

DIDATTICA E DIVULGAZIONE DELLA CULTURA CINEMATOGRAFICA E AUDIOVISIVA

MODULO 2

“AWAKENING” ISHIDA TETSUYA

Awakening, opera di Ishida Tetsuya del 1998, al primo sguardo non può che far pensare al tema dell'omologazione e dell'alienazione, in questo caso di una classe di studenti, e infatti molti aspetti formali e contenutistici puntano in quella direzione. Tutti gli alunni hanno la stessa divisa nera ma non solo, sono identici a livello di tratti facciali e di taglio di capelli, inoltre non sono presenti ragazze. Anche gli oggetti nell'aula contribuiscono a generare questo senso di stomachevole clonazione: i banchi sono dello stesso colore, della stessa forma e grandezza; gli armadietti sono bianchi come le finestre, mentre il pavimento è di legno.

La palette di colori è composta da nero, grigio, bianco e marrone; tutti questi colori nella composizione dell'opera aumentano il senso di piattezza e omogeneità già ampiamente rappresentato dalle figure umane.

Tornando agli studenti è interessante osservare il loro sguardo: quasi tutti guardano avanti ma hanno uno sguardo vacuo, questo ancora a sottolineare l'annientamento dell'individuo. Le uniche eccezioni sono un ragazzo con la testa distesa sul banco e altri due ragazzi che invece hanno perso la loro forma umana e sono rappresentati come microscopi. Uno dei due “ragazzi microscopio” riceve un apparente tocco gentile dall'insegnante, impegnato con l'altra mano a tenere un libro, ma che in realtà cela un imperativo che vuole comunicare la disciplina e l'aver sempre il capo chino sullo studio. Altro aspetto interessante è la mancanza del volto del professore che potrebbe significare sia la sua depersonalizzazione sia il suo essere “mano” di un potere superiore, ovvero quello della tradizione, della cultura e dello Stato.

Per tornare invece all'ambiente tutte le pareti hanno un pattern che si ripete ovvero quello del quadrato o della rete: il parquet in legno, gli armadi, le finestre; e questo definisce lo spazio come una gabbia formata da queste reti. La finestra è tutta bianca, non si vede nulla del fuori – e perciò potenzialmente potrebbe esserci tutto o nulla –, questo potrebbe essere il risveglio che dà il nome al dipinto: questa luce che dovrebbe colpire gli studenti e risvegliarli – come lo studente seduto vicino alla finestra – dal loro letargo, dal loro sfruttamento e depersonalizzazione, un po' come in *Matrix*.

Altro elemento di speranza può essere il piccolo specchio che riflette un angolo della finestra, ma perché dovrebbe essere una piccola speranza vedere in quello specchio un angolo di finestra? Perché è come se tutti gli alunni non riuscissero a distinguere la parete degli armadi da quella delle finestre, e una parete come le altre, e quindi, forse, solo tramite uno specchio – strumento utilizzabile per vedere noi stessi dall'esterno o per vedere qualcosa che va oltre al nostro sguardo, si pensi agli specchietti della

macchina – potrebbero riuscire a vedere la via di fuga.

Passando invece alle figure dei “ragazzi microscopio”, questa loro mutazione o ibridazione mi ha subito fatto pensare al regista David Cronenberg che col suo Body Horror degli anni '70-80, con film come *Videodrome*, *Crash*, *La Mosca* o *eXistenZ* mette in scena le paure e le potenziali derive dell'uomo con la tecnologia tramite mutilazioni, ibridazioni e trasformazioni genetiche. Può essere questo un esempio di Body Horror? Un tentativo, da parte di Ishida, di manifestare la paura e ormai realtà, in modo metaforico, dell'alienazione dello studente come un computer che deve immagazzinare informazioni e che deve seguire un percorso già tracciato e stabilito? Per rimanere sempre nel contesto giapponese si può citare il regista Shin'ya Tsukamoto che con la saga Tetsuo: *Tetsuo: The Iron Man* (1989), il remake del 1992 *Tetsuo II: Body Hammer* e il terzo *Tetsuo: The Bullet Man* (2009); si fa esponente del Body Horror in Giappone.