

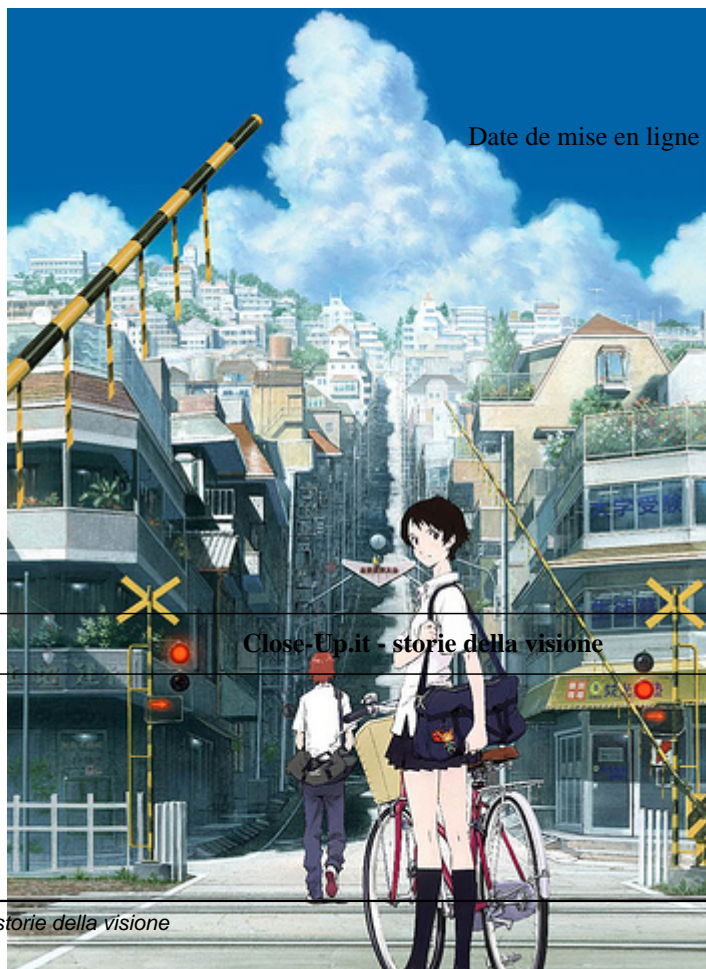


Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/dvd-la-ragazza-che-saltava-nel-tempo>

DVD - La Ragazza che saltava nel Tempo

- RECENSIONI - HOME ENTERTAINMENT -



Date de mise en ligne : mercoledì 9 luglio 2008

Close-Up.it - storie della visione

L'estate viene considerata una fase magica dell'anno dai giapponesi. E' durante questa stagione misteriosa che si tengono alcune tra le più suggestive celebrazioni popolari, in cui la fantasia della gente, tenuta a briglia stretta durante il resto dell'anno, trova finalmente libero corso. C'è la festa romantica del *Tanabata*, in cui viene celebrato l'incontro annuale tra il "Bovaro" e la "Tessitrice" lungo la Via Lattea: si crede che i desideri espressi in questo giorno, scritti su foglietti applicati su steli di bambù, vengano esauditi; o la ricorrenza di *Bon*, in cui si dona il benvenuto alle anime degli antenati, consolandole. Poi, ancora, la *Mizudome no mai*, ovvero la "Danza del drago": la leggenda narra che perfino tre draghi vennero incontro alla popolazione impegnata nelle preghiere per sconfiggere una terribile siccità. Si tratta di feste d'ascendenza antichissima, in cui le ragazze sono solite indossare il tradizionale *yukata* (il kimono estivo), per visitare le fiere di notte insieme ad amici o parenti, mentre con loro si rimirano spettacolari fuochi d'artificio.

L'Estate di Kikujiro di Takeshi Kitano è, in tal senso, un ottimo esempio di omaggio al potere d'aggregazione dell'estate, che consente anche a persone molto diverse fra loro di sentirsi, per una volta, unite in un comune sentire. Sarà perché il resto dell'anno impone ritmi di produzione forsennati e non rimane molto tempo per spiare il cielo, tra gli scorci rimasti sgombri dalle sagome davvero ingombranti dei moderni grattacieli, ma è proprio durante la stagione calda che si concentrano i fatti più straordinari della vita, particolarmente per quel che riguarda i più giovani. O almeno, così viene fatto di credere, a sentire le storie degli artisti nipponici.

La Ragazza che corre nel Tempo (*Toki wo Kakeru Shoujo*), incantevole storia di formazione di Makoto, giovane studentessa simpatica e pasticciona, si concentra in particolar modo sulla data simbolo del 13 luglio, il giorno detto del "nice", ovvero delle cose piacevoli (da un gioco di parole tra l'inglese "nice" e "na" -> sette, "i" -> uno, "su" -> tre, vale a dire 13/7 in giapponese). L'inizio del film sembra ricalcare da vicino l'avvio di una serie anime recente di straordinaria fattura come *I Cieli di Escaflowne*, in cui la protagonista Hitomi si allenava in gare di velocità insieme al sempai Amano, salvo poi finire risucchiata in un'altra dimensione. Qui, rispetto ad *Escaflowne*, la svolta fantasy è tutta mentale, delicatamente riassorbita dalla dimensione intimista della storia. La freschezza e l'immediatezza del racconto filmico, sono in parte frutto dell'ottimo lavoro del grande character designer Yoshiyuki Sadamoto (*Neon Genesis Evangelion*). Sempre di più si tende, nell'animazione giapponese, a privilegiare un tratto assai semplice o addirittura semplicistico nella sbazzatura dei personaggi, contro fondali che si impongono allo sguardo, all'opposto, in tutta la loro ipertecnologia e incredibilmente accuratezza (e freddezza), a favorire lo stacco evidente tra le persone e i mondi alienanti che esse stesse hanno concorso a creare. I punti di fuga, in questa situazione ingabbiante e pericolosa (si veda il passaggio a livello in un'area molto trafficata), diventano allora possibili solo grazie ai voli di fantasia di immaginifici ragazzi.

Makoto divide i suoi giorni in compagnia dei suoi due inseparabili amici, il saggio e posato Kosuke e il più scanzonato Chiaki, che le assomiglia come una goccia d'acqua. Dopo una giornata particolarmente difficile a scuola - un compito in classe andato male, un'esercitazione in cucina in cui si è ustionata, un incidente con i compagni in cui rimane ferita - la ragazza acquista, sempre a causa di un infortunio, il potere di "balzare nel tempo": vale a dire di ritornare al momento che precede un determinato evento (da ripetere o da evitare). Almeno dai tempi della saga di *Ritorno al Futuro*, tale spunto narrativo non presenta più particolari elementi di novità: l'idea è stata sfruttata in lungo e in largo al cinema, con risultati alterni (altro esempio riuscito è quello della divertente commedia *Ricomincio da Capo*). Nel caso di Makoto, viene dato però rilievo al sentimento di incapacità e goffaggine connaturato all'età della ragazzina. La cosa spassosa, nel suo caso, riguarda soprattutto la "tecnica" adottata per tornare indietro, per cui è necessario che Makoto si faccia malissimo! Nessuna Delorian o altri macchinari estrosi, la procedura prevede per lei che si schianti contro qualcosa dopo una rincorsa forsennata: quanto più veloce sarà la sua falcata, (e tanto più dolore fisico sarà destinata a prodursi!), tanto maggiore sarà l'intervallo di tempo "guadagnato".

Quando Makoto diviene consapevole del suo potere, nonostante l'inevitabile sofferenza fisica, ella prende gusto alla possibilità offertale di rivivere alcuni eventi particolarmente gioiosi (una partita di baseball, un turno al karaoke, un budino al cioccolato da gustare a ripetizione ecc...), ed è contagioso il suo entusiasmo tutto adolescenziale verso i piaceri più superficiali della vita. In una parola, comincia a "tentare di sistemare la vita a proprio piacimento", proprio come intendeva il cinema Truffaut. Questo, almeno, finché non si rende conto dei rischi connessi al sottovalutare le implicazioni riguardo ai sentimenti delle persone. Quando, all'opposto, si serve del suo potere per evitare il verificarsi di situazioni dolorose o addirittura tragiche, tutto acquista uno spessore ben diverso che la costringe a fare i duri conti con la realtà ("da un grande potere derivano grandi responsabilità", *Spiderman docet*). Il film scivola impercettibilmente da una dimensione giocosa e da commediola studentesca a situazioni più malinconiche e

nostalgiche: ma i toni vengono mischiati con abilità, tanto che si riesce a sorridere perfino dei piccoli dolori di questa ragazzina. L'ovvia morale è che gli attimi più preziosi della vita sono tali proprio perché irripetibili, e che non ci è dato giocare con essi. Ma che peccato!

Vincitore di ben 6 premi al prestigioso *Tokyo International Anime Fair 2007* (miglior animazione dell'anno, miglior regia, miglior storia originale, miglior sceneggiatura, miglior direzione artistica, miglior character design), *Toki wo Kakeru Shoujo* è stato il film rivelazione al botteghino giapponese del 2006. Speriamo possa arrivare presto nelle nostre sale: ci accontenteremmo anche nella prossima estate! Di più non osiamo sperare.

La qualità audio-video

Il film viene presentato, sul mercato italiano in due differenti edizioni. La prima, quella standard è a disco singolo con un solo contenuto speciale (il trailer), la seconda, lussuosissima, in triplo DVD.

In entrambi i casi il lavoro di riversamento è alle soglie dell'eccellenza. Pulito nei colori, profondo e riccamente contrastato, il quadro è praticamente perfetto.

Anche l'audio (sono presenti quattro opzioni linguistiche: italiano, francese, giapponese e tedesco) pur nei limiti di una codifica 2.0 resta, però, estremamente nitido e pulito.

Extra

L'edizione a disco singolo, come accennavamo contiene solo il trailer. La limited edition, invece, si avvale di un interessante Booklet, di due lunghe interviste, la prima col regista Mamoru Hosoda e la seconda con il produttore Takashi Watanabe ed il resto dello staff, e della riproposizione delle 470 pagine di Storyboard del film. Per i collezionisti di gadget non manca, infine, un frame originale della pellicola.

Post-scriptum :

(*Toki wo Kakeru Shoujo*); **Regia:** Hosoda Mamoru; **distribuzione DVD:** Kaze/Pan

formato video: 1.85:1; **audio:** Dolby digital 2.0 (italiano, inglese, giapponese e tedesco); **sottotitoli:** italiano, francese e tedesco

Extra della limited edition: 1) Booklet 2) Clip musicali 3) Intervista col regista Mamoru Hosoda 4) Trailers 5) Presentazione dello staff 6) Intervista con il produttore Takashi Watanabe ed il resto dello staff 7) Storyboard del film di 470 pagine 8) Frame originale della pellicola