

# Il drago levigato

L'animazione per capire il nostro tempo

di Francesco Filippi

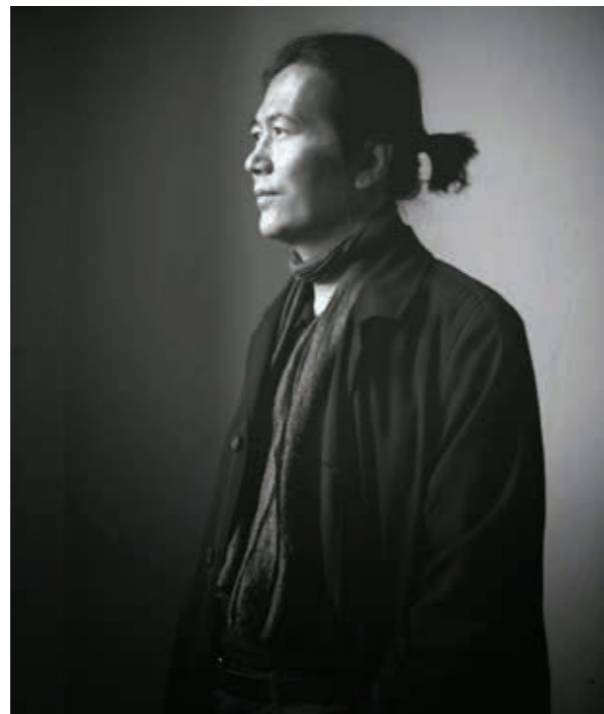
C'è un filo logico che collega *Dragon Trainer*, il film di Makoto Shinkai, le opere di Jeff Koons, la pornografia, le immagini su internet e il disagio adolescenziale. Collegamenti tanto più chiari alla luce invece delle opere di Hayao Miyazaki. Questo filo logico nasce dalle categorie di analisi della società contemporanea sviluppate da Byung-chul Han, uno dei più apprezzati filosofi contemporanei nato a Seul nel 1959, in libri come *Psicopolitica*, *La salvezza del bello* o *Eros in agonia* (edizioni nottetempo), che, pur occupandosi di arte, non includono il cinema di animazione: ma possiamo farlo noi.

Dio è morto, diceva Nietzsche a fine Ottocento, ovvero Dio non è più una delle categorie per capire il nostro mondo. Quali sono allora quelle di oggi? Per Han di certo c'è la *levigatezza*. Per esempio, le sculture di Koons, le più pagate al mondo, sono palloncini dai colori cromati e riflettenti, quanto di più levigato si possa immaginare. A detta dello stesso Koons esse ci richiedono solo un like, un "wow" e la voglia di essere toccate. Dunque percezione tattile, piacevolezza, adesione acritica. E forse non è un caso che dentro le statue di Koons ci sia solo aria.

Levigatezza vuol dire *positività* senza asperità, senza resistenze (anche nel segno grafico). Levigato è lo stile visivo dei film di Shinkai, che fa di una stucchevole sequela di tramonti, di riflessi di luce e sfocature un marchio di fabbrica che si è diffuso a macchia d'olio nel mercato degli anime.

C'è poi la *iper-visibilità*, che sempre più spodesta la bellezza intesa come velamento (che pure non smette di avere la sua efficacia). Han parla di deforestazione: se abbattiamo gli alberi, non c'è più nulla da scoprire, sterminiamo un'ecosistema di

significati, sfumature e irriducibili misteri. Nell'animazione il caso più clamoroso sono i design sempre più pruriginosi dei personaggi degli anime giapponesi. La logica è quella delle pin-up, inventate più di un secolo fa per invogliare i soldati ad andare al fronte. Le belle ragazze in posa si sono via via più svestite, le parti del corpo più erotiche gonfiate, quasi a diventare feticcio a sé stante, fuori dall'organicità corporea. Quando sfogliamo una rivista con ragazze pin-up, non ci interessa come si chiama la persona che guardiamo, perché è solo un corpo, o parti erotiche di un corpo. La cosa è ancora più evidente nella pornografia, che è fruita in abbondanza dal 70% degli adolescenti. Dunque il nostro mondo vive di *logiche pornografiche*, che annientano l'Altro e riducono la conoscenza dell'Altro a un veloce



Byung-chul Han; sotto, l'Altro in Miyazaki

zionale alla bellezza e inversamente proporzionale al carattere. Quest'ultimo, ricorda Kant, è incisione e l'incisione implica una resistenza, il contrario della levigatezza. Se ci innamoriamo di una ragazzina carina qualunque degli anime, passeremo presto alla successiva. Se ci innamoriamo di Lady Oscar, faremo fatica a dimenticarla, non è vero?



consumo auto-erotico, ovvero di egocentrica piacevolezza sensoriale. In termini nutrizionali si può parlare di cultura zuccherina; in metafora, è come nutrirsi di caramelle: botta glicemica e poi il calo. Consumata in fretta una caramella (o una pin-up), possiamo solo passare alla successiva. E il tutto crea dipendenza.

Non è un caso che le fotomodelle, le Winx e molti personaggi degli anime siano inespressivi. O che le eroine disneyane siano sempre più visivamente simili tra di loro. Perché la velocità di consumo è direttamente propor-

ci apriamo all'incontro con qualcuno che è altro, diverso da noi. Banalmente, dobbiamo tacere per ascoltare. Da questa "morte" però risuscitiamo grazie al dono che l'altro ci fa nella relazione. Varcare la soglia tuttavia ci spaventa, perché oltre di essa ci può essere l'alien, l'orrido che ci annienta, da cui occorre giustamente tenere le distanze. Insomma, l'altro oltre la soglia, sarà salvifico o letale?

Se c'è una creatura che più di altre nell'immaginario incarna l'ambivalenza dell'Altro è il drago. Confrontiamo allora due film strutturalmente identici, ma con esiti diametralmente opposti: *Nausicaä della Valle del Vento* (1984) di Miyazaki e *Dragon Trainer* (2010) di Chris Sanders e Dean DeBlois.

Quest'ultimo parte promettendoci una bella dose di negatività: il protagonista Hiccup ci presenta a voce il suo paese vichingo Berk come luogo di "disperazione, freddo mortale, miseria, neve e grandine, cibi duri e insapori e persone ancora più dure e insipide". In realtà nulla di tutto questo vedremo nel film. Sembrerebbe una contraddizione. Il tema del film è: uccidere o non uccidere? In un mondo dove se uccidi draghi sei figo, cosa fai se di uccidere proprio non te la senti? Ci può essere un'altra logica oltre al *mors tua vita mea*? Ovviamente sì (e meno male!), ma il punto è che l'esperienza della morte, inflitta o subita, non viene nemmeno sfiorata cinematograficamente: Stoick, il grande sterminatore di draghi, si limita a prendere a cazzotti qualche muso squamoso e il grande orrido drago (certamente malvagio!) non va oltre una gigantesca fiammata sulla flotta vichinga, da cui si si può sempre salvare buttandosi in acqua. Verrebbe da dire che *Dragon Trainer* predica bene e razzola male. Il confronto con

In uno dei più celebri film di Miyazaki, la città incantata che Chihiro esperisce si trova al di là di un oscuro tunnel: di qua la positività, di là la negatività. Attraversando questa soglia (che tutti gli eroi attraversano, come ricorda Joseph Campbell), "moriamo" a noi stessi, dobbiamo mettere in discussione le nostre sicurezze. Solo se lo facciamo,

*Nausicaä* ci aiuta a capirlo.

Nel film di Miyazaki il drago è rappresentato dagli insetti giganti che abitano in una giungla tossica. Nausicaä, come Hiccup, è una pacifista e la vediamo subito in azione con un drago inarrestabile, un Omhu inferocito. Anche Sdentato sembra indomabile, non va oltre un ruggito in faccia al suo futuro amico, quasi a ringraziarlo per l'aiuto precedentemente ricevuto. Nausicaä placa l'Omhu con bombe abbaglianti e un fischietto per animali, perché l'Omhu arrabbiato, da solo, mica si ferma. Hiccup poi offre a Sdentato un bel pesce e subito questi si accuccia come un docile cagnolino. Poi si alza in posizione eretta, capisce i disegni e si mette pure a disegnare! Sin da quel primo ruggito Sdentato smette di essere drago per diventare non solo un animale addomesticato, ma una creatura con una mente umana, come noi; e allora lo si può toccare.

Operazione, questa, inammissibile per Miyazaki, che ha scelto gli insetti proprio perché esseri dagli occhi inintelligibili, una sorta di protesta ideologica contro il coevo film *La storia infinita*, dove le espressioni facciali del drago Falkor lasciano poco all'immaginazione. Sdentato ne è l'erede, ma esso si colloca soprattutto nella tradizione disneyana dove "tutto quello che c'è dentro a un personaggio si deve vedere". L'esigenza di chiarezza, voluta da Walt Disney per rendere più efficace la comunicazione in un'epoca dove si stava inventando il mestiere dell'animazione, si è unita all'idea di una natura buona, materna, antropomorfa e addomesticata. Per Miyazaki invece le creature della natura sono anche brutali e misteriose, trascendono le nostre categorie di buono e di cattivo.

Il drago si rivela in ogni caso un interlocutore, Omhu o Sdentato che sia. L'orrido invece è ciò con cui non si può parlare, che fa venire i brividi giù per la schiena e che va solo tenuto alla larga. In *Dragon Trainer* orrido dovrebbe essere il drago gigante, ma esso, abbiamo visto, si rivela solo un drago più grosso e brutto degli



Hiccup con Astrid in sella a Sdentato; sotto, la Nausicaä di Miyazaki

altri, tanto fuoco e niente arrostito. Non così l'esplosione atomica generata dal Soldato Invincibile nel tentativo di fermare l'invasione di Omhu; in *Nausicaä* l'orrido è c'è ed è al di qua della soglia.

Veniamo poi al classico sacrificio dell'eroe: Nausicaä si sacrifica per tentare di fermare gli Omhu inferociti e lo fa senza sapere se il suo gesto andrà a buon fine. Il sacrificio di Hiccup invece avviene dopo (sic!) la sconfitta del drago cattivo, per caso, quasi fosse una dimenticanza degli sceneggiatori, o piuttosto l'adesione forzata a uno schema narrativo per commuovere per un po' i giovani spettatori. Nausicaä e Hiccup poi resuscitano come da programma, ma ottengono premi diversi: Nausicaä diventa il salvatore leggendario, Hiccup invece ottiene per sé un drago e una ragazza. Insomma, essere da una parte, avere dall'altra.

E veniamo al finale. In entrambi i casi l'eccentrica mentalità dell'eroe viene fatta propria dal villaggio a cui appartiene. Nella Valle del Vento gli umani imparano a dare la precedenza agli insetti e a vivere in armonia con la natura. A Berk, i draghi diventano invece animali da compagnia. L'ultima immagine di *Nausicaä*

è il berretto della protagonista caduto in fondo alla giungla tossica dove rinasce la natura incontaminata. Un'immagine che riassume l'intera filosofia del film, della circolarità della natura e dei delicati equilibri che la governano. L'ultima immagine di *Dragon Trainer* è Hiccup che vola con Sdentato più in alto di tutti i suoi amici; il senso della vita con cui si chiude il film della DreamWorks è la versione animalesca di un'impennata con un motorino, ma tant'è.

*Dragon Trainer* dunque non mantiene la promessa di portarci in un mondo Altro, atipico, ovvero un non-luogo. Han ci ricorda che anche Socrate, colui che ama e che ci insegna ad amare con lui la conoscenza, è chiamato *atopos*. Dunque anche l'amore, che è una relazione, è un viaggio oltre la soglia della



nostra positiva sicurezza. Un'altra persona che ha un nome, che pensa in modo diverso da noi e che non possiamo trasformare in animale da compagnia, ci mette in discussione. Il suo dono potrà salvarci, ma prima dovremo sacrificarci noi. Siamo disposti a farlo?

Il punto allora è: davvero eravamo disposti a entrare nelle promesse di *Dragon Trainer* e di farci entrare i nostri ragazzi? Probabilmente no. Invece che incontrare l'alterità, preferiamo la sua riduzione a un'innocua diversità consumabile. Preferiamo

che il drago diventi come noi e al nostro servizio. Dunque scegliamo l'autoreferenzialità, un selfie, altro grande mito contemporaneo.

Non stupisce che da una ricerca come *Iperconnessi. Perché i ragazzi oggi crescono meno ribelli, più tolleranti, meno felici e del tutto impreparati a diventare adulti* (2017) di J.M. Twenge, l'ultima generazione di ragazzi preferisca a una relazione stabile "una botta e via" purché ubriachi, o forse anche meglio la castità e un po' di porno. Perché se entrano davvero in relazione rischiano di "buscarsi un sentimento", e allora sono già al di là della soglia e l'incontro con l'Altro può avere l'aspetto dell'apocalisse. Dunque narcisisti per necessità (o fragilità), non per scelta.

Non si potrebbe invece restare beatamente al di qua della soglia? Che male c'è? Il sistema capitalistico fa di tutto per farci restare nel confortevole mondo del noto, ma non beatamente. Con la soglia chiusa, il nostro mondo diventa *inferno dell'uguale*. E se siamo infelici e ci illudiamo che la nostra felicità dipende da quello che abbiamo, i consumi salgono alle stelle. Invece chi è felice non consuma. E siamo felici solo quando siamo all'interno di relazioni e connessioni, che generano senso, bellezza e storie (anche d'amore). Ecco perché la *ratatouille* di Remi sconfigge il severo critico d'arte: perché non è solo piacere sensoriale, ma racchiude il senso di una madre che gli voleva bene.

Per varcare quella soglia e trovare relazioni occorre non sentirsi troppo fragili per farlo. Se l'ultima generazione di ragazzi è davvero la più psicologicamente vulnerabile dal tempo della prima guerra mondiale, allora abbiamo sempre più bisogno di esperienze (e di film) che ci portino in territori Altri. In modo che da questi territori possiamo tornare arricchiti, per poi uscire nuovamente in un'infinita circolarità tra positività e negatività, come tra yin e yang.