

Un *kaijū* (怪獣) altro non è che un mostro misterioso protagonista indiscusso da oltre mezzo secolo della fantascienza giapponese. Il termine significa letteralmente “strana bestia” e i film di questo genere vengono chiamati in Giappone *Daikaijū Eiga*⁽¹⁾. In Italia, negli ultimi tempi gli studi su questo genere di pellicole hanno subito una parziale battuta d’arresto. Per tale motivo, i due testi di maggior interesse su questa tematica risalgono a qualche anno fa. Trattasi del pionieristico ed enciclopedico *Fant’Asia* (Bologna, Granata Press, 1994) di Riccardo Esposito, Max Della Mora, Massimo Monteleone, e del puntuale *Creature d’Oriente. Nel regno di Godzilla e del fantastico giapponese* (Firenze, Tarab, 1998) di Alberto Corradi e Maurizio Ercole. Recentemente, si è cercato di dare un ulteriore contributo storico-critico nella sezione dedicata al *kaijū eiga* nel testo a cura di Enrico Azzano, Raffaele Meale, Riccardo Rosati, *Nihon Eiga - Storia del Cinema Giapponese dal 1970 al 2010*, Roma, csf edizioni, 2010.. Il termine si è diffuso in Occidente sin dagli Anni Cinquanta grazie ai film di mostri giganti della fortunatissima serie *Gojira* (americanizzato in *Godzilla*). L’origine, anche se indiretta, di questo mostro è da individuarsi negli Stati Uniti: nel 1952 vi fu infatti l’uscita nelle sale statunitensi del mitico *King Kong* (1933) di Cooper e Schoedsack. È per l’appunto grazie a questa immortale pellicola, e poi all’altrettanto celebre *Il risveglio del dinosauro* (1953) di E. Laurie, che alcuni produttori e autori giapponesi pensarono bene di riproporre questa tipologia di storie in “salsa giapponese”. Per la precisione, fu Tomoyuki Tanaka, produttore della casa cinematografica Tōhō, a pensare per primo di realizzare un rifacimento del film americano. Dopo una lunga gestazione, il risultato finale fu l’indimenticabile e unico primo film di *Gojira* (1954), firmato dal maestro indiscusso del genere Ishirō Honda.

I *Kaijū eiga*, nati dalla fantasia dei team creativi delle case di produzioni nipponiche a partire dal Secondo Dopoguerra, sono storie per la maggior parte legati alle bombe atomiche di Hiroshima e Nagasaki (rispettivamente il 6 e il 9 agosto del 1945) e che affrontano talvolta anche problematiche di tipo ambientale. Sovente, infatti, sono le radiazioni nucleari a causare le orrende mutazioni genetiche responsabili della nascita di questi enormi mostri. Il più grosso fraintendimento legato a questo genere cinematografico è che si tratti di prodotti esclusivamente di puro intrattenimento, totalmente privi di contenuto. Se questo è pur vero per molti di questi film, è necessario tuttavia prendere atto, come del resto la critica sta già facendo da vari anni, che i principali *kaijū eiga* sono pellicole che trattano tematiche cruciali e spesso scomode. Il fatto che argomenti come le atomiche di Hiroshima e Nagasaki siano affrontati in modo indiretto e in buona parte allegorico, non ha permesso a questo tipo di film di venire apprezzato anche per il suo valore politico.

Cominciamo la brevissima carrellata in questo *bestiario orientale* proprio da quello che critici e fan chiamano da sempre il “Re dei Mostri”: *Gojira*. Trattasi di un colossale e feroce sauro nemico dell’umanità, anche se nei film degli Anni Sessanta e, specialmente Settanta, ne è diventato alleato; per poi ritornare cattivissimo negli Anni Ottanta. Tuttavia, anche quando è un pericolo per gli umani, *Gojira* si ritrova comunque sovente nel ruolo di “eroe”, in quanto protegge il Giappone dai vari mostri, spesso di provenienza aliena, che periodicamente lo attaccano. Da qui si capisce quanto queste storie stigmatizzino la mancanza di alterità del popolo nipponico, con il ricorrente timore di essere invasi dallo *straniero/alieno*.

Gojira vuole essere una denuncia verso gli orrori della Seconda Guerra Mondiale e in particolare del proliferare nel mondo delle armi atomiche. Infatti, il mostro origina proprio da questo tipo di arma che tiene in scacco l’intero pianeta da anni. Tutto quello che è collegato a questo mostro si rifà da un lato a elementi tipici della cultura nipponica (come la minaccia che arriva dal mare) e dall’altro alla questione della pericolosità della tecnologia usata per fini non pacifici. Il fatto che poi *Gojira* sia un risultato degli esperimenti nucleari statunitensi suggerisce altresì un implicito antiamericanismo, il quale sarà spesso presente nella saga, poiché *Gojira* è e sempre sarà un “dramma giapponese” causato dagli altri. Il mostro in questione è talmente famoso in Giappone e nel mondo da essere

diventato una vera icona della fantascienza, ripresa e mutata negli anni. Un esempio, tra i tanti, è il drago Bahamut del famoso videogame *Final Fantasy*: questo dispone di un attacco Mega Flare descritto come un raggio atomico e del tutto simile all'arma principale di Gojira.

Tornando ai film, il *Gojira* di Ishirō Honda non ha soltanto consacrato a livello mondiale un genere, ma rappresenta tutt'oggi una delle più incisive pellicole di denuncia antinucleare mai girate. Honda affresca uno spaccato del Giappone già in buona parte proiettato nell'epoca moderna, intriso com'è di Occidente. Ciò nonostante, si tratta pur sempre di una nazione ancora incapace di dimenticare le profonde ferite di una guerra segnata dall'atomica. Trattasi di un'opera che oltrepassa le barriere dell'arte, per porci domande sconvolgenti e ammonirci sul futuro, si pensi alla battuta finale del film: "questo non sarà l'ultimo Gojira".

Honda gira tra il '50 e il '60 molti ottimi film di fantascienza, alcuni dei quali sempre del genere kaijū e legati alla saga del grande "sauro atomico". Purtroppo chi gli succede non si dimostra all'altezza. Infatti, con l'avvento di Jun Fukuda quale regista della saga, le storie di Gojira si riducono a semplici prodotti commerciali, con film spesso demenziali rivolti per lo più a un pubblico di adolescenti. Inspiegabile risulta poi il ripetuto tentativo di "umanizzare" il mostro, dipingendolo come un colosso buono quasi di matrice disneyana. I protagonisti di queste buffe pellicole sfoggiano immancabilmente abiti e capigliature tipiche degli Anni Settanta; il tutto all'insegna di una ridicola versione orientale della moda beat. I pessimi film di Fukuda consumano letteralmente il mito di Gojira e spingono i produttori a sospendere la serie per quasi dieci anni, per poi riproporla col buon *Il ritorno di Godzilla* (1984) di Kōji Hashimoto. Da questo momento in poi, gli episodi della saga tornano a un discreto livello narrativo, con un utilizzo spesso ottimo degli effetti speciali. Purtroppo, le vette toccate dal primo episodio firmato Ishirō Honda sembrano quasi irraggiungibili, e i film su Gojira tendono ormai a ripetere scontri sempre più cruenti con nemici di volta in volta più temibili, tralasciando spesso il messaggio pacifista e antinucleare. Esistono ben ventinove film ufficiali appartenenti alla saga, suddivisi in tre ere: Shōwa, Heisei e Millennium. Non vogliamo neanche spendere una parola sull'orrido remake americano del 1998.

È giusto ricordare che Honda non si cimentò solo con Gojira, ma anche con altri kaijū, come nel caso di *Rodan il mostro alato* (1956), oppure di *Katango* (1966, una specie King Kong), giusto per citare alcuni dei titoli di maggiore interesse. A onor del vero, il grande successo dei film di Honda non sarebbe stato possibile senza l'aiuto di due collaboratori d'eccezione: da una parte la musica del grande Akira Ifukube, autore del celeberrimo tema della serie; dall'altra Eiji Tsuburaya, considerato il mago giapponese degli effetti speciali.

L'altro grande protagonista del genere è Gamera: a cui è dedicata una lunga serie di film a partire dal 1965. Dopo il successo di *Gojira*, la Daiei (diretta rivale della Tōhō) decide di creare il proprio mostro, stavolta però pensato per un pubblico di bambini e dai toni e dalle tematiche meno violenti. Nasce perciò Gamera, ultimo rappresentante di una colossale specie di cheloni, liberamente ispirato a una leggenda esquimese su di un vendicativo dio testuggine. Questo mostro rimane ibernato al Polo Nord per millenni, finché un'esplosione (ovviamente nucleare) lo risveglia, facendolo diventare gigantesco e invulnerabile, dandogli inoltre il potere di volare come un razzo a propulsione e sputare fuoco da fauci dotate di due grosse zanne. Il primo film della serie, *Daikaijū Gamera* (1965) di Noriaki Yuasa, è forse uno dei migliori kaijū eiga di sempre, e in generale i primi tre film della saga sono a dir poco notevoli, non ancora ridotti a quel ridicolo prodotto per bambini che saranno le pellicole degli Anni Settanta, con il ricorso persino in più occasioni a materiale di archivio. Solo dal Novanta in poi, dopo una lunga pausa produttiva a causa del fallimento nel '71 della Daiei, le storie di Gamera ritornano a un livello accettabile, talvolta persino lirico, come nel caso del bellissimo *Gamera 3: Iris kakusei* (1999) di Shūsuke Kaneko. Difatti Iris, il principale mostro antagonista in

questo film, è probabilmente uno dei più bei kaijū creati sinora. Tirando le somme, la saga di Gamera è una rilettura in chiave fantastica dell'infanzia e nelle sue storie sono sempre i bambini i veri eroi.

L'elenco dei vari titoli appartenenti a questo genere filmico è lungo, con mostri protagonisti di storie spesso non degne di molta attenzione da parte della critica. Dunque, vale la pena qui citare solo un altro kaijū di un certo peso, sempre per la Daiei. Ci riferiamo a *Daimajin*, a cui verranno dedicati ben tre episodi, tutti girati nel 1966. In questo caso non abbiamo a che fare con un mostro vero e proprio, bensì con un colosso di pietra. Nel 1967, fa la sua comparsa il film del mostro-papagallo *Gappa*, abbastanza ridicolo e di basso livello; qui ricordato solo perché rappresenta forse una delle vette più basse mai toccate da questo genere. Ricordiamo infine anche alcuni mostri non nipponici, tra questi l'inglese *Gorgo* (1961), il coreano *Yonggary* (1967), sino al più recente *The Host* (2006), sempre dalla Corea del Sud. Tuttavia, tra gli epigoni non-giapponesi, merita una certa attenzione *Cloverfield* (2008) di Matt Reeves, nel quale vengono abilmente mischiate tematiche convenzionali al kaijū eiga, con nuovi sperimentalismi cinematografici.

Infine, il mostro più riverito al mondo è "rinato" nel 2014 grazie alla Warner Bros. e alla Legendary Pictures che hanno prodotto un epico film d'azione. Dal visionario regista Gareth Edwards (*Monsters*, 2010) arriva una storia fatta di coraggio umano e riconciliazione davanti a titaniche forze della Natura, con Godzilla che è in grado di generare terrore, ma anche di riportare l'equilibrio a una Umanità priva di difese. Una pellicola, questa, consigliatissima agli appassionati del genere.

Riccardo Rosati

Note

In Italia, negli ultimi tempi gli studi su questo genere di pellicole hanno subito una parziale battuta d'arresto. Per tale motivo, i due testi di maggior interesse su questa tematica risalgono a qualche anno fa. Trattasi del pionieristico ed enciclopedico *Fant'Asia* (Bologna, Granata Press, 1994) di Riccardo Esposito, Max Della Mora, Massimo Monteleone, e del puntuale

1. ↑ *Creature d'Oriente. Nel regno di Godzilla e del fantastico giapponese* (Firenze, Tarab, 1998) di Alberto Corradi e Maurizio Ercole. Recentemente, si è cercato di dare un ulteriore contributo storico-critico nella sezione dedicata al kaijū eiga nel testo a cura di Enrico Azzano, Raffaele Meale, Riccardo Rosati, *Nihon Eiga - Storia del Cinema Giapponese dal 1970 al 2010*, Roma, csf edizioni, 2010.