

LUCKY  RED

presenta

IL CASTELLO NEL CIELO

un film di

HAYAO MIYAZAKI

una produzione



uscita

25 Aprile 2012

durata

124'

ufficio stampa

LUCKY  RED

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

CAST TECNICO

Regia **Hayao Miyazaki**
Soggetto e sceneggiatura **Hayao Miyazaki**
Animazioni **Tsukasa Tannai**
Musica **Joe Hisaishi**
Montaggio **Takeshi Seyama**
Fotografia **Hirokata Takahashi**
Art direction **Nizo Yamamoto, Toshiro Nozaki**
Direttore del suono **Shigeharu Shiba**
Produttore **Isao Takahata**
Una produzione **Tokuma Shoten/Studio Ghibli**

LE VOCI ITALIANE

Pazu **Alex Polidori**
Sheeta **Eva Padoan**
Dola **Sonia Scotti**
Muska **Tony Sansone**

Nonno Pom **Dante Biagioni**
Generale Mouro **Ambrogio Colombo**
Hara Motro **Carlo Reali**

Shalulu **Carlo Valli**
Lui **Luca Dal Fabbro**
Anli **Gianluca Crisafi**
Duffy **Fabrizio Temperini**
Moglie **Giò Giò Rapattoni**
Madge **Valeria Vidali**

L'adattamento dei dialoghi italiani e la direzione del doppiaggio è stata curata da
Gualtiero Cannarsi

SINOSSI

La giovane **Sheeta** è tenuta prigioniera dal cinico colonnello **Muska** a bordo di un'aeronave diretta verso la fortezza Tedis. Durante il volo, in una notte rischiarata dalla luna, l'aeronave viene attaccata da una banda di pirati guidata dall'intrepida **Dola**, che vuole impossessarsi del ciondolo che la ragazzina porta al collo. Questo ha un valore inestimabile: permette di vincere la forza di gravità e localizzare la leggendaria isola fluttuante di Laputa, dove - si racconta - sono custoditi immensi tesori e un potere inimmaginabile.

Sheeta riesce però a fuggire, finendo tra le braccia di un giovane minatore di nome **Pazu** che, da quel momento, decide di proteggerla unendosi a lei nella ricerca dell'isola e dei suoi misteri.

NEL MERAVIGLIOSO MONDO DI HAYAO MIYAZAKI

Strana la vita dell'animatore **Hayao Miyazaki** (nato a Tokyo nel 1941). Per venti lunghi anni della sua strepitosa carriera nel mondo del cinema di animazione, la sua fama è poco diffusa. Come disegnatore cresce nei primi anni Sessanta all'interno della fabbrica di cartoon più famosa al mondo, la *Toei Animation*, e, nonostante i famosissimi serial televisivi, come *Lupin III* (1971), *Heidi* (1974) e *Anna dai capelli rossi* (1979), resta cautamente all'ombra del suo amico e mentore **Isao Takahata** (più vecchio di lui di sei anni).

Sono i tempi in cui firma la regia televisiva del cult *Conan il ragazzo del futuro* (1978) e del primo film per il grande schermo, *Lupin III – Il castello di Cagliostro* (1979). Agli occhi degli artisti e dei suoi colleghi appare un animatore rigoroso, dalle idee mirabolanti ma impraticabili (per via dei costi esagerati).

Due sono le cose che cambiano per sempre il suo destino. Una è la fortuna di trovarsi nel posto giusto, al momento giusto. L'altra è una persona, il maestro riconosciuto di sempre Yasuo Otsuka (conosciuto in Toei Animation e suo valido "braccio destro" in *Lupin III* e *Conan il ragazzo del futuro*). Negli anni Ottanta **Miyazaki**, infatti, viene spedito a insegnare il mestiere alle matricole dello studio *Tokyo Movie Shinsha* e anche il suo progetto sontuoso della serie televisiva *Il fiuto di Sherlock Holmes* (1984), co-prodotto con la RAI, lo scontenta a tal punto da mollare a pochi episodi dall'inizio.

La sua carriera spicca il volo quando il fumetto da lui disegnato, intitolato *Nausicaä della valle del vento* (in Italia pubblicato da Panini Comics), viene trasformato nel 1984 in un fortunato lungometraggio d'animazione. Il film incassa quasi un miliardo di yen dell'epoca e fa felice il produttore **Yasuyoshi Tokuma**. La vita di **Miyazaki** cambia e, insieme all'amico Isao Takahata, decide di fondare un suo studio per realizzare film di "elevata qualità tecnica" che entrambi hanno sempre posto come prerogativa per lavorare nel settore. I due sono tuttavia ancora lontani dalla solidità economica che potrebbe farli perseguire con coerenza quel progetto, così ogni nuovo film è realizzato "in economia" e con uno staff di disegnatori e animatori assunto di volta in volta.

Nel 1985 fondano ufficialmente lo *Studio Ghibli* (dal nome del caldo vento del Sahara, e da quello che i piloti italiani davano ai loro velivoli durante la Seconda Guerra mondiale).

Ciò che inizialmente era un'attività portata avanti senza conoscerne gli esiti e priva di scopi commerciali mirati, si trasforma in pochi anni in un piccolo grande miracolo creativo e finanziario,

capace dal 1989 di potersi avvalere finalmente di uno staff stipendiato, e avviare così nuove produzioni.

Nel 1986 esce nei cinema il film d'avventura *Il castello nel cielo*, che per un soffio non riesce a replicare il successo al botteghino di *Nausicaä*, ma grazie al sostegno di **Tokuma** e del giovane produttore **Toshio Suzuki** lo *Studio Ghibli* tiene duro. Nel 1988 escono ben due lungometraggi, *Il mio vicino Totoro* di **Miyazaki** e il drammatico *Una tomba per le lucciole* di **Takahata**. L'anno seguente **Miyazaki** sbanca il botteghino con *Kiki – Consegne a domicilio*, tratto da un romanzo per l'infanzia di **Eiko Kadono**. Nel 1991 è la volta del poetico *Omohide poroporo*, firmato da **Takahata**. Nel 1992 arriva il successo clamoroso di *Porco Rosso*, film ambientato nei tardi anni Venti sulle coste del mar Adriatico. Il successo del film permette allo Studio di dotarsi di una sede fissa trasferendosi dal precedente domicilio a Kichijoji al tranquillo quartiere Koganei, immerso nel verde, poco fuori Tokyo.

Pur tra mille dubbi e incertezze, i due registi diventano un duo inarrestabile, ognuno veicolato da una personale idea di animazione: **Miyazaki** trascinato dalla sua folgorante fantasia e **Takahata** affezionato a temi più seri e attuali. Seguono così i film *Ponpoko* (1994) di **Takahata** e il bellissimo *I sospiri del mio cuore* (1995) realizzato dal compianto amico e collega **Yoshifumi Kondo**, l'animatore che aveva affiancato i due nelle serie televisive degli anni Settanta diventando un punto di riferimento per lo Studio.

Nel 1997 il film *Princess Mononoke*, ambientato in un passato lontano, tra demoni e dei, porta definitivamente alla ribalta il nome di **Miyazaki**. *Walt Disney Pictures* acquista i diritti per la distribuzione all'estero di tutti i film dello studio e finalmente anche l'Occidente prende confidenza con il genio e la poesia di un artista amato, fino ad allora, solo dal pubblico nipponico. Nel 2003 il film *la Città Incantata* dello stesso **Miyazaki** si aggiudica il Premio Oscar per il miglior film di animazione. L'anno seguente esce *Il castello errante di Howl* (2004) dal romanzo di **Diana W. Jones** e quindi, nel 2008, il toccante *Ponyo sulla scogliera* con il suo deciso messaggio ecologista.

Al di là degli stratosferici incassi, inauditi per il cinema di animazione giapponese, i film di **Hayao Miyazaki** hanno il potere di avvicinare il pubblico di tutte le età a temi importanti e d'attualità. Il rispetto per la natura e lo stillicidio che gli uomini fanno del loro habitat, per esempio, è uno dei temi più ricorrenti, già presente ai tempi del serial *Conan il ragazzo del futuro*. Ciò che rende unico ciascun film di **Miyazaki** è il felice connubio di poesia e sfrenata fantasia, con un ricorso all'immaginazione che si traduce in spericolate scene d'azione (velocissime, dinamiche sullo

schermo) e in una ricerca della qualità che sin dagli esordi è apparsa centrale nella metodologia di lavoro del regista.

Tutto nei film di **Miyazaki** e dello *Studio Ghibli* è tenacemente fatto a mano, anche dovendo realizzare centinaia di migliaia di disegni per i movimenti e le scene di animazione più complicate. Solo negli ultimi anni il computer è intervenuto nell'apparato produttivo dello Studio per agevolare il lavoro degli addetti ai colori o per migliorare questioni più tecniche come i movimenti della macchina da presa. Ma ciò che era il sogno ostinato di un animatore abituato a faticare per ore su un foglio di disegno è rimasto inalterato senza cambiare la politica dello Studio.

Quale sarà il futuro di questo straordinario autore? Per saperlo, occorre attendere il 2013 quando uscirà il suo nuovo, attesissimo, film.

IL CASTELLO NEL CIELO: UNO STREPITOSO FILM D'AVVENTURA

Cosa accade se i nomi di **Jonathan Swift** (*I viaggi di Gulliver*) e **Jules Verne** si intrecciano in un lungometraggio di animazione che ricorda l'atmosfera de *L'Isola del tesoro* di **Robert Louis Stevenson**? Succede che questa singolare miscela letteraria si piega alle leggi movimentate e senza respiro del film d'avventura di **Hayao Miyazaki**: personaggi inarrestabili, corse a perdifiato, scorribande tra cielo e terra, scene d'azione a ripetizione con esplosioni, inseguimenti e inaspettati colpi di scena.

Tutti elementi già presenti nei precedenti lavori del regista, da *Conan il ragazzo del futuro* a *Il Fiuto di Sherlock Holmes*, sino all'apoteosi di *Nausicaä*, tuttavia in *Il castello nel cielo* il divertimento si amplifica e ci lasciamo avvolgere da oceani di nuvole: un vero e proprio mondo tutto da esplorare, creato sullo schermo dalla perizia di disegnatori e illustratori come **Kazuo Oga** (responsabile dei magnifici fondali di *Il mio vicino Totoro*) e **Katsu Hisamura** (*Devilman*).

Nascosta fra le nuvole c'è la leggendaria isola fluttuante di Laputa, un ricettacolo di potere che nelle mani sbagliate può diventare distruttivo, dove sono custoditi inestimabili tesori. Laputa è ciò che resta di un'antica civiltà e per individuarla occorre il ciondolo di **Sheeta**.

Bastano questi ingredienti per rendere *Il castello nel cielo* il film più completo di **Miyazaki**, con i suoi legami con l'universo letterario per l'infanzia e un gusto per l'umorismo personale, sfolgorante sullo schermo grazie a personaggi da antologia come i figli-pirati di **Dola**.

Il merito della riuscita spetta anche ad animatori "storici" per gli anime-fan come il compianto **Yoshinori Kanada** (celebre per *Daitarn III*) a cui il regista ha affidato la direzione delle animazioni assieme a **Tsukasa Tannai**, già suo collaboratore in *Lupin III – Il castello di Cagliostro* e in *Nausicaä*. **Kanada** è diventato famoso agli occhi degli appassionati per la disinvolta e folle dinamicità dei movimenti dei personaggi, coinvolti in scene d'azione di elevata qualità tecnica e superba precisione che lo hanno reso un maestro e un precursore del genere. Le mirabolanti scene d'azione de *Il castello nel cielo* devono tutto al suo talento e alla voglia di sperimentare.

UN “MESTIERE” TUTTO NUOVO: VOLARE

Appassionato di volo e velivoli aerei sin dall'infanzia, **Miyazaki** ha disseminato in ogni sua opera questa sua passione, sia immaginando stravaganti mezzi di locomozione, tra cielo e terra (ma anche acquatici, come in *Ponyo sulla scogliera*), sia coinvolgendo in spericolate situazioni i suoi personaggi. Nel film **Sheeta** ci viene mostrata fin dalle prime sequenze in “discesa controllata”, grazie al pendaglio che porta al collo. Un oggetto antichissimo che non soltanto permette di fluttuare, ma consente di rintracciare l'Isola di Laputa. Ma non è finita qui: i titoli di testa ci mostrano macchine volanti espressamente disegnate dal regista, realizzate nello stile delle litografie come omaggio a un'archeologia fantastica a metà tra il futuribile e il retro che rimanda alle incisioni che illustravano proprio i romanzi di **Jules Verne**.

Siccome occorre volare per raggiungere la leggendaria Isola, per farlo il film è ricchissimo di dirigibili e corazzate volanti utilizzate dalle forze governative che appoggiano **Muska**. Anche i pirati di **Ma Dola** sono discretamente attrezzati: vivono nel dirigibile chiamato Tiger Moth, un gustoso e bizzarro omaggio al biplano inglese *De Havilland Tiger Moth*. Quando però sono coinvolti in azione, li vediamo alla guida di piccoli Flaptor, velivoli a due posti che volano sbattendo le ali come gli insetti.

AMBIENTAZIONI

Per ricreare le atmosfere e le location del film, **Miyazaki** ha compiuto, nel 1984, un viaggio nel Galles. Un periodo tormentato per la società inglese dell'epoca, tra chiusura di fabbriche, miniere e pozzi, scioperi dei lavoratori. E questo ha colpito molto il regista giapponese; soprattutto lo ha colpito la tenacia con la quale i sindacati si adoperavano per salvaguardare attività e posti di lavoro. Tutto questo è poi confluito nel tessuto narrativo de *Il castello nel cielo*, complici non soltanto i paesaggi meravigliosi ma anche il temperamento della comunità di minatori dipinta poi nel film. Lo sferragliare di treni a scartamento ridotto utilizzate dai minatori si incastona a meraviglia con l'oscurità dei pozzi, le maestose linee ferroviarie inchiodate al terreno e le tradizionali *terraced houses* che ospitavano le comunità dei minatori. Terreno di gioco, tra l'altro, dove ambientare una delle scene d'azione più spettacolari del film con l'inseguimento di **Sheeta** e **Pazu** da parte di **Dola**.

L'ambientazione de *Il castello nel cielo* è quella di un mondo immaginario, situato a cavallo tra XIX e XX secolo, tra la nostalgia del passato e l'inevitabile progresso dettato dalla rivoluzione industriale in atto. Per restare fedele al suo modo di fare cinema, **Miyazaki** ha voluto che il suo protagonista maschile fosse un giovane minatore con un passato da mettere in ordine e un presente da cavalier servente.

Il film pone l'accento sullo scetticismo del regista per la scienza e la tecnologia, proprio come in *Conan* e *Nausicaä*, e sull'uso che l'uomo ne fa in una gara continua per ottenere maggiore potere, portando con sé inevitabilmente violenza (sarà il caso di *Mononoke*), avidità e ingiustizia. L'ambientazione senza tempo de *Il castello nel cielo* è la summa perfetta di un mondo che **Miyazaki** vede scorrere tra archeologia e rivoluzione industriale, nostalgia per un passato lontano e innocente, e fiducia per un futuro di pace.

DIETRO LE QUINTE

Il successo di *Nausicaä* nelle sale cinematografiche giapponesi scatena l'entusiasmo del produttore **Yasuyoshi Tokuma**. A **Miyazaki** viene subito chiesto di girare un secondo episodio della "principessa della valle del vento", e i progetti relativi a una prima versione di *Princess Mononoke* (di cui aveva pubblicato un volume illustrato) e *Il mio vicino Totoro* vengono ritenuti economicamente improponibili e quindi ricacciati nel cassetto. Per venire incontro alle esigenze di **Tokuma**, uno dei principali sostenitori del regista a inizio carriera ma logicamente attento anche agli esiti commerciali dei suoi investimenti, **Miyazaki** propone un film d'avventura classico. La storia de *Il castello nel cielo* ha origine da un'idea che il regista aveva partorito quando era ancora ventenne, studente universitario che sognava di diventare un disegnatore di fumetti.

In quegli anni la fantasia del giovane **Miya-san** sfornava soggetti in continuazione, storie a cui, tuttavia, non riusciva a dare un corpo definitivo. Quell'idea torna a farsi strada quindici anni più tardi, durante la fase più complicata della sua attività di animatore. Ispirandosi liberamente al romanzo *L'Isola del tesoro* di **Stevenson** e prelevando a piene mani dalle sue opere televisive del passato (in particolare *Conan*, con la riproposizione di una coppia di ragazzini protagonisti), **Miyazaki** decide di realizzare un lungometraggio destinato al grande pubblico. Il genere di film che si faceva una volta proprio alla *Toei Animation*, di cui era stato dipendente dal 1963 al 1971.

Il castello nel cielo muove i primi passi alla fine del 1984 con alcuni image board preparatori: pochi schizzi a colori che inquadrano momenti clou del film. Nei primi mesi del 1985, **Miyazaki** sospende la realizzazione del fumetto *Nausicaä* sulle pagine del mensile "Animage" (edito proprio da **Tokuma**) e comincia a lavorare a pieno ritmo alla pellicola. Il produttore **Tokuma** gli concede un anno e mezzo di tempo per completare gli oltre 70mila disegni necessari, uscendo quindi nell'estate del 1986 anziché in primavera come inizialmente stabilito. Da principio i titoli di lavorazione cambiano a seconda dell'umore artistico di **Miyazaki**, e con essi anche parte della storia. Tant'è che nelle versioni iniziali **Pazu** occupa sempre un ruolo centrale, da assoluto protagonista. Da una versione all'altra, mutano invece i ruoli occupati dai "cattivoni", per poi confluire in un solo personaggio: **Muska**.

Miyazaki, rispetto a *Nausicaä*, può gestire un budget più generoso, ma fedele al suo carattere introverso ed egocentrico si ritrova congestionato in un lavoro infernale: passa parte della giornata a disegnare gli storyboard della pellicola, per poi correggere il lavoro svolto dai suoi animatori e quindi tornare a occuparsi in corsa degli storyboard. Una pratica che ripeterà anche

durante la lavorazione di *Mononoke* (ma lì i disegni erano più di 100mila!). Del resto è noto che il regista non lavora mai basandosi su una sceneggiatura, ma procede poco alla volta, talvolta lasciando tutti all'oscuro sul finale dei suoi film.

Ciò che non cambia durante la lavorazione è l'idea che ha de *Il castello nel cielo*. Nelle note di produzione si legge una sua dichiarazione illuminante: "Voglio raccontare una storia sulla dedizione e il dono di sé, per toccare il cuore dei bambini trafiggendo lo strato di ironia e di rinuncia che lo avvolge. *Il castello nel cielo* sarà un'opera utopica e si riannoderà alle origini stesse del cinema di animazione, che tutto è tranne un divertimento minore. Sostanzialmente perché i grandi film per bambini piacciono a tutti". E ancora: "L'obiettivo di questo film è di confortare il pubblico e dargli qualche momento di buonumore e allegria. Sorrisi e lacrime sono emozioni fuori moda, ma tutti in segreto le coltiviamo al cinema. Conto di arrivarci grazie a questo ragazzino che non si risparmia per portare avanti l'ideale al quale crede".

Uscito in oltre cento sale il 2 agosto 1986, *Laputa – Il castello nel cielo* conquista il botteghino ma non supera l'incasso trionfale di *Nausicaä*, attestandosi sui 580 milioni di yen (e oltre 700 mila spettatori) lasciando un po' l'amaro in bocca al distributore nazionale Toei. Ma per Miyazaki è più che sufficiente per intraprendere l'avventura dello Studio Ghibli e resuscitare l'amatissimo progetto di *Totoro*. Ancor meglio che al cinema, *Il castello nel cielo* saprà fare in home-video (allora c'erano VHS e Laser Disc), ottenendo inoltre prestigiosi riconoscimenti e l'attenzione delle principali riviste di cinema di animazione.

DOVE L'HO GIA' VISTO?

Uno dei modelli di partenza de *Il castello nel cielo* resta senza dubbio la coppia **Conan** e **Lana** della serie Tv *Conan il ragazzo del futuro* (1978), replicata sia graficamente sia spiritualmente in questo film. **Sheeta** ha parecchie analogie con **Lana**: possiede origini e poteri straordinari, ma intende vivere in modo semplice e a contatto con la natura. Di **Conan**, **Pazu** ha l'intraprendenza e la "testardaggione" eroica, grazie alla quale sfida tutto e tutti, comprese le leggi di gravità impegnandosi in azioni quasi sovrumane.

La figura del robot soldato in *Il castello nel cielo* (di cui esiste anche la versione "giardiniere" negli incantevoli giardini dell'Isola fluttuante) è un omaggio che **Miyazaki** fa a se stesso e ad un episodio della seconda serie di *Lupin III*, il numero 155, intitolato "Anche i ladri amano la pace", da lui diretto con pseudonimo nel 1980. In tale episodio compare lo stesso prototipo di robot e le tematiche antimilitariste espresse sono le medesime. A sua volta esso era un omaggio al robot presente nel film *Le Roi et l'Oiseau* (1979) di **Paul Grimault**, autore che **Miyazaki** ha sempre amato e rispettato. Come se non bastasse, il personaggio dell'ingegnere "baffone" de *Il castello nel cielo* richiama alla mente il fabbricatore di mini bombe atomiche di un altro episodio della stessa serie di *Lupin III*, il numero 145 intitolato "Albatross: le ali della morte", anche questo diretto da **Miyazaki**.

I PERSONAGGI PRINCIPALI

SHEETA: E' una ragazzina orfana di circa tredici anni. Prima di essere rapita dal terribile **Muska** abitava in una fattoria sui monti. Discendente della famiglia reale che governava Laputa in un lontano passato, **Sheeta** non sa quasi nulla delle sue origini, tranne pochi racconti orali riferitigli dalla nonna quando era bambina. Racconti legati al ciondolo che porta al collo e al vero nome che la unisce al passato di Laputa.

Sheeta è il tipico personaggio miyazakiano, in apparenza fragile, ma combattivo e altruista.

PAZU: E' il giovane orfano che lavora in miniera. Anche lui ha 13 anni e un carattere indomito e coraggioso. L'Isola di Laputa appartiene al suo passato e in parte lo perseguita dal momento che il padre ormai morto, durante un volo esplorativo, riuscì a scattare un'istantanea della leggendaria isola. Nonostante quella prova, nessuno aveva dato credito alle sue affermazioni facendolo passare per millantatore. Per onorare la memoria del padre e dimostrare che l'uomo non si sbagliava, **Pazu** intende costruire un aliante per cercare Laputa.

MUSKA: Discendente anch'esso dalla famiglia reale di Laputa, lavora per il governo e i militari ma coltiva il desiderio di ricongiungersi con l'ancestrale isola fluttuante per carpirne il potere e dominare gli esseri umani. Altro personaggio miyazakiano assai tipico, **Muska** ricorda il perfido **Lepka di Conan il ragazzo del futuro** (il dittatore di Industria che intendeva usare l'energia solare per assoggettare ciò che restava del mondo) ed è il "perfetto villain" nello stile che fu del **conte Cagliostro** nel film *Lupin III – Il castello di Cagliostro* del 1979.

DOLA: L'intrepida vedova con due trecce rosse che guida una ciurma di pirati del cielo (tre dei quali sono suoi figli) a bordo del dirigibile Tiger Moth. Ossessionata da Laputa e dai tesori in essa custoditi fa di tutto per entrare in possesso del pendaglio di **Sheeta**. Inseguitrice dei due ragazzini, alla fine si affeziona a entrambi.

L'INGEGNERE: Il vecchio baffone che vive nella "pancia" del dirigibile Tiger Moth, tra ingranaggi e lattine d'olio. E' il meccanico che cura la manutenzione del velivolo che ogni tanto gioca a scacchi con **Dola**.

INTERVISTA A GUALTIERO CANNARSI (Curatore di adattamento e dialoghi del film)

Gualtiero, tu sei un nome conosciuto tra gli appassionati di animazione giapponese, un professionista molto apprezzato. Ci racconti come è cominciata la tua avventura con gli adattamenti dei film Ghibli?

È una storia in effetti già piuttosto lunga, iniziata quando l'allora (e tuttora) direttore di produzione della Buena Vista Italia, Roberto Morville, dovendo occuparsi del catalogo *Ghibli* (al tempo in mano a quell'azienda) decise di affidarsi a un "esperto" della materia. Da lì, nacquero le localizzazioni italiane di *Kiki* e *Laputa-Il Castello nel cielo* per i DVD a marchio *Buena Vista*. La mia avventura è poi proseguita quando la *Lucky Red* acquisì e annunciò il successivo *Il castello errante di Howl*.

Per lunghissimo tempo i film di Miyazaki e Takahata sono stati un tesoro a disposizione di pochi. Avresti mai immaginato, un giorno, di lavorare proprio sui dialoghi dei loro film e quali erano, allora, le tue aspettative da semplice fan/spettatore?

Immaginato sì, creduto no. Onestamente, anche quando già lavoravo su prodotti piuttosto importanti del settore dell'animazione giapponese, penso ad esempio a *Evangelion* negli anni Novanta, il marchio e il nome dello *Studio Ghibli* sembravano appartenere a un iperuranio troppo elevato, troppo distante dalla nicchia per essere a reale portata di mano.

Conoscendo il mercato italiano, rispetto a quello francese e americano, ti saresti mai aspettato di vedere i film *Ghibli* finalmente al cinema? Per molti appassionati è quasi un miracolo, per un professionista ed esperto come te è la conseguenza di qualcosa? Un inaspettato sblocco dovuto anche al Premio Oscar a *La città incantata*?

Quando con l'uscita internazionale di *Mononoke* il mercato statunitense cominciò a interessarsi ai film dello *Studio Ghibli*, immaginavo che anche noi avremmo quantomeno ricevuto "nominalmente" le nuove uscite, come accaduto ad esempio anche per i film di **Satoshi Kon**, distribuiti da major americane. Uscite estemporanee e pressoché fantasma, dettate da logiche multinazionali per me del tutto imperscrutabili. Sicuramente non avrei mai creduto possibile una distribuzione seria e continuativa dei film dello *Studio* come quella che *Lucky Red* sta attuando da anni, recuperando infine anche il catalogo ultraventennale al cinema.

Lo *Studio Ghibli* tiene molto, ai limiti dell'esagerata riservatezza, alla sua immagine e a quella dei suoi film. Come ti relazioni con loro e qual è l'iter di lavoro che devi seguire prima di iniziare un adattamento?

Abbiamo stretto e consolidato una assidua comunicazione diretta con lo *Studio Ghibli*, di cui mi occupo personalmente per il livello artistico. Le scelte inerenti alla selezione delle voci dei protagonisti di ogni film, la traduzione dei titoli e talvolta persino particolari punti di adattamento vengono così condotti con il coinvolgimento diretto dello staff in Giappone. Il top di questa collaborazione, ormai ben collaudata negli anni, si è avuto con la produzione della canzone italiana di *Arrietty*: scritta da me in Italia, incisa in Francia da **Cécile Corbel**, supervisionata in tempo reale di nuovo in Italia, il tutto venendo coordinato in Giappone dallo *Studio Ghibli* stesso, che si è poi occupato internamente del mix cinema. Per me è stata un'esperienza davvero fantastica, perfezionatasi in un intenso fine settimana conclusivo davvero memorabile.

Quando cominci un nuovo adattamento hai già chiara in mente un'idea delle voci di attori e doppiatori che userai e quanto senti l'obbligo di affiancarti alle vocalità dei doppiatori originali giapponesi?

L'originale di ogni film è sempre un referente assoluto, insuperabile e imprescindibile. Le mie idee su ogni voce italiana che potrebbe essere adatta a ciascun personaggio, che si formano durante lo studio del film e la stesura del suo copione italiano, naturalmente si basano proprio sulla comprensione dei personaggi per come le loro interpretazioni originali giapponesi li caratterizzano, sia nella vocalità, sia nella personalità espressiva. Non esiste niente altro che l'originale per fondare le basi e l'idea di una buona localizzazione.

Quali sono le difficoltà più grandi dovendo lavorare sul testo giapponese (slang, battute che si rifanno alla loro cultura, ecc.) e quanto ti senti libero di metterci del tuo proponendo termini, nel caso de *Il castello nel cielo*, suggestivi come 'Aeropietra'?

Le difficoltà sono molteplici, e variano da testo a testo, da copione a copione, da film a film. Ogni opera è un microcosmo, con un proprio registro linguistico, un proprio tono lessicale, delle proprie coerenze interne. Bisogna innanzitutto cogliere lo spirito di un film, e mettere le proprie capacità, e la propria lingua essa tutta, a disposizione di quello. Il conio di neologismi è anch'esso strettamente funzionale alla resa dell'originale, e naturalmente non ha alcun valore per sé. Tutto è

mirato solo ed esclusivamente alla massima resa possibile di un originale che preesiste e domina ontologicamente su ogni sua localizzazione straniera.

Come mai si è voluto affrontare un nuovo doppiaggio per *Il castello nel cielo*? Cosa cambierà, oltre alle voci, rispetto alla già riuscita edizione home video per la Disney?

Essenzialmente, credo che i doppiaggi eseguiti dalla *Buena Vista* restino di proprietà della *Buena Vista*. Sono felice di poter rilavorare su questo film, come su altri, perché questo mi permette in primis di scrivere daccapo i copioni, con nuove e più profonde cognizioni linguistiche, con nuovi e più efficienti strumenti di indagine contenutistica e filologica, con il citato rapporto diretto con lo *Studio Ghibli*. Per quanto riguarda il cast, nei limiti del possibile abbiamo voluto confermare il precedente, di cui si era piuttosto soddisfatti, salvo esigenze e casi particolari, spesso dettati da ragioni di forza maggiore.

C'è stato un film in particolare che ti ha messo in difficoltà?

Molti, forse tutti, ciascuno a suo modo. La comprensione di un'opera straniera, indi aliena, costa sempre studio e fatica. Il tentativo della sua resa in un'altra lingua, per quanto madre, ancor più. Ma non posso non citare *Pompoko*, la cui cifra culturale, contenutistica, stilistica e lessicale è a un livello forse semplicemente inarrivabile per la maggioranza degli autori contemporanei di cinema, e non solo.

E quale film ti ha reso davvero orgoglioso del tuo lavoro?

Sono stato piuttosto soddisfatto del risultato ottenuto con tutti i film *Ghibli* che ho adattato. Proprio *Pompoko*, vista la sua complessità, la quantità e la qualità del contenuto originale, mi ha reso orgoglioso di essere riuscito a compiere il lavoro, e lo stesso vale per *I sospiri del mio cuore*. Si trattava per altro di due uscite dirette al solo mercato dell'home-video, quindi intrinsecamente legate a investimenti più modesti. Solo una grande ottimizzazione di tutto il lavoro mi ha permesso di non compromettere la qualità prodotta, e di questo non posso che ringraziare tutto lo staff per lo straordinario impegno profuso.

Tu hai lavorato anche sui film *Arrietty* e *I Racconti di Terramare*, opere *Ghibli* firmate da registi al debutto. Ci potrà essere un futuro per lo studio, indipendentemente dalla presenza o meno dei due fondatori storici, Miyazaki e Takahata?

Se guardo al Giappone, direi di sì. *Arrietty* ha riscosso un grande successo in patria, suo unico mercato di riferimento significativo, e il regista **Yonebayashi** si avvia probabilmente a diventare l'erede della scuola di animazione rappresentata da **Ootsuka Yasuo** e **Miyazaki** stesso. L'animazione che ama la bella animazione. **Miyazaki Goro**, d'altro canto, è a mio avviso il primo e forse unico erede di **Takahata Isao**, che rappresenta quell'altra scuola di regia d'animazione giapponese, dove l'animazione è al servizio non di sé stessa, non della sceneggiatura, ma della regia stessa, del soggetto, del contenuto intellettuale del film.

Press-kit a cura di Mario A. Rumor, critico cinematografico e televisivo del mensile "Il Mucchio" e autore dei libri "The Art of Emotion – Il cinema d'animazione di Isao Takahata" (Cartoon Club, 2007) e "Toei Animation – L'infanzia del cinema animato giapponese" (Cartoon Club, 2012).

Un ringraziamento da parte di Lucky Red.