

Bugmaster

Inviato da Nicola Picchi
mercoledì 10 ottobre 2007

Bugmaster

Titolo originale: Mushishi

Giappone: 2006. Regia di: Katsuhito Otomo Genere: Fantasy Durata: 131'

Interpreti: Jo Odagiri, Nao Omori, Yu Aoi, Makiko Esumi, Hideyuki Inada, Makiko Kuno

Sito web:

Voto: 7

Presentato all'Asian Film Festival

Recensione di: Nicola Picchi

Secondo avvicinamento al cinema "live" del mangaka Katsuhito Otomo, Bugmaster, che in Giappone è anche un manga ed un anime, è assai distante dalle atmosfere cyberpunk e steampunk dei suoi lungometraggi d'animazione (Akira e Steamboy). Al contrario, è un film dall'incedere riflessivo e quasi sonnambolico, che vive e respira attraverso ritmi lenti e rarefatti, addirittura ieratici, richiedendo all'occhio dello spettatore di adeguarsi a quella medesima lentezza per poter essere pienamente apprezzato e compreso. Come a voler rimarcare questa distanza dai suoi precedenti lavori anche in senso temporale, una distanza che paradossalmente intensifica la lucidità dello sguardo, Bugmaster è ambientato all'inizio del secolo scorso, durante il periodo di transizione dall'epoca Meiji all'epoca Taisho: mentre il piccolo Yuki e sua madre stanno cercando di valicare una montagna, una frana travolge quest'ultima, uccidendola. Rimasto solo, il bambino viene salvato da Mui, una donna misteriosa che lo condurrà con sé. Una volta cresciuto Yuki, il quale ha perso la memoria e adesso si fa chiamare Ginko, diventa un Mushishi, ovvero un esperto di Mushi, e viaggia per il paese liberando le persone cadute sotto la loro influenza. La storia è veramente tutta qui, né riveste in fondo una grande importanza dato che le cose che palesemente interessano ad Otomo sono altre. Il film è visivamente raffinatissimo, con numerosi riferimenti iconografici all'astratta essenzialità della pittura classica giapponese (soprattutto alle stampe di Hokusai e di Utamaro), sia nelle studiatissime inquadrature che nella volontà di rappresentare con gusto pittorico una natura viva e pulsante, pervasa di senso panico ed ancora popolata di spiriti, in un mondo magicamente sospeso tra arcaismo e modernità. Ed è proprio questo conflitto insanabile il reale soggetto di Bugmaster: nel Giappone moderno che si va delineando all'orizzonte la figura di Yuki/Ginko è destinata a svanire, esattamente come nella dissolvenza che chiude il film, e la frattura tra natura e cultura è destinata ad allargarsi sempre di più.

Otomo non prende posizione e si limita a registrare un dato di fatto, ma le immagini parlano per lui. Come dirà uno dei personaggi, "Presto arriverà l'elettricità, ed il Giappone brillerà anche di notte". Molto conseguentemente, la fotografia di Takahide Shibunushi è tutta giocata su contrasti pastosi di luce ed ombra, quasi materici, ed ogni dettaglio è ossessivamente curato fin nei minimi particolari, dalle scenografie agli splendidi costumi, levigati ed erosi dallo scorrere del tempo e delle stagioni. Ma cosa sono i Mushi? Come ci racconta Otomo, sono le "anime fantasma della natura, che respirano nei vivi e nei morti", ma sono anche l'essenza stessa della vita e le loro apparizioni sono legate alle sequenze più visionarie e suggestive dell'intero film, dall'immersione del piccolo Yuki nello stagno, dove perderà un occhio e vedrà incanutire i suoi capelli in cambio della conoscenza, alla stregonesca sarabanda dei Mushi che divorano i suoni, a volte privando le persone dell'udito, altre volte restituendoli sotto forma di echi dove risuonano le anime dei defunti. Altri Mushi si nutrono della luce stessa, portando la cecità, mentre altri ancora si riprendono la vita una volta che essa è giunta al suo termine naturale, come quella di Mui, ormai vecchia e consunta, nel poetico finale. Ma i Mushi non prendono solamente, alle volte restituiscono, come nella straordinaria sequenza in cui infestano il corpo di Tanyu, scorrendole nelle vene come inchiostro e brulicando sulla sua pelle sotto forma di ideogrammi.

Ideogrammi che fluiscono come sangue nero dalle dita alla carta, dove si ricompongono in un insieme coerente e creano la scrittura; ideogrammi che raccontano storie che in seguito scorreranno dentro altre storie, in un infinito gioco di specchi; storie in cui Otomo ci ricorda che possiamo essere ancora capaci di provare meraviglia, storie come quella, forse, di questo Bugmaster.

