

**Titolo originale** — Kimi no na wa.

**Regia, sceneggiatura, fotografia e montaggio** — Shinkai Makoto

**Direzione dell'animazione** — Andō Masashi

**Design dei personaggi** — Tanaka Masayoshi

**Musica** — Radwimps

**Voci** — Kamiki Ryūnosuke/Manuel Meli (Tachibana Taki), Kamishiraishi Mone/Emanuela Ionica (Miyamizu Mitsuha), Ichihara Etsuko/Lorenza Biella (nonna Miyamizu Hitoha), Nagasawa Masami/Ludovica Bebi (Okudera Miki), Narita Ryo/Fabrizio Russoffo (Teshigawara Katsuhiko), Yūki Aoi/Elena Perino (Natori Sayaka),

Shimazaki Nobunaga/Emanuele Ruzza (Fuji Tsukasa), Ishikawa Kaito/Gabriele Tacchi (Takagi Shinta), Hanazawa Kana/Chiara Colizzi (Yukino Yukari), Tani Kanon/Giorgio Ionica (Miyamizu Yotsuha), Terasoma Masaki/Gerolamo Alchieri (Iisindaco Miyamizu Toshiki), Ohara Sayaka (Miyamizu Futaba)

**Produzione** — Kawaguchi Noritaka, Kawamura Genki, Takei Katsuhiro per CoMix Wave Films

**Distribuzione** — Nexo Digital

**Durata** — 107'

**Origine** — Giappone, 2016

# Al di là della solitudine



# Un'analisi del cinema di Makoto Shinkai in occasione della distribuzione di *Your Name*.

di Stefano Santoli

L'ultimo *anime* di Makoto Shinkai, *Your Name*, ha avuto un enorme successo commerciale in Giappone; attestandosi come il quarto maggior incasso di tutti i tempi dietro a *Frozen* della Disney, *Titanic* e *La città incantata*. Il dato è notevolissimo anche tenendo conto che la fetta di mercato che spetta agli *anime* in Giappone è ben superiore rispetto ai Paesi occidentali (1). Al di là delle fortune commerciali del film, è venuto il momento di dichiarare del tutto fuorviante il riferimento a Makoto Shinkai quale "nuovo Miyazaki", come da alcune parti si insiste a fare. L'etichetta risale al lungometraggio *Viaggio verso Agartha* (*Hoshi o ou kodomo*, 2011, conosciuto anche con il titolo internazionale *Children Who Chase Lost Voices*), un *fantasy* con protagonista una giovane ragazza che ricorda, per temperamento, le eroine dei film del fondatore dello Studio Ghibli. In quel film del 2011, il tributo era evidente anche nella struttura narrativa, quasi sino al punto da affermare che «l'omaggio a Miyazaki sfiora il plagio» (2).

## Dettagli e riflessi

Shinkai possiede un'estetica molto personale, per temi e stile piuttosto distante dalle produzioni Ghibli. Ci concentreremo a breve sul suo universo poetico; è il caso di fare un cenno preliminare alle sue peculiarità stilistiche, tali per cui già alla prima visione di un suo film anche un profano di *anime* non fatica a riconoscere un tocco caratteristico. Esso deriva dall'esperienza come *graphic designer* di *videogames* applicata creativamente

all'animazione cinematografica (3). Lo stile del regista appare innovativo sia per l'estrema cura dei dettagli (si rimane incantati «dalla perfezione magistrale dei dettagli») (4), sia per l'attenzione ai fenomeni della luce e della sua rifrazione. I film di Shinkai sono ricchi di superfici riflettenti e di riflessi: specchi d'acqua come semplici pozzanghere, un liscio banco di scuola (5), e si spinge sino a fare un uso ricorrente nei disegni dei *lens flares* che le sorgenti luminose provocano sugli obiettivi in controluce. Non si tratta solo di fotorealismo: vedremo che il tema della rifrazione ha una risonanza con la poetica dell'autore, e per quanto l'attenzione per la rifrazione della luce sia parte di una più generale cura dei dettagli (che discende da una scrupolosa riproduzione delle fonti fotografiche cui si ispirano i disegni - a monte c'è un attento *location scouting*), l'universo immaginifico di Shinkai va oltre. Si pensi alla riproduzione iperrealistica dei cieli al crepuscolo, alle scie luminose dei meteoriti in quest'ultimo film: ci si renderà conto di come il regista vada al di là del fotorealismo per fonderlo con un marcato espressionismo. «Le sfumature di immagini in cui luci, ombre e trasparenze fluttuano come in una danza, l'uso del colore, le musiche delicate e incisive allo stesso tempo di Tenmon e i microscopici dettagli sono composti con eleganza in una rete di significanti fittissima» (6). A connotare ulteriormente uno stile attento ad arricchire la narrazione coi una molteplicità di risonanze visive, i film di Shinkai - cosa piuttosto inusuale nel mondo dell'animazione - sono ricchi di *pillow shots* (7), alla maniera di Ozu.

(1) Persino in Italia, nonostante la distribuzione a prezzo rincarato per soli 3 giorni a inizio settimana come "evento speciale" a fine gennaio 2017, il successo è stato tale da spingere Dynit e Nexo Digital a replicare la settimana successiva; in molti cinema il film è stato proiettato ancora per molti ulteriori giorni.

(2) Andrea Fontana, *La bomba e l'onda. Storia dell'animazione giapponese da Hiroshima a Fukushima*, Bietti, Milano 2013, pag. 164.

(3) Shinkai iniziò a rielaborare *software* e creare animazioni da solo al proprio computer, facendosi poi conoscere sul web prima di entrare a far parte della CoMix Wave ed essere affiancato da uno staff professionista. Autore completo a partire dalla sceneggiatura, cura personalmente lo *storyboard* e ogni fase della regia, supervisionando la direzione artistica in ogni dettaglio sino al montaggio finale.

(4) Fabrizio Liberti, in conclusione della recensione di // *giardino delle parole*, «Cineforum» n. 536, luglio-Agosto 2014, pag. 30.

(5) Luci e riflessi «sembrano servire sia per scorgere le scie e le luci nel cielo alle quali demandiamo i nostri desideri sia, soprattutto, per vedere l'Altro che è già in noi» (Giuseppe Gangi, recensione di *Your Name*. per [www.ondacinema.it](http://www.ondacinema.it)).

(6) Maria Roberta Novielli, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, Venezia 2015, pag. 241. Nel capitolo dedicato a Shinkai Novielli parla di «consueto utilizzo di luci e ombre» finalizzato all'espressione dei sentimenti.

(7) I *pillow shots* sono inquadrature su ambienti (spesso dettagli) decontestualizzati rispetto allo svolgimento della trama.

## Memoria emotiva

La prima parte di *Your Name.* presenta un tono da commedia inusuale per Shinkai: Taki e Mitshua, due ragazzi che non si conoscono, si risvegliano un mattino ritrovandosi uno nel corpo dell'altra, e continueranno a farlo per un periodo di tempo nel quale impareranno a conoscersi, ma dovranno anche fronteggiare una divertente serie di equivoci. Il regista fa ricorso a un *topos* universale, quello dello scambio dei corpi, la cui comparsa in Giappone risale al *Torikaebaya Monogatari* del tardo periodo Heian (794-1185), anche se a influenzare la produzione degli *anime* è stato soprattutto *Tenkosei (I Are You, You Am Me, 1982)* di Obayashi Nobuhiko (8). A metà del suo svolgimento il film cambia improvvisamente registro, e svela un *turning point* imprevedibile: lo scambio dei corpi è avvenuto in due dimensioni temporali diverse, distanti fra loro qualche anno. A un certo punto, i due protagonisti, che non si sono mai incontrati, si trovano l'uno insieme all'altra in una dimensione in parte onirica e in parte reale. Decidono di scriversi reciprocamente i nomi sul palmo della mano per poterli ricordare, consapevoli della fugacità come di sogno di quel loro incontro. Ma Taki scrive «Ti amo», mentre Mitshua non fa in tempo a scrivere il proprio nome prima che l'incantesimo abbia termine. Nella parte finale, Taki non ricorda più il nome di Mitshua, e le vicende vissute cominciano a offuscarsi, come accade nei sogni che sfumano al risveglio.

(8) Cfr. recensione di *Your Name.* a cura di Emanuele Sacchi per [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it).

(9) Cfr. recensione di *Your Name.* a cura di Carlotta Po per [www.cineforum.it](http://www.cineforum.it).

La traduzione letterale del titolo originale di *Your Name. – Kimi no na wa.* – è «Il tuo nome è.», espressione che si usa anche per chiedere il nome di un interlocutore («Come ti chiami?») (9). È una frase tronca: un ponte che rimane sospeso, gettato verso l'identità dell'altro. Sin dal titolo, l'ultimo film di Makoto Shinkai focalizza l'attenzione su una mancanza e sul bisogno di colmarla. Alla mancanza del nome corrisponde la mancanza e la necessità dell'Altro nella nostra esistenza. Pur essendo sfumato nell'oblio, l'incontro fra Taki e Mitshua ha lasciato il suo fiore di Coleridge sul palmo di Mitshua («Ti amo») e in entrambi un'eco emotiva che i due non si rassegnano ad abbandonare. Se il ricordo di un sogno si fa confuso e viene meno alla razionalità, le emozioni permangono più a lungo, lasciando una traccia persistente ma labile. Sta qui la suggestione che Shinkai lancia agli spettatori: i sentimenti più impercettibili che proviamo in stato di coscienza nascondono un intero universo appartenente alla nostra più profonda intimità.

Nell'innamoramento, l'incontro con l'altro sembra addensare su sé il significato della nostra esistenza; nella labilità delle relazioni amorose si declina, nella poetica di Shinkai, l'impermanenza, concetto centrale per il pensiero e l'estetica giapponese. Si pensi alla fugacità dei ciliegi in fiore, oggetto dell'*hanami*, la tradizione di godere in gruppo della bellezza della fioritura primaverile. Peraltro, proprio alla fioritura dei ciliegi, alla delicata lentezza con cui cadono i loro petali, allude il titolo di una delle opere più belle di Shinkai, il mediometraggio del 2007 *5 Cm Per Second (Byôsoku go senchimētoru*; cinque centimetri al secondo sarebbe appunto la velocità con cui cadono a terra i petali dei ciliegi, spogliando progressivamente gli alberi della loro bellezza).

## Distanza e impermanenza

La poetica di Shinkai è a fuoco sin dal suo cortometraggio *La voce delle stelle (Hoshi no Koe/Voces of a Distant Star, 2002)*, centrato sulla distanza interpersonale come *fato/karma* dell'uomo, che è rappresentata, nei film del regista, da distanze spaziali e temporali. In *La voce delle stelle*, la studentessa Mikako diventa membro dell'esercito spaziale delle Nazioni Unite ed è costretta a partire su una nave spaziale destinata ad allontanarsi nello spazio profondo. Comunica via email con Noboru, il suo ragazzo rimasto sulla Terra; ma più si allonta-







na, più tempo impiegano i messaggi ad arrivare a destinazione, finché l'ultimo salto di otto anni luce fa sì che Noboru riceva una risposta otto anni dopo il suo ultimo messaggio, quando ormai la ragazza appartiene per lui a un passato lontano. La teoria della relatività serve qui da metafora di un particolare *coming-of-age*, in cui diventare adulti significa abbandonare inevitabilmente le emozioni del primo amore, che riempivano di senso la vita quando si era adolescenti.

**G**li scarti spazio-temporali assumono una valenza simbolica anche nella struttura a episodi dello struggente *5 Cm Per Second*. Al centro vi è Takaki, dapprima tredicenne, alla fine giovane adulto ventiduenne. Il primo episodio inizia con il trasferimento lontano da Tokyo di Akari, coetanea di Takaki, cui il ragazzo è legato da un sentimento di amore tanto più profondo quanto più acerbo e idealizzato. Un pomeriggio Takaki va a trovare la ragazza con un complesso percorso via treno: nonostante il ritardo di molte ore causato da un'intensa nevicata, Takaki troverà la ragazza ad attenderlo. Sarà il loro ultimo incontro, suggellato, nei pressi di uno spoglio albero di ciliegio, dalla neve che cade lenta, alla stessa velocità dei fiori di ciliegio. Nel secondo episodio, l'amore che un'altra ragazza, Kanae, prova per Takaki non è corrisposto dal ragazzo, che è ancora intimamente legato ad Akari anche se razionalmente non collega al ricordo di lei le malinconie e le incertezze sul futuro in cui è smarrito. Sarà Kanae a rendersene conto, e farsi da parte senza svelare i propri sentimenti. L'ultimo episodio, breve e ineffabile (10), è composto totalmente "in levare" (se si eccettua l'inserimento al suo interno di una canzone pop, come da tradizione negli *anime*): Takaki incrocia casualmente Akari (lei sta per sposarsi ma il protagonista non lo sa) e basta un attimo, in cui Akari non si volta come Takaki, ed anzi è scomparsa dopo il passaggio di un treno,

per far comprendere a Takaki che la vita si è spinta troppo oltre e Akari appartiene al passato. Le vite dei due sono destinate a divergere definitivamente; tuttavia, il ricordo dell'amore per Akari si colloca in qualche maniera al di fuori della dimensione temporale e sembra destinato ad acquisire un senso di pienezza e a conservare qualcosa in grado di dar senso all'esistere. Qualcosa di fugace come la bellezza, come un mandala, come la breve fioritura dei ciliegi. È l'impermanenza delle cose a conferire senso e bellezza alle cose stesse: è questa la suggestione che intende trasmettere Shinkai, dal momento che ogni suo film immette nello spettatore un senso di pienezza più che di vuoto e perdita.

**I**l mediometraggio *Il giardino delle parole* (*Kotonoha no Niwa*, 2013), un delicato gioiello intimista, rappresenta sinora il più riuscito tentativo di Shinkai di trasfondere la sua poetica in una trama semplice e lineare che, a differenza del complesso intreccio dell'immediatamente successivo *Your Name*, prescinde dal ricorso alle distanze fisiche per raccontare quelle esistenziali. In *Il giardino delle parole* non c'è alcuna distanza spaziale, mentre quella temporale non è rappresentata dall'ineluttabile trascorrere del tempo ma da una distanza altrettanto insormontabile, quella generazionale. I due protagonisti sono Takao, uno studente quindicenne, e Yukino, un'insegnante di scuola di ventisette anni. I due si cominciano a frequentare in un mese di pioggia, stringendo un rapporto sempre più intenso che si nutre proprio di quella distanza che finirà dapprima per creare incomprensioni e risentimenti nel ragazzo, salvo poi riavvicinarli nel momento del distacco. Dal punto di vista stilistico qui l'arte di Shinkai raggiunge un suo apice: come nota giustamente Novielli, «vera protagonista del film è la pioggia [...]: a seconda della sua intensità, delle superfici che incontra, delle luci che crea, i sentimenti della

(10) Come sostiene Andrea Fontana, «L'universo contenuto in *5 cm per second* è graficamente toccante nel suo proporre picchi di poesia che potrebbe essere percepita come esagerata nella sua estetizzante presenza ma che in realtà si sposa perfettamente con l'apparato narratologico proposto da Shinkai» (op. cit., pag. 163).

coppia – di solitudine, di amore, di speranza – trovano compiutezza nonostante le parole (a dispetto del titolo) non intendano comunicarli se non attraverso una poesia *tanka* che lei recita nel corso del primo incontro» (11).

In tutti i film di Shinkai la distanza non è un destino lapidario e definitivo. Nei filmati che il cineasta registra per presentare i suoi film al pubblico italiano, che precedono la proiezione dei suoi ultimi film, Shinkai augura agli spettatori di lasciare la sala con un senso di felicità. Auspicio indicativo di come il cineasta lasci sì spesso incolmate le distanze che interpone tra i suoi personaggi, ma intenda i suoi racconti come inviti a ricongiungere frammenti di noi stessi e riavvicinarci a forti vibrazioni della nostra interiorità, che si sono sopite nell'oblio proprio come accade che l'adulto smarrisce, nel superarla, la fortissima intensità emotiva con cui l'adolescente percepisce la vita, le proprie aspirazioni e le proprie inadeguatezze. Tra l'altro, non è semplicemente in rapporto al pubblico di riferimento se i protagonisti dei film di Shinkai sono quasi tutti adolescenti.

In questo risiede lo scarto più importante della poetica di Shinkai rispetto all'universo poetico di Wong Kar-Wai, che gli è sicuramente liminare (12). Il cineasta di Hong Kong ha fatto degli amori mancati un tema portante della propria poetica, intrisa di quello che noi occidentali chiameremmo decadentismo: un senso ineluttabile e tragico, fortemente estetizzato, della solitudine e del rimpianto per le occasioni mancate. Shinkai

(11) Maria Roberta Novielli, op. cit., pag. 242.

(12) In questo senso Giuseppe Gangi, che però sostiene, relativamente a *Your Name*, che il film «rappresenta il de-

**Nell'emozionale non si sa bene che cosa debba accadere ma sembra – per come la cosa viene enfatizzata – che vi si dipanino tutte le possibilità affinché qualcosa accada, affinché si provi un qualcosa. L'emozionante, invece, sa che cosa vuole dire, dove andare a parare, sa che il suo operato avrà un preciso effetto sul possibile destinatario/fruitore.**

insiste sì sulla distanza interpersonale indugiando su vicissitudini sentimentali, ma mentre in Wong Kar-wai (che si concentra sugli adulti) i ricordi sono destinati a non svanire e a tormentare i personaggi, in Shinkai (che narra di adolescenti) la prospettiva è opposta. I ricordi, anche la loro eco emotiva, sembrano destinati a sfumare col tempo, mentre ciò su cui il cineasta insiste è l'importanza di ciò che va perso, forse per sempre, ma che il suo cinema non cessa di evocare come qualcosa di prezioso da custodire.

cisivo passo verso la maturità, facendo deflagrare i crismi della propria poetica ma svincolandosi dal modello di Wong Kar-wai» (recensione per [www.ondacinema.it](http://www.ondacinema.it), cit.)





## Generazioni orfane

A partire da *La voce delle stelle*, la filmografia di Shinkai è l'ennesimo ritratto di un Giappone di adolescenti che assomigliano a degli orfani perché i genitori (se non sono in conflitto con i figli) rimangono fuori dalla narrazione ed è come non esistessero. Le famiglie sono totalmente assenti, e sugli adolescenti grava il peso di doversi adeguare a un destino più grande di loro (13). Appare significativo in questo senso anche *Viaggio verso Agartha*, la cui protagonista Asuna è rimasta orfana di padre in tenerissima età, mentre la madre è spesso assente per lavoro: Asuna intraprende

un avventuroso viaggio nel mondo di Agartha alla ricerca di un portale in grado di riportare in vita i propri cari...

(13) Cfr. in questo senso Maria Roberta Novielli, *op. cit.*, *Visioni post-apocalittiche*, pagg. 205 e segg. (in part. pagg. 212-213).

(14) Andrea Fontana, *op. cit.*, in riferimento a Shinkai, pag. 162.

(15) Andrea Fontana, *op. cit.*, pag. 28.

(16) Nakane Chie, *La società giapponese*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1992, pag. 18 (citazione da: Andrea Fontana, *op. cit.*, pag. 29). Sulle traumatiche trasformazioni del Giappone del dopoguerra si veda anche il fondamentale testo di Elise K. Tipton, *Il Giappone moderno*, Einaudi, Torino 2011, cap. IX, pagg. 237 e segg.

La componente fantascientifica che contraddistingue *La voce delle stelle* è presente ancora in *The Place Promised in Our Early Days* (*Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho*), il primo lungometraggio di Shinkai del 2004 (conosciuto in Italia anche con il titolo *Oltre le nuvole, il luogo promessoci*), ambientato in un Giappone ucronico: dopo un conflitto mondiale, negli anni Novanta del Ventesimo secolo il Paese

è diviso in due. In seguito il regista abbandonerà questi scenari, recuperando parzialmente una componente fantascientifica in *Your Name.*, che rimanda al film del 2004 in particolare con riferimento a Sayuri, la ragazza narcolettica che, da sveglia, si accorge di non aver memoria dei propri sogni e dei sentimenti provati per Hiroki, un altro dei tre amici protagonisti di *The Place Promised in Our Early Days*. Questi primi film di Shinkai sono esempi di *seikaikei*, termine con cui ci si riferisce ad opere – successive a *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, 1995-1996) di Hideaki Anno (enorme successo di metà anni Novanta) – incentrate su un legame sentimentale tra adolescenti (la ragazza generalmente protettiva; il ragazzo introverso e tormentato) e ambientate in uno scenario ucronico o distopico, bellico o postapocalittico.

Quella descritta da Shinkai è l'ennesima generazione giapponese su cui si riflettono i traumi mai sanati conseguiti allo «scardinamento dell'*ie*» (14) che Andrea Fontana, nella sua storia dell'animazione giapponese, fissa come fenomeno determinante della mutazione antropologica del Giappone nel secondo Novecento. Con la nozione di "*ie*", traducibile con "gruppo familiare", si intende l'unità sociale fondamentale del codice civile del 1890: una nozione giuridica in vigore sino alla seconda guerra mondiale, che rifletteva un sistema sociale non centrato sulla libertà individuale, e il cui crepuscolo trova un mirabile ritratto nel cinema di Ozu. A esser messa in crisi nel dopoguerra fu quella «coscienza di gruppo, latente e saldamente radicata nella società nipponica» (15), che si rifletteva in un sistema in cui «i rapporti umani all'interno [del] gruppo familiare [erano] considerati più importanti di qualsiasi altro rapporto» (16). In Giappone, la libertà individuale arrivò per mano della stessa civiltà foriera della devastazione nucleare che decretò, con la fine dell'imperialismo, il fallimento di un'intera generazione. Al cinema, le bombe di Hiroshima e Nagasaki non sono quasi mai state evocate direttamente, ma vi si allude spesso (lo fa anche Miyazaki nel finale di *La principessa Mononoke* [*Mononoke-hime*, 1997]). Le bombe non smettono di allungare la propria ombra sulla produzione culturale giapponese, e recentemente quell'incubo si è ibridato con la sciagura di Fukushima del 2011. Un'evidente allusione all'atomica c'è anche in *Your Name.*: è la sequenza che descrive la devastante esplosione causata dal frammento di meteorite che distrugge il villaggio di Mitshua.

Il fallimento dei padri continua a ripetersi di generazione in generazione, e si rispecchia con chiarezza negli *anime*, caratterizzati come *i manga* da



due scenari ricorrenti: uno post-apocalittico in cui sopravvivono dei giovani orfani, e uno di guerra in cui a combattere sono sempre degli adolescenti, «spesso anch'essi orfani, che vincono la guerra in vece dei loro padri» (17). Sin da quella che è ritenuta la prima serie televisiva *anime*, *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, 1963-1966) di Tezuka Osamu, abbondano i ragazzi in conflitto con il padre (che talvolta torna nella loro vita magari per costringerli a assumere su di sé niente meno che le sorti del mondo, come nel citato *Neon Genesis Evangelion*). Si tratta di un *topos* narrativo dietro cui si celano generazioni che si sono ritrovate in eredità un mondo socialmente disarticolato e, negli ultimi decenni, in preda alla crisi economica. Nelle *fiction*, i giovani sono soli e spesso costretti a combattere tra loro, in scontri che alludono a un mondo divenuto preda di una competitività esasperata. Ecco allora lo straziante *The Sky Crawlers* (*Sukai Kurora*, 2008) di Oshii Mamoru; o, passando al cinema *live action*, *Battle Royale* (*Batoru Rowaijauru*, 2000), romanzo del 1999 di K. Takami da cui Kinji Fukasaku ha tratto i suoi ultimi due film. Storie in cui gli adolescenti sono costretti a combattere, si uccidono o vengono sterminati si ripetono in un numero cospicuo di pellicole *live action*. Per fare gli esempi più immediati si pensi a tanti film di Sion Sono (su tutti *Suicide Club* [*Jisatsu Sākuru*, 2002]) o di Miike Takashi (nella cui produzione più recente spiccano due film di ambientazione scolare come *Il canone del male* [*Aku no Kyōten/Lessons of Evil*, 2012], e *As the Gods Will* [*Kami-sama no Iu Toori*, 2014]:

nel primo, un insegnante fa sterminio dei propri allievi; nel secondo, dei compagni di classe sono costretti a un gioco al massacro).

Il cinema giapponese degli ultimi decenni, sia *live action* sia *anime*, può essere ricondotto sostanzialmente a due filoni. Da un lato, autori come Sono Sion e Miike Takashi (ma prima di loro Sogo Ishii, Tsukamoto Shin'ya, Kurosawa Kiyoshi; e nell'animazione Ōtomo Katsuhiro, Oshii Mamoru) operano rappresentazioni estreme, spesso provocatorie, sempre allegoriche di un universo il cui denominatore comune è la solitudine. Dall'altro, si recuperano visioni all'apparenza elegiache, come in Kore'eda Hirokazu o Naomi Kawase; nell'animazione, è naturalmente il caso dello studio Ghibli, ma anche dei giovani Hosoda Mamoru o dello stesso Shinkai. Sotto alla radicale differenza di approccio, stilistica e poetica, si nasconde una percezione comune. Nelle visioni più esasperate, così come in quelle orientate a recuperare un orizzonte di armonia, il Giappone che ci viene proposto è dominato dalla solitudine estrema, dove spesso gli adolescenti, quando non i bambini (i piccoli protagonisti abbandonati dalla madre e costretti a badare a sé in *Nessuno lo sa* [*Daremo shiranai/Nobody Knows*, 2004], di Kore'eda Hirokazu), sono soffocati da un orizzonte sociale atomizzato, ipercompetitivo e fortemente alienante, in cui in particolare appare irreversibile la crisi del rapporto fra generazioni diverse.

(17) Jean-Marie Bou-issou, *Il manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina 2011, pagg. 41-42 (citazione da Andrea Fontana, op. cit., pag. 30).



## Oltre la solitudine, il luogo promessoci

In questo contesto si collocano anche i personaggi di Shinkai. In *Your Name*. Mitshua cerca disperatamente di salvare il proprio villaggio dalla distruzione che arrecherà il meteorite, ma non viene ascoltata dal padre e trova solidarietà solo in alcuni coetanei. Sono soprattutto i protagonisti maschili ad apparire inquieti e incerti: elemento che accomuna il Taki di *Your Name*. al Takaki di *5 Cm Per Second* è l'inquietudine di crescere avendo smarrito nel passato qualcosa di vitale di cui si sono perse le tracce. Nel finale di *Your Name*. Taki afferma: «Mi sento come se stessi sempre alla ricerca di qualcosa o qualcuno»: di tutta l'avventura vissuta, non è rimasta che una vaga suggestione. Raccontandoci di Taki, che pur avendo vissuto in prima persona la tragedia del meteorite se ne ricorda solo come di un fatto di cronaca occorso ad altri, Shinkai va a incidere sul senso di distacco con il quale percepiamo abitualmente i drammi accaduti ad estranei in luoghi a noi sconosciuti. Sin dall'inizio, invece, *Your Name*. ci mette di fronte a personaggi che stanno facendo letteralmente l'esperienza di vivere la vita di un'altra persona. Shinkai ci fa immaginare che in un'altra dimensione sia esistita una comunanza spirituale con un nostro simile che attende di essere recuperata. È una suggestione simile a quella lanciata da Kiesłowski in *La doppia vita di Veronica* (*La double*

*vie de Véronique*, 1991). «Perché questi scenari di una città che non esiste più mi riscaldano il cuore?», si chiede Taki nel finale, sfogliando un libro fotografico sul disastro del meteorite, dopo aver incrociato su un ponte una donna che forse è Mitshua, in una scena che richiama da vicino il finale di *5 Cm Per Second*. Quando i due si ritrovano di nuovo faccia a faccia, ancora una volta il rischio è di ignorarsi. Prevarrà la coscienza razionale, per la quale sono estranei, o la sensazione di essersi già conosciuti, che entrambi condividono senza saperlo? Shinkai chiude il film all'insegna della speranza: Taki decide di rivolgerle la parola chiedendo «Non ci siamo già conosciuti?», e Mitshua risponde «Lo credo anch'io. Il tuo nome?...», frase su cui si imprime a schermo intero il titolo del film (le parole che Mitshua ha appena pronunciato), prima di un movimento ascensionale verso un cielo privo di orizzonti.

*Your Name*. è una pellicola dall'ambizione straordinaria, che paga qualcosa sul fronte della tenuta strutturale, ma che, anche a giudicare dal successo riscontrato, ha saputo entrare in risonanza con l'interiorità degli spettatori. E i giochi visivi di rifrazione della luce tipici dello stile di Shinkai sono qui in sintonia perfetta con il lirismo di cui è imbevuta la pellicola, centrata su corrispondenze e risonanze fra i sentimenti, capaci di ridestare ineffabili e a tratti impercettibili fenomeni di rispecchiamento interiore.

