

LUCKY  RED

presenta

PRINCIPESSA MONONOKE

un film di

Hayao Miyazaki



uscita

8/15 maggio 2014

durata

2h15

Tutti i materiali sono scaricabili dal sito www.luckyred.it, sezione luckypress

ufficio stampa

LUCKY  RED

Via Chinotto, 16 tel +39 06.3759441 fax +39 06.37352310
Alessandra Tieri (+39 335.8480787 a.tieri@luckyred.it)
Georgette Ranucci (+39.335.5943393 g.ranucci@luckyred.it)
Olga Brucciani (+39 388.4486258 o.brucciani@luckyred.it)

CAST TECNICO

Titolo originale	<i>Mononoke Hime</i>
Produzione	Tokuma Shoten, Nippon
Sceneggiatura e regia	Hayao Miyazaki
Direttore della fotografia	Atsushi Okui
Supervisione animazione	Masashi Ando, Kitaro Kosaka, Yoshifumi Kondo
Direttori artistici	Fumi Yamamoto, So Kuroda, Naoya Tanaka, Yoji Takeshige Kazuo Oga
Montaggio	Yakeshi Seyama
Musica	Joe Hisaishi

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione dal giapponese

Giorgio Nardoni

Adattamento dialoghi italiani e direzione del doppiaggio

Gualtiero Cannarsi

Assistente al doppiaggio

Liselotte Parisi

Fonico di doppiaggio

Mario Frezza

Fonico di mix

Andrea Pochini

CON LE VOCI DI

Ashitaka: Lorenzo De Angelis

San: Joy Saltarelli

Madame Eboshi: Alessandra Cassioli

Bonzo Jiko: Pino Insegno

Kouroku: Gianluca Crisafi

Gonza: Angelo Nicotra

Toki: Valeria Vidali

Dei cane: Stefano Mondini

Dio maligno: Mauro Magliozzi

Mandriano: Enzo Avolio

Patrona Moro: Ludovica Modugno

Somma Hii: Graziella Polesinanti

Nume Okkoto: Sergio Fiorentini

SINOSI

Giappone, periodo Muromachi. Il Paese è ancora selvaggio, coperto di foreste, ma il progresso tecnologico comincia a turbare l'equilibrio ecologico. L'ordine gerarchico che regna da millenni comincia a crollare.

Nel nord dell'Arcipelago vive una tribù pacifica, quella degli Emishi, il cui futuro capo è il giovane principe Ashitaka. Un cinghiale selvatico posseduto da una divinità malvagia attacca il suo villaggio. Ashitaka lo uccide ma resta ferito ad un braccio e colpito da una maledizione che potrebbe portarlo alla morte. La grande sacerdotessa del villaggio gli consiglia allora di partire verso Ovest dove potrebbe trovare il modo di neutralizzare la maledizione.

Durante il suo viaggio Ashikata incontra Jiko, un avido bonzo. Questi gli rivela l'esistenza di una foresta in cui vive un Dio-Bestia, creatura mitica che regna sul mondo animale e vegetale, dotata di poteri soprannaturali. Ashikata arriva al villaggio dei Tatara, una comunità di fabbri, guidata con pugno di ferro da Madame Eboshi. Trincerata nella sua fortezza, Madame Eboshi accoglie gli ammalati, le donne perdute e i contadini senza terra, per difenderli dai clan vicini. Ma Madame Eboshi è odiata da San, una ragazza selvatica allevata dai lupi, che ritiene i Tatara responsabili della distruzione della foresta per alimentare le loro fucine ed estendere il loro dominio. E' soprannominata Principessa Mononoke, "la principessa degli spettri".

Una sera San si introduce nel villaggio per uccidere Madame Eboshi, ma Ashitaka glielo impedisce. Gravemente ferito, lascia i Tatara per riportare la principessa svenuta nel folto della foresta. Lì incontra il Dio-Bestia e un gigantesco combattimento ha inizio tra le forze contrapposte presenti.

Ashitaka riuscirà alla fine a raggiungere il suo scopo: far vivere in pace gli uomini, gli animali e gli dei.

I PERSONAGGI

Per metà immaginari, per metà leggendari.

Ashitaka

Il giovane principe di sangue reale è il futuro capo del clan Emishi, un popolo semi-annientato dal regime Yamato (il governo dell'Imperatore) i cui superstiti sono stati costretti a rifugiarsi nel Nord dell'Arcipelago. Ashikata ha il cuore puro. E' un leader nato, abile nei combattimenti, sempre accompagnato dal suo Yakkuru, mezzo stambecco, mezzo yak. Si dirige a Ovest alla ricerca del Dio-Bestia affinché questi gli guarisca la ferita che gli ha inferto un dio malvagio. Come molti degli eroi di Miyazaki, Ashikata rappresenta la purezza e la giovinezza. E' ossessionato da un'unica cosa: far regnare la pace tra gli uomini, gli animali e gli dei della natura.

*Ashikata il nobile, Ashikata il prode,
che non volta mai le spalle al suo destino.
Ashikata che ama il popolo, Ashikata che ama la foresta,
Ashikata la cui visione è chiara e pura.
Senza sosta gli abitanti del villaggio
narrano questa storia ai loro bambini
Senza sosta dicono ai loro bambini
dovete vivere come ha vissuto Ashikata.*

San, la principessa Mononoke

Abbandonata nella foresta e allevata dai lupi delle montagne, considera la dea Moro come una madre. Cova dentro di sé un odio profondo contro la specie umana, e in particolare contro Madame Eboshi perché la ritiene responsabile della distruzione degli animali e della foresta. Con il viso coperto da una maschera rituale, si fa chiamare "Principessa degli spettri" (in giapponese "Mononoke" indica tutto quello che ha a che vedere con gli spiriti e i demoni). San è senza paura, pronta a sacrificare anche se stessa.

*Il fremito della corda tesa dell'arco,
il tuo cuore in preda al turbamento al chiaro di luna,
il tuo bel viso che si profila nella luce,
spietato
come la lama di una spada.
Coloro che conoscono il tuo cuore
celato dal dolore e dalla collera
sono gli spiriti,
gli spiriti della foresta.*

Madame Eboshi

Rispettata da tutti, è l'anima del clan dei Tatara, un popolo di fabbri esistito davvero. Vive trincerata sulle colline, in una fortezza impenetrabile che dirige con pugno di ferro. Generosa, ha aperto le sue porte alle vecchie prostitute e ai lebbrosi. Per fabbricare dei moschetti leggeri e ultra-moderni non esita ad abbattere gli alberi e ad attaccare le forze nere della foresta. Combatte come un uomo e tiene testa ai clan che vorrebbero offrirle la loro protezione in cambio del ferro che lei produce.

*Il tuo cuore d'acciaio è spietato,
la tua volontà di ferro.
Sei tanto buona con i deboli
quanto feroce con i nemici.
Il tuo collo è bianco,
le tue braccia fragili,
ma la tua forza non ha limiti.
Hai scelto da che parte stare, senza dubbi o esitazioni.
Ti sei guadagnata l'ammirazione di coloro che credono in te.
Guardi lontano.
E' il futuro quello che vedi?
O è il riflesso di un passato con i colori dell'inferno
che si riflette nel tuo sguardo?*

Il Dio Bestia

E' l'anima della foresta. Appare sotto forme diverse, diurne o notturne. Di notte si trasforma in un gigante alto diverse decine di metri, che i contadini chiamano "il creatore di montagne". Con il suo solo sguardo può impadronirsi della vita di chiunque. Solo lui può guarire la ferita mortale di Ashikata.

*Strano animale
il corpo di un cervo, il viso di un uomo
le corna come i rami contorti di un albero.
Dio terribile e magnifico
che muore con la luna calante
e rinasce con la luna nuova.
Un dio che ricorda quando è nata la foresta,
un dio dal cuore di bambino,
un dio della vita e della morte.*

Jiko

Bonzo dall'aspetto di un traditore, membro di una misteriosa organizzazione, l'"unione dei maestri". Indica la strada nella foresta ad Ashikata e manipola Madame Eboshi al solo scopo di impadronirsi della testa del Dio-Bestia che si dice doni l'immortalità.

Moro

Nemica di Madame Eboshi, protettrice del Dio-Bestia, questa Dea-lupa ha 300 anni e ha allevato San. Capisce il linguaggio degli esseri umani, che detesta perché distruttori della natura.

I kodama

Sono gli "spiriti degli alberi", pacifici e luminosi. Possono aiutare gli esseri umani a ritrovare la strada nel sottobosco. Di loro vi è traccia in molte leggende giapponesi medioevali.

PRINCIPESSA MONONOKE

note sulla produzione

Principessa Mononoke, film epico con storie di cavalieri e forze naturali, conquistò gli spettatori giapponesi nell'estate del 1997. Solo qualche settimana dopo la sua uscita, questa storia animata incentrata sull'antica battaglia per la futura sopravvivenza della natura aveva superato il film record di incassi nelle sale fino a quel momento: *E.T. - l'extraterreste*. Finì poi col far registrare un totale di incassi superiore ai 150 milioni di dollari, in un Paese con la metà della popolazione degli Stati Uniti e meno di un decimo del numero dei suoi schermi. Nel 1998 il film ottenne anche il premio come miglior film all'equivalente giapponese della cerimonia degli Oscar.

Diretto da Hayao Miyazaki, **Principessa Mononoke** tratta problemi decisamente universali e gravi, come il tentativo di uomini e donne di vivere in armonia tra loro e con lo spirito della natura. Con la bellezza mozzafiato degli acquarelli di Miyazaki, personaggi profondamente commoventi e descrizioni del mondo naturale altamente evocative, la storia prende vita superando i tradizionali limiti sia dell'animazione che del cinema in live-action.

Nel film ci sono tutti i temi cari a Miyazaki: abitanti di antiche località che cercano di mantenere il loro stile di vita; esseri umani che cercano di sopravvivere in luoghi selvaggi; il conflitto tra ambiente e progresso; la bellezza e la maestosità del mondo animale; la possibilità per bene e male di convivere nella stessa persona; e, soprattutto, la potenza esercitata dai miti sulla nostra immaginazione e sulla nostra mente.

Miyazaki riesce a combinare il duro realismo e le sequenze d'azione dell'epica samurai; un insieme di personaggi maschili e femminili ugualmente forti, impegnati a combattere per ciò in cui credono; e un viaggio mistico attraverso la mitologia animista, ottenendo alla fine qualcosa che raramente si è visto al cinema: un mondo originale interamente ricreato per una storia complessa e adulta realizzata in animazione. Miyazaki ha indicato come possibile pubblico per **Principessa Mononoke** "chiunque abbia finito le scuole elementari". E ha dato vita al suo mondo con crudo realismo, rivelando con dettagli espliciti la brutalità della guerra e l'odio profondo tra gli esseri umani.

Miyazaki ha creato una piccola cittadina di frontiera, Tataro Ba o la Città del Ferro, che potrebbe trovarsi ai confini di qualsiasi territorio selvaggio, americano o giapponese, una cittadina che somiglia a quelle viste tante volte in western come *Sfida infernale*. Ha popolato il suo villaggio con personaggi appartenenti a gruppi sociali marginali o a quelle minoranze oppresse che quasi mai appaiono nei film giapponesi. E li ha raffigurati come avidi, ambiziosi e spietati, con molte di quelle qualità tanto preziose per la vita di frontiera, ma anche tanto disastrose per l'ambiente.

Traendo ispirazione dal folklore giapponese, oltre che dalla propria fertile immaginazione, Miyazaki ha quindi dato vita ad un pantheon di divinità e di creature della foresta. Alcune delle sue creazioni, come gli spiriti del bosco (i Kodama) affondano le proprie radici in antichi racconti giapponesi. Altre traggono ispirazione da classici della letteratura mondiale, come la principessa Mononoke, una ragazza allevata dai lupi che vive in modo primitivo, i cui antecedenti possono essere identificati in fonti occidentali, quali Romolo e Remo, "Il libro della giungla" di Rudyard Kipling o *Il ragazzo selvaggio* di François Truffaut. Mononoke è un personaggio originale, che prova empatia sia per gli esseri umani che per gli animali, e il suo destino è quello di fare da tramite tra questi due mondi sempre più distanti tra loro.

Nei film raramente la natura può dire la sua sulla storia che viene raccontata, ma in **Principessa Mononoke** Miyazaki accorda agli animali e allo spirito della foresta una voce appassionata. Nel film di Miyazaki la

natura non è quindi solo un oggetto, ma un mondo scintillante e vivo che assume la forma di enormi animali dotati di eloquio.

Lo scopo di Miyazaki non è mai stato quello di portare sullo schermo una ricostruzione accurata del Giappone medioevale, ma piuttosto di rappresentare l'origine dell'apparentemente insolubile conflitto tra la natura e la moderna civiltà industriale, un conflitto che perdura fino ai nostri giorni. Facendo ciò, Miyazaki evita di mettere in scena personaggi solo malvagi ed eroi senza macchia. Gli uomini che distruggono l'ambiente non sono poi così cattivi, visto che cercano semplicemente di farcela in un mondo che li ha spinti al limite della sopravvivenza. D'altra parte San e gli dei della foresta non hanno solo nobili intenti; la lunga e perdente battaglia contro gli umani ha indurito i loro cuori, esacerbato la loro rabbia e li ha profondamente divisi tra loro. Eppure, nell'interazione tra i due gruppi – per quanto difficile da raggiungere – si realizza qualcosa di magico.

LA REALIZZAZIONE DI MONONOKE

UN MIX PERFETTAMENTE RIUSCITO TRA DISEGNI TRADIZIONALI E DISEGNI REALIZZATI AL COMPUTER

Principessa Mononoke si distingue non solo per la sua storia complessa, che può essere letta a diversi livelli, ma anche per il suo straordinario realismo ottenuto grazie ad una fluidità del movimento dei personaggi e ad un dinamismo delle scene di azione che gli consentono di superare i consueti limiti dell'animazione e del cinema in live-action. Rifuggendo dal tradizionale stile tondeggiante e grazioso della maggior parte dei cartoni animati, Hayao Miyazaki dà vita ad un ambiente naturale fantasioso in cui gli animali, le montagne, i laghi e le praterie rispondono a criteri estetici estremamente realistici dai tratti talvolta esasperati.

Per ottenere questo look, Miyazaki ha fatto ricorso sia ai tradizionali frame disegnati a mano per i quali è famoso, sia all'animazione realizzata al computer. Infatti per questo film, per la prima volta, il regista giapponese ha fatto un ampio uso della tecnologia digitale, arricchendo ulteriormente il suo lavoro sul piano visivo. Collaborando strettamente con Yoshinori Sugano, capo del settore della computer grafica alla Ghibli, Miyazaki ha utilizzato i computer per creare sequenze tridimensionali come quelle in cui riccioli a forma di serpente spuntano dal corpo del dio demone, o i maestosi spostamenti del gigantesco dio che viaggia nella notte.

Miyazaki ha fatto in modo che queste sequenze high-tech si integrassero perfettamente con quelle disegnate a mano per dare ai suoi personaggi una consistenza quasi umana. Questo ha richiesto l'uso di un nuovo software in grado di emulare le pennellate, le sottili linee di contorno e tutte le altre caratteristiche dell'animazione realizzata con i disegni tradizionali. Spiega Sugano: *“Fondamentalmente volevamo sfruttare le potenzialità della computer grafica mantenendo però nelle immagini l'effetto visivo del disegno fatto a mano. In questo modo la gamma delle cose che siamo riusciti a realizzare è diventata molto più ampia”*.

Ci sono voluti più di tre anni per realizzare *Principessa Mononoke*, con circa 144.000 disegni fatti a mano e immagini generate al computer che hanno dato vita ad un nuovo standard nello stile narrativo e visivo dell'“anime”, la popolarissima industria dell'animazione giapponese che crea prodotti per la televisione e per il cinema. Circa un 10% di *Principessa Mononoke* è stato prodotto al computer.

I precedenti film di Miyazaki erano stati realizzati tutti interamente a mano, con ciascun fotogramma disegnato e colorato a mano dagli artisti dello studio. Questa volta però Miyazaki ha deciso di avvalersi della tecnologia informatica più avanzata. Ha così ottenuto una maggiore fluidità dei movimenti e un maggior realismo rispetto ai tradizionali anime. Le riprese dei salti mozzafiato, dei combattimenti con le spade e delle poderose galoppate sono estremamente dinamiche, con una qualità che solo l'animazione disegnata a mano riesce a raggiungere; mentre le immagini generate al computer trasmettono quell'immediatezza e quel senso di presenza fisica che di norma proviamo guardando un film in live-action.

Inoltre l'inserimento di immagini digitali elaborate al computer non compromette quella capacità tutta di Miyazaki di evocare atmosfere ed emozioni grazie all'uso nei suoi disegni di ombre e sfumature. La sua foresta primordiale non appare solo come l'ennesimo fondale dipinto, ma come una presenza viva, il cui mistero e la cui bellezza tranquilla e profonda suscitano stupore. C'è la sensazione che Miyazaki abbia catturato nella foresta degli dei-animati qualcosa di realmente esistito in un tempo remoto. La straordinaria attenzione prestata ai dettagli, l'accuratezza con la quale sono state rese la ruvidezza e la consistenza di ogni tronco d'albero, permette alle immagini di Miyazaki di superare i consueti limiti dell'animazione. Ci pare quasi di poter toccare l'umidità notturna sulle staccionate di legno, sentire il calore della fornace e avvertire nelle narici il fumo che sale dal mulino...

NOTA DI HAYAO MIYAZAKI

In questo film ci sono pochi di quei samurai, signori feudali e contadini che di solito appaiono nei film in costume giapponesi. E quelli che ci sono appaiono nei ruoli più marginali. Gli eroi principali di questo film sono i furiosi dei delle foreste della montagna, e quei personaggi che raramente fanno la loro comparsa sul palcoscenico della storia. Tra questi, i membri del popolo dei fabbri Tatara, gli artigiani, i braccianti, i minatori, i carbonai e i conducenti di carri, con i loro cavalli e i loro buoi. Portano armi e hanno quelli che potremmo definire come i sindacati dell'epoca, le loro corporazioni di arti e mestieri.

I terribili dei della foresta, contro i quali si battono, prendono le sembianze di lupi, cinghiali e orsi. Il Grande Spirito della foresta sul quale è incentrata la storia è una creatura immaginaria dal volto umano, il corpo di un animale e grandi corna legnose. Il ragazzo protagonista è un discendente della tribù degli Emishi, che fu sconfitta dai governanti giapponesi Yamato e scomparve in un'epoca remota. La ragazza ha i tratti di una scultura in creta del periodo Jomon, un'era pre-agricola del Giappone, durata fino all'80 d.C. circa.

Gli ambienti principali in cui si svolge la storia sono le impenetrabili foreste degli dei, il cui accesso è vietato agli esseri umani, e le fucine del clan Tatara, che somigliano ad una fortezza. I castelli, le città e i villaggi dediti alla coltivazione del riso, che di norma sono gli ambienti in cui si svolgono le storie in costume giapponesi, qui restano sullo sfondo. Al loro posto abbiamo cercato di ricreare l'atmosfera di un Giappone ancora coperto da fitte foreste, con pochi abitanti e nessun argine, con una natura ancora incontaminata, con montagne lontane e vallate solitarie, ruscelli di acqua limpida, stretti sentieri pietrosi e non battuti e una profusione di uccelli, animali e insetti.

Abbiamo utilizzato questi ambienti per sottrarci alle convenzioni, ai preconcetti e ai pregiudizi relativi ai tradizionali drammi storici e per avere maggior libertà nel delineare i nostri personaggi. Recenti studi di storia, antropologia e archeologia ci dicono che il Giappone ha un passato molto più ricco e vario di come comunemente viene rappresentato. La povertà di immaginazione dei nostri drammi storici è in gran parte dovuta all'influenza esercitata dai cliché presenti nelle trame dei film.

Il Giappone dell'era Muromachi (1392-1573), periodo in cui si svolge la nostra storia, era un mondo in cui il caos e il cambiamento costituivano la norma. Successiva all'era Nambokucho (1336-1392), durante la quale due corti imperiali si erano fatte la guerra per la supremazia nel Paese, l'era Muromachi è stata un'epoca piena di ardimento, di clamoroso banditismo, di nuove forme d'arte e di ribellione contro l'ordine stabilito. E' stata l'epoca in cui ha cominciato a prendere forma il Giappone di oggi. E' stata diversa sia dall'era Sengoku (1482-1558), quando eserciti professionisti combattevano in guerre organizzate, sia dall'era Kamakura (1185-1382) quando i potenti samurai si scontravano per il dominio sul territorio.

E' stata un'era più fluida, in cui non c'erano distinzioni tra contadini e samurai, in cui le donne erano più libere e audaci, come è possibile capire guardando le 'shokunin-zukushie', immagini dipinte di donne dell'epoca intente a compiere i lavori più diversi. In quel mondo il confine tra la vita e la morte era più netto. La gente viveva, amava, odiava, lavorava e moriva senza le ambiguità di oggi.

In ciò risiede, credo, il significato di fare un film come questo in anni di caos mentre ci accingiamo ad entrare nel XXI° secolo. Con questo film non pensiamo di risolvere problemi globali. Non ci può essere un lieto fine dello scontro tra gli dei della foresta e gli uomini. Ma anche nel bel mezzo di odio e carneficine resta un po' di quell'amore per cui vale la pena di vivere. Incontri meravigliosi e cose bellissime accadono ancora.

Nel film abbiamo messo in scena l'odio, ma solo per mostrare che ci sono cose più importanti. C'è una maledizione, ma solo perché volevamo mostrare la gioia della salvezza. Cosa ancora più importante, mostriamo come un ragazzo e una ragazza arrivino a comprendersi, e come la ragazza mostri il suo cuore al ragazzo. Alla fine del film la ragazza dice al ragazzo: "Ti amo Ashikata, ma non posso perdonare gli esseri umani". Il ragazzo sorride e le risponde: "Cerchiamo di convivere in pace".

Questa scena riassume l'idea di film che volevamo fare.