



Ghost in the Shell - Arise (2014)

I primi due episodi di una nuova tetralogia sul Maggiore Motoko Kusanagi, a metà strada tra prequel e reboot.

Un film di Kazuchika Kise Genere Animazione Produzione Giappone 2014.

Uscita nelle sale: mercoledì 2 aprile 2014

L'inedito prequel della saga di GITS, con un nuovo design dei personaggi e Kazuchika Kise alla direzione.

Emanuele Sacchi - www.mymovies.it

2027: la quarta guerra mondiale è terminata da un anno, ma la morte misteriosa di trafficanti di armi e di un ufficiale dell'organizzazione segreta 501 gettano ombre sulla sicurezza nipponica. L'ufficiale Daisuke Aranaki si rivolge a Motoko Kusanagi, cyborg guerriera e hacker straordinario, per risolvere un intricato caso di memorie falsificate e corruzioni reali.

Difficile se non impossibile far meglio di Mamoru Oshii e della sua definitiva trasposizione di "Ghost in the Shell", uno degli anime simbolo del cyberpunk, ma la mania di reboot e di riproposizione di icone che hanno colpito indelebilmente l'immaginario non ha fine. Mentre negli Stati Uniti si moltiplicano le saghe superoistiche con spin-off e crossover, nel Sol Levante è in corso una massiccia operazione di restyling dei titoli immortali dell'universo 'manga' e 'anime'. E così, dopo il reboot di "Neon Genesis Evangelion", tocca anche al Maggiore Kusanagi e alla Sezione 9: la versione di Kazuchika Kise si colloca a metà tra un prequel della saga - Motoko non lavora ancora per la Sezione 9 e si presenta con un look lievemente diverso da quello conosciuto e amato dai fan - e una riscrittura della stessa, visto che ne vengono alterati dei dettagli, forse impercettibili per i neofiti ma evidenti per gli adepti.

Un nuovo 'look and feel' che non preme l'acceleratore sulla tecnologia come è stato per "Evangelion": gli sfondi sono semplici, con molti elementi fissi, e le potenzialità del digitale vengono sfruttate principalmente per dettagli specifici, come il mimetismo ottico del Logicoma o la visualizzazione delle reti neurali su cui si muovono le capacità da hacker di Motoko. Una scelta dettata forse dalla volontà di preservare lo spirito originario o più semplicemente di sfuggire a un confronto impari con l'inventiva di Mamoru Oshii e della sua versione del 1995. È invece nella scelta di affidare alla firma di Cornelius la colonna sonora, composta da diversi strumentali inediti che intensificano i climax della vicenda, che si intravedono i segni della modernizzazione e la personalità della nuova serie, consapevole, meta-testuale, stilizzata ed evidentemente 'post'. I primi due episodi della tetralogia (tecnicamente una OVA in quattro parti, ovvero serie di animazione concepita per l'home video), 'Ghost Pain' e 'Ghost Whispers', svolgono in questo senso un ruolo di studio di personaggi e ambientazione, ponendo le fondamenta della mini-saga, avvicinando a personaggi nuovi e riproponendo i classici sotto una nuova veste (interessante il reclutamento degli elementi della Sezione 9, attraverso una successione di duelli con il Maggiore in singolar tenzone). Ma dai confronti tra Motoko e Batou si intuisce già il potenziale e la probabile direzione degli sviluppi successivi, destinati a intensificare un'esperienza che per ora si limita a un gradevole e accattivante "ritorno a casa". Sempre per quanto sia possibile chiamare "casa" un mutevole impianto domotico iper-accessoriato come l'universo di 'Ghost in the Shell'.