



Regia Shinji Aramaki - **Origine** Giappone, 2013
Distribuzione Lucky Red - **Durata** 115' - **Dai** 12 anni

2977. Dopo aver colonizzato lo spazio, l'umanità ha cercato infine di tornare al pianeta natale, ma le autorità terrestri, temendo il collasso del mondo, hanno scatenato un conflitto di ampie proporzioni. Alla fine, il pianeta è stato dichiarato sacro e inviolabile e posto sotto la guida della neonata Gaia Sanction.

A contrastare questo regime è rimasto solo un uomo, Capitan Harlock, il pirata che solca gli spazi celesti con la sua astronave Arcadia e un equipaggio di combattenti valorosi.

La storia ha inizio quando il giovane Yama riesce a farsi arruolare nell'equipaggio di Harlock, apparentemente per servirlo, ma di fatto per eliminarlo, come ordinatogli dalla Gaia Sanction. In questo modo, il ragazzo viene a conoscenza del piano del pirata: piazzare delle bombe nei punti nodali che tengono insieme lo spaziotempo, per far retrocedere la realtà al periodo in cui la Terra era ancora un pianeta in grado di accogliere i suoi figli.

Ma in realtà Harlock nasconde un segreto: la Terra è stata infatti compromessa a causa di un suo errore e ora il suo vero intento è distruggere la struttura stessa della realtà, per cancellare le sue colpe e gli sbagli dell'umanità. Il presente è un'illusione e così, nella sua mente, l'unico futuro possibile passa per la distruzione di tutto.

Starà a Yama convincerlo circa le decisioni giuste da prendere: impresa complicata anche dal fatto che il braccio armato della Gaia Sanction vede al suo vertice Ezra, il fratello maggiore dello stesso Yama.

L'effetto nostalgia è stato preponderante nel successo tributato dal pubblico italiano al film di Shinji Aramaki, sebbene poi *Capitan Harlock* sia tutto fuorché un progetto nostalgico: non potrebbe esserlo già *ab origine*, dal momento che il pirata creato da Leiji Matsumoto (insieme a tutti i principali personaggi dell'autore) sussiste in un particolare limbo dove ogni storia non si ripete mai due volte, sebbene tutti gli archi narrativi presentino sempre dei passaggi identici, in una sorta di infinita reiterazione degli stessi elementi, che si presentano ogni volta come nuovi. Il film in fondo è questo: un'operazione di mimesi che riporta in vita un'icona di un tempo lontano, ma lo fa con la forza del fotorealismo garantito dalla *computer graphic*, dove quindi il *cartoon* si stempera nell'illusione del cinema dal vero. È classico e nuovo allo stesso tempo.

Contestualmente, però, l'Harlock del 2013 si pone in discontinuità rispetto all'originale: sulle pagine del fumetto di Matsumoto (e nelle puntate della serie tv trasmessa dalla Rai alla fine degli anni Settanta, che ne hanno determinato il mito) serpeggiava infatti una malinconia profonda, capace allo stesso tempo di tenere insieme l'utopia di quei decenni dove si bramava lo spazio come possibile nuova frontiera dell'umanità (non a caso fiocavano anche i paralleli con il western), e quel senso di innocenza perduta tipico di chi già capiva la deriva verso cui andava il mondo.

Per Aramaki l'innocenza è ormai perduta, la spinta verso la nuova frontiera è ripiegata in un ritorno a casa che pure non

smette di produrre conflitti e malcontenti, ma stavolta Harlock non è l'unico baluardo dei vecchi principi utopici: al contrario è egli stesso la causa del problema, e la sua missione non è ammantata dall'idealismo, ma dal nichilismo di chi vuole cancellare lo spazio e il tempo. Questa inedita prospettiva sul personaggio (fonte di non pochi dibattiti fra gli appassionati) sotto certi aspetti risponde a una concezione dell'eroe più vicina ai nostri tempi, dove il bisogno di relativizzare e "umanizzare" a ogni costo le figure altrimenti considerate troppo idealistiche, costringe ad ammantare di lati oscuri e conflitti esasperati i protagonisti del caso. Il film cerca dunque di adottare anche a questo proposito un doppio passo: da un lato Harlock diventa leggenda assoluta, reso



immortale dalla Materia Oscura in cui è immerso, e acquisisce capacità che vanno oltre l'umano. Dall'altro versante, però, perde la sua natura di baluardo e si scopre fallibile, animato da spinte distruttive ed egoiste. L'accostamento con una figura umana ma non mitica, quale è quella di Yama, gli fornisce infine la possibilità di redenzione, che non risolve l'intreccio del film (il finale è sostanzialmente aperto), ma quantomeno rimette nella giusta prospettiva il conflitto fra la persona e il personaggio.

La missione del pirata, basata sulla

possibilità di rifondare il proprio universo, diventa così l'autentico principio ispiratore di un progetto che guarda al passato ma cerca di proiettarsi in un futuro dove l'unione di classicismo e modernità produca dinamiche di grande respiro, ma anche personaggi tridimensionali, animati da passioni forti. La maschera rimane dunque come sfondo, direttrice ma non unico baluardo, e come tale può infine anche passare di mano per far restare il racconto nei consueti binari, mentre la ricombinazione degli elementi continua.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Distruggere o ricostruire? Il conflitto tra Harlock e Yama è tra una visione disillusa e pessimista e un approccio più orientato alla possibilità di salvezza. Nella vita tendi a lasciarti andare di fronte alla difficoltà o ad avere fiducia e a lottare per i tuoi obiettivi? In quale dei due personaggi ti riconosci di più?
- Capitan Harlock pirata e anti-eroe: il personaggio creato da Leiji Matsumoto è solo uno dei tanti eroi "oscuri" che non sono accettati dalla società, pur possedendo grandi qualità. Chi sono i tuoi eroi? Sono problematici e controversi come Harlock o solari e positivi come i moderni supereroi?
- Il bisogno di eroi: nella vita di tutti i giorni tendi a guardare a modelli che possano fornirti ispirazione o cerchi di affrontare le difficoltà facendo solo affidamento su te stesso?
- Padri e figure vicarie: per Yama Harlock è un possibile modello e si contrappone a suo fratello Ezra. Il rapporto con i genitori e i fratelli maggiori, quanto è importante nella tua vita? Ci sono figure esterne alla famiglia con cui ti rapporti e ti ispirano? Esempi: istruttore di sport, insegnante, amico più grande.
- Pirati nell'intrattenimento. Confronta la figura di Harlock con quella di altri celebri pirati della scena contemporanea. Esempi: Jack Sparrow di *Pirati dei Caraibi* o Rufy/Rubber del fumetto (e serie animata) *One Piece*. Punti in comune, differenze, missioni e diversi approcci verso le difficoltà della vita.
- Harlock e l'effetto nostalgia: il film di Shinji Aramaki non è che uno degli esempi del recente tentativo di riportare in luce eroi del passato. Confronta le tue figure di riferimento con quelle dei tuoi amici e parenti più grandi, approfondisci le loro caratteristiche e i valori di cui si fanno portatrici.
- La distruzione della Terra e l'importanza della salvaguardia dell'ambiente: il film racconta un futuro alle prese con enormi problemi. Quali fra questi ti sembra riflettano delle dinamiche già in atto ai nostri tempi? Quali sono le priorità per preparare il nostro pianeta alle sfide del futuro? Ambiente, economia, guerre e storia nel mondo contemporaneo.
- Esplorazione spaziale: dal primo volo orbitale di Yuri Gagarin, alla conquista della Luna, fino alle nuove sfide del futuro (l'arrivo su Marte, la realizzazione delle colonie spaziali). Approfondisci uno dei rami più affascinanti degli ultimi secoli, una sfida continua tra scienza e fantascienza.