan's visionary of innocence and apocalypse*, Financial Times, 20 settembre 2005, http://www.ft.com/cms/s/2/698539fe-2974-11da-8a5e-00000e2511c8.html?ft_site=falcon&desktop=true

Niirfa, *Why Evangelion still matters, 20 years later*, Conquering the world, one word at a time, 17 settembre 2016 <http://nivenus.tumblr.com/post/129269043120/why-evangelion-still-matters-20-years-later>

Nopy, *Observation in the garden of words –An explanation of shoes, rain and love*, Nopy's blog, 4 giugno 2013, <http://nopybot.com/2013/06/04/observations-in-the-garden-of-words-an-explanation-of-shoes-rain-and-love/>

Patrick Drazen, *Makoto Shinkai: Do-it-yourself animator*, Student filmmakers.com, 16 marzo 2008, http://www.studentfilmmakers.com/news/article_1611.shtml

Phillip Kay, *Shunji Iwai: the cinema of introspection*, BESTqUest, 27 luglio 2009, <https://phillipkay.wordpress.com/2009/07/27/shunji-iwai-the-cinema-of-introspection/>

René Walling, *Long distance calls: voices of a distant star*, TOR.COM, 28 giugno 2010, <http://www.tor.com/2010/06/28/long-distance-calls-voices-of-a-distant-star/>

Scott Emsen, *Interview: a conversation with Makoto Shinkai; the Director of Your name*, AnimeBlurayUK, 25 novembre 2016, <https://animeblurayuk.wordpress.com/2016/11/25/interview-a-conversation-with-makoto-shinkai-the-director-of-your-name/>

Scott Spaziani, *Interview: Makoto Shinkai*, Otaku in Review, 19 ottobre 2011 <https://otakuinreview.com/2011/10/19/interview-makoto-shinkai/>

Selina Cheng, *“An insult to life itself”*: Hayao Miyazaki critiques an animation made by artificial intelligence, Quartz, 10 dicembre 2016, <https://qz.com/859454/the-director-of-spirited-away-says-animation-made-by-artificial-intelligence-is-an-insult-to-life-itself/>

Shane Slater, *Interview: Makoto Shinkai talks his animated Oscar contender ‘Your name’*, Awards Circuit, 10 dicembre 2016, <http://www.awardscircuit.com/2016/12/10/interview-makoto-shinkai-talks-his-animated-oscar-contender-your-name/>

Simon Hitchman, *French New Wave: where to start*, New Wave film.com, 2008 http://www.newwavefilm.com/new-wave-cinema-guide/nouvelle-vague-where-to-start.shtml#about_french_new_wave

Storm Rae, *Studio Ghibli’s Hayao Miyazaki finally speaks up about Makoto Shinkai’s ‘Your name’*, iThech Post, 1 febbraio 2017, <http://www.itechpost.com/articles/79489/20170201/studio-ghiblis-hayao-miyazaki-finally-speaks-up-about-makoto-shinkais-your-name.htm>

Sugoi Japan, *The part of Your name that could only be expressed in a novel*, Sugoi Japan Special report part 2, 2017, <http://sugoi-japan.jp/en/sugoi/02.html>

Tanuki-chan, *Il concetto di uchi e soto: i rapporti umani fra i giapponesi*, Sol-levante, 26 settembre 2011, <http://sol-levante.blogspot.it/2011/09/il-concetto-di-uchi-e-sotodicotomia-nei.html>

Tets Kimura, *Will Shinkai Makoto be the next Miyazaki? A review of Shinkai's animations including the latest short-film "Cross road"*, ejcjs, Volume 1 n°1, 30 aprile 2016, <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol16/iss1/kimura.html>

Tokyo otaku mode news, *Interview with director Makoto Shinkai on his new work 'The garden of words' (Vol.1)*, Tokyo Otaku Mode News, 31 maggio 2013, <https://otakumode.com/news/51a7128876d9348e3600755b/Interview-with-Director-Makoto-Shinkai-on-His-New-Work-Idquo-The-Garden-of-Words-rdquo-Vol-1>

Tom Pinchuk, *Your name- the highest crossing anime film ever. Is director Makoto Shinkai the next Miyazaki?*, Tofugu, 14 febbraio 2017, <https://www.tofugu.com/reviews/your-name/>

Torte De Lini, *Shinkai's garden of words – young shoemaker*, Team Liquid, 19 maggio 2015 <http://www.teamliquid.net/blogs/485835-shinkais-garden-of-words-young-shoemaker>

Tulip651989, *The world of Makoto Shinkai*, wordpress, 20 novembre 2014 <https://tulip651989.wordpress.com/2014/11/20/the-world-of-makoto-shinkai/>

Vera Lúcia, De Olivera , *SAUDADE, sentimento arcano e poetico*, Fili d'aquilone n°21, gennaio/marzo 2011 <http://www.filidaquilone.it/num021deoliveira.html>

Wesley Fenlon, *2D animation in the digital era: interview with Japanese director Makoto Shinkai*, Tested, 20 settembre 2012, <http://www.tested.com/art/movies/442545-2d-animation-digital-era-interview-japanese-director-makoto-shinkai/>

Zack Davisson, *Kitsune no Yomeiri-The fox wedding*, 百物語怪談会 Hyakumonogatari kaidankai, 13 luglio 2013, <https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/>

Bibliografia

CAVALLARO, Dani, *Anime and memory: aesthetic, cultural and thematic perspectives*, McFarland&Company, Inc., Publishers, Jefferson, Nord Carolina, 2009.

CAVALLARO, Dani, *Japanese aesthetics and anime. The influence of tradition*, McFarland&Company, Inc., Publishers, Jefferson, Nord Carolina, 2013

NIGLIO, Olimpia, *Sulle tracce del Ma. Riflessioni sulla conservazione dell'architettura in Giappone*, in: *Giappone. Tutela e conservazione di antiche tradizioni*. Plus, University press, Pisa, 2010, pp. 1-31

F.Y. TSANG, Gabriel, *Beyond 2015:Nihilism and Existentialist rhetoric in Neon Genesis Evangelion*, Journal of international and advanced Japanese studies 国際日本研究, vol.8 pp. 35-43, 8 febbraio 2016, http://japan.tsukuba.ac.jp/research/JIAJS_8_Tsang.pdf

KUGE, Shu, *In the world that is infitely inclusive: Four theses on 'Voice of a distant star'and 'The wings of Honneamise' in Horizons*, Mechademia, vol.2 , University of Minnesota Press, Minneapolis, 2007, pp. 251-264

MIWA, Chanelle, *5 centimeters per second. A close analysis of two forms of media*, in Mānoha Horizons, vol. 1, autunno 2016, University of Hawai'i at Mānoha, pp. 34-38

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

RAVERI, Massimo, *Itinerari nel sacro. L'esperienza religiosa giapponese*, Libreria editrice Cafoscarina, Venezia, seconda edizione riveduta e ampliata, 2006

WADA-MARCIANO, Mitsuyo, *Japanese cinema in the digital age*, University of Hawai'i press, Honolulu, 2012

WALKER, Gavin, *The filmic time of coloniality: on Shinkai Makoto's 'The place promised in our early days'* in *Legacies of sovereignty*, Mechademia vol. 4, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009, pp. 3-18

Supporto video

5 cm Per Second: Communicating between cultures, pubblicato da The Unintentional Fallacy il 22 maggio 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=dayapNqkSWg&list=WL&index=5>

2013 新海誠 インタビュー1/2 [彼女と彼女の猫]について pubblicato da ni a, il 14 gennaio 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=8gCU7ngvbqU>

2013 新海誠インタビュー2/2 [雲の向こう、約束の場所]について pubblicato da ni a, il 14 gennaio 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=8sYXoZSkPoo>

Cult anime director Makoto Shinkai on love, Tokyo and "The garden of words", postato da primetimeru, il 3 ottobre 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=QzCjr-gJ9k4&t=36s>

"Is love doomed?" Makoto Shinkai at NYCC 2011, postato da 12E4567A, il 24 ottobre 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=QmxanwbSrkw>

Makoto Shinkai interview, postato da nichu, il 16 dicembre 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=4axYV4xOj-Y&index=8&list=PLoxnOIZOLIsMhsQuVRjL2R0zCe7xKhsBs>

Makoto Shinkai interview, postato da Den Danske Anime Club il 19 ottobre 2016

https://www.youtube.com/watch?v=_1bFligeZTc&index=1&list=PLwOBXt-NkIH1hI3oI8yN87rBL-3RMq26S&t=67s

Makoto Shinkai (Your name) reveals his inspiration, postato da Tokyosaurus, il 19 dicembre 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=A15EoUqPEoc&t=66s>

The feeling of cinematic beauty: Shunji Iwai , postato da Norman Varos, il 24 ottobre 2016

https://www.youtube.com/watch?v=xNviZzU_omI

APPENDICE A

Video musicali e spot pubblicitari

La filmografia di Shinkai è arricchita anche da numerosi spot televisivi e un video musicale, attraverso i quali è in grado di esprimere al meglio quella visività che definisce il suo stile personale e rende i suoi lavori unici e facilmente riconoscibili. Nei pochi secondi a disposizione, infatti, l'autore intreccia al messaggio centrale del corto la sua visione unica della vita e del mondo attraverso l'immane linguaggio simbolico e la suggestività grafica, e lascia una firma indelebile anche nel mondo dei commercial e della musica.

Minna no uta "Egao"

Egao è un video musicale del 2003 diretto da Shinkai per l'omonima canzone di Iwasaki Hiromi, e trasmesso sulla NHK grazie al programma radiotelevisivo *Minna no uta* (1961-oggi), conosciuto per offrire al pubblico cortometraggi d'autore e singoli musicali come intermezzo fra un programma e l'altro.

Della durata di circa due minuti, il video vede come protagonista una ragazza che ha appena acquistato un piccolo criceto, il quale rallegra le sue giornate grazie all'aspetto buffo e la sua goffaggine. Tuttavia, è chiaro che nel cuore della giovane alberga un sentimento di disagio, una tristezza che ha origine da un passato condiviso con un amore ormai finito. La presenza del cucciolo sembra alleviare tale sconforto: le ricorda un altro criceto che accudiva quando era ancora ragazzina, i tempi sereni e felici trascorsi tra scuola e tempo libero; è quindi una figura di conforto, che la sprona a lasciarsi alle spalle il passato e guardare al futuro.

Tecnicamente, i disegni degli interni e della protagonista presentano un tratto rozzo e appena abbozzato, con linee squadrate che si oppongono alle forme rotonde e paffute dell'animale. Shinkai sembra non volersi distaccare dai temi e dalle ambientazioni presentati nei suoi primi lavori, *Tooi sekai* e *Kanojo to kanojo no neko*, ma anzi, recupera e ripropone intere inquadrature, come ad esempio la porta d'entrata dell'appartamento, la teiera sul fuoco (Fig. 1), l'immagine di due mani che si intrecciano brevemente. Il criceto stesso ha un ruolo simile a quello di Chobi, ovvero alleviare le pene della protagonista.

Tuttavia, questa volta lo spettatore assiste ad una digressione basata sui ricordi della ragazza, e non su quelli dell'animaletto domestico.



Figura 1 *Egao*, Shinkai Makoto, 2003

Alla tipica alternanza fra interni ed esterni attraverso immagini statiche dall'atmosfera cupa e malinconica, inoltre, si accompagnano sequenze che ritraggono il criceto correre libero in un paesaggio dai colori saturi e sgargianti, oppure girare sulla ruota all'interno della sua gabbietta. Questa scena accompagna il ritornello della canzone, presentandosi perciò ad intervalli regolari e scandendo un tempo dal carattere ciclico e ripetitivo, nota caratteristica dei lavori dell'autore, che rafforza il messaggio centrale della canzone, di cui poi verrà poi presentato un estratto.

Nelle scene finali, vediamo la protagonista ricordare il suo passato mentre aspetta l'arrivo del treno in compagnia di un libro. Immane per Shinkai la presenza dell'attraversamento ferroviario, simbolo di riflessioni personali e cambiamento, e al bellissimo cielo terso a cui la ragazza rivolge un sorriso (Fig. 2). Le ultime strofe del brano, riportate in seguito, sembrano effettivamente rispecchiare le sue emozioni: per quante volte potrà mai cadere, la ragazza si ripromette di rialzarsi e non arrendersi mai.



Figura 2 *Egao*, Shinkai Makoto, 2003

| | | |
|---|------------------------|--|
| Itsuka itsuka | いつかいつか | Se un giorno, un giorno |
| Itsuka michi no mannaka de | いつか道の真ん中で | Un giorno dovessi inciampare e |
| Tsumazuite taoresou ni natte mo mou nidoto | つまずいて倒れそうになって もう二度と | cadere durante il mio cammino Mi alzerò |
| Akirametari ha shinai yo | あきらめたりはしないよ | Di nuovo |
| Mou nidoto | もう二度と | Mi alzerò |
| Akirametari ha shinai yo | あきらめたりはしないよ | Di nuovo |

Shinano Mainichi Shinbun commercial

La trasmissione di questo spot, che risale al 2009, è stata circoscritta alla sola prefettura di Nagano per pubblicizzare lo *Shinano Mainichi Shinbun*, il quotidiano locale. Non è un caso che la direzione del corto sia stata assegnata proprio a Shinkai, nato a Koumi, nella stessa prefettura di pubblicazione del giornale. Il progetto ha coinvolto, inoltre, la cantante Takako Take (anche lei nata a Nagano), che ha prestato la sua voce per la colonna sonora, *Tooi Hi* (遠い日, *Giorni lontani*).

Di quindici secondi, il corto ritrae una ragazza mentre rincorre con la bicicletta il treno in cui il padre sta viaggiando: affannata, e con il volto rigato di lacrime, chiama a gran voce il genitore, cercando di comunicare con lui prima che questi parta probabilmente per un lungo viaggio di lavoro. Lo spettatore non è a conoscenza della storia dei personaggi, né delle motivazioni che spingono la ragazza ad inseguire il padre. Tuttavia, in pochi secondi, è in grado di percepire l'amore fra padre e figlia attraverso un semplice "grazie"⁸⁷, l'importanza dei rapporti familiari e della comunicazione: «Di' le cose importanti»⁸⁸ è infatti il motto della testata giornalistica.

Tecnicamente, le animazioni fluidissime e il realismo con cui Shinkai ritrae il paesaggio suggestivo del suo paese natale, fanno di questo corto un piccolo gioiello dell'animazione.

Spot per la Taisei Corporation

Other voices è una triade di pubblicità per la Taisei Corporation, azienda giapponese nata nel 1873 e impegnata nella realizzazione di importantissime opere architettoniche a livello internazionale, come impianti autostradali, gallerie e dighe. Gli spot che hanno preso vita per mano del regista riguardano tre progetti in particolare: il tunnel sullo stretto del Bosforo, che collega a livello sottomarino Turchia ed Europa, la più grande autostrada dello Sri Lanka e l'aeroporto vietnamita Noi Bai.

Stilisticamente, il tocco del regista salta subito all'occhio: i colori vividi accentuati dai caratteristici giochi di luce, e le scenografie ricche di dettagli sono accompagnate da un'accorta scelta musicale che differisce per ogni singolo spot. Lo stile personale dell'artista, inoltre, fa sì che alla dimostrazione dell'efficienza della compagnia di costruzioni, si intreccino storie di vita quotidiana e di crescita personale che richiamano la missione stessa dell'azienda: il motto «For a lively world» si traduce in un impegno costante per dar vita a costruzioni che semplifichino la vita dell'uomo e in armonia con la natura, attraverso dedizione e umiltà. Valori che vengono riproposti anche dallo stesso

⁸⁷ Arigatou ありがとう.

⁸⁸ Taisetsu na koto, tsutaeru. 大切なこと、伝える.

Shinkai e dai protagonisti di questi spot, che hanno trovato nella loro esperienza personale la chiave per un futuro migliore.

Bosuporasu kaikyō tonneru (ボスポラス海峡トンネル, Tunnel del Bosforo)

Il corto, della durata di trenta secondi, è stato pubblicizzato per la prima volta nel 2011, e vede come protagonista un membro del club sportivo di una scuola superiore: la ragazza viene mostrata già nei primi secondi mentre si allena duramente nel salto in alto, tuttavia senza ottenere buoni risultati nonostante i numerosi tentativi. La frustrazione nel volto della ragazza è evidente: quei pochi centimetri necessari a superare l'asta rappresentano per lei un ostacolo insormontabile. Ma quel salto, nella sua complessità, rappresenta la metafora perfetta per la vita e le difficoltà che ci pone di fronte giorno dopo giorno, scogli impossibili da superare senza la giusta dose di perseveranza e tenacia.

Nella seconda parte vediamo la ragazza ormai cresciuta e realizzata dal punto di vista lavorativo proprio grazie alla Taisei, che le ha commissionato la costruzione del tunnel a cui lo spot fa riferimento. È proprio in questo che la metafora del salto assume una doppia valenza: quei pochi centimetri che separavano la liceale dalla vittoria, ora non sono nulla se paragonati alla profondità a cui lavorano per costruire la galleria che conetterà due continenti. Nonostante le difficoltà che un tale progetto comporta, la ragazza, forte delle sue esperienze passate, si mostra fiduciosa: mentre punta un dito verso l'orizzonte si ripromette di scavalcare qualsiasi ostacolo, derivato dalla distanza o dal tempo, le si pari di fronte, per riuscire a realizzare un futuro migliore (Fig. 3).⁸⁹

⁸⁹ Donna jikan donna Kanata mo watashi ha kondo koso zettai ni koerunda どんな時間どんなかなたも私はこんどこそぜったいに超えるんだ。



Figura 3 *Bosuporasu kaikyō tonneru* (spot), Shinkai Makoto, 2011

Suriranka kōsokudōro (スリランカ高速道路, Autostrada dello Sri Lanka)

Il secondo spot, realizzato nel 2013, presenta il progetto della Taisei che vede la realizzazione della prima grande autostrada dello Sri Lanka, collegando la capitale Colombo alla città di Matara. Anche in questo corto, Shinkai non manca di associare alla costruzione della superstrada una metafora per la vita stessa: il progetto è ambizioso, e il percorso lungo, irto di insidie e ostacoli (rappresentati dalle condizioni atmosferiche sfavorevoli, per esempio). Tuttavia, il protagonista sembra trovare la forza di andare avanti proprio nei ricordi della sua infanzia e della sua adolescenza, che vengono trasportati dal vento come l'aquilone che viene mostrato nei primi secondi del corto (Fig. 4)⁹⁰: il sogno di guardare oltre, di raggiungere un luogo lontano ma indefinito che aveva animato la sua giovinezza, si intreccia perfettamente alla determinazione dell'uomo, che ha saputo andare avanti nonostante le difficoltà e affermarsi dal punto di vista lavorativo. L'autostrada, infatti, è in fase completamento, e il progetto si sta rivelando un successo.

⁹⁰ Wasurekaketeita tooi kioku wo kaze ga hakobu 忘れかけていた遠い記憶を風が運ぶ.

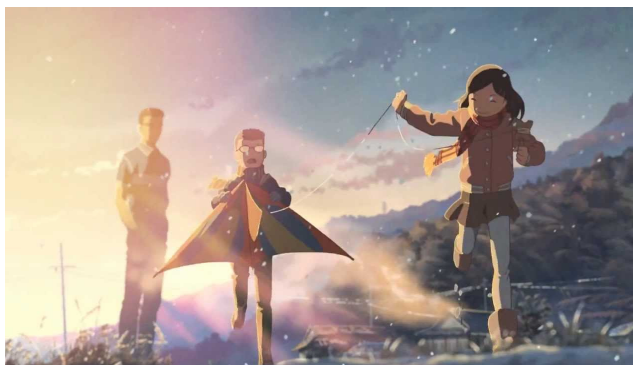


Figura 4 *Suriranka kōsokudōro* (spot), Shinkai Makoto, 2013

Betonamu noibai kūkō (ベトナムノイバイ空港, Aeroporto di Noi Bai)

Il terzo spot è invece dedicato alla costruzione dell'aeroporto a Hanoi, e risale al 2014. Al centro della vicenda, questa volta, vi sono le dinamiche familiari, in quanto il protagonista della storia è un ragazzo cresciuto all'ombra di un padre sempre assente a causa degli impegni lavorativi: la schiena ampia del genitore, mentre questi si appresta ad uscire per andare a lavorare, è l'unico ricordo vivido del giovane (Fig. 5). La vita da manovale non è certamente facile, ma nonostante ciò il protagonista decide di intraprendere lo stesso percorso del padre: il progetto al quale viene assegnato, nelle sue difficoltà, gli permette di capire quanto i sacrifici quotidiani del padre fossero spinti dal desiderio di garantire al figlio un futuro migliore nel quale crescere e realizzarsi. Spinto dallo stesso desiderio, il ragazzo spera di diventare anche lui, un giorno, un esempio per le altre persone, così come il genitore lo è stato per lui.⁹¹



Figura 5 *Betonamu noibai kūkō* (spot), Shinkai Makoto, 2014

⁹¹ Ore mo tabun ano hito no senaka wo ooiteiru 俺もたぶんあの人の背中をおおいている.

Kurosu rōdo

Kurosu rōdo è un corto girato per la Z-Kai, una *juku* che offre servizi di tutorato via corrispondenza agli studenti. Il termine giapponese si riferisce a un tipo di doposcuola che aiuta gli alunni nell'approfondimento degli argomenti affrontati a scuola e offre corsi preparatori ai test d'ingresso universitari. In una società fortemente competitiva, dove spesso una un ottimo posizionamento nella graduatoria scolastica determina il livello di successo all'interno della società e in campo lavorativo – e di conseguenza, di soddisfazione personale - in Giappone il fenomeno delle *juku* ha raggiunto dimensioni spaventose: sviluppatosi intorno agli anni '70, questo doposcuola ammette studenti di ogni età, a partire dalle elementari. La pressione psicologica alla quale sono sottoposti i ragazzi giapponesi per riuscire a soddisfare il loro dovere di *shakaijin* (社会人, "membro della società") è elevatissimo, motivo per cui non potersi permettere la retta di una *juku* o vivere in una città priva di tali strutture, è fonte di grande ansia per loro.

È questo il caso dei due protagonisti di questo spot pubblicitario: Shouta è uno studente di Tōkyō, vive con la madre separata, non può permettersi l'iscrizione al doposcuola e per questo lavora come cassiere part-time in un *konbini*. Miko, invece, abita in un'isola remota del Giappone dove non ci sono *juku*. Entrambi, però, hanno un sogno: entrare all'università, raggiungere quel "posto nel mondo"⁹² dove poter realizzare i loro sogni. Per questo motivo si iscrivono entrambi ai corsi offerti dalla Z-Kay per prepararsi all'esame d'ammissione. Stilisticamente, Shinkai sfrutta come sempre il paesaggio per enfatizzare il messaggio veicolato con le sue opere: all'inizio del corto, per esempio, vediamo Miko e Shouta intenti a osservare rispettivamente un battello a vapore e un treno con aria assorta. Il movimento dei mezzi, rispetto alla staticità dei ragazzi, è la metafora perfetta per un sogno lontano, il mezzo per la loro realizzazione personale che sfugge loro di mano. Senza un'adeguata preparazione, infatti, superare l'esame di ammissione all'università è un'impresa quasi impossibile. Questa mancanza di opportunità, sullo schermo, viene rappresentata dalla solitudine stessa dei ragazzi. Salvo fatta qualche eccezione, i protagonisti non vengono

⁹² Motto tooku ni hazu aru doko ka watashi ha/ore ha soko ni ikitainda. もっと遠くにはずあるどこか私は俺はそこに行きたいんだ.

mostrati in compagnia di amici o con altri compagni di scuola: la loro è una lotta personale, un ostacolo che solo loro possono superare. Nel momento in cui sfruttano i servizi offerti dalla Z-Kai, sullo schermo si susseguono scene che ritraggono oggetti in movimento, come una bici, un'auto, dei gabbiani che si librano in cielo (Fig 6). È la loro iniziativa, la perseveranza con cui, nonostante le difficoltà, cercano di raggiungere i loro obiettivi.



Figura 17 *Kurosu rōdo* (spot), Shinkai Makoto, 2014

Questo spot è una piccola finestra sulla società giapponese e i rigidi standard a cui ogni studente deve adeguarsi fin dalla più tenera età per diventare un “buon cittadino”. Allo stesso tempo, però, questo corto appare anche come un'anteprima per quei temi che verranno sviluppati successivamente in *Kimi no na ha*: l'incrociarsi di due destini diversi eppure simili, e una probabile storia d'amore fra due giovani durante il loro cammino verso l'età adulta. Al termine del filmato, infatti, vediamo i due ragazzi di fronte al cancello d'entrata dell'università, intenti ad osservare il tabellone delle graduatorie. I due si scontrano lievemente a causa della confusione, e i loro sguardi si incrociano (Fig. 7): è l'inizio della loro nuova vita.



Figura 18 *Kurosu rōdo* (spot), Shinkai Makoto, 2014

APPENDICE B

Shinkai e *Hoshi o ou kodomo*: non chiamatelo “Il nuovo Miyazaki”

«In the Japanese animation industry there's a big deal, and that's Hayao Miyazaki. He's someone you look up to and are influenced by. He's got his own, totally original style. He's a genius. But... You can't be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki, and that isn't something to aim for»⁹³.

È con queste parole che Shinkai commenta la nomea di “nuovo Miyazaki” attribuitagli in seguito al successo dei suoi film. La ventata di novità che l'animatore di *Kimi no na ha* ha portato nel cinema d'animazione negli ultimi anni – partendo dalla tecnica alla base dei suoi lavori e arrivando alle tematiche trattate – ha spinto molti critici e appassionati di cinema a paragonarlo al padre fondatore dello studio Ghibli. Se questo appellativo sia giustificato o meno è una questione molto dibattuta, e lo stesso Shinkai è restio ad accettare tale titolo: «He's a huge influence [...] It's not like I want to make movies like his movies, but I want to achieve what he achieved emotionally for lots of people, including myself»⁹⁴. Il due autori differiscono infatti per diversi aspetti relativi al loro modo di fare animazione, sia dal punto di vista tecnico che tematico.

Partendo da quest'ultimo, la prima grande differenza risiede nel pubblico al quale sono indirizzati i loro lavori: Shinkai tratta di amori adolescenziali travagliati e ostacolati dalla lontananza, e l'incapacità di comunicare. Tematiche che, nonostante la poeticità con cui vengono trattate, suscitano l'interesse di un pubblico prettamente giovanile. Inoltre i protagonisti delle sue storie, seppure nella loro complessità emotiva, appaiono immobili e incapaci di trovare una soluzione efficace per superare il senso di disagio e riuscire a stare con l'oggetto del loro desiderio: in questo modo la loro immobilità si traduce in un'assenza di polemica o critica da parte dello stesso Shinkai nei confronti della società o determinate problematiche che emergono dai suoi film. In *Kumo no mukō, yakusoku no basho*, ad esempio, la storia d'amore fra i protagonisti oscura gli elementi politici e storici alla base

⁹³ Leader Michael, *Makoto Shinkai: “You can't be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki”*, Little White Lies, Truth&Movies, <http://lwlies.com/interviews/makoto-shinkai-your-name/>

⁹⁴ Leader Michael, *ibidem*.

della pellicola: le loro vite sono stravolte dalla situazione venutasi a creare, ma i ragazzi non fanno nulla per soverchiarla, dimostrando direttamente quindi la mancanza di una presa di posizione dello stesso regista.

Simile è la situazione di Yukino e Takao in *Kotonoha no niwa*. Il film offre una nuova prospettiva sulla società giapponese e il suo rigido formalismo attraverso l'evolversi di una relazione sbocciata in un giorno di pioggia. Tuttavia Shinkai non sembra criticare questa situazione, e sceglie di rappresentarla così com'è dimostrando che la sua filmografia effettivamente «manca di un'etica definita e di temi globali, indispensabili a quel tipo di cinema pedagogico che per i fondatori Isaho Takahata e Hayao Miyazaki ha sempre costituito la base di ogni animazione»⁹⁵.

Per quanto riguarda le tecniche, è possibile discernere alcune differenze sostanziali nello stile dei due colossi dell'animazione.

Computer grafica e arte tradizionale

La più grande differenza è da cercarsi nelle tecniche di animazione: Shinkai, seppur in un secondo momento della sua vita, è entrato a contatto con il mondo dell'animazione solo grazie al processo di digitalizzazione che questa aveva subito negli ultimi anni, contribuendo alla definizione del suo stile unico e innovativo. Al giorno d'oggi moltissimi aspiranti animatori, come Shinkai a suo tempo, possono ricorrere a strumenti tecnologici come Photoshop – economici e versatili - per dar vita alla loro fantasia. La capacità di Shinkai di creare immagini suggestive, tuttavia, risiede nelle sue radici legate al cel⁹⁶ e nella poeticità che le scenografie disegnate e dipinte a mano trasmettono. L'animatore, infatti, non si è mai limitato ad usare la tecnologia solamente per fini pratici, bensì per enfatizzare quella drammaticità che non è possibile ottenere con il semplice disegno a mano: «Now that everything's digital, we can be much more sophisticated with lighting and color schemes. For example, I think about how environmental and reflected light will apply to a character, how to match that light to the color of the background, and then create the

⁹⁵ Messuti Stigliano Giovanni, *Makoto Shinkai: il nuovo Miyazaki? Il fenomeno Shinkai*, Non solo cinema, 28 gennaio 2017, <http://www.nonsolocinema.com/makoto-shinkai-miyazaki.html>

⁹⁶ Tecnica che prevede la sovrapposizione di disegni creati a mano (cell) per dar vita all'animazione.

image as a whole. If a character is in a green forest below a blue sky, I'll adjust the color of the character's shadow to be green or blue»⁹⁷ afferma l'animatore. L'uso del CGI, infine, è sempre inglobato all'interno della scena attraverso ombreggiature create successivamente tramite cel (con una tecnica chiamata *cel-shading*), in modo che gli oggetti modellati in 3D possano fondersi con il background.

Miyazaki invece ricorre alle tradizionali tecniche di animazione, ovvero disegnando ogni singolo frame – sia dello storyboard che del prodotto finito - a mano, e poi animandolo. Un processo dispendioso sia in termini di energia che tempo: l'uso del CGI è stato impiegato nei più recenti prodotti per velocizzare la colorazione delle tavole, ma oltre a questo, Miyazaki rimane fermo nelle sue convinzioni che l'animazione digitale non porti ad altro che ad un risultato piatto, vuoto e privo di personalità, nonostante ne riconosca la praticità: «it's very important for me to retain the right ratio between working by hand and computer. I have learnt that balance now, how to use both and still be able to call my films 2D»⁹⁸ dice in un'intervista.

Stagioni passive e natura attiva

Come già accennato, nei film di Shinkai lo scorrere del tempo è marcato dalla rappresentazione grafica delle stagioni e dei fenomeni atmosferici ad esse collegate. In *Kanojo to kanojo no neko*, per esempio, lo spettatore è in grado di percepire la progressione temporale grazie alle numerose inquadrature che ritraggono il paesaggio in diversi momenti dell'anno, ripetute poi in sequenza per tutto l'arco del corto. Quando questa tecnica non è possibile, tuttavia, Shinkai sceglie di rappresentare il ciclo stagionale attraverso una serie di simboli che permetta allo spettatore di identificare il determinato lasso temporale in cui si svolge l'azione: in *Hoshi no koe*, per esempio, la distanza che separa Noboru e Mikako corrisponde ad anni luce, e la differenza spazio-temporale è visivamente troppo ampia da riportare sullo schermo, perciò le stagioni si traducono in

⁹⁷ Fenlon Wesley, *2D Animation in the digital Era: interview with Japanese director Makoto Shinkai*, Adam Savage's Tested, 20 settembre 2012, <http://www.tested.com/art/movies/442545-2d-animation-digital-era-interview-japanese-director-makoto-shinkai/>

⁹⁸ Andrews Nigel, *Japan's visionary of innocence and apocalypse*, The Financial Times, 20 settembre 2005, http://www.ft.com/cms/s/2/698539fe-2974-11da-8a5e-0000e2511c8.html?ft_site=falcon&desktop=true

percezioni sensoriali o ricordi lontani degli stessi protagonisti: vediamo i due ragazzi comprare due ghiaccioli per scacciare la calura estiva, o ancora correre sotto una pioggia di petali di fiori di ciliegio durante una giornata primaverile.

L'intervallo temporale in cui le storie di Miyazaki sono ambientate, invece, comprende pochi giorni o un numero indeterminato di settimane, come accade in *Sen to Chihiro no kamikamushi* (千と千尋の神隠し, lett. *La scomparsa causata dagli dei di Sen e Chihiro*, nella versione italiana *La città incantata*) e *Hauru no ugoku shiro* (ハウルの動く城, *Il castello errante di Howl*), dove lo scorrere del tempo non è segnato dalle stagioni e i personaggi non sono influenzati da esse. Alla base di questa scelta vi è la volontà del regista di sfruttare il ruolo della natura a suo piacimento: nella scena finale di *Mononoke Hime* (もののけ姫, *La principessa Mononoke*), alla distruzione causata dalla battaglia fra umani e ambiente naturale segue un momento di quiete, e la camera da presa si sofferma sul paesaggio spoglio mentre il verde lo ricopre lentamente; il messaggio che vuole trasmettere il regista, tuttavia, non è quello dello scorrere del tempo e dell'arrivo della primavera, bensì uno di ricrescita e rigenerazione, un nuovo inizio in seguito ad un evento tragico. Se Miyazaki quindi forza la natura all'interno dell'azione temporale dei suoi film, Shinkai sceglie di dipingerla come fattore indipendente dalla vita dei personaggi. In *Sen to Chihiro no kamikamushi* il messaggio ecologico dell'animatore è incarnato da *Okutaresama*, il mostro puzzolente che Chihiro accoglie alle terme; la creatura maleodorante è composta da un ammasso di fango e vomita tutti i rifiuti che gli uomini gli hanno gettato addosso, una chiara metafora dell'impatto negativo dell'uomo sulla natura. In *Byōsoku 5 senchimōtoru*, invece, è l'ambiente stesso, rappresentato da una tempesta di neve, ad impedire al treno sul quale viaggia Takaki di arrivare a destinazione e permettere al ragazzo di ricongiungersi con l'amata. Il fenomeno atmosferico è dipinto da Shinkai come inevitabile, e il protagonista accetta suo malgrado il proprio destino, sperando che la ragazza se ne torni a casa invece che aspettarlo al gelo.

Le linee su cui operano i due registi, quindi, sono parallele: Miyazaki si dimostra riluttante nel presentare al pubblico una natura passiva, mentre Shinkai, in ogni sua opera, utilizza la suggestività del paesaggio come fattore evocativo atto a rafforzare la trama.

Fotorealismo e surrealismo

L'ambiente e la sua funzione sono soltanto un aspetto della diversità dello stile cinematografico dei due artisti. Miyazaki presta moltissima attenzione al modo in cui i suoi personaggi si muovono e interagiscono con la scena, ma, come già accennato, la maggior parte delle sue storie si svolge durante il primo giorno o di notte. Shinkai, d'altro canto, sacrifica l'aspetto delle figure umane per concentrarsi sui giochi di luce che offre il tardo pomeriggio, con i quali crea effetti ormai noti.

Inoltre, i film di Miyazaki hanno quasi tutti una nota surreale data dalla fusione di più elementi provenienti dal fantastico. L'ambientazione di *Sen to Chihiro no kamikamushi*, per esempio, ha come base elementi provenienti dall'architettura giapponese e cinese, ai quali però vengono aggiunti dettagli di matrice europea che, mescolati fra loro grazie ad una palette di colori vividi e intensi, accentuano il carattere surreale della scena. Shinkai, al contrario, ha sempre prediletto il realismo nei suoi lavori, e con il passare del tempo le location dei suoi film si sono spostate da uno stile più Sci-fi a uno più quotidiano, fino a culminare in una rappresentazione quasi fotografica della realtà giapponese. La versatilità del disegno grafico, infine, gli permette di giocare con infinite combinazioni di colori e di luci che sarebbe possibile ricreare in un film in *live-action*. Molte inquadrature in *Kotonoha no niwa* hanno una tonalità calda e tendente al verde, che accentua la sensazione di tranquillità che si ha quando si è immersi nella natura.

Hoshi o ou kodomo

Le differenze fin qui elencate si annullano, però, nel momento in cui si affronta l'analisi di un lungometraggio considerato dalla critica la controprova dell'affinità stilistica fra i due animatori, *Hoshi o ou kodomo*. Il film contiene infatti la maggior parte degli elementi che caratterizzano i lavori dello studio Ghibli: l'eroina forte e indipendente, Asuna, che si addentra in un mondo lontano per salvare il Shun, il suo primo e innocente amore; Agartha, questo il nome del luogo misterioso, è dimora di creature fantastiche e magiche; gli antagonisti, rappresentati dalla figura del professore Morisaki e l'organizzazione da lui capitanata, gli Arcangeli, incarnano l'avidità umana capace di sfruttare la natura che

popola Agartha per il solo tornaconto personale. Tutti questi fattori, ammette lo stesso Shinkai, sono stati presi liberamente come ispirazione da un'opera in particolare di Miyazaki, *Tenkū no shiro Rapyuta* (天空の城ラピュタ, *Laputa, il castello nel cielo*), del 1986.

Approfondendo l'analisi, tuttavia, è possibile riconoscere ulteriori elementi provenienti da altri film Ghibli, che mescolati insieme, trasformano *Hoshi o ou kodomo* in un omaggio autoriale invece che in una creazione originale: il character design dei Quetzacoatl, per esempio, trae moltissima ispirazione da *Mononoke hime* e dagli déi-bestia che popolano la foresta; Mimì – la gattina che accompagna Asuna nella sua avventura - ricorda la volpe incantata di *Kaze no tani no Naushika* (風の谷のナウシカ, *Nausicaa della valle del vento*), mentre la Clavis, necessaria per entrare ad Agartha, richiama sia la pietra azzurra di *Fushigi no umi no Nadia*, prodotto da Hideaki su soggetto originale di Miyazaki, che l'aeropietra di *Tenkū no shiro Rapyuta*, con la forma di un ciondolo uguale allo stiletto di cristallo indossato dalla ragazza lupo in *Mononoke hime*; ancora, *Houru no ugoku shiro* è l'ispirazione per il design dei personaggi di Shin e Shun, che rassomigliano al protagonista, Howl. Sia Agartha che Laputa, infine, sebbene diverse in termini di design, rappresentano «la concretizzazione dell'aspirazione umana a dominare il creato anche nei suoi aspetti intangibili e ignoti, conseguendo una conoscenza pari a quella divina»⁹⁹.

Le affinità che traspaiono in questo film quindi, sebbene numerose, non giustificano l'appellativo di "Nuovo Miyazaki" attribuito a Shinkai: i due artisti si differenziano come già visto per molti aspetti, ma ciò che li pone ai due poli opposti del panorama dell'animazione è il tipo di cinema che offrono: i film di Shinkai dipingono la vita di tutti i giorni vista attraverso gli occhi del regista stesso. Non vi sono lezioni da imparare, né morali da seguire; Miyazaki, al contrario, è un mentore che offre allo spettatore spunti di riflessione su tematiche attuali e di vitale importanza, come l'antimilitarismo e l'ecologismo, che Shinkai abbandona già nell'opera successiva a *Hoshi o ou kodomo*, *Dareka no manazashi*.

⁹⁹ Messuti Stigliano Giovanni, *Makoto Shinkai: il nuovo Miyazaki? Il fenomeno Shinkai*, Non solo cinema, 28 gennaio 2017, <http://www.nonsolocinema.com/makoto-shinkai-miyazaki.html>

