

Per me la parte importante di quella sezione del film è Heilbrun. Ma poi lui nel film non si vede e ora lui e Luis sono sepolti a Valencia.

Nel film si vede pure Gustav Regler. Lo vedi e lo senti mentre fa un discorso, un bel discorso, e poi lo vedi di nuovo, senza che faccia alcun discorso, bensì sotto il fuoco nemico, molto calmo, molto allegro, da buon ufficiale che indica un obiettivo immediato appena prima di un contrattacco. Regler è un'altra delle cose importanti che io ricordo del film.

Lucasz appare solo per un momento, mentre porta la Dodicesima Brigata a dispiegarsi lungo la strada per Arganda. Non lo vedete però mentre a notte inoltrata alla grande festa del Primo Maggio a Moraleja suona un motivetto che era solito suonare solo a notte inoltrata con una matita che appoggiava ai denti; una musica limpida e delicata come quella di un flauto. Lucasz lo si coglie solo un attimo di sfuggita mentre sta lavorando.

Dopo la parte fredda del film ricordo molto bene la parte calda. Nella parte calda dovevi correre con la macchina da presa, sudando e riparandoti nelle pieghe del terreno sulle nude colline. Avevi polvere nel naso e polvere fra i capelli e negli occhi, e avevi una gran voglia d'acqua, quella bocca così secca che solo la battaglia sa farti venire. Siccome quando eri giovane avevi già visto un po' di guerra, sapevi che Ivens e Ferno sarebbero stati uccisi se avessero continuato così, perché si prendevano troppi rischi. E il tuo problema morale era sempre capire fino a che punto li tenevi a bada per quella necessaria e giusta prudenza basata sull'esperienza, e quanto invece quella fosse solo la prudenza in fondo non tanto ammirevole della scimmia che si è scottata e ora ha paura della zuppa bollente. Quella parte del film che ricordo bene era tutta sete e sudore e polvere che volava per aria; e penso che nel film un po' si veda.

Così ora che è tutto finito te ne stai seduto in un cinema e all'improvviso si sente la musica, e poi vedi un carro armato che avanza come una nave e tuona in mezzo a quella polvere che ricordi così bene, e la bocca ti si secca di nuovo. Quand'eri giovane davi grossa importanza alla morte. Ora non gliene dai nessuna. La odi soltanto per tutta la gente che si porta via.

La morte è ancora organizzata molto male in guerra, pensi, e lasci perdere. Ma è un'osservazione che ti piacerebbe fare a Heilbrun, che ti farebbe un bel ghigno, e a Lucasz che la capirebbe molto bene. E così, se per voi fa lo stesso, io non andrò più a vedere *The Spanish Earth*. Né ne scriverò. Non sono tenuto a farlo. Perché noi eravamo lì. Ma se voi non c'eravate penso che voi dovrete vederlo.

La spirale

Le disillusioni ipnotiche del cinema di Kon Stakoshi

di Marco Bellano



Due ideogrammi, accostati a due rette incrociate e, soprattutto, ad una larga spirale.

Nessuno sembra aver mai chiesto al regista giapponese Kon Satoshi il senso di quei simboli aggiuntivi nella sua firma, deliberatamente apposti accanto ai segni indicanti cognome e nome. Forse semplice vezzo, forse ragionati e preziosi indizi lasciati per chi sappia coglierne le nascoste allusioni; o forse – e, conoscendo l'opera di Kon, questa appare l'ipotesi più probabile – segnali che hanno la sola

funzione di *suscitare* delle domande, la cui risposta o non esiste, oppure si rivela infine talmente evidente da svilire la dignità stessa dell'interrogativo.

Difficile, tuttavia, resistere alla tentazione di mettersi alla ricerca di significati con cui spiegare quei sibillini tratti di penna; difficile anche perché gli universi narrativi di Kon traboccano di concetti e scelte stilistiche che appaiono ideali per riempire i meandri di senso celati, in particolar modo, nel simbolo della *spirale*. Potrà forse trattarsi di un'operazione vana, continuamente minacciata dai pericoli della sovrainterpretazione; eppure, indipendentemente dalle conclusioni finali, una simile ricerca non potrebbe mai costituire un tradimento allo spirito e alle intenzioni di questo regista, un autore che chiude il suo film ad oggi più riuscito, *Sennen Joyū* (*Millennium Actress*, 2001) con lo scambio di battute: «Cercalo. Sono sicuro che stavolta lo troverai»; «Forse. Ma forse non importa. Dopotutto... è cercare, ciò che io amo».

La spirale, dunque, come pretesto per scomporre e penetrare il pensiero di un regista *del processo*, costruttore di architetture affabulatorie che si complicano vertiginosamente attorno ad un obiettivo o ad un tema, per rivelare infine che lo scopo di quella frenesia narrativa era dissimulare qualcosa che lo spettatore aveva a propria disposizione sin dal primo fotogramma, o quasi. E questo "qualcosa" è generalmente un nucleo tematico incredibilmente più sobrio e contenuto di ciò che i virtuosismi della narrazione sembravano annunciare. Il conflitto tra aspirazioni e risultati in *Perfect Blue* (1997), il gusto della pura ricerca in *Millennium Actress*, il desiderio di appartenenza in *Tokyo Godfathers* (2003), l'urgenza di essere accettati in *Mōsō dairinin* (*Paranoia Agent*, 2004), l'incapacità di palesare il proprio vero io in *Paprika* (2006): tematiche tipiche della vita quotidiana e per questo familiari, capaci dunque

di appellarsi con forza al senso comune facendo passare in secondo piano necessità legate alla contingenza della rappresentazione spettacolare ed indotte dal regista, come conoscere l'identità di un assassino, rintracciare una persona inafferrabile, capire se ciò che sta accadendo sullo schermo descriva una realtà o un sogno.

La spirale, inoltre, appare tanto più adatta a farsi simbolo del cinema di Kon per via delle sue radici, procedenti da un repertorio figurativo definibile "barocco". A livello delle arti plastiche e pittoriche è ben noto il contrasto – non solo ottico, ma anche ideologico – tra voluta barocca e linea classica. Non si confonda, comunque, l'aggettivo "barocco" con un riferimento al Barocco storico: in questo caso si sta infatti utilizzando il termine per individuare non un'epoca, ma una sensibilità generale del pensiero umano che appare riproporsi ciclicamente con declinazioni simili. La contemporaneità, a questo proposito, appare pervasa di spirito neobarocco¹ che sembra esplicarsi con particolare veemenza nella vasta categoria del cosiddetto «cinema delle attrazioni»². Cinema nel quale possono senz'altro rientrare le opere di Kon, così come quelle di molti altri cineasti oggi attivi, tra cui – per fare solo un esempio tra i tanti – Tim Burton; che non a caso ama disseminare le sue scenografie e i suoi personaggi di florilegi di spirali.

Leggere la spirale allegorica di Kon come spirale neobarocca diventa particolarmente interessante alla luce di quanto ha scritto Deleuze su questo simbolo:

La linea si ripiega in spirale per differire l'inflessione in un movimento sospeso tra cielo e terra, che si allontana o si avvicina indefinitamente a un centro di curvatura e, a ogni momento, «prende lo slancio o rischia di abbattersi su di noi». Ma la spirale verticale non trattiene, non differisce l'inflessione, senza prometterla però e renderla irresistibile, in trasversale: una turbolenza non si produce mai da sola, e la sua spirale segue un modulo di costituzione frattale secondo il quale nuove turbolenze s'intercalano sempre tra le prime. La turbolenza si nutre di turbolenze e, nel disfarsi del contorno, finisce fatalmente o in schiuma o in criniera. L'inflessione stessa diventa vorticosa, mentre la sua variazione si apre alla fluttuazione, diventa fluttuazione³.

Una linea che si avvolge attorno ad un centro, senza raggiungerlo mai; che sembra guizzare lontana, per poi rovinare improvvisamente su chi la osserva; che si riproduce per gemmazione, complicando parossisticamente la propria turbolenza, che poi però si disfa del contorno, ridotto in «schiuma» o «criniera»: appendici belle a vedersi ma non essenziali.

Prima ancora di tutto ciò, tuttavia, quella della spirale è una forma che *appare ingannevolmente solida*, quasi fosse semplicemente costituita di una serie di cerchi concentrici. Una volta rivelata la sua vera natura, essa appare successivamente una *forma dinamica*: la maniera in cui si immagina essa sia stata disegnata presume un movimento rotatorio, che tuttavia ha un inizio ma non una conclusione definitiva (una spirale può essere prolungata a piacimento, sia verso l'esterno che – in teoria – verso

l'interno, trattandosi di figura a due sole dimensioni). La presa di coscienza di questa intrinseca dinamicità rotatoria porta poi con sé un senso di *vettorialità ambigua*: è indecidibile se la spirale sia stata tracciata procedendo verso l'interno o muovendosi verso l'esterno rispetto al centro. Infine, la figura definisce con le sue spire uno *spazio interstiziale*, che può dare l'illusione di una serie di corone circolari giustapposte e tra loro separate, ma che in realtà costituisce un'unica e continua concavità bidimensionale che dall'universo esterno alla spirale conduce presso il suo centro, dove la linea non arriva e non arriverà mai.

Altre considerazioni di questo tenore potrebbero essere fatte, ma si rischierebbe di appesantire eccessivamente la metafora, e di rendere la sua applicazione all'opera di Kon pedante e meccanica. Come ultima osservazione a tal proposito, si può solo rilevare come, a livello ingenuo, il simbolo della spirale sia associato generalmente alla suggestione ipnotica; non quella praticata in ambito psicoterapeutico, ma piuttosto quella dei prestigiatori, degli imbonitori, degli artisti da circo. *Paprika* inizia precisamente in un circo, sulla cui pista si distende un gigantesco motivo fatto di linee curve convergenti (frammenti di spirali?). Un personaggio in maschera annuncia enfaticamente: «It's the big show time!»; e, da quel momento, Kon inizia a sfruttare i mezzi dell'arte cinematografica per dar vita all'ennesima ipnosi spettacolare, volta a costruire non la perfezione dell'illusione, ma l'*eleganza della disillusione*.

Per arrivare a cogliere ciò, è tuttavia necessario analizzare per gradi i principi della messinscena koniana. Ed un opportuno punto di partenza sembra essere rappresentato dalla prima e più evidente caratteristica del simbolo-spirale: l'ingannevole saldezza della forma.

Stabilità ed omogeneità

In quanto si è andato sinora esponendo non è stato menzionato un particolare non di secondo piano riguardo alle opere di Kon Satoshi: esse sono tutte audiovisivi realizzati con la tecnica dell'animazione. Il fatto non è stato citato in precedenza poiché in Kon questa scelta espressiva (pur essendo fondamentale, per i motivi che si diranno) non inficia i contenuti o le maniere di articolazione del linguaggio cinematografico. Del resto, nonostante equivoci molto diffusi, l'animazione è una *tecnica* e non un *genere*: il fatto che la sequenza di fotogrammi sia composta di immagini non fotografiche non implica che ci siano limiti al tipo di storie che è possibile raccontare.

Le ragioni che hanno condotto Kon alla scelta dell'animazione sono innanzitutto biografiche: nato nel 1963, studente del "Musashino College of the Arts", immaginò per sé una carriera da pittore. Ma, molto interessato dalle declinazioni culturali giapponesi del fumetto e dell'animazione, ovvero dai cosiddetti *manga* ed *anime*, nel

1985 vinse inaspettatamente con un proprio fumetto un concorso bandito dall'editore Kodansha. Alla cerimonia di consegna dell'onorificenza Kon ebbe modo di conoscere Ōtomo Katsuhiro, autore già rinomato nell'ambito dei *manga* e destinato a diventare un apprezzato regista di film d'animazione e dal vero; nacque così una collaborazione artistica duratura, nel contesto della quale Kon poté maturare non solo come disegnatore, ma anche come sceneggiatore e direttore artistico⁴.

Tale successione di esperienze ha sicuramente influenzato le scelte espressive dell'autore, al momento di affrontare l'attività di regista. In effetti Kon, interrogato da chi scrive durante Venezia 63, a proposito della scelta dell'animazione per un film come *Paprika*, ha risposto appropriatamente: «Si può pensare di raffigurare una persona facendole una foto o un ritratto dipinto. Io so fare i ritratti, ma purtroppo non le foto».

Sarebbe sbagliato, tuttavia, esaurire qui le considerazioni riguardo all'uso dell'animazione nella filmografia koniana, liquidando tale situazione come conseguenza ovvia di un determinato vissuto artistico. Lo stesso Kon, in un'intervista riguardante *Perfect Blue*, sembra alludere all'esistenza di motivazioni più profonde alla base del suo uso di disegni in movimento: «[...] Ho fatto un film animato per questioni di preferenza personale [...]. E poi in un film dal vero molte parti non sarebbero sembrate naturali»⁵.

Il riferimento alla categoria della *naturalità* appare significativo: intuitivamente, infatti, si potrebbe supporre che la tecnica dell'animazione sia intrinsecamente assai meno "naturale" dell'immagine fotografica, capace di restituire in teoria illusioni *non mediate* della realtà fenomenica. L'azione dell'uomo, in tali casi, si suppone ridotta all'azionamento di un pulsante, o di un altro dispositivo meccanico; il resto del lavoro sarebbe compiuto automaticamente dalla luce e da un supporto fotochimico⁶. L'animazione nella sua forma più tradizionale, invece, propone immagini frutto della mano dell'uomo, dunque *artificiali* e vincolate a necessarie semplificazioni, stilizzazioni delle forme percettive a cui vogliono alludere. Si manifesta dunque l'ipotetico pericolo di una sensazione di "innaturalità" indotta nello spettatore. Tale problema, in verità, non sussiste: i mondi ottici costruiti dai film animati risultano infatti essere generalmente mondi *omogenei*, ossia internamente coerenti dal punto di vista dell'aspetto figurativo, della resa dei movimenti, della costruzione prospettica. Sono inoltre mondi *in sé conclusi*, e dunque *autosufficienti*: per la comprensione di essi il fruitore può basarsi esclusivamente sugli elementi cognitivi forniti durante la narrazione, oltre che sulle proprie competenze spettatoriali accumulate con la visione di altre opere cinematografiche. Il cinema d'animazione è infatti, innanzitutto, *cinema*; e come tale conserva un repertorio di codici ben noto ed identificabile.

Questo basta a far sì che lo spettatore possa abbandonarsi senza dubitare a quanto si presenta sullo schermo: l'assenza di incongruenze stilistiche, unita ad una certa sapienza nella costruzione della messinscena, permette l'instaurarsi di quella condizione di coleridgeiana «sospensione dell'incredulità» che è una delle abilità fondamentali richieste allo spettatore cinematografico.

Ci possono essere, naturalmente, molteplici eccezioni a questa condizione basilare: ma, nel caso specifico dei film di Kon, il parametro dell'omogeneità nella messinscena è mantenuto con stabilità a livelli altissimi. In primo luogo, difatti, le opere koniane sono caratterizzate da una prevalenza di disegni eseguiti a mano, i quali forniscono agli universi narrativi una sensazione unitaria di bidimensionalità. Elementi dall'aspetto tridimensionale (come animazioni in grafica computerizzata), se presenti, vengono integrati attentamente affinché lo "stacco" tra la loro volumetria e la piattezza delle forme di inchiostro e colore venga solo minimamente percepito. A questo proposito, gli interventi possibili non riguardano solo gli elementi tridimensionali: i personaggi e gli oggetti creati a mano vengono costantemente forniti di complessi sistemi di ombreggiature realistiche, tendenti a simulare la plasticità delle forme. Lo stile di ombreggiatura koniano, per quanto personale, deriva comunque da una tendenza generale di tutta l'animazione orientale ad evitare le tinte piatte nel contesto cinematografico⁷.

Gli elementi non animati del quadro, ossia le scenografie, sono caratterizzati d'altra parte da una resa volumetrica persino più attenta, unita ad una cura del dettaglio e della correttezza prospettica che sembra aspirare a conseguire effetti di iperrealismo. Proprio per questo motivo non di rado sono stati avanzati sospetti sulla natura pittorica degli sfondi di tali film; Kon è stato velatamente accusato di utilizzare fotografie di ambienti manipolate digitalmente. In realtà, le scenografie sono disegnate a mano: è vero tuttavia che gli artisti impegnati nella realizzazione di esse si sono ispirati pedissequamente a luoghi realmente esistenti, fotografati e studiati durante apposite sessioni di *location scouting* in tutto analoghe a quelle praticate normalmente durante la pre-produzione di film dal vero.

La direzione artistica contribuisce a rendere organica l'interazione tra elementi stilizzati e realistici, coagulando l'aspetto grafico e coloristico attorno ad una singola marca stilistica. Nelle opere di Kon, inoltre, tale intento unificatorio è facilitato dalla forte autorialità dei disegni. Kon, si ricorderà, nasce infatti come artista di *manga*; contribuendo alla realizzazione dei film anche con operazioni di disegno di *storyboard* e di *character design* egli ha permesso alla sua linea grafica molto personale di transitare praticamente immutata dalla carta stampata allo schermo cinematografico.

Una sensazione di coerenza visuale da più livelli permea dunque le opere di Kon: una

solidità di espressione che, con la sua compattezza e non-contraddittorietà, a buona ragione si può dire *naturale*, cioè in grado di rimanere disinvoltamente identica a se stessa indipendentemente dai virtuosismi scenici e narrativi richiesti dal meccanismo finzionale.

Diventa allora chiaro, infine, che gli effetti ottici ed i montaggi illusionistici del cinema di Kon non avrebbero potuto essere ben trasposti in opere dal vero, in cui i medesimi risultati sarebbero stati raggiunti solo con operazioni di *ibridazione*. Sarebbe stato cioè necessario intervenire sulle eventuali immagini fotografiche con tecniche di animazione digitale, dunque eterogenee rispetto alla continuità espressiva del film. Sebbene allo stato attuale dell'evoluzione tecnologica sia possibile realizzare immagini in computer grafica perfettamente confondibili con riprese fotografiche, in presenza di effetti particolarmente inverosimili o estremi è tuttavia impossibile non avere la sottintesa consapevolezza dell'esistenza di un trucco, di una manipolazione. Ogni "effetto speciale", in un film dal vero, è come un rinvio ad una nota a piè pagina, che non si consulta per non minare il piacere della visione, ma che rimane a segnalare la presenza di una magistrale alterazione della realtà fenomenica. Un film d'animazione, d'altro canto, per mettere in scena i propri mondi non ha bisogno di alcun "prestito" da altre tecniche cinematografiche: essendo in teoria costituito integralmente da ciò che nel cinema fotografico sarebbe definito "effetto speciale", non presenta alcun punto di discontinuità espressiva. Per questo uno dei più importanti pionieri, artisti e teorici del cinema d'animazione russo, Alexandre Alexeïeff, ha potuto iperbolicamente sostenere che il cinema a base fotografica è soltanto «un caso particolare [del cinema d'animazione] [...], una sorta di sostituto industriale a buon mercato»⁸.

Dimostrato dunque in cosa risiede la stabilità e la naturalezza dell'espressione visuale dei film di Kon, è possibile ora esaminare un secondo livello di omogeneità intrinseco a queste opere. L'ambito da analizzare è in questo caso quello della *fabula*, ossia la «forma di organizzazione dei rapporti tra i personaggi e la forma di organizzazione delle azioni in quanto si sviluppano in ordine cronologico»⁹.

Nonostante l'intreccio koniano si risolva spesso in una complicazione vorticoso di piani narrativi tra di loro inestricabilmente interlacciati, dal punto di vista del modello di organizzazione degli eventi chiave della storia lungo un asse temporale, e delle funzioni narrative attribuite ai protagonisti, è possibile rintracciare uno schema di massima assai semplice, che ricorre invariato in tutta la filmografia del regista.

Ogni opera di Kon, da *Perfect Blue* a *Paprika*¹⁰, è strutturata innanzitutto attorno ad un *mistero*. In particolare, si tratta sempre di un mistero legato ad un colpevole in teoria ben identificabile, come nelle più classiche convenzioni dei *detective-mystery*

film della classicità hollywoodiana. In *Perfect Blue* si tratta di scoprire chi sta perseguitando la giovane attrice Mima Kirigoe, assassinando inoltre le persone legate a lei; in *Millennium Actress* occorre rivelare l'identità del misterioso individuo di cui Chiyoko è innamorata dall'adolescenza; si ricerca chi ha abbandonato una neonata la notte di Natale in *Tokyo Godfathers*, e nella serie televisiva *Paranoia Agent* si indaga su un misterioso ragazzino su pattini a rotelle che avrebbe aggredito persone innocenti con una mazza da baseball in metallo; per finire, in *Paprika* il primo motore del film è il furto da parte di un ignoto di alcuni dispositivi psicoterapeutici capaci di penetrare i sogni.



Paranoia Agent: Maniwa e Ikari

Dal punto di vista dei ruoli narrativi, le attività di indagine su questi misteri sono regolarmente affidate ad una coppia di protagonisti facenti le funzioni di "investigatori". Talvolta tale ruolo può coincidere esattamente con il mestiere svolto nel mondo finzionale dal personaggio: Ikari Keiichi e Maniwa Mitsuhiro, in *Paranoia Agent*, sono effettivamente *detective*, così come Konakawa Toshimi in *Paprika*. Le figure degli investigatori possono essere coadiuvanti del protagonista principale, oppure sovrapporsi interamente ad esso. Mima Kirigoe, in *Perfect Blue*, è a tutti gli effetti la prima indagatrice dei misteri che accadono attorno a lei; così come Chiba Atsuko in *Paprika*, che coopera con Konakawa, o Gin e Hana in *Tokyo Godfathers*, dove la coincidenza tra protagonisti e soggetti investiganti è totale. I personaggi facenti parte di queste particolari coppie presentano inoltre immancabilmente precisi tratti caratteriali contrapposti. In particolare, esiste sempre una figura di investigatore "duro", overosia emotivamente distaccato, estremamente pratico e realista, contrapposta ad un *detective* portato a lasciarsi trascinare dagli eventi e a mettere in gioco la propria soggettività nel corso dell'indagine. Nel caso in cui i due investigatori siano dello stesso

Sesso (ossia entrambi maschi, generalmente) tale contrapposizione caratteriale viene utilizzata dal regista per dar vita a scambi di battute dall'effetto comico, in cui le due alternative visioni del mondo cercano di esautorarsi a vicenda, in un'ottica simile a quella che guida i dialoghi in molti dei cosiddetti *buddy movie* americani. Così, gli insulti e le piccole perfidie che si scambiano Tachibana e Ida in *Millennium Actress*, così come Ikari e Maniwa in *Paranoia Agent*, o Gin e Hana in *Tokyo Godfathers*, oltre a fornire uno schema comportamentale rispondente a modelli ben presenti agli spettatori, contrappuntano efficacemente la generale drammaticità delle storie in cui si trovano inseriti, contribuendo a stemperare il clima emotivo mediante elementi di frivolo disincanto.

Ciascuna di queste figure di detective, nella narrativa koniana, è ineluttabilmente destinata a scontrarsi con un gravissimo momento di *scacco*, ossia di crisi profonda della sua attività di indagine, accompagnata da una radicale messa in discussione della visione del mondo sino a quel momento professata. Si tratta di una di una rivisitazione di un momento canonico nella più classica delle strutture di sceneggiatura cinematografica, quella hollywoodiano-statunitense: l'apparente caduta dell'eroe che precede lo scontro finale e la vittoria sull'antagonista. L'interpretazione di Kon di tale snodo narrativo è tuttavia essenzialmente diversa: l'investigatore, che non è necessariamente il protagonista della storia, si trova costretto a cedere completamente ad una visione del mondo che nega integralmente la propria. Il che non avviene per forza in prossimità della conclusione del film, ed è in genere accompagnato da eventi particolarmente violenti, o che comunque destabilizzano la sensazione di realtà che il personaggio ha costruito attorno a sé. Può trattarsi di un'ambulanza che sfonda la vetrina di un negozio di alimentari, come accade davanti agli occhi di Gin quando, in *Tokyo Godfathers*, egli ha appena terminato di confessare la verità a proposito della sua vita (non è diventato un barbone per aver corso una gara ciclistica truccata e aver dovuto sopportare la morte di moglie e figlia, ma ha semplicemente lasciato la casa perché alcolizzato e pieno di debiti di gioco); ma il caso più emblematico è nell'episodio cinque di *Paranoia Agent*, "Holy Warrior", in cui il detective Ikari si trova letteralmente immerso in un mondo simulante l'universo stereotipato di un gioco di ruolo *fantasy*, proiezione delle manie del ragazzino che sta interrogando come sospetto. Da quel momento, Ikari sarà costretto a rivedere completamente la propria strategia d'indagine e le convinzioni sulle proprie competenze.

Rimanendo sulle costanti relative ai personaggi, si può infine notare come tutti i protagonisti effettivi delle opere di Kon siano personaggi femminili. Mima in *Perfect Blue*, Chiyoko in *Millennium Actress*, Sagi Tsukiko in *Paranoia Agent*, Chiba Atsuko in *Paprika*; fa eccezione solo *Tokyo Godfathers*, dove la centralità dell'elemento femminile è data per negazione e per tensione verso lo stesso: si ricerca l'ignota madre

di una neonata smarrita, e i tre protagonisti sono un uomo che desidera rivedere sua figlia, un omosessuale che spera di poter fare le veci di una madre, ed una ragazzina che vuole dimostrare di essere una donna indipendente ed adulta. Indipendentemente dalle dichiarazioni di Kon, il quale sostiene che la scelta di protagonisti femminili è dovuta «alla semplice constatazione che, per un regista di sesso maschile, è molto più gratificante esaminare territori psicologici parzialmente ignoti, piuttosto che parlare di esperienze che fanno parte della sua quotidianità»¹¹, la costanza di donne e ragazze in ruoli di protagonista costituisce un altro importante elemento stabilizzatore ed unificatore che pervade la filmografia del regista.

Questa rassegna di invarianti koniane va conclusa con due ultimi aspetti fondamentali. In primo luogo, lo spettatore che assiste ad un qualsiasi film di Kon può legittimamente aspettarsi in anticipo una precisa combinazione di coordinate spazio-temporali: quelle del Giappone contemporaneo. Ognuno di questi film è puntigliosamente ambientato nella realtà in cui è immerso il regista stesso, quando altri cineasti orientali dediti all'animazione preferiscono invece esplorare luoghi indeterminati o appartenenti a culture per loro lontane. In aggiunta a ciò, si può infine riscontrare una fortissima vocazione cinefila del regista, dovuta alla sua passione per i classici del cinema giapponese come americano, maturata durante gli anni degli studi universitari. Così, accanto ad una cura coscienziosa per la costruzione del quadro e per la composizione dell'immagine, si notano spesso riferimenti tematici ad opere di registi illustri (*Perfect Blue* appare ispirato in diversi elementi a Hitchcock, ad esempio nel ricorso alla tematica psicanalitica dello sdoppiamento di personalità, o nella costruzione di una protagonista ignara di quanto sta accadendo attorno a sé, e che sembra essere la possibile colpevole degli omicidi; *Tokyo Godfathers* rivisita con ironia certe commedie di Frank Capra, oltre al film di John Ford *Three Godfathers*, 1948), o più dirette citazioni esplicite (ad esempio la canzone *The Sound of Music* dall'omonimo film di Robert Wise del 1965, o il nome di John Doe, in *Tokyo Godfathers*).

La maniera più ricorrente in cui Kon dimostra la sua attenzione per l'arte cinematografica in sé è tuttavia la messa in scena del processo di realizzazione di un film; in tutte le sue opere, con l'eccezione di *Tokyo Godfathers*, almeno in un momento lo spettatore può entrare in uno studio televisivo o in un set cinematografico ed osservare operatori, attori e registi – sempre rappresentati tramite disegni in movimento – all'opera nel catturare una storia su pellicola. Anche il processo produttivo relativo al cinema d'animazione ha trovato una sua rappresentazione nel *corpus* koniano: e precisamente nell'episodio dieci di *Paranoia Agent*, "Mellow Maromi".

Ciclicità, reversibilità

Affermata dunque una potente apparenza di stabilità, nei modi che si sono visti, la barocca spirale koniana può finalmente iniziare a rivelare quella che è la sua vera natura. Il passo successivo dell'ipotetico osservatore ingenuo della spirale, si è detto, consiste nel percepire la sua *dinamicità*, la sua *pulsione rotatoria*.

L'innesco dei sistemi narrativi di Kon, come anticipato, è riconducibile alla proposta di un cosiddetto *mistero*: occorre svelare il movente e l'identità di un determinato individuo (che non è detto agisca contro la legge, o che comunque si configuri automaticamente come antagonista). Tale snodo del racconto, in virtù della sua canonicità, imprime nelle aspettative dello spettatore un forte desiderio di *vettorialità* chiara; ci si aspetta, cioè, che la dichiarazione di uno dei *topoi* del genere *mystery film* corrisponda ad una messa in scena che non tradisca questa implicita dichiarazione d'intenti e proceda linearmente verso la soluzione dell'enigma. Si attende la costruzione di una cosiddetta "struttura forte"¹², «orientata cioè da un narratore che guida la storia, attraverso una serie di eventi, situazioni, accadimenti concatenati tra loro in base a precisi collegamenti di causa ed effetto, in un contesto ambientale altrettanto precisamente delineato dove agiscono personaggi che coincidono con ruoli e tipi ben definiti»¹³.



Millennium Actress: Ida e Tachibana

Non è questa, tuttavia, la maniera in cui si organizza il materiale narrativo dei film di Kon. Può esistere, in queste opere, una fase iniziale di impostazione dell'indagine, in cui le tensioni della storia appaiono obbedire a canoni tradizionali. È il caso, ad esempio, di *Millennium Actress*: Tachibana Genya, dello "Studio Lotus", giunge con il *cameraman* Ida alla casa della famosa attrice in pensione Fujiwara Chiyoko, per girare un documentario sulla di lei vita. Tachibana, prima di iniziare le riprese, con-

segna a Chiyoko una chiave dorata che le era appartenuta. La chiave è il simbolo del "mistero" che pervade il film: un oggetto legato all'ignoto individuo che l'attrice ha cercato di rintracciare durante il corso della sua esistenza. Inizia dunque il racconto di Chiyoko, che sembra essere precisamente volto a rivelare lentamente allo spettatore e ai due "detective" la storia legata alla chiave. Il passato della protagonista viene rievocato con espedienti figurativi alquanto convenzionali: inizialmente immagini fisse in bianco e nero, a simboleggiare una serie di foto d'epoca, e poi finalmente sequenze propriamente filmiche e a colori, facenti la funzione di *flashback* commentati dalla voce *off* della Chiyoko anziana.

Improvvisamente, tuttavia, la "strategia di ricerca" delineata viene profondamente messa in discussione. Mentre si rievoca il momento in cui a Chiyoko venne offerta l'opportunità di diventare attrice, nella stanza in cui si sta svolgendo l'azione passata appaiono anche Tachibana e Ida. I quali non hanno la facoltà di interagire con il nuovo ambiente a loro disposizione, ma sono comunque liberi di muoversi all'interno di esso. Entrambi i personaggi, inoltre, non sembrano particolarmente turbati dall'insolita capacità improvvisamente guadagnata: solo Ida, incarnante la figura dell'investigatore "duro", ovvero disincantato, espone a più riprese le sue perplessità su quanto sta avvenendo dinnanzi ai suoi occhi. O, meglio, dinnanzi all'"occhio" della sua telecamera.

A livello narrativo, quanto è accaduto è interpretabile con un'improvvisa alterazione della vettorialità della strategia inizialmente impostata dai due "detective". I personaggi indagatori sono stati privati della loro "libertà" nel procedere all'accumulo di informazioni con una modalità sequenziale: modalità tra l'altro fortemente evocata e simboleggiata dal mezzo tecnologico della videocamera, con cui l'indagine sta venendo compiuta. Ida non cessa mai di riprendere, lasciando presupporre che sul nastro dell'apparecchio si stia producendo una successione continua e cronologicamente ordinata di immagini in movimento. Ma questa aspettativa viene radicalmente disattesa nel momento in cui l'"occhio" dell'apparecchio viene reso oggetto di continue traslazioni spazio-temporali. Nel prosieguo della storia, Tachibana e Ida saranno messi in condizione di assistere in prima persona a tutta la vita di Chiyoko, ritornando tuttavia periodicamente allo stato di realtà dal quale la loro indagine era partita, ossia nella casa dell'attrice anziana; e, oltre a questo, saranno capaci di partecipare da testimoni anche alle vicende dei film in cui Chiyoko ha recitato, film che tuttavia sembrano configurarsi non come messinscena, ma come vicende realmente accadute, in epoche lontane della storia giapponese o su lontani pianeti sperduti nello spazio.

Privati della libertà di poter procedere in maniera lineare, Tachibana, Ida e la macchina da presa vengono obbligati ad una ridefinizione inusuale delle proprie capacità di accumulare informazioni. Alla logica progressiva del *mystery film* si sostituisce

un *impulso ciclico* non dominato dalla volontà dei protagonisti, ma evidentemente eterodiretto. All'interno della diegesi, la volontà dominante le articolazioni della storia sembra identificabile con Fujiwara Chiyoko, narratrice fortemente omodiegetica¹⁴ e allo stesso tempo istanza demiurgica dei mondi in cui Tachibana e Ida si trovano a vivere. È possibile però, allo stesso tempo, considerare Chiyoko come rappresentazione simbolica del regista Kon e della sua libertà di "scrittura" cinematografica; o meglio, di quella parte creativa che coincide con l'attività di sceneggiatura. Anche Chiyoko appare infatti eterodiretta nei confronti della competenza registica vera e propria, ossia nella gestione degli sguardi e nella costruzione del quadro: in definitiva, nella maniera in cui l'insieme delle vicende viene presentato ad occhi non diegetici, quelli degli spettatori nella sala cinematografica. La responsabilità della forma della messinscena rimane inscindibilmente vincolata all'invisibile istanza-Kon, che peraltro agisce in maniera particolarmente importante nelle giunzioni tra un'involuzione ciclica della storia ed un'altra. Si tornerà in seguito sulle strategie di articolazione del discorso filmico attuate da Kon: per ora basti notare come i delicati momenti di transizione da una spazio-temporalità ad un'altra, in *Millennium Actress* come, in realtà, in tutto Kon, manifestino una cura particolare per la fluidità nella ricontestualizzazione e per l'uso sobrio ma significativamente visibile della punteggiatura costituita dal montaggio. Il passaggio di un oggetto molto voluminoso sul quadro, ad esempio, può svolgere una funzione di "tendina", svelando (una volta concluso il transito) una nuova spazio-temporalità; oppure il movimento di un personaggio in un determinato ambiente può terminare in tutt'altra situazione, mediante l'utilizzo di attacchi in asse.

Gli spettatori sono troppo abituati a venir trattati con gentilezza, e io ho interrotto deliberatamente questa abitudine. Per esempio, un campo lungo introduce i cambi di scena. Immaginiamo di essere in un caffè: viene mostrato il caffè, poi i personaggi che si incontrano. Odio queste introduzioni sonnolente, e avevo la ferma intenzione di fare un film in cui non sono mai indicati i cambi di scena¹⁵.

Nonostante tali premesse, Kon non giunge mai tuttavia ad estremizzazioni godardiane. A parte il cambio di scena, per il resto il linguaggio cinematografico dell'autore rimane entro i confini di una personale reinterpretazione delle norme classiche.

In conclusione, all'attesa vettorialità lineare del *mystery film*, in cui i personaggi appaiono liberi di costruire il proprio percorso d'indagine, si sostituisce una vettorialità ciclica inficiata da fortissime componenti di eterodirezione, sia a livello della diegesi, sia nella forma in cui è organizzato il racconto. Tali influenti indizi di una presenza "esteriore" guidante lo svolgersi delle vicende condizionano così anche la ricezione dell'opera audiovisiva da parte dello spettatore, che sente il suo sguardo venir irresistibilmente (ma con invincibile spontaneità) "trascinato" attraverso lo snodarsi delle vicende, senza che gli sia concesso aver l'impressione di poter decidere

autonomamente dove indirizzarsi. La volontà che sancisce cosa può essere visto e cosa dev'essere celato risiede in un non definito altrove; lo sguardo cinematografico lineare pare venire radicalmente negato. Quasi a simboleggiare tale scelta comunicativa, in *Millennium Actress* il personaggio di Ida, con la videocamera in azione, ad un tratto esclama: «Ma cosa stiamo riprendendo?». La domanda non avrà risposta, e giammai agli spettatori sarà concesso osservare il mondo attraverso il mirino di quel dispositivo generatore di mondi narrativi sequenziali.

Sul versante dei personaggi, alla negazione della "libertà vettoriale" nell'indagine si aggiunge una conseguente vanificazione di ogni sforzo investigativo. I "detective" proseguono infatti *inerzialmente* nell'applicare una strategia basata su lineari rapporti di causa-effetto, quando tali rapporti sono già stati deformati e revisionati da una serie di continue redислоcazioni spazio-temporali. È solo al momento della "crisi" di cui si è parlato precedentemente, quando la visione del mondo posseduta dall'investigatore finalmente collassa, che la vicenda può procedere verso un'appropriata conclusione – generalmente dai risultati non coincidenti con quelli attesi in base ai primi presupposti del film.

A commentare ulteriormente la pulsione ciclica e non lineare delle strutture narrative, nel cinema di Kon appare spesso rappresentata l'attività di riavvolgere il nastro di una videocassetta. Sullo schermo di un televisore appaiono così figure che si muovono rapidamente a ritroso, riproponendo magari un'azione che fino a un momento prima si era creduta appartenere allo spazio diegetico. Particolarmente emblematico è ancora una volta il caso di *Millennium Actress*: all'inizio del film Tachibana visiona una videocassetta contenente una pellicola interpretata da Chiyoko. Al momento del riavvolgimento, il nastro supera la sequenza che gli spettatori hanno appena guardato assieme a Tachibana; vengono così mostrate delle immagini che si suppongono essere state registrate prima dello spezzone di film. Coerentemente con la poetica koniana, si rivelano a ritroso delle scene che poi si scopriranno appartenere al film *Millennium Actress*, ossia a quanto dovrebbe di lì a poco seguire. Non sorprende del tutto, allora, che *Millennium Actress* si concluda esattamente con la sequenza filmica visionata in apertura da Tachibana.

Moltiplicazioni

Superato lo snodo cruciale della ciclicità, è sensato ora passare ad esaminare quella che appare essere la *dimensione plurale* della spirale teorica in esame. La figura possiede infatti intrinsecamente una costanza di forma: la curva si replica in spire di grandezza decrescente (o crescente), le quali, se prese singolarmente, sono in grado di generare una nuova spirale in tutto identica a quella d'origine, semplicemente prolungando la propria linea generatrice. È quella che può essere chiamata *dimensione*

frattale della spirale¹⁶, oggetto dunque capace di produrre una serie di suoi doppi – in teoria all'infinito.

Il concetto di *doppio*, o comunque di *multiplo*, è fortemente tematizzato nella cinematografia di Kon Satoshi. La più compiuta esplicazione di questo interesse autoriale è forse contenuta proprio nel film più recente del regista, *Paprika*, in cui al mondo "reale" si sovrappongono una serie di "doppi" dello stesso, ossia mondi generati nei sogni di alcuni personaggi. Alla gemmazione dell'universo narrativo corrisponde una scissione dei ruoli: così, ad esempio, colei che nel mondo "reale" è la formale psicologa Chiba Atsuko, nei mondi dei sogni – accessibili tramite fantascientifici apparecchi psichici detti DC-Mini – si trasforma in Paprika, ragazza vivacissima e spigliata, complemento fisico e caratteriale di Atsuko.

Parlando ancora dei personaggi, ad un livello puramente empirico è innanzitutto possibile notare come la dimensione della molteplicità venga di film in film declinata secondo maniere differenti. In *Perfect Blue*, opera di esordio, si addivene addirittura ad una *duplicazione del doppio*, con una Mima "reale", generatrice di una Mima frutto di un'allucinazione paranoica; e dunque la Mima impersonata dal personaggio di Rumi, in preda allo sdoppiamento di personalità, che rappresenta se stessa, nella propria mente, con l'immagine della Mima "reale". Moltissime, invece, sono le versioni di Chiyoko in *Millennium Actress*: una per ogni età della sua vita, ed una per ogni ruolo interpretato in ciascuno dei film di cui è stata protagonista. Parlando di *Tokyo Godfathers*, si può d'altro canto semplicemente riscontrare come ciascuno dei tre personaggi fornisca in prima battuta una descrizione di sé non rispondente a vero, celando segreti biografici di rilevante importanza. L'omosessuale Hana, inoltre, opera un mascheramento del sé anche in termini di *gender*.

Passando alle modalità di narrazione, si riscontra d'altro canto una propensione alla replicazione di frammenti di storia a scopi espressivi. Tale atteggiamento è inquadrabile all'interno della più generale inclinazione koniana alla ciclicità, e si esplica tramite la riproposizione apparentemente invariata di una determinata sequenza già presentata lungo il film, procedendo tuttavia di volta in volta a lievissime variazioni interne, generalmente utili ad indirizzare lo spettatore verso sviluppi futuri della vicenda. In *Perfect Blue*, Mima si risveglia per quattro volte consecutive e concatenate da un incubo¹⁷. Le ripetizioni della sequenza iniziano tutte nello stesso modo, proseguendo poi con piccole ellissi ed aggiunte, che conducono a conclusioni ogni volta completamente differenti. Il quarto ed ultimo risveglio, tuttavia, non segue il modello precedentemente enunciato: la serie di azioni è ora solo simile, non identica a quanto visto sinora (ad esempio, lo squillo del telefono è sostituito dal trillo del campanello della porta). Con tale differenza si segnala che Mima potrebbe essere approdata infine al piano della

"realtà", sfuggendo a quello del sogno (cosa poi confermata dall'assenza di ulteriori sequenze di risveglio).

Considerazioni simili possono essere fatte anche a proposito del particolare stile seriale alla base di *Paranoia Agent*. I tredici episodi componenti l'opera appaiono sostituire alle logiche verticali (variazioni su un modello narrativo standard di episodio) della serialità televisiva tradizionale, o a quelle orizzontali (evoluzione imprevedibile dei personaggi all'interno di una stessa serie) dei telefilm contemporanei un'inafferrabile attitudine "frammentativa", per la quale lentamente ogni puntata risulta allontanarsi dal tema principale – la ricerca del ragazzino con la mazza metallica – per introdurre personaggi e vicende di volta in volta completamente nuovi e destinati, talvolta, a non riapparire mai più negli episodi successivi. A questo livello di moltiplicazioni si accompagna una marcata eterogeneità stilistica tra le diverse puntate: solo nella prima e nell'ultima lo stile di Kon è presente in maniera forte. Nelle altre riescono ad emergere tratti di disegno anche molto differenti tra di loro, grazie ad una deliberata libertà d'iniziativa concessa ai vari direttori artistici avvicendatisi alla supervisione.



Perfect Blue: Rappresentazione del molteplice

Per terminare questa rassegna di occorrenze del tema della molteplicità, si può infine constatare come spesso la scena koniana celi allusioni figurative all'idea di "moltiplicazione", ed in particolare di "duplicazione". *Perfect Blue* è letteralmente invaso da immagini di specchi, o comunque di oggetti riflettenti (come vetrine di negozi). Quando, nello stesso film, l'immagine del cielo viene restituita da una serie di pozzanghere ai piedi di Mima, diventa inoltre possibile scorgere un'allusione a due dimensioni tra loro opposte, alto e basso. E, effettivamente, la coppia in Kon è sempre configurata come coppia oppositiva, fortemente polarizzata. Basti notare, ad esempio, la pedissequa costruzione di Rumi come opposto fisico di Mima (la prima

alta, lei bassa, e via dicendo); o la già accennata complementarità caratteriale del duo Atsuko/Paprika.

In *Paprika*, in realtà, la tematica dell'*opposto* va a costituire anche il cardine risolutivo del film intero. Prima di fondersi definitivamente con il suo *alter ego* Atsuko, per poi trasformarsi in una gigantesca entità femminile destinata ad assorbire e cancellare la mastodontica manifestazione onirica dello psichiatra Inui Seijirō, Paprika giustifica a Konakawa ciò che sta per fare elencandogli una serie di coppie oppostive. Sogno e realtà, luce ed ombra, uomo e donna: ciò che nel corso della vicenda era stato diviso deve fatalmente riunirsi, collassando in una nuova dimensione d'esistenza.

Il finale di *Paprika* offre un utile spunto per la definizione di una chiave di lettura del molteplice in Kon.

La tendenza moltiplicativa che interessa trame, inquadrature e personaggi di questi film, alla luce di quanto sinora notato, pur introducendo elementi di destabilizzazione nel patto comunicativo con lo spettatore, che subisce una stordente sensazione di perdita di punti di riferimento, non permette tuttavia mai una recisione completa dei legami tra pubblico e narrazione. Le forze centripete e duplicatrici, senza dubbio inesorabili e non controllabili, contengono stabilmente al loro interno degli elusivi e taciti "appigli cognitivi" ad uso dello spettatore. Il più importante di essi è forse il mantenimento di una forte importanza del punto di vista extradiegetico, ovvero della imprescindibilità dello sguardo del pubblico nella composizione del quadro. Solo per fare l'esempio più evidente, la messinscena koniana si affida spesso ad immagini chiamate dallo stesso regista *trompe l'oeil*, inganni ottici certamente confondenti ed inaspettati, ma che devono la loro efficacia unicamente alla presenza di un punto di vista privilegiato sulla scena, coincidente con l'occhio dello spettatore. In un momento di *Paprika*, la protagonista attraversa un muro verticale: lo spettatore non si era accorto di tale barriera, poiché su di essa erano riprodotti gli elementi del paesaggio retrostante, con perfetta maestria illusiva. Paprika, invece, si accorge del muro e lo penetra: questo perché dal suo punto di vista l'inganno non può essere tale, essendo basato su un'esclusività prospettica riservata chiaramente al pubblico.

Sempre a proposito dello stesso tema, forse la maniera più semplice e raffinata con cui Kon riesce a significare l'esistenza di un legame unitario nella dimensione del molteplice è quella attuata in *Millennium Actress*; dove, per collegare tra loro le innumerevoli incarnazioni di Chiyoko, il regista si limita ad apporre sulla guancia sinistra del personaggio un neo, un punto di colore scuro che sopravvive a qualsiasi mutazione spazio-temporale e che pare quasi essere il vincolo ultimo, lo "spillo" capace di tenere assieme i "fogli" su cui sono stati disegnati i piani di realtà attraversati dalla protagonista nel corso del film. Per finire, in *Perfect Blue* non sembra affatto casuale il titolo del telefilm in cui Mima si trova a recitare, interpretando un personaggio a lei

simile, perché coinvolto in una storia di paranoia e schizofrenia: *Doppio legame*.

Nella molteplicità, dunque, lo sguardo e l'intento rimangono *unitari*, a prefigurare la potenziale riunificazione delle coppie oppostive e lo scioglimento delle involuzioni narrative. Quello che dunque è possibile dedurre da questo quadro generale è che il molteplice, in Kon, non è finalizzato alla produzione di una frammentazione entropica, ma alla costituzione di saldi sistemi di relazioni tra elementi narrativi o di messinscena anche molto differenti tra loro. *Sé ed altro da sé* non vengono mai definitivamente scissi; per quanto possano venire distanziati, un invisibile filo rosso continuerà a collegarli costantemente.

Tale interesse per il concetto di *relazione nel molteplice* appare in Kon tanto più pregnante se esaminato alla luce di un nucleo di riflessione ben sviluppato all'interno della filmografia del regista: l'influenza di Internet nella definizione dei rapporti umani, come nella rivelazione di nuove potenzialità per il linguaggio cinematografico.

A ben guardare, la coppia Atsuko/Paprika coincide concettualmente con quella "persona reale/*avatar*" nella comunicazione tramite World Wide Web. Atsuko, presentata tramite i più riconoscibili simboli del suo *status* di psicoterapeuta (camice bianco, capelli raccolti, occhiali) e visibilmente inibita da pressioni ed aspettative sociali, costruisce in Paprika una libera rappresentazione del sé, capace di plasmare con arbitrio i mondi onirici in cui vive senza venire a sua volta plasmata dal contesto. A confermare l'ipotesi di equivalenza Paprika-*avatar* interviene un'importante sequenza del film, in cui Konakawa, impossibilitato ad effettuare una seduta di analisi per via dell'assenza di Atsuko, deve accontentarsi di collegarsi ad Internet per accedere ad un sito indicatogli dalla dottoressa. Entrato così in radioclub.jp, egli troverà in un "caffè virtuale" proprio Paprika, la quale gli chiarirà che «Internet è come i sogni». E forse, se c'è un tratto forte ad unificare i sogni ed Internet, questo è costituito dalla possibilità di effettuare libere associazioni tra gli ambiti più disparati. Notoriamente, una delle caratteristiche fondamentali che definisce la forma di interazione con Internet è il cosiddetto *link*: il collegamento ipertestuale che permette di passare istantaneamente da un contesto ad un altro. Come uno spettatore attraverso il montaggio koniano, così un "navigatore" della rete può trovare improvvisamente traslato il suo *focus* attentivo su argomenti e situazioni di cui non sospettava minimamente la prossimità: eppure la sua coscienza, per poter fruire di questo complesso sistema di mutazioni, deve mantenere integra la percezione della propria individualità. Un soggetto unitario fruisce una pluralità, coesa da vincoli non rescindibili: e dietro questa particolare interpretazione del moderno concetto di frammentazione dell'esperienza sembra di poter intravedere quanto suggerito da Bauman a proposito del passaggio dell'individuo postmoderno dallo stato di *monade* a quello di *nomade*¹⁸, ovvero un'entità capace di passare da un'identità

all'altra, da un contesto ad un altro, senza tuttavia mai legarsi definitivamente alle porzioni di realtà da essa esplorate.

Coerentemente con queste osservazioni, i "nomadi" protagonisti koniani arrivano spesso ad estremizzare radicalmente la maniera d'interazione con Internet. Immersi per definizione in un universo narrativo dove l'individualità viene costantemente e direttamente messa in gioco, al momento del confronto con la Rete questi personaggi finiscono per entrare *letteralmente* all'interno delle pagine del *Web*, viaggiando fisicamente all'interno di esse. Konakawa, in *radioclub.jp*, si siede al tavolo dove si trova Paprika, e lo si vede interagire con l'*avatar* come se stesse parlando ad un'entità materiale: eppure, al termine della sequenza, l'ispettore è ancora alla sua scrivania, davanti ad un *pc* portatile.

Un'estremizzazione espressiva del rapporto con Internet, al fine di rafforzare il senso dell'architettura narrativa globale del film, si ritrova anche in *Perfect Blue*. Un ignoto ha aperto un sito Web chiamato "La stanza di Mima", nel quale appaiono descritti con precisione maniacale tutti i pensieri avuti dalla protagonista nel corso delle sue giornate. Mima consulta tale sito dalla sua stanza "reale", dopo avere ricevuto un biglietto anonimo recante il messaggio: «Sto guardando nella stanza di Mima». A quel punto, diventa impossibile capire a quale delle due stanze si stia facendo riferimento; Mima, sconcertata, si volge verso la finestra, *guardando* fuori. Una lunga carrellata all'indietro allontana lo spettatore dal davanzale, avvicinandosi, presumibilmente, ad un punto di vista mutuabile da quello di uno sconosciuto osservatore indiscreto. Figurativamente, si ha una citazione di certe inquadrature dell'hitchcockiano *La finestra sul cortile* (1954), film notoriamente interpretato come uno dei più efficaci discorsi sul cinema che il cinema abbia mai costruito¹⁹, dove la finestra si traduce in allegoria dello schermo cinematografico. In *Perfect Blue* il richiamo allegorico esiste ancora, ma lo schermo si è trasformato in quello di un *computer*, come denunciato anche dalle chiare proporzioni 4:3 con cui è disegnata la finestra. Se James Joyce nel 1906 poteva scrivere: «L'immaginazione italiana è come un cinematografo»²⁰, percependo nella capacità creativa di accostamento tra ambiti eterogenei le future potenzialità sintattiche e narrative del montaggio, Kon pare oggi affermare, generalizzando e ammodernando quella constatazione: «Internet è come il cinematografo». Il linguaggio del cinema urge per far proprie le conquiste espressive implicite nella Rete, e Kon sembra aver trovato una maniera non banale per effettuare questa difficile ibridazione.

Abissi

Si è detto come il personaggio koniano si confronti regolarmente con una molteplicità intessuta di una rete di relazioni, all'interno della quale gli spostamenti appaiono liberi ed istantanei. Si è spiegato, inoltre, come tale struttura plurale sia volta a com-

mentare una precisa scelta estetica nei confronti dell'arte cinematografica: se tuttavia questo rimanesse l'unico fine della messinscena di Kon, i film dell'autore potrebbero configurarsi come esempi di videoarte concettuale, fatta di spunti narrativi incoerenti posizionati in mondi impossibili ed improbabili. Così, tuttavia, non è: il cinema del regista, come già detto, fonda il proprio linguaggio su attenti riferimenti a linguaggi filmici classici, dimostrando inoltre attenzione nel mantenere dominante l'importanza della centralità dello sguardo spettatoriale.

Occorre ora dunque cercare di comprendere come Kon riesca a rendere stabilmente percepibili i propri film come opere narrative compatte, la cui struttura non lineare possa essere esperita dal pubblico facendo affidamento a competenze cinematografiche già sedimentate.

La strategia adottata a questo proposito dal regista e sceneggiatore, in tutte le sue opere, sembra agire *sull'orizzonte desiderativo* che lo spettatore nutre dal personaggio protagonista.

Nella struttura narrativa classica e "forte", di cui si è già parlato, la costruzione di aspettative comuni tra personaggio e spettatore è un elemento fondamentale affinché gli sviluppi della narrazione risultino credibili. In Kon, si è visto, quello che viene presentato come obiettivo principale dell'azione è destinato ad essere dimenticato o sfruttato secondariamente. All'importanza di un fine concreto e razionalistico nel personaggio koniano sembra tuttavia venire indotta una pulsione desiderativa di qualità diversa, che si riverbera anche sulla percezione che della storia ha dello spettatore. Il personaggio inizia innanzitutto a rendersi conto dell'inermità dei propri sforzi orientati secondo relazioni di causa-effetto. Al contempo, tuttavia, egli persevera nel desiderare che tali sforzi mantengano intatta la loro efficacia, attraverso tutti i mondi e gli stati di realtà che si trovi ad attraversare.

Appare così evidente che il tipico personaggio di Kon sia assillato da ciò che può essere chiamato un *desiderio di illusione*. Frustrato dalla constatazione dell'ingannevolezza delle sue percezioni, egli avverte a livello razionale il bisogno di abbandonare i mondi non-reali in cui sta venendo trascinato; tuttavia, a livello inconscio e con il suo agire, sembra piuttosto preferire che la sua permanenza nella realtà illusoria possa prolungarsi il più possibile, affinché il proprio sistema cognitivo possa avere infine l'occasione di affermarsi anche all'interno di universi incomprensibili.

Come già anticipato, è il passaggio da un universo all'altro il momento più delicato per il proseguimento efficace della narrazione; ma, una volta sancito un regime di realtà, al desiderio di ritorno allo stato considerato come "normale" si sovrappone un'urgenza di affermazione della propria capacità di discernimento. Il mondo "impossibile"

diventa così un ambiente desiderabile, che si vuole poter visitare indefinitamente o ripetutamente, per poterne carpire i meccanismi ancora ignoti: come fa Konakawa nei confronti della sua personale "dimensione onirica", dove l'immagine di un inesplicabile omicidio rivela di volta in volta dettagli illuminanti.

Il passaggio continuo da mondo a mondo appare utile, ai fini della narrazione, perché il desiderio *si perpetui*: la pulsione del personaggio verso l'affermazione della propria capacità cognitiva subisce così una fortissima propulsione, con conseguente accumulo di tensioni narrative. Tensioni che portano, ineluttabilmente, al momento di "crisi" di cui si è parlato, scioglimento fondamentale in cui cadono le ultime remore a lasciarsi travolgere dall'imprevedibilità della narrazione.

La maniera in cui Kon riesce ad attuare questa costruzione del desiderio costituisce una delle più forti cifre stilistiche dei suoi film. Riferibile all'ultimo aspetto della "spirale" da prendere in considerazione, quello della concentricità *prolungabile in maniera indefinita*, è una forma di articolazione del linguaggio filmico che può essere definita *messa in abisso*.

Trompe l'oeil, attacchi in asse, immagini che nascono all'interno di altre immagini: gli universi di Kon s'innestano l'uno nell'altro con inarrestabile continuità, rimandando indefinitamente l'apparizione di un *ubi consistam* grazie al quale si possa "sollevare il mondo", ossia ristabilire il dominio di una struttura sensoriale dal funzionamento noto. Oltre che contigui, inoltre, questi mondi sono ambigui: rifuggendo stereotipi di montaggio e messinscena segnalatori della presenza di un diverso regime di realtà, come «all'inizio delle scene di sogno, [in cui] l'immagine sullo schermo ondeggia, oppure le immagini virano in seppia...»²¹, si presentano invece con una vividezza rasentante la descrizione iperrealistica.

Non che, tuttavia, il desiderio d'illusione dei personaggi venga tematizzato unicamente tramite una serie di "giochi di prestigio" visivi. Un esempio calzante, a questo proposito, si può trovare in *Tokyo Godfathers*, unico film del regista in cui lo stratagemma della messa in abisso sembra essere totalmente assente. Il desiderio di permanenza in un mondo illusorio, d'altra parte, è invece sensibilmente presente. I tre protagonisti, in miseria ed ai margini della società, pur dichiarando di voler ritornare ad una "normalità" perduta, appartenente al passato, paiono orientare i loro sforzi esclusivamente all'adattamento al nuovo contesto in cui sono immersi. Preferiscono, cioè, prolungare la permanenza nello stato di realtà da loro percepito come "anomalo", giustificandosi reciprocamente con la costruzione di vissuti totalmente immaginari. I tre soffrono per la loro alienazione dalla società, ma al tempo stesso appaiono accettare tale sofferenza come un male necessario a rimanere immersi nel proprio mondo di illusioni.



Tokyo Godfathers: Gin, la neonata e Miyuki

Passando ad un secondo livello di analisi del tema, diventa necessario rendersi conto che perché il desiderio di illusione si mantenga credibile, e venga dunque efficacemente trasmesso al pubblico, è necessario che l'illusione *sia percepibile in quanto tale*.

È a questo punto che interviene la dimensione del cinema nel cinema. All'estremo della catena di mondi, infatti, Kon svela quasi sempre l'esistenza dell'occhio di una cinepresa o del fascio di un proiettore, che rendono improvvisamente scoperto lo statuto doppiamente finzionale di quanto è stato sino a quel momento mostrato. La rivelazione della configurazione metacinematografica della storia, tuttavia, non impedisce affatto l'insorgere di nuove transizioni tra regimi di realtà: costituisce invece un'importante certificazione della necessità del desiderio di illusione, alludendo implicitamente al fatto che il cinema nel suo complesso è un linguaggio intrinsecamente basato sull'inganno sensoriale. *Bisogna* che i mondi koniani traggano in errore, ed è *necessario* che in tale errore si perseveri, perché l'efficacia narrativa raggiunga il massimo livello.

Con un passaggio logico di asciutta eleganza, Kon genera la massima punta di desiderio di illusione evocando ciò che, a buon diritto, può essere chiamato *disillusione*: si mostra l'artificiosità della messinscena proprio perché essa possa essere compresa e goduta in quanto tale. Un cinema che dunque in fin dei conti non rifiuta il patto classico con il pubblico, ma che lo ridefinisce nell'ambito della non-linearità. Lo spettatore koniano potrà rimanere certo del fatto che, nonostante le apparenze, egli sarà sempre la prima preoccupazione degli sforzi di messinscena del regista. Verrà preservata, allora, la sua dimensione di fuoco privilegiato dei mondi illusivi, oltre che la sua congenita invulnerabilità. La spirale di Kon potrà arrivare quasi a lambire la soggettività dello

spettatore, destabilizzando e confondendo: eppure, le "uscite di sicurezza" rimarranno costantemente segnalate, nonché inutilizzate. Così, Tachibana e Ida, immersi nei film recitati da Chiyoko, possono venire presi di mira da orde di banditi o sommersi da una selva di frecce acuminate, senza subire però alcun danno; salvo poi rinunciare alla propria invulnerabilità nel momento in cui scelgono di indossare dei costumi di scena, diventando improvvisamente parte della metadiegesi.

Lo spettatore, tuttavia, sa che non potrà mai fare questa scelta, della quale non sente nemmeno il bisogno, desideroso com'è di vedere come l'illusionista-Kon possa arrivare a disilluderlo a tradimento per l'ennesima volta. Disilludere, per illudere: applicazione particolare di un'arte che Kon sembra padroneggiare alla pari di quella cinematografica. L'ironia.



Note

¹ Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Bari, Laterza, 1992.

² Tom Gunning, *The Cinema of Attractions*, in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, BFI, 1990; e soprattutto Angela Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge & London, MIT, 2004.

³ Gilles Deleuze, *La Piega: Leibniz e il Barocco*, traduzione di Valeria Gianolino, Torino, Einaudi, 1990, p. 25. Il testo virgolettato di Deleuze cita Guy Hocquenghem e René Scherer, che descrivono in questo modo la spirale barocca, ispirandosi alla statua di Permozer *Apoteosi del principe Eugenio* (1718-21), in *L'âme atomique*, Paris, Albin Michel, 1986, pp. 196-197.

⁴ Non esistendo attualmente alcuna fonte bibliografica relativa a Kon Satoshi, le informazioni biografiche sono state tratte da documenti pubblicati su internet e sul *Catalogo della 63a Mostra Internazionale di Arte Cinematografica di Venezia* (Milano, Mondadori Electa, 2006). Un'intervista in cui sono contenute informazioni significative è reperibile alla pagina http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners_i/p22/kon.html.

⁵ *Intervista con Satoshi Kon*, pubblicata assieme al DVD italiano del film *Perfect Blue*, Milano, Yamato Srl, 2005.

⁶ Si tratta ovviamente di un'estremizzazione, praticata per l'economia del discorso. Sulla questione «naturalità dell'immagine cinematografica» si veda ad esempio Noel Burch, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro, 2001.

⁷ In *Millennium Actress*, tuttavia, si nota un uso delle ombre molto discreto, che non altera in

maniera significativa le campiture di colore. Questa scelta stilistica appare dettata da motivi tematici: la protagonista del film, Chiyoko, viene rappresentata come attrice *icona* del cinema nipponico; il susseguirsi delle vicende la porta inoltre ad attraversare una quantità di epoche della storia giapponese. La simbolicità della figura dell'attrice, unita ai costanti riferimenti a tradizioni passate, ha probabilmente portato il regista ad allinearsi con le scelte coloristiche dell'arte tradizionale giapponese, fortemente bidimensionale (il riferimento principale sembra essere alle stampe *Ukiyo-e*). Coerentemente con questo, in diverse sequenze Chiyoko si muove all'interno di scenografie completamente piatte; d'altra parte, in questi casi è possibile percepire anche chiare allusioni all'aspetto dei set cinematografici degli anni '50, con quinte e fondali dipinti. Tale gioco di riferimenti stratificati è tipico della sensibilità di Kon.

⁸ *Introduzione* a Gianalberto Bendazzi, *Topolino e poi*, Milano, Il Formichiere, 1978.

⁹ Herbert Eagle, *Russian Formalist Film Theory*, Ann Arbor, Michigan Slavic Publications, 1981, p. 17.

¹⁰ E a questo corpus si potrebbe aggiungere anche il cortometraggio *Magnetic Rose*, compreso nel film a episodi *Memories* (1995). Kon in questo caso non è regista, né autore della storia originale, ma solo sceneggiatore e disegnatore dei personaggi; eppure lo schema narrativo rintracciabile nei lavori successivi dell'autore risulta essere chiaramente presente.

¹¹ Da una dichiarazione rilasciata durante la conferenza stampa di *Paprika* a Venezia, 2 settembre 2006.

¹² Su questo punto cfr. Francesco Casetti, Federico Di Chio, *L'analisi del film*, Milano, Bompiani, 1990, nonché Rick Altman, *Film/genere*, Milano, Vita e pensiero, 2004.

¹³ Giaime Alonge, Giulia Carluccio, *Il cinema americano classico*, Roma-Bari, Laterza, 2006, pp. 35-36. Sulle aspettative cognitive legate ai più diffusi generi cinematografici e televisivi si veda anche François Jost, *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Milano, Il Castoro, 2003.

¹⁴ Termine desunto da Gérard Genette, *Figure III*, Torino, Einaudi, 1976. Vedere anche Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo*, trad. it., Milano, Bompiani, 1999, p. 130.

¹⁵ *Intervista con Satoshi Kon*, cit.

¹⁶ Non a caso Deleuze, quando parla dell'inflessione – tema in cui rientra anche la trattazione della spirale –, fa cenno più volte alla teoria dei frattali di Mandelbrot (cfr. Gilles Deleuze, *Op. cit.*).

¹⁷ Il numero quattro non appare tra l'altro casualmente usato, vista la quadruplica molteplicità del personaggio di cui si è detto.

¹⁸ Zygmunt Bauman, *Le sfide dell'etica*, Milano, Feltrinelli, 1996.

¹⁹ Si veda ad esempio Paolo Bertetto (a cura di), *L'interpretazione dei film. Dieci capolavori della storia del cinema*, Venezia, Marsilio, 2003.

²⁰ James Joyce, *Lettere*, a cura di G. Melchiori, Mondadori, Milano, 1974, p. 183.

²¹ *Intervista a Satoshi Kon*, cit.

Filmografia di Kon Satoshi

Warudo apaatoment hora (*World Apartment Horror*, Ōtomo Katsuhiro, 1991): autore del soggetto.

Rōjin Z (*Oldman Z*, Hiroyuki Kitakubo, 1991): animatore chiave, direzione artistica.

Hashire Melos! ("Corri, Melos!", Osumi Masaaki, 1992): autore di *layout*.

Kidō keisatsu Patorebā: The Movie 2 (*Patlabor 2*, Oshii Mamoru, 1993): autore di *layout* e scenografie.

Jojo no kimyō na bōken (*Le bizzarre avventure di Jojo*, Futamura Hidei *et al.*, 1993), Original Anime Video (OAV): sceneggiatore episodio n. 5.

Memorizu (*Memories*, Morimoto Kōji, Okamura Tensai, Ōtomo Katsuhiro, 1995): sceneggiatore e disegnatore dei personaggi della prima parte, *Magnetic Rose*.

Perfect Blue (1997): regista, autore dello *storyboard*, disegnatore dei personaggi.

Sennen joyū (*Millennium Actress*, 2001): regista, sceneggiatore, autore del soggetto, autore dello *storyboard*, disegnatore dei personaggi.

Tokyo Godfathers (2003): regista, sceneggiatore, autore del soggetto, autore dello *storyboard*, disegnatore dei personaggi.

Mōsō dairinin (*Paranoia Agent*, 2004), serie televisiva in 13 episodi: regista, sceneggiatore, autore del soggetto, autore di *storyboard*.

Paprika (2006): regista, sceneggiatore, autore dello *storyboard*, doppiatore.

Yume miru kikai ("The Dreaming Machine", 2009?): regista, sceneggiatore, autore del soggetto, autore dello *storyboard*.