



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/dvd-jin-roh-uomini-e-lupi>

DVD - Jin Roh - Uomini e Lupi

- RECENSIONI - HOME ENTERTAINMENT -



Date de mise en ligne : lunedì 9 gennaio 2006

Close-Up.it - storie della visione

Da Oshii Mamoru, il grande autore di [Ghost in the Shell](#), *Innocence* e *Avalon*, un'altra perla dell'animazione giapponese. Stavolta però il sensei si "limita" a firmare soggetto e sceneggiatura, delegando la regia al debuttante Hiroyuki Okiura, già character designer e animatore di *Ghost in the Shell* (ma i due si conoscevano fin dai tempi di *Patlabor*).

La vicenda narrata in *Jin Roh* prende le mosse dalle ultime rivolte prodotte dalla grave crisi sociale che attanagliò il Paese del Sol Levante nel secondo dopoguerra: il film è ambientato nella Tokyo del 1962, alla vigilia di sconvolgimenti epocali per il Paese. E' lo stesso Oshii Mamoru a ricordare: "Io appartengo alla generazione-limite che ha memoria di un Giappone precedente a quello attuale. Il Giappone e il mondo intero cercavano ancora quale direzione prendere: era un'epoca bellissima, nonostante le difficoltà e la miseria. Il Paese è cambiato dopo le Olimpiadi di Tokyo '64". E' in una simile congerie socio-culturale, da questo humus fatto di ribellioni mai completamente sopite che *Uomini e Lupi* trae la sua profonda motivazione d'essere: in un momento a cavallo di due ere, la prima ancorata a tradizioni antichissime risalenti alla notte dei tempi e l'altra lanciata con un tuffo alla cieca nella modernità. Un periodo che sembra essere un orripilante ibrido di entrambe, alla stregua degli uomini lupo. La scena chiave, quella che determina l'intero corso delle azioni successive del film (che di questo momento-cardine costituiscono una sequela di reazioni a catena dal susseguirsi vorticoso) si svolge in un condotto fognario. Ed è una scena di rara bellezza che produce un effetto di suggestione impareggiabile: impossibile liberarsi dal suo ricordo per lo spettatore. E altrettanto vano per il protagonista, l'agente Kazuki Fuse, sperare di uscire dal *tunnel* che continua impietosamente a tenerlo imprigionato con la mente in quel luogo. Proprio lì, davanti ai suoi occhi, una giovanissima terrorista di appena quindici anni preferì farsi esplodere piuttosto che fermarsi al suo altolà, mentre lo stesso Fuse usciva miracolosamente illeso dalla deflagrazione. Da qui in avanti il film procede parallelamente sul doppio binario dello scontro feroce e senza esclusione di colpi tra uomini e "lupi" (gli agenti della DIMA, vero e proprio braccio armato del Governo formato da freddi e insensibili esecutori degli ordini dei superiori) e la storia d'amore tra il tormentato Fuse e la giovane Kei, una ragazza che possiede una soprannaturale rassomiglianza con la ragazza morta. La compresenza di questi due temi conduttori, che nell'economia della vicenda occupano lo stesso spazio e lo stesso peso, è il risultato della difficile collaborazione tra due artisti di sicuro e comprovato talento, ma dalla sensibilità piuttosto distante. Ricorda ancora Mamoru: "Io temevo la sua testardaggine e lui la mia natura egocentrica: era questa l'atmosfera". Un clima pesante che ha generato però un frutto di qualità eccezionale, come accadeva ai tempi della Hollywood classica, in cui molte opere indimenticabili sono nate dallo scontro fra i grandi tycoon e i registi di genio al loro soldo. Okiura temeva difatti che il primitivo soggetto di Mamoru imperniato com'era su bestie e esseri umani non fosse abbastanza nelle sue corde e troppo simile al suo "papà". Così finì col porre al più noto autore una condizione imprescindibile: avrebbe dovuto riscrivere il soggetto ex-novo, concentrandosi questa volta sulla storia di un uomo e una donna. Va da sé che Mamoru non abdicò in toto alla tematica che gli premeva raccontare attraverso dei disegni animati (anche se nelle sue intenzioni doveva trattarsi di una serie che ricalcasse fedelmente i diversi albi da lui prodotti e non di un lungometraggio). Per spostare le due vicende su un terreno comune ed unificare il discorso, Mamoru decide di rifarsi alla classica fiaba di *Cappuccetto Rosso*: anche se da buon giapponese le regala un finale dal sapore tragico. Anche perché lui quella fiaba l'ha "sempre letta dalla parte del lupo". Ciò che cattura la sua immaginazione è lo spostamento di segno prodotto da un unico cambiamento: e se Cappuccetto Rosso portasse nella sua borsa non pane, burro o vino, ma una bomba? L'intuizione è indubbiamente folgorante, anche tenendo conto di come quest'unica idea portante trascini con sé tutto il corso successivo e concitato degli eventi.

Di profetica e sconvolgente approssimazione anche l'ipotesi apocalittica (ma terribilmente presente e vicina) di terroristi kamikaze che seminano il panico nella metropoli di Tokyo. E, per la cronaca, il film è stato prodotto nel 1999, quindi un paio di anni prima di nuovi straordinari mutamenti socio-politici.

L'impressione generale che questa collaborazione Mamoru-Okiura produce sullo spettatore è difatti più futuribile che *retrò*. Merito probabilmente degli straordinari effetti realizzati quasi interamente con rodovetri. *Jin Roh* è stato presentato come l'ultimo kolossal a cartoni animati realizzato in analogico, all'alba dell'era digitale. In verità nel film si fa uso, seppur limitato, di immagini generate al computer. Degna di nota, poichè veicola significanti importanti, la scelta di aver realizzato il "toden", il vecchio tram di Tokyo (immagine che ricorre in tutto il film e simboleggia evidentemente qualcosa destinato a venir sostituito di lì a poco), creandone uno scheletro al computer e poi disegnandoci sopra in rodovetro.

Ma molti spettatori e gli stessi addetti ai lavori hanno percepito molti trucchi ottenuti analogicamente come digitali "a

tutti gli effetti", per così dire. Gli stessi fratelli Wachowski, i creatori di *Matrix*, in un incontro con Mamoru si dichiararono sicuri che gli effetti delle armi da fuoco in *Jin Roh* "dovevano" essere stati generati digitalmente.

Il grosso della produzione giapponese d'animazione pare concentrarsi più sul passato, sul Giappone del dopoguerra soprattutto (capolavoro insuperato rimane qui probabilmente *Una Tomba per le Lucciole* del partner di Miyazaki nello Studio Ghibli, Isao Takahata), oppure sul futuro (basti pensare alla sterminata produzione sui robot di Go Nagai & Co., in grado di dar vita ad un vero e proprio genere che conosce oggi fastosi revival, con gustose chicche come *Neon Genesis Evangelion*). "Il cinema giapponese ha sempre privilegiato le storie semplici, costruite secondo i canoni tradizionali. Ma c'è anche un grande amore per il dettaglio. Oggi però non lo si fa più coi film da vero. E' dura quando mi chiedono che bisogno ci fosse di realizzare in animazione una storia così ortodossa. Siamo esattamente nella situazione opposta: un film così si può fare solo in animazione". Una domanda ripetuta all'infinito anche al regista Okiura e particolarmente in Europa (il film è stato presentato al Festival di Berlino e a quello di Oporto), ma si sa: per noi occidentali l'animazione è ancora soltanto "roba da bambini". Ed è davvero bambinesco continuare a pensarla in questo modo.

La qualità audio-video

Imponente la quantità di opzioni audio presentate per la lingua italiana. In realtà, però, non c'è una sostanziale differenza tra il DTS e il 5.1, entrambe estremamente avvolgenti e nitide. Il 2.0 riporta, invece, il film nella dimensione più ristretta di un semplice consumo televisivo.

Molto buono il riversamento dell'immagine. Il quadro è limpido e brillante, i colori mai troppo saturi e i neri sufficientemente profondi.

Extra

Ben congegnata la schermata dei contenuti speciali, ospitati su un dvd a parte, offre:

- Intervista a Mamoru Oshii (soggetto / sceneggiatura)
- Intervista a Hiroyuki Okiura (regia / character design)
- Intervista a Hajime Mizoguchi (musiche)
- Intervista a Hiromasa Ogura (direzione artistica)
- Trailer giapponesi (3 versioni)
- Trailer italiano (1 versione)
- Rough comparison (alcune sequenze animate ma non ancora colorate messe in paragone con le sequenze definitive)
- Il sentiero dei Lupi. C'è davvero l'imbarazzo della scelta.

Post-scriptum :

(*Jin Roh*); **Regia:** Hiroyuki Okiura; **distribuzione DVD:** Yamato Video

formato video: 16/9; **audio:** italiano (DTS 5.1, Dolby Digital 5.1, Dolby Digital 2.0), giapponese (Dolby Digital 2.0); **sottotitoli:** italiano

Extra: 1) Intervista a Mamoru Oshii (soggetto / sceneggiatura) 2) Intervista a Hiroyuki Okiura (regia / character design) 3) Intervista a Hajime Mizoguchi (musiche) 4) Intervista a Hiromasa Ogura (direzione artistica) 5) Trailer giapponesi (3 versioni) 6) Trailer italiano (1 versione) 7) Rough comparison (alcune sequenze animate ma non ancora colorate messe in paragone con le sequenze definitive) 8) Il sentiero dei Lupi