Suzume (2022)

Un film di ottime qualità produttive ma senza grandi idee visive che conferma le ossessioni di Shinkai.

Un film di Makoto Shinkai con Hokuto Matsumura, Eri Fukatsu, Koshiro Matsumoto, Sometani Shôta, Sairi Itoh. Genere Animazione durata 122 minuti. Produzione Giappone 2022.

Uscita nelle sale: giovedì 27 aprile 2023

Mentre il cielo si tinge di rosso e la terra trema, il Giappone è sull'orlo della catastrofe. Suzume, un'adolescente in grado di vedere le forze soprannaturali che gli altri non possono vedere, partirà in missione per salvare il suo paese.

Andrea Fornasiero - www.mymovies.it

Nella cittadina di Miyazaki (nel senso che è proprio il nome della città, non il luogo di provenienza dell'omonimo regista), la liceale Suzume vive con la zia. Un giorno andando a scuola in bicicletta incontra Souta, un bel ragazzo che le chiede se in quella zona ci sono delle rovine. Poco dopo una compagna di classe le fa notare che è tutta rossa in volto quindi, preso atto della forza delle sue emozioni, Suzume gira la bicicletta e va a cercare Souta. Lo troverà nei pressi di un cortile dove si erge una porta, attraverso la quale le sembra di vedere un altro mondo o forse qualcosa del suo passato...

Quando l'attraversa finisce per toccare una pietra, cambiandola in qualche modo. Poi aiuterà Souta a chiuderla e a scongiurare un terremoto, ma non è che l'inizio della loro avventura: la pietra è infatti diventata un capriccioso gatto magico, che getterà una maledizione su Souta, obbligando i due a partire per un difficile viaggio.

Già tra gli anime di maggior successo di sempre, 'Suzume' conferma l'ossessione di Shinkai non solo per i propri temi, ma pure per la medesima struttura del racconto, che verte sull'incontro tra due mondi che coesistono ma che, come le parallele, non dovrebbero incontrarsi mai.

I grandi autori hanno notoriamente temi e stilemi ricorrenti, ma nel caso di Makoto Shinkai si va oltre le marche autoriali e le questioni a cui è appassionato, in una sorta di continua variazione non solo sullo stesso argomento, ma quasi sullo stesso canovaccio. È così fin dai suoi primi film, "Oltre le nuvole, il luogo promessoci", "5 cm al secondo" e 'Viaggio verso Agartha', un nome che per altro si vede anche in 'Suzume', in una sorta di auto-omaggio. Il successo crescente, fino al record di "Your Name", e la consacrazione che qua e là gli è stata maldestramente attribuita di "erede di Miyazaki", sembra aver finito per bloccare il regista.

Per fortuna si riscontra però anche una evoluzione in 'Suzume' (di cui il regista ha scritto anche una versione romanzata, pubblicata pure in Italia). I primi due terzi del film sono infatti insolitamente immediati e leggeri, con situazioni assurde e ottime soluzioni in termini di tecnica di animazione. Non solo il gatto capriccioso che diventa una star dei social network è piuttosto esilarante, ma la maledizione che lancia su Souta, trasferendone lo spirito e il corpo dentro una sedie per bambini di età prescolare, oltretutto con solo tre gambe, dà luogo a originali e irresistibili inseguimenti.

In questo senso ha anche avuto saggiamente il coraggio di evitare di rendere la sedia più espressiva o antropomorfa: i primi test animati, racconta, andavano in una direzione che gli sembrava troppo simile agli oggetti incantati della magione di "La Bella e la Bestia" della Disney. Ha così reso semplicemente le gambe capaci di inclinarsi senza staccarsi e per il resto ha lavorato di posizioni e ritmo. Il risultato è eccellente ed è una delle principali innovazioni del film rispetto ai precedenti. Convince meno invece l'uso della Computer Graphic per una creatura mistica, ma in fondo è anche limitata a una sola scena e

comunque non è poi integrata troppo male.

Purtroppo però tutto questo non basta a entusiasmarsi per 'Suzume', perché nell'ultimo terzo del racconto, risolta una crisi nella città di Tokyo, la storia di Souta si è di fatto già esaurita. Ma la ragazza insiste a volerlo salvare e inizia quasi un nuovo film, sempre on the road ma con toni e personaggi diversi. Assumono infatti un ruolo centrale due figure fin lì rimaste ai margini: la zia e l'amico di Souta, Serizawa. È a bordo della sua scassata cabriolet che i tre iniziano un nuovo viaggio, verso un luogo remoto del Giappone. Insieme a loro c'è il gatto magico finalmente placato, a cui presto si aggiungerà un secondo e più massiccio felino. Questa nuova impresa in cui si lancia Suzume non riesce però a recuperare il ritmo della prima parte del film, invece acquisisce i toni più maliconici - e pure dalla scrittura piuttosto adolescenziale - tipici di buona parte dei precedenti film del regista.

L'animazione e il disegno rimangono ottimi, con i tipici ammalianti cieli e campi lunghi del regista, ma non ci sono altre idee visive e tutto si srotola come un epilogo di ben quaranta minuti. La cosa migliore che si può dire del finale è semplicemente che arriva.

'Suzume' rimane un film di ottime qualità produttive, ma ormai anche il nostro grande pubblico sta imparando a conoscere Shinkai: gli sarà difficile non cogliere come le ossessioni dell'autore abbiano interferito con la dimensione avventurosa del film, in modo non del tutto felice.

copyright© 2000- 2024 MYmovies.it® - Mo-Net S.r.l. - redazione@mymovies.it