

Maria Roberta Novielli

Animerama

Storia del cinema d'animazione giapponese

prefazione di Giannalberto Bendazzi



Immagine da Paprika di Kōn Satoshi
© 2006 MAD HOUSE / Sony Pictures Entertainment (Japan)

*Quasi cento anni di cinema d'animazione
giapponese tra mainstream e produzioni
sperimentali*

ISBN 978-88-317-2047-2
€ 24,00
9 788831 720472

BIBLIOTECA

Maria Roberta Novielli

Animerama

Storia del cinema d'animazione giapponese

prefazione di Giannalberto Bendazzi

Marsilio

Università Ca' Foscari di Venezia, Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali

© 2014 by Marsilio Editori® s.p.a. in Venezia

Prima edizione: gennaio 2015

ISBN 978-88-317-2047-2

www.marsilioeditori.it

Realizzazione editoriale: Studio Polo 1116, Venezia

INDICE

- 7 Prefazione di Giannalberto Bendazzi
- 11 Premessa
- ANIMERAMA
- 15 Avvertenze
- 17 Le origini
- 20 Nel segno dei manga
- 22 Gli esordi dei disegni animati
- 26 Benshi: le voci del cinema
- 31 Immaginari animati
- 33 Le prime regolamentazioni
- 34 L'arte di sperimentare
- 36 Animatori alla ribalta
- 42 L'America è un modello, anzi no
- 46 La diversificazione in generi
- 53 Venti di guerra
- 54 Il Prokino e la Dōeisha di Kyoto
- 56 Le specificità della jo
- 58 Eroi
- 65 Nel segno dell'horror
- 68 Il cinema di propaganda - Kokusaku eiga
- 73 Masaoka Kenzō: una visione personale
- 74 All'apice della gloria
- 81 Un nuovo mondo
- 84 Ricostruzione
- 86 Il dopoguerra si "anima"

- 88 Dagli scioperi al red purge: due interpretazioni della democrazia
 90 Una via personale: i successi internazionali di Ōfuji Noburō
 92 Puppet animation
 94 La svolta
 97 Alieni dal mondo di Tezuka Osamu
 100 Nasce la Tōei
- 107 Gli anni dello sperimentalismo
 112 "Il gruppo dei tre animatori"
 119 Il Sōgetsu Kaikan: fermento di indipendenza
 122 Le Olimpiadi di Tokyo
 124 Eroi dal passato
 126 Gli indipendenti della puppet animation
 132 I lungometraggi della Tōei
 137 Esotico, erotico
- 145 Simulacri
 147 Arrivano i mostri!
 151 Horror dalla mitologia e dall'Occidente
 159 Epica, mistero, magia, erotismo: le eroine oltre il romanticismo
 163 Gli indipendenti, un'alternativa al mainstream
 171 Yamamura Kōji, il mago della forma
 175 Le ultime sperimentazioni di Tezuka Osamu
 179 I maestri dal mondo della puppet animation
- 189 "Alone, not lonely": la generazione x alla conquista del mondo
 191 Il mondo incantato di Miyazawa Kenji
 195 La nascita dello Studio Ghibli
 205 Visioni post-apocalittiche
 214 Fake dolls, fake girls: tecno-sessualità e post-gender
 218 L'importante è combattere!
 224 La mente, la memoria
 227 Realtà oggettiva e soggettiva: il cinema di Kon Satoshi
 233 Le shōjo del 2000 conquistano il mondo
 237 Miyazaki si congeda: l'inizio della fine dello Studio Ghibli?
 240 Dalle nuove prospettive del web all'affermazione autoriale:
 Shinkai Makoto
 243 Animazione e (è) arte
- 257 Glossario
- 261 Bibliografia essenziale
- 265 Indice analitico

PREFAZIONE

«Il Giappone è un mondo a parte – una Galápagos culturale in cui sboccia una civiltà unica, la quale vive oggi in armoniosi contrasti di tradizionale e di moderno. Situati all'estremità orientale della Via della Seta e pronti a trarre influenze da tutto il continente, i giapponesi hanno speso millenni acquisendo e raffinando i doni culturali dell'Asia per produrre qualcosa di distintamente proprio. I visitatori si trovano ammaliati da una cultura che è di volta in volta bella, insondabile e decisamente strana». Parole lucide, centrate. Che peraltro non vengono dalla capacità di sintesi di uno storico specializzato, ma più popolarmente dalla vendutissima guida turistica australiana Lonely Planet.

Che cosa dedurne? Che siamo di fronte, qui, a una verità diffusa. Che non solo per gli italiani ma per *tutti* i non-giapponesi quella cultura è «unica», «distintamente propria», «bella, insondabile e decisamente strana».

Pensando al nostro tema, l'animazione, a chi non è accaduto di domandarsi – senza risposta – che cosa vi fosse di profondamente, di squisitamente nipponico nell'universo/multiverso di Miyazaki Hayao; quale fosse il giudizio etico locale sul comportamento (eroicamente individualistico agli occhi dell'occidentale medio) del protagonista adolescente della *Tomba delle luciole*; da quale inumano brodo culturale nascessero i micrometraggi folli e geniali di Kuri Yōji?

Unico grande paese del mondo a non essere mai stato colonizzato dagli europei, dopo le civiltà dell'Asia il Giappone ha assorbito e filtrato la civiltà occidentale per un secolo e mezzo, senza omogeneizz-

zarsi. L'alterità del Giappone rispetto a “noi” in sostanza è un fatto, che in quanto tale va registrato, studiato, descritto, rinunciando però in partenza a indagarne la formula magica.

Questi lineamenti comportano di necessità una reciproca fascinazione tra il resto del mondo sviluppato e questa nazione. Comportano, per fare un solo esempio primigenio, che il Giapponismo parigino di metà Ottocento fosse una delle origini dell'Impressionismo (e di molte altre correnti a seguire), mentre nelle isole del Sol Levante si copiava l'industrializzazione inglese.

Comportano che, dal momento stesso del suo risveglio Meiji, l'identità nazionale giapponese avesse, insito in sé, un confronto con l'estero, dapprima in termini di espansionismo territoriale, successivamente in termini di espansionismo economico. Preconizzando il pan-asianismo di tutto un secolo, il critico d'arte e grande ambasciatore culturale Okakura Kakuzō scriveva nel 1903: «L'Asia è una. L'Himalaya divide, con l'effetto di accentuarle, due poderose civiltà, la Cina con il suo comunismo ispirato a Confucio e l'India con il suo individualismo ispirato ai Veda. Ma neppure le barriere nevose possono interrompere quell'ampia distesa di amore per l'Estremo e per l'Universale che è la comune eredità di pensiero di ogni razza asiatica»¹.

Dopo la seconda guerra mondiale l'espansionismo (divenuto economico) non poteva limitarsi alla non redditizia Asia, ma doveva coinvolgere la ricca Europa e il ricco Nordamerica: con radioline, orologi, motociclette, automobili, apparecchiature digitali. E con l'animazione.

Nella storia mondiale dell'animazione il Giappone rappresenta un caso unico. Prima di tutto per la sua imprevista discesa in campo. Dal 1917 (data dei primi cortometraggi nazionali) fino alla metà degli anni cinquanta, l'animazione era un modesto artigianato, dedito soprattutto a film didattici e di propaganda. In brevissimo tempo divenne un'industria massiccia e aggressiva, capace di esportare perfino nei protezionisti Stati Uniti.

In secondo luogo, per l'entità del suo successo produttivo e distributivo: gli *anime* invasero le catene televisive del globo intero, spesso soppiantando le apparentemente invincibili serie americane.

In terzo luogo, ultimo ma più importante, per il miracoloso (e tut-

¹ Okakura Kakuzō, *The Ideals of the East with Special Reference to the Art of Japan*, New York, E.P. Dutton and Company, 1903.

tora inesplicabile) cocktail artistico che ha sotteso tale enorme successo. Le serie giapponesi contraddicono la regola base dello spettacolo cinematografico e televisivo: lo star system. Se Mickey Mouse è ancora un divo a ottanta e più anni dalla sua nascita e sessanta e più anni dalla sua effettiva scomparsa dagli schermi (e lo stesso si può dire dei poco meno anziani Bugs Bunny, Sylvester & Tweety, Tom & Jerry), nessuno dei protagonisti degli *anime* ha mai raggiunto stabilmente l'Olimpo. Forse i nostri adolescenti postmoderni sentivano il bisogno della forza e della dolcezza espresse in quei prodotti.

Il Giappone animato ovviamente è molto di più dell'esportazione televisiva. Se dal piano della quantità passiamo a quello della qualità, la bilancia si abbassa sotto il peso dei lungometraggi di Miyazaki e Takahata, dei cortometraggi di Kawamoto e Yamamura – e di molti altri che frequentano con minore assiduità i festival internazionali e ci sono meno noti.

A dispetto dalla lingua impervia, la conoscenza della letteratura giapponese all'estero è accettabile. Lo stesso può dirsi dell'arte e del cinema. Sull'animazione gli studi sono sporadici, spesso strettamente focalizzati su un film o su un autore, a volte sono il prodotto di un atteggiamento emotivo e acritico (*otaku* = tifoso degli *anime*). La pubblicistica libraria italiana ha mappato spesso, ma di rado seriamente, il fenomeno quantitativo della televisione. Era il tributo che le generazioni di Goldrake, di Lady Oscar, di Dragonball pagavano alla propria formazione audiovisiva.

Qualcosa di buono è stato fatto nello studio dei lungometraggi e dei loro registi, mentre lamentevole (fenomeno non solo nostrano, purtroppo) è il silenzio steso sull'opera degli autori di cortometraggi. Basti pensare, per fare un solo esempio, che su due giganti come Kuri Yōji e Kawamoto Kihachirō non esiste alcuna monografia di rilievo. Inoltre, l'ambiente culturale specializzato stava diventando asfittico nelle sue categorie e nelle sue convenzioni.

In tutto questo costrutto, la presente opera di Roberta Novielli è una ventata di aria fresca e di professionalismo. Nipponista di vaglia, critico e storico del cinema, specialista di letteratura, era la persona giusta per scoprire l'insodato, spiegare l'incompreso, soprattutto dare un peso corretto a ogni cosa.

L'affresco che la studiosa ci offre è complesso perché complesso è il tema. Al suo interno si delinea incisivamente il come, il quando e il valore di una produzione tutt'intera, in un modo che ci permette di ricomporre la frammentarietà precedente. Detto in altri termini,

INTRODUZIONE

grazie al presente lavoro ci avviciniamo con la rottura della ragione a quella cultura che anche nell'animazione è «unica», «distintamente propria», «bella, insondabile e decisamente strana».

L'augurio che ci si sente di fare è che questo libro, che ha tutte le caratteristiche di un classico, venga presto tradotto. Esso colma una lacuna che affligge anche anglofoni e francofoni, i titolari delle due lingue internazionali di scambio. Sarebbe un vantaggio per tutti, in un momento in cui la cultura italiana dell'animazione sta guadagnando prestigio nello scenario internazionale.

GIANNALBERTO BENDAZZI

PREMESSA

Quando anni fa ho scritto *Storia del cinema giapponese*, il mondo dell’animazione nipponica era già profondamente maturo e amato a livello internazionale, e tuttavia sarebbe stato impossibile tracciarne in parallelo la storia, a meno di non ridurne l’importanza. Questo nuovo volume intende colmare quel vuoto, attraversando i quasi cento anni di cinema animato con un approccio analogo. Si parla qui di cinema, non di produzioni televisive, perché va da sé che si tratta di contesti differenti, intesi per una fruizione del tutto diversa e di conseguenza legati a logiche produttive molto dissimili. Allo stesso tempo si accenna alle premesse sociologiche, politiche, economiche e soprattutto culturali da cui ogni produzione nasce, poiché il cinema è interprete ideale della ricchezza e della complessità delle epoche che porta in scena.

Non tutti i titoli noti al pubblico italiano sono stati presi in considerazione; in alcuni casi ho ritenuto di dover “tradire” le aspettative, per esempio, di chi ha amato film di successo come *La foresta del piano* (*Piano no mori*, 2007¹), perché alcune pellicole rischiavano di essere meno rilevanti nelle logiche prese in considerazione. Tuttavia, molti nomi considerati nelle prossime pagine sono poco noti in Occidente, e perciò questo volume ha l’ambizione di suggerire nuove visioni e l’approccio ad animazioni anche molto distanti dal *mainstream*.

Animerama, il titolo scelto per questo volume, è un omaggio alla pionieristica trilogia erotica ideata da Tezuka Osamu e dal suo incre-

¹ Adattamento dal fumetto omonimo di Isshiki Makoto, diretto da Kojima Masayuki e Nakamura Yōsuke.

dibile team di animatori tra il 1969 e il 1973, di cui si parlerà diffusamente nel quinto capitolo.

Come sempre accade nei lavori di così ampio respiro, vari suggerimenti, consigli e sollecitazioni mi sono stati donati da tante persone. Impossibile citare tutti, ma vorrei ringraziare in particolare Ku-sakabe Keiko, come sempre più che preziosa per il mio lavoro, oltre a Giannalberto Bendazzi e Carlo Montanaro per i fondamentali suggerimenti e l'imprescindibile supporto; per l'empatia e per l'attenta e competente lettura Davide Giurlando; per il supporto speciale e incondizionato Maria Scavo; per gli aiuti, diretti e indiretti, e in molti casi per avermi concesso le immagini tratte dai propri film, i registi Kuri Yōji, Sugii Gisaburō, Shinkai Makoto, Yamamura Kōji, Yokosuka Reiko, Yusaki Fusako, Abe Yukio e Ishioka Masato.

Per il materiale fotografico, oltre ai cineasti, desidero ringraziare Tezuka Productions Co. (in particolare Ishiwata Hirotaka), Mushi Production Co. (in particolare Shibata Tatsuya), Kawamoto Production, OB Planning Co., Ltd. (in particolare Usami Ren), Dynit, Archivio Carlo Montanaro, Giornate del Cinema Muto di Pordenone, One Movie Entertainment; per l'immagine di copertina tratta dal film *Paprika* (2006) di Kon Satoshi un ringraziamento particolare per avermene concesso l'utilizzo va a Kon Kyōko e Maruyama Masao, e naturalmente alla Kon's Tone, alla Sony Pictures Entertainment (Japan) e alla Mad House.

Infine, per aver condiviso gran parte delle visioni e per l'entusiasmo contagiatore, dedico questo libro alle mie figlie Anja e Corinna.

ANIMERAMA

AVVERTENZE

TRASCRIZIONE

I sistemi di trascrizione seguiti sono lo Hepburn per il giapponese e il pinyin per il cinese.

La divisione delle parole nella traslitterazione dal giapponese è del tutto arbitraria e di comodo. Si è optato per incorporare più elementi nella stessa parola, mentre in genere questi vengono indicati con una lineetta che però non esiste nell'originale. Quindi *jidaigeki* e non *jidai-geki*.

Tutti i termini giapponesi sono resi al maschile in italiano.

La lunga sulle vocali indica l'allungamento delle stesse, non il raddoppio.

Alcuni termini giapponesi (sempre invariabili) ormai entrati nell'uso sono di conseguenza usati in tondo, mantendo però le caratteristiche grafiche dell'originale. Ad esempio: *daimyō*, *geisha*, *haiku*, *kabuki*, *kimono*, *nō*, *sake*, *shintō*, *shōgun*, *ukiyoe*, *yakuza*, *zen*.

PRONUNCIA

Una semplice regola generale da seguire è: vocali all'italiana e consonanti all'inglese.

Fare però attenzione ai casi seguenti:

ch è un'affricata come l'italiano "c" in cena;

g è sempre velare come l'italiano "g" in gara;

h è sempre aspirata;

j è un'affricata (quindi "jidai" va letto come fosse scritto *gidai*);

s è sorda come nell'italiano sasso;

sh è una fricativa come l'italiano "sc" di scena;

u in su e in tsu è quasi muta e assordita;

w va pronunciata come una "u" molto rapida;

y è consonantico e si pronuncia come l'italiano "i" di ieri;

z è dolce come nell'italiano rosa o smetto; o come in zona se iniziale o dopo "n".

PLURALI

Il giapponese non ha né genere né numero, quindi il significato (maschile, femminile, singolare, plurale) è dato dal contesto.

È errato intervenire su termini giapponesi facendo il plurale all’italiana. Il plurale di geisha (dove il carattere *gei* sta per “arte/talento” e quello di *sha* per “persona”) sarà quindi sempre geisha in quanto significa “persona (sia maschio che femmina) o persone in possesso di arte”: una geisha, delle geisha (e non “geishe”).

NOMI DI PERSONA

I nomi sono dati all’uso giapponese: prima il cognome poi il nome.

TITOLI DELLE OPERE

Di tutti i titoli viene fornito l’originale giapponese, l’eventuale titolo di distribuzione internazionale seguito da traduzione letterale solo la prima volta che vengono citati.

CRONOLOGIA DEI PRINCIPALI PERIODI STORICI

Periodo Asuka (dal tardo VI secolo al 710)

Periodo Nara (710-794)

Periodo Heian (794-1185)

Periodo Kamakura (1185-1333)

Restaurazione Kemmu (1333-1336)

Periodo Yoshino o Nanbokuchō (1336-1392)

Periodo Ashikaga o Muromachi (1392-1573)

Periodo Momoyama o Azuchi Momoyama (1573-1600)

Periodo Edo o Tokugawa (1603-1867)

Periodo Meiji (1868-1912)

Periodo Taishō (1912-1926)

Periodo Shōwa (1926-1989)

Periodo Heisei (1989-)

LE ORIGINI

Alle origini del cinema di animazione giapponese è possibile rintracciare influenze derivate dalla cultura più antica. Tra i precedenti significativi, gli *emakimono* (storie illustrate su rotoli) consistevano in immagini e testi dipinti su seta o carta, utilizzati già nell'XI secolo per narrare storie di varia natura: leggende, racconti, aneddoti religiosi, resoconti di battaglie. Possono essere considerati in qualche modo antesignani dei *moving panorama*: oltre alla fruizione privata, erano spesso accompagnati dal commento dei cantastorie itineranti che, reggendoli con entrambe le mani, gradualmente li srotolavano e riavvolgevano, così da lasciare scorrere le immagini. Nei rotoli era solitamente indicata in basso anche la velocità consigliabile per lo svolgimento. Uno dei più antichi esempi di narrazione animata, considerato anche il precursore dei manga (i fumetti giapponesi), è rappresentato dai quattro rotoli monocromi che compongono il *Chōjū jinbutsu giga* (Caricature di animali e persone, spesso abbreviato in *Chōjūgiga*, letteralmente “uccelli e bestie ritratti come esseri umani in un disegno divertente”), attribuito da alcuni studiosi al monaco Toba Sōjō¹. L'opera rappresentava una parodia della decadenza morale delle classi più agiate e dello stesso clero, indicati da animali ritratti antropomorficamente.

Negli *emakimono* le immagini erano disposte secondo una precisa cronologia, quindi osservate da destra a sinistra. Nel tempo, tra le singole scene venne aggiunta una separazione immaginaria necessa-

¹ Conosciuto anche con il nome Kakuyū e vissuto dal 1053 al 1140, era anche artista e astronomo.

ria per facilitarne la comprensione, spesso costituita da linee di testo, e in tal modo lo scorrimento avveniva secondo una scansione simile a quella degli attuali fotogrammi. L'unità di narrazione ricalcava la struttura della poesia cinese e giapponese, secondo lo schema quadripartito conosciuto come *kishōtenketsu*, in cui *ki* (“accadere”) indicava l'introduzione, *shō* (collegare e ampliare) indicava lo sviluppo delle situazioni, *ten* (svoltare) il momento cruciale della storia, e infine *ketsu* (risultato) la conclusione.

Se gli *emakimono* rappresentano un primo approccio allo sviluppo della narrativa animata, l'idea di poterne fruire collettivamente in un contesto simile all'attuale cinematografo è stata offerta dal teatro delle ombre (*kagee*) e dallo sviluppo tutto nipponico della lanterna magica. Il primo, molto popolare in periodo Edo, era originariamente un gioco per bambini: attraverso la luce di una candela veniva proiettata sulle porte in carta tradizionale (*shōji*) la silhouette di mani che simulavano alcuni oggetti o animali, così che il “pubblico” seduto dall'altra parte della porta avesse la sensazione di assistere a scene realmente animate. Nel tempo, il *kagee* diventò una vera e propria forma teatrale destinata a un pubblico anche adulto e si evolse nella forma definita *nishiki kagee* (teatro delle ombre policrome), in cui veniva utilizzata una proiezione ottica di immagini illuminate da candele su schermo in carta tradizionale. Al disegnatore di kimono Kameya Toraku si attribuisce la messa a punto di questo sistema, in particolare l'uso di immagini dipinte su sottili lastre in vetro proiettate con l'ausilio di lenti a specchio. I suoi spettacoli, con repertori attinti prevalentemente dal kabuki e arricchiti da accompagnamenti musicali, venivano presentati in vari teatri di vaudeville (*yose*), diventando in breve molto popolari.

La lanterna magica, importata per la prima volta dall'Olanda sul finire del diciottesimo secolo, gradualmente fu modificata e ribattezzata *utsushie* (immagini proiettate). Tra i primi importanti produttori e fruitori dell'*utsushie*, Toraku produsse dei proiettori in legno e li rese mobili, così da accentuare l'effetto di movimento delle immagini stesse. Si specializzò quindi nei primi anni del diciannovesimo secolo nella “messa in scena” di storie tradizionali (di amori, battaglie e soprattutto fantasmi), dipinte su lastre e proiettate su schermi in carta tradizionale. La narrazione appassionata di Kameya e l'accompagnamento musicale conferivano grande spettacolarità a ogni rappresentazione. Il dispositivo di proiezione veniva inoltre nascosto, determinando lo stupore del pubblico, incapace di comprendere da dove si generassero le immagini, escamotage ripreso dagli artisti che seguirono.

Sul finire del diciannovesimo secolo e prima che il cinema si sostituisse prepotentemente ad altre forme di spettacolo esistenti², le lanterne magiche erano molto popolari e utilizzate in vari contesti (teatri, templi, scuole) per intrattenere, per educare e per informare, per esempio, su quanto avveniva al fronte durante i conflitti bellici. Il coinvolgimento del pubblico era in tutti i casi fondamentale: il ritmo e il timbro della narrazione venivano adattati dagli artisti sulla base della reazione degli spettatori, rendendo ogni performance di volta in volta differente. Il fascino dell'*utsushie* coinvolge ancora oggi grazie all'impegno di pochi artisti – come nel caso della compagnia Minwaza di Tokyo –, che hanno cercato di preservarne le specificità originali.

La passione di pochi cultori ha permesso anche la sopravvivenza di un altro media da strada da cui l'animazione in parte deriva, cioè il *kamishibai* (teatro di carta). La sua origine è legata agli *emakimono*, presumibilmente diffuso già dal dodicesimo secolo, ma la sua popolarità come forma di intrattenimento ha raggiunto l'apice tra gli anni venti e trenta dello scorso secolo³. I cantori di *kamishibai* del xx secolo si spostavano con una bicicletta su cui era montato un piccolo teatrino in legno e, giunti nel luogo del loro spettacolo, richiamavano il pubblico battendo tra loro due bacchette in legno, quindi davano il via alla performance scorrendo nel teatrino differenti immagini e narrandone la storia. Durante la narrazione gli artisti vendevano dolci agli spettatori, quindi la loro interpretazione e i repertori variavano spesso per appassionare il pubblico e vendere più merce.

Nel corso del secondo conflitto mondiale, il *kamishibai* era spesso usato a fini propagandistici, dal momento che la sua ampia popolarità e la diffusione itinerante e capillare consentivano di veicolare agilmente ideali e principi etici. Dagli anni cinquanta la sua popolarità declinò, soprattutto a causa del proliferare di televisori (inizialmente definiti *denki kamishibai* – *kamishibai* elettrici), ma di recente si assiste a una riscoperta di questa forma teatrale, riproposta in particolare nelle scuole ed esportata in vari paesi occidentali.

² Uno dei principali limiti dell'*utsushie* consisteva nella possibilità di ospitare solo pochi spettatori per volta: le proiezioni avvenivano infatti con l'ausilio di lampade a olio, quindi la luminosità prodotta non poteva essere destinata a un pubblico folto, a differenza della più commercialmente allettante capacità di un cinematografo.

³ In questo ventennio ci sarebbero stati ben 25.000 cantastorie di *kamishibai* in giro per l'intero Giappone. Cfr. Dianne De Las Casas, Philip Chow, *Kamishibai Story Theatre*, Westport, Libraires Unlimited/Teacher Ideas Press, 2006.

Se *emakimono*, *utsushie* e *kamishibai* sono ormai forme d'arte "desuete", seppure con un irrimediabile declino sopravvive dal passato il teatro *bunraku* a cui l'animazione deve forse la sua ispirazione più grande, in particolare nell'arte di caratterizzare personaggi e ambienti. Nato nel diciassettesimo secolo e derivato dagli spettacoli musicali di *jōruri*, insieme al *kabuki*, al *nō* e al *kyōgen*, il *bunraku* è considerato una delle quattro forme tradizionali di teatro giapponese. Porta in scena marionette alte mediamente la metà di un corpo umano, animate da tre performer chiamati *kurogo* (uomini in nero), così definiti per il loro abbigliamento, comprensivo di un cappuccio, che ne annulla metaforicamente la presenza in scena. Le marionette sono provviste di articolazioni che ne permettono un movimento piuttosto naturale, persino delle dita delle mani; la loro caratterizzazione somatica non è però realistica, ma simbolica di alcune precise tipologie umane (giovani donne, guerrieri, fantasmi, demoni, e così via), al punto che un'unica marionetta può essere utilizzata in più ruoli. I personaggi interpretati dalle marionette non sono tuttavia intesi come simulazioni di attori, ma rappresentano degli ideali umani, motivo per cui la loro caratterizzazione in ambito teatrale si adatta particolarmente a contesti epici o del passato. Da questa astrazione e da quella delle famose xilografie *ukiyo-e* deriva in gran parte il tratto rarefatto che caratterizza somaticamente molti personaggi dell'animazione giapponese.

NEL SEGNO DEI MANGA

L'universo mediatico a cui l'animazione giapponese più si lega è indubbiamente quello del manga, il fumetto nipponico, che affonda le sue prime radici nelle stesse produzioni del XII secolo fin qui considerate. Il carattere iniziale è fondamentalmente parodico, come dimostra l'*emakimono Chōjūgiga*: le immagini caricaturali (*fushie*) erano accolte con grande successo, divertendo e informando allo stesso tempo, per esempio con temi religiosi e filosofici. Tuttavia, questo tipo di produzione era sostanzialmente elitaria, accessibile in prevalenza a membri del clero, dell'aristocrazia o delle classi militari.

In periodo Edo lo sviluppo della xilografia con matrici in legno permise una maggiore diffusione delle stampe illustrate, estendendo la popolarità tra la gente comune. Varie tecniche e stili si differenziarono in poco tempo, permettendo la messa a punto di un

parco editoriale molto vasto. Grande successo riscossero soprattutto i cosiddetti *akabon* (“libri rossi”, dal colore della copertina⁴) che narravano e illustravano leggende e storie tradizionali conosciute già dal passato, a cui si aggiunsero i *kibyōshi* (“libri dalla copertina gialla”), più umoristici e spesso satirici.

Il contemporaneo sviluppo dell’arte del “mondo fluttuante” (*ukiyo*e) rafforzò alcune caratteristiche di stile che avrebbero presto permeato gran parte delle illustrazioni: i corpi assunsero le caratteristiche eteree che conosciamo oggi attraverso l’opera di artisti come Utamaro e Hokusai. È proprio a Hokusai che si deve la creazione del termine “manga”, coniato per il titolo dei suoi quindici volumi che compongono la *Hokusai manga* (id., pubblicati tra il 1814 e il 1878), opera colossale presentata con altri fumetti all’Esposizione Universale di Parigi nel 1867, oggi considerata il primo vero manga della storia.

Con l’avvento del periodo Meiji⁵ e l’apertura all’Occidente la fortuna dei manga sarebbe aumentata esponenzialmente. Molte riviste e quotidiani avrebbero ospitato le strip, al punto da farle diventare parte integrante delle vesti editoriali, dove spesso servivano ad accettuare il carattere satirico delle notizie. Tra i primi, il «*Japan Punch*», rivista inaugurata a Yokohama dall’inglese Charles Wirgman, diventò presto un importante specchio dei cambiamenti della società nel suo incontro con elementi stranieri e servì per introdurre alcune fondamentali novità, come l’inserimento delle nuvole per contenere i testi. Dalla popolarità di questa rivista deriva il nome *ponchi* che nei primi anni del Novecento veniva spesso utilizzato per riferirsi ai manga.

Un grande salto in avanti, dal punto di vista sia stilistico sia narrativo, fu in particolare possibile grazie all’opera di Kitazawa Rakuten (1876-1955, pseudonimo di Kitazawa Yasuji), autore che aveva assimilato molte delle lezioni giunte dall’Occidente, permettendo l’introduzione di numerose novità grafiche e contenutistiche. Kitazawa si unì nel 1895 alla rivista «*Box of Curious*», edita a Yokohama e diretta dall’australiano Frank A. Nunkebel, dove affinò le sue capacità di disegnatore. Nel 1899 si trasferì presso la «*Jiji Shinpō*», rivista

⁴ Parte del genere letterario *kusazōshi*, insieme ai “libri blu” (*aobon*), “neri” (*kurobon*) e “policromi” (*gōkan*). Fondamentale anche la diffusione degli *ukiyozōshi*, con connotazioni più romantiche e persino erotiche.

⁵ Per un approfondimento sulla storia del manga in periodo Meiji, cfr. Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese - L’evoluzione dall’era Meiji agli anni Settanta*, Venezia, Musa Edizioni, 1998.

fondato dallo scrittore Fukuzawa Yukichi, per la quale disegnava vignette dallo stile innovativo, nelle quali era possibile riconoscere alcune sfumature dinamiche ispirate dal cinema, allora agli albori. Nel 1905 Kitazawa fondò la rivista satirica «*Tōkyō Puck*», presto tradotta in altre lingue e distribuita anche al di fuori del Giappone – sede che diede i “natali” ad alcuni dei pionieri dell’animazione.

Come nel caso di Kitazawa, un forte impulso alla nascita dell’animazione dal mondo del manga giunse anche dal fumettista Okamoto Ippei (1886-1948): collaboratore del quotidiano «*Asahi Shinbun*» dal 1912, il suo nome diventò subito popolare tra gli ambienti letterari grazie all’ammirazione che provava per lui lo scrittore Natsume Sōseki. Le sue strip integravano armoniosamente disegni e testi con vari ambiti di applicazione, dal linguaggio giornalistico ai reportage di viaggi e di cronache. Affascinato dal cinema occidentale, l’autore aggiungeva molti elementi “filmici” nei suoi fumetti, dando impulso a nuove forme espressive e suggestioni particolari. Decenni dopo, Tezuka Osamu, il nome più importante nella fusione di manga e *anime*, si sarebbe dichiarato debitore e ammiratore dell’opera di Okamoto e di quella di Kitazawa.

GLI ESORDI DEI DISEGNI ANIMATI

Nel luglio del 2005 è stato scoperto a Kyoto un breve frammento di disegni animati giapponesi di autore sconosciuto: con una valutazione non scientificamente attestata (ma rilanciata con enfasi dai media giapponesi)⁶, si suppone che risalga al 1907, il che la renderebbe la prima animazione realizzata al mondo. Si tratta di 50 fotogrammi (circa 4 secondi) dipinti direttamente su celluloide in cui un giovane uomo scrive su un muro la parola “cinema” (*katsudō shashin*, “immagini in movimento”, come allora veniva definito), quindi si volge verso gli spettatori e saluta togliendosi il cappello.

Fino al giorno del suo ritrovamento, si riteneva che il primo disegno animato giapponese risalisse al 1917, mentre negli anni precedenti molti film di animazione stranieri erano stati presentati in

⁶ In realtà ritengo più attendibile quanto ha notato nel corso di una nostra discussione Carlo Montanaro, tra i massimi esperti internazionali di precinema e cinema delle origini: il breve estratto, sicuramente molto raro, sarebbe presumibilmente una cromolitografia destinata a proiettori-giocattolo, come in particolare dimostrerebbero le perforazioni della pellicola.

Giappone, anche se i dati in merito sono tuttora incerti. Tra le tesi più accreditate quella secondo la quale la prima proiezione in assoluto potrebbe essere avvenuta il 15 aprile 1912 all’Asakusa Teikokukan di Tokyo. Si sarebbe trattato del film *Le trasformazioni di Nippāru* (*Nippāru no henkei*), pellicola dall’attribuzione incerta, che, tuttavia, sulla base di alcune descrizioni dell’epoca, presumibilmente era *Les exploits de Feu-Follet* di Émile Cohl, distribuita internazionalmente con il titolo *The Nipper’s Transformations*. Alcune possibili alternative sono state vagliate, per esempio che anche il film *Le mobilier fidèle* (1910) dello stesso Cohl fosse stato proiettato in Giappone il primo settembre 1911, e che addirittura una serie intera di disegni animati, tra cui alcuni dell’animatore francese, fosse stata già presentata nel 1910 con il titolo complessivo *Il nuovo album di immagini del monello* (*Dekobō shingachō*)⁷.

Allo stato attuale delle ricerche, possiamo definire come pionieri dell’animazione nipponica i registi Shimokawa Ōten, Kōuchi Jun’ichi e Kitayama Seitarō, autori di cui purtroppo l’opera è andata quasi del tutto distrutta a causa del grande terremoto del Kanto del 1923. Il loro esordio è avvenuto in contemporanea nel 1917, un evento che avrebbe rappresentato l’abbattimento di una diga e l’avvio di una creazione inesauribile. A partire dalle proiezioni delle animazioni straniere, varie case di produzione autoctone avevano intuito le enormi potenzialità offerte dalla nuova forma di intrattenimento, organizzando al loro interno dei dipartimenti addetti alla sperimentazione di quelli che inizialmente sarebbero stati definiti “film di linee” (*senga eiga*) e in seguito “film animati” (*dōga eiga*)⁸.

Tra le varie case, la Tennen Shoku Katsudō Shashin (Società dei Film a Colori Naturali, nota come Tenkatsu) contattò nel 1916 Shimokawa Ōten⁹ chiedendogli di sperimentare un corto animato. Shimokawa abbozzò varie tecniche, tra cui la *chalkboard animation*

⁷ Per un approfondimento sugli studi in corso sull’argomento cfr. Frederick S. Litten, *On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas*, disponibile al link <http://litten.de/fulltext/nipper.pdf>.

⁸ Solo a partire dagli anni sessanta le animazioni sarebbero state definite *anime* (contrazione di *animēshon*, dall’inglese *animation*). Mentre noi consideriamo con questo termine i soli disegni animati nipponici, in Giappone il termine si riferisce in generale a ogni forma di animazione. Fino alla conclusione della seconda guerra mondiale non era insolito che ci si riferisse all’animazione anche con il termine “film di manga” (*manga eiga*).

⁹ 1892-1973, pseudonimo di Shimokawa Sadanori, quando riferito come autore di manga il suo nome viene letto Shimokawa Hekoten. In passato era stato assistente di Kitazawa Rakuten per la rivista satirica «Tōkyō Puck». Tutte le sue opere filmiche sono purtroppo andate distrutte, ma ce ne restano varie testimonianze tra i giornali dell’epoca.

già utilizzata nel 1906 da J. Stuart Blackton per *Humorous Phases of Funny Faces*: disegnava con il gesso immagini su una lavagna e le fotografava, apportando di volta in volta lievi variazioni nei tratti. Il suo film di esordio di soli 5 minuti era intitolato *Imukawa Mukuzō, il portinaio* (*Imokawa Mukuzō, genkanban no maki*), distribuito nel gennaio del 1917 e pubblicizzato come «la prima animazione giapponese». Nello stesso anno Shimokawa girò altri quattro brevi film¹⁰, ma fu costretto a un ricovero per problemi alla vista e di conseguenza decise di abbandonare l'animazione per dedicarsi esclusivamente alle vignette. Dal 1919 sarebbe diventato un popolare autore di manga disegnati per il quotidiano «Yomiuri» e in seguito, nel dopoguerra, un nome di punta tra i fumettisti del giornale «Nippon Manga».

Nel 1914 un uomo di nome Kobayashi Shōkai, impiegato alla Tenkatsu, si dimise dalla società per fondare la sua omonima casa di produzione, poi di breve durata, ma destinata a diventare una delle principali fucine di animazioni giapponesi, oltre che di *rensageki* (pièce teatrali in cui venivano proiettate alcune scene per simulare ambienti esterni). Nel 1916 Kobayashi assunse nella sua squadra Kōuchi Jun'ichi¹¹, come Shimokawa illustratore della rivista «Tōkyō Puck». La prima animazione di Kōuchi, intitolata *La spada di Hanawa Hekonai* (*Hanawa Hekonai meitō no maki*, conosciuta anche con il titolo *La spada spuntata - Namakura katana*), fu distribuita a partire dal 30 giugno del 1917. Il film è stato a lungo ritenuto perduto, finché nel 2007 in un negozio di antiquariato di Osaka è stato rinvenuto un brevissimo frammento dell'umoristica pellicola originale: si tratta di un *senga eiga* in costume in cui un samurai cerca di protestare con un mercante per avergli venduto una spada spuntata, ma viene ulteriormente beffato e preso persino a calci.

Quando l'anno successivo la Kobayashi Shōkai si ritrovò in difficoltà finanziarie, Kōuchi tornò per un periodo alla sua attività di fumettista, finché nel 1923 fondò una propria casa di produzione, la Sumikazu Eiga. Qui produsse alcune storie folcloristiche e, nel 1924, anche un corto politico, *L'attenzione è su Goto Shinpei* (*Ninki no shōten ni tateru Goto Shinpei*), ispirato al sindaco di Tokyo che,

¹⁰ Rispettivamente: *Il nuovo libro illustrato delle linee irregolari – Il fallimento delle buone idee* (*Ōtotsu shingachō – Meian no shippai*), *Il nuovo libro illustrato del monello – La vendetta della coppia di pulci* (*Chamebō shingachō – Nomi fūfū shikaeshi no maki*), *Imokawa Mukuzō fa i salti mortali* (*Imokawa Mukuzō chūgaeri*), *Il monaco birichino a pesca* (*Chame bōzu sakana tsuri no maki*).

¹¹ 1886-1970, conosciuto anche come Kōuchi Sumikazu, aveva studiato pittura occidentale e acquerello prima di avviare la sua carriera da vignettista.

diventato ministro degli Interni, era stato responsabile della ricostruzione della città dopo il terremoto.

Kōuchi fu tra i primi a utilizzare il rodovetro (in inglese *cel* da “celluloide”) come frame per le animazioni. Inventati nel 1914 da Earl Hurd, erano fogli trasparenti di nitrato di cellulosa e canfora (elementi altamente infiammabili, in seguito sostituiti da acetato di cellulosa), sui quali veniva riprodotta e dipinta l’immagine animata da sovrapporre ai fondali fissi. A Kōuchi va anche il merito di essere stato il primo a utilizzare sfumature di grigio per smussare i contorni delle immagini e creare leggeri effetti di ombreggiatura. Tra le altre sperimentazioni, i tentativi di sonorizzazione dei film e anche le figure ottenute in carta ritagliata, più facilmente manipolabili, come nel suo ultimo film *Il serpente tritato* (*Chongire hebi*, 1930), ultimato prima di tornare definitivamente alla realizzazione di vignette per il quotidiano «Yomiuri».

Il terzo pioniere dell’animazione nipponica è Kitayama Seitarō (1888-1945). Dopo gli studi in pittura occidentale, aveva lavorato come disegnatore di copertine per la rivista «Arte Occidentale Contemporanea» («Gendai no yōga») e collaborato alla formazione del gruppo artistico post-impressionista Fyūzankai. Affascinato dalle animazioni occidentali, riuscì a ottenere un impiego come compilatore di didascalie per i film muti alla major Nikkatsu¹² e qui si candidò per la produzione di animazioni. Nel 1915 la casa gli affidò il primo progetto animato, l’ormai perduto *La sfida tra la scimmia e il granchio* (*Saru to kani no gassen*), che fu presentato solo nel 1917. Si trattava di un corto realizzato interamente su carta dipinta con un tratto di ispirazione occidentale, anche se trasposto da un racconto tradizionale del quattordicesimo secolo.

Kitayama intuì la necessità di affidarsi a uno staff competente, grazie al quale le sue produzioni procedevano a un ritmo molto spedito: con questo sistema di collaborazione, avrebbe girato per la Nikkatsu rispettivamente otto film nel 1917 e ben tredici nel 1918, tra cui *Momotarō, il ragazzo delle pesche* (*Momotarō*), storia di un piccolo marinaio che pattuglia la baia sul suo sottomarino giocattolo, prima animazione giapponese distribuita al di fuori dei confini nazionali, a Parigi, dove restò in cartellone per tre mesi.

¹² Nata nel 1912, la Nippon Katsudō Shashin Kabushiki Kaisha (Società giapponese delle immagini in movimento), conosciuta con il suo nome contratto Nikkatsu, è la più antica tra le note major giapponesi.

Nel 1921 Kitayama fondò la prima casa indipendente di produzione animata, il Laboratorio di Produzione Cinematografica Kitayama (Kitayama Eiga Seisakujō), raccogliendo intorno a sé una squadra di cinque disegnatori tra i più abili del periodo. Come già aveva fatto nell'ambito della Nikkatsu, la sinergia tra animatori e l'organizzazione dei ruoli permetteva loro di procedere a ritmo spedito e secondo i criteri di una vera e propria produzione industriale. Molti contratti gli giungevano dall'ambito pubblicitario, altri progetti riguardavano dei cortometraggi animati, tra i quali *Esortazione a risparmiare (Chokin no susume)*. Collaborava al contempo per il Laboratorio di Produzione di Film Educativi Makino (Makino Kyōiku Eiga Seisakujō) di Makino Shōzō, il “padre” del cinema giapponese¹³. Tra le sue opere l'unica rimasta è il film *Urashima Tarō* (id., 1918), ridigitalizzato nel 2008: è la storia leggendaria di un pescatore che viene trasportato da una tartaruga negli abissi marini, per tornare l'anno dopo sulla terra carico di preziosi, un tema di ottimo asupicio per risollevarre il morale del pubblico dopo il terremoto. Kitayama ci ha lasciato anche un saggio, pubblicato nel 1930, intitolato *Come realizzare film di linea (Sen eiga no tsukurikata)*¹⁴.

Ai tre pionieri inevitabilmente successe una squadra di animatori, alcuni dei quali formatisi presso i loro laboratori, che avrebbero in pochi anni portato a maturità l'animazione attraverso sperimentazioni continue di tecniche differenti.

BENSHI: LE VOCI DEL CINEMA

Conosciuti anche come *katsuben*¹⁵ e parte del “corredo narrativo” dei film dal vero e di animazione dalle origini, i *benshi* erano i commentatori che, seduti accanto allo schermo e accompagnati da un’orchestra di strumenti autoctoni e stranieri, davano voce ai personaggi e allo stesso tempo descrivevano gli ambienti, le atmosfere, le specificità culturali, influenzando notevolmente la percezione delle opere da parte del pubblico.

¹³ Makino Shōzō è considerato il padre del cinema giapponese, se non altro perché è con lui che, a partire dal 1908, la produzione dei film assunse una definita connotazione commerciale.

¹⁴ In *Zen Nihon katsuei kyōiku kenkyūkai (Elementi basilari per l’educazione al cinema giapponese)*, Tokyo, Kyōiku Shōkan, 1930, pp. 321-341.

¹⁵ *Katsuben* è la contrazione dei termini *katsudō* (azione) e *ben* (eloquenza), mentre *benshi* indica semplicemente “colui che commenta”.

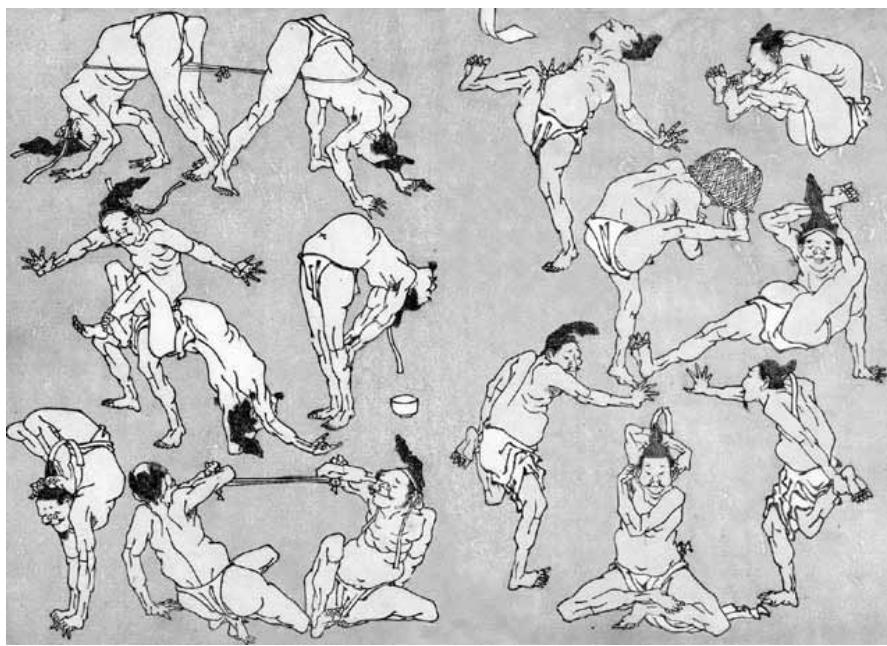
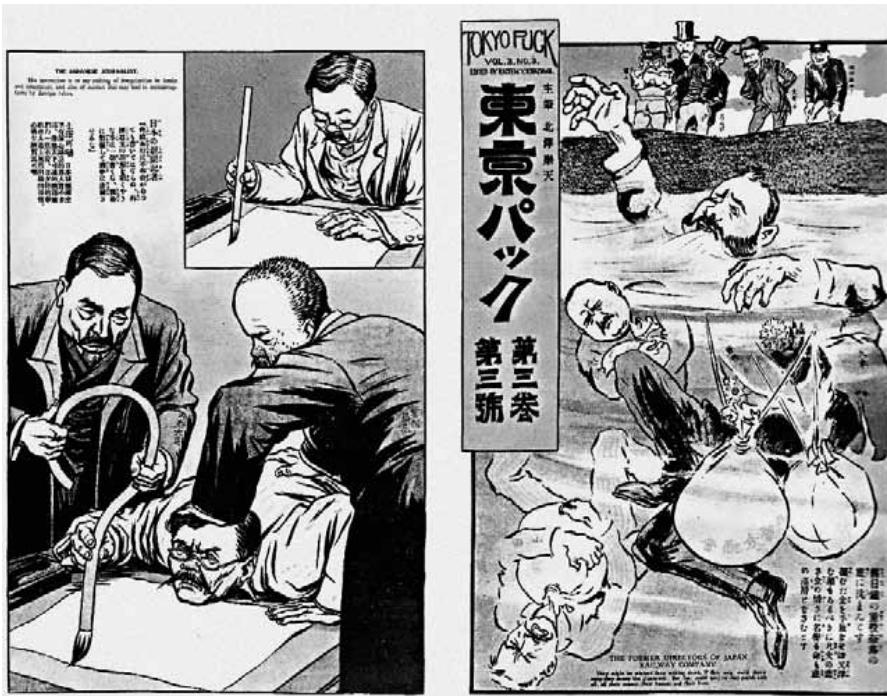
Le loro origini risalgono a molto tempo prima della nascita del cinematografo: figure analoghe si ritrovano già in periodo Edo, tra i monaci erranti cantastorie (*etoki*) e nell'ambito dello *yose* (una forma di vaudeville). In ambito filmico la loro popolarità fu pressoché immediata, al punto che in breve tempo la maggior parte dei nomi più celebri furono trascritti a caratteri cubitali sopra i titoli dei film in programma. L'amore del pubblico per questo tipo di supporto interpretativo derivava in gran parte dalla consuetudine di assistere ripetutamente a spettacoli teatrali identici nella trama, ma interpretati da attori differenti, ciascuno in grado di apportare uno slittamento di senso rispetto all'opera originale. In tal modo la lancetta del pathos si spostava dai contenuti – già familiari, senza incognite – allo charme di ogni nuova caratterizzazione.

Analogamente, nel caso di film stranieri, i *benshi* traducevano emblematicamente le differenti trame nelle note più familiari al pubblico, aggiungendo un terreno di segni facilmente riconoscibili, anche se a costo di intraprendere acrobatiche comparazioni con elementi della quotidianità nipponica. La loro funzione non si esauriva nella caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti, ma spettava loro anche il compito di spiegare le tecniche filmiche e il funzionamento stesso del proiettore. Inoltre, nel giro di pochi anni, erano diventati così potenti da poter addirittura subentrare nella fase organizzativa della produzione di un film (dal vero o di animazione), suggerendo elementi consoni al loro futuro commento.

I *benshi* erano prevalentemente uomini, mentre alle poche donne spettavano per lo più le interpretazioni di film sentimentali e dei cortometraggi. Per esercitare questa professione ben presto si rese necessario un esame di specializzazione per l'ottenimento di un'apposita licenza, elemento che contribuì a formare una sorta di élite ristretta. Il dominio detenuto dai *benshi* sin dalle origini del cinema si rivelò alla lunga un freno per il suo sviluppo tecnologico, poiché era loro interesse avversare una grammatica filmica abbastanza elaborata da rendere inutile il proprio commento e tanto più l'avvento del sonoro. Tuttavia, film accompagnati dalla loro narrazione continuarono a essere proiettati fino al 1936, per poi scomparire del tutto.



1. *Kamishibai* (teatro di carta)
2. Scena di teatro *bunraku*
3. Kitazawa Rakuten per «Tokyo Puck»
4. Estratto da *Hokusai manga*





5. Estratto da *Caricature di animali e persone* (*Chōjū jinbjutsu giga*)

6. Proiettore per *utsushiye* mobile

7. *Immagini in movimento* (*Katsudō shashin*)
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

8. *La spada spuntata* (*Namakura katana*) di Kōuchi Jun’ichi
Cortesia: Le Giornate del Cinema Muto



IMMAGINARI ANIMATI

Il periodo Taishō (1912-1926) ha rappresentato uno dei momenti più vivi della storia del Giappone, animato da un processo di rinnovamento e di modernizzazione in grado di proiettare in breve tempo l'arcipelago tra i protagonisti delle sfere culturale, politica ed economica della scena internazionale del Novecento. È in questo breve arco di tempo che le varie influenze occidentali importate in epoca Meiji vennero filtrate alla luce di una rielaborazione autoctona, fondendosi con un bagaglio tradizionale di antica data per dare forma a nuovi ambiti di invenzione creativa. La cultura di massa permeava ora la quotidianità dei giapponesi, intrisa di tendenze di ogni natura e origine, nel segno dell'ibridazione e nel gusto per l'innovazione.

La nascita di vari media nell'epoca precedente – nel campo dell'editoria, del cinema, del teatro e della letteratura – venne ora portata a piena maturazione. Già negli anni venti sarebbero entrati nel vivo i dibattiti sulla definizione di una specifica identità dei rispettivi media; per esempio, nel 1915 fu fondata la prima organizzazione di vignettisti, chiamata “Associazione dei Manga di Tokyo” (*Tōkyō Mangakai*), mentre vari studiosi si interrogavano sulla natura di quest’arte, definita da alcuni «libera, non regolata da leggi e basata sulla libera osservazione della natura umana»¹.

In questo clima di fervida creazione, la porta appena dischiusa

¹ Ishii Hakutei, *Honchō mangashū* (Storia del manga giapponese), serie in dieci parti pubblicata nella rivista d’arte «Chūō bijutsu» («Arte centrale») fra il 1918 e il 1919, citato da Rei Okamoto Inouye in *Theorizing Manga: Nationalism and Discourse on the Role of Wartime Manga*, in *Mechademia 4 - War Time*, a cura di Frenchy Lunning, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. 532.

sulla nuova arte animata si spalancò in un istante. Dalle primissime sperimentazioni dei tre pionieri alla nascita di un'industria vera e propria il passo fu brevissimo, in un fermento parossisticamente accelerato da una delle più grandi tragedie della storia recente del Giappone, il grande terremoto del Kanto del 1923: al sisma di violenza inaudita che aveva raso al suolo Tokyo e Yokohama e causato la morte di oltre centomila persone si reagì subito con una massiccia opera di ricostruzione architettonica e soprattutto morale. Accompannato da una positiva risposta in termini di innovazione e di sperimentazioni, il neonato mondo dell'animazione contribuì alla ripresa coniugando il progresso tecnologico con contenuti spesso attinti dalla tradizione, alla scoperta di mitologie che rappresentassero la possibilità di riemergere dalle proprie ceneri.

Il primo importante esempio di animazione utile a veicolare questa pulsione ottimistica fu l'opera *La montagna delle nonne abbandonate* (*Ubasute yama*, 1923), girata dal giovane Yamamoto Sanae², basata su un'antica leggenda giapponese secondo cui gli anziani venivano abbandonati fino alla morte sui monti perché ritenuti improduttivi nell'economia dei villaggi³, qui riferita all'ottimistica figura di un figlio reticente all'idea di separarsi dalla propria madre. Avrebbe accresciuto il pathos e il taglio positivo del film l'aggiunta dell'interpretazione dei *benshi*, commentatori imprescindibili anche di un'altra delle animazioni di Yamamoto oggi rimaste, *Momotarō il grande* (*Nihon ichi Momotarō*, 1928). A sua volta ispirata a un'antica leggenda, quest'opera narra di una coppia di anziani soli: la donna un giorno trova lungo un fiume una grande pesca che, dischiudendosi, rivela un bambino dotato di arguzia e di forza eccezionali, presto in grado di sconfiggere persino dei demoni. Nella versione di Yamamoto, la prima parte del cortometraggio non includeva alcuna didascalia, prevedendo l'intervento del *benshi* per creare la magica atmosfera del racconto originale.

² Pseudonimo di Yamamoto Zenjirō (1898-1981): ancora studente di arte giapponese, si era unito alla squadra di Kitayama Seitarō. Dopo il terremoto, quando la Kitayama Eiga venne trasferita a Osaka, Yamamoto fondò l'indipendente Yamamoto Manga Productions. Nello stesso anno di questa animazione aveva realizzato anche *La lepre e la tartaruga* (*Usagi to kame*), adattamento dalla celebre favola di Esopo.

³ Questo sarebbe stato anche il tema di *Le canzoni di Narayama* (*Narayama bushikō*, 1956) dello scrittore giapponese Fukazawa Shichirō, oggetto di due trasposizioni cinematografiche, entrambe conosciute con il titolo *La ballata di Narayama*, a opera di Kinoshita Keisuke (1958) e Imamura Shōhei (1983).

LE PRIME REGOLAMENTAZIONI

Dalle prime proiezioni di animazioni straniere nel secondo decennio del xx secolo si era reso subito evidente come quest'arte fosse dotata di un peculiare potere di fascinazione, esercitato in particolare sui più giovani. È normale quindi che nel corso della sua lunga storia ci siano stati momenti in cui si è ritenuto necessario regolarne i contenuti o, in alternativa, utilizzarli per diffondere ideologie. Sospettando addirittura che una cattiva gestione delle narrative del cinema potesse contribuire al dilagare della violenza giovanile⁴, nel 1911 il Ministero dell'educazione aveva chiesto la costituzione di un “Comitato di indagine educativa popolare” (*Tsūzoku kyōiku chōsa iinkai*), preposto al monitoraggio dei contenuti di opere letterarie, cinematografiche e di altre forme di intrattenimento.

L'azione del Comitato fu inizialmente blanda, finché nel 1917 venne stabilito un primo set di regole per gestire l'industria filmica, conosciuto come “Provvedimento per la Regolamentazione dell'Industria Cinematografica” (*Katsudō shashin kōgyō torishimari kisoku*), norme intese come forme di tutela morale e finalizzazione educativa dei suoi contenuti, a cui si aggiungeva l'auspicio che fosse realizzato un numero importante di “film educativi” (*kyōiku eiga*). Nell'ambito dell'animazione si misurarono vari registi: Kitayama Seitarō oltre a *Esortazione a risparmiare* girò nel 1917 *Se raccogli dei granelli diventano una montagna* (*Chiri mo tsumoreba yama to naru*) per pubblicizzare le forme di risparmio su richiesta del Ministero delle poste e telecomunicazioni; Yamamoto Sanae confezionò vari corti ad hoc, tra cui *Rimboschimento* (*Shokurin*, 1924) per il Ministero dell'agricoltura, *Il viaggio della posta* (*Yūbin no tabi*, 1924) per il Ministero delle poste e telecomunicazioni e *La trasmissione della sifilide* (*Baidoku no denpa*, 1926) per il Ministero dell'educazione⁵.

La prima politica di intervento sui media non fu tuttavia sufficiente per arginare la voga creativa del periodo. Correva sotterranea tra le fila dei più giovani autori una nuova parola d'ordine: sperimentare, dar voce alla fecondità artistica attraverso ogni forma di espressione.

⁴ Harald Salomon, *Movie Attendance of Japanese Children and Youth*, in «Japonica Humboldtiana», n. 6, 2002, p. 146, disponibile al link <http://edoc.hu-berlin.de/japonica-hu/6/all/6.pdf>.

⁵ Miyao Daisuke, *Thieves of Baghdad: Transnational Networks of Cinema and Anime in the 1920s*, in *Mechademia 2 - Networks of Desire*, a cura di Frenchy Lunning, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p. 94.

L'ARTE DI SPERIMENTARE

Apprendista di Kōuchi Jun’ichi a soli diciotto anni presso la Sumikazu Eiga, nasceva artisticamente in questi anni uno dei primi nomi destinati a segnare la storia dell’animazione giapponese: Ōfūji Noburō⁶. Inarrestabile sperimentatore, fu pioniere della tecnica *chiyōgami eiga* (cinema di figure ritagliate da carta *chiyōgami*), precursore nella messa a punto delle prime metamorfosi animate e tra i primi a sperimentare la sonorizzazione di disegni animati. Il giovane Ōfūji si rese subito indipendente aprendo nel 1921⁷ una propria casa di produzione chiamata Laboratorio di Ricerca del Cinema Libero (Jiyū Eiga Kenkyūjō, l’anno successivo ribattezzata Produzioni Chiyōgami - Chiyōgami Eigasha). Dopo le prime pellicole “di rodaggio”, tra cui il corto a tecnica mista di live action e animazione intitolato *Storia di sigarette* (*Kemurigusa monogatari*, 1924), traendo ispirazione da alcune novità di stile giunte dall’Europa, in particolare dalle animazioni con silhouette di Lotte Reiniger, decise di riproporne la tecnica utilizzando la carta tradizionale giapponese (*washi*) dipinta secondo lo stile definito *chiyōgami*⁸. Le figure ritagliate (chiamate *kirie*) venivano sovrapposte su fondali ottenuti con lo stesso materiale e retroilluminati: l’opacità resa dalla fibra della sottile carta permetteva effetti di ombreggiatura e di variazione cromatica molto particolari e di grande effetto immaginifico.

La campagna di lancio di uno dei suoi primi corti girati con questa tecnica, *Il ladro del castello di Bagdad* (*Bagudajo no tōzoku*, 1926, ispirato all’americano *The Thief of Bagdad* di Raoul Walsh del ’24), citava: «la tecnica *chiyōgami* è in pura atmosfera giapponese»⁹,

⁶ Pseudonimo di Ōfūji Shinshichirō (1900-1961), è dedicato a lui dagli anni sessanta il prestigioso Premio Ōfūji Noburō, conferito ai migliori animatori, tra cui Miyazaki Hayao, Ōtomo Katsuhiro, Kon Satoshi. Sarebbe diventato il primo animatore apprezzato internazionalmente e premiato in vari festival prestigiosi, tra cui la Mostra Internazionale d’Arte Cinematografica di Venezia (con il film *La nave fantasma* - *Yūreisen*, 1953). In occasione del premio ricevuto nel 1953 al Festival di Cannes del remake per il suo film *La balena* (*Kujira*, 1952), fu pubblicamente elogiato anche da Pablo Picasso.

⁷ Gli storici del cinema sono discordi sulla data di fondazione. Il 1921 è la data indicata in *Nihon eiga jinmei jiten* (Dizionario dei nomi del cinema giapponese), Tokyo, Kinema Junpōsha, 1997.

⁸ Il termine significa “carta” (*kami*) “delle mille generazioni” (*chiyō*): viene stampata con fantasie varie e differenti colori, usata in particolare in periodo Edo per costruire oggetti come piccole bambole di carta (*chiyōgami ningyō*), per rivestire scatole e soprattutto per l’origami.

⁹ Yamaguchi Katsunori e Watanabe Yasushi, *Nihon animēshon eiga shi* (Storia dell’animazione giapponese), Osaka, Yubunsha, 1977, p. 16.

ottimo escamotage per coniugare le novità di stile con il rassicurante bagaglio culturale della tradizione. Il film era ambientato in un setting completamente giapponese, narrando la storia di un giovane che, innamorato della principessa, supera la propria pigrizia e si arma di coraggio per affrontare varie sfide, tutte avventure utili per veicolare molti principi morali auspicati dalle forze di governo, come indica la frase ricorrente «la felicità bisogna guadagnarsela con le proprie forze».

Un risultato di successo, nonostante concepito con le sole silhouette, fu il corto *La balena* (*Kujira*, 1927), presentato nello stesso anno persino in Russia. Ōfuji qui animava la storia partendo dalle note dell'ouverture del Guglielmo Tell rossiniano, narrando una favola per adulti: dopo il naufragio della nave su cui viaggiavano, tre guerrieri e una donna vengono inghiottiti da una balena. Gli uomini sono spinti solo da turpi desideri sessuali verso la donna o in alternativa egoisticamente tesi alla sola propria salvezza, così, una volta risputati dalla balena, si abbatterà su di loro l'ira degli dei e solo la donna sopravviverà.

Nel 1931 con l'umoristico corto *Il fiore d'oro* (*Kogane no hana*) Ōfuji tentò una doppia sperimentazione, cioè il miglioramento della sincronizzazione di un disco sonoro con la tecnica Tōjō Eastphone e quella del bicromatismo. Tuttavia, mentre il primo film realmente a colori sarebbe stato prodotto solo nel 1948 (*Il mio baseball - Boku no yakyū* di Asano Megumi), per la sonorizzazione avrebbe subito colpito nel segno. Lo aveva dimostrato anche con il precedente *I gatti neri* (*Kuronyago*, 1929), una brevissima animazione di appena un minuto e mezzo in cui, sul genere delle *Silly Symphonies*, quattro bambini e due gatti danzano su una base musicale tradizionale per l'infanzia, immagini costruite a misura della traccia audio (su disco Eastphone).

Si potrebbe asserire che in Giappone i video musicali e il karaoke siano nati dal cinema di Ōfuji, soprattutto a partire da *La sagra del villaggio* (*Mura matsuri*, 1930) e da due film del 1931, *La canzone della primavera* (*Haru no uta*, melodia tradizionale cantata da Inoue Kikuko) e *L'inno Kimigayo* (*Kokka Kimigayo*). *La sagra del villaggio* descrive la festa in una successione di eventi (un teatrino di mariolette, il ballo del drago, danze varie); è accompagnato da una base musicale per bambini con i testi della canzone indicati in basso e sottolineati nel ritmo da figure che indicano le sillabe da cantare, come già avevano sperimentato i fratelli Fleischer. L'atmosfera è giocosa,

arricchita da trasformazioni tra fiori e figure umane, con ampia ricchezza figurativa.

La canzone della primavera si apre con il titolo e le scritte «Chiyōgamigraph» e «Columbia Record», subito seguiti dall’immagine di un pentagramma su cui vanno formandosi note e parole, scandite con il ritmo musicale del brano. Le scene che seguono, tutte imbibite in rosa, sono surreali successioni di forme – molti i fiori di ciliegio antropomorfici che danzano – in ambienti primaverili con un’atmosfera giocosa, e commentano bucolicamente i contenuti della canzone¹⁰. Il marchio Columbia e il riferimento all’asfalto nel testo della canzone rappresentano un chiaro riferimento alla tecnologia occidentale che il Giappone ha ormai assimilato, mentre l’estetica tradizionale giapponese, il ricorso al fiore di ciliegio e l’apparizione dello *hinomaru* (la bandiera giapponese) nella seconda metà rappresentano lo spirito giapponese, in accordo con quanto accaduto questo stesso anno con l’invasione della Manciuria.

L’inno *Kimigayo* (questo il nome dell’inno nazionale, tradotto come «Il Regno dell’Imperatore») è creato con silhouette nere su fondali con trasparenze di grigi. Dopo il titolo (anche in questo caso accompagnato dalla scritta «Columbia Record»), si apre con immagini tradizionali e narra l’origine mitologica dell’arcipelago, con il fine di sottolineare lo spirito “puro” del Giappone (*Yamato damashii*). Le parole dell’inno appaiono una dopo l’altra lateralmente sullo schermo, anche in questo caso scandite dal ritmo musicale, ma non vi è voce, poiché è affidata agli spettatori l’esecuzione vocale. Il coinvolgimento dell’intera sala è immaginabile, il Giappone ha avviato il suo lungo cammino verso l’espansione panasiatica. Questi due film, del resto, sarebbero stati proiettati anche nella colonia taiwanese per rafforzare l’ideale nipponico tra gli indigeni¹¹.

ANIMATORI ALLA RIBALTA

Ōfuji naturalmente non fu l’unico sperimentatore a emergere in questi anni. La scena fu presto arricchita dalle opere di molti altri

¹⁰ «La terra dei ciliegi, i fiori sbocciano ovunque, ricoprono anche l’asfalto, i miei piedi non riescono a star fermi quando ne sfiorano i petali, mentre avanza la primavera penso a te, un candeliere che risplende nei miei sogni, un kimono brillante tra i petali svolazzanti».

¹¹ Per la recezione dei film giapponesi nelle colonie cfr. Michael Baskett, *The Attractive Empire: Transnational Film Culture in Imperial Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2008.

artisti. Ciascuno di loro avrebbe apportato un tassello in più al complesso mosaico della storia dell'animazione, nella maggior parte dei casi nascendo professionalmente dopo un apprendistato nelle file dei primi pionieri.

Tra i nomi più di spicco, Murata Yasuji¹² aveva appreso i rudimenti dell'animazione presso Yamamoto Sanae. Inizialmente disegnatore di locandine e poi assunto alla casa di produzione Yokohama Shinema Shōkai come compilatore di cartelli didascalici per film¹³, esordì con il corto *Perché le giraffe hanno un collo così lungo?* (*Jirafu no kubi wa naze nagai*, 1926), eseguito proprio con figure ritagliate (*kirie*) secondo la lezione di Yamamoto. A partire da questa prima pellicola si rese evidente la preferenza del regista per ambienti e personaggi attinti dal mondo fantastico della tradizione: esseri zoomorfici, divinità, atmosfere fatate non sarebbero mai mancati nelle sue opere future. Il ricorso al disegno con semplici linee nel suo caso era inoltre tutt'altro che banale, poiché l'eleganza dei suoi tratti, l'elasticità mimica e la ricchezza di particolari permettevano una vera spettacolarità delle scene.

Nel 1929 Murata elaborò una delle sue opere oggi più celebri, *Rimuovere la protuberanza* (*Kobutori*): messo a punto con una matura ricchezza di sfumature in linee, è un *senga eiga* molto curato dinamicamente e nella costruzione narrativa. Si riferisce a un'antica fiaba in cui due anziani vicini di casa hanno entrambi un'enorme protuberanza sulla guancia, ma sono caratterialmente molto dissimili: onesto e ligio lavoratore Tarōhei, pigro e intrallazzatore Jirōhei. Mentre lavora sui monti, Tarōhei viene sorpreso da una tempesta e cerca riparo nell'incavo di un albero, dove si addormenta. Al suo risveglio, in piena notte, si accorge che è in corso una festa di *tengu*¹⁴, si unisce a loro e li diverte danzando, ricevendo come ricompensa la rimozione della protuberanza. Ascoltato il racconto dell'amico, il vicino Jirōhei decide di provarci a sua volta raggiungendo i *tengu* durante la notte, ma la sua danza non sarà divertente e, dopo aver anche tentato di

¹² Conosciuto anche come Murata Yasushi (1896-1966), collaborerà spesso con il regista e disegnatore Aojī Chūzō (1885-1970).

¹³ Si trattava spesso, come nel caso delle cinematografie di tutto il mondo, di dialoghi in bianco su base nera, ma erano normalmente redatti da artisti in grado di esaltare l'eleganza degli ideogrammi.

¹⁴ Creature fantastiche considerate alternativamente divinità e coboldi. In questo film ne sono rappresentate le due tipologie: i meno potenti “*tengu corvi*” (*karasu tengu*) e il più forte “*tengu dal lungo naso*” (*hanadaka tengu*).

truffarli, sarà punito ricevendo una protuberanza in più. Un contenuto – la penalizzazione del tornaconto personale – eticamente in linea con il profilo morale che andava alimentandosi nella nazione.

Nello stesso anno Murata girò un’interessante pellicola a tecnica mista, *Il treno di Tarō* (*Tarō san no kisha*), che racconta di un bambino che riceve un trenino giocattolo dal padre (fin qui con attori in carne e ossa), ma quando si addormenta il trenino si anima in stop-motion e comincia il suo viaggio a disegni nel sogno del bimbo. A bordo siedono vari animali e l’unico umano è il capotreno (nell’immagine che riproduce lo stesso bambino), dando vita a una serie di divertenti sketch animati. La pellicola è in linea con i “film educativi” (*kyōiku eiga*) auspicati in questi anni dal governo, poiché gli sketch a bordo del treno servono per indicare alcune norme di comportamento.

Un particolare esperimento dell’autore è rappresentato da *La scimmia Masamune* (*Saru Masamune*, 1930), un cortometraggio che celebra la leggenda del celebre spadaccino Masamune di epoca Kamakura a cui tutt’oggi è dedicato il premio per i migliori forgiatori di spade. Un viandante nel corso del suo viaggio difende una scimmia e il suo cucciolo da un cacciatore. Per ricompensa viene condotto nel villaggio degli animali, dove riceverà anche una spada eccezionale, grazie alla quale diventerà un guerriero invincibile. L’animazione è messa a punto con figure *kirie*, ma montate con tale fluidità da farla sembrare una cel animation e arricchita da una sofisticata varietà di angoli e di piani. Per esempio, in una divertente soggettiva colta quando l’uomo guarda intorno a sé con la testa infilata tra le proprie gambe, osserviamo il panorama ribaltato e oscillante mentre l’uomo scuote il capo, con un’interessante ricerca sul movimento.

Il primo film con suono sincronizzato di Murata, *La farfalla sfortunata* (*Chō no sainan*, 1931, storia di una farfalla che tenta di recuperare le ali che un topo le ha sottratto), seppure molto semplice nelle linee e con poche invenzioni tecniche, servì all’autore per sperimentare una dinamica narrativa completamente svincolata dalla dittatura delle didascalie e dei commenti di *benshi*, arricchendosi per contro di varie microazioni che permettevano l’inserimento di suoni e rumori dall’effetto umoristico.

Particolarmenete elaborato nella grafica e nella costruzione narrativa è il viaggio onirico di Sankō nel corto *Sankō e il polpo - Lotta per un milione di ryō* (*Sankō to tako - Hyakuman ryō no chinsodo*), che Murata girò nel 1933: un pescatore pigro e ubriacone un giorno

sogna di salpare alla ricerca di un tesoro abbandonato sul fondo marino. Quando trova i pacchi che lo conterrebbero e riesce a tirarne a galla uno, un grosso polpo lo inseguì per riappropriarsene. Scopriremo infine che il pacco conteneva la compagna e i cuccioli del polpo stesso, una lezione utile per Sankō, che comprenderà quanto siano importanti le responsabilità verso la propria famiglia. Il film va segnalato anche per una curiosità, una breve scena in cui i due polpi si baciano, un aspetto “intimo” che il cinema dal vero non avrebbe mostrato prima del 1945. La scelta di personaggi umani in questo film costituì solo una breve parentesi, perché nel frattempo il suo cinema, come vedremo, si arricchiva di figure epiche nella raffigurazione di animali vari.

Anche Masaoka Kenzō (1898-1988, a volte alla regia con lo pseudonimo Masaoka Donbei) detenne più di un primato: sua era infatti la prima animazione in rodovetro (cel animation), così come il primo film animato sonoro con vera pista ottica. Come Murata aveva cominciato con studi di pittura, ma nel suo caso il suo primo lavoro avvenne con il cinema dal vero, non nell’animazione. Nel 1925 venne infatti assunto alla Makino Production, dove ebbe modo di collaborare con il fondatore della casa Makino Shōzō come aiuto regista e con Kinugasa Teinosuke come operatore e scenografo. Nel 1927 tentò la strada dell’indipendenza fondando la piccola Donbei Productions, addetta alla produzione di film per ragazzi, esperienza durata brevemente finché, nel 1929, fu assunto dalla sede di Kyoto della major Nikkatsu. Qui si occupò prevalentemente di film educativi e, allo stesso tempo, apprese elementi di animazione. Infine l’esordio con il corto *Storie di nonsenso n. 1 - L’isola delle scimmie* (*Nansensu monogatari daiippen - Sarugashima*, 1930): da una nave in balia di un violento temporale (con un’accurata descrizione delle metamorfosi delle nubi e delle onde in toni sfumati del grigio), finisce in mare un neonato, che naufraga poi su un’isola abitata da scimmie. Il più anziano del gruppo dei mammiferi, notando che il bambino sembra una scimmia senza coda e ricordando come in antichità anche la propria specie ne fosse sprovvista, ritiene che sia l’incarnazione di un antenato e dà ordine di allevarlo. Crescendo, però, il ragazzo si rivela dispettoso con gli altri cuccioli e viene per questo esiliato. In fuga dopo un’altra delle sue marachelle, il ragazzo si avventura per mare imbattendosi in una nave, forse quella da cui era caduto. Su quest’ultima scena si apre un punto interrogativo, sottolineando – con un certo didatticismo, di fatto – il carattere di improbabilità tipico del

genere definito *nansensu mono* (film dell’assurdo, equivalenti agli *slapstick* americani).

Nel 1932, dopo la chiusura della major a Kyoto, Masaoka riuscì finalmente a mettersi in proprio grazie al finanziamento di un parente, inaugurando la Produzione Cinematografica Masaoka (Masaoka Eiga Seisakujō), casa specializzata in animazioni. Con il supporto della major Shōchiku, nello stesso anno diresse il primo film completamente sonoro della storia dell’animazione nipponica: *Il mondo del potere e delle donne* (*Chikara to onna no yo no naka*, 1932), storia di una coppia in cui il marito, stanco dei soprusi della moglie, si lascia tentare da una relazione extraconiugale. Il direttore della Shōchiku Kidō Shirō sostenne il progetto entusiasticamente, puntando su un prodotto di ampio successo e affiancando al regista uno staff di pluriesperti, tra cui gli animatori Kimura Hakusan e Seo Mitsuyo cui accenneremo in seguito. Il film era inoltre doppiato dalle voci di alcuni degli attori più noti dell’epoca, tra i quali la famosa attrice di teatro Takarazuka Kagekidan Sawa Ranko¹⁵. La prima proiezione avvenne il 15 aprile 1933 all’Asakusa Teikokudan, nello stesso giorno e nello stesso luogo in cui era stata presentata la prima animazione in Giappone.

Nonostante l’entusiastica collaborazione di partenza, il rapporto di Masaoka con la Shōchiku terminò in un paio di anni; il regista dal 1935 entrò nei più piccoli studi della jo (Jenkins-Ozawa), dove ebbe modo di lavorare sullo spettacolare *La principessa Kaguya* (*Kaguyahime*, 1935), film che gli valse l’appellativo di “Méliès giapponese” per la varietà di effetti messi in scena e di “Disney giapponese” per la ricchezza sperimentale. Ormai insoddisfatto delle possibilità rese dalle figure sagomate, si concentrò sulla realizzazione di veri e propri cel animation, al tempo un procedimento costosissimo. Nel 1937, con la riapertura di una propria casa indipendente (il Centro di Ricerche Cinematografiche Masaoka, Masaoka Dōga Kenkyūjo¹⁶), riavviò la collaborazione con la Shōchiku interrotta anni prima.

Kimura Hakusan (o Hakuzan secondo alcune letture, date di nascita e morte incerte) era stato allievo di Kitayama Seitarō e poi collaboratore con Masaoka alla Kitayama Eiga Seisakujō. Dopo il

¹⁵ Anche il Takarazuka Kagekidan, come l’animazione, era un media popolare nato in periodo Taishō, quindi la combinazione tra i due ambiti aiutava ad accentuare il carattere di intrattenimento dell’opera.

¹⁶ Il termine *dōga* per animazione veniva così utilizzato per la prima volta.

terremoto del Kanto lavorò come autore di “film educativi” (*kyōiku eiga*) alla Asahi Kinema Gomeisha, il dipartimento cinematografico della nota testata giornalistica. Il suo primo film nel 1924 fu *Il lento risveglio di Akagaki Kenzō* (*Akagaki Kenzō tokkuri no wakare*, 1924), ma la più antica delle sue opere oggi sopravvissute è *La parsimonia e il risparmio di Tasuke Shiobara* (*Kinken chochiku Shiobara Tasuke*, 1925), rieditato nel 1941 con l’aggiunta del commento del *benshi*. Il film, basato su un’opera del repertorio del kabuki, è ambientato nel corso di una sagra in un villaggio, dove la gente danza al suono di tamburi. Il motivo dei festeggiamenti è spiegato in un lungo flashback che racconta la storia, ambientata pochi anni prima, del graduale successo del commerciante Shiobara Tasuke: costretto a rimboccarsi le maniche dopo la morte del padre, il giovane Tasuke, disperato mentre vaga per Edo (l’antica Tokyo) cercando inutilmente un lavoro, decide di farla finita lanciandosi da un ponte, ma viene salvato da un uomo che gli offre un impiego nel proprio negozio. Questa opportunità gli darà modo di riscattarsi e presto, grazie alla sua instancabile solerzia, potrà edificare una vita dignitosa. In Shiobara Tasuke si riconosceva una delle virtù più ammirate dal passato, cioè la forza di volontà che, abbinata alla pulsione creatrice, conduce all’edificazione personale.

Kimura aveva in seguito avviato la lavorazione di un corto destinato a un doppio primato: il suo film *La nave fresca* (*Suzumibune*, 1932), bloccato dalle autorità per i suoi contenuti sessuali, se fosse stato presentato sarebbe diventato il primo film erotico della storia dell’animazione giapponese. Allo stesso tempo, questo voto lo rende il primo film a disegni animati censurato in Giappone.

In questi anni approda alla regia anche Ogino Shigeji (1899-1991), considerato il pioniere dell’animazione sperimentale e astratta giapponese. Nel 2011 Le Giornate del Cinema Muto di Pordenone gli hanno dedicato un importante omaggio, che seguiva quello più esaustivo presentato l’anno precedente presso il National Film Center di Tokyo. Tuttavia, fino a queste prime vetrine pochissimo si conosceva dell’autore, che pure pare abbia girato circa 400 film fino agli anni settanta, ricevendo anche vari riconoscimenti, tra cui il primo premio all’International Film Contest di Budapest nel 1935 per i tre corti dello stesso anno *Rhythm* (id.), *Espressione* (*Hyōgen*) e *Fioritura* (*Kaika*). Ogino aveva cominciato a girare film sul finire degli anni venti utilizzando una Pathé Baby; nel corso della sua carriera, avrebbe utilizzato vari formati (8mm, 9,5mm e 16mm), sperimentan-

do stili e tecniche differenti, tra cui la colorizzazione e le riprese a colori con Kodachrome. Tra i suoi titoli – non solo di animazione, ma anche di cinema d'avanguardia e documentari di viaggi – c'è una grande varietà di temi: *Triangoli ritmici - Lotta tra carte da gioco* (*Sankaku no rizumu - Toranpo no arasoi*, 1932), per esempio, è una variazione ritmica di simboli che segnano il suo studio sulle forme e sul movimento, in una successione scandita con ritmo incalzante. In *Un giorno in cento anni* (*Hyakunen no aru hi*, 1933) esplora la dimensione futuristica, nella storia di un uomo che, ucciso nel corso di una guerra mondiale (profeticamente ambientata nel 1942), ritorna come fantasma nella Tokyo futuristica del 2032.

I corti sperimentali degli anni trenta servono spesso per verificare le potenzialità del cinema e dare corpo a un immaginario fervidissimo, da molti paragonato a quello del contemporaneo Oskar Fischinger: tra linee e forme che si succedono nelle inquadrature quasi coreograficamente, impressioni cromatiche e astratte, la sua opera ha rappresentato una meteora nel panorama cinematografico tra le due guerre.

L'AMERICA È UN MODELLO, ANZI NO

Nel corso degli anni venti un gruppo di intellettuali aveva formato il “Movimento del cinema puro” (*Jun eiga undō*), inteso come incontro di proposte per definire l'indipendenza del cinema dalle altre forme artistiche, in particolare dal teatro. Questa posizione presupponeva l'eliminazione di alcune convenzioni tipiche della tradizione performativa orale, compreso l'intervento dei *benshi*, e allo stesso tempo l'introduzione di una serie di tecniche filmiche con cui definire un nuovo linguaggio espressivo. Alcune espressioni coniate in periodo Meiji, soprattutto «etica orientale, tecnologia occidentale» (*tōyō no dotoku, seiyō no gakugei*) e «spirito giapponese, scienza occidentale» (*wakon yōsai*) ne indicavano la strada: per acquisire nuove metodologie e specificità di stile il referente principale sarebbe stato il cinema statunitense, allora dominante nelle sale. Apprenderne i progressi avrebbe permesso anche di superarne il successo – in realtà poi ininterrotto fino alla fine degli anni trenta –, possibilmente spinendo allo stesso tempo in direzione di una distribuzione internazionale dei film autoctoni.

Le prime animazioni americane erano state presentate in Giappone già negli anni venti, ma è dall'inizio degli anni trenta che la

loro distribuzione diventò sistematica, grazie in particolare all’intermediazione dell’ufficio tokyoita della Paramount. Si trattava prevalentemente di opere già sonore, di grande appeal nel pubblico: tra i personaggi più noti, la Betty Boop di Max Fleischer era diventata in poco tempo così popolare da essere citata con l’episodio *Ha! Ha! Ha!* (1934) in uno dei film più acclamati dello stesso anno, *La mia vicina Yae* (*Tonari no Yaechan*) di Shimazu Yasujiro, con estratti presentati in una scena ambientata al cinematografo, il che dimostra quanto fosse stata assorbita la sua presenza nelle forme di intrattenimento giapponesi. Nel 1935 la casa statunitense cavalcò ulteriormente l’onda di questo consenso producendo una sorta di omaggio al Giappone con *A Language All My Own*, un corto in cui la sensuale ballerina volava nell’arcipelago per esibirsi in un teatro vestita in kimono e cantando persino in giapponese.

Analoga fortuna spettava in genere a tutti i *Talkartoons* di Fleischer e alla produzione dei *Silly Symphonies* disneyani, oltre alle serie legate ad altri celebri personaggi (Topolino, Felix il Gatto - Mio Mao, Braccio di Ferro), nonostante stesse crescendo l’onda nazionalistica e soprattutto Topolino rappresentasse il modello americano verso cui era indirizzato l’astio. Le produzioni statunitensi avevano invaso il mercato e inevitabilmente molti autori ne furono influenzati.

Uno dei tratti distintivi dei *Silly Symphonies* consisteva nell’approccio protoplasmatico alla raffigurazione umana, metamorfizzata in fattezze animali con ampia ricchezza di varianti. Un bestiario antropomorfico in grado di offrire una dimensione più leggera e alternativa rispetto alla quotidianità (segnata dalla grande depressione economica in particolare)¹⁷, in virtù della quale era possibile esprimere situazioni tanto eccessive quanto grottesche, con sicuri effetti di comicità. La plasticità e libertà di movimento delle figure animali ha trovato una grande applicazione nell’animazione di ogni cultura, e naturalmente in Giappone, paese che ne aveva già offerto una vasta iconografia pittorica dal passato, i protagonisti provenienti dal mondo animale colmarono la maggior parte dei prodotti animati già dalle origini.

Gli animali nell’immaginario trasposto su schermo rispondono a una serie di convenzioni o presupposti narrativi: una caratteristica,

¹⁷ Un’analisi fondamentale sull’iconografia animale nel mondo dell’animazione, in particolare in riferimento ai *Silly Symphonies* disneyani, è stata effettuata da Sergej Ejzenštejn nel 1941. Le sue tesi, insieme ad altre valutazioni sulla funzione totemica degli animali, sono ampiamente discusse in Paul Wells, *The Animated Bestiary - Animals, Cartoons, and Culture*, New Jersey, Rutgers University Press, 2009, pp. 41-43.

per esempio, è che siano pressocché invulnerabili, quasi immuni alla morte, così da poterli impiegare anche in scontri molto violenti senza effetti davvero devastanti; inoltre possono adattarsi a qualsiasi forma vivente (come Topolino e Pluto, uno rappresentazione dell'uomo e l'altro dell'animale); infine, nella specificità giapponese sono spesso prossimi alle divinità, caratteristica che li connota polisemicamente.

Tra le divinità-animali più antiche da cui spesso proteggersi ci sono gli *inari*, dei del riso in grado di trasformarsi in volpi. A loro volta, le volpi (in giapponese *kitsune*) sono rappresentate come esseri furbi e vendicativi, capaci di assumere fattezze umane, soprattutto di donne che inducono gli uomini al peccato, a volte vampirizzandoli. I gatti (*neko*) hanno alternativamente valenza positiva o negativa, in molti casi sono egoisti e insensibili, possono anche trasformarsi in umani e facilmente trarre in inganno con il loro aspetto (in questo caso chiamati *bakeneko*). I ragni sono demoni subdoli, spesso rappresentati con occhi tondi, denti come spade affilate, in grado di imprigionare gli uomini nelle loro ragnatele. Altri animali rappresentano invece valori positivi: le farfalle sono secondo il Buddhismo un'icona dello spirito giapponese, poiché la loro trasformazione nei vari cambiamenti di stato e la bellezza finale che raggiungono parafrasano le metamorfosi dello spirito mentre raggiunge il nirvana. La carpa è il simbolo della giovinezza, del coraggio, della forza e della perseveranza, data la sua caratteristica di saper risalire le correnti.

Il bestiario di riferimento non si esaurisce in questi pochi esempi, ma di particolare interesse è il folto gruppo di figure mitologiche che riprende solo alcuni aspetti animali, personaggi ricorrenti nell'animazione, come i *tengu* e i *tanuki*. I *tengu* sono spiriti amorali dello shintō, vivono nelle foreste e nelle montagne e tormentano soprattutto chi non mostra loro rispetto, viceversa premiando chi li gratifica. Rappresentano per molti versi un potenziale di libertà, poiché sono esseri fieri ma indipendenti e riconoscono la sola autorità del loro capo. Ne abbiamo già incontrato nelle scorse pagine una raffigurazione nel film *Rimuovere la protuberanza* di Murata, ma le pellicole che ne accennano o che li vedono protagonisti sono in questo periodo davvero tante. Tra le altre, il cel animation *La sconfitta di Tengu* (*Tengu taiji*, 1934) diretto da Ōfuji Noburō con lo pseudonimo Koyamano Furō, da molti ritenuto la risposta giapponese alla popolarità di Betty Boop, aveva rappresentato uno dei titoli di maggior successo. Distribuito in una doppia versione, una sonora e una muta con didascalie a uso dei *benshi*, questo corto narra del cagnolino Heibei che assiste

a un rapimento: due *tengu* si introducono in una casa e rapiscono una geisha, schiacciando e riducendo in una sorta di foglio il samurai che tenta di proteggerla. Heibei consegna la sagoma-foglio al nipote del guerriero, Hyōei, che decide di vendicarlo sfidando in un grande duello i *tengu*, risultando vincitore. Molte le evidenti influenze dall'opera di Fleischer, non solo nella descrizione somatica dei due protagonisti (entrambi con viso tondo e occhi alla Betty Boop), ma anche nel duello rappresentato coreograficamente con gli stessi ritmi delle danze della ballerina americana, oltre che nella distribuzione di gag alternati ai momenti drammatici (il rapimento della geisha, la tensione del duello stesso).

Altrettanto popolare era la figura del *tanuki*¹⁸, dall'antichità considerato una creatura mitologica dotata di poteri straordinari. Caratteristiche principali sono il gusto per il divertimento, l'amore per il sake, la capacità di trasformarsi in altri animali e persino in oggetti, l'abitudine di tamburellare il proprio ventre e la rivalità con le volpi, normalmente più scaltri. Molti i titoli di successo dedicati loro. Per esempio nel 1928 Murata Yasuji presentò *La teiera Bunpu* (*Bunpu chagama*): un uomo salva un *tanuki* da una trappola e l'anima-le, per ricompensa, si trasforma in una teiera che l'uomo dona a un tempio buddhista, dove il *tanuki*, tornando nella sua forma originale, creerà grande scompiglio. Nel 1934 fu il turno di Masaoka Kenzō con *La danza delle teiere* (*Chagama ondo*, prima opera realizzata completamente in cel animation), in cui i *tanuki* si intrufolano in un tempio, attratti dal suono di un grammofono che tentano di rubare.

Tra i titoli più interessanti dedicati ai *tanuki* in questi anni, *Immagini in movimento - La lotta tra la volpe e il tanuki* (*Ugokie Kori no tatehiki*, 1933) del regista Ōishi Ikuo¹⁹ era una riuscita rappresentazione degli effetti magici e delle metamorfosi di entrambi gli animali, un'animazione in cui si è spesso letta l'influenza di Felix il Gatto, soprattutto nella mimica dei personaggi. Il film si apre in una scena lugubre notturna che ricorda la celebre *Danza degli scheletri* (*The Skeleton Dance*, di cui sono simili anche molte delle successive trasformazioni). Secondo la tradizione, quando una volpe si trasfor-

¹⁸ Il *Nyctereutes procyonoides* o “cane procione” è un canide, seppure simile al procione e al tasso, originario dell’Asia Orientale.

¹⁹ Conosciuto anche come Ōishi Iku (1901-1944), i suoi personaggi, sempre attinti dal mondo animale, si distinguevano in particolare per le mimiche caricaturali esageratamente accentuate. Il suo corto di esordio girato a soli sedici anni era stato *La lepre e la tartaruga* (*Usagi to kame*, 1918), adattamento della celebre favola di Esopo.

ma in umano i suoi fini sono di solito malvagi. La volpe in questione si trasforma in samurai e si intrufola in un tempio dove risiede un monaco, che a sua volta si rivela essere un piccolo *tanuki*. Comincia la lotta tra i due attraverso una grande varietà di forme, un combattimento nel segno della trasformazione e dei duelli. Le metamorfosi del *tanuki* in varie tipologie di coboldi (*yōkai*) sono tra le prime del genere nell'animazione giapponese. Quando il *tanuki*, in difficoltà, chiamerà suo padre per dargli manforte, finalmente risulterà vincitore.

LA DIVERSIFICAZIONE IN GENERI

L'animazione giapponese delle origini nasceva, come abbiamo visto, in un terreno già fertile di produzioni mass-mediali, soprattutto nell'ambito della “cultura popolare” (*taishū bunka*) del periodo Taishō. Le sue atmosfere si fusero subito con quelle già amate in ambito cinematografico, nel mondo dei fumetti e tra le narrazioni letterarie, in particolare nei romanzi-fiume pubblicati a puntate su giornali appartenenti alla “letteratura popolare” (*taishū bungaku*).

Il cinema dal vero nel secondo decennio del secolo aveva già raggiunto una pluralità di generi. Tra i tanti, i film ambientati nel passato (*jidaigeki*), superata l'iniziale influenza teatrale, avevano raffinato le dinamiche di azione, soprattutto nelle scene dei grandi duelli (*daiketto*), nello stile conosciuto come *chanbara*²⁰: particolarmente consono nel ricreare le atmosfere analoghe a quelle in voga nel cinema statunitense, si fondeva al contempo con l'epica tutta nipponica derivata dagli antichi repertori noti al grande pubblico, in cui all'ideale eroico si preferivano le virtù di stoicismo e di sacrificio, molto amate dal pubblico più ampio.

L'industria dell'animazione in questo periodo produsse molti titoli nei quali le scene *chanbara* costituivano il clou dell'azione; tra questi rientrano alcuni degli esempi già incontrati nelle scorse pagine. Tra i più interessanti, nel 1930 Murata Yasuji girò *Il pipistrello* (*Kōmori*), un cortometraggio di circa 10 minuti con cui narrava il motivo dell’“esilio” notturno dell'animale. Secondo questo raccon-

²⁰ Il genere definito *kengeki* (*ken* = spada) fu più popolarmente conosciuto come *chanbara*, un termine onomatopeico – *chan chan bara bara* – derivato dal clangore delle spade durante la lotta.

to, in tempi antichi gli uccelli erano in guerra contro tutte le altre bestie terrene. Durante i combattimenti (realizzati in puro stile *chanbara* con divertentissimi spunti comici), il pipistrello si schierava opportunisticamente con gli uni o con gli altri, a seconda di chi prevaleva, e di notte rastrellava i cadaveri per portarne via le armi. Qualora scoperto, si dichiarava un animale di terra perché dotato di zampe come i mammiferi, oppure un uccello perché in possesso di ali. Quando finalmente la guerra tra i due mondi finì e tutti si ritrovarono in armonia nel corso di un grande ricevimento, il pipistrello venne additato come “diverso” da entrambe le parti e cacciato via, quindi destinato a nascondersi durante il giorno. Ancora una volta, dunque, un’animazione serviva gli intenti edificatori, in questo caso per rafforzare il corporativismo tra giapponesi, virtù che si sarebbe dimostrata sempre più necessaria negli anni successivi.

Molti altri titoli di *chanbara* ricorsero negli anni, esponenzialmente più numerosi a mano a mano che l’impennata militaristica andava aumentando. Lo spirito di abnegazione e di sacrificio sotteso a queste pellicole non è molto distante da quello di uno degli altri generi filmici prevalenti, cioè quelli dedicati al mondo dello sport. Come nei duelli, infatti, l’agone sportivo crea pathos e tensione, quindi l’*action*, un motivo di grande attrattiva soprattutto tra i più giovani. Allo stesso tempo è un tema che si presta al meglio a fini educativi (quindi per i *kyōiku eiga*), come auspicato in questi anni dalle direttive governative.

Alcuni storici suggeriscono che una delle prime animazioni dedicate allo sport sia l’adattamento del 1923 dalla favola di Esopo²¹ *La lepre e la tartaruga* a opera di Yamamoto Sanae, ma in ambito più esplicitamente sportivo un nutrito numero di pellicole fu prodotto a partire dal 1928, anno delle Olimpiadi di Amsterdam. Tra queste, *I grandi giochi olimpici degli animali* (*Dōbutsu Orinpikku taikai*, 1928) di Murata Yasuji e Aoji Chūzō e *I giochi olimpici nell’isola Dankichi* (*Dankichijima no Orinpikku taikai*, 1932, di autore sconosciuto): elefanti, oche, maiali, ippopotami e tanti altri animali competono in entrambe le pellicole nei giochi, dando vita a una serie di situazioni molto divertenti e surreali. Una formula che si rivelò di grande successo, e infatti Murata e Aoji ne replicarono situazioni e gag in *Il gior-*

²¹ Gli adattamenti da favole di Esopo erano frequenti anche nel cinema di animazione giapponese. Tra gli altri titoli di questo periodo, *Due mondi* (*Futatsu no sekai*, 1929) di Murata Yasuji trasponeva la celebre fiaba *La cicala e la formica*.

no dello sport nel villaggio degli animali (*Dōbutsu mura no supotsu dē*, 1932), in occasione delle Olimpiadi di Los Angeles, un'edizione agonistica ricca di medaglie per l'Arcipelago.

Il grande incontro di sumo degli animali (*Dōbutsu sumo taikai*, brevissimo corto di autore sconosciuto del 1931) rappresenta gli incontri che una scimmia affronta contro vari animali, vincendo infine il gran premio, ed è una delle prime animazioni oggi rimaste dedicate allo sport nazionale. Un match tra lepri e *tanuki* nel breve *Il nostro baseball* (*Oira no yakyū*, 1931, diretto da Aoji Chūzō con disegni di Murata) contribuisce invece a dare una connotazione nazionale a questo sport, introdotto pochissimi decenni prima dagli Stati Uniti.

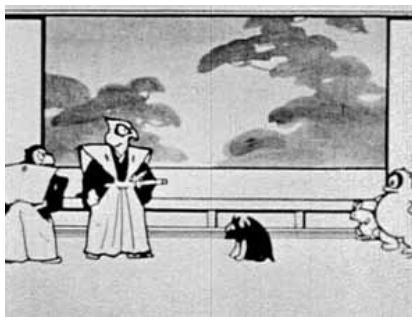
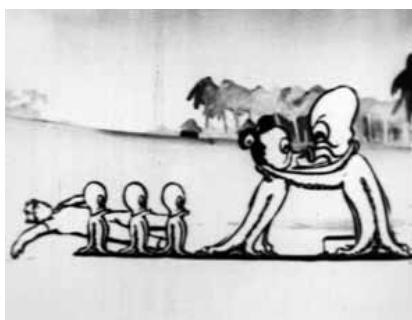
A metà strada tra il genere sportivo e il musical, un'interessante animazione del 1931, il film *La giornata di Chameko* (*Chameko no hi*, regia di Nishikura Kiyoji) rappresenta anche un ottimo esempio di "film educativo". Il corto, ambientato nel 1929 e accompagnato da una popolare canzone per bambini di Hirai Hideko (un disco sincronizzato in sala durante le proiezioni), descrive la giornata tipica di una ragazzina giapponese, dal risveglio alle attività scolastiche, fino a quelle sportive. Negli ultimi istanti ai disegni si sovrappone una finestra *live* con una sorridente Kinue Hitomi, la prima atleta giapponese vincitrice di una medaglia olimpica. Il corto rappresenta anche un omaggio al cinema stesso: non solo la bambina chiede alla madre di poter andare a vedere un film, dimostrando come fosse una forma di intrattenimento ormai abituale nella quotidianità, ma per un istante mentre passeggiava incrocerà un'immagine che ritrae Charlie Chaplin, al tempo estremamente popolare in Giappone.

I musical rappresentavano un altro genere popolare nell'animazione di questo primo periodo, come abbiamo già avuto modo di anticipare a proposito delle opere musicali di Ōfuchi (*I gatti neri*, *La sagra del villaggio*, *La canzone della primavera*, tra gli altri) e da *La farfalla sfortunata* di Murata. In quest'ambito è doveroso citare almeno un'altra pellicola oggi visionabile del periodo, firmata da Ōishi Ikuo: *Topi soli in casa* (*Nezumi no rusuban*, 1931). Sulle note di una melodia tradizionale cantata da Hirai Hideko, dei topi danzano sognando di sconfiggere il gatto di casa. Gli animali sono connotati in modo molto simile al contemporaneo Topolino, ma con alcune peculiarità prettamente nipponiche, per esempio lo *hachimaki* – la fascia che indica un momento di impegno intenso e di coraggio – con cui si cingono la fronte mentre affrontano il gatto.

Uno dei generi oggi più ricorrenti nel cinema di animazione giap-

ponese è quello legato alla sfera fantascientifica, di cui ritroviamo proprio in questi anni un primo esempio: *La grande vittoria del taxi del cielo* (*Ootari sora no entaku*, 1932) di Katō Teizō è ambientato nel 1980 quando, come cita la prima didascalia, la Terra è popolata dai soli animali e gli esseri umani vivono nei luoghi più alti, in prossimità del cielo, in case dove tutto è automatizzato. Il protagonista di questo corto è un tassista di aeroplano e, come nel caso di altre trame fino qui considerate, è di buon cuore e aiuta un'aquila ferita che, per ricompensa, gli indica un'isola in cui può trovare un tesoro costituito da una grande quantità di diamanti. Oltre a sottolineare il valore della collaborazione (soprattutto nella didascalia finale che cita: «La carità è un buon investimento»), il film non manca di rimarcare altri valori morali, per esempio nella cura che l'uomo destina all'anziana madre alla quale, tra l'altro, pensa di destinare la fortuna appena trovata. Del resto il credo militarista che già in questi anni informa la società prevede soprattutto la coesione familiare, laddove la famiglia può parafrasare al meglio l'Impero.





1. *La montagna delle nonne abbandonate* (*Ubasute yama*) di Yamamoto Sanae
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

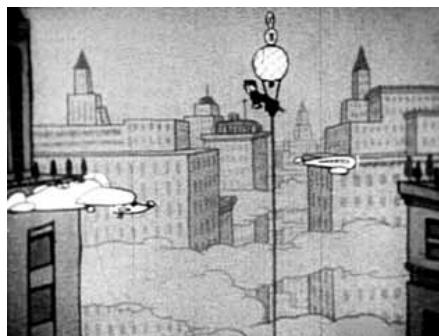
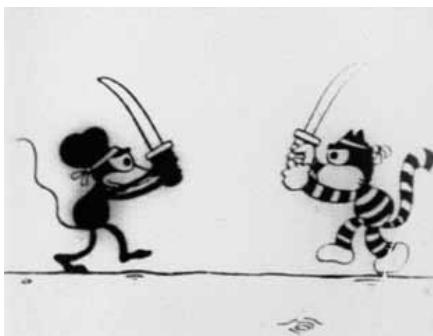
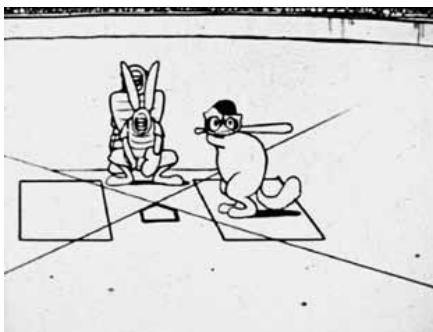
2. *I gatti neri* (*Kuronyago*) di Ōfuji Noburō
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

3. *Rimuovere la protuberanza* (*Kobutori*)
di Murata Yasuji
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

4. *Sankō e il polpo* (*Sankō to tako*)
di Murata Yasuji
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

5. *Storie di nonsenso n. 1 - L'isola delle scimmie* (*Nansensu monogatari daiippen - Sarugashima*) di Masaoka Kenzō
Cortesia: Le Giornate del Cinema Muto

6. *Il pipistrello* (*Kōmori*) di Murata Yasuji
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro



7. *Il nostro baseball* (*Oira no yakyū*) di Aoji Chūzō
Cortesia: Le Giornate del Cinema Muto

8. *La giornata di Chameko* (*Chameko no bi*) di Nishikura Kiyoji
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

9. *Topi soli in casa* (*Nezumi no rusuban*) di Ōishi Ikuo
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

10. *La grande vittoria del taxi del cielo* (*Ooatari sora no entaku*) di Katō Teizō
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

VENTI DI GUERRA

Sul finire degli anni venti due pulsioni politiche antitetiche rivoluzionarono la scena sociale giapponese. Da un lato il disagio determinato dalla crisi economica, aggravata da numerose agitazioni contadine e operaie, aveva favorito la diffusione di ideologie di sinistra destinate a permeare in profondità l'intero mondo culturale. Dall'altro si era gradualmente affermato un capillare e crescente clima di nazionalismo, promosso con forza dall'imperatore Hirohito che, al trono dal 1926 con l'avvento dell'era Shōwa, era di fatto già al comando come principe reggente (*Sesshō*) dal 1921, in sostituzione del padre Yoshihito, ritenuto incapace psichicamente e fisicamente di rivestire il suo ruolo. Sotto la sua gestione il governo avviò un ulteriore controllo del vasto mare di produzioni culturali in corso: già nel 1925 il Dipartimento Nazionale di Polizia (*Keihokyoku*) del Ministero degli interni rivisitò la legge sulla regolamentazione delle industrie dei media, limandola ulteriormente in chiave più autoritaria in coincidenza con l'invasione della Manciuria nel 1931, con l'intento di arginare parzialmente la libertà creativa qualora rischiasse di ledere l'"essenza nazionale" con tratti sovversivi¹.

Tale legge limitava alcune espressioni politiche, nelle fila del manga², del cinema e dell'editoria. In particolare si applicava alle attivi-

¹ Le limitazioni interessavano anche i contenuti ritenuti erotici, ed era sufficiente un bacio perché un film rientrasse in questa categoria: prima vittima di questa legge, come abbiamo visto, *La nave fresca* di Kimura Hakusan nel 1932, opera che causò anche l'arresto del regista.

² La principale vittima fu la corrente teorica definita *ajipuro* (agitazione e propaganda), promulgata in particolare dai vignettisti Okamoto Tōki, Yanase Masamu, Matsushita Fumio, Suyama Keiichi e Iwamatsu Jun.

tà della “Federazione artistica dei proletari giapponesi” (*Zen Nihon musansha geijutsu dantai*), costituita nel 1928 e nota con l’acronimo NAPF (Nappu in giapponese) dalla sua versione in esperanto “Nippōna Artista Proleta Federacio”. Si trattava di un’associazione su ampia scala che intendeva regolare i nuovi orientamenti artistici, letterari e cinematografici formatisi nell’ambito della sinistra marxista giapponese, ma che dopo il 1931 dovette sopportare attacchi sempre più violenti dalla censura. Gli attriti furono ulteriormente accentuati in seguito all’assassinio, nel 1932, del primo ministro Inukai Tsuyoshi³, episodio che portò all’inasprimento delle pene per ogni forma di pensiero ritenuta pericolosa. Nel 1933 si sarebbe infine aperta la “stagione dell’apostasia” (*tenkō no kisetsu*), in cui molti intellettuali di sinistra furono indotti a denunciare il marxismo come iniquo e pericoloso.

IL PROKINO E LA DŌEISHA DI KYOTO

All’interno del NAPF vi era un fronte esclusivamente cinematografico, seppure di livello quasi amatoriale, definito Prokino (“Cinema Proletario”), promosso in particolare dai due critici Iwasaki Akira e Sasa Genjū al fine di documentare e diffondere le manifestazioni della sinistra. Il movimento nacque il 2 febbraio 1929 grazie all’adesione di molti giovani intellettuali, con il sostegno di un’ampia fascia di lavoratori che avrebbero riconosciuto nelle immagini portate su schermo – spesso proiettate in sale di fortuna e in anonimato – le istanze delle loro proteste. In breve poté contare su una serie di “filiali”, dei comitati affini nati in modo indipendente in altre zone del paese, che si legarono allo spirito del gruppo centrale condividendone le teorie, spesso attraverso pubblicazioni su riviste specializzate come «Cinema Proletario» («Puroretaria Eiga»). In seguito all’invasione della Manciuria del 1931 le restrizioni imposte alle attività del gruppo si sarebbero acute sempre più, registrando anche un alto numero di arresti tra gli autori, finché nel giro di tre anni il Prokino sarebbe stato del tutto sciolto. Anche se di breve durata, tuttavia, nel suo ambito

³ Evento conosciuto come “incidente del 15 maggio” (*goichigo jiken*): Inukai fu assassinato nella sua residenza da undici giovanissimi ufficiali della frangia ultranazionalista della Marina, entrati con l’obiettivo di eliminare con lui anche l’attore Charlie Chaplin, suo ospite, che tuttavia in quel momento non era in casa.

furono realizzati importanti esempi di cinema d'impegno, documentari e animazioni.

L'importazione della Pathé Baby e del Kodascope di Eastman a metà degli anni venti, nonostante inizialmente avessero costi molto elevati, aveva dato il via a una folta produzione amatoriale in 9,5mm e in 16mm. Un gruppo di giovani appassionati dell'area del Kansai (Osaka, Kobe e Kyoto) nel 1926 aveva creato il "Baby Kinema Club" (Bebī Kinema Kurabu), accompagnato dalla pubblicazione della rivista «Baby Cinema» («Bebī Shinema»). Subito dopo si creò un ulteriore sottogruppo a Kyoto, definito "Associazione del Baby Cinema di Kyoto" (Kyōto Bebī Shinema Kyōkai), i cui membri avrebbero mantenuto strette connessioni con il Prokino⁴, dedicando un'ampia produzione all'animazione.

Alla Prokino di Tokyo si riteneva che le animazioni potessero rivelarsi particolarmente indicate nel dare immagine alle ideologie, tant'è che lo stesso Iwasaki Akira diresse il corto *I tre orsetti* (*Sanbiki no koguma san*, 1931), basato su un racconto di Murayama Kazuko, moglie dell'artista avanguardista e di sinistra Murayama Tomoyoshi. Tra quanti avevano aderito all'"Associazione del Baby Cinema di Kyoto", una decina di giovani emergenti, tra cui il loro leader Nakano Takao e lo studente Tanaka Yoshitsugu, fondarono nel 1929 la società di animazione Dōeisha. Tanaka, in collaborazione con gli altri giovani del gruppo, girò in poco tempo alcuni corti amatoriali in 16mm utilizzando la tecnica a silhouette. Dopo *Storia di Alì Baba* (*Aribaba monogatari*) e *Pollicino* (*Issunboshi*), entrambi del 1929, completò nello stesso anno anche il corto *Lo spazzacamino Perot* (*Entotsuya Pero*), proiettato in varie occasioni con un pubblico prevalentemente di bambini. Il film, fino al 1986 ritenuto perduto, è un vero e proprio manifesto antibellico, eppure non è mai inciso nella censura: in una città chiamata Tam Tom, lo spazzacamino Perot un giorno salva un piccione in fuga da un'aquila, ricevendo per ricompensa un uovo in grado di produrre dal nulla dei soldati. Il dono gli sarà utile quando, condannato a morte per aver involontariamente distrutto il treno del sovrano, potrà farvi ricorso come ultimo desiderio. Grazie al suo intervento la città contrasterà degli invasori e Perot verrà ricoperto di gloria come un eroe, ma gli orrori della guerra lo spin-

⁴ Tutti i riferimenti in Makino Mamoru, *Rethinking the Emergence of the Proletarian Film League of Japan (Prokino)*, in *In Praise of Film Studies: Essays in Honor of Makino Mamoru*, a cura di A. Gerow e A.M. Normes, Bloomington, Trafford, 2006, pp. 15-45.

geranno a liberarsi dell'uovo magico con l'ultimo desiderio: «Che le guerre scompaiano!».

Lo sforzo intrapreso dal regista e dagli altri membri del gruppo per la realizzazione di questo corto era evidentemente alimentato da un forte credo ideologico: tutti giovanissimi, si diedero da fare non solo nella produzione dell'opera, ma anche per la sua diffusione, riuscendo a raccogliere un pubblico nutrito per le proiezioni. Le silhouette nere danno riferimenti esplicativi delle figure rappresentate (il piccolo sovrano evidentemente simile nella statura all'imperatore Hirohito), e laddove il riferimento non si rendesse esplicito, è la voce fuoricampo a indicarne le figure (per esempio del consigliere del principe «dalla somiglianza schiacciante con Mussolini»).

Le produzioni animate promosse dal Prokino non uscirono illese dalla violenta censura che si abbatté sul movimento. Tra gli animatori che avevano aderito alla sua breve stagione ritroviamo anche uno dei nomi più importanti del cinema di propaganda del decennio successivo, Seo Mitsuyō⁵, al tempo agli esordi: la sua collaborazione con il Prokino gli sarebbe costata tre settimane di prigione. Per quanto riguarda Tanaka Yoshitsugu, Nakano Takao e gli altri giovani del Dōeisha, dal 1933 avrebbero cominciato a collaborare per gli Studi jo, girando, tra gli altri titoli, un particolarissimo film sulla guerra nel 1934, intitolato *Serie Cassa di giocattoli - Terzo episodio* (*Omocha hako shiritsu - Daisanwa*, 1934), di cui si riferirà nelle prossime pagine. La Dōeisha durò solo fino al 1937, seguendo il destino di altre piccole case di produzione, incapaci di tenere il passo con le novità tecniche.

LE SPECIFICITÀ DELLA JO

Creati a Kyoto nel 1932 dall'imprenditore Ōsawa Yoshio, gli Studi jo⁶ (poi ribattezzati Studi Talkie jo - jo Tōkī Sutajo) inaugurarono nel 1933 un dipartimento di animazione che avrebbe rappresentato per anni una delle principali fucine del paese. La vitalità di questo dipartimento dipendeva in gran parte dai nomi che raccolse al suo

⁵ 1911-2010, pseudonimo di Seo Norikazu, a volte citato come Seo Tarō, era tra i collaboratori di Masaoka Kenzō, come abbiamo visto nel caso di *Il mondo del potere e delle donne* del 1932. Il suo film di esordio è *I viaggi per aria di Sankichi* (*Sankichi no kūchū ryokō*, 1931).

⁶ La J del nome è l'iniziale del sistema di sonorizzazione Jenkins di cui Ōsawa aveva acquisito i diritti.

interno, molti dei quali già membri della Dōeisha, tra cui Nakano Takao, Tanaka Yoshitsugu, Funaki Shun'ichi e Tamura Kiyoshi.

La prima animazione prodotta dal gruppo alla jo nel 1933, *La scimmia cameraman* (*Saru kun no kameraman*), fu messa a punto nell'arco di tre mesi, ma non fu distribuita perché considerata solo un prototipo. Opera successiva fu *Lo squadrone espresso* (*Tokkyū kantai*), il primo episodio della Serie *Cassa di giocattoli* (*Omocha hako shirīsu*), seguita da altre serie di successo. Alla jo la parola d'ordine sembrava essere “sperimentare”, e infatti tra le varie tecniche su cui la casa puntava dopo il successo del disneyano *Fiori e alberi* (*Flowers and Trees*, 1932) c’era anche la realizzazione di un’animazione a colori, il breve *La lite dei vigili del fuoco Megumi* (*Megumi no kenka*, 1933).

Le attività del gruppo non si limitavano solo alla creazione di film della casa, ma anche a collaborazioni con altre produzioni, per esempio con la Shōchiku per il primo corto sonoro realizzato da Masaoka Kenzō, *Il mondo del potere e delle donne*, o con il dipartimento di animazione di Kyoto della Nikkatsu. Grazie alla collaborazione con Masaoka Kenzō, alla jo furono possibili altre importanti sperimentazioni, in particolare per *Attacco aereo contro le difese aeree* (*Kūshū tai bōkū*, 1934), in cui veniva fotografato un set ricreato integralmente in miniatura⁷, e per *La principessa Kaguya*, a pupazzi animati.

Nel dipartimento di animazione della jo avvenne in quegli anni anche l’esordio di uno dei più grandi registi della storia del cinema giapponese, Ichikawa Kon, autore in seguito di film “dal vero” amati internazionalmente come *L’arpa birmana* (*Biruma no tategoto*, 1956) e *Fuochi nella pianura* (*Nobi*, 1959). Appassionato sin da giovanissimo delle animazioni disneyane, a soli diciotto anni riuscì a farsi assumere agli studi di Kyoto e nel 1936 realizzò il cel animation *La nuova storia della montagna che scricchiola* (*Shinsetsu kachikachi yama*), curandone da solo sceneggiatura, regia, animazione, montaggio, in pratica ogni fase di realizzazione. La leggenda originale a cui Ichikawa si riferiva è una delle più crudeli del Giappone: una coppia di anziani è vessata dai continui dispetti di un *tanuki*, finché un giorno l'uomo riesce a catturarlo, lo lega e chiede alla moglie di cucinarlo per cena, allontanandosi intanto nei campi. Il *tanuki* però riesce a convincere

⁷ Cfr. Hagihara Yukari, *Kyōto ni okeru animēshon*, in «Core Ethics», vol. 5 (2009), disponibile al link <http://www.ritsumei.ac.jp/acd/gr/gsce/ce/2009/hy01.pdf>.

la donna a liberarlo e la uccide, la cucina e ne assume le sembianze. Al rientro a casa, l'uomo mangerà sua moglie prima di capire l'inganno. Una lepre assiste a quanto avvenuto e decide di punire il *tanuki*, riuscendo a fargli ustionare la schiena e fuggire via.

Il corto di Ichikawa – nonostante il suo riferimento primario fosse la fluidità dei disegni disneyani, non riesce a raggiungerne il livello – costruisce un seguito rispetto a questa leggenda in una versione meno orrorifica, descrivendo come il *tanuki* si vendichi rapendo la lepre⁸. La destinazione del corto era evidentemente un pubblico di bambini, in linea con le scelte usuali della jo. Infatti le produzioni della casa erano ritenute altamente educative e quindi spesso venivano proiettate nelle scuole o nei centri di aggregazione giovanili, in coerenza con quanto auspicato dal governo sulla funzione didattica dei prodotti cinematografici.

Nel 1936 un abile costruttore edile di Tokyo, Kobayashi Ichizō, diventato presidente della linea ferroviaria Minoo Arima, investì ingenti capitali nel mondo dello spettacolo per dare lustro alla propria ferrovia. Dapprima costruì e acquistò varie sale, quindi fondò la troupe teatrale di sole donne Takarazuka Kagekidan (Opera Takarazuka). Il suo interesse si estese presto al cinema: nello stesso anno rilevò la PCL (Photo Chemical Laboratories, specializzati nella registrazione sonora) e la jo, concentrandone le attività nella capitale e dando il via alla major Tōhō.

EROI

La breve parentesi del Prookino rappresentava solo una goccia rispetto al mare di pellicole che, sempre più numerose, consacravano gli ideali nascenti di nazionalismo. Il loro successo registrava accelerazioni in corrispondenza di determinate tappe storiche che segnarono più di altre l'avanzare del credo militarista: il 1931, come abbiamo visto, anno dell'invasione in Manciuria; il 1936 (il 26 febbraio), data in cui un comando della prima divisione militare irruppe nella capitale nipponica e assassinò vari membri del governo; il 1937, anno di inizio della guerra sino-giapponese, proseguita fino al 1945; il 1941, l'anno dell'attacco a Pearl Harbor e quindi della dichiarazio-

⁸ Dopo una seconda pellicola realizzata con marionette di pochi anni dopo (*La ragazza del tempio Dojō - Musume Dojōji*, 1945), l'esperienza di Ichikawa nell'animazione si concluse.

ne di guerra alle principali potenze mondiali. In corrispondenza con ciascuna di queste vittorie espansionistiche, le scelte governative trovarono ampio riscontro nei prodotti animati, soprattutto tra quelli che alimentavano la mitologia su nuovi personaggi eretti a simbolo del “perfetto giapponese”, o tra quanti rinverdivano i temi elegiaci intorno ad antiche figure eroiche.

Tra le nuove icone apparse in periodo Taishō, una delle più importanti era rappresentata dal cane Norakuro, contrazione di “cane randagio” (*nora inu*) e Kurokichi (il vero nome del personaggio). Nato da una serie di manga di Tagawa Suihō pubblicata a partire dal 1931 fino al 1941 sulla rivista «Il club dei ragazzi» («Shōnen Kurabu»), edita dalla Kōdansha⁹, la caratterizzazione del cane si trasformava di anno in anno sulle base delle mutevoli sfumature sociali e politiche. Nel primo fumetto, il solitario Norakuro si arruola nella “squadra di cani feroci” (*mōken rentai*) quasi per sbucare il lunario, e tuttavia male si adatta alla rigida disciplina militare, incorrendo in varie situazioni comiche a causa della sua indole maldestra. Ma di puntata in puntata, nonostante il suo fare scoordinato, Norakuro ha la meglio in una serie di sfide contro altri animali, scalando gradualmente la gerarchia militare fino a diventare ufficiale dell’esercito.

Norakuro era caratterizzato con uno stile prossimo a quello di Felix il Gatto e molte delle situazioni in cui incorreva dipendevano da surreali sviluppi di guai nati nel quotidiano, così come avveniva per il gatto nero: in entrambi i casi, dunque, si favoriva l’immedesimazione della gente comune. Con lo sviluppo delle varie avventure negli anni, la descrizione di Norakuro si concentrava sempre meno sulla sua goffaggine e sempre più sul suo senso del dovere e il suo spirito di abnegazione e disciplina. Come sottolinea Maria Teresa Orsi, «[...] il comparire nelle strisce della bandiera nazionale, il formularsi di precetti per l’esercito dei cani feroci, che ricalcavano in modo pedissequo l’etica militare e gli slogan sulla frugalità, il coraggio, l’abnegazione, sono un segno, seppure visibilmente innaturale e artificioso, in contrasto con la dinamicità della storia, di una svolta “politica” di Norakuro»¹⁰.

Il pubblico di Norakuro apprendeva di puntata in puntata le spe-

⁹ Norakuro era solo una delle serie di fumetti promosse dal fondatore e presidente della Kōdansha Noma Seiji, un fervente nazionalista. Tra le altre serie celebri, *Le avventure di Dankichi* (*Boken Dankichi*), quella dei guerrieri robotici *Tank Tankuro* e la fortunatissima serie dedicata al personaggio “Fuku chan” di Yokoyama Ryūichi, oggetto di molti adattamenti animati.

¹⁰ Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, cit., p. 42.

cificità della guerra (uso delle armi, organizzazione dei battaglioni, elementi dell’addestramento quotidiano), ma soprattutto veniva informato sullo spirito sotteso al conflitto stesso. In un’interessante analisi sulla rappresentabilità del nemico nelle animazioni di propaganda bellica, Thomas Lamarre ha prospettato alcuni elementi di fondamentale differenza tra l’approccio statunitense alla materia e quello nipponico, individuando il motivo di maggiore contrasto nell’idea di «differenza tra specie animali» posta in gioco nel conflitto. Nel cinema giapponese di guerra dal vero il nemico non veniva praticamente mai visualizzato, preferendo l’enfasi sul coraggio e sullo spirito di sacrificio dei combattenti giapponesi, allo stesso tempo evitando di iconizzare come esseri umani gli antagonisti. Nelle animazioni invece il nemico veniva fatto coincidere con specie animali differenti dall’eroe: per esempio Norakuro e il suo esercito di cani si ritrovano a combattere di volta in volta con scimmie, maiali e altre tipologie animali. Amici e nemici erano tutti animali, nessuna delle due fazioni ritratta con immagini terribili o bestiali, nessun razzismo tra specie alimentato, seppure fosse mantenuta chiara la differenza tra gli uni e gli altri. Secondo lo studioso, questo approccio «sviluppa un “animalismo” mescolato ad animismo, vitalismo e ciò che può essere definito “infantilismo”. Per contro, in termini di ontogenesi e filogenesi, c’è la prima fase di sviluppo di una vitalità giovanile primordiale, una fonte di vita, di animalità e plasticità»¹¹ che lega alcune comunità ad altre sul piano umano, e paradossalmente presenta la guerra come liberazione di un popolo più esteso, quello che nascerà dall’espansione panasiatica nipponica. In altre parole, le varie etnie asiatiche raccolte nel disegno giapponese di un grande Impero, nonostante le loro differenze (le specie animali amiche) potranno insieme opporsi a un nemico (l’Occidente, l’altra specie animale) e raggiungere la liberazione.

Anche le trasposizioni animate di Norakuro seguirono un’analoga metamorfosi in questa direzione. In uno dei primi esempi, il film *Il soldato di seconda classe Norakuro* (*Norakuro nitōhei*, 1933) di Murata Yasuji, il cane è ritratto come un soldato pigro e indolente: durante un’esercitazione militare è l’unico a eseguire gli esercizi in modo disarticolato, addirittura rinuncia a marciare con il suo plotone per-

¹¹ Thomas Lamarre, *Specieism Part 1 - Translating Races into Animals in Wartime Animation*, in *Mechademia 3 - Limits of the Human*, a cura di Frenchy Lunning, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, p. 92.

ché stanco e assetato. Quando poi cerca di concludere qualche azione per ottenere un po' di merito, il risultato è sempre fallimentare: riesce a catturare due prigionieri e a rinchiuderli in una cassa, ma poi perde il carico mentre lo trasporta con il camion; tenta di bloccare un carro armato nemico facendolo precipitare in un fossato, ma non si accorge che a bordo c'è il suo colonnello. In sostanza, è il vero pasticcione della compagnia.

Nel successivo *Il caporale Norakuro* (*Norakuro gochō*, 1934, sempre di Murata), il cane ha già subito una piccola evoluzione: anche se solo in un sogno, combatte contro spie del nemico (i cinesi, qui rappresentati da scimmie) che tentano di rubare documenti riservati dalla sua base. È impavido, determinato e incute paura ai nemici. Poco importa che al risveglio debba affrettarsi a tornare in caserma perché in ritardo, in qualche modo ha già alimentato l'idea di spirito guerriero.

Diventa definitivamente un eroe, infine, in un'altra breve animazione intitolata *Sottotenente Norakuro: Il mistero della domenica* (*Norakuro Shōi: Nichiyōbi no kaijiken*, autore e anno sconosciuti): dopo aver ricevuto dal Dr. Dekoboko una palla magica in grado di creare qualsiasi cosa, Norakuro assiste al rapimento da parte di spie del nemico del dottore stesso e, ancora più determinato e indomito, si scaglia con successo al loro inseguimento, creando con la palla magica anche dei missili con cui bombarderà la base nemica.

A metà tra mitologia e leggenda, uno dei protagonisti di questa stagione, Momotarō, equivalse il Topolino disneyano nell'impatto forgiante sul pubblico. Abbiamo già incontrato un breve esempio delle sue gesta nello scorso capitolo, il breve *Momotarō il grande* (1928) di Yamamoto Sanae, ispirato alla stessa leggenda – l'anziana coppia che ritrova una pesca da cui nasce un bambino prodigo – alla base di una grande variante di racconti. Nella storia originale, raggiunti i quindici anni Momotarō parte in cerca di avventure nella vicina isola minacciata da demoni (*Onigashima* - Isola degli *oni*, cioè i demoni). Lungo il tragitto incontra un cane, un fagiano e una scimmia che lo seguono nel viaggio. Giunto nell'isola, scopre che i demoni hanno imprigionato delle ragazze, e ovviamente con i suoi compagni d'avventura riuscirà a sconfiggerli. Oltre a liberare le prigioniere, si approprierà dell'immenso tesoro raccolto dai demoni e farà ritorno alla sua casa.

Murata Yasuji, in collaborazione con Aoji Chūzō, dedicò all'eroe due corti all'inizio degli anni trenta: *Momotarō nel cielo* (*Sora no*

Momotarō, 1931) e *Momotarō nel mare* (*Umi no Momotarō*, 1932). Nel primo, Momotarō accetta di partire con i suoi amici animali (i soliti cane, scimmia e fagiano) per salvare un’isola di pinguini nell’Antartide minacciata da una perfida aquila. Siccome la destinazione è molto distante, chiede che vengano predisposti due spot di rifornimento carburante lungo il percorso: il primo sarà sul dorso di una tartaruga, il secondo su quello di una balena, entrambi in pieno mare. Giunti sul luogo, ingaggerà un combattimento per aria e il perfido volatile sarà battuto. Con una meticolosa predisposizione del piano di battaglia (l’analisi delle carte nautiche all’inizio, i luoghi di rifornimento intermedi, il raid aereo), questo corto si profila come il primo vero prodotto animato giapponese sulla guerra. Nel secondo episodio, *Momotarō nel mare*, l’eroe è impegnato in un nuovo piano di salvataggio contro un feroce squalo, sempre accompagnato dai suoi fedeli collaboratori, questa volta in mare a bordo di un sottomarino. La lotta si concluderà con successo grazie al colpo di spada sferrato da Momotarō al predatore e infine l’eroe e i suoi compagni saranno premiati con una medaglia al valore.

Momotarō sarà anche uno dei protagonisti del particolare *Serie Cassa di giocattoli - Terzo episodio*, conosciuto anche come *Kuroneko banzai* (Kuroneko, che significa “gatto nero”, è uno dei protagonisti), a cui si è accennato nelle scorse pagine. Alla regia Nakano Takao con animazione di Tanaka Yoshitsugu. Il film è del 1934, ma in una delle scene si fa riferimento all’ambientazione nel 1936. Dalla caratterizzazione molto simile a quella di Felix il Gatto, Kuroneko suona e balla con bambole e animali-giocattolo su un’isola felice, quando giunge una minaccia dal cielo: un cattivissimo Topolino (disegnato con tratti davvero simili a quello statunitense, qui “a bordo” di un pipistrello dalle stesse fattezze) lancia un messaggio a terra imponendo di evadere l’isola. Al rifiuto di Kuroneko, il topo malvagio chiama rinforzi: giungono minacciosi un plotone aereo di pipistrelli come il suo, un battaglione via terra di serpenti sibilanti, una flotta di cocodrilli famelici via mare. Quando il topo riesce a rapire una bambola, i nostri eroi cercano aiuto in un libro intitolato *Fiabe antiche del Giappone - Momotarō* (*Nihon mukashi banashi Momotarō*), dalle cui pagine si materializzano uno dopo l’altro gli eroi leggendari, a cominciare dal figlio della pesca che sconfiggerà in un duello in puro stile *chanbara* il topo. Tra gli aspetti più curiosi del film, non solo la scelta di segnalare come antagonisti due personaggi di chiara reminiscenza statunitense (Felix il Gatto e Topolino), ma anche alcuni altri

riferimenti iconici alla cultura americana: per esempio, alla richiesta di aiuto, Momotarō risponde in inglese «OK»; i topi che hanno imprigionato e legato la bambola a un palo eseguono una danza della guerra come quella degli indiani d'America. Significativa anche la scelta di rappresentare il topo sconfitto come un vecchio claudicante e deriso da tutti (la sconfitta dell'Occidente a fronte del “nuovo” impero nipponico), sottolineata dal fiorire all'unisono di decine di fiori di ciliegio.

Molto simile nell'idea del “piccolo Davide” che sconfigge i vari Golia è la figura di Issunbōshi (*issun* è una misura equivalente a circa 3 cm, *bōshi* sta per “figlio”), il Pollicino giapponese, nato come dono degli dei a un'anziana coppia di coniugi desiderosi di avere un figlio. Quando compie quindici anni, il piccolo ragazzo decide di partire in cerca di un lavoro. Riceve in dono dai suoi un ago che userà come spada, una ciotola su cui potrà navigare e delle bacchette che gli serviranno come remi. Giunto a Kyoto, viene ospitato da una famiglia nobile e qui lavora alacramente. Un giorno, mentre accompagna la figlia del suo ospite in un tempio, la ragazza viene aggredita da due demoni, ma il piccolo Issunbōshi riuscirà a difenderla poiché, inghiottito da uno dei due, lo lacererà dall'interno con la sua spada, saltando poi nella laringe dell'altro, anche questo destinato a essere lacerato. Grazie a un manto magico appartenuto agli orchi, Issunbōshi potrà finalmente acquisire una statura normale e sposare la giovane donna.

Tra le prime opere animate dedicate al Pollicino oggi rimaste, *Il successo di Issunbōshi* (*Issunbōshi no shusse*, 1929, autore sconosciuto) ricalca fedelmente il racconto originale. Tuttavia, già da *Issunbōshi: Storia di Chibisuke*¹² (*Issunbōshi: Chibisuke monogatari*, 1935) di Seo Mitsuyo appariranno alcune caratteristiche determinanti nel clima bellico. Il demone (in questo caso solo uno) che intende aggredire la principessa si nasconde in un cespuglio e li segue, spiandoli attraverso un cannocciale da sottomarino. Per contrastarlo, il piccolo samurai riesce ad autoclonarsi attraverso un timbro magico: produce così un esercito di figure identiche a sé – una metafora importante per il “piccolo” giapponese che acquista forza nel gruppo. Inseguendo il demone a bordo di uno speciale carro armato (una scatola di fiammiferi trainata da due rane), i piccoli combattenti scagliano i fiammiferi come lance infuocate. Inbrigliato e immobilizzato

¹² Il termine *Chibisuke*, come Issunbōshi, significa “piccolo uomo”.

il nemico, tutti i piccoli cloni si fonderanno tra loro dando magicamente forma a un Issunbōshi dalle dimensioni di un uomo normale, che quindi sposerà la principessa, come nella leggenda originale.

A differenza del prode Momotarō o del piccolo Issunbōshi, la figura di un altro personaggio leggendario, Urashima Tarō, in questo periodo assume le connotazioni di un antieroe. La storia racconta che, intento a pescare, Urashima un giorno cattura nella sua rete una tartaruga, ma decide di liberarla. La tartaruga è in realtà una delle figlie del dio del mare: per ricompensarlo della compassione, invita Urashima nel palazzo imperiale sul fondo dell'oceano (chiamato Ryūgū) e, una volta lì, si trasforma in una bellissima ragazza di cui l'uomo subito si innamora. I due si sposano, ma dopo alcuni anni Urashima prova nostalgia per la sua casa e la sua famiglia. La moglie gli offre una scatola magica con cui lui potrà fare ritorno da lei in qualsiasi momento lo desideri, a patto che non venga mai aperta. Tornato sulla terra, l'uomo capisce di essere stato via per trecento anni e che nessuno della sua famiglia o dei suoi amici è più in vita. Sconvolto, decide di aprire la scatola magica, ma aver rotto la promessa fatta alla moglie lo farà invecchiare e ridurre in polvere in un istante.

Una delle primissime animazioni dedicate a questo personaggio leggendario era stata realizzata già nel 1918 dal pioniere Kitayama Seitarō, film di cui è stata ritrovata una copia solo insieme al primo *La spada Nakamura*, poi restaurata e imbibita in rosa. Nel 1925 è stato poi il turno di Kimura Hakusan con *Lo sfaticato va al castello Ryūgū* (*Nonkina tōsan Ryūgū mairi*, conosciuto anche come *Il sogno di Urashima - Yume no Urashima*¹³), una versione con piccole varianti rispetto all'originale: Urashima torna a casa dal mare dopo non molto tempo, ma la sua famiglia non lo riconosce più e, dischiusa la scatola, sarà assalito da demoni – il tutto vissuto in un sogno che gli permetterà, al risveglio, di comprendere il valore del lavoro e della famiglia. Seguirono poi alcune versioni classiche, più fedeli all'originale, tra cui una del 1928 di Ōfuji Noburō e un'altra del 1931 di Miyashita Manzō, entrambe intitolate semplicemente *Urashima Tarō*. In tutte queste rivisitazioni, il fulcro dei racconti era rappresentato dall'elemento magico che permetteva di condizionare lo scorrere del tempo, mentre il personaggio in sé è sempre alquanto negativo: non solo diserta la vita sociale per inseguire il sogno (il suo viaggio intrapreso senza curarsi della famiglia lasciata), ma per

¹³ Il film adattava il manga-bestseller *L'uomo sfaticato* (*Nonkina tōsan*) di Asō Yutaka.

lo stesso senso di irresponsabilità non sarà in grado di mantenere la promessa fatta alla principessa di non aprire mai la scatola, subendo conseguenze disgraziate. La storia di Urashima è tuttavia emblematica dell'antico amore-timore giapponese provato verso il mare con le sue creature, luogo arcano in grado di inghiottire nei suoi abissi ignoti e, allo stesso tempo, dispensatore di vita grazie alla pesca.

NEL SEGNO DELL'HORROR

Molte creature semi-umane popolano la mitologia giapponese, e parecchie sono protagoniste di storie di ambiente orrorifico nel teatro, nella letteratura e nell'arte nipponica. È normale, dunque, che in un periodo a cavallo tra la recente crisi economica e l'imminente avvio di una serie di conflitti bellici, il senso di inadeguatezza e di fragilità sociale spingesse un vasto pubblico a seguire i racconti fantastici della paura del cinema del vivo come di quello animato.

La presenza inquietante di una grande quantità di figure dal richiamo mitologico nelle storie di vita quotidiana, di continuo esorcizzate da precisi rituali come fuochi d'artificio, sagre e funzioni mistiche, aveva permesso la creazione di un repertorio molto ricco, soprattutto a partire dal periodo Edo (1603-1868). In ambito artistico, per esempio, basterà pensare alle immagini violente delle stampe *ukiyo-e* di Tsukioka Yoshitoshi, il noto “giardino dei teschi” di Utagawa Hiroshige, le *Cento storie* (*Hyaku monogatari*) illustrate dalle xilografie di Katsushika Hokusai. Nel teatro e nella letteratura, poi, i migliori esempi si ritrovano tra i racconti *kaidan* (storie di fantasmi di origine cinese), che giocano sul senso onirico delle trame come metafora del caos umano. In quasi tutti i casi, il terrore nasce dalla mutazione fisica di un essere – simbolo del senso di impermanenza –, accentuato qualora questa avvenga in ambienti familiari come case, scuole o templi.

Oltre alle figure semi-divine finora incontrate, tra cui *tengu* e *tanuki*, i fantasmi (*yūrei*¹⁴) e i coboldi (*yōkai*¹⁵) non sono quasi mai

¹⁴ I fantasmi in senso classico sono spiriti che tornano tra i vivi per un desiderio di vendetta, in questo caso chiamati *onryō* o *goryō*. La loro negatività è la risultante dei torti subiti in vita.

¹⁵ Tra le più celebri rappresentazioni zoomorfiche ci sono anche i *kappa*, specie di mostri marini che vivono in prossimità delle acque, possono assalire le persone, mangiare bambini e solo in rari casi simpatizzano con gli esseri umani. Molti gli *yōkai* al femminile come le *rokurokubi*, donne che si trasformano terrificamente durante la notte e, allungando il collo come

classificabili secondo principi manicheistici, come avviene in Occidente. Non vivono nell'oltretomba, ma sulla terra, e rappresentano iconograficamente il più delle volte le aberrazioni della natura umana (motivo anche delle loro fattezze antropomorfiche¹⁶). Slegati da ogni ordine sociale, sono amorali più che malvagi, dotati di un'indomabile indipendenza. Se le loro azioni sono terribili, sarà dovuto quasi sempre alla natura negativa dell'umano che li avvicina; diversamente, possono essere amichevoli con quanti dimostrano bontà, saggezza e compassione.

Tra i film horror più interessanti degli anni trenta, un corto di Kataoka Yoshitarō, *Ban Danaemon nella storia di tanuki al tempio Shōjō* (*Shōjōji no tanuki bayashi Ban Danaemon*, 1935, presentato in versione breve per il commento dei *benshi* e in una sonora più lunga rieditata nel 1939), offre un'ottima incursione nell'immaginario antico sui fantasmi, intercalato da varie "contaminazioni" occidentali, nonostante l'ambientazione nel passato. Il titolo si ispira a un pezzo musicale per bambini, l'omonima canzone *Storia di tanuki al tempio Shōjō*¹⁷. Tra gli aspetti più importanti c'è la caratterizzazione del samurai protagonista, il leggendario Ban Danaemon, una figura storica dell'inizio del periodo Edo nota per il coraggio e la forza straordinaria: in quest'animazione, tuttavia, le sue gesta non sono spinte da ideali guerrieri, come auspicabile in questo periodo di nazionalismo, ma al contrario affronta l'avventura per scopo di lucro. Scorge un cartello con cui si chiede di liberare un castello infestato da mostri in cambio di una ricompensa e, con un antieroico «bene, con questo potrò pagarmi da bere», Danaemon attende il calare delle tenebre per avventurarsi nella dimora. Mentre avanza guardingo nel giardino in un ottimo gioco di chiaroscuri con atmosfera semi-spettrale, sente provenire dall'interno un urlo di donna che chiede aiuto (le parole prendono forma e si animano nell'aria, come spesso avviene nelle animazioni del periodo). Si precipita nel castello e vede una bella giovane legata e imprigionata da una ragnatela. Appena liberata,

un'enorme serpente, vanno a caccia di prede, soprattutto uomini da cui risucchiare l'energia vitale. Infine, vari *yōkai* animano oggetti di uso comune, come il *kasa obake* (o *karakasa*, ombrello-fantasma).

¹⁶ Rispondono alla nozione di "otto milioni di divinità" (*yaoyorozu no kamî*) shintoista, un vasto pantheon di divinità che ricalcano differenti ideali e valori, quindi le variabili umane.

¹⁷ La stessa canzone funge da base per un altro corto musicale di questo periodo (anno incerto, si suppone 1933) di Ōishi Ikuo, intitolato semplicemente *Storia dei tanuki al tempio Shōjō* (*Shōjōji no tanukibayashi*, 1935).

questa si trasforma in una strega ed esercita un incantesimo su di lui, che cade in stato di trance ipnotico, segnato da immagini quasi psichedeliche. Con l'aiuto di un mostro-serpente che lecca il capo del samurai, la strega gli rasa i capelli¹⁸ e lo lega a un palo. I due mostri si riveleranno essere dei *tanuki*; riportata al loro capo la notizia della sconfitta del samurai, tutti insieme gli animali semi-magici festeggiano allegramente (curiosa la rappresentazione di un'orchestra di strumenti musicali occidentali, non comuni all'epoca dell'ambientazione). Nel frattempo, però, Danaemon riesce a liberarsi. I *tanuki* si trasformano in samurai, il loro capo nel leggendario Tange Sazen¹⁹. Un'epica battaglia *chanbara* li vedrà tutti sconfitti, e finalmente Danaemon riceverà dal signore del castello la ricompensa di 1000 ryō. In conclusione, tutti festeggiano la liberazione del castello con una cena a base di zuppa di *tanuki*, una nota che sembrerebbe porre l'accento sulla crudeltà umana più che sui cosiddetti "mostri".

Meno riuscita rispetto al film di Kataoka, seppure davvero simile nella storia, nell'ambiente e nella scelta degli *yōkai*, un'animazione degli stessi anni intitolata *Hinomaru Hatanosuke: La residenza dei mostri* (*Hinomaru Hatanosuke: Bakemono yashiki no maki*, autore sconosciuto, si suppone sia del 1935), basata su una serie di manga nazionalistici di Nakajima Kikuo²⁰: qui il samurai rappresenta con la sua abilità alla spada una sorta di Capitan America. Hatanosuke va a caccia della casa infestata, e per raggiungerla sconfigge una pioggia di fiamme e un ombrello fantasma. All'interno della dimora una donna legata, anche in questo caso una strega, e la trasformazione di uno dei mostri in Tange Sazen (tutti si riveleranno infine dei *tanuki*). Tuttavia, l'eroico Hinomaru non solo non teme gli avversari, ma li denigra ridendo dei loro poteri, sconfiggendoli e dimostrando così che il potere nazionale (il nome Hinomaru è anche quello della bandiera giapponese) vince sempre.

Il seguente *Il vecchio tempio infestato da fantasmi* (*Furudera no obake sodo*, 1936, regia di Suzuki Hiromasa²¹) offre un approccio più

¹⁸ Consuetudine all'epoca destinata ai guerrieri sconfitti.

¹⁹ Un eroe fuorilegge spinto dalla vendetta dopo aver perso un occhio e un braccio nel corso di una battaglia in cui aveva difeso il suo signore, dal quale era stato invece tradito. Il cinema dal vivo ricorre spesso in questi anni alla figura di Tange, metaforicamente simbolo della rivendicazione dei diritti sociali negati nel clima militaristico.

²⁰ Tra le altre trasposizioni animate oggi rimaste del periodo, *Hatanosuke cattura la gang Inazuma* (*Hinomaru Hatanosuke: Inazumagumi tobatsu no maki*, anno e autore sconosciuti), in cui l'autore sconfigge un'intera gang di ladri.

²¹ Conosciuto anche con il nome di Ashida Iwao.

innocentemente ludico al mondo degli *yōkai*, seppure non manchi l'esaltazione eroica del giovane protagonista. Il piccolo Tarō cammina lungo un sentiero, ma incrocia una vecchia che si rivela essere un fantasma. Terrorizzato, cerca rifugio in una casa – a sua volta infestata – dove il giovane viene catturato da un demone. Superata la paura iniziale, Tarō è deliziato dalle performance di ciò che si anima nella casa (tra le varie cose, una bellissima danza tragica eseguita da due candele) e teme sempre meno le strane presenze intorno a lui. Anche quando il demone affamato di carne umana tenta di spaventarlo, il giovane ormai ride divertito. Riuscirà a catturare il mostro distraendolo con il suo yo-yo.

Un esempio molto particolare di horror in questi anni è offerto da *Una notte all'osteria* (*Izakaya no hitoya*, 1936) di Murata Yasuji. Il giovane protagonista è disoccupato, senza un soldo, ma non resiste alla tentazione di bere e si ubriaca in un bar, sprofondando poi in un sonno profondo. Sogna di ritrovarsi sul fondo del mare, dove due samurai lo aggrediscono, ritenendolo uno straniero. Quando sarà riuscito a dimostrare di essere un vero giapponese, il giovane convincerà i due guerrieri a seguirlo nel relitto di una nave occidentale, dove pare si trovi un grande tesoro. Giunti sul posto, i due samurai dovranno lottare contro la ciurma di occidentali; interessante la loro raffigurazione: non sono ritratti come fantasmi, ma come realistici scheletri, ben più paurosi e imbattibili delle altre figure mostruose. Il giovane cercherà di filarsela con il denaro del tesoro, per risvegliarsi poi nel bar, dove l'oste gli chiede di saldare il conto. La dimensione del sogno, quindi l'evidenza che non si tratti di realtà, permette di descrivere il protagonista come un vero antieroe per questi anni. Non solo è vigliacco ed egoisticamente scaltro, ma è del tutto irrispettoso del valore guerriero rappresentato dai due samurai. Allo stesso tempo, il fatto che sia senza lavoro permette al pubblico di simpatizzare con la sua condizione, tristemente condivisa da molti, facendo sì che questo corto diventasse un raro esempio di film anti-propagandistico.

IL CINEMA DI PROPAGANDA - KOKUSAKU EIGA

Alcuni principi delle norme sulla materia cinematografica vennero rinforzati nel corso degli anni trenta, e tra questi l'esaltazione della tradizione e della cultura del passato, in grado di rappresentare idealmente lo sforzo bellico che la gente comune era chiamata ad af-

frontare. L'indottrinamento esercitato attraverso i media fu capillare e molto efficace, al punto da elevare la partecipazione di ogni individuo a icona di un sogno collettivo.

Nell'aprile del 1939 venne promulgata una nuova "Legge sul cinema" (*Eigahō*), posta in vigore dall'ottobre dello stesso anno, poi resa tassativa e arricchita con nuove normative l'anno successivo. I ventisei articoli di cui si componeva erano stati modellati sull'esempio della *Spitzenorganisation der Filmwirtschaft* della Germania nazista e furono accolti come un prezioso contributo alla «elevazione della cultura nazionale» (*kokumin bunka no kōjō*). L'applicazione della legge prevedeva che tutti coloro che lavoravano in ambito cinematografico fossero censiti e ogni nuova opera valutata già in fase di sceneggiatura, evitando temi ritenuti "destabilizzanti", quali la critica verso il potere, l'uso di terminologie straniere o l'utilizzo di personaggi femminili moderni in senso occidentale (donne che fumano o che si intrattengono nei bar, per esempio). Ciò avrebbe permesso non solo uno stretto controllo governativo in ogni fase di produzione e distribuzione dei film, ma anche l'esaltazione dei temi che il governo intendeva inculcare: il valore semi-divino della famiglia imperiale e la sacralità della famiglia in sé, lo spirito di sacrificio, la necessità di uno sforzo comune nelle produzioni agricole e industriali, oltre che belliche, e così via. La "Legge sul cinema" in sostanza penalizzava gli ultimi rigurgiti di individualismo e di libertà, mentre già tantissime produzioni erano state dedicate all'esaltazione dei valori che sottolineava, determinando la nascita del genere definito "film di esaltazione della combattività" (*sen'i kōyō eiga*).

L'immagine più ricorrente era quella della stretta coesione tra membri della stessa famiglia, monade dell'Impero: non solo si esaltavano i vantaggi offerti dalla loro collaborazione nello sforzo collettivo, ma spesso si coglieva l'occasione per incentivare l'incremento demografico. Un caso emblematico in questo senso è offerto da un film di Yamamoto Sanae (anno incerto) intitolato *Grandi problemi al villaggio degli animali* (*Dōbutsu mura no daisodo*): le famiglie *Tanuki*, *Orsi* e *Scimmie* sono vicine di casa. Mentre *Tanuki* e *Orsi* hanno un solo figlio ciascuna, la famiglia *Scimmie* è particolarmente numerosa. In un primo momento questi ultimi invidiano i vicini perché la loro vita è più semplice, ma quando un violento temporale si abbatte sul villaggio, non solo le scimmie sapranno tenere tutti insieme ancorata la loro casa e non finire come gli altri nel fiume, ma saranno anche in grado, unendosi una all'altra, di salvare le vite dei vicini.

Nel sottolineare il valore della famiglia, grande attenzione era in generale prestata al mondo infantile. I film dal vero che parlavano di bambini (il genere *shōnen mono*) in questi anni erano sempre più numerosi, un successo culminato sul finire degli anni trenta, quando la guerra era ormai alle porte. In molti casi si idealizzavano i più giovani in contrapposizione ad adulti che, fallendo in qualcosa, non erano in grado di offrire un vero punto di riferimento morale, mentre i piccoli protagonisti, in virtù della loro innocenza, rappresentavano una promessa per il futuro del paese. Seguendo questo principio, l'animazione era in grado di plasmare i piccoli spettatori più di altri media, quindi non solo i film dedicati all'argomento erano numerosi già dall'invasione della Manciuria, ma in molti casi si portavano su schermo personaggi amati dai bambini nel mondo del manga o delle fiabe.

Tra i più celebri, il ragazzino Mābo era il protagonista in cui veniva sempre identificato il successo. Per esempio, nel corto *La grande gara di Mābo* (*Mābo no daikyoso*, 1936, autore sconosciuto), il ragazzino compete contro atleti occidentali alle Olimpiadi, prima nella corsa e poi nel salto con l'asta. Mentre il nostro eroe conta su un pubblico nutrito di sostenitori giapponesi, la controparte occidentale ha persino delle icone a sostenerla, visto che tra gli spettatori ci sono addirittura Betty Boop e Topolino! Tra gli antagonisti, quasi tutti biondi e accigliati, nessuno ha la dolcezza e la capacità di risollevarsi anche nelle difficoltà che invece caratterizza Mābo.

Molte anche le figure del passato rivisitate in questi anni nei cosiddetti "film storici" (*rekishi eiga*). Tra i più valorosi dell'epica nipponica, per esempio, il grande generale del dodicesimo secolo Minamoto Yoshitsune diventa protagonista con il nome Ushiwaka di una bella animazione di Masaoka Kenzō del 1939 intitolata *Benkei contro Ushiwaka* (*Benkei tai Ushiwaka*). Nella prima parte del film il nostro eroe apprende l'arte della spada²² grazie all'aiuto di un potente *tengu*. In una foresta animata con una complessa rete di movimenti ed effetti, il giovane deve anche allenarsi contro uno stormo di corvi, un ottimo esempio di *chanbara* tra terra e cielo. Nella seconda parte

²² Come nel caso di Ushiwaka, non mancheranno altri esempi di film che pongono l'accento sull'addestramento di uomini destinati a diventare degli eroi. Per esempio, *Il primo addestramento di Hinomaru Tarō* (*Hinomaru Tarō: Musha shugyō no maki*, 1936, regia di Suzuki Atsushi) si apre con la proposizione: «Sono Tarō, l'eroe dei poveri e dei deboli» prima che il piccolo combattente si applichi nel suo allenamento. Nel cinema dal vero, questo sarà anche il tema del primo film di Kurosawa Akira, *Sugata Sanshirō* (id., 1943).

– giocata su una ricca varietà di piani e di angoli – il valoroso Benkei (la sua missione è raccogliere mille spade da offrire a Buddha) affronta Ushiwaka su un ponte, ma non riesce ad avere la meglio e si prostra di fronte alla potenza del piccolo eroe.

Sempre in riferimento agli eroi del passato, *Mābo come Kinoshita Tokichirō* (*Mābo no Kinoshita Tokichirō*, 1938, autore sconosciuto), vede ancora protagonista il giovane nei panni di un *rōnin* in cerca di un signore da servire. Un chiromante gli predice il migliore dei futuri: diventerà “il signore dei signori”. Al servizio del grande Ōda Nobunaga, saprà distinguersi come valoroso. Questa pellicola è da segnalare anche per due particolarità: la metamorfosi dei samurai in macchine da guerra (per esempio le loro armature che si trasformano in carri armati) e l’insolito finale, dove il tutto si rivelerà nient’altro che un film, e in chiusura si mostrerà la macchina da presa e il regista che approva il girato.

Animali di ogni razza in questi anni convivevano nelle pellicole con sporadici umani, come nel caso di Momotarō. Come abbiamo visto, le specie si alternavano indifferentemente nel ruolo di amici e nemici. Per esempio le scimmie, tra i principali avversari del cane Norakuro, diventarono eroiche figure in altre animazioni, come quelle dedicate all’unità Sankichi: in uno dei titoli più noti, *Le scimmie Sankichi: Truppe d’assalto* (*Osaru no Sankichi: Totsugekitai*, 1934, regia di Seo Mitsuyo), non incarnavano un singolo protagonista²³, ma un intero battaglione impegnato a sconfiggere gli orsi polari in uno scontro armato. Il particolare tragicamente più importante di questo corto è che presenta tra i combattenti tre scimmie kamikaze, un riferimento al caso dei «tre eroici proiettili umani» (*nikudan san’yūshi*), dei soldati semplici giapponesi che il 22 febbraio 1932 a Shanghai si erano lanciati contro una fortezza cinese trasportando una canna di bambù lunga tre metri piena di esplosivo. Quest’episodio era stato ripetutamente ripreso dai media, trasposto in vari film, glorificato ora anche nell’animazione come esempio di spirito di sacrificio e di coesione di squadra da inculcare nei più giovani.

Quasi tutti i film animati di propaganda avevano come ambientazione il cielo o il mare – eventualmente qualche isola sperduta –, i due confini “naturali” del paese da piantonare affinché i nemici non

²³ Le scimmie erano spesso rappresentate come gruppo piuttosto che da singoli personaggi, come dimostra anche l’animazione *La flotta di scimmie* (*Osaru no kantai*, 1936) di Miyashita Manzō, in cui i primati sono vincitori contro un battaglione di polpi.

raggiungessero l'arcipelago. In alcuni casi il messaggio era evidenziato in modo esplicito, come nel corto *Le scimmie Sankichi: Combattimento aereo* (*Osaru no Sankichi: Bokusen*, 1942, regia di Kataoka Yoshitarō), che si apre con la didascalia «Proteggiamo il nostro cielo» e si conclude con un enfatico «Ci saranno sempre altri nemici, dobbiamo proteggere il nostro cielo». In altri casi, tuttavia, si ipotizza che i nemici siano riusciti a intrufolarsi nel paese, il che dà spunto alla creazione di storie dedicate allo spionaggio come *Difesa dalle spie* (*Supai gekimetsu*, 1942) di Yamamoto Sanae, in questo caso sul fare furtivo di agenti inviati nell'arcipelago da Roosevelt e Churchill.

Non mancano i film che indicano l'espansione nipponica nelle colonie, spesso ricalcando il mito del "buon selvaggio" e dell'intervento salvifico dei giapponesi. È il caso, tra gli altri, di quelli che hanno per protagonista Dankichi, personaggio di un noto fumetto disegnato da Shimada Keizō e pubblicato dal 1933 al 1939 sulla rivista «Shōnen Kurabu» della Kōdansha. Come vediamo in *Dankichi sull'isola tropicale* (*Bōken Dankichi - Hyoryū no maki*, autore e anno sconosciuti), si tratta di un ragazzino che, in compagnia del suo amico topolino, si ritrova in un'isola dei mari del Sud abitata da "selvaggi" dalla pelle nera, cui il giovane eroe insegna a combattere, finché viene proclamato re. Sempre in rapporto alle colonie, alcune animazioni aiutano a visualizzare i vantaggi che si ricaveranno dall'espansione: basterà riferirsi al corto *Tarō oltre confine: Evviva la nuova Isola del Giappone* (*Kaikoku Tarō: Shin Nihonjima banzai*, 1938, regia di Suzuki Hiromasa), in cui il protagonista, in compagnia di un coniglio e di una scimmia, approda su un'isola remota e, dopo aver salvato gli abitanti da un leone, scopre una miniera d'oro. Una delle ragioni dell'espansione panasiatica giapponese consisteva proprio nella scarsa disponibilità di fonti minerarie del paese.

L'accuratezza con cui vengono descritti gli scontri armati è tra gli elementi fondamentali per rafforzare il sogno. Tra le descrizioni più accurate, *La battaglia nei mari della Malesia* (*Marē okikaisen*, 1944, regia di Ofuji Noburō), commissionato dal Ministero della marina, in cui veri protagonisti sono proprio le complesse macchine da guerra (armi, navi, aerei), mentre gli esseri umani hanno poco rilievo. Questa pellicola è l'equivalente animato di uno dei più grandi successi del cinema di questi anni, *La guerra sui mari dalle Hawaii alla Malesia* (*Hawai Marē okikaisen*, 1942) di Yamamoto Kajirō, film commissionato alla Tōhō dallo stesso Ministero per celebrare il primo anniversario del successo conseguito a Pearl Harbor il 7 dicembre del 1941.

MASAOKA KENZŌ: UNA VISIONE PERSONALE

La capillare opera di indottrinamento attraverso il cinema non riuscì a soffocare il lirismo degli autori, in particolare di Masaoka Kenzō che, pur contribuendo con varie animazioni al generale disegno governativo, riuscì a produrre un'opera poetica e personale nel 1943: *Il ragno e il tulipano* (*Kumo to churippu*). La breve animazione di soli 16 minuti, con i suoi 20.000 cel sincronizzati con la colonna sonora pre-registrata, pare fosse stata prodotta con un budget davvero ingente per il periodo. Rappresenta uno degli esempi più alti della complessità artistica e tecnica raggiunta in poco più di due decenni nell'ambito. La trama è molto semplice: narra di un ragno che cerca di attrarre nella sua ragnatela una tenera coccinella; l'insettino trova rifugio in un tulipano e il ragno sarà spazzato via da una violenta tempesta.

In molti ritengono che una fonte di ispirazione per questo film sia stato il disneyano *Il vecchio mulino* (*The Old Mill*, 1937) della collana *Silly Symphonies*, che in effetti si apre proprio con l'immagine di una coccinella che vola su una ragnatela e riproduce con analogia ricchezza visiva la scena della tempesta. Forse è stato di ispirazione anche un altro episodio della stessa collana, *Il ragno e la mosca* (*The Spider And The Fly*, 1931), dove il ragno cattivo attrae gli insetti con la melodia che produce con la sua ragnatela suonandola a mo' di arpa. Nel film di Masaoka, infatti, la musica ha una funzione primaria: la coccinella canta una canzone per bambini (la sua voce è della cantante Sugiyama Yoshiko, specializzata in melodie per l'infanzia), mentre la possente voce del ragno è affidata al baritono Murao Gorō, che cerca di allettare la coccinella con un suadente «vieni lassù da me, canteremo insieme».

Tra quanti hanno commentato il film, molti ritengono che il tema abbia permesso al regista di astenersi dalla propaganda, mentre altri ravvisano vari segni di induzione più o meno subliminale dei valori governativi. Contribuirebbe la scelta di rappresentare con caratteristiche infantili e innocenti la bianca coccinella, intesa come simbolo dell'Asia che il Giappone (il tulipano in cui si rifugia) sarebbe in grado di proteggere. Viceversa, il ragno sarebbe caratterizzato secondo gli stereotipi degli afro-americani: non solo per il suo colore, ma anche per le labbra carnose e per la pipa che fuma. In questo caso, l'idea è accentuata dal fatto che gli elementi della natura – favorevole al Giappone –, non solo la tempesta ma gli stessi fiori, contribuiscono a sconfiggere il “cattivo elemento” (i fiori lo schiaffeggiano addirittura durante il temporale).

La straordinaria cura prestata ai movimenti dei personaggi rende i migliori effetti proprio nella caratterizzazione del ragno: ogni zampa si muove fluida e indipendente rispetto alle altre, accompagnata dalla minuzia dei micromovimenti dei fili della sua ragnatela, esaltando così il senso di ammaliante carisma dei suoi mezzi di tentazione. Ma la prova più alta dell'arte di Masaoka è espressa soprattutto dalla descrizione della pioggia, inviata da nubi dal profilo umano (ancora un intervento della natura a favore del “bene” nipponico) e anticipata da un vento violentissimo: la ragnatela viene quasi spazzata via, il ragno cerca un improbabile riparo in un bozzolo sottratto alla sua larva, ma il vento lo strattonerà, i fiori lo spintoneranno, finché annegerà nell’acqua sottostante e l’ordine sarà ripristinato.

Al di là di qualsiasi valutazione di ordine politico, *Il ragno e il tulipano* è senz’altro uno dei classici “sempreverdi” dell’animazione giapponese, il segno dello stile di un autore che, tra i primi del dopoguerra, riuscirà ancora a far sognare attraverso le sue immagini.

ALL’APICE DELLA GLORIA

Un cortometraggio del 1943 intitolato *Evviva il Giappone* (*Nippon banzai*, regia di Mikami Ryōji e Nagatomi Eijirō) rappresentava in modo esplicito il manifesto dell’intervento del paese nel conflitto mondiale, come annunciato da un articolo su «Asahi Graph» pubblicato alla sua uscita: «[...] ecco la nascita di un nuovo stile di film di guerra anti-britannico e anti-americano. Le grandi potenze coloniali occidentali [...] che hanno commesso atti di aggressione contro le varie popolazioni del sud-est asiatico stanno cospirando di circondare e assediare il Giappone. Non più in grado di resistere oltre, il Giappone avvia una guerra e, in un battito d’occhio, libera l’Asia per il vantaggio degli indigeni»²⁴. Il film, realizzato per circa due terzi con animazioni alternate di cel e silhouette, in parte da fotografie e veri reportage di guerra, presentava anche vari “nemici”, tra cui Roosevelt e Churchill, ridicolizzandoli e rendendo tangibilmente reali “i demoni” (come venivano definiti) occidentali.

La resa esplicita in immagini del nemico viene utilizzata anche nei capolavori indiscussi del cinema di propaganda di questi anni, i due

²⁴ Citato in *The Japan/America Film Wars - World War II Propaganda and Its Cultural Contexts*, a cura di Abé Mark Nornes e Fukushima Yukio, Tokyo, Cinematrix, 1991, p. 230.

episodi in cel animation dedicati a Momotarō dal regista Seo Mitsuyo, *Le aquile dei mari di Momotarō* (*Momotarō no umiwashi*, 1943) e *I divini guerrieri del mare di Momotarō* (*Momotarō: Umi no shinpei*, 1944). *Le aquile dei mari* fu prodotto dalla major Shōchiku su richiesta del Ministero della marina, ancora una volta per glorificare l'attacco di Pearl Harbor. Presentato alla sua uscita come il primo lungometraggio giapponese, nonostante la durata fosse di soli 37 minuti, di fatto il primato va al secondo titolo che raggiunge i 74 minuti.

Le aquile dei mari di Momotarō si apre con la didascalia: «Dedicato ai giovani cittadini nella più grande guerra dell'est asiatico». Una nave giapponese solca silenziosa le acque del Pacifico, a bordo una ciurma di animali che si raccoglie sul ponte per ascoltare l'annuncio del loro capitano Momotarō (unico umano dell'equipaggio): la missione è attaccare Onigashima, l'Isola dei Demoni. Dalla rampa della nave decollano gli aerei. A bordo di uno di questi, i tre fedeli amici di Momotarō (cane, scimmia e fagiano) durante il tragitto aiutano un'aquila a ricongiungersi con il suo cucciolo disperso. Giunti all'isola, è evidente che nessuno si aspetta l'attacco. Nella baia sono ancorate le navi nemiche, con issate bandiere a strisce (con un'unica stella). Di fondo, una melodia hawaiana. Gli aerei bombardano le basi e le navi, i marinai fuggono come formiche. Il loro capitano – identico a Bruto, l'avversario di Braccio di Ferro²⁵ –, rappresentato come un vigliacco che non esita persino a spingere i suoi marinai in acqua per mettersi in salvo, cerca di fermare i giapponesi sventolando la bandiera bianca, ma la loro furia è implacabile. Al termine della missione, quasi tutti gli aerei giapponesi fanno ritorno alla nave, tranne quello dei tre amici di Momotarō, colpito dal fuoco nemico. Mentre stanno precipitando nell'Oceano, l'aquila aiutata all'andata li porta in salvo come segno di riconoscenza.

Il tono dell'intero film è offerto già dalle immagini di apertura: le grosse onde che agitano la nave si fondono con le minacciose nubi, in una generale atmosfera greve che anticipa la sacralità della missione a cui l'equipaggio dovrà prepararsi. Gli animali si raccolgono silenziosamente sul ponte, componendo in un attimo le file su cui troneggerà il divino Momotarō, la cui figura è sempre posta in rilievo con un angolo prospettico dal basso verso l'alto. Solo pochi saltuari in-

²⁵ La locandina del film mostrava quattro nemici in acqua, rispettivamente Betty Boop, Braccio di Ferro, Franklin Roosevelt e Bruto, anche se solo quest'ultimo appare effettivamente nella pellicola.

serti comici – alcuni animali che inciampano o che cadono dall'aereo e corrono per raggiungerlo – ricordano che si tratta di un'animazione per bambini. Di fatto il film riscosse un incredibile successo tra il pubblico più giovane, grazie al quale fu richiesta al regista una seconda pellicola dedicata all'eroe.

Per *I divini guerrieri del mare di Momotarō*, Seo aveva contatto anche sull'animazione del suo amico Masaoka Kenzō. Costituito da 50.000 cel, prodotto nel 1944, ma distribuito il 12 aprile 1945, pochi mesi prima della fine della guerra, è un'opera estremamente raffinata nello stile, nella meticolosità dei dettagli e nella struttura narrativa. A differenza del capitolo precedente, non vi sono inserti comici, ma l'intera atmosfera è solenne. Si apre con i tre storici amici di Momotarō, con l'aggiunta di un orso, che hanno appena completato il loro addestramento militare e trascorrono un po' di tempo con le famiglie prima di partire per la loro prima missione. Questa prima fase è illustrata in un'atmosfera bucolica e descrive la natura ideale, quella giapponese, incontaminata dal nemico, ricca di sfumature, luogo ludicamente magico, seppure arricchita dal duro lavoro di chi ara i campi. La seconda parte invece vede i nostri piccoli eroi già in una base operativa ambientata in una imprecisata colonia giapponese. In questa terra fertile convivono animali di varie specie: ci sono tigri, elefanti, rinoceronti e tanti altri, una rappresentazione della varietà di popoli che rientrano nel nuovo impero nipponico. Tutti operosamente contribuiscono alla costruzione degli hangar che ospiteranno la flotta nipponica, evidentemente felici di apprendere il mestiere e di rendersi utili ai giapponesi. In questa nuova versione del mito del buon selvaggio si apre un'interessante parentesi. Gli indigeni si raccolgono per una lezione di lingua giapponese. Inizialmente caotici, tutti insieme riescono ad armonizzare le proprie differenze culturali in un canto collettivo con cui elencano le sillabe dell'alfabeto nippone – tuttavia solo del *katakana*, l'alfabeto usato per i termini stranieri –, un segno della supposta egemonia culturale dell'Arcipelago.

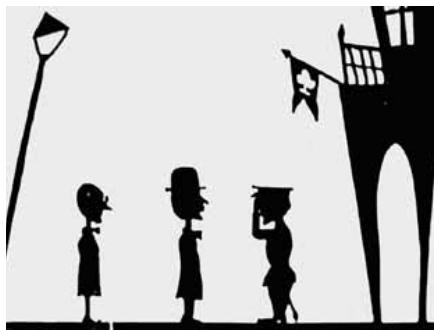
In questo film, così come nel precedente, Momotarō è icona del paese, ma non protagonista dell'azione, concentrata invece sul gruppo. Per spiegare il motivo della missione, il film apre un flashback storico, raccontando di come in passato gli europei avessero con l'inganno imposto la loro presenza in molti paesi asiatici. Riferendosi in particolare all'invasione portoghese di Goa del sedicesimo secolo, il racconto dell'episodio viene narrato da una voce fuoricampo: nell'isola felice regnava un re gentile, ma un giorno nel porto giunse una nave nera e mi-

steriosa il cui capitano, fingendo all'inizio intenti amichevoli, in realtà riuscì a invadere il paese. I personaggi sono rappresentati da silhouette nere (questa parte è disegnata da Masaoka Kenzō in stile *kagee*), così da annullare le espressioni dei loro volti e renderli ancora più temibili.

Al termine del racconto, la terza fase del film coincide con l'attacco vero e proprio, sferrato contro una base britannica. Al decollo degli aerei, gli indigeni salutano entusiasti i giapponesi, mentre comincia una nuova canzone patriottica con le parole indicate su schermo, invitando così anche il pubblico a partecipare a questa fase entusiastica. Gli aerei penetrano una fitta coltre di nubi, l'acqua comincia a permeare nelle carlinghe. Anche sull'isola da cui sono partiti si è scatenata una violenta tempesta, e tutti gli animali (i popoli colonizzati) fissano il cielo timorosi per i loro eroi. Questa scena rappresenta il momento più tragico dell'intero film, poiché è la natura a mettere a dura prova gli altrimenti invincibili protagonisti. Ma è solo una parentesi, quando le nubi si aprono rivelando il sole sarà evidente che nulla potrebbe più fermarli.

Giunti a destinazione, i giapponesi si paracadutano al suolo. I britannici aprono il fuoco, ma il loro stile di combattimento è scoordinato e la mira fa cilecca. Nulla a che vedere con l'armonico lavoro di squadra nipponico, che in un attimo permette di espropriare la base nemica e prendere come prigionieri i più alti ufficiali, gli "orchi" dell'isola. Seduto al tavolo con loro (tra questi, nuovamente un personaggio simile a Bruto), Momotarō cerca di ottenere delle informazioni belliche, ma ciascuno scarica sugli altri la responsabilità nella gestione delle truppe. Una particolarità di questa scena consiste nell'utilizzo del doppiaggio da parte di un vero inglese nel ruolo di uno degli ufficiali, che si esprime in modo goffo e balbettante. Normalmente, nel cinema giapponese di questo periodo, era consuetudine estrapolare brevi spezzoni audio da film stranieri per dar voce ai personaggi, ma in questo caso si tratta di un doppiaggio ad hoc effettuato – parrebbe – da un prigioniero inglese.

Il film si conclude con una scena ancora una volta emblematica: siamo nuovamente in Giappone nel setting idilliaco dell'inizio. I cuccioli giocano tra di loro, fingendo di paracadutarsi da un albero su una cartina geografica riprodotta sul terreno: quella del Nord America. Una promessa non mantenuta, questa, poiché da lì a poco le due esplosioni nucleari a Hiroshima e Nagasaki e la dichiarazione dell'imperatore Hirohito di rinuncia al suo mandato divino avrebbero infranto il sogno.



1. *I tre orsetti* (*Sanbiki no koguma san*)
di Iwasaki Akira
Cortesia: Le Giornate del Cinema Muto

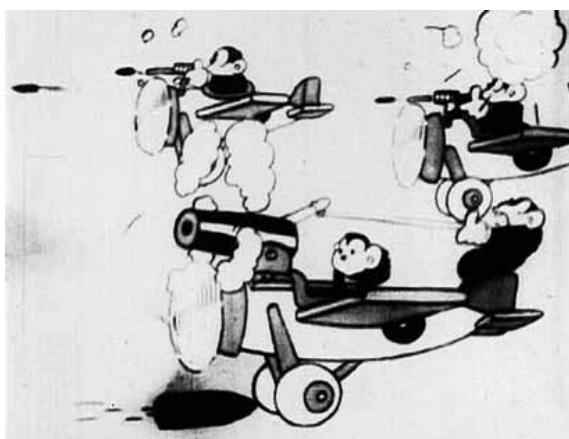
2. *Lo spazzacamino Perot* (*Entotsuya Pero*) di Tanaka Yoshitsugu
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

3. *Il soldato di seconda classe Norakuro* (*Norakuro nitōhei*) di Murata Yasuji
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

4. *Ban Danaemon nella storia di tanuki al tempio Shōjōō*
(*Shōjōōji no tanuki bayashi Ban Danaemon*) di Kataoka Yoshitarō
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro



5. *Una notte all'osteria*
(*Izakaya no hitoya*)
di Murata Yasuji
Cortesia: Archivio Carlo
Montanaro



6. *Mäbo come Kinoshita Tokichirō* (*Mäbo no Kinoshita Tokichirō*),
autore sconosciuto
Cortesia: Archivio Carlo
Montanaro

7. *Le scimmie Sankichi:*
Combattimento aereo
(*Osaru no Sankichi: Bokusen*) di Kataoka
Yoshitarō
Cortesia: Archivio Carlo
Montanaro

UN NUOVO MONDO

Le due esplosioni nucleari su Hiroshima e Nagasaki, avvenute rispettivamente il 6 e il 9 agosto 1945, accelerarono la resa del Giappone e segnarono la definitiva fine di un'era. Prima di questo tragico epilogo, i principali centri urbani del paese erano già stati ridotti in macerie dai ripetuti raid aerei e dai numerosi incendi che ne seguivano. Non solo le abitazioni, ma industrie, infrastrutture, vie di comunicazione, porti, tutto ciò su cui si reggeva l'economia nipponica era andato distrutto, alimentando il numero già altissimo di senzatetto e mendicanti prodotto dallo sforzo bellico. Ad aggravare ulteriormente questa situazione, si aggiunse presto la perdita parziale dell'identità nazionale: il 27 agosto del 1945 i primi contingenti americani giunsero nell'Arcipelago per avviare un setteennato di occupazione e di "rieducazione" civile e culturale del popolo sconfitto, a partire dallo smantellamento della macchina bellica per eccellenza, cioè l'ideologia imperialista insita nei tanti canali di propaganda culturale. Paradossalmente, la presenza delle forze alleate dirette dagli americani e lo stato di subordinazione che implicò sortirono l'effetto di "ammorbidire" le recenti responsabilità nipponiche nella colonizzazione asiatica, al punto che, come nota Iwabuchi Kōichi, «il Giappone era una vittima, non l'oppressore. Mentre il Giappone come potenza imperiale/coloniale prima della guerra aveva dovuto valutare seriamente la differenza culturale ed etnica all'interno dell'impero, il Giappone del dopoguerra era libero da questo onere. Gli veniva permesso di dimenticare il proprio passato da colonizzatore e di impuntarsi sulla rivendicazione della propria purezza e omogeneità razziale, attraverso l'opposizio-

ne binaria di due entità culturalmente organiche, “il Giappone” e “l’Occidente”»¹.

Sotto il controllo dello SCAP (Supreme Comandment of the Allied Powers), le forze di occupazione effettuarono uno sforzo ingente per la ricostruzione del paese: da un lato smantellarono i centri di potere e di capitale (le concentrazioni industriali e finanziarie definite *zaibatsu*), dall’altro introdussero importanti modifiche nell’assetto sociale, promuovendo l’estensione di analoghi diritti a tutti i cittadini, il suffragio alle donne, e contribuendo alla riedificazione del sistema scolastico, in termini contenutistici e architettonici. A loro si deve anche la ripresa dell’industria dei giocattoli: molto florida fino alla guerra, quando era stata drasticamente penalizzata dalla mancanza di materie prime, rinacque proprio grazie al riciclaggio dell’enorme quantità di lattine che contenevano il cibo importate dal governo americano per le sue truppe².

Il 22 settembre del 1945 fu istituito il CIE (Civil Information and Education Section), l’organo con cui le forze di occupazione intendevano estendere la loro nuova propaganda di rieducazione. In ambito cinematografico, la legge sul cinema del 1939 fu prontamente eliminata e chiunque lavorasse nel settore invitato a seguire un nuovo programma mirato alla democratizzazione del paese: con un controllo capillare attuato già in fase di sceneggiatura, sarebbero state autorizzate solo quelle opere filmiche che esaltassero valori quali la libertà, la pace, il miglioramento delle condizioni lavorative, la parità tra sessi e quella tra cittadini. Viceversa, sarebbero stati proibiti i soggetti infusi di echi militaristici, nazionalistici, xenofobi, che riferrissero di discriminazioni o differenze sociali, o che fossero anti-democratici.

La vittima principale di questa censura furono i *jidaigeki*, i film in costume, poiché quasi tutte le storie ambientate nel passato conte-

¹ Iwabuchi Kōichi, *Postcolonial desire for “Asia”*, in *Popular Culture, Globalization and Japan*, ed. by Matthew Allen and Rumi Sakamoto, London, Routledge, 2006, p. 23.

² «Modellando questi giocattoli come le jeep portate dai soldati americani, l’industria di giocattoli giapponese riciclò letteralmente e in senso figurato l’occupazione americana come foraggio per la sua ricostruzione del dopoguerra. La jeep Kosuga è il primo giocattolo registrato in Giappone realizzato dopo la guerra [...] [grazie al costo contenuto] questi giocattoli potevano essere acquistati anche dai giapponesi indigenti [...] Ai produttori di giocattoli giapponesi fu chiesto di inviare parte dei loro prodotti negli Stati Uniti. [...] Il 15 agosto del 1947 (precisamente due anni dopo la fine della guerra), lo SCAP decretò ufficialmente che i giocattoli potevano essere esportati legalmente. Così costituirono il primo export e un impeto primario per l’economia giapponese del dopoguerra», Anne Allison, *Millennial Monsters - Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006, p. 38.

nevano sfumature di uno o più degli elementi proibiti. Nell'ambito dell'animazione, uno dei film penalizzati nella distribuzione, appena completato dal regista Ichikawa Kon, fu *Una ragazza al tempio Dōjō* del 1945³, un'opera pionieristica nell'ambito dei pupazzi animati, specialità che avrebbe presto dato lustro ad autori come Mochinaga Tadahito, Kawamoto Kihachirō e Okamoto Tadanari. La lavorazione di questa pellicola, a lungo ritenuta perduta e ritrovata solo all'inizio del nuovo secolo, era stata avviata mesi prima della fine della guerra. La censura delle forze di occupazione fu immediata: non solo il film non aveva potuto essere vagliato in fase di sceneggiatura, ma il suo soggetto era intriso di valori tradizionali e fu quindi ritenuto un'eco delle opere di propaganda.

Secondo il disegno statunitense, infine, avrebbe contribuito all'opera di riedificazione del paese un'importazione massiccia di film stranieri, soprattutto americani, in grado di veicolare più agilmente i nuovi ideali democratici. Da questo momento l'animazione statunitense tornò da protagonista nelle sale. Tuttavia, nei primissimi mesi che seguirono la fine della guerra non erano disponibili molte forme di intrattenimento, soprattutto per i bambini, visto che anche le industrie cartiere con cui si producevano i popolari manga erano andate distrutte. L'unico svago ancora accessibile era il vecchio teatro di carta *kamishibai*, che in questo periodo visse il suo ultimo momento di gloria, prima che i suoi artisti si riversassero nel mondo del manga stesso con i primi segni di ripresa economica. Nel 1945, dall'arrivo delle forze di occupazione pare fosse stato distribuito un unico breve cortometraggio di animazione giapponese, *Il paradiso degli insetti* (*Konchū tengoku*, di Suzuki Hiromasa), mentre si sarebbe dovuto attendere l'anno successivo per veder ripartire gradualmente il mondo produttivo dei disegni animati.

³ *Una ragazza al tempio Dōjō* trasponeva un classico omonimo del teatro kabuki, dedicato a una giovane donna, Kiyohime, innamorata del monaco Anchin che, respinta, si trasforma in serpente e lo perseguita. Nella versione di Ichikawa la donna rinuncia alla propria vita per Anchin, intento nella costruzione di una campana che sarà completata grazie al suo sacrificio. Inizialmente il regista intendeva effettuare l'animazione in stop-motion, ma optò per il *live action* delle marionette del *bunraku*, con qualche inserto effettivamente animato, a causa dell'esiguo budget.

RICOSTRUZIONE

La volontà di ricostruire il paese e lo sforzo collettivo per uscire dallo stallo economico permisero fortunatamente in poco tempo la ripresa di molte attività, a cominciare proprio dalla produzione di manga e dal cinema. Il primo forte segnale di svolta non tardò ad arrivare: già nel 1945 un centinaio di animatori, tra cui i registi Yamamoto Sanae, Masaoka Kenzō e Murata Yasuji, fondarono una nuova compagnia di produzione, chiamata Nuova Animazione Giapponese (Shin Nippon Dōgasha), poi rinominata Società di Animazione Giapponese (Nihon Manga Eigasha⁴). Tra i primi risultati della nuova casa, che poteva contare sul circuito distributivo della major Tōhō⁵, *Ciliegi* (*Sakura*, conosciuto anche come *Fantasia di primavera - Haru no gensō*, 1946) di Masaoka Kenzō si rivelò il film più poetico del regista, in questo senso penalizzato nella sua prima distribuzione perché ritenuto troppo ermetico, e distribuito dalla Tōhō solo nel 1950. Accompagnata dal brillante *Invito alla danza* di Carl Maria von Weber, la pellicola in bianco e nero e senza dialoghi non ha una trama vera e propria, ma una selezione di immagini legate dall'unico leitmotiv del volo di due farfalle dalle sembianze infantili e fatate, mentre leggiadre intrecciano le trasparenze delle loro ali a delicati movimenti di petali di ciliegio trasportati dal vento. Come nel disneyano *Fantasia*, gli alberi e gli esseri umani, gli animali e il passare delle stagioni sono tutti ugualmente protagonisti di un affresco idilllico in cui le brutture della recente guerra non trovano alcuno spazio. Una grande accuratezza prestata alla grammatica filmica (angoli estremi, piani alternati con fluidità, trasparenze) permette allo spettatore di lasciarsi trascinare nel volo delle farfalle e nell'impeto del vento, tra i ciliegi le cui fronde accarezzano il cielo e i cani e gatti che si rincorrono allegramente in una corale spensieratezza.

La mancata distribuzione di questo film convinse Masaoka, e con lui Yamamoto Sanae, a separarsi dalla Nihon Manga Eigasha e a tentare una nuova avventura produttiva, fondando nel 1947 con altri animatori la Società di Animazione Giapponese, Nihon Dōga. Nel 1952 questa casa sarebbe stata ribattezzata Cinema di Animazione

⁴ Il termine *manga eiga* (cinema di manga) usato per indicare le animazioni era stato coniato dal critico Imamura Taihei nel 1948 in occasione della pubblicazione del suo saggio *Sui disegni animati (Manga eiga ron)*.

⁵ Dal 1948 la major avrebbe inaugurato un proprio reparto di animazione chiamato Compagnia di Film Educativi Tōhō (Tōhō Kyōiku Eiga Kabushikigaisha).

Giapponese (Nichidō Eiga) e infine, dal 1956, sarebbe diventata parte del colosso Tōei Dōga cui si accennerà nelle prossime pagine. La Nihon Manga Eigasha, nel frattempo, sotto la direzione di Murata Yasuji, investì un notevole budget e uno staff nutrito nella produzione del mediometraggio *La coda del re* (*Ōsama no shippo*, 1949) di Seo Mitsuyo. La messa a punto di questa pellicola subì varie battute d'arresto a causa delle difficoltà finanziarie della casa e la sua durata complessiva fu ridotta da 47 a 33 minuti. Inoltre, ispirato a *I vestiti nuovi dell'imperatore* di Hans Christian Andersen – qui nell'immagine del principe delle volpi nato senza coda, ma che il popolo deve fingere di vedere –, l'intento del regista era quello di proporre un tema “democratico”, ma la Tōhō lo ritenne invece troppo “di sinistra” (lo definirono *aka*, cioè “rosso”) e ne bloccò la distribuzione. Deluso da quest'esperienza, Seo si ritirò dall'animazione e dedicò il resto della sua carriera all'illustrazione di libri per l'infanzia.

Nell'ambito della Nihon Dōga, Masaoka girò nel frattempo uno dei suoi film più famosi, *Tora, il gatto abbandonato* (*Suteneko Torachan*, 1947), seguito dopo un anno da *La sposa di Tora* (*Torachan no hanayome*) e nel 1949 dall'ultimo episodio *Tora e il cancan degli insetti* (*Torachan no kankan mushi*). “Tora” in giapponese significa “tigre”, il nome di un gattino tigrato rimasto orfano e adottato dalla mamma di tre micini. Tuttavia, Miike, la più piccola tra i cuccioli, è gelosa del nuovo arrivato, cerca in tutti i modi di farlo andare via e, non riuscendoci, decide di scappare di casa. Sarà proprio Tora a ritrovarla tra varie avversità e a riportarla dalla mamma, per costituire ora tutti insieme una famiglia felice⁶. Il film si apre e si chiude con la stessa scena in cui i gattini giocano allegri intorno a un albero di Natale riccamente addobbato. Il racconto di quanto avvenuto è presentato in un lungo flashback, a partire da quando Tora viene trovato in un campo di girasoli (fiore non autoctono, un segno occidentale come il Natale stesso). Con i dialoghi interamente cantati, il ritmo incalzante della narrazione e la consueta attenzione ai dettagli che caratterizza l'opera del regista, questa storia infondeva una nuova iniezione di fiducia alle famiglie giapponesi, molte delle quali rimaste senza capofamiglia, come in questo caso.

⁶ Nei due episodi successivi la gattina Miike sarà sua coprotagonista: i due cuccioli, ormai molto affiatati, nel secondo, *La sposa di Tora*, dovranno ostacolare il nonno affinché non vada al matrimonio della sorella di Tora, da lui avversato con forza; nel terzo sono entrambi impegnati nella manutenzione di una nave, e dovranno vedersela con un capitano ioso e pasticcione.

Dopo questi ultimi film, Masaoka dovette ritirarsi definitivamente dall'animazione a causa dell'acuirsi dei suoi problemi di vista. Negli anni che seguirono la sua attività consistette prevalentemente nell'insegnamento, ma non abbandonò mai la speranza di poter tornare all'animazione con il progetto, purtroppo non compiuto, di una trasposizione della favola *La sireneta*.

IL DOPOGUERRA SI “ANIMA”

Nonostante varie fonti riferiscano che il primo film animato girato nel dopoguerra sia stato *La principessa Baghdad* (*Bagudaddo hime*, 1948) di Suzuki Hiromasa⁷, altre pellicole furono in realtà presentate già dal 1946, come abbiamo visto dall'esempio di *Ciliegi*. Tra le prime a infondere la fiducia nella ricostruzione grazie all'aiuto dell'Occidente, *La penna magica* (*Mahō no pen*, 1946) di Kumagawa Masao era assolutamente in linea con quanto auspicato dallo SCAP⁸. Suchan è un povero orfanello che sopravvive alla meglio e vive con il suo cagnolino. Mentre vaga tra le rovine di Tokyo, trova una bambola, la porta con sé, la ripara e spera che possa un giorno animarsi. La magia accade quando il bambino si addormenta e sogna: la bambola si muove, si rivolge a lui in inglese e, come ricompensa per averla riparata, gli offre una penna magica con cui è in grado di disegnare oggetti che poi diventano reali, al punto di riuscire a mutare la sua vecchia abitazione in una bella casa in stile occidentale. Naturalmente, quando il bambino si risveglia tutto è come prima, ma nell'arco del sogno si apre la speranza della ricostruzione, ancora una volta grazie all'intervento degli occidentali. Al di là dei risvolti positivi di questa storia, *La penna magica*, insieme alle avventure del piccolo Tora di Masaoka, è uno dei primi titoli a porre in evidenza un problema cruciale di questi anni, quello dei bambini rimasti soli: una grande porzione umana alla deriva morale che, da adulti, spesso ingrosserà

⁷ In realtà, si trattava solo del primo lungometraggio. Tra i tanti articoli a sostenere l'errore, un editoriale apparso sul quotidiano «Japan Times» il 23 febbraio 2006 annuncia il restauro della pellicola, indicata come «la prima animazione giapponese del dopoguerra»: cfr. <http://www.japantimes.co.jp/news/2006/02/23/news/first-postwar-animated-film-returns/#.UdFMmhZif2w>.

⁸ È significativo che la sceneggiatura di questo film fosse a cura di Susukita Rokuhei, già autore di uno dei film dal vero più liberali degli anni venti, il classico *Il drago* (*Orochi*, 1925) di Futagawa Buntarō.

le fila della malavita. Ai piccoli protagonisti saranno dedicate anche due trasposizioni animate in silhouette del 1947 della celebre favola *La piccola fiammiferaia* di Andersen, l'omonimo corto (*Macchi uri no shōjo*) di Yamamoto Sanae e il delicato *Sogno di una notte nevosa* (*Yuki no yoru no yume*) di Ōfiji Noburō. In questa prima fase, tuttavia, si preferisce assurgere i bambini a simbolo di infanzia incontaminata dai peccati dei genitori, slegando la loro responsabilità dai recenti fatti storici.

L'occupazione americana favorì la riproduzione di storie popolari per l'infanzia come quelle appena citate, prevalentemente giunte dall'Europa, poiché erano considerate dei vettori ideali di intenti positivi nell'edificazione del nuovo cittadino democratico; tra questi, il già citato *La principessa Bagdad* che coglieva elementi vari dalle novelle del classico *Le mille e una notte*, seppure con evidenti echi di fiabe autoctone⁹. Non mancavano tuttavia le trasposizioni da racconti giapponesi, come nel caso del corto *Il filo del ragno* (*Kumo no ito*, 1946, premiato lo stesso anno al festival di Uruguay) di Ōfiji Noburō. Primo adattamento da un racconto dello scrittore Akutagawa Ryūnosuke, autore che ha ispirato il noto *Rashōmon* (id., 1950) di Kurosawa Akira, *Il filo del ragno* è la storia di un ladro e assassino che mostra pietà solo nei confronti di un ragno, mentre verso gli esseri umani è cinico e spietato. Quando l'uomo muore e precipita negli inferi, il ragno per riconoscenza cerca di salvarlo calandogli un suo filo a cui possa aggrapparsi per mettersi in salvo, ma anche gli altri dannati cercheranno di seguirlo, facendo spezzare con il loro peso il filo e la speranza di salvezza. In seguito più volte soggetto di animazioni, questa parabola dal sostrato buddhista sulla compassione e sull'avidità traduce con immediatezza i due estremi su cui si articola la lotta quotidiana per la sopravvivenza della gente comune in questo periodo.

Altro genere promosso dalle forze di occupazione era quello dedicato allo sport, in particolare al baseball, importato pochi decenni prima dagli Stati Uniti. Al revival di questo tema, già molto popolare nel corso degli anni venti, è dedicato *Il mio baseball* (*Boku no yakyū*, 1948, regia di Asano Megumi), il primo film animato a colori giapo-

⁹ Il racconto dei pretendenti della principessa, la presenza del principe Ahmed, i vari momenti dedicati alle magie e al sovrannaturale, si intrecciano in particolare con quelli della favola giapponese *Storia di un tagliabambù* (*Taketori monogatari*), in cui la principessa Kaguya diventa l'oggetto della contesa tra vari pretendenti.

nese, oltre ad altri titoli sul genere di *La grande battaglia del baseball* (*Dōbutsu dai yakyū sen*, 1949, di Yamamoto Sanae). Tuttavia, il baseball non è l'unico sport esaltato; tra i tanti esempi, la corsa di *tanuki* (invece che di cavalli) in *Sport dei piccoli tanuki* (*Supōtsu kotanuki*, 1949, di Furusawa Hideo).

Auspiciati anche gli ottimistici musical, sull'esempio di *Tora, il gatto abbandonato*. Uno dei titoli di successo è una vera e propria operetta dal titolo *L'uomo che non viene mangiato dall'orso* (*Kuma ni kuwarenu otoko*, 1948) di Ōfuji Noburō. Come indica nei titoli di testa lo stesso autore, si tratta di un *chonmage manga*: il *chonmage* è la particolare acconciatura dei samurai, quindi il termine significa “manga ambientati nel passato”, ma con caratteristiche contemporanee. In questo caso due sconosciuti decidono di farsi compagnia durante il loro viaggio. Uno dei due colpisce un orsetto, e il padre plantigrado si avventa su di loro per sbranarli. L'aggressore dell'orsetto vigliaccamente cerca riparo, lasciando nei guai l'amico che riuscirà comunque a cavarsela. Scampato il pericolo, quest'ultimo abbandonerà il compagno di viaggio, accusandolo di codardia.

La lezione morale di questo corto è in linea con l'ampia produzione di film educativi (*kyōiku eiga*) di questo periodo, anche in questo caso auspicati dalle forze di occupazione. Alcuni di questi disegni animati informano i più giovani non solo sulle regole di convivenza civile, ma anche di comportamento, come nel caso di *Poppoyasan: Il capostazione fannullone* (*Poppoyasan: Nonkina ekichō no maki*, 1948, regia di Kumakawa Masao), con cui si insegnano le norme di sicurezza in stazione.

DAGLI SCIOPERI AL RED PURGE: DUE INTERPRETAZIONI DELLA DEMOCRAZIA

Le forze di occupazione approvavano anche l'intervento dei sindacati nelle questioni di organizzazione cinematografica, ritenendo che uno scontro dialettico avrebbe garantito maggiore equilibrio sociale. Le organizzazioni sindacali nascevano ora per la prima volta direttamente all'interno delle major: per prima la Shōchiku diede spazio a un comitato di dipendenti, che grazie alle rivendicazioni ottennero aumenti salariali e alcune migliorie nelle condizioni lavorative. All'inizio del 1946 tutti i sindacati vennero riuniti nell'Associazione Sindacale dei Lavoratori Cinematografici dell'Intero Giappone

(Zen Nippon eiga jugyoin kumiai domei, conosciuto come Zen'ei). Dopo un mese, la Zen'ei si espansero e diventò l'Associazione Sindacale dei Lavoratori Cinematografici e Teatrali dell'Intero Giappone (Zen Nippon Eiga Engeki Jugyoin Kumiai Domei, contratto in Nichien'ei), incaricata tra l'altro di fornire le liste dei criminali di guerra, tra cui il presidente della Tōhō Ōsawa Yoshio. Al rifiuto delle major, in particolare della stessa Tōhō, di accettare le ulteriori richieste di migliori nel lavoro, sul finire del 1946 si aprì un periodo di scioperi che a lungo misero in ginocchio l'industria cinematografica. Mentre la Shōchiku e la Daiei riuscirono a concludere con successo le trattative con i manifestanti e a riportare la situazione all'ordine, alla Tōhō la tensione si inasprì, al punto che per quattro mesi, da aprile ad agosto del 1947, gli studi furono occupati e liberati solo con un ingente intervento di forze di polizia e dell'armata americana. Allontanandosi coercitivamente dalle proprie posizioni, gli scioperanti cantavano l'*Internazionale* e inneggiavano a slogan con cui denunciavano il declino della cultura giapponese, una protesta che simbolicamente indicava la definitiva conclusione di un sistema.

Il clima politico andava tuttavia mutando molto rapidamente e nel giro di pochissimi anni gli accusatori sarebbero diventati accusati. Infatti, già dal 1947 e fino al 1951, con l'intensificarsi della guerra fredda, il Giappone sarebbe stato coinvolto dalla furia del *red purge* (in giapponese *reddo pāji*), poiché il paese rappresentava un avamposto importante per gli Stati Uniti per contrastare le problematiche dell'area asiatica. Oltre alla soppressione del Partito Comunista Giapponese, migliaia di persone, tra cui 137 nel solo ambiente cinematografico, furono stigmatizzate come "rosse" e persero il posto di lavoro. L'apice della persecuzione avvenne dopo il 6 giugno del 1950, quando sulla «Gazzetta Ufficiale» («Kanpo», vol. 58¹⁰) fu pubblicata una direttiva con cui il generale MacArthur ordinava al primo ministro Yoshida Shigeru di "purgare" i 24 principali membri del Comitato Centrale del Partito Comunista, accusati di avversare

¹⁰ La versione integrale della direttiva è disponibile online al link http://www.ndl.go.jp/modern/e/img_r/M009/M009-001r.html. Questa lettera seguiva quanto avvenuto pochi giorni prima, il 30 maggio, nel corso della celebrazione di una giornata dedicata all'America organizzata davanti al Palazzo Imperiale. In quell'occasione ci fu l'irruzione di manifestanti comunisti, le cui proteste portarono a uno scontro: alcuni soldati americani rimasero feriti e otto manifestanti arrestati come responsabili, quindi ritenuti dei "patrioti" dalla stampa comunista. Cfr. John W. Dower, *Embracing Japan in the Wake of World War II Defeat*, New York, W.W. Norton & Company, 2000, p. 272.

la democratizzazione del paese. Nel frattempo, molti nomi segnalati come criminali di guerra nella prima “caccia alle streghe” furono reintegrati nei loro ruoli.

Gli scioperi prima e il *red purge* dopo sconvolsero profondamente l’assetto produttivo della cinematografia giapponese. Tra le conseguenze più importanti ne derivò un proliferare di nuove e piccole compagnie, alcune nate in seno alle major come la Shintōhō (“Nuova Tōhō”), costituita da quanti avevano dissentito con i sindacati, altre già esistenti, che tuttavia rinforzavano alcune scelte di contenuti: basti pensare alla Tōyoko (contrazione di Tōkyō Yokohama Eigabu), la futura Tōei, dove il direttore Makino Mitsuo dichiarò di non avere tra i propri collaboratori nessuno che corrispondesse ai criteri indicati dal *red purge*, nonostante la sua casa annoverasse alcuni esponenti della sinistra.

UNA VIA PERSONALE: I SUCCESSI INTERNAZIONALI DI ŌFUJI NOBURŌ

Nonostante il clima culturale fosse ora pilotato in vari modi, Ōfuji Noburō riuscì a sottrarsi a molti condizionamenti e a girare in questi anni alcuni tra i suoi capolavori. Secondo quanto lui stesso ha indicato nel suo saggio del 1956 *Trent’anni di cinema di ombre* (*Kage e eiga sanjū nen*¹¹), uscì incolume dal *red purge* e dalla censura perché un ufficiale delle forze d’occupazione aveva amato alcune delle sue animazioni non propagandistiche come *Il filo del ragno*, il che fece distrarre l’attenzione dal suo cinema. È probabile che la sua opera fosse ritenuta “non pericolosa” anche perché conteneva molti elementi di ispirazione internazionale, oltre a quelli squisitamente giapponesi, e quindi non vi si ravvisassero rigurgiti nazionalistici.

Fino all’anno della sua morte, avvenuta nel 1961, Ōfuji girò circa un film all’anno, con una punta di ben quattro titoli nel 1952. Se si vuole individuare una caratteristica del suo cinema in questo ultimo periodo, sicuramente consiste nella prevalenza di temi buddhisti come quello trattato in *Il filo del ragno*, a cominciare dal cortometraggio *Buddha* (*Shaka*, 1948¹²), ma anche nell’idea di trasformazione e di espiazione di alcuni dei titoli che firmò. Molti dei suoi film furono

¹¹ Tokyo, Geijutsu Shinchō, p. 232.

¹² Tra gli altri titoli, *La visione biblica di Adamo ed Eva* (*Seisho gensōfu Adamu to Ibu*, 1951) e *Il venerabile Shakyamuni* (*Taisei Shakuson*, 1952).

presentati in festival internazionali, ma è in particolare con due pellicole indirizzate a un pubblico adulto che la sua raffinata fantasia fu apprezzata in patria come al di fuori del Giappone.

Nel 1952 fu il turno dell'omonimo remake del suo *La balena* del 1927. Presentato nel '53 al Festival di Cannes, fu molto apprezzato dal presidente della giuria Jean Cocteau e da uno spettatore d'eccezione: Pablo Picasso. Per la nuova edizione a colori Ōfūji utilizzò silhouette nere e cel colorati e ritagliati, sovrapposti attraverso un meccanismo di animazione multipiano. Questo sistema gli permise di ottenere sfumature molto elaborate ed effetti particolarissimi soprattutto nel descrivere la furia delle onde e della tempesta. La figura dei quattro naufraghi che si ritrovano sul dorso della balena, tra cui una donna, e della bramosia sessuale che porta i tre uomini a lottare tra loro per possederla, è accentuata nelle nuance spettrali offerte dalla scelta di renderle in nero, con acuti profili che si stagliano sulle trasparenze della natura, di gran lunga meno crudele degli esseri umani.

La balena non era dunque intesa per un pubblico infantile, a differenza di altri titoli come *I fiori e le farfalle* (*Hana to chō*, 1954) che girò con tecnica analoga. Ma evidentemente i migliori risultati di questo decennio sono proprio quelli indirizzati al pubblico adulto. Infatti, un altro film molto apprezzato in Occidente, premiato alla Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia nel 1956 e intitolato *La nave fantasma* (*Yūreisen*), è decisamente un'opera complessa, dedicata ancora una volta al tema del potere e della bramosia sessuale. Il film si apre con una scena dal vero: le mani dell'autore ritagliano il cel che servirà a rappresentare le onde del mare. Come nel caso di *La balena*, la sovrapposizione di cel con il multipiano crea effetti di trasparenze molto suggestivi, e ancora una volta ciò che rappresenta il male – in questo caso una nave di pirati –, viene indicato da silhouette nere. I pirati assaltano una nave, violentano le donne e infine uccidono tutte le persone a bordo. Mentre proseguono la navigazione, però, incrociano nuovamente la stessa nave, diventata un natante fantasma: ora rappresentata in bianco, così come in trasparenze di avorio sono i membri del suo equipaggio, indicano nella più classica tradizione orrorifica giapponese gli *onryō*, cioè gli spiriti dei morti tornati per vendicarsi dei torti subiti in vita. Come da tradizione, inoltre, i fantasmi non aggrediscono fisicamente le loro vittime, ma li inducono a una sorta di follia che li farà autodistruggere. Per l'ultimo degli uomini a bordo, gli spettri prenderanno le forme di

tutte le ossessioni umane nella brama di potere, abbattendosi su di lui come per un contrappasso dantesco: orme di piedi che lo schiacciano, corpi di donna sinuosi che gli si accasciano addosso facendolo sballottare tra i seni, spade che lo imprigionano e soprattutto un grande occhio che si apre su di lui, inghiottendone la figura (l'occhio e l'atto del vedere appartengono alla cartografia emozionale degli horror giapponesi).

Negli anni che seguirono, alcune delle opere che Ōfuki girò – introdotte dal titolo *Storia del Kojiki* (*Kojiki monogatari*, cinque episodi girati tra il 1955 e il 1959) – furono dedicate a più episodi di *Cronaca di antichi avvenimenti* (*Kojiki*, completato nel 712), la più antica fonte sulla storia e mitologia giapponese. Ma la sua opera più ambiziosa era *Buddha*, il film di cui aveva realizzato una prima parte già nel 1948 e su cui continuò a lavorare nel tempo, ma che purtroppo fu presentato postumo nel 1961 in versione ridotta rispetto alle sue previsioni, con il titolo *La vita di Buddha* (*Shaka no shōgai*).

Dopo la sua morte, il Mainichi Film Concours istituì il “Premio Ōfuki Noburō”, un riconoscimento annuale attribuito all'eccellenza e all'innovazione nel cinema di animazione. Il primo autore insignito di questo prestigioso riconoscimento fu Tezuka Osamu, seguito da alcuni tra i più importanti registi dei decenni successivi e di cui si tratterà nelle prossime pagine, tra cui Okamoto Tadanari, Kawamoto Kihachirō, Kuri Yōji, Miyazaki Hayao, Ōtomo Katsuhiro, Kon Satoshi.

PUPPET ANIMATION

Con la firma del Trattato di San Francisco nel 1951 venne decretata la fine dell'occupazione del Giappone (a esclusione di Okinawa) da parte delle forze alleate, messa poi in atto il 28 aprile del 1952. I sette anni appena trascorsi avevano nel complesso prostrato il paese dal punto di vista economico e morale. Poche righe tratte da *Embracing Japan in the Wake of World War II Defeat* di Dower rendono la sintesi di cosa avevano rappresentato: «L'occupazione del paese sconfitto era cominciata nell'agosto del 1945 e finita ad aprile del 1952, sei anni e otto mesi più tardi, quasi due volte più a lungo della guerra stessa. In quegli anni, il Giappone non aveva sovranità e di conseguenza nessuna relazione diplomatica. A nessun giapponese fu permesso di viaggiare all'estero finché l'occupazione non era quasi

terminata; nessuna importante decisione politica, amministrativa o economica era possibile senza l'approvazione dei conquistatori; non era permessa alcuna critica pubblica al regime americano, anche se alla fine le voci di dissidenza erano irreprimibili»¹³.

All'alba della nuova stagione di libertà, dunque, il Giappone era stremato, ma con un grande bisogno di ricostituirsi moralmente, oltre che nella sua economia. Anche se ormai malconcio, il sogno di ritornare alla normalità e di riacquistare un'autonomia anche artistica spinse molti profughi a rientrare in patria, dopo un lungo periodo di esilio più o meno volontario. Tra i tanti personaggi del mondo della cultura a credere nella rinascita, nel 1953 tornò dalla Cina il “padre” giapponese dell’animazione con pupazzi, Mochinaga Tadahito (1919-1999, conosciuto anche come Fang Ming e Mochinaga Tad). Al momento del rientro, Mochinaga aveva già attraversato un decennio da protagonista in entrambe le cinematografie giapponese e cinese. Aveva trascorso parte della sua giovinezza in Manciuria (suo padre lavorava per le ferrovie giapponesi in loco) ed era tornato in Giappone per laurearsi, prima di avviare i primi passi nell’animazione al fianco di Seo Mitsuyo alla Geijutsu Eigasha.

È proprio nello studio del collega che ebbe modo di progettare e costruire una macchina da presa multipiano (a quattro livelli) che utilizzò per il corto di Seo *Il signor Formica (Ari chan, 1941)*: grazie a questo meccanismo già sperimentato in America, ma da lui modificato, si ottennero ottimi effetti prossimi alla tridimensionalità. Nel 1944 Mochinaga poté esordire alla regia con il corto *Il sottomarino di Fuku (Fuku chan no sensuikan, 1944)*, portando in scena uno dei più celebri personaggi di manga del periodo. Dopo aver collaborato al film di Seo *Momotarō e le aquile del mare*, Mochinaga tornò in Manciuria, dove gli venne affidata la direzione della Man’ei (Manchū Eiga, Studi Mancesi), al tempo tra le più grandi case di produzione, controllata dal governo giapponese.

Con la resa del Giappone nel 1945, Mochinaga rimase in Cina, dove affinò ulteriormente la tecnica della stop-motion, lavorando con uno staff cinese alla prima animazione completamente realizzata con questo sistema – sia in Cina sia in Giappone –, intitolata *I sogni dell’Imperatore (Kōtei no yume, 1947)*. L’anno successivo, con il

¹³ Dower, *Embracing Japan*, cit., p. 23. Bisogna aggiungere che la censura sulla presenza statunitense vietava di riportare sulla stampa i numerosissimi episodi di stupri, assassini e furti perpetrati dai soldati americani ai danni della popolazione giapponese.

nuovo nome Fan Ming, girò anche il suo primo film completamente realizzato con cel, intitolato *Una tartaruga nella giara* (*Kame no naka de toraerareta kame*). Trasferitosi con i suoi colleghi a Shanghai, collaborò alla creazione della Shanghai Animation Studios e proseguì qui le sue attività, finché decise di tornare in Giappone nel '53, mesi dopo la fine dell'occupazione.

Il 1953 era del resto un anno molto importante, poiché ebbero inizio le prime trasmissioni televisive per l'attuale emittente nazionale, la NHK. L'abilità di Mochinaga nell'utilizzo della stop-motion fu impiegata per una serie di pubblicità per la birra Asahi, poi raccolte in un'opera unica dal titolo *La birra nelle epoche* (*Bīru mukashi mukashi*, 1956, una serie che includeva anche un episodio realizzato da Ōfūji Noburō). Con altri animatori, fondò la Produzione a Pupazzi d'Arte (Ningyō Geijutsu Production), dove ebbe tra i suoi allievi anche Kawamoto Kihachirō, uno dei nomi di punta della puppet animation dei decenni successivi.

Dal 1955 Mochinaga girò vari cortometraggi in stop-motion¹⁴, cominciando da *La principessa Tsumeko e il demone Amanojaku* (*Tsumeko hime to Amanojaku*, 1955), seguito da vari episodi dedicati al *Piccolo bambino nero Sanbo* (*Chibikuro Sanbo*, il controverso personaggio *Little Black Sambo* di Helen Bannerman, al tempo pubblicato anche in Giappone); il primo episodio di questa serie fu premiato al Vancouver International Film Festival come miglior film per bambini. Nel 1960 Mochinaga fondò con altri animatori la MOM Film Studios, dedicata alla puppet animation, e grazie al contatto con Arthur Rankin, conosciuto in occasione del premio canadese, per anni collaborò con l'americana Videocraft International.

LA SVOLTA

A partire dal 1953, subito dopo la fine dell'occupazione americana, la società giapponese registrò rapidissimi mutamenti. L'avvio delle trasmissioni televisive contribuì a riunificare la nazione, veicolando molti valori necessari alla stabilità politica ed economica, mentre una massiccia immigrazione, in particolare di coreani, poneva

¹⁴ Tra i suoi principali collaboratori in questi anni, anche Tanaka Yoshitsugu, che con lui co-diresse *La principessa Melone e Amanojaku* (*Uriko hime to Amanojaku*, 1956) e *Cinque piccole scimmie* (*Gohiki no kozaru*, 1956), due tra i titoli più di successo della stagione.

il paese di fronte a un serio problema di omogeneità culturale. Un cospicuo afflusso di persone dalle campagne alle città, inoltre, ridefiniva la geografia interna del paese, creando un gap inedito tra centri urbani e rurali. In questo clima di potenziali contrasti, il tessuto connettivo sociale più determinante fu rappresentato dal consumismo, capillarmente diffuso grazie allo sviluppo del cosiddetto *masukomi*, la *mass communication*, grazie al quale anche le differenze sociali venivano in gran parte spianate.

Sempre grazie alla graduale diffusione della televisione in Giappone, attraverso vari programmi importati dall'America lo stile di vita della classe media statunitense esercitò una notevole influenza su quella autoctona. In particolare, prodotti di elettronica e automobili rappresentarono il motore del consumismo urbano e il carburante del "desiderio"¹⁵. Del resto, già dall'antichità il Giappone aveva in più occasioni ecletticamente assorbito elementi di differenti culture, seppure conservando le proprie basi culturali. Secondo gli psicologi John R. Weisz, Fred M. Rothbaum e Thomas C. Blackburn, l'influenza americana sul Giappone era dovuta al "controllo primario" statunitense (cioè le sue azioni sull'ambiente ai fini di influenzarlo), mentre la capacità nipponica di assorbire altre culture era più legata al concetto di "controllo secondario" (adattarsi alle circostanze)¹⁶. In quest'ottica non sorprende, dunque, che l'impatto americano sulla cultura giapponese non fosse stato così traumatico e, come sostiene Kawai Kazuo, «dopo le inevitabili incomprensioni, frustrazioni, reazioni, si può sostenere che, a conti fatti, nessuna occupazione di un paese nemico in tutta la storia si è rivelata una sorpresa così felice per entrambi il conquistatore e il conquistato»¹⁷.

Questa parziale omologazione non escludeva tuttavia considerazioni critiche verso l'ex occupante. In particolare, dalla fine dell'occupazione americana fu finalmente possibile affrontare da più prospettive la tragedia delle esplosioni nucleari su Hiroshima e Nagasaki e della sorte degli *hibakusha* (i sopravvissuti alle bombe), fino a quel

¹⁵ Negli anni cinquanta il "desiderio" della classe media veniva fatto coincidere con le "tre s" (*senpuki*, *sentakuki*, *suihanki*, cioè ventilatore elettrico, lavatrice e bollitore elettrico per il riso). Nel corso degli anni sessanta si sarebbe parlato di "tre c" in riferimento ai termini inglesi *car*, *cooler* e *color television* (automobile, aria condizionata e tv a colori), e infine negli anni settanta di "tre j" (*jūero*, *jetto* e *jūtaku*, cioè gioielli, jet e casa).

¹⁶ J.R. Weisz, F.M. Rothbaum, T.C. Blackburn, *Standing out and standing in: The psychology of control in America and Japan*, in «American Psychologist», 39, 1984, pp. 955-969.

¹⁷ Kawai Kazuo, *Japan's American Interlude*, Chicago, The University of Chicago Press, 1960, p. 1.

momento argomento severamente filtrato dal vaglio delle forze di occupazione. Il risentimento e la paura riaffiorarono tra l'altro per il recente pericolo di una terza esplosione atomica in Corea del Nord, e soprattutto in seguito all'incidente della Daigo Fukuryū Maru, una nave giapponese addetta alla pesca dei tonni involontariamente coinvolta in un esperimento nucleare statunitense condotto sull'atollo di Bikini il primo marzo del 1954.

Molte animazioni sarebbero state dedicate all'argomento nei decenni successivi, ma il primo “effetto” del nucleare, oltre che implicita protesta in versione quasi animata, è rappresentato da una creatura mostruosa generata dalle sperimentazioni termonucleari, dalle sembianze miste di un gorilla (*gorira*) e una balena (*kujira*), cioè il famoso *Gojira*, il nome giapponese dell'universalmente amato *Godzilla*. La pellicola mostra come *Godzilla* venga risvegliato dal suo letargo nei mari del Pacifico proprio a causa delle nuove sperimentazioni americane nell'isola di Bikini. Da lì riesce a raggiungere il Giappone e si avvicina alla capitale distruggendo tutto ciò che incontra. Un gruppo di scienziati di Tokyo tenta di eliminarlo, riuscendo finalmente a dissolverlo in atomi. Non era stato previsto il successo che avrebbe ottenuto il film e che si sarebbe reso necessario programmare dei seguiti¹⁸. In sostanza l'idea era quella di un grande essere che devasta tutto ciò che incontra al suo passaggio perché dotato di una forza mossa non dalla ragione, ma dalla brutalità allo stato più selvaggio, generata dagli errori umani e pronta a ritorcersi verso gli stessi uomini, e in particolare i giapponesi, qui nuovamente vittime.

La pellicola, prodotta alla Tōhō nel 1954 per la regia di Honda Ishirō e pioniere del genere definito “film sui mostri” (*kaijū eiga*), contava sulla tecnologia di Tsuburaya Eiji, specialista dei “film con effetti speciali” (*tokusatsu eiga*) e già affermato prima della guerra. Fortemente influenzato dalla produzione del *King Kong* statunitense, Tsuburaya avrebbe voluto utilizzare l'animazione in stop-motion, ma dovette rinunciarvi per motivi di budget. In alternativa, sperimentò quella che oggi, proprio a partire da *Godzilla*, viene definita “suitmotion”, cioè un enorme pupazzo indossato da un attore di grandezza proporzionata ai modellini della città su cui deve muo-

¹⁸ Presentato a Tokyo in anteprima mondiale, *Godzilla* attrasse tale interesse che la Columbia Pictures ne acquistò i diritti di distribuzione reinventandone il titolo in *Godzilla, King of the Monsters!* Tuttavia, per le proiezioni in Occidente la casa americana tagliò 20 minuti dall'originale e aggiunse con un paziente lavoro di ricucitura nuove scene girate con l'attore Raymond Burr, inserito come protagonista del film nelle vesti di un giornalista americano a Tokyo.

versi. Per i piani ravvicinati venivano utilizzate riproduzioni più piccole del mostro manovrabili meccanicamente. Gli edifici vennero ricostruiti con grandezze differenti a seconda dei piani di ripresa (per esempio più larghi se ripresi in primi piani¹⁹). Per mantenere la coerenza visiva, fu utilizzato per la prima volta in Giappone uno storyboard (in giapponese *konte*, cioè *continuity board*), sull'esempio di quanto già avveniva agli studi della Disney.

Godzilla riscosse un successo enorme, aprendo la strada a una produzione-fiume di titoli analoghi. Presto si affermò un'altra sua caratteristica, cioè una componente quasi divina e di matrice mitologica, grazie alla quale presto sarebbe stato protagonista di combattimenti contro altri mostri proprio in difesa del Giappone. La sua iconicità era in linea con l'antica consuetudine nipponica di narrare le gesta di un eroe solitario, spesso di aspetto sgradevole (come l'eroe Tange Sazen di cui si è già riferito, senza un occhio e senza un braccio), in cui lo spettatore non si sarebbe del tutto identificato, ma che si batte contro le ingiustizie in difesa dei deboli.

ALIENI DAL MONDO DI TEZUKA OSAMU

I mostri atomici come *Godzilla* non rappresentavano solo le conseguenze di un uso scellerato della scienza, ma anche il rischio che il pericolo fosse in agguato e che potesse giungere dall'esterno del Giappone, da una dimensione “aliena”. Nel cinema dal vero, il filone dei film dedicati a nemici provenienti da altri pianeti era stato inaugurato dallo stesso Honda Ishirō in questi anni con una serie di pellicole sul genere di *Forze di difesa terrestri* (*Chikyū boeingun*, 1957). Tuttavia, gli elementi di terrore in questo genere più che derivare dall'idea di distruzione che i loro attacchi avrebbero comportato²⁰, consistevano nella caratterizzazione dell'eroe stesso, reso inumano nelle fattezze, spesso con un incedere e una tipologia di lotta molto simili a quelli militari ed evidentemente senza emozioni.

¹⁹ Cfr. Steve Ryfle, *Japan's Favourite Mon-star - The Unauthorized Biography of 'The Big G'*, Toronto, ECW Press, 1998, p. 29.

²⁰ Nel saggio *Full Metal Apache*, riferendosi ai film sui mostri e sulle lotte contro gli alieni, Tatsumi Takayuki nota come distruzione e ricostruzione delle città si susseguano velocemente, evidenziando una “mancanza di panico” del popolo giapponese nei confronti del rinnovamento architettonico. Tatsumi Takayuki, *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-pop America*, Durham, Duke University Press, 2006, p. 13.

Un forte impulso alla creazione di storie attinenti al mondo alieno giunse dal mondo del manga già dall'immediato dopoguerra, soprattutto dalle opere del suo più importante autore, poi creatore di serie animate: Tezuka Osamu (1928-1989), definito “il dio del manga”. Il manga era la forma di intrattenimento più popolare per l'infanzia negli anni immediatamente successivi alla fine della seconda guerra mondiale²¹. Tezuka, dopo aver abbandonato i suoi studi di medicina, cominciò a scriverne nel 1946. Nel '47 sperimentò la pubblicazione di un volume unico di fumetti da 200 pagine (invece della consueta pubblicazione a puntate su riviste) con *La nuova isola del tesoro* (*Shin takarajima*, ispirata a *L'isola del tesoro* di Stevenson), opera in cui si rese evidente l'influenza che esercitavano su di lui il cinema europeo e le tecniche di animazione di Fleischer e di Disney: la storia veniva narrata in modo prevalentemente visuale, attraverso grammatiche filmiche (varietà di piani, di angoli, persino ellissi e dissolvenze) che sostituiva ai dialoghi, resi molto esigui.

Dopo aver collaborato con un gruppo di artisti e piccoli editori a Osaka che, con lui, riuscirono a pubblicare dei fumetti con pochi mezzi, spesso venduti a basso prezzo nelle strade (chiamati “libri di manga rossi”, *akahon manga*, perché stampati in rosso su carta economica), si trasferì a Tokyo nel periodo in cui venivano inaugurate nuove riviste per ragazzi che pubblicavano serie di manga: molti nuovi nomi si affacciarono in questi anni sulla scena, alcuni presto molto celebri, come Fujio Fujiko, Matsumoto Leiji²² e Mizuno Hideo. Lo stesso Tezuka pubblicò in questa prima fase alcuni dei suoi titoli più noti a puntate, tra cui l'avventuroso *Le leggi della giungla* (*Janguru taitei*, 1950-54, da cui avrebbe anni dopo tratto l'omonima animazione nota in Italia come *Kinba il leone bianco*²³), alcuni più romantici (per esempio la serie *Il cavaliere con i fiocchi - Ribon no kishi*, 1953-1956, conosciuto con il titolo inglese *Princess Knight* e, in italiano, *La principessa Zaffiro*), e soprattutto la sua opera internazionalmente più famosa, il fantascientifico *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*,

²¹ Alcune serie esordite in quel periodo furono popolari per anni e anni: basti pensare alla celebre caratterizzazione della famiglia-tipo giapponese in *Sazae san* (id.) dell'autrice Hasegawa Machiko, pubblicata già dal 1949.

²² Pseudonimo di Matsumoto Akira, la vera traslitterazione del nome è Reiji, che significa “Guerriero Zero”, ma internazionalmente viene utilizzata la versione “Leiji”. Matsumoto è anche il padre di una delle serie fantascientifiche oggi più amate, *Il pirata dell'universo Capitan Harlock* (*Uchū kaizoku Kyaputen Hārokku*, trasmessa dal 1978).

²³ A quest'opera pare fosse stato ispirato il disneyano *Il re leone*, questione dibattuta anche a livello giudiziario.

lett. “Atom Bracciodifero”, pubblicato in 23 volumi tra il 1952 e il 1968 e nato da un’opera pilota di Tezuka del ’51, *L’ambasciatore Atom - Atomu taishi*²⁴).

Il protagonista di quest’ultima e fortunatissima collana ambientata nel 2003 – dal 1963, come vedremo, anche serie animata – è un piccolo robot capace di provare sentimenti umani. È stato costruito dal Dottor Tenma con le sembianze del suo figlioletto morto, ma quando lo scienziato si rende conto che il ragazzo non crescerà mai, lo vende a un circo dove le attrazioni sono costituite da lotte tra robot. Riscattato dal buon professore Ochanomizu e tornato finalmente al Dipartimento di scienze dove è stato progettato, lo sfortunato robot nelle varie avventure sarà in grado di proteggere la Terra da diversi nemici, cosa che gli riuscirà abbastanza facile, dato che il suo corpo è fornito di armi e ha anche la capacità di volare.

La creazione di questo personaggio, un ibrido tra Pinocchio e Frankenstein e vero antesignano dell’animazione giapponese dedicata ai robot, racchiudeva connotazioni di diversa natura. Il primo elemento fondamentale è la costruzione di un nuovo tipo di combattente, cioè il bambino dallo spirito puro racchiuso in un mecca-corpo. Lo studioso Tom Gill ha puntualizzato la differenza tra i termini *henshin/henkei*, che indicano «cambiamento di corpo o di forma», e la parola *gattai*, che invece significa «combinare i corpi»²⁵. Mentre nelle animazioni dei decenni successivi preverrà il *gattai*, nell’immagine dei tanti bambini o ragazzi che si combinano con delle macchine-esoscheletri piuttosto che bio-trasformarsi come i supereroi americani, nel caso di Atomu si assiste a una terza forma di metamorfosi, quella da macchina a bambino in grado di amare e soffrire. A questa sua trasformazione solitaria e dolorosa – il primo numero della serie è nato in piena occupazione americana – si accompagna l’abbandono da parte del padre-educatore, elemento che farebbe pensare alla rinuncia dell’imperatore del suo mandato divino.

Altro elemento fondamentale è il ricorso alla tecnologia. Proprio durante l’occupazione era fondante nella politica di ricostruzione

²⁴ Astro Boy non era tuttavia la sua prima opera dedicata al mondo robotico e alieno. Aveva già pubblicato *Gli uomini misteriosi venuti sulla Terra* (*Chiteikoku no kajin*, 1948), *Metropolis* (*Metoroporisu*, 1949) e *Il mondo che verrà* (*Kitarubeki sekai*, 1951). Molte ancora ne seguirono.

²⁵ Tom Gill, *Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters*, in *The Worlds of Japanese Popular Culture - Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, ed. by D.P. Martinez, Cambridge, Cambridge University Press, 1998, pp. 45-46.

del paese l'idea di un ricorso sempre maggiore alle macchine, e infatti era stato coniato lo slogan «ricostruire lo stato attraverso la tecnologia» (*gijutsu rikkoku*) proprio per incentivare la modernizzazione industriale dell'Arcipelago. Il piccolo Atomu dimostra però come gli adulti siano inclini alla corruzione e utilizzino le macchine per fini negativi, e che quindi sono loro i "mostri" nelle loro aberrazioni umane, in questa serie combattuti attraverso l'innocenza del ragazzo, unica speranza di salvezza e di integrità morale.

NASCE LA TŌEI

Ōkawa Hiroshi, un abile uomo d'affari, prese il timone di una nuova impresa con l'incarico di presidente: impiegando parte dei proventi della linea ferroviaria Tōyoko per la fondazione di una major cinematografica, come già in passato aveva fatto Kobayashi Ichizō nel caso della Tōhō, e rilevando le due piccole case di produzione Tōyoko Eiga e Ōizumi Eiga, nel 1951 fu fondata la nuova Società Tōei (Tōei Kabushikigaisha). Ōkawa ne affidò la conduzione a Makino Mitsuo, prima direttore della Tōyoko Eiga, che avviò subito la produzione di vari film in costume, dato che il bando cessava proprio in quel periodo. Grazie all'intuizione di rilanciare le figure del passato dopo un periodo di quasi totale assenza dalle sale, la Tōei ebbe subito un notevole successo di pubblico, popolarità che aumentò quando un numero maggiore di film fu dedicato all'audience infantile.

A partire dal 1956 la Tōei, inglobando la preesistente Nihon Dōga, inaugurerà il proprio centro di animazione, chiamato Società di Animazione Tōei (Tōei Dōga Kabushikigaisha, in seguito ribattezzata Tōei Animēshon Kabushikigaisha). Tra gli intenti principali della nuova casa c'era il desiderio di realizzare lungometraggi animati che equivalessero la maestria e la popolarità di quelli disneyani. Prima di avventurarsi in questo ambizioso progetto, furono prodotti alcuni cortometraggi che avrebbero confermato con il loro successo la positività degli obiettivi: tra questi, per esempio, *I graffiti del gattino* (*Koneko no rakugaki*, 1957), co-diretto da Yabushita Taiji²⁶ e Mori

²⁶ (1903-1986), Yabushita si era laureato in fotografia a Tokyo prima di intraprendere la sua carriera cinematografica alla Shōchiku e, dopo breve tempo, per il Ministero dell'educazione giapponese dove era addetto alla produzione di documentari. Nel dopoguerra si era

Yasuji – storia di un gattino che scarabocchia un muro con disegni che poi si animano convulsamente –, serviva da ottima palestra di prova per sperimentare un’animazione realmente fluida e dinamica, in cui disegni in linee (*senga*) e cel si amalgamano con l’ausilio di un rapido montaggio e con lo scorrimento delle scene in orizzontale, tipico degli antichi rotoli giapponesi.

Il primo lungometraggio della Tōei Dōga tuttavia fu presentato solo nel 1958: *La leggenda del serpente bianco* (*Hakujaden*²⁷, distribuito internazionalmente con il titolo *Panda and the Magic Serpent*) inaugurava una felice serie di film girati da Yabushita Taiji presso la nuova major. Co-diretto da Ōkabe Kazuhiko e con la collaborazione dell’animatore Mori Yasuji, come Yabushita proveniente dalla Nichidō, *La leggenda del serpente bianco* si ispirava all’omonima leggenda hongkonghese, seppure con molte note tradizionali giapponesi: racconta della storia d’amore tra la giovane e bella Pai Niang e un ragazzo, Hu Hsien. Pai Niang in realtà è l’incarnazione di un serpente bianco che Hu Hsien possedeva da ragazzo, ma che era stato costretto a dar via. La donna è anche perseguitata dal mago Fa Hai, convinto che lei sia un demone. I due si fronteggiano in una lotta che mette in scena una gamma complessa di metamorfosi, come da tradizione orrorifica: si scatenano gli elementi naturali, ma il mondo ultraterreno (nei due poli del cielo e del mare) concorrerà a ripristinare la situazione, e il mago comprenderà che i due giovani sono destinati ad amarsi. Oltre all’inserimento di vari inserti musicali, il film ricalca la struttura dei classici disneyani anche presentando alcuni animali graziosi: il giovane ragazzo ha come amici un panda e un *tanuki* (simbolici rispettivamente della Cina e del Giappone), che insieme ad altre bestiole contribuiranno al raggiungimento del lieto fine.

Il secondo lungometraggio prodotto alla Tōei Dōga, nonché il primo giapponese a essere realizzato in Cinemascope, fu *Il ragazzo Sarutobi Sasuke* (*Shōnen Sarutobi Sasuke*, 1959, distribuito inter-

unito alla Nippon Dōga, dove aveva collaborato alla realizzazione di *Tora e la sposa* di Masao-ka e pochi anni dopo aveva esordito con la sua prima animazione, *Storia del piccolo coniglio* (*Kousagi monogatari*, 1952). Con il passaggio alla Tōei Dōga, Yabushita ne divenne direttore.

²⁷ Aveva collaborato alla realizzazione di questo film come intercalatore anche un giovanissimo Rin Tarō (pseudonimo di Hayashi Shigeyuki, conosciuto internazionalmente come Rintarō), allora solo diciassettenne, tra i nomi più importanti della futura animazione giapponese. *La leggenda del serpente bianco* vinse nel 1959 un premio speciale al Festival del Cinema per Ragazzi di Venezia.

nazionalmente con il titolo *Magic Boy*²⁸), co-diretto da Yabushita e Daikubara Akira e con la direzione dell'animazione di Yamamoto Sanae. Questa la trama: nel Giappone medievale, il piccolo Sasuke vive felice con la sorella Oyu e molti piccoli amici animali. Tuttavia un demone, la perfida Principessa Yasha (Yashahime), minaccia la sua regione con il supporto di una gang di banditi che depreda la gente, uccidendo e distruggendo tutto ciò che incontra. Il piccolo Sasuke, dopo aver assistito all'uccisione della mamma di un cerbiatto, suo amico, decide di apprendere l'arte del *ninjutsu* (la tecnica utilizzata dai ninja); parte così alla ricerca di chi possa insegnargliene il magico potere. Grazie al paziente addestramento di un eremita, diventerà finalmente invincibile, tornerà a casa e potrà sconfiggere il demone.

Mentre le descrizioni dei piccoli animali ricalcano visibilmente l'estetica disneyana (soprattutto nella somiglianza tra il cerbiatto e il noto Bambi), la caratterizzazione degli umani è decisamente asiatica: sono ancora distanti le peculiarità somatiche che connotano le animazioni giapponesi dagli anni sessanta, i personaggi hanno occhi a mandorla, gli ambienti sono definiti secondo atmosfere tipicamente nipponiche, e in particolare la descrizione del demone è fedele alle antiche stampe del mondo *ukiyo-e*. Uno dei momenti di maggiore rilievo artistico del film è rappresentato dalla danza di Yasha, durante la quale mostra una dettagliata metamorfosi orrorifica: accenna le prime movenze secondo una perfetta performance di geisha, per trasformarsi nell'inquietante spirito malvagio debitore dell'immaginario più cupo.

Il successivo *Viaggio in Occidente* (*Saiyuki*, 1960) fu distribuito internazionalmente con il titolo *Alakazam the Great* e, in Italia, come *Le 13 fatiche di Ercolino*, in entrambi i casi in versioni ridotte rispetto all'originale. La pellicola si riferisce nuovamente a un'antica leggenda cinese, raccontata nel classico del sedicesimo secolo *Viaggio in Occidente*, in cui fondamentalmente si narra del viaggio dalla Cina all'India di un giovane monaco accompagnato da una scimmia, un maiale e un altro monaco, per riportare dei sutra buddhisti. Tra gli amici del giovane, la scimmia Songoku, descritta come un animale

²⁸ Nel racconto dedicato al piccolo ninja, per la distribuzione americana la Metro Goldwyn Mayer preferì lasciare in versione originale i vari brani cantati e le voci degli animaletti, cambiando tuttavia il titolo in *The Adventures of the Little Samurai*. Nell'immaginario americano legato alla cultura nipponica, il samurai offriva connotazioni più positive ed eroiche rispetto al ninja, che invece era identificato con spie e assassini.

arrogante che si ritiene superiore agli uomini, aveva già costituito una fonte di ispirazione di molte versioni animate²⁹. Inoltre, dal 1952 era stata anche l'oggetto di una serie di manga di Tezuka Osamu intitolata *Il mio Songoku* (*Boku no Songoku*), cui il film anche si ispira, il che permise una particolare operazione commerciale nella sua produzione, poiché il nome del “dio del manga” fu trascritto con quelli dei co-registi Yabushita Taiji e Shirakawa Daisuke, nonostante il suo impegno si fosse limitato a una consulenza nella sceneggiatura.

Nella trama di questa versione, Songoku è una scimmia modesta. Eletto re degli animali, il potere gli dà alla testa e tenta di diventare più invincibile degli esseri umani. Costringe quindi Merlino a insegnargli i suoi poteri magici, e una volta acquisitili si convince di poter asservire anche Buddha. Tuttavia la sua arroganza viene frenata ed è costretto a scortarne il figlio nel corso di un pellegrinaggio, grazie al quale imparerà a essere umile.

È evidente anche in questo caso l'intento di rendere una dinamica visiva e narrativa di matrice disneyana, e infatti ancora una volta contribuiranno, oltre a varie ispirazioni in tecniche animate, anche gli inserti musicali e la partecipazione di animali graziosi alle avventure. Tuttavia, una scena sembra aver viceversa ispirato quella analoga del disneyano *La spada nella roccia* (*The Sword in the Stone*, 1963) in cui Merlino si batte con la Maga Magò attraverso una serie di trasformazioni zoomorfiche: è quanto avviene nel corso di una lotta tra Songoku e un guerriero romano, mentre entrambi si trasformano in vari animali, di volta in volta sempre più feroci. Resta comunque di stampo disneyano anche lo happy ending, una scelta che contravveniva il desiderio di Tezuka di chiudere la storia con la morte di Songoku e che probabilmente fu alla base del distacco di quest'autore dalla major³⁰.

Nuovamente alla regia, questa volta condividendola con Serikawa Yūgo, Yabushita girò nel 1961 l'adattamento animato del capolavoro di Mori Ōgai *L'intendente Sanshō* (*Sanshō dayū*, già portato

²⁹ Tra le tante animazioni, *La storia di Saiyuki Songoku* (*Saiyuki Songoku monogatari*, 1926) di Ofuji Noburō.

³⁰ I riferimenti nella pagina ufficiale dedicata alle opere di Tezuka Osamu, al link <http://tezukaosamu.net/en/anime/2.html>. Nonostante gli attriti in corso in occasione di *Viaggio in Occidente* tra Tezuka Osamu e le scelte della Tōei, il maestro di manga collaborò alla stesura della sceneggiatura di un altro lungometraggio della major in questo periodo, *Notti arabe: Le avventure di Simbad* (*Arabian naito: Sindobaddo no bōken*, 1962, co-diretto da Yabushita e Kuroda Masao).

su schermo con titolo omonimo da Mizoguchi Kenji nel 1954). Intitolato *Anju e Zushiōmaru* (*Anju to Zushiōmaru*, distribuito con il titolo *The Littlest Warrior*³¹) dai nomi dei due fratelli protagonisti: in periodo Heian, forzatamente separati dal padre prima e dalla madre in seguito, il primo destinato alla morte in prigione e la moglie alla prostituzione (dopo la morte, la donna si trasformerà in gru), i due ragazzi vengono venduti da dei banditi al crudele e schiavista intendente Sanshō. Zushiōmaru riuscirà a scappare e, dopo varie traversie, diventerà governatore e si vendicherà di Sanshō, e invece sua sorella precipita in mare mentre cerca di aiutarlo nella fuga e si trasforma in una sirena.

Anche in questo caso, come già in *Il ragazzo Sarutobi Sasuke*, commuove particolarmente la formula dei due fratelli orfani e dei loro timori. In questo senso è il meno disneyano dei film di questo periodo, poiché molti aspetti tragici (le morti, il destino sfortunato dei ragazzi, la crudeltà dell'intendente) sorpassano in numero le note più lievi come quelle dedicate alle scene con i piccoli amici animali. Tuttavia, la versione dal vero di Mizoguchi, premiata al festival veneziano con il Leone d'argento, aveva contribuito a far conoscere al pubblico internazionale la sfortunata storia dei due ragazzi, e infatti *Anju e Zushiōmaru* trovò distribuzione internazionale già dall'anno successivo alla sua presentazione domestica.

A partire da questo film la major avrebbe prodotto sempre più pellicole dai contenuti tradizionali nipponici, per esempio *Bau bau 47 rōnin* (*Wanwan Chūshingura*, 1963, basato su un'idea originale di Tezuka³²) trasponeva la celebre storia dei valorosi *rōnin* in versione canina, nella storia di un cucciolo che intende vendicare la morte della madre. Un tripudio raggiunto in particolare nel film *Il piccolo principe e il drago a otto teste* (*Wanpaku ōji no orochi taiji*, lett: Il principe birichino e la sconfitta del drago, 1963, regia di Serikawa Yūgo): si basava sugli *Annali del Giappone* (*Nihon shoki*, completato nel 720), uno dei classici della narrazione mitologica della nascita del Giappone. Il giovane Susanoo (una delle principali divinità shintoiste³³) ha appena perso la madre Izanami e suo padre Izanagi, invece di comunicargliene la morte, gli riferisce solo che ha dovuto trasferirsi in un altro mon-

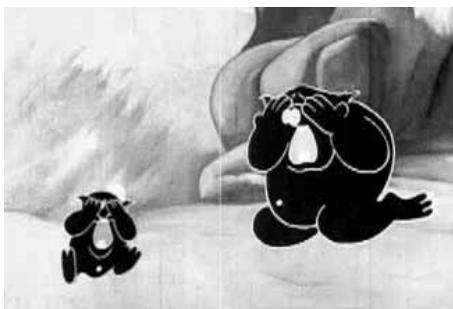
³¹ In italiano conosciuto come *Robin e i due moschettieri e mezzo*.

³² Questo è anche il primo titolo a cui collabora come semplice intercalatore Miyazaki Hayao.

³³ Susanoo è la divinità del mare e delle tempeste, peculiarità a cui si lega il suo carattere irascibile.

do. Deciso a ritrovarla, il ragazzo parte con il suo fedele amichetto coniglio, Akahana. Nel suo percorso in un mondo magico ultraterreno, incontrerà alcuni dei suoi fratelli (tra cui la dea Amaterasu) e dovrà affrontare molte avventure prima di raggiungere la Terra che un giorno diventerà il Giappone. Qui vige il regime di terrore imposto da un terribile drago a otto teste chiamato Yamata no Orochi, che ovviamente il valoroso ragazzo riuscirà a sconfiggere, trasformando la desolata terra in una fertile e felice nuova dimensione.

Tra le pellicole della Tōei finora citate, questa è la prima a non voler apparentemente assecondare la matrice disneyana e, al contrario, a tentare di proporre alcune soluzioni di stile e di narrazione innovative. In questo film viene impiegata per la prima volta la figura del direttore dell'animazione, qui Mori Yasuji, per garantire l'uniformità di stile attraverso le varie scene. Tra quelle più spettacolari, la sequenza in cui Susanoo incontra il drago, una scena della durata di circa 15 minuti, è particolarmente efficace: ogni singolo movimento è calibrato per offrire una generale struttura realistica, nonostante la complessità dei piani e il ricco montaggio. Il risultato in termini di consensi fu ottimo, non solo per la felice risposta di pubblico, ma soprattutto perché il film fu insignito del prestigioso premio dedicato a Ofuji Noburō.



1. *L'uomo che non viene mangiato dall'orso* (*Kuma ni kuwarenu otoko*)
di Ōfuji Noburō

Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

2. *La balena* (*Kujira*) di Ōfuji Noburō
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

3. *La nave fantasma* (*Yūreisen*) di Ōfuji Noburō
Cortesia: Archivio Carlo Montanaro

4. Immagine dal set di *Godzilla* (*Gojira*)

GLI ANNI DELLO SPERIMENTALISMO

Il 6 settembre 1959 l'animatore nippo-americano Bob Kuwahara inaugurò la serie di corti televisivi *Hashimoto san* (*Il signor Hashimoto*), realizzati per lo studio newyorkese Terrytoons¹. Nei 14 episodi da circa 5 minuti l'uno andati in onda fino al 1963, il protagonista, un topo esperto di judo, vive in Giappone con la moglie Hanako e i figli Saburō e Yuriko. In ciascun capitolo Hashimoto racconta una sua avventura e di come abbia dovuto di volta in volta difendersi da vari gatti, storie che diventano occasione per presentare elementi della tradizione e delle leggende del Giappone. Nonostante la semplicità della narrazione, il fatto che la serie non presenti note artistiche di rilievo e anzi non disdegni alcuni stereotipi sull'Arcipelago, si deve a questa creazione il primo approccio animato statunitense alla cultura nipponica non marcato da discriminazioni. Al contrario, si simpatizza per una tipica famiglia giapponese laboriosa e tranquilla, che ricorre alla violenza solo quando costretta e si esprime con eleganza e gentilezza. Si trattava in sostanza di un nuovo modello asiatico e si sarebbe rivelato un valido contributo per spianare la strada nell'immaginario infantile statunitense a inediti personaggi che di lì a poco sarebbero direttamente giunti dal Giappone.

«Il manga è mia moglie, ma l'*anime* è la mia amante», sostenne molti anni dopo in un'intervista Tezuka Osamu². Era il primo gen-

¹ La Terrytoons del 1959 era, dopo la vendita alla CBS e l'impronta data da Gene Deitch, una casa produttrice di mentalità molto aperta e inconciliabile con il proprio mediocre passato. Cfr. Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Venezia, Marsilio, 1992, p. 189.

² L'intervista è contenuta nel film *Animation Maestro Gisaburō* (id., 2012) di Ishioka Ma-

naio del 1963 quando il “dio del manga” inaugurò per la Fuji Television la serie televisiva *Tetsuwan Atomu*, adattamento della sua nota pubblicazione a fumetti, che nell’autunno dello stesso anno fu mandata in onda anche negli Stati Uniti per la NBC³. Non si trattava tuttavia della prima animazione creata dal noto fumettista. Dopo aver contribuito alla realizzazione dei lungometraggi della Tōei Dōga, nel 1961 l’artista aveva fondato la propria casa di produzione, la Tezuka Osamu Dōga Production, rinominata l’anno successivo Mushi Productions, raccogliendo intorno a sé alcuni dei più promettenti giovani animatori del periodo, tra cui il suo pupillo Sugii Gisaburō⁴. La Mushi sarebbe servita per produrre animazioni commerciali con cui finanziare la realizzazione di pellicole d’autore⁵, e infatti il titolo di esordio della casa fu *Storie all’angolo di una strada* (*Aru machikado no monogatari*, 1962), il primo di 16 corti sperimentali prodotti da Tezuka tra il 1962 e il 1988 (di cui due incompiuti). Si tratta di un film senza dialoghi ambientato in un unico luogo, una stradina di un’anonima città. Qui “vivono” una bambina e il suo orsetto di peluche, una famiglia di topolini, una falena, un vecchio lampione, un albero e vari manifesti affissi al muro (tutti in grado di animarsi). Ciascuno di loro incrocia i propri sentimenti con quelli degli altri esseri, organici o meno che siano, ma la coralità delle emozioni si infrange contro l’orrore di una guerra (Tezuka conservava una forte percezione della durezza del periodo bellico). *Storie all’angolo di una strada* è un’opera personale oltre che una forma di “studio”, intesa per sperimentare le potenzialità dell’animazione, come dimostra in particolare la ricchezza visuale e tematica espressa dai manifesti, ciascuno disegnato e animato con stile differente. Il risultato fu molto apprezzato da pubblico e critica e la pellicola ricevette vari riconoscimenti, tra cui il prestigioso premio dedicato a Ōfūji Noburō, quell’anno alla sua prima edizione.

sato. Il termine *anime* è stato coniato dallo stesso Tezuka come contrazione di *animēshon* (animation), poi utilizzato in Giappone per indicare qualsiasi produzione animata.

³ Prima di *Tetsuwan Atomu*, altre serie animate erano state presentate, ma tutte con episodi molto brevi: nel 1962 erano cominciate le trasmissioni di *Calendario Otogi manga* (*Otogi manga karendā*, 312 episodi educativi da 3 minuti l’uno con cui si narravano eventi storici). La serie *Tetsuwan Atomu* sarebbe in seguito stata venduta in circa venti differenti paesi.

⁴ Sugii aveva a lungo collaborato con lui; tra le esperienze precedenti, era stato anche animatore per *La leggenda del serpente bianco*.

⁵ Lo stesso Tezuka in un’intervista ha dichiarato che in quel periodo non aveva alcun interesse per le produzioni in corso alla Mushi destinate ai programmi televisivi. Intervista rilasciata il 15 luglio 1988, disponibile al link <http://www.youtube.com/watch?v=84zODYMmUMU>.

Sempre nel 1962 Tezuka produsse un nuovo corto di soli 3 minuti intitolato *Maschi (Osu)*. Nell'oscurità di una camera da letto i due "maschi" in questione (un uomo e un gatto) sono in compagnia delle loro partner. Assistiamo al tutto dalla prospettiva del gatto, che reclama per sé la privacy esortando l'uomo ad andarsene, mentre questi siede sul bordo del letto tamburellando nervosamente il piede sul pavimento. L'intera vicenda è seguita attraverso lievi barlumi luminosi – due ovali che riproducono gli occhi del gatto stesso – che svelano pochi particolari di entrambi i personaggi, finché la sirena della polizia e i due occhi-ovali sgranati indicano quanto accaduto: sul letto giace il cadavere della donna, pugnalata dall'uomo, che per questo attende di essere arrestato.

Il progetto originale, la struttura complessiva e la produzione dei due corti erano firmati da Tezuka, ma concorsero alla ricchezza tematica e visuale dei film la resa grafica e le animazioni di una squadra d'eccezione: Yamamoto Eiichi, Sakamoto Yūsaku, Sugii Gisaburō, Tsukioka Sadao, Rintarō, Yamamoto Shigeru, Nogi Yukio e tanti altri ancora. Tutti insieme, inoltre, lavorarono contemporaneamente alla realizzazione dell'ambizioso progetto di Tezuka di adattare per il piccolo schermo *Tetsuwan Atomu*, proposto alla Fuji Television (un'emittente giovane, inaugurata nel '59) con budget bassissimo in una serie di episodi da 30 minuti ciascuno⁶. L'unica soluzione per riuscire a contenere i costi era di ricorrere all'animazione limitata, allora definita "modern design", già utilizzata in varie serie statunitensi come quelle di Hanna-Barbera, che sempre più si discostavano dall'idea pittorica dal movimento fluido di stampo disneyano. Mentre era già consuetudine che si utilizzassero sei immagini al secondo, per *Tetsuwan Atomu* un singolo disegno poteva essere reiterato per 18 fotogrammi, con il ricorso ad alcune tecniche come la *hikiseru* (trascinamento dei cel durante le riprese), la variazione degli angoli o l'inserimento di linee per simulare visivamente il movimento.

Quale fosse stata l'intuizione di Tezuka è testimoniato da un commento di Sugii Gisaburō: «[Secondo il progetto di Tezuka] sia i movimenti sia le espressioni sarebbero stati mutati in design, e l'animazione stessa intesa come successione di immagini pittoriche. [...] Era

⁶ «Siccome aveva creato questo precedente, da allora in poi le produzioni animate avrebbero sfortunatamente sofferto del problema di budget limitati. Questo fu solo l'inizio del problema, ma penso che l'animazione televisiva fosse destinata a essere avviata comunque in Giappone, anche senza Tezuka, a causa della veloce crescita economica del paese». Miyazaki Hayao, *Starting point 1979-1996*, San Francisco, viz Media, 2009, p. 196.

diverso il modo di concepire il movimento, in particolare con le immagini fisse e l'espressione immutata del viso di base all'animazione della bocca. [...] La cosa per me più sconvolgente è che si era infranta la percezione che comunemente si ha del movimento. [...] Fino a quel momento, il nostro obiettivo era stato di rendere con realismo ciò che effettivamente esiste al mondo, ma ora si potevano concepire le cose già dall'inizio in termini di design»⁷.

Tra i tanti motivi che contribuirono al successo statunitense della serie, vi era il tema della famiglia “aliena”, molto amato nel corso di questo decennio, come testimonia il successo della contemporanea serie *I pronipoti (The Jetson)* di Hanna-Barbera; in più si aggiungeva una particolare fusione tecno-animistica tra umano e meccanico, che avrebbe dato il via nell'Arcipelago alla lunga serie di animazioni robotiche prima e cyberpunk dopo. C'era inoltre un preciso disegno di internazionalizzazione studiato da Tezuka già in fase di sceneggiatura, e infatti gli ambienti sono slegati da precisi contesti nazionali e i personaggi non sono connotati da specificità etniche – tutti i tratti sono marcatamente esagerati, come i caratteristici nasi enormi e, soprattutto, i grandi occhi dal movimento liquido che avrebbero caratterizzato gli *anime* da ora in poi. Tuttavia, la NBC interruppe la programmazione americana dopo due stagioni a causa dei contenuti degli episodi, spesso ritenuti troppo violenti per un pubblico infantile⁸.

Insieme alla Fuji Television, nel 1964 la Mushi produsse un lungometraggio dedicato al piccolo alieno, intitolato *Astro Boy: L'eroe dello spazio (Tetsuwan Atomu: Uchū no yūsha)*⁹, co-diretto da Yamamoto Eiichi, Rintarō e Takagi Atsushi. Realizzato parzialmente a colori, il film in realtà utilizzava tre degli episodi televisivi già andati in onda, con l'aggiunta di spezzoni di altre puntate e alcune scene inedite. Mentre la Mushi cavalcava il successo di questo personaggio, non abbandonava la produzione di film sperimentali. Nello stesso anno, infatti, portò a termine altri due titoli, *Memory* (id.) e *La sirena (Ningyō)*, come i precedenti rivolti a un pubblico adulto. Il primo è

⁷ Sugii nel documentario *Animation Maestro Gisaburō*, cit.

⁸ Altre serie animate di Tezuka sarebbero comunque state presentate con successo negli Stati Uniti, tra cui *L'isola del tesoro*, *La Rosa di Versailles*, *Kimba il leone bianco*.

⁹ Negli anni che seguirono, sarebbe diventato consueto rimontare insieme episodi delle serie televisive in formato di lungometraggio da presentare nei cinema o in speciali televisivi. Tra gli altri, l'adattamento di Kimba giunse anche nelle sale italiane con il titolo *Leo il re della giungla (Chōben janguru taitei*, anche conosciuto come *Kimba il leone bianco*, 1965) e vinse nel 1967 il Leone d'oro alla Mostra Internazionale di Film per Ragazzi di Venezia.

composto da animazione mista a collage fotografico, e proprio come in un collage anche i frammenti acquistano più o meno rilievo nel definire la protagonista, cioè la fragile memoria: incapace di fissare parte delle esperienze, limitata nell'immagazzinare solo particolari di altre, e infine infallibile per quelle più traumatiche. Il corto prosegue ipotizzando che il mondo possa essere distrutto dalle guerre e che un giorno non resti memoria degli stessi esseri umani. *La sirena*, invece, rappresenta un omaggio minimalista alla fantasia e all'individualismo: un ragazzo sognatore immagina che un pesciolino trovato sulla spiaggia e da lui posto in salvo si trasformi in una splendida sirena di cui subito si innamora. Purtroppo il ragazzo vive in una società in cui è proibito sognare, quindi viene internato e trattato come psicopatico. Un po' per volta riuscirà a contenere la sua fantasia e a vedere il pesce per quello che realmente è. Il corto diventa quindi un atto d'accusa verso la società che tende a reprimere la libertà in ogni sua forma, controllando gli esseri umani anche nella dimensione del sogno.

La produzione di film sperimentali proseguì con altri quattro titoli nel corso degli anni sessanta, per poi subire una battuta d'arresto quasi ventennale. Si succedono infatti a breve distanza *Sigarette e cenere* (*Tabako to hai*, 1965, diretto da Tsukioka Sadao), *La goccia* (*Shizuku*, 1965), *Quadri di un'esposizione* (*Tenrankai no e*, 1966) e *Genesi* (*Sōseiki*, 1968), a dimostrazione dell'amore mai sopito di Tezuka per la forma più artistica dell'animazione. *Sigarette e cenere* (di cui restano solo i primi 3 minuti) anticipa di trentacinque anni il tema di *Galline in fuga* (*Chicken Run*, 2000) nella rappresentazione di un pollaio in cui le galline sono chiuse in anguste gabbie, costrette a produrre uova, e controllate da un gallo-kapo, finché non decidono di insorgere. *La goccia* consiste in un particolare e breve gag comico, la cui causticità serve a rappresentare il dolore causato dalle illusioni infrante: un naufrago su una zattera, assetato, tenta ogni possibile manovra per raggiungere delle gocce d'acqua residue sulla vela della sua imbarcazione: non solo non ci riesce, ma sarà sempre più in balia di allucinazioni visive; scopre infine che naviga ormai su un fiume e non più in mare, e che quindi avrebbe potuto bere l'acqua intorno a sé.

Nel 1966 Tezuka inaugurò con due speciali televisivi le nuove serie animate *Le grandi avventure di Goku* (*Goku no daibōken*) e *La principessa Zaffiro*, mentre scriveva e dirigeva l'ambizioso mediometraggio *Quadri di un'esposizione*, costituito da dieci episodi ispirati all'omonima suite di Musorgskij e per questo spesso comparato al *Fantasia* disneyano. Ciascuno dei brevi capitoli ha per protagonista

una tipologia umana differente (e lo stile impiegato, a sua volta, varia per ognuna), per esempio nelle figure di un critico, un chirurgo plastico, una star televisiva e così via. Tutti questi personaggi sono al centro di microracconti in cui si succedono le ossessioni dell’umanità: guerre, potere, religione, sesso, forza fisica, bellezza, avidità. Nell’ultimo episodio intitolato *Conclusione allegorica* tutti i personaggi apparsi nel corso del film sfilano insieme attraverso una sorta di arco di trionfo – i bassorilievi riproducono uomini che come Atlante reggono sulle spalle le sorti del mondo superiore – e si dirigono verso le porte del cielo, l’epilogo che accomuna tutti gli esseri viventi, qualunque scelta morale abbia distinto la loro vita.

L’anno successivo la Mushi produsse l’ultimo corto sperimentale del decennio, l’irriverente e caustica parodia del film *La Bibbia (The Bible*, 1966) di John Huston intitolato *Genesi*. Si tratta di un vero e proprio divertissement dal taglio ironicamente maschilista, realizzato in prevalenza con quadri fissi e l’inserto di alcuni spezzoni tratti da *Tetsuwan Atomu*. I titoli di testa annunciano in successione: «una produzione Dino Laurentis» (senza il “De”), «regia di John Huston», e infine «non lo è». Da questo momento, una narrazione adrenalinica illustra la nascita del mondo come un errore di Dio, che crea prima la donna e poi, dal suo seno, l’uomo (entrambi ritratti come alieni). In quasi un millennio il mondo è condotto alla rovina, alle guerre e alla sua totale distruzione. Quindi Dio ci riprova, questa volta cominciando dalla creazione dell’uomo. Ancora una volta, dunque, Tezuka esprime la sua apprensione verso il destino del mondo, di cui ha sperimentato nell’infanzia il lato più oscuro attraverso la guerra.

«IL GRUPPO DEI TRE ANIMATORI»

La storia del cinema animato sperimentale (*jikken eiga*, prima del conflitto definito “cinema d’avanguardia”, *zen’ei eiga*), a lungo assente nelle sale a causa del conflitto, trovò un rinnovato vigore già nel corso del periodo di occupazione statunitense. Il primo impulso alla sua rinascita fu offerto dal poeta e critico surrealista Takiguchi Shūzō, amico di André Breton e di Marcel Duchamp, che già nel 1947 riuscì a presentare in Giappone attraverso i propri articoli le opere di Maya Deren e dei fratelli John e James Whitney¹⁰. Insieme

¹⁰ Cfr: Nishijima Norio, *A History of Experimental Film in Japan*, in *Japanese Experimental*

ad altri giovani artisti (non solo di arti visive, ma anche musicisti come Takemitsu Tōru), Takiguchi fondò nel 1951 il Laboratorio Sperimentale (*Jikken Kōbō*), dove Ōtsuji Seiji, Tsuji Saiko e Ishimoto Yasuhiro girarono la prima animazione astratta del dopoguerra, *Kine Calligraph* (id.), presentata per la prima volta su grande schermo all'interno dei Grandi Magazzini Matsuya di Tokyo¹¹.

Il fermento culturale degli anni cinquanta e la volontà di individuare elementi di specificità delle arti autoctone produssero un numero molto alto di sperimentazioni, non di rado relative ad ambiti differenti (cinema, letteratura, pittura, musica e teatro), al meglio espresse da uno dei protagonisti di questa nuova pulsione, il critico letterario Hanada Kiyoteru: «Qual è il significato originale dello spirito d'avanguardia? È lo spirito che demolisce sempre e sempre crea; uno spirito che avanza precipitosamente mentre patisce la solitudine; uno spirito che calpesta le opportunità e respinge i vantaggi. [...] Uno spirito che, anche quando raggiunge il suo apice, ridiscende a capofitto giù a valle. Per dirla in breve, è lo spirito della rivoluzione»¹². Come traspare da questa “dichiarazione d'intenti”, nella maggior parte dei casi le nuove tendenze nascevano grazie alla passione e agli sforzi di piccoli gruppi di autori che, come nel caso del Jikken Kōbō, si riunivano per discutere delle possibilità di intersecare i loro differenti ambiti e creare così nuovi linguaggi. Una delle più importanti associazioni nate in questi anni, definita “Società del Secolo” (*Seiki no kai*, fondata nel 1948), in particolare, aveva raccolto tra le proprie fila nomi che presto avrebbero raggiunto le vette nelle rispettive arti: lo stesso compositore Takemitsu Tōru, lo scrittore Abe Kōbō e il futuro regista Teshigahara Hiroshi, figlio del fondatore della scuola di ikebana Sōgetsu (Teshigahara Sōfu), tra gli altri, avrebbero offerto risultati straordinari nel corso degli anni sessanta unendo le proprie creatività¹³.

Film & Video 1955-1994, Tokyo, Image Forum, 1994, pp. 112-113.

¹¹ Il corto (realizzato con varie tecniche, tra cui la colorizzazione della pellicola a 16mm) fu perduto nel 1970 e più tardi riprodotto da Ōtsuji. Cfr. *Japanese Experimental Film*, cit. p. 47.

¹² In un articolo dal titolo *Il percorso dell'arte rivoluzionaria* apparso il 26 gennaio 1947 nel quotidiano «Yomiuri», citato in Sekine Hiroshi, *Hanada Kiyoteru: Nijū seiki no kodokusha*, Tokyo, Riburopōto, 1987, p. 116, Hanada aveva fondato con altri artisti, tra cui Okamoto Tarō, il gruppo avanguardistico “Società della notte” (*Yoru no kai*). È da sottolineare che Hanada era stato uno dei principali promulgatori della nozione di “sintesi fra le arti” (*sōgō geijutsu*), ampiamente ispiratrice delle opere culturali del periodo.

¹³ Quattro film, tra cui il noto *La donna di sabbia* (*Suna no onna*, 1964), premio della giuria al Festival di Cannes.

In questo tsunami di invenzioni, nel 1958 l'animatore Kuri Yōji, l'illustratore Yanagihara Ryōhei e il pittore Manabe Hiroshi fondarono “Il gruppo dei tre animatori” (*Animēshon sannin no kai*) con l'intento di produrre film d'arte. Nel 1960 i tre avviarono anche un festival di animazione alla Sōgetsu Kaikan di Tokyo¹⁴, luogo di culto per l'esposizione delle più recenti arti, dove già erano stati presentati i lavori di Norman McLaren e di Jiří Trnka. Il festival, in quest'edizione dedicato alle opere dei tre giovani, fu inaugurato con un “manifesto” di intenti in cui i fondatori rifiutavano la posizione critica di chi aborriva le influenze straniere, senza riconoscere i benefici sulla creazione di nuove tendenze, e allo stesso tempo stigmatizzavano quanti non avevano saputo creare nulla di originale rispetto alle produzioni internazionali. Inoltre, auspicavano la ricerca di uno stile e un'interpretazione soggettivi e svincolati da costrizioni. I tre animatori, e in particolare Kuri, sarebbero diventati prestissimo i riferimenti più importanti per l'animazione indipendente giapponese di questi anni.

Yanagihara Ryōhei era, dei tre, il regista dal taglio più tradizionale, sia nella narrativa sia nello stile grafico e registico. Laureato in arte, era stato assunto nella squadra di pubblicitari dell'azienda Suntory, dove per un periodo diresse l'elitaria rivista «Il paradiso del whisky» (*«Yoshu tengoku»*¹⁵). Dal 1958 fu autore di una serie di corti pubblicitari animati per la stessa Suntory dedicati al personaggio “Uncle Torys”. Lasciata la rivista, si unì a Manabe e Kuri e cominciò a lavorare sulla produzione privata di animazioni indirizzate a un pubblico adulto. Con il corto di esordio del 1960, *Battaglia navale (Kaisen)*, aveva dimostrato interesse per una certa satira sociale e per lo studio psicologico dei suoi personaggi. In occasione della presentazione del suo successivo *Donna - La strana storia di Yonosuke (Onna - Yonosuke ibun*, 1963, storia di una coppia in cui l'uomo subisce continue angherie da parte della propria donna, fino a essere ucciso), Yanagihara aveva spiegato: «In termini di animazione, è difficile ritrarre i micromovimenti dei giapponesi. [Con *Donna*] ho voluto provare a esprimere in modo

¹⁴ All'interno della stessa Sōgetsu di Teshigahara, vi era la sala dedicata alle attività del “Centro Artistico Sōgetsu” (*Sōgetsu Bijutsukan*), durata dal 1958 al 1971.

¹⁵ Inaugurata nel 1956 e distribuita solo nei bar dei circuiti Suntory come strumento di diffusione dell'immagine della compagnia, la rivista rappresentò presto un importante elemento di riferimento culturale per gli uomini della rampante borghesia giapponese. Contava nella sua squadra nomi importanti della scena soprattutto letteraria, tra cui lo scrittore Kaiko Takeshi.

interessante le impressioni dinamiche mentali della gente nel proprio quotidiano»¹⁶.

Il tema della nuova forza acquisita dalla donna nella società giapponese diventa centrale nelle opere del periodo, come vedremo anche dall'esempio di Kuri Yōji, antiteticamente in rapporto con la sempre crescente mercificazione muliebre nel cinema erotico di questi anni¹⁷. In entrambi i casi, tuttavia, nel corso degli anni sessanta i rapporti di forza all'interno della coppia servono spesso a evocare tensioni più ampie, soprattutto politiche, parafrasando in particolare quanto accadeva dalla fine degli anni cinquanta negli scontri tra movimenti studenteschi e forze dell'ordine¹⁸.

Il percorso di Yanagihara nel mondo dell'animazione fu breve, poiché dopo aver realizzato l'ultimo *La nave Baikal* (*Baikaru maru*, 1966) tornò alla sua attività di illustratore. Anche Manabe Hiroshi si dedicò all'animazione solo dal 1960 al 1966 e come Yanagihara aveva avviato la sua carriera come illustratore, diventando uno dei nomi più importanti dell'ambito nel dopoguerra. Dopo la laurea in pittura a olio e un breve periodo di insegnamento di arte presso una scuola media, cominciò a lavorare come illustratore di libri prevalentemente fantascientifici, in particolare quelli dello scrittore Hoshi Shin'ichi, e per le copertine di vari romanzi, tra cui quelli di Agata Christie e di Edogawa Rampo. Il suo stile si distinse subito per il generale immaginario retro-futuristico e un uso prossimo alla pop art di colori brillanti e di forme che si aprono su vaste superfici.

Il suo esordio nell'animazione avvenne con l'esperimento *Un'animazione per il palcoscenico* (*Butai no tame no animēshon*, 1960), presentato in occasione del primo festival promosso dai "tre animatori". Ma è soprattutto con *Cine poem n. 1* (id., 1962) che la sua sperimentazione si accentua: l'immagine di una donna è prima filtrata attraverso un caleidoscopio, poi smembrata, quindi ancora ricomposta. Nel processo di parcellizzazione ogni parte del suo corpo, slegata dal resto, è allo stesso tempo innaturale e dotata di una vita propria, a sottolineare l'irrealtà stessa dell'essere umano. Il miglior risultato raggiunto da Manabe nell'ambito dell'animazione è tuttavia *Il sottomarino Cassiopea* (*Sensuikan Kashiopia*, 1964), realizzato con un mi-

¹⁶ *Japanese Experimental Film*, cit. , p. 54.

¹⁷ Soft-core, definito genericamente cinema *pink* (*pinku eiga*).

¹⁸ In particolare gli scontri avvenuti in protesta del rinnovo del Trattato nippo-americano tra il 1959 e il 1960.

sto di cinema dal vero e disegni, *kirie* ed effetti di luce: protagonista è l'acqua che, attraverso le sue bolle, ingloba e trasforma tutto ciò con cui viene a contatto. La metamorfosi attraverso il liquido parafrasa la falsa percezione che abbiamo del mondo, il suo carattere mutevole a seconda del filtro della soggettività degli spettatori.

Anche se la filmografia di Manabe si esaurisce con il successivo *La ricerca* (*Tsuiseki*, 1966), la sua opera pittorica dei decenni successivi – l'autore ha lavorato quasi fino alla morte, avvenuta nel 2000 – ha conservato questa sua capacità di penetrare le cose oltre la loro opacità e restituirlle come orgogliose fusioni tra la natura e le creazioni umane. L'esperienza registica di Yanagihara e di Manabe, tuttavia, lasciò segni solo parziali sulla scena dell'animazione del decennio, a differenza di quanto avvenne con il cinema di Kuri Yōji.

L'opera di Kuri (il cui vero nome è Kurihara Hideo) ha sempre ottenuto un'ottima accoglienza in vari festival internazionali, non di rado premiata con prestigiosi riconoscimenti. La sua carriera estremamente intensa e poliedrica (centinaia di lavori, tra cui, oltre ai film, brevi animazioni pubblicitarie¹⁹, svariate opere di pittura, scultura e soggetti per performance teatrali), ha origine nell'ambito del manga negli anni precedenti il secondo conflitto mondiale. Nell'immediato dopoguerra, trasferitosi a Kamakura, vicino a Tokyo, Kuri studiò disegno con Ōfūji Noburō; successivamente si iscrisse alla prestigiosa Bunka Gakuin Art School, mantenendosi agli studi grazie alle proprie attività di fumettista e di pittore, che svolgeva simultaneamente. Solo nel 1955 esordì nell'animazione, girando uno spot per la Mitsua Soup Company.

Fondato “il gruppo dei tre animatori” e deciso a realizzare “animazioni per adulti”, Kuri produsse in un anno i suoi primi cortometraggi attraverso il neonato (1961) Laboratorio di Manga Sperimentali di Kuri (Kuri Jikken Manga Kōbō): *Due pesci alla griglia* (*Nihiki no sanma*), *Fantasia di francobolli* (*Kitte no gensō*), *Lo zoo umano* (*Ningen dōbutsuen*). Nasce così un cinema «anticinematografico per eccellenza»²⁰, in cui si alternano immagini immobili che formano delle sequenze-quadri a momenti di intenso dinamismo, in particola-

¹⁹ Kuri è stato a lungo anche disegnatore per la Honda. Per quanto qui riferito di Kuri Yōji, molti dati sono tratti dalla tesi di laurea della mia compianta amica ed ex studentessa Monica Cavalieri, che per l'occasione aveva incontrato il regista e a lungo discusso con lui, producendo il testo a oggi più completo che gli sia mai stato dedicato. Cfr. anche Monica Cavalieri, *Kuri Yōji's Infinite World of Animation*, in «Animation Journal», vol. 10, 2002, pp. 36-49.

²⁰ Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 587.

re nelle numerose scene di metamorfosi. Lo stile utilizzato per queste prime pellicole diventerà il suo segno distintivo: un grafismo elementare, combinato di volta in volta con tecniche differenti (*kirie*, pixillation, tra le altre), si presta a diventare quintessenza di un particolarissimo studio sul movimento, esplorato nelle sue microcomponenti e legato con forza a sperimentazioni sul suono²¹ e sul colore.

Se la rarefazione del segno è riconducibile anche a un'estetica tutta nipponica, non si può ancorare l'opera di Kuri ad alcuna precisa connotazione nazionale, ma piuttosto a un "vivere malato" che è brutalmente caratteristico del mondo nel suo complesso. Infatti, è evidente già dai primi titoli che l'interesse dell'autore si concentra sulla violenza, espressa in particolare da alcune note, poi divenute costanti. La soprapposizione contamina il mondo in forme sempre differenti: quella che la società esercita sull'individuo è spesso ritratta con black humour e attraverso inserti più o meno velati di scene di guerra; quella imposta dalla tecnologia, come nel caso dell'"ecologico" (oltre che anti-nucleare) *Due pesci alla griglia*, accentuata in particolare nel Giappone del dopoguerra; ma è soprattutto la violenza generata dalla "guerra dei sessi" che ricorre, a partire da *Lo zoo umano*, in cui varie donne umiliano e maltrattano deboli uomini all'interno di differenti gabbie. Per descrivere le dinamiche di questo conflitto²², Kuri sa spaziare dalla politica alla pornografia, utilizzando spesso immagini estreme, anche legate alle funzioni fisiologiche; allo stesso tempo, ricorre a situazioni e luoghi paradossali per accrescere l'ansia di questo "male di vivere".

La raffigurazione della donna, emancipata sempre più a partire dal dopoguerra, spesso la rende enorme e grottesca rispetto al corrispettivo virile, dando così corpo soprattutto alle paure inconsce maschili derivate dalla nuova forza sociale acquisita delle loro partner. Si veda per esempio *Amore* (*Ai*, 1963, come *Lo zoo umano* premiato al festival veneziano), in cui la donna che cerca, trova e assoggetta un uomo – come da cliché sociale – è grande, brusca, egoista e sadica. Allo stesso tempo, però, Kuri non simpatizza per il sesso forte, e

²¹ Uno dei risultati più alti raggiunti in questi anni con la sperimentazione del suono è offerto dal corto *Au Fou!* (id., 1968), un insieme di gag caustici e irriverenti in cui il ritmo comico e narrativo è quasi completamente affidato alla traccia sonora.

²² Non mancano nel cinema di Kuri le "relazioni a tre", in particolare nel film *Samurai* (id., 1965): su un aeroplano, due uomini lottano tra loro per una donna, ma questa infine, annoiata dal diverbio, li mangia entrambi, rendendosi poi conto di aver perso gli unici esseri per cui era importante.

anzi sottolinea la negatività dell’“antagonista” maschile, che di conseguenza risulta debole, onanista e incline alla guerra, rappresentato come piccolo essere da umiliare. Del resto, l'uomo ha un'azione subsidiaria anche nella funzione primaria della creazione, come ricorda il tema del surreale *Le uova di Sado* (*Sado no tamago*, 1966), in cui il mondo è invaso da migliaia di uova e gli uomini le bevono, le lustrano, le trasportano all'interno di un vulcano – nell'intenzione dell'autore sono simboli di feti abortiti –, finché l'eruzione rigenera la vita.

Nell'immaginario di Kuri lo spazio è un luogo indomabile e crudele, teso a schiacciare gli individui, come nelle gabbie del corto *Lo zoo umano*. È il caso soprattutto del film *La stanza* (*Heya*, 1967, ancora un premio veneziano), dove la maggior parte delle scene – una rapidissima metamorfosi di forme, persone e oggetti, sui temi di sesso, politica, religione – è “ingabbiata” in una struttura cubica cui abbiamo accesso come a un proscenio teatrale. Questa pellicola più di altre mette in evidenza la violenza che noi stessi operiamo con lo sguardo, penetrando con il nostro voyeurismo nella vera natura umana e in ciò che si nasconde sotto l'apparenza. Un tema di grande attualità in quel periodo, poiché si assisteva al successo inarrestabile dei film erotici e si approfondivano quindi sempre più le discussioni intorno alla definizione di “oscenità”. In quel contesto nacque anche lo “scandalo” erotico del suo corto *Aos* (id., 1964, l'anno dopo premiato al festival di Oberhausen), graficamente ispirato all'opera di Hyeronimus Bosch. Protagonisti sono ancora una volta lo “spazio costretto”, la bestialità umana, la violenza della tecnologia e dello sguardo e infine la corruttibilità della materia, soggetta quindi a metamorfosi. Basato sull'opera dell'autore di manga Inoue Yōsuke²³, *Aos* fu definito dalla critica del periodo come uno dei film più estremi e oltraggiosi del regista. Il commento sonoro alla successione di incubi sul degrado della natura umana era offerto dall'artista Ōno Yokō, attraverso gemiti e sospiri di piacere che furono ritenuti “osceni” nella presentazione europea dell'animazione.

In un'intervista rilasciata negli anni ottanta, Tezuka Osamu avrebbe ricordato: «Con l'apparizione di Kuri e di altri artisti al Festival di Arte della Sōgetsu avevo capito che loro avrebbero potuto cambiare l'animazione giapponese, e ciò era per me un gran sollievo»²⁴. L'o-

²³ Inoue ne curò anche la presentazione al festival dell'animazione al Sōgetsu Kaikan di Tokyo nel 1964.

²⁴ Intervista disponibile al link <http://www.youtube.com/watch?v=84zODYMmUMU>.

pera dei “tre animatori” rappresentò dunque ben più che un segno d’autore nel periodo: si trattava di una vera e propria svolta, della dimostrazione di come fosse possibile slegarsi da influenza europee e statunitensi e tentare una via autoctona della creazione artistica.

IL SŌGETSU KAIKAN: FERMENTO DI INDEPENDENZA

Il “Centro Artistico Sōgetsu” inaugurato da Teshigahara Hiroshi nel 1958 diventò in breve il fulcro della scena culturale giapponese, luogo non solo deputato alla presentazione di opere provenienti da vari ambiti – oltre all’animazione, anche danza, teatro, musica e persino programmi televisivi sperimentali –, ma anche utilizzato come base di incontro e discussione tra artisti e intellettuali. Inoltre, erano accolte sia le proposte nipponiche sia i programmi speciali dedicati ad autori stranieri, tra i quali John Cage e David Tudor, che grazie a quest’attività furono conosciuti per la prima volta in Giappone. Dal 1960 al 1964 il Centro pubblicò anche una rivista intitolata «SAC» (acronimo per «Sōgetsu Art Centre», poi rinominata «Sac Journal»), in cui erano presentate le varie opere esposte, le critiche al riguardo e discussioni culturali di contenuti vari.

Oltre allo speciale dedicato all’animazione organizzato annualmente dai “tre animatori” (1960-1964), dal 1961 il Centro avviò anche una propria cineteca e presentò in incontri annuali film sperimentali e documentari, un’attività sempre più intensa che favorì la creazione, dal 1966, dell’International Avant-Garde Film Festival, diretto da Henri Lanlois (invitato per l’occasione dalla Cinémathèque Française)²⁵. Dal 1965 il Centro inaugurò anche l’Animation Festival 65 che, seppure modificando nome di anno in anno, garantiva una fondamentale occasione per molti autori indipendenti di dare visibilità alle proprie opere, altrimenti destinate a una limitatissima distribuzione. Il numero di esordienti in questi anni fu davvero notevole, ma in queste pagine si potrà fare riferimento solo a una parte di loro, in particolare a quanti hanno raggiunto anche circuiti internazionali o a chi tornerà da protagonista nelle prossime pagine.

Yokoo Tadanori è tuttora uno dei pittori giapponesi più noti a livello internazionale. Eclettico interprete della sua società, è conside-

²⁵ Una dettagliata cronologia delle attività del Sōgetsu Kaikan è disponibile al link <http://www.sogetsu.or.jp/e/know/successive/artcenter/activity.html>.

rato anche il precursore della pop art nipponica, strumento che, con uno stile spesso marcatamente psichedelico, gli ha permesso di rivisitare le arti tradizionali del suo paese – per questa sua caratteristica, a volte è stato riduttivamente definito “il Warhol giapponese”. L’animazione è stata solo una delle molteplici forme della sua espressione, oggi ricordata per i tre titoli *Kiss kiss kiss* (id., 1964), *La montagna che scricchiola - Precetti di coppia* (*Kachikachi yama meoto no sujimichi*, 1964) e *Immagini privilegiate* (*Tokuten eizō*, 1965) presentati al Sōgetsu Kaikan. *Kiss kiss kiss* consiste in una sequenza di immagini di baci, ciascuna generata all’interno della precedente attraverso lacerazioni o graduali dissolvenze, con cui l’artista depaupera il gesto della sua funzione primaria riconducendolo a icona pop e a mera emulazione di un modello. Ogni metamorfosi da un’immagine all’altra è diacronicamente suggerita dal commento sonoro, effettuato con distorsioni create al sintetizzatore. *La montagna che scricchiola* riassume in una sequenza di quadri pop le principali ossessioni feticistiche degli anni: star cinematografiche (Brigitte Bardot e Alain Delon, Elisabeth Taylor, Richard Burton e i Beatles, quindi Marilyn Monroe) si alternano a immagini della Coca Cola, di aerei che decollano, a scene di generi filmici di successo (noir, western, erotici, di guerra), annullate in una finale esplosione atomica. Allo stesso tema di *La montagna che scricchiola* è dedicato *Immagini privilegiate*: realizzato con un collage di immagini pittoriche e fotografiche, indaga sulle principali icone feticistiche e psicotrope del periodo, montate con ritmi differenti a seconda del segno che hanno impresso nella società. Con questi tre film, oltre che con la sua opera nel complesso, come nota Jelena Stojikovic, Yokoo non si limitava a esplorare stili innovativi di graphic design ma, in particolare dagli anni settanta, avrebbe annunciato «l’inclusione definitiva del Giappone nei circuiti artistici internazionali dell’era postmoderna e globalizzata»²⁶.

Il Sōgetsu Kaikan accolse anche la presentazione delle prime opere indipendenti di un regista proveniente dal *mainstream*, Tsukioka Sadao. Figlio del proprietario di una sala cinematografica di Niigata, Tsukioka era cresciuto guardando e amando le animazioni disneyane. Nel dopoguerra si trasferì a Tokyo dove lavorò come assistente per Tezuka Osamu, occupandosi di manga prima e di animazione in seguito. Collaborò alla realizzazione di *Le 13 fatiche di Ercolino* come

²⁶ Jelena Stojikovic, *Cultural Crossover - Art and Film*, in *Directory of World Cinema*, a cura di John Berra, Bristol, Intellect, 2010, p. 22.

intercalatore e decise poi di restare alla Tōei, dove la sua abilità fu impiegata in quasi tutte le successive grandi produzioni (all'interno della casa lo soprannominavano "il genio dell'animazione") e dove lanciò la popolare serie televisiva *Ken, il ragazzo lupo* (*Ookami shōnen ken*, 1963-1965). Nel 1964, tuttavia, Tsukioka decise di abbandonare la major per rendersi indipendente. Girò quindi per la Mushi *Sigarette e cenere*, presentato nell'ambito dell'Animation Festival 65, seguito da *Nel caso di un uomo* (*Aru otoko no baai*, 1966). Nel 1965 fondò con Hayashi Seiichi la KnacK Productions (poi rinominata Ichi Corporation), dove girò in seguito *La creazione - Nuova versione* (*Shin Tenchi sōzō*, 1970, premiato lo stesso anno al festival di Cracovia), tutti presentati al Sōgetsu. Anche se Tsukioka avrebbe continuato a collaborare per molte altre pellicole e serie televisive, l'esperienza di questi anni l'aveva ormai reso assolutamente indipendente, ampliando i suoi interessi per l'illustrazione di libri e l'insegnamento.

Anche Shimamura Tatsuo aveva avviato i primi passi nell'animazione lavorando come intercalatore per *La leggenda del serpente bianco* presso la Tōei, dedicandosi poi per qualche anno alla produzione di spot pubblicitari. Le sue animazioni indipendenti girate con atmosfere surreali in questo decennio furono tutte presentate al Sōgetsu Kaikan: *Il chiaro di luna e gli occhiali* (*Tsukiyo to megane*, 1966), *La città delle illusioni* (*Gen'ei toshi*, 1967) e *L'uomo invisibile* (*Tōmei ningen*, 1968), tre capitoli dedicati al tema dell'esistenza dell'essere umano, attraverso i labirinti costituiti dagli ambienti e dai condizionamenti sociali che annullano la soggettività e il vero contatto tra la gente. Tuttavia, Shimamura presto abbandonò la regia (pur proseguendo nella collaborazione con progetti animati) per dedicarsi alla produzione di effetti speciali e computer animation, per i quali nel 1974 fondò il laboratorio di produzione Shirogumi Studio, tuttora attivo.

Direttamente all'interno del laboratorio sperimentale di Kuri Yōji nacque professionalmente Furukawa Taku, oggi tra i più apprezzati animatori giapponesi. Dopo il film d'esordio *La libellula rossa* (*Akatombo*, 1966, presentato al Sōgetsu Kaikan), opera fortemente influenzata dalle tendenze surrealiste di McLaren e dello stesso Kuri, Furukawa girò circa una ventina di cortometraggi, gran parte dei quali in seguito prodotti con il proprio studio Takun Manga Box, inaugurato nel 1968, affinando sempre più il proprio stile personale e visionario. Le sue opere più significative furono girate dagli anni settanta, con temi che spaziano dallo studio del movimento (*Fenochi-*

toscopio - Odorokihan, 1975, premiato ad Annecy), alle esplorazioni dell'universo onirico (*Il bel pianeta - Utsukushii shiisei*) e alle favole nere (*La testa di mucca - Ushi atama*, in cui un uomo con la testa da mucca terrorizza di notte un villaggio brandendo un'ascia). Il suo stile si alterna tra astrattismo e vignettistiche riproduzioni di personaggi e ambienti, fino all'utilizzo minimalista di una sola linea con la quale l'autore sa produrre un effetto eccezionalmente dinamico (sarà il caso soprattutto di *Speed* del 1980, premiato con il riconoscimento dedicato a Ōfūji Noburō).

Oltre al Sōgetsu Kaikan, negli stessi anni si formarono altre associazioni dedicate all'animazione d'autore, tra cui l'Associazione dell'Animazione (Animēshon Dōkōkai, conosciuta con il più breve Anidō), fondata da vari animatori nel 1967 con l'intento (come cita il loro stesso sito²⁷⁾ di condurre ricerche, permettere scambi di idee attraverso workshop, presentare film provenienti da tutto il mondo, non solo di professionisti, ma anche di studenti e appassionati di quest'arte. L'Anidō presto si è dotata di una propria casa editrice con cui ha pubblicato numerosi libri sull'animazione; inoltre, si è dedicata anche alla distribuzione cinematografica.

LE OLIMPIADI DI TOKYO

Il 1964 fu un anno determinante per lo sviluppo economico nipponico, segnato in particolare da tre avvenimenti di grande rilievo: l'adesione del Giappone all'OCSE (Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico), l'inaugurazione della Shinkansen, cioè la linea di treni ad alta velocità che tuttora collega Tokyo a Osaka (al tempo la più veloce al mondo), e soprattutto le Olimpiadi di Tokyo. Tutti questi eventi testimoniavano in via definitiva il livello raggiunto dalla nazione in termini di modernità, eleggendola nella rosa dei paesi più promettenti per produttività e, allo stesso tempo, distanzian-dola idealmente dal contesto asiatico.

Le Olimpiadi in particolare erano state progettate nel dettaglio per offrire un'immagine quasi avveniristica dell'Arcipelago. Molte novità furono infatti introdotte – non solo lo Shinkansen, ma anche una serie di nuovi strumenti tecnologici utilizzati per i giochi –, e questa edizione fu la prima a essere trasmessa televisivamente per via

²⁷ Informazioni al link <http://www.anido.com/about?lang=en>.

satellitare a colori. Grazie a una lunga e accurata preparazione, spesso ottenuta con l'ausilio di esperti chiamati da ogni luogo, gli atleti giapponesi riuscirono a ottenere ben 16 medaglie d'oro, 5 d'argento e 8 di bronzo, un numero mai raggiunto nelle edizioni precedenti. Questi successi si fondevano con un'immagine del paese sapientemente calibrata affinché si offuscassero le note buie del ruolo avuto nel conflitto bellico e, anzi, si offrissero nuove note nazionalistiche, con l'esaltazione di determinati aspetti culturali. Per contro, fu scelto come tedoforo Sakai Yoshinori, un atleta nato a Hiroshima nel giorno del bombardamento nucleare, il 6 agosto del 1945, che dunque diventava simbolo della ricostruzione.

Allo stesso tempo, grazie soprattutto alla televisione, la "nuova Tokyo" raggiungeva il resto del paese fornendo un modello culturale e uno stile di vita a cui riferirsi. Le trasmissioni dei giochi olimpici contribuirono a rafforzare modelli inediti: tra i tanti risultati, un incredibile successo di pubblico fu ottenuto dalle atlete della squadra femminile di pallavolo (chiamate "le streghe dell'est"), fattore che influenzò molto la produzione animata di storie riferite a donne dai poteri magici, come si vedrà nel prossimo capitolo. Se da un lato si esaltava l'immagine di una nazione riemersa dalle ceneri, tuttavia, molte zone d'ombra del paese (le proteste studentesche, la criminalità, gli orfani tra le tante) venivano forzatamente ridotte al silenzio, anche a costo di una vera e propria opera censoria sui programmi televisivi²⁸. In concomitanza con le Olimpiadi, dunque, furono tantissime le presentazioni di eventi culturali per lo più tesi a rappresentare svariati biglietti da visita del nuovo Giappone.

Manga e animazione celebrarono i giochi negli anni che seguirono le Olimpiadi, affermando sempre più il successo delle opere ispirate agli sport, di volta in volta velatamente o marcatamente nazionalistiche. Tra i primi successi, solo per citare alcuni dei titoli più in voga, i fumetti di Kajiwara Ikki *La stella dei giganti* (*Kyōjin no hoshi*, 1966-1971) e *L'uomo tigre* (*Taiga masuku*, lett. *La maschera da tigre*, 1969), entrambi trasposti poi in animazioni, eleggevano a veri e propri eroi i protagonisti, rispettivamente un giocatore di baseball e un wrestler, attribuendo loro aspetti calibratamente tragici ed elegiaci, talvolta prossimi al divino, esattamente come il cinema dal vero celebrava

²⁸ Un'analisi dettagliata delle strategie televisive del periodo è offerta da Jayson Makoto Chun, *A Nation of a Hundred Million Idiots? - A Social History of Japanese Television, 1953-1973*, New York, Routledge, 2007.

con analogo intertesto i personaggi di straordinari fuorilegge. Lo sport, quindi, per la seconda volta dall'animazione dell'anteguerra, tornava a distinguere l'orgoglio di un popolo.

EROI DAL PASSATO

Nel corso degli anni sessanta, il tipo di eroe a cui si è fatto riferimento serviva per un numero indefinito di riferimenti politici, culturali e mitologici. Da un lato, come negli esempi sportivi, l'uomo combattuto tra il senso di abnegazione verso l'avventura intrapresa e una dimensione tragica personale (*L'uomo tigre*, per esempio, parte dalla storia di un orfano), quindi tra il senso del dovere (*giri*) e i sentimenti umani (*ninjō*), altro non era che la rivisitazione dello spirito guerriero dei *rōnin* degli anni venti e trenta. D'altra parte, però, si trattava di personaggi pericolosamente inclini al nichilismo, che potevano rivelarsi schegge impazzite della società. Tra le varie tipologie, il simbolo più alto della deformazione della “legge” in Giappone è rappresentato dai ninja, considerati alternativamente spie crudeli o eroi semi-magici.

La mitologia intorno a questi eroi, prima ancora che nell'animazione, aveva riscontrato un vasto successo nell'ambito del manga a partire dalla fine degli anni cinquanta. È in questo periodo infatti che viene coniata l'espressione *gekiga* (“disegno con carattere drammatico”), definita da Tatsumi Yoshihiro, uno dei primi disegnatori del genere, come fumetti indirizzati a un pubblico adulto, in cui si predilige la psicologia dei personaggi e le cui vicende vengono descritte realisticamente e in assenza di note comiche²⁹. Questi fumetti erano in prevalenza distribuiti attraverso i negozi di libri a prestito (*kashibon'ya*), nei quali i volumi potevano essere presi a un prezzo irrisorio e restituiti dopo la lettura, un fattore che avvicinò moltissimi lettori. Tra i principali autori del genere, Tatsumi prediligeva le atmosfere poliziesche e Satō Masaaki l'hard boiled e il thriller in generale, quindi generi virili per antonomasia. La figura più interessante è tuttavia quella di Shirato Sanpei (pseudonimo di Okamoto Noboru, figlio del pittore Okamoto Tōki), inizialmente pittore per il *kamishibai*.

²⁹ Per l'argomento cfr. Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, cit., pp. 77-79. L'autrice nota anche come vi sia un'assonanza nel termine *geki* con l'equivalente dal significato di “violenza”.

Shirato esordì nel manga con una lunga opera ambientata in periodo Muromachi, intitolata *Il fascicolo dell'arte militare dei ninja* (*Ninja bugeichō*, 1959-1962), destinato al prestito nei *kashibon'ya*. Le avventure si aprono con il desiderio di vendetta del giovane figlio del signore di Fushikage, poiché il padre è stato ucciso da un rivale. La vendetta (*katakiuchi*, uno dei temi maggiormente banditi dalle forze di occupazione) era un classico degli ambienti del passato, ma in questo caso gradualmente l'interesse dell'autore si sposta dal primo personaggio verso le classi disagiate che abitano nei villaggi intorno al castello, spesso costrette alla rivolta; durante le insurrezioni, è il ninja Kagemaru a guidarle. Lo spirito rivoluzionario è espresso dallo stesso Kagemaru nel manga, quando sostiene: «Se io morirò, subito verrà un altro dopo di me. Anche se sarò sconfitto, gli uomini combatteranno finché verrà il giorno di una felicità distribuita equamente»³⁰. Nel caos di questa società, attraverso scene di battaglia rappresentate con effetti estremamente cruenti e realistici, il “valore” del guerriero (che nel caso specifico era anche un fuorilegge) passava in secondo piano rispetto alla lotta in sé: una parafrasi ideale per quanto avveniva in Giappone nel periodo della pubblicazione di questo manga, in particolare in riferimento alle lotte anti-Anpo, cioè contro il rinnovo del Trattato di sicurezza nippo-americano.

Negli anni che seguirono diversi registi considerarono la possibilità di una trasposizione di quest’opera, animata e non. Solo nel 1967 il primo adattamento fu distribuito nelle sale, l’omonimo film realizzato da uno dei principali registi della nuova stagione cinematografica giapponese, Ōshima Nagisa³¹. Pur essendo un cineasta specializzato in cinema dal vero, Ōshima aveva già sperimentato con un suo film precedente, *Il diario di Yunbogi* (*Yunbogi no nikki*), la realizzazione di una pellicola interamente costituita da immagini fotografiche legate tra loro attraverso un montaggio dialettico. Ritenne quindi che il miglior modo di trasporre l’opera di Shirato fosse ricorrere nuovamente al banco di ripresa, utilizzando i disegni originali del fumettista. Il risultato che ottenne fu un manga “animato” solo dai movimenti di macchina attraverso piccoli scarti tra le singole immagini statiche, legate tra loro con un meticoloso lavoro di montaggio e

³⁰ Shirato Sanpei, *Ninja bugeichō*, vol. 7, Tokyo, Shōgakukan bunko, 1976, p. 118, tradotto in Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, cit., p. 85.

³¹ Il tema della rivolta, del resto, era particolarmente caro al regista, che in questi anni realizzava alcuni dei titoli più importanti sulla società e la politica del suo tempo.

corredate dal doppiaggio delle voci dei personaggi e di un narratore. La “lettura” dei quadri di Shirato che ne risultò conservava la carica sovversiva originale, aggiungendo un approccio soggettivo e (politicamente) sincero alle istanze di rivolta di cui il regista stesso era protagonista. Inoltre, il film diventava anche una sperimentazione sulle possibilità dialettiche dello stesso mezzo cinematografico, profilando la possibilità che cinema dal vero, animazione e altri media potessero felicemente convivere.

Altre opere di Shirato furono invece adattate in animazioni vere e proprie, per esempio le serie televisive *Fujimaru, il giovane ninja del vento* (*Shōnen ninja kaze no Fujimaru*, 1964-1965), *Sasuke, il piccolo ninja* (1968-1969) e *L'invincibile ninja Kamui* (*Ninpū Kamui gaiden*, 1969), ma perdendo notevolmente il sostrato politico degli originali a favore di un leggero intrattenimento. I manga dai temi politici, del resto, scomparvero quasi del tutto già all'inizio degli anni settanta, mentre sarebbe proseguito inalterato il successo di quelli storici, sempre più utilizzati in funzione elegiaca.

GLI INDIPENDENTI DELLA PUPPET ANIMATION

Il MOM Film Studio inaugurato da Mochinaga Tadahito nel 1960 collaborò con la Videocraft International nella realizzazione di interessanti lungometraggi degli anni sessanta firmati Rankin-Bass, tra cui *Willy McBean e la sua macchina magica* (*Willy McBean and Its Magic Machine*, 1965) e *Rudolph la renna dal naso rosso* (*Rudolph and the Red-Nosed Reindeer*, 1964). In tutti questi film, “Mochinaga Tad” (il nome con cui si firmava) risultava essere il responsabile della supervisione dell’animazione, ma di fatto curava la regia di tutte le parti realizzate in Giappone, girate sulla base delle sceneggiature e delle voci pre-registrate inviate dalla casa americana³². Allo stesso tempo, la MOM produceva serie animate televisive per il mercato interno e Mochinaga continuava a mantenere i contatti con la Shanghai Film Production³³. Tra i tanti meriti del regista c’è anche quello di aver contribuito alla formazione di altri importanti animatori, so-

³² Cfr. Kosei Ono, *The Japanese Animator Who Lived In Two Worlds*, al link <http://www.awn.com/mag/issue4.09/4.09pages/onomochinaga.php3>.

³³ Nel 1981 Mochinaga organizzò a Tokyo la prima retrospettiva dedicata all’animazione cinese, selezionando le opere della Shanghai Film Production. Nel 1985 fu invitato a insegnare animazione per un anno presso la Beijing Film Academy.

prattutto i suoi più degni successori nell'ambito della stop-motion: Kawamoto Kihachirō e Okamoto Tadanari.

Nato a Tokyo nel 1925, Kawamoto lavorò brevemente alla Tōhō come assistente nel dipartimento artistico. In quest'occasione apprese varie tecniche filmiche, ma fu licenziato a causa di una disputa sindacale interna. Si manteneva confezionando bambole che riproducevano personaggi famosi, utilizzati anche come soggetti delle immagini per un editoriale pubblicato dalla rivista «Asahi Graph». In questo periodo conobbe l'illustratore Iizawa Tadasu, con cui cominciò a sperimentare libri illustrati attraverso le sue bambole, utilizzate come pupazzi, quindi in funzione performativa³⁴. In quel periodo ebbe occasione di vedere *L'usignolo dell'imperatore* (*Císařův slavík*, 1949) di Jiří Trnka, opera che lo colpì profondamente.

Dal 1953 avviò quindi la sua carriera di animatore, dedicandosi inizialmente agli spot pubblicitari. Appena Mochinaga tornò in Giappone, Kawamoto riuscì a entrare nella sua squadra, dove mise a punto ulteriormente la sua abilità nell'ambito della stop-motion. Nel 1958 riuscì finalmente a fondare una propria casa di produzione insieme all'amico Iizawa, chiamata Shiba Productions, anche questa dedita alla realizzazione di animazioni pubblicitarie. Tuttavia, Kawamoto sentiva di dover affinare uno stile e un'opera personali, e di avere pertanto ancora molto da imparare; decise quindi di contattare Trnka e di raggiungerlo per studiare sotto la sua guida. Nel 1963 si trasferì a Praga per seguire l'opera del suo ispiratore ma, al rientro in Giappone, per un periodo dovette adattarsi a lavorare ancora per le animazioni pubblicitarie.

Finalmente nel 1968 riuscì a concludere la sua prima opera, *Proibito rompere i rami* (*Hanaori*, la cui traduzione letterale è “Piegare i fiori”). Il giovane accolito di un tempio è addetto alla protezione di un albero di ciliegio, perché i suoi rami siano preservati intatti. Si lascia però tentare dal sake che gli viene offerto da due uomini e, ormai ubriaco, non si accorge che i due deturpano il suo albero. I pupazzi di Kawamoto già a partire da questo primo corto evidenziano la sua preferenza per un'estetica direttamente derivata dal kabuki e dal nō, non solo nelle particolari “maschere” dei loro volti, ma anche nelle scene *mie*, in cui cioè l'azione viene bloccata per qualche istante, ag-

³⁴ I riferimenti biografici di queste pagine sono indicati dallo stesso Kawamoto nell'intervista rilasciata per Midnight Eye, al link <http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro-kawamoto/>.

giungendo valore drammatico alla situazione. Anche le atmosfere, i fondali, le musiche e gli angoli di ripresa (che ripropongono le immagini da prospettive simili alle pitture più antiche) confermano la sua predilezione per la cultura autoctona tradizionale, cui aggiunge un delicatissimo ed elegante humour.

Non potendo contare su circuiti di distribuzione convenzionali per presentare questo suo film, Kawamoto affittò una sala per la proiezione, raccogliendo da sé il pubblico con il contributo dei suoi conoscenti. Grazie al sistema impostato dal suo amico Okamoto Tadanari, con la sua casa di produzione e distribuzione Echo Incorporated, Kawamoto avrebbe distribuito in seguito i suoi film in piccoli circuiti (per esempio noleggiandoli alle scuole), il che garantiva la copertura dei costi di produzione. Per il resto, continuava a lavorare per programmi televisivi che gli rendevano un ottimo guadagno; soprattutto il merchandising legato ai suoi pupazzi gli garantiva il margine economico per continuare a girare film personali.

Nel 1970 girò un'animazione mista di pupazzi e disegni, intitolata *Caricatura cinica* (*Kenju giga*, conosciuta come *Anthropo-Cinical Farce*, adattata da un racconto di Yokomitsu Riichi), questa volta ambientata in un cinodromo in una ipotetica città europea fin de siècle: metamorfosi e giochi di luci e tenebre servono a sottolineare l'inconsistenza delle illusioni e l'inutilità dell'avidità umana. Il regista torna alle atmosfere più cupe del folklore nipponico con *Il demone* (*Oni*, 1972), la suggestiva ricostruzione di un'antica leggenda dei *Racconti di un tempo* (*Konjaku monogatari*, scritto probabilmente nel 1120), in cui due fratelli vengono aggrediti dalla loro madre, ormai trasformata in demone. I pupazzi ripropongono l'estetica di quelli utilizzati nel teatro bunraku, l'animazione è fluida seppure dal passo marcata mente teatrale, e gli stessi fondali ricordano quelli del kabuki. I suoi personaggi non emulano persone in carne e ossa, ma al contrario rappresentano la quintessenza di un'esistenza "altra", propria degli stilemi teatrali a cui si ispirano, che accentuano l'irrealtà, quindi la tragicità e l'epica delle situazioni.

Nel 1973 Kawamoto abbandonò i pupazzi per girare un'animazione in *kirie*, il corto *Viaggio* (*Tabi*), un surreale e visionario collage di quadri solo parzialmente animati, ispirati agli avvenimenti di Praga del 1968: una ragazza intraprende un viaggio in Europa attraversando dolorosamente le sfere dell'arte, della religione e della vita stessa (in questo caso scontrandosi con la repressione armata), alla ricerca delle origini delle sofferenze umane, per raggiungere un personale

satori. Ugualmente surreale e realizzato con *kirie* è il successivo *Vita di un poeta* (*Shijin no shōgai*, 1974, da un racconto di Abe Kōbō³⁵), ancora una volta dedicato alla ricerca e alla scoperta del senso della vita. In questo caso un uomo come tanti schiacciato dall'esistenza in una società semi-industriale, attraverso la frustrazione e il dolore – per la perdita del lavoro e la scomparsa della madre, risucchiata da un filatoio –, comprenderà di avere una missione, diventare un poeta. Ma Kawamoto non si ritenne molto soddisfatto dell'utilizzo del *kirie*, quindi tornò definitivamente alla puppet animation.

Il tempio Dōjō (*Dōjōji*, 1976) si riferiva all'omonimo dramma kabuki a cui già Ichikawa Kon si era ispirato per il suo *Una ragazza al tempio Dōjō* del 1945. Le atmosfere, i colori, gli ambienti sono ripresi dai classici pittorici di epoca Heian, mentre i pupazzi ancora una volta ripropongono esteticamente le stilizzazioni di quelli del bunraku. Anche in questo adattamento, una giovane donna, Kiyohime, si innamora non corrisposta del monaco Anchin. Per la disperazione di non riuscire ad averlo, si trasforma in serpente e lo perseguita, finché la sua vendetta si abbatterà implacabile: l'uomo viene arso vivo all'interno di una campana in cui si era nascosto al tempio Dōjō, e anche Kiyohime può abbandonarsi alla morte scomparendo tra le onde. La ricchezza visuale e il fascino compositivo di quest'opera sono uguagliati dal successivo *Casa in fiamme* (*Kataku*, 1979), una delle pellicole più complete del regista in termini stilistici e narrativi. Un viandante incontra durante il suo cammino una donna che si rivela subito essere un fantasma e gli racconta la propria storia: cinquecento anni prima era la giovane e bella figlia di un signore locale, una ragazza devota e dolce. Un giorno giunsero da lei due pretendenti, la cui rivalità non solo le fece provare il dolore generato dall'odio, ma li condusse tutti e tre alla morte. La sua pena non ebbe tuttavia fine, il tormento proseguì accompagnandola fino alle viscere dell'inferno, dove precipitò per aver causato la loro morte, non accettando nessuno dei due. Al tornare dell'alba, il viandante si accorge che la donna non c'è più, ma che tutto intorno a sé, dal terreno ai monti, è diventato rosso come le fiamme che l'inghiottivano negli inferi.

Così come nel caso di Kawamoto, alcune tra le animazioni più importanti di questi anni sono opere girate dal suo amico Okamo-

³⁵ Kawamoto ha spesso sottolineato che la storia di quest'uomo che viene licenziato è ispirata dalla sua stessa esperienza alla Tōhō.

to Tadanari. Dopo la laurea presso il Dipartimento di Cinema della Nihon University, anche questo giovane aveva avuto occasione di apprendere varie tecniche da Mochinaga, lavorando alla MOM dal '61 sulle produzioni televisive. Il suo obiettivo tuttavia era più ambizioso: intendeva sperimentare stili e tecniche sempre differenti in ogni sua opera, e infatti già il suo corto *Specchi* (*Kagami*, 1961), codiretto con due colleghi come opera di diploma di laurea, mostrava alcuni abbozzi sperimentali particolari: dissolvenze "acquatiche" e psichedeliche, inserti fotografici, angoli di ripresa estremi e un soffuso humour, comunque ancora distanti dalla sua filmografia artistica. Dopo aver fondato nel 1964 l'indipendente Echo Incorporated, dal 1965 cominciò a girare i suoi cortometraggi animando alternativamente pupazzi e *kirie*, utilizzando cel e quant'altro potesse servire per creare immagini, compresi rifiuti e fili di lana. Nonostante la sua opera sia tuttora poco conosciuta all'estero, ben otto dei suoi titoli furono insigniti del premio dedicato a Ōfuki, il numero più alto mai conferito, e tanti altri prestigiosi riconoscimenti gli giunsero da festival differenti.

Come Kawamoto si ispirava inizialmente a Trnka, anche Okamoto riconosceva in sé l'influenza di Břetislav Pojar e presto l'avrebbe incontrato. Il suo primo *Una medicina misteriosa* (*Fushigina kusuri*, 1965) è realizzato con pupazzi in legno, simili a quelli di *L'avventura di mezzanotte* (*Půlnoční příhoda*, 1960) del cineasta ceco: due ladri cercano di rubare una misteriosa medicina appena messa a punto da uno scienziato nel suo laboratorio. Dopo varie peripezie riusciranno a sottrarla e uno dei due la testerà su se stesso, per scoprire che il medicinale guarisce i criminali, rendendoli onesti. Questa e le successive animazioni del periodo sono adattamenti di racconti dello scrittore Hoshi Shin'ichi, autore di storie fantascientifiche molto in voga nel periodo, particolarmente amate dai più giovani.

Una medicina misteriosa vinse il primo Ōfuki assegnato al regista, oltre a un premio al Tokyo Educational Film Festival; contribuì così a far conoscere l'opera di Okamoto, da questo momento molto prolifica. A distanza di un anno, Okamoto presentò due nuovi cortometraggi, il musical *Benvenuti alieni* (*Yōkosō uchūjin*) e *Il piano dei picchi* (*Kitsutsuki keikaku*), quindi un quarto nel 1970, intitolato *I fiori e le talpe* (*Hana to mogura*). Tutti erano adattati da racconti di Hoshi e legati tra loro dalla presenza di uno o più personaggi (lo scienziato e il furfante di *Una medicina misteriosa* tornano nel secondo e nel terzo corto), oltre che dai temi fantascientifici, con laboratori in cui

si progettano invenzioni avveniristiche e un gran numero di robot di vario genere. I pupazzi si alternano ai *kirie*, i colori sempre vivi, costante l'utilizzo di temi musicali giocosi (il pubblico di Okamoto è prevalentemente infantile, a differenza di quello di Kawamoto), ma alcuni elementi di black humour anticipano le sue produzioni più mature dei decenni successivi.

La sua produzione intensa rese possibile nel 1971 una prima retrospettiva a lui dedicata, visto che, oltre ai cortometraggi, Okamoto aveva già girato delle brevi animazioni per delle serie televisive³⁶. Nel 1972 Okamoto si unì professionalmente a Kawamoto, un connubio ideale nel segno dello sperimentalismo, anche se con stili differenti. Insieme avviarono a Tokyo la prima edizione del “Puppet Animeshow”, durata poi otto anni, un festival di grande successo, al punto che fu possibile riproporre le stesse selezioni anche in altre città giapponesi. In questa prima edizione, Okamoto presentò anche i suoi ultimi Favole giapponesi: *La scimmia e il granchio* (*Nihon mukashibanashi - Sarukani*) e *L'albero Mochimochi* (*Mochimochi no ki*), entrambi delle variazioni personali di atmosfere e racconti tradizionali giapponesi. Nel primo portò in scena pupazzi realizzati in legno intagliato, un effetto con cui rendeva la patina del tempo e il sapore orrorifico del racconto originale; nel secondo usò il timbro narrativo del teatro bunraku (commentato con il sistema *gidayu*, cioè una combinazione di voce narrante e suono di shamisen) e immagini ricavate da carta tradizionale giapponese lavorata in rilievo. La ricerca di una nuova forma espressiva tra tradizione e innovazione caratterizza anche il successivo *Siano lodate le piccole sofferenze* (*Nanmu ichibyō sokusai*, 1973): l'intera narrazione effettuata in chiave contemporanea con un testo cantato e accompagnato dalla chitarra, l'animazione in *kirie* e disegni racchiude molti elementi figurativi delle storie di demoni del passato, tutti molto noti al vasto pubblico nipponico.

Sempre in ambienti tradizionali, *Verso l'arcobaleno* (*Niji ni mukatte*, 1977, adattamento di un racconto di Ōkawa Etsuo) è la tenera storia di due giovani appartenenti a due distinti villaggi sulle due rive di un fiume, di solito in conflitto tra loro, che finalmente potranno unirsi perché tutti gli abitanti congiungono le forze per costruire un ponte che unirà gli innamorati. Una particolarità di questo film è che

³⁶ Negli anni realizzò molte brevi animazioni per la televisione, per *Serie di canzoni* (*Uta no shirizu*, 1968-70), *Le canzoni di tutti* (*Minna no uta*, 1975-1986) e *La serie che maltratta la gente* (*Ningen ijime shirizu*, 1973-1980).

Okamoto effettuò delle lunghe e approfondite ricerche per ricostruire il modellino del ponte accuratamente simile a quelli del passato, il che, insieme alla perfetta riproduzione dei costumi e alla cura prestata alle atmosfere dell'epoca, coinvolge nella magia della tradizione preservata.

Con Kawamoto e Okamoto la puppet animation, già proposta con successo da Mochinaga, era diventata una delle forme d'arte amate dal pubblico giapponese. Era inevitabile che il loro esempio stimolasse molti altri cineasti a dedicarsi a questa complessa tecnica e altre case di produzione di puppet animation emersero sulla scena nipponica. Tra queste, lo studio Gakken diretto da Matsue Jinbo, che a sua volta era stato animatore di film in stop-motion³⁷, o la Kyōdō Eiga che produsse con questa tecnica anche lungometraggi, tra cui *Tarō, il figlio del drago* (*Tatsu no ko Tarō*, 1968, regia di Michibayashi Ichirō) e *Il potente Tarō* (*Chikara Tarō*, 1969, regia di Ieki Miyoji). In linea di massima, tuttavia, si sarebbe dimostrata più difficilmente commerciabile e più idonea ai circuiti festivalieri rispetto alle altre forme animate, a esclusione dei programmi televisivi dove fu più ampiamente utilizzata.

I LUNGOMETRAGGI DELLA TŌEI

Nel corso degli anni sessanta il numero delle produzioni animate della Tōei destinate alle sale diminuirono in modo rilevante rispetto al primo periodo, visto che la compagnia dedicò molto spazio al nuovo mercato televisivo e, allo stesso tempo, per l'oggettiva difficoltà a competere in termini qualitativi sul piano nazionale con le importazioni statunitensi. Tuttavia, il presidente della compagnia Ōkawa Hiroshi insistette perché vi fosse un flusso continuo di produzioni di ampio respiro. Grazie anche alla nuova squadra di animatori che si formavano presso la major (tra cui Takahata Isao e Miyazaki Hayao), furono distribuiti alcuni titoli importanti, anche se non sempre con buon riscontro di pubblico.

Dopo i lungometraggi prodotti fino al 1963 di cui si è riferito nel-

³⁷ Nel 1965 aveva girato, per esempio, *L'orco rosso che ha pianto* (*Naita akaoni*), dal racconto di Hamada Hiroshi. Altri animatori che si specializzarono presso la Gakken erano, tra i tanti, Watanabe Kazuhiko (*La piccola fiammiferaia - Macchi uri no shōjo*, 1968) e Watanabe Ryūhei (*La tovaglia ricevuta dal vento del nord - Kita kaze kara kureta teburu kake*, 1968).

lo scorso capitolo, la Tōei incorse infatti in un insuccesso con la pellicola *I viaggi di Gulliver nell'universo* (*Garibā no uchū no ryōko*, 1965, regia di Kuroda Yoshiro), il primo film con cui la casa abbandonava le atmosfere orientali per tentare di ottenere maggiore consenso internazionale. Adattata da un manga di Sekizawa Shin'ichi (a sua volta ispirato all'opera di Swift), la pellicola contava sulle animazioni di Abe Takashi e Miyazaki Hayao: investito da un'auto, un povero orfanello sogna di attraversare magnifiche avventure nello spazio in compagnia di un soldatino a molla (chiamato il Colonnello), un corvo e un cane, il tutto grazie al vecchio dottor Gulliver (qui è uno scienziato, dell'originale personaggio conserva solo gli abiti d'epoca). Dovrà, tra l'altro, combattere contro dei robot (il cui design fu sviluppato da Furusawa Hideo) che infestano un pianeta. Purtroppo l'animazione di questa pellicola non è sufficientemente accattivante, anzi a tratti piuttosto banale, così come le soluzioni comiche e le descrizioni delle avventure in alcune scene, il che giustifica lo scarso consenso di pubblico.

La regia del successivo lungometraggio, *Jack e la strega* (*Shōnen Jakku to mahōtsukai*, 1967, tit. italiano *La storia di Alice... fanciulla infelice*) fu nuovamente affidata a Yabushita Taiji, ma nonostante l'ottima impostazione narrativa e il fascino dei fondali astratti disegnati dal pittore Koyama Reiji che ricordano le atmosfere del *Beowulf*, il regista dovette fare affidamento su un limitato numero di membri nel suo staff, non riuscendo a eguagliare la ricchezza animata dei titoli precedenti. La favola racconta del piccolo Jack (Gianni nella versione italiana) che, come in altre animazioni analoghe seguito da uno stuolo di animaletti, dovrà combattere contro una strega che tenta di trasformarlo in un mostriaccialto al suo servizio. Un livello qualitativo alla Tōei persino peggiorato con il successivo *Storie di Andersen* (*Anderusen monogatari*, 1968, regia di Yabuki Kimio), troppo dichiaratamente debitore delle lezioni disneyane, che tuttavia è ben distante dal raggiungere.

Decisamente superiore il successivo titolo della Tōei, primo lungometraggio di Takahata Isao: *La grande avventura del piccolo principe Valiant* (*Taiyō no ōji - Horusu no daiboken*, lett. *Il principe del sole - La grande avventura di Hols*, 1968³⁸). Il giovane Hols è cresciuto con il padre in un luogo isolato tra le foreste. Quando il genitore è in punto di morte, gli svela il segreto del loro passato: i due erano

³⁸ In Italia il film è conosciuto anche con un secondo titolo, cioè *Il segreto della spada del sole*.

fuggiti dal loro villaggio, ormai in preda alla malvagità del perfido demone Grunwald che ha trasformato gli animi del popolo, riempendoli di odio. La missione di Hols è dunque quella di tornare nella sua terra natia e sconfiggere il demone, mentre questi subdolamente agisce sul ragazzo per mezzo dell'ambigua Hilda. Direttore dell'animazione era Ōtsuka Yasuo, il primo alla Tōei a notare e a mettere in evidenza il talento di Takahata; il layout e i fondali furono affidati a Miyazaki, mentre Mori Yasuji concorse a caratterizzare alcuni personaggi, soprattutto la giovane Hilda. *La grande avventura del piccolo principe Valiant* adattava un dramma bunraku di Fukazawa Kazuo intitolato *Il sole di Chikisani* (*Chikisani no taiyō*), in cui si narrava degli Ainu, la prima etnia oppressa in Giappone. Invece di limitarsi alla narrazione di gesta epiche, era evidente che Takahata e i suoi colleghi erano interessati più ai temi sociali di questa oppressione, a istanze quali la democrazia e l'uguaglianza. Tuttavia dovettero superare molti ostacoli posti dalla major: intanto il titolo e l'ambientazione non dovevano ricordare direttamente gli Ainu, poiché si temeva che fossero impopolari, e per questo motivo dovettero optare per la Scandinavia; poi la durata del film, fortemente penalizzata dai tagli imposti per restare nelle due ore di programmazione. Nonostante le limitazioni, il risultato era sorprendentemente innovativo: i personaggi – in pratica tutti di uguale importanza, quasi non vi fosse un protagonista – erano delineati con profondità psicologica, l'animazione accurata e fluida, secondo una complessa tessitura nella grammatica cinematografica. L'iniziale impianto manicheistico (il ragazzo buono che deve sconfiggere il demone malvagio) passava in secondo piano rispetto alle sfumature intermedie proprie dell'essere umano: la necessità di dividere con altri la propria esistenza, lo sforzo di formazione (la spada forgiata dall'intero villaggio), le debolezze umane, l'imperfezione dei sentimenti.

Insieme, Takahata e il suo team sapevano di poter apportare novità di stile: l'opera però si rivelò così distante dalle precedenti pellicole della major che la casa la riteneva un fallimento. A un anno di distanza, la regia del nuovo progetto di ampio respiro della Tōei fu affidata a Yabuki Kimio: *Il gatto con gli stivali* (*Nagagutsu o haita neko*) adattava l'opera di Perrault³⁹ ed era più esplicitamente riferita a un pubblico di giovanissimi. Ancora una volta la guida esperta del

³⁹ Dalla versione giapponese del nome Perrault, cioè Pero, deriva il nome del gatto protagonista, la cui immagine è diventata poi logo della Tōei.

direttore dell’animazione Mori Yasuji e la presenza di Takahata e Miyazaki nello staff aiutò a dare spessore a questa favola, lineare dal punto di vista narrativo, ma con ricchi scenari, ricercate soluzioni cromatiche e un’ottima resa in termini di entertainment. Il successo di pubblico convinse la major a produrne due seguiti negli anni successivi⁴⁰ e a proseguire con narrative analoghe, in grado di mescolare avventura e romanticismo e di raggiungere così il pubblico più ampio, trasponendo spesso famose opere della letteratura europea per l’infanzia. Nel 1970 fu infatti presentato *Il piccolo Remi e il famoso cane Kapi* (*Chibikko Remi to meiken Kapi*, adattamento da *Senza famiglia*, regia di Serikawa Yūgo), quindi *20.000 leghe sotto i mari* (*Kaitei sanmai mairu*, 1971, lett. *30.000 miglia sotto i mari*, regia di Tamiya Takeshi e trasposizione di un manga di Ishinomori Shōtarō). *Gli allegri pirati dell’isola del tesoro* (*Dōbutsu takarajima*, lett. *L’isola del tesoro degli animali*, 1971, regia di Ikeda Hiroshi) presentava i personaggi dell’originale di Stevenson in entrambe le versioni umana e animale, anticipando molte caratteristiche della futura opera di Miyazaki – qui addetto all’animazione e allo stesso tempo ideatore di varie scene. Con *Alì Baba e i 40 ladroni* (*Aribaba to yonjūppiki no tōzoku*, 1971, regia di Shidara Hiroshi) si assiste a un vero e proprio divertissement, giocato sull’ironica versione dei “discendenti” dei famosi eroi. Dopo questa pellicola, il presidente della Tōei Ōkawa Hiroshi morì, un evento che molti ritengono abbia rappresentato un giro di boa alla major, seguito da una produzione meno originale (tra cui la versione animata della favola di Andersen *La sirenetta - Andersen monogatari ningyō hime*, lett. *Storie di Andersen: la sirenetta*, 1975, regia di Katsumata Tomoharu).

Nel 1979 si assistette a un felice ritorno alla qualità dei primi lungometraggi alla Tōei, grazie a *Tarō il ragazzo drago* (*Tatsu no ko Tarō*, regia di Urayama Kirio⁴¹, da un racconto di Matsutani Miyoko). Tarō è un ragazzino pigro che passa il tempo a dormire e a giocare con i suoi amici animali invece di aiutare la nonna nel lavoro. Un giorno un *tengu* gli regala una magica pozione in grado di renderlo fortissimo, a patto che utilizzi la sua forza per aiutare il prossimo. Dopo

⁴⁰ ...continuavano a chiamarlo il gatto con gli stivali (*Nagagutsu sanjūshi*, lett. *I tre moschettieri con gli stivali*, 1972, regia di Katsumata Tomoharu) e *Il gatto con gli stivali in giro per il mondo* (*Nagagutsu o haita neko: Hachi jū nichikan sekai isshū*, 1976, regia di Shidara Hiroshi).

⁴¹ Urayama era qui eccezionalmente alla regia di un’animazione, poiché era di norma autore di film dal vero molto apprezzati, tra cui la sua opera di esordio *La città con le cupole* (*Kyupora no aru machi*, 1962).

aver scoperto che la sua vera madre è stata trasformata in drago, il ragazzo parte per cercarla e, lungo il cammino, ha modo di aiutare con la sua straordinaria forza tutta la gente che incontra. *Tarō il ragazzo drago* si rivela già dopo pochi minuti un'opera matura e complessa. I temi proposti acquistano subito spessore: la vera missione del ragazzo è attraversare velocemente l'infanzia per diventare un adulto responsabile; la solidarietà e l'uguaglianza si traducono in forza; la compassione aiuta a trasformare i mostri in esseri umani, quindi anche la diversità (soprattutto quella di un orco rosso, inizialmente temibile, poi addomesticato), se affrontata senza filtri culturali devianti, può essere letta in chiave di normalità. Tutto questo descritto con atmosfere profondamente autoctone, soprattutto nella scelta di rappresentare il paesaggio montano attraverso il tratto iconico dei *sumie*, le pitture a inchiostro del passato, grazie alle quali non sono mai terrifiche nonostante i demoni che vi risiedono. La mitologia e la realtà si mescolano nel viaggio onirico del giovane ragazzo, il pericolo è tangibile in vari istanti (soprattutto quando una strega di montagna tenta di circuirlo), ma la sua missione ha una matrice quanto mai umana: un bambino vuole ricongiungersi con la propria madre.

Nel corso degli anni settanta la Tōei ricorreva a volte a staff provenienti da altre più piccole case di produzione, in molti casi create già dal decennio precedente da ex animatori che si erano resi indipendenti dalla stessa major. Seguirne lo sviluppo aiuta a comprendere quale fermento animasse gli autori di questo periodo. Alcune di queste, come la Tatsumo Productions (fondata nel 1964 per la produzione di manga, dall'anno successivo estesa agli *anime*), lavorava in prevalenza per programmi televisivi, spesso trasposizioni di fumetti, contribuendo allo sviluppo di alcuni generi in particolare, come la fantascienza e il fantasy⁴². Lo stesso Ōtsuka Yasuo, tra i nomi di punta della Tōei, nel 1965 se ne separò per fondare con Kusube Daikichirō l'indipendente A Productions, dal 1976 ribattezzata Shin'ei Dōga, dove avrebbero lavorato anche Takahata Isao e Miyazaki Hayao.

Come la Tōei, un altro importante bacino di animatori poi diventati indipendenti era la Mushi Productions, ancor prima del suo

⁴² Da questa casa sarebbero in seguito derivata la ig Tatsunoko, poi rinominata Production ig. Da un animatore separatosi dalla Tatsunoko, Satō Toshihiko, sarebbe nata nel 1975 anche la Ashi Productions; da un altro gruppo di ex dipendenti nel 1979 nacque lo Studio Pierrot.

fallimento, avvenuto nel 1973. È il caso, per esempio, della Tezuka Productions, fondata nel 1968 dal “dio del manga” come compagnia specializzata in fumetti, compagnia che poté poi proseguire le attività di animazione dopo il fallimento della Mushi stessa. Sempre dalla Mushi, poi, parte dello staff, tra cui Sugii Gisaburō, si separò per fondare nel 1968 il Group TAC. Un altro ex membro della Mushi, Tanaka Eiji, fondò invece la Tama Productions nel 1970, un altro gruppo ancora la Sotsueisha nel 1972, poi rinominata Sunrise nel 1977⁴³. Sempre nel 1972, altri ex animatori della Mushi, tra cui Rintarō, Dezaki Osamu, Kawajiri Yoshiaki e Maruyama Masao, fondarono la Mad House⁴⁴.

ESOTICO, EROTICO

Durante la seconda metà degli anni sessanta il mondo del manga aveva raggiunto la sua età d’oro, feconda di nuovi nomi e di riviste specializzate. Nella molteplicità di contenuti, dal dopoguerra si erano via via formati dei macrogeneri – ciascuno contenente altri sottogeneri – in cui si identificavano i principali target: i fumetti per bambini (*kodomo manga*), per ragazzi (*shōnen manga*), per ragazze (*shōjo manga*), per uomini (*seinen manga*) e per signore (*rēdisu manga*, dall’inglese ladies). Grazie a questa parcellizzazione, anche il cinema avrebbe trasposto molti titoli riferendosi a pubblici più circoscritti.

In conseguenza al mutare dell’assetto urbano, derivato dal trasferimento di sempre più numerose famiglie nelle periferie, nell’ambito del cinema dal vero nello stesso decennio l’industria filmica aveva puntato sul pubblico residuo nelle aree centrali delle grandi metropoli, cioè giovani single, soprattutto universitari e impiegati, dando il via a una intensa produzione dei generi *action* e *pink* (soft core). I manga indirizzati agli adulti seguirono in gran parte la stessa tendenza, proponendo in molti casi personaggi e situazioni che riassumeva-

⁴³ Una parte dello staff di questa casa nel 1975 fondò lo Studio Deen.

⁴⁴ Oltre a quelle qui citate e legate alla Tōei o alla Mushi, altre case si formarono per vie differenti. Tra queste, bisogna citare almeno la Dynamic Productions, fondata nel 1969 dal fumettista (poi animatore di fama internazionale) Nagai Gō; la Nippon Animation, nata nel 1975 con l’intento prevalente di trasporre in animazioni opere di letteratura per ragazzi, ambito in seguito esteso alla fantascienza; lo Studio Gallop, fondato nel 1978 e tuttora molto attivo; infine la Tokyo Movie Shinsha, fondata nel 1964 dall’animatore Fujioka Yutaka, conosciuta anche come TMS.

no al meglio il valore del binomio sesso-violenza così popolare tra le più giovani generazioni, abbinandovi spesso un ambiente occidentale, segno ulteriore del distacco dalle tradizioni⁴⁵. Tra i tanti esempi, uno dei più interessanti era rappresentato dalla serie di fumetti dedicati a *Lupin III* (*Rupan sansei*), personaggio inventato nel 1967 da Monkey Punch (pseudonimo di Katō Kazuhiko) su ispirazione del classico ladro gentiluomo Arsène Lupin di Maurice Leblanc. Nelle varie avventure che si susseguirono nella serie, si mescolavano sapientemente elementi di *action*, comici ed erotici. Nel 1969 fu realizzato un cortometraggio che sarebbe servito come film pilota per la successiva serie televisiva⁴⁶. Girato in Cinemascope per la regia di Ōtsuka Yasuo, e co-prodotto da Tokyo Movie e A Production, il breve film contava su animatori d'eccezione, tra cui Sugii Gisaburō e Kobayashi Osamu. In particolare, Sugii seguiva la caratterizzazione della coprotagonista Mine Fujiko, da lui così descritta: «Fujiko possedeva bellezza, fascino e l'astuzia femminile, la scaltrezza e il senso ironico propri di un mondo adulto»⁴⁷. La presenza di questo personaggio aggiungeva il gradiente ottimale alla già frizzante temperatura emotiva resa dalle avventure, e insieme ad altri personaggi analoghi del periodo contribuì a rinsaldare il successo delle formule erotiche.

In quest'ambito, lo stesso Sugii fu tra i protagonisti con Sugino Akio e Dezaki Osamu di una delle più interessanti avventure produttive a cavallo tra gli anni sessanta e settanta, la breve serie di lungometraggi riuniti nel titolo *Animerama*⁴⁸ avviata alla Mushi in collaborazione con la Nippon Herald da Tezuka Osamu: *Storie delle mille e una notte* (*Sen'ya ichiya monogatari*, 1969), *Cleopatra* (id., 1970) e *La tristezza di Belladonna* (*Kanashimi no Beradonna*, 1973). Il primo, per la regia di Yamamoto Eiichi, racconta le avventure del povero Aladino, innamorato della schiava Miriam: separati da intrighi di potenti, Miriam muore dando alla luce sua figlia, mentre Ala-

⁴⁵ Allo stesso modo, i film *action*, in particolare quelli dedicati agli yakuza, proponevano spesso le atmosfere dei classici noir statunitensi, così come nei *pink* non erano rare le location occidentali.

⁴⁶ La prima serie televisiva andò in onda a partire dal 1971. Presto seguirono altri adattamenti cinematografici, tra cui il primo lungometraggio di Miyazaki Hayao, *Lupin III - Il castello di Cagliostro* (*Rupan sansei - Kariosutoro no shirō*, 1979), che con Takahata era stato tra gli animatori della serie televisiva.

⁴⁷ Dal documentario *Animation Maestro Gisaburō*, cit.

⁴⁸ Il nome nell'idea di Tezuka riassumeva i termini "animazione", "cinerama" e "drama". Cfr. N. Onoda Power, *God of Comics. Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, p. 137.

dino vagherà in cerca di fortuna e riuscirà a diventare dopo anni re di Baghdad. Ormai potente sovrano, desidera una giovane ragazza, ignorando che si tratti di sua figlia. Sarà infine destituito dal suo ruolo e tornerà a vagare per il mondo. Con la sua durata record di quasi 130 minuti, il film adatta in sostanza con una certa libertà il classico originale a cui si ispira. L'elemento erotico è predominante, giungendo persino agli amplexi saffici e al tabù dell'incesto, ma è subito evidente che la nudità in molte scene serve a disegnare una particolare geografia corporale, spesso in chiave sperimentale: a differenza del cinema *pink* in cui lo sguardo si concentra sul corpo femminile, in questa saga esotica i corpi maschili assecondano quelli femminili nei movimenti, fondendosi con loro in scene dalla diegesi temporale dilatata, con un effetto "liquido" che ne accentua la sensualità. Una fusione tra estremi che ricorre in altre specificità della pellicola: il chiaroscuro delle scene di apertura e chiusura congiunge gli estremi di ciò che appare e della sua ombra; l'animazione si unisce alle riprese dal vero delle onde del mare, formando un unicum figurativo; infine il commento musicale, una base psichedelica classica per gli anni sessanta, ma insolita rispetto al contesto generale, che pure in questo caso incontra in armonia.

Il successivo *Cleopatra*, co-diretto da Tezuka e Yamamoto, è un omaggio all'ispirazione artistica di ogni epoca e di ogni popolo, celebrata attraverso una parata incredibilmente ricca delle principali icone che hanno attraversato la storia del mondo, spesso interpretate in chiave parodica. Nel ventunesimo secolo, tre amici accettano di sottostare a un esperimento attraverso cui il loro spirito viene mandato indietro nel tempo in Egitto e reincarnato in altri tre esseri che avvicineranno in modi differenti Cleopatra. Qui potranno assistere ai successi della donna con i suoi amanti: la relazione con Giulio Cesare prima e con Marcantonio dopo accresce il suo potere e conduce gli uomini alla morte, ma il suo fascino si arena nel tentativo di sedurre Ottaviano, che la respinge perché omosessuale. A quel punto accetterà di abbandonarsi alla morte. Anche nel caso di questa pellicola il team di animatori tentò una serie di soluzioni sperimentali, per esempio inserendo l'animazione dei volti nelle immagini di attori live nelle scene ambientate nel futuro, scorrendo dei quadri specularmente con effetto caleidoscopico, o animando tele celebri dell'impressionismo francese, una *Monna Lisa* denudata, la *Giuditta* di Klimt per lo stupro saffico e molte altre opere note (compresa una brevissima apparizione di Tetsuwan Atomu). Tra le contaminazioni

più interessanti – oltre a una grande quantità di oggetti “fuori epoca” – la lunga scena della morte di Giulio Cesare è rappresentata in puro stile kabuki, epicamente tragica ed esaltata da un fondale geometrico che ricorda al tempo stesso la lenta scansione di fotogrammi e le porte in carta tradizionale giapponesi. Infine, l'erotismo di cui la stessa leggenda di Cleopatra si compone, ancor più che nel film precedente, qui viene portato in scena attraverso la fusione metamorfica tra i corpi, in cui tuttavia si accentua la deterritorializzazione dei sensi, attraverso linee quasi rarefatte che si dissolvono fino ad annullare i corpi stessi. Il sesso rappresenta infatti sempre più per Cleopatra il segno della propria solitudine, come sottolinea il testo della canzone di base che canta: «Il Nilo scorre, le lacrime di Cleopatra. È il deserto. Il vento soffia, i sospiri di Cleopatra»⁴⁹.

Nel 1973 il nuovo presidente della Mushi Kawabata Eiichi affidò a Yamamoto la regia del terzo e ultimo *Animerama, Belladonna*⁵⁰, basato su *La strega* (*La sorcière*, 1862) di Jules Michelet. Nel giorno del suo matrimonio con Jean, la bella Jeanne viene sequestrata dal signore locale e costretta a una violenta *ius primae noctis* con i suoi soldati. È solo l'inizio di una serie di tristi vicissitudini che l'avvicinano sempre più al demonio (rappresentato in versione fallica), diventando infine una strega. L'epilogo, al di là della sua morte sul rogo, è l'identificazione di tutte le donne in lei, poi protagoniste delle rivoluzioni più determinanti della storia, come quella francese del 1789⁵¹, oltre che della liberazione sessuale degli anni sessanta. *Belladonna* è realizzato con tecniche differenti e secondo un'intensa riproposizione stilistica di derivazione prevalentemente europea: immagini medievali si intersecano a impressionismo e simbolismo, lo stile di Jeanne reminiscente dei corpi di Audrey Beardsley, i colori variano dalle aspre carnalità di Egon Schiele alle scene di angoscia debitrici della lezione di Munch. A queste ispirazioni si aggiungono anche tratti squisitamente nipponici, non solo per le immagini realizzate per il film dal disegnatore Fukai Kumi, ma anche per i panorami a inchiostro e i motivi floreali che hanno ispirato la stessa Art Nouveau, fino a una sorta di mirabilia di pop art giapponese anni sessanta. *Bel-*

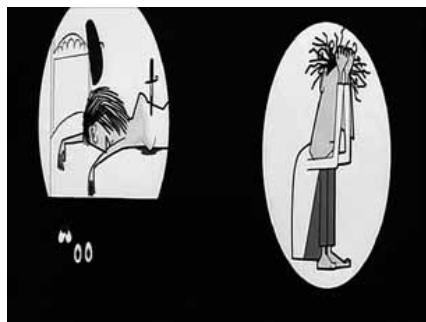
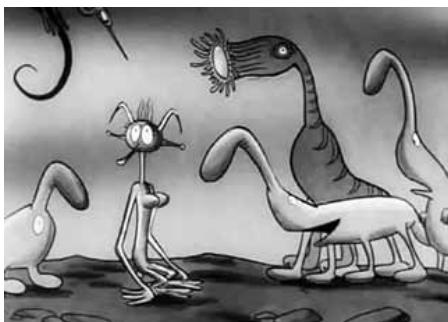
⁴⁹ Il brano *Le lacrime di Cleopatra* (*Kureopatora no namida*) interpretato da Saori Yuki è disponibile anche al link <http://www.youtube.com/watch?v=HKgV7HahEog>.

⁵⁰ Direttore dell'animazione era Sugii Gisaburō, e infatti *Belladonna* deve molto del suo effetto erotico al suo stile, soprattutto nella caratterizzazione della protagonista.

⁵¹ Il film si chiude infatti con l'immagine di *La liberazione guida il popolo* (*La liberté guidant le peuple*, 1830) di Eugène Delacroix.

ladonna si compone in prevalenza di quadri fissi (acquerelli, dipinti a olio, inchiostri, spesso con la sovrapposizione di vetri a loro volta colorati), mentre l'animazione è concentrata in alcuni momenti, soprattutto nelle scene in cui Jeanne subisce violenza. Al centro della inestricabile sciarada di persone e paesaggi che si compenetranano e si trasformano per l'intera durata del film, il corpo della ragazza dalla lunga chioma è quasi sempre centrale e spesso "esposto", non solo dalla nudità, ma soprattutto perché continuamente al centro dello sguardo degli altri personaggi.

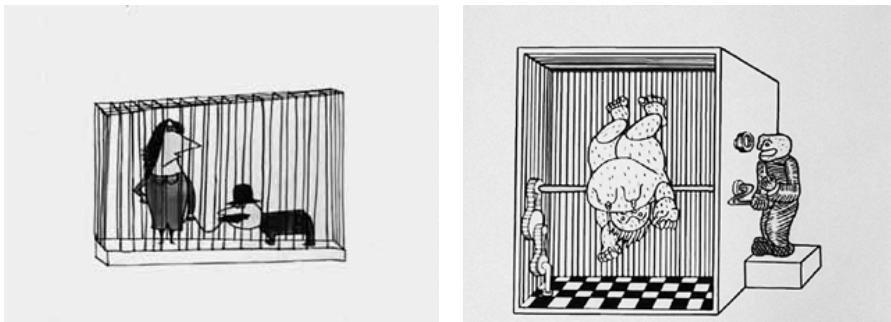
Questo ambizioso progetto purtroppo non fu sufficiente a risolvere le sorti della compagnia: probabilmente penalizzato dalla stretta tessitura artistica, non raccolse consensi tra il pubblico che già amava le altre produzioni *pink*. Il film è stato rivalutato solo negli ultimi anni, grazie soprattutto alla sua presentazione in prestigiosi festival, tra cui le due avvenute nel 2009 presso il Toronto J-Film Pow-Wow e il Festival del Film di Locarno.



1. *Storie all'angolo di una strada (Aru machikado no monogatari)* di Tezuka Osamu
Cortesia: Tezuka Productions Co., Ltd.

2. *Genesi (Sōseiki)* di Tezuka Osamu
Cortesia: Tezuka Productions Co., Ltd.

3. *Maschi (Osu)* di Tezuka Osamu
Cortesia: Tezuka Productions Co., Ltd.



4. *Lo zoo umano (Ningen dōbutsuen)* di Kuri Yōji
Cortesia: Kuri Yōji

5. *Aos (id.)* di Kuri Yōji
Cortesia: Kuri Yōji

6. *Il fascicolo dell'arte militare dei ninja (Ninja bugeichō)* di Ōshima Nagisa



7. *La tristezza di Belladonna (Kanashimi no Beradonna)* di Yamamoto Eiichi
Cortesia: Mushi Production Co., Ltd.

SIMULACRI

Le Olimpiadi di Tokyo del 1964 avevano idealmente concluso la prima fase di ricostruzione del paese avviata nel 1945. Uno slogan coniato dai media, «100 milioni di persone in stato traumatico» (*ichiokumin sōkyodatsu*), aveva indicato lo sforzo collettivo impiegato nel corso del ventennio, durante il quale si era assistito all’evolversi della cultura di massa e al rafforzamento delle tre strutture basilari della società – lavoro, famiglia e istruzione – da cui si era plasmato il modello della nuova famiglia borghese¹. Grazie alla stabilità sociale di questa classe media, a metà degli anni sessanta un nuovo slogan sostituì il precedente: «collettività dominante di 100 milioni di persone» (*ichiokumin sōchūryū*) rendeva l’idea del nuovo potere economico acquisito e dello slittamento del concetto di “massa”², diventato centrale in ambito economico, culturale e politico. Il *mainstream* umano era in grado ora di generare in modo mirato la domanda e imprimere profondi mutamenti nell’offerta sul piano nazionale e internazionale, e allo stesso tempo imponeva la propria voce nelle que-

¹ Indicativamente composta da padre impiegato presso una grande compagnia, moglie che gestisce una casa di periferia dotata di vari comfort, e figli in corsa per l’accesso a scuole di prestigio, per mezzo delle quali ottenere in futuro la garanzia di un impiego in grandi compagnie. Molti sociologi identificano in questo modello la causa dello sfaldamento della famiglia stessa nei decenni successivi e dei numerosi casi di disadattamento sociale. Per esempio, Ueno Chizuko nota come in realtà «Il triangolo edipico giapponese nella famiglia moderna, quindi, consiste in un padre deludente, una madre frustrata e un figlio dalla debole forza di volontà». Ueno Chizuko, *Collapse of ‘Japanese Mothers’*, in *Contemporary Japanese Thought*, a cura di Richard F. Calichman, New York, Columbia University Press, 2005, p. 251.

² Cfr. *Social Contracts Under Stress - The Middle Classes of America, Europe, and Japan at the Turn of the Century*, a cura di Olivier Zunz, Leonard Schoppa, Nobuhiro Iwatari, New York, Russell Sage Foundation, 2002, p. 235.

stioni legate al *welfare* e rivendicava per sé una vasta gamma di forme di divertimento.

Nei primi anni settanta l'opinione pubblica fu tuttavia scossa da alcuni eventi che minarono la fiducia nel sogno economico, in particolare i cosiddetti "Nixon Shock" del 1971 e la crisi petrolifera del 1973³. Anche a causa di questa incrinatura nel rapporto con i partner occidentali, nel corso del decennio si approfondì il dibattito sull'autenticità e l'unicità della cultura giapponese, definito in generale "Teoria sulla nipponicità" (*Nihonjinron*), già vivo nei media e in ambiti accademici nel corso degli anni sessanta ed esteso a vari campi – antropologia, arti, linguistica e politica, tra i tanti. Secondo questa teoria, il Giappone era sostanzialmente insignito di un'omogeneità razziale, linguistica e culturale, solo parzialmente adombbrata dalla presenza nell'Arcipelago di minoranze etniche – gli Ainu, i *burakumin*, cioè i paria giapponesi, e in generale gli immigrati. Se da un lato tale ideologia rafforzava il senso di identità socioculturale, allo stesso tempo la spinta capitalistica verso una produzione diversificata di beni portava all'identificazione di target di fatto eterogenei. Quelle che a volte erano definite "micromasse" (*shōshū*), in molti casi amavano distinguersi dagli altri gruppi dotandosi di polimorfiche identità caratterizzanti, spesso derivate dalla commistione di elementi autoctoni e stranieri. Il risultato è che, come nota Marilyn Ivy, in una manciata di anni «la cultura tende a essere passivamente ricevuta nella forma di "servizi", man mano che questa produzione sistematica ed eteronoma di valori diventa normale nella vita quotidiana»⁴.

Con l'aumentare di prodotti iconici indirizzati ai singoli gruppi, la distinzione tra "autentico" e "simulato" presto si sbiadì, aprendo la strada a una pletora infinita di figure metamorfizzate, offerte ai target specifici attraverso molti canali: riviste specializzate, programmi televisivi mirati, sottogeneri filmici acrobaticamente diversificati tra loro ed eventi organizzati ad hoc intorno a determinati "fenomeni". Tra i tanti, l'annuale "Convention Giapponese di Fantascienza" (Nihon SF Taikai, avviata nel 1962), nella sua edizione del 1978 ospi-

³ Il presidente americano decise di intensificare le relazioni con la Cina Popolare senza tuttavia interpellare il governo giapponese, recandosi a Pechino il 15 luglio in visita ufficiale. Un mese più tardi, Nixon impose un aumento del 10% ai dazi sull'importazione e subito dopo svalutò il dollaro. La crisi petrolifera imposta dai paesi dell'Opec, inoltre, colpì in modo grave il Giappone, spingendo anche alla diversificazione della produzione energetica, tra cui il ricorso al nucleare.

⁴ Marilyn Ivy, *Formation of Mass Culture, in Postwar Japan as History*, ed. by Andrew Gordon, Berkeley, University of California Press, 1993, p. 252.

tò la prima sfilata di cosplay⁵, appuntamento che sarebbe diventato poi fisso a partire dal 1980.

Attraverso questa e altre pratiche di trasformazione, si assaporava nella vita reale quanto in particolare manga e animazione offrivano, immaginari in cui prevaleva l’idea di una metamorfosi “reversibile”, un’esperienza cioè da vivere con la possibilità di ripristinare in seguito l’ordine originale delle cose. Si è già accennato nelle scorse pagine alla differenza tra i termini *henshin/henkei*, che indicano “cambiamento di corpo o di forma”, e la parola *gattai*, che invece significa “combicare i corpi”. Mentre il cinema dal vero non di rado utilizzava il “cambiamento di corpo o di forma” nell’ambito dell’horror sovrannaturale – in molti casi come metafora di più profonde implicazioni psicologiche –, manga e animazione proponevano spesso in questi anni la seconda formula⁶, moltiplicando il numero di personaggi che, invece di bio-trasformarsi come i supereroi americani (Superman a contatto con la kryptonite, tra i tanti), si mecca-trasformano, combinandosi con una macchina. Il mecca-corpo viene azionato armonicamente, in contrapposizione alla raffigurazione classica dell’alieno, del tutto meccanico e senza emozioni. Al termine delle missioni, gli eroi abbandonano l’involucro tecnologico e tornano alla dimensione puramente umana: con la violenza ormai esorcizzata attraverso forme di combattimento apotropaiche⁷, la routine quotidiana prosegue senza strappi eccessivi.

ARRIVANO I MOSTRI!

Mori Masahiro è stato il padre della robotica giapponese, il primo a valutare le intersezioni tra elementi umani e non umani nelle applicazioni tecnologiche. Nel 1970 pubblicò un articolo intitolato *La valle arcana (Bukimi no tani)*⁸ con cui spiegava come la risposta

⁵ La pratica di vestire con costumi derivati dal manga, dall’animazione e dai videogame, in giapponese chiamata *kosupure* (“costume roleplay”, quindi l’equivalente del *fursuit* in ambito animale), costituisce oggi una vera e propria arte, seguita da un ampio pubblico.

⁶ In molti casi entrambe le soluzioni, con i mega-robot che lottano contro demoni o mostri vari. Non mancano anche le “trasformazioni” classiche di uomini in superuomini, come *Ultron-man*, protagonista di molte animazioni per il piccolo e il grande schermo.

⁷ Le storie legate alla distruzione del pianeta sono spesso anche un riflesso del timore provato rispetto alle calamità naturali che si abbattono sul Giappone, in particolare terremoti e tsunami; le lotte di questi eroi rappresentano quindi una sorta di esorcismo rispetto alle eventuali tragedie.

⁸ Pubblicato in «Energy», vol. 7, no. 4, 1970, pp. 33-35.

emotiva rispetto a un robot è maggiore se la sua somiglianza all’essere umano è accurata, ma che tuttavia, quando la somiglianza diventa verosimiglianza, l’umanoide rivela i propri difetti e crea repulsione. La sua iconicità deve consistere quindi in un abbozzo di uomo, non connotato somaticamente e dai movimenti non del tutto fluidi⁹.

Nell’immaginario legato agli androidi eroici, dunque, sarà l’essere umano che, azionando l’eoscheletro protesico, ne determinerà eticamente il buono o cattivo comportamento e una somiglianza non repulsiva con la gente che difende. Il lungo successo delle animazioni televisive dedicate all’argomento, del resto, era cominciato già a metà degli anni sessanta, non solo con *Tetsuwan Atomu*, ma anche con altre serie-fiume come *Uomo di ferro nr. 28* (*Tetsujin 28 go*¹⁰), adattamento dell’omonimo manga del ’56 di Yokoyama Mitsuteru. Sempre nell’ambito dei manga, questa soluzione fu arricchita da uno degli autori più amati del genere, Nagai Gō (pseudonimo di Nagai Kiyoshi)¹¹, in particolare a partire dal fumetto *Mazinga Z* (*Majingā Z*, pubblicato dal 1972), trasposto in una fortunatissima serie televisiva animata trasmessa dallo stesso anno. Oltre alle peculiarità del meccacorpo azionato da un essere umano – che questa volta guida la macchina dall’interno, non dall’esterno, con tecniche di lotta molto simili a quelle *chanbara* –, una delle caratteristiche principali consisteva nella scelta degli eroi posti al comando, quasi sempre giovanissimi, costretti dagli eventi ad assumersi pesanti responsabilità. È lo stesso *Uomo di ferro nr. 28* a dare il via alla serie di giovanissimi, poiché è azionato attraverso un telecomando da un bambino di dieci anni che ha ritrovato il robot dopo la morte del padre, un ulteriore ricorso al tema dei “senza famiglia”.

Non mancavano le versioni cinematografiche, come nel caso del mediometraggio *Mazinga Z contro Devilman* (*Majingā Z tai Debiruman*, 1973), co-prodotto dalla Tōei e dalla Dynamic per la regia di

⁹ A questa rappresentazione si ispirano molti artisti giapponesi, in particolare Yanobe Kenji, le cui sculture robotiche e gli enormi esoscheletri non nascondono anche il timore di una trasformazione fisiologica post-nucleare.

¹⁰ Conosciuto in Italia come *Super Robot 28*, andato in onda in Giappone dal 1963 per la regia di Watanabe Yonehiko e Wakabayashi Tadao e riadattato più volte negli anni successivi.

¹¹ Nagai era già stato pioniere dei manga erotici, in particolare con la serie *Scuola senza pudore* (*Harenchi gakuen*, 1972). Quasi tutti i suoi manga, pubblicati dalla “Dynamic Pro”, da lui stesso fondata nel 1969 (e poi diventata anche casa di produzione di *anime*), sono diventati serie televisive di successo prodotte dalla Tōei. In seguito, Nagai avrebbe inventato anche la soluzione dei robot trasformabili e componibili in più parti, inaugurata dalla serie *Getter Robot* (id., conosciuta in Italia con il titolo *Space Robot*, presentata dal 1974).

Katsumata Tomoharu, in cui l'eroe e la sua squadra devono lottare non solo contro mega-robot, ma anche contro demoni¹². Tuttavia, queste animazioni erano destinate per lo più al piccolo schermo e a un pubblico molto giovane, e in breve stratificarono una serie di convenzioni iconografiche che avrebbe segnato profondamente la cultura degli anni a venire. Un elemento ricorrente era la caratterizzazione apolide dei personaggi, alternativamente con caratteri asiatici o caucasici, così come le ambientazioni erano sempre più slegate da architetture locali. Si annullavano quindi idealmente i confini nazionali, posizionando i personaggi giapponesi al centro di un agone infinitamente più ampio. Altro elemento che sarebbe diventato ricorrente era la scelta di rappresentare i personaggi che difendono la giustizia in gruppi, dove ciascuno dei membri era caratterizzato da un colore che ne rendeva simbolicamente la valenza: il leader del gruppo in rosso, segno della vittoria; in blu il deuteragonista, più ombroso ma ugualmente di valore; in giallo il personaggio simpatico e talvolta buffo che funge anche da connessione tra i vari membri; in verde quello più tranquillo e rassicurante; infine in rosa il combattente che di norma combina guai.

In molti casi i mostri (*kaijū*) rappresentavano in modo più marcato gli effetti negativi dell'influenza occidentale sulla tradizione giapponese, sottolineando anche l'idea terrifica che "le cose sono spesso diverse da ciò che appaiono". È il caso del film catastrofico della Tōei *La nave fantasma vola nei cieli* (*Sora tobu yūreisen*, 1969, regia di Ikeda Hiroshi): un gigantesco robot che dice di chiamarsi Golem e di essere stato inviato da una misteriosa nave fantasma distrugge la città dove vive il giovane Hayato, causando anche la morte dei suoi genitori (prima di spirare, però, suo padre gli confessa di averlo adottato). Deciso a vendicarsi, il ragazzo scopre anche che l'uomo d'affari più potente della città nasconde sotto il suo palazzo un terribile segreto, ma averlo svelato espone la sua vita al pericolo. È tuttavia salvato dal misterioso capitano della nave fantasma, che si rivela anche essere il suo vero padre. La trama in realtà è ben più complessa di quanto si possa condensare in poche righe, poiché si intersecano elementi di spionaggio, di competitività industriale e di lotte politiche, il tutto farcito di elementi di horror e di mystery. Ne risulta un iperteso e a tratti ingenuo *ac-*

¹² Devilman era stato già protagonista dell'omonima serie animata prodotta dalla Tōei dall'opera di Nagai, trasmessa dal '72 al '73.

tion, attraverso il quale affiorano molti timori diffusi nel periodo, in particolare la paura delle combutte internazionali, quella verso le cospirazioni militari e, non ultima, una certa diffidenza verso i prodotti importati dall'estero. Una curiosità del film è che è stata la prima animazione giapponese ufficialmente distribuita in Unione Sovietica, e nello stesso anno della sua produzione, nonostante l'esterofobia sottesa alla sua storia.

Diversi il tono e lo spessore di un'altra serie televisiva dedicata al genere e trasposta per cinque volte su grande schermo: *Corazzata spaziale Yamato* (*Uchū senkan Yamato*, conosciuto in Italia con il titolo statunitense *Star Blazers*), di Matsumoto Leiji. Andata in onda dal 1974, proponeva una visione molto più complessa e "umana" dei nemici – in questo caso alieni identici ai terrestri, dai quali questi ultimi devono difendersi in epiche battaglie nello spazio –, provvisti di una certa morale e costretti al sacrificio delle proprie vite tanto quanto gli uomini del nostro pianeta. Alla caratterizzazione sensibile del nemico e alla descrizione delle sfumature psicologiche degli eroi, si aggiunge la verosimiglianza tecnologica in una serie andata in onda dal 1978, intitolata *Gundam il guerriero meccanico* (*Kidō senshi Gundam*, noto con il titolo inglese *Mobile Suit Gundam*, regia di Tomino Yoshiyuki¹³), capostipite di uno svariato numero di animazioni prodotte alla Sunrise con il label *Gundam*. I combattenti cyborg – figure di cui era maestro da anni il fumettista Ishinomori Shōtarō¹⁴ – rappresentavano l'alternativa agli eroi in carne e ossa posti alla guida di robot e diventarono gradualmente più popolari, finché sarebbero diventati quasi protagonisti del genere nel corso degli anni ottanta e novanta, in particolare nel mercato dello home video.

Nel frattempo, la presenza di queste storie nelle sale aumentava di anno in anno. Nella maggior parte dei casi si trattava di medio e lungometraggi che cavalcavano il successo di vari manga e animazioni televisive, aggiungendo una dilatazione diegetica ai momenti clou delle serie. È il caso, per esempio, degli episodi cinematografici prodotti dalla Tōei e diretti da Rintarō, dedicati al manga di Matsumoto Leiji *Espresso della Galassia 999* (*Ginga tesudō 999*, pubblicato dal 1977, conosciuto anche in Italia con il titolo inglese *Galaxy Express 999*). Il

¹³ Tomino era stato anche autore della serie *Kyashān il ragazzo androide* (*Shinzō ningēn Kyashān*, in onda dal 1973), tra le prime animazioni dedicate ai cyborg avviate dalla Tatsunoko, presto specializzata nell'ambito.

¹⁴ Tra le sue opere più famose, la serie di manga *Cyborg 009* (id.), pubblicata dal 1964, aveva ispirato vari film e serie animate per il piccolo schermo.

primo, dallo stesso titolo del fumetto originale, è del 1979 e conta sulla partecipazione di Ichikawa Kon alla supervisione dell'animazione e alla stesura della sceneggiatura: in un futuro imprecisato in cui gli uomini convivono con robot e con umani in parte meccanicamente modificati, si racconta del viaggio dell'orfano Tetsurō (ancora una volta metafora del passaggio dall'infanzia all'età adulta) a bordo di un treno volante che attraversa la galassia; deciso a vendicare la morte della madre, assassinata dal perfido Conte Kikai (che ne ha poi appeso il busto nel suo castello, a mo' di trofeo), oltre che a ottenere per sé un corpo meccanico che lo renda immortale, il ragazzo è accompagnato dalla misteriosa Maetel (i lunghi silenzi di questo personaggio spennellano poeticamente il film), che scopriamo infine essere la figlia della cattivissima regina di Andromeda. A ogni modo tutto si risolve al meglio e Tetsurō e Maetel, ormai attratti uno dall'altra, tornano sulla Terra; presto però si separano perché la ragazza riparte per la galassia, un ottimo escamotage per consentire la produzione di ulteriori pellicole in forma di sequel. Il secondo episodio cinematografico, infatti, arrivò nelle sale appena un anno più tardi¹⁵, affiancando come il primo gli eroi del viaggio galattico ad altri personaggi del mondo di Matsumoto (Capitan Harlock, tra gli altri¹⁶).

In tutti i casi finora citati, gli eroi delle varie serie raggiunsero una tale popolarità da costituire, a partire dalla fine degli anni settanta, una delle porzioni più redditizie dell'industria dei giocattoli, popolando il mercato con la riproduzione delle singole figure, oltre che con una serie illimitata di accessori, di nemici e di futuristiche navi-celle spaziali. Il successo era tale che spesso le animazioni televisive costituivano dei veri e propri lanci pubblicitari per i nuovi prodotti e potevano contenere persino figure suggerite dalle stesse compagnie produttrici dei giocattoli.

HORROR DALLA MITOLOGIA E DALL'OCCIDENTE

Gli eroi robotici appartenevano alla vasta classificazione dei “mostri”, così come vi aveva fatto parte Godzilla, e a questo folto gruppo

¹⁵ Il film, intitolato *Galaxy Express 999 - Clair di vetro* (*Ginga tetsudō 999 - Garasu no Kurea*), fu a sua volta seguito da altre pellicole di successo, tra cui *Addio Galaxy Express 999 - Stazione di Andromeda* (*Sayōnara Ginga tetsudō 999 - Andromeda shūchaku eki*, 1981).

¹⁶ A sua volta protagonista di vari adattamenti per il grande schermo, tra cui il fortunato *L'Arcadia della mia giovinezza* (*Waga seishun no Arukadia*, 1982, regia di Katsumata Tomoharu).

di figure si legavano anche le storie a base orrorifica e sovrannaturale dei coboldi (*yōkai*). Tutti conservavano un comune denominatore, cioè una certa stravaganza di forme e di poteri e una sostanziale invulnerabilità, oltre alla missione primaria di sconvolgere la pacifica quotidianità dei giapponesi.

Indicati come *shinrei mono eiga* (film sui fantasmi, sul sovrannaturale), le pellicole con elementi dedicati ai fantasmi (*yūrei*) hanno trame ereditate dal folclore nipponico, ma si lasciano spesso contaminare anche da influenze occidentali. I vari film, e in particolare quelli dedicati agli *obake mono* (storie di *obake*, cioè “esseri che si trasformano”), contengono momenti di mutazione, spesso simboli della fragilità stessa della natura umana, come si è visto da svariate animazioni presentate nelle scorse pagine. La fortuna di queste pellicole è proseguita pressoché invariata dalle origini del cinema, a volte raggiungendo picchi maggiori di popolarità; è il caso, tra le altre, della serie televisiva *Gegege no Kitarō* (id., dal nome del protagonista, un bambino-*yōkai* che aiuta gli esseri umani nel loro rapporto con le figure sovrannaturali), più volte portato anche su grande schermo¹⁷. Tuttavia, quando protagonisti sono i diavoli (*oni* o *akuma*), le atmosfere di solito diventano più inquietanti: basti pensare a *Devilman*, la cui storia si basa sulla premessa che i demoni abbiano abitato la Terra dalla preistoria, quando erano stati sconfitti e imprigionati dagli angeli, un elemento che aggiunge un senso di ineluttabilità e un pesante destino per l’umanità di tutti i tempi. Inoltre, proprio come nel caso di *Devilman*, in molte altre storie gli eroi sono costretti a trasformarsi nella stessa mostruosità che intendono combattere: nel film *Il campanello di Chirin* (*Chirin no suzu*, 1978, regia di Hata Masami), per esempio, l’agnello protagonista, per vendicare la morte della madre sbranata dal Re dei Lupi, chiede allo stesso lupo di aiutarlo ad acquistare una forza pari alla sua, così da poterlo un giorno uccidere. Questa crudelissima storia per bambini, intesa a parafrasare l’infer-

¹⁷ Inizialmente serie di manga creata nel 1959 dal fumettista Mizuki Shigeru, il soggetto è stato utilizzato per varie serie animate prodotte dalla Tōei, trasmesse in differenti periodi tra il 1968 e il 2008; inoltre, moltissimi videogiochi si sono ispirati al personaggio, oltre ai vari film animati. L’ultimo lungometraggio in ordine di tempo è del 2008, intitolato *Gegege no Kitarō: Il Giappone esplode* (*Gegege no Kitarō: Nippon bakuretsu*, regia di Koga Tsuyoshi), realizzato per commemorare il quarantesimo anniversario dalla prima serie animata. Il nome “Gegege” pare sia un omaggio a quello dello stesso Mizuki, cioè Shigeru (nella versione lallata infantile), mentre il manga originale è intitolato *Kitarō del cimitero* (*Hakaba no Kitarō*). Infine, è importante sottolineare come il creatore Mizuki sia anche autore di manga dedicati agli orrori della guerra del Pacifico, due ambiti in stretta connessione tra loro.

no in terra e il destino solitario di chi vuole dare un senso alla propria vita, porta in scena una metamorfosi da agnello in simil-demone davvero terrificante, considerando il pubblico infantile a cui è indirizzata, ma si riallaccia allo stesso tempo alla tradizione più amata del mondo dei *rōnin*, per cui la capacità di muoversi nel male è direttamente proporzionale al dolore provato per la propria solitudine.

Tra gli anni sessanta e ottanta le figure arcane e orroristiche derivate da culture straniere aumentarono esponenzialmente. Per esempio, alle narrazioni mitologiche di esseri-sanguisuga – tra le tante, le volpi (*kitsune*) che si nutrono del sangue degli esseri umani –, si aggiunsero anche varie storie animate dedicate ai vampiri (*kyūketsuki*), in molti casi con un pot-pourri di elegie indigene, spesso con protagonisti che lottano con lo stesso afflato e potere di fascinazione dei *rōnin*. La figura del noto emofago era stata introdotta in Giappone solo pochi decenni prima; tra i primi titoli in ambito letterario, il racconto *Il vampiro* (*Kyūketsuki*, 1930) del famoso autore di mystery e horror Edogawa Rampo aveva dischiuso l’immaginario sul particolare mondo tenebroso, che tuttavia si sarebbe presto mescolato con vari elementi della tradizione locale. Infatti i primi successi nell’ambito del cinema dal vero (a loro volta fonte di ispirazione per manga e animazione) vedevano come protagoniste donne spietate e come ambientazioni luoghi carichi di valenze shintoiste¹⁸: in entrambi i casi fattori di forte richiamo e di facile fruizione per il pubblico. Molti i punti in comune: il vampiro ben si sposava con la figura mitologica del pipistrello sanguisuga Yasha, considerato la reincarnazione di donne defunte e vendicative per aver subito un torto in vita, o con il “gatto fantasma” (*bakeneko*) che di notte si trasforma in geisha per succhiare il sangue dagli uomini. Ciò che rende inoltre particolarmente terrificante l’immagine dei vampiri è che coniuga le idee di sangue e di morte, i due elementi più temuti nello shintoismo, ritenuti fonte di impurità, nonché il principale motivo di discriminazione verso i *burakumin*, prevalentemente addetti a lavori che presuppongono il contatto con la morte, come la macelleria o la conciatura delle pelli.

Tra gli esempi più importanti di animazioni dedicate ai vampiri in questi anni è doveroso citare la serie televisiva basata sul manga

¹⁸ Dai classici di Nakagawa Nobuo, cioè *La falena vampiro* (*Kyūketsuga*, 1956) e *La donna vampiro* (*Onna kyūketsuki*, 1959), alle pellicole della trilogia vampiresca realizzata negli anni settanta da Yamamoto Michio *Terrore nella residenza dei fantasmi - La bambola assetata di sangue* (*Yūrei yashiki no kyōfu - Chi o sū ningyō*, 1970), *Casa malefica: Lo sguardo che succhia il sangue* (*Noroi no yakata - Chi o sū me*, 1971) e *La rosa che succhia il sangue* (*Chi o sū bara*, 1974).

di Tezuka Osamu *Vampiri* (*Banpaiya*, in onda dal 1968), un divertente mix di *live action* e animazione, in cui il protagonista è in realtà un uomo che si trasforma in lupo¹⁹. Tuttavia, il genere fu rivisitato con maggiore frequenza nel corso degli anni ottanta, quando furono prodotte numerose pellicole sull'argomento, soprattutto ispirate alle opere dello scrittore Kikuchi Hideyuki. Tra i vari titoli, *Il cacciatore di vampiri D* (*Banpaiyā hantā D*, 1985, regia di Ashida Toyoo) si rivelò un pasticcio tra vampiri, fantascienza, pornografia ed effetti *gore*, così come si caricarono di tinte forti alcuni film della stagione neo-noir della Mad House girati da Kawajiri Yoshiaki, tra cui *La città stregata* (*Yōjū toshi*, 1987). In ambienti impregnati di erotismo, con effetti di algida compostezza mista a una spietata violenza, i segni cristiani (chiese, altari, croci) e quelli shintoisti (donne-ragno, *yōkai* di varia natura) erano utilizzati indiscriminatamente come simboli delle dimensioni arcane, mentre le atmosfere tese dell'oscurità, le sparatorie e l'iconografia della violenza sembravano attinte direttamente dal cinema sugli yakuza (*yakuza eiga*) e dagli hard-boiled più spietati degli anni settanta e ottanta.

Come i vampiri, anche mummie e zombie erano stati importati in Giappone relativamente di recente, ma nel periodo in questione le loro apparizioni nei film horror furono solo sporadiche, per tornare da protagonisti a partire dagli anni novanta. Tuttavia il mito di Frankenstein, come quello dei vampiri, trovava maggiore riscontro in varie tipologie terrifiche nipponiche. La metamorfosi fisica nei tratti esteriori, come abbiamo visto elemento estremamente perturbante, nella scala emotiva dello spettatore giapponese è surclassata dall'idea che il corpo possa essere modificato al suo interno, soprattutto se in relazione al trapianto d'organi o alle modificazioni genetiche. Come ha sottolineato l'antropologa Margaret Lock, i media hanno etichettato dagli esordi gli espianti di organi dai cadaveri innaturali e propri di un Occidente freddo e troppo razionale. Secondo l'opinione diffusa, per gli occidentali l'anima risiederebbe nel cervello e l'espianto è moralmente possibile perché il corpo è ritenuto un "cadavere cerebralmente morto" (*nōshitai*), mentre i giapponesi sono convinti che l'anima attraversi l'intero individuo, per cui l'espianto

¹⁹ Come viene spiegato nel primo episodio, il termine "vampiro" viene usato per indicare qualsiasi persona in grado di trasformarsi in un animale. Da segnalare una chicca: il protagonista di questa serie lavora negli uffici della Mushi e c'è anche una piccola apparizione dello stesso Tezuka.

avverrebbe da una “persona cerebralmente morta” (*nōshi no hito*), quindi in un certo senso ancora in vita. La Lock cita anche un saggio di Nakajima Michi che parla di “cannibalismo” degli organi, espressione che rende immediatamente la natura del panico giapponese verso l’intervento medico²⁰.

Tra le animazioni dedicate ai trapianti d’organi e agli esperimenti genetici, i casi più interessanti di questi anni sono indicati da due opere di Tezuka Osamu²¹. Rappresentava forse il risultato più importante nell’ambito delle manipolazioni del corpo umano la sua serie manga *Dororo* (*Dororo to Hyakkimaru - Dororo e Hyakkimaru*, pubblicata dal 1967), da cui è tratta la serie di disegni animati trasmessa dal 1967 dalla Fuji tv – tra i più alti titoli televisivi firmati dal regista Sugii Gisaburō – e il meno riuscito *live action* del 2007 diretto da Shiota Akihiko. *Dororo* racconta la storia di un bambino del periodo Edo, Hyakkimaru, nato malforme perché suo padre, assetato di potere, ha donato 48 parti del suo corpo ad altrettanti demoni per diventare invincibile in guerra. Per impedirne la morte definitiva, la madre abbandona Hyakkimaru alle acque di un fiume, dove viene trovato e allevato da una specie di scienziato-stregone che, tra elementi di chirurgia e pratiche alchemiche, riesce a ricostruirgli artificialmente gli organi mancanti, a cominciare dal cuore. Diventato adulto, Hyakkimaru, accompagnato dal giovane ladro Dororo, sconfigge uno dopo l’altro i demoni, riacquistando ogni volta la parte del corpo mancante. Le scene di azione, l’iconografia dei demoni e il tema dei bambini abbandonati²² si alimentano dell’immaginario delle leggende autoctone, ma si aggiungono note di “importazione”, ovvero la composizione di un essere alla Frankenstein e l’idea di un Pinocchio che cerca il suo vero corpo, elementi che suggeriscono che l’uomo ha bisogno della sua integrità per distinguersi dai mostri.

L’ingegneria genetica, ancor più dell’alchimia, è praticata in luoghi inaccessibili allo sguardo, come nei due laboratori di speri-

²⁰ Margaret Lock, *Twice Dead: Organ Transplants and the Reinvention of Death*, Berkeley, University of California Press, 2002, p. 156.

²¹ Non mancano naturalmente le animazioni direttamente riferite alla creazione di Mary Shelley, come il lungometraggio *Il mostro della leggenda terrificante: Frankenstein* (*Kyōfu densetsu kaibutsu: Furankeshutain*, 1981, regia di Serikawa Yūgo).

²² Il bambino abbandonato alle acque, quindi al proprio destino, è un’immagine che spesso si lega all’idea di maternità alterata, è un segno carico dall’antichità di particolari sfumature drammatiche. Inoltre ha attinenza con la parola *mizuko*, il termine che eufemisticamente indica i feti abortiti e che si traduce alla lettera con “bambino d’acqua” (legato alla raffigurazione di *jizō*, il bodhisattva che protegge i bambini non nati).

mentazione animale e vegetale del film *Bagi, il mostro della potente natura* (*Daishizen no majū Bagi*, 1980, Bagi è un nome derivato dal Bagheera disneyano), diretto da Tezuka con Okuma Kimiharu. In un paese del Sud America, il giovane Ryōsuke vive per compiere una missione: trovare e uccidere Bagi, una chimera biologica simile a un felino ottenuta con la combinazione di geni animali e umani. Al di là dell'epilogo, apprendiamo presto attraverso una lunga serie di flashback che Bagi non è il vero mostro della storia. Il ragazzo l'aveva ricevuta dal padre quand'era una cucciola, non sapendo che era stata ritrovata accanto ai laboratori genetici in cui lavorava sua madre. Crescendo, Bagi rivela incredibili capacità (è in grado di ballare, parlare, leggere), ma tutti la ritengono un mostro e l'allontanano dal bambino. Quando Ryōsuke la ritrova, ormai lui è diventato un adolescente semi-teppista, trascurato dalla famiglia, mentre Bagi è un ibrido sensuale tra donna e felino²³, che però soffre della propria diversità. Insieme decidono di scoprire le sue origini, approdando agli esperimenti genetici condotti dalla madre di Ryōsuke. Come cita il sito ufficiale dedicato a Tezuka²⁴, nell'anno in cui *Bagi* fu prodotto il governo giapponese aveva formalmente approvato le sperimentazioni genetiche, un motivo di grande apprensione per l'autore, da sempre attento alle specificità della natura e del mondo animale. E anche per questo che la rappresentazione dell'intervento scientifico non si limita agli effetti sul personaggio: una lunga sequenza animata mostra come viene effettuata la tecnica di modifica genetica, con esasperazioni volutamente grottesche sugli esseri prodotti in laboratorio.

Il percorso attraverso il cinema horror degli anni settanta e ottanta non può prescindere da uno dei temi in assoluto più sensibili della storia dell'Arcipelago: le esplosioni nucleari su Hiroshima e Nagasaki. Gli effetti di terrore che hanno generato nel quotidiano riassumono sostanzialmente tutte le paure a cui si è accennato in queste pagine, con l'aggravante della constatazione empirica dei loro effetti. Le pellicole che ne ricordano la tragicità raccontano degli orrori della scienza, degli effetti genetici, delle metamorfosi umane e animali, dei mostri della psiche. In modo più o meno rilevante sono tantissime

²³ A distanza di anni, un personaggio analogo tornò nel manga di Takada Yūzō e nei suoi adattamenti animati, *La ragazza gatto e la cultura per tutti gli usi* (*Bannō bunka neko musume*, 1997, conosciuto con il titolo internazionale *Cat Girl Nuku Nuku*), in cui la protagonista è nata dal trapianto del cervello di un gatto nel corpo di una ginoide.

²⁴ <http://tezukaosamu.net/en/anime/60.html>.

le animazioni che vi si riferiscono, tra le quali il cortometraggio sperimentale *Pikadon* (id.²⁵, 1978, premio speciale ad Annecy nel '79) del regista indipendente Kinoshita Renzō²⁶. Il film senza dialoghi si concentra sull'esplosione a Hiroshima del 4 agosto 1945; dei 7 minuti della sua durata, la prima metà mostra una normale mattinata tra la gente comune, con mamme che allattano i bambini, studenti che eseguono esercizi ginnici, uomini al lavoro. Solo una sirena di fondo e la breve apparizione di tre aerei nel cielo ricordano che si è in periodo di guerra. Gradualmente, però, le persone volgono lo sguardo in alto: un aereo, un bagliore, e tutto diventa monocromo, si distrugge, avvizzisce, si sgretola. Immagini estremamente crude mostrano la carne che si scioglie, i corpi che si fondono tra loro e con la materia. I pochi sopravvissuti sono poco più che fantasmi orripilanti, e sullo sfondo della fotografia del mausoleo di Hiroshima, diventato poi simbolo della tragedia, siamo ulteriormente schiacciati dal peso della storia attraverso un'ultima immagine del cadavere semi-scheletrito di un bambino, per poi tornare in flashback ai momenti in cui lo stesso bimbo giocava con un aeroplano di carta. Nonostante il finale si apra alla possibilità di un futuro migliore, Kinoshita intendeva colpire senza mezzi termini lo spettatore, mostrando come la realtà possa essere più terrificante della finzione e come sia fondamentale mantenere viva nella memoria la coscienza di quanto accaduto.

In seguito alla presentazione di *Pikadon*, la città di Hiroshima, selezionata dall'Asifa (Association Internationale du Film d'Animation) come sede per un nuovo festival cinematografico, chiese a Kinoshita e a sua moglie Sayoko di curarne l'organizzazione. Nel 1985 inaugurarono quindi il Festival Internazionale di Animazione di Hiroshima (Hiroshima Kokusai Animēshon Fesutibaru, di cui Kinoshita Sayoko è tuttora direttore artistico, ruolo che riveste dalla morte del marito nel 1995).

Dalla serie manga *Gen a piedi nudi* (*Hadashi no Gen*, 1973-74) di Nakazawa Keiji, fumettista di Hiroshima che aveva perduto la sua famiglia ed era a sua volta stato vittima degli effetti delle radiazioni,

²⁵ Il termine spiega l'esplosione attraverso due onomatopee: *pika* indica il brillare di qualcosa, mentre *don* evoca il boato.

²⁶ Professionalmente nato come pubblicitario, lavorò in seguito alla Mushi come animatore della serie *Tetsuan Atomu* e per *Cleopatra*, per fondare poi con sua moglie Sayoko lo Studio Lotus, con cui produsse animazioni pubblicitarie e opere sperimentali. Il suo cortometraggio *Made in Japan* (1972, Gran Premio al New York Animation Festival) fu la prima tra le sue opere presentate all'estero.

il cinema dal vero e l'animazione hanno trasposto negli anni varie pellicole. In ambito animato il primo adattamento omonimo, diretto da Mori Masaki, fu prodotto nel 1983 dalla Gen Productions con la Mad House come film antibellico indirizzato ai bambini e vinse nello stesso anno l'ambito premio dedicato a Ōfūji Noburō. Racconta del piccolo Gen e della sua famiglia a Hiroshima durante l'esplosione, anticipando però con la prima parte del film quanto la vita fosse già prima difficile e disperata, soprattutto a causa della scarsità di cibo. Come nel caso di *Pikadon* di Kinoshita, una luce accecante rende tutto monocromo e senza suono prima di farci assistere allo scempio causato. Alla tragedia della morte immediata di un così vasto numero di persone si aggiunge inoltre quella del fuoco che divampa ovunque (uno degli elementi più temuti dai giapponesi) e della ormai simbolica pioggia nera che "tinge" i corpi dei superstiti, destinandoli alle patologie derivate dalle radiazioni. Un momento in particolare riassume il senso della follia della guerra: la madre di Gen assiste impotente alla morte del marito e di due figli, imprigionati tra le fiamme, e i suoi capelli si sciolgono²⁷ mentre lei perde la ragione, riassumendo al contempo la follia della guerra stessa e la perdita dell'umanità. Intorno ormai è l'inferno.

Non meno infernale (ma qualitativamente inferiore al primo) è il secondo film girato a partire dal manga nel 1986, intitolato *Gen a piedi nudi 2* e diretto da Hirata Toshio. Questa pellicola è ambientata a tre anni dalla fine del conflitto; Gen è ormai uno dei tanti ragazzi che popolano le macerie residue di Hiroshima, alimentando le fila di orfani disadattati del dopoguerra. Tuttavia le animazioni dedicate a Gen non sono le uniche sull'argomento, ma rappresentano solo alcuni esempi di quelle che, soprattutto negli anni ottanta, diventarono popolari in ambito televisivo e cinematografico. Tra le altre, basterà ricordare l'enorme successo ottenuto da *Ken il guerriero* (*Hokuto no Ken*, protagonista di serie manga e televisive, oltre che di un lungometraggio²⁸), che narra degli effetti radioattivi sulla Terra dovuti a un'enorme esplosione nucleare nel corso di un nuovo conflitto mondiale; o ancora della serie televisiva *Conan, il ragazzo del futuro* (*Mirai shōnen Konan*, diretta da Miyazaki nel 1978), in cui il piccolo

²⁷ I capelli hanno molte valenze in Giappone, da quella erotica a quella più espressamente religiosa. Indicano, da sciolti, lo slegamento del vivere sociale, la perdita della razionalità, e infatti le sciamane erranti e solitarie vengono spesso descritte con i capelli non legati.

²⁸ Prodotto dalla Tōei nel 1986 per la regia di Ashida Toyoo.

guerriero protagonista è nato dopo una catastrofica guerra globale che ha modificato definitivamente l'aspetto della Terra con l'esplosione di potenti bombe elettromagnetiche.

EPICA, MISTERO, MAGIA, EROTISMO:
LE EROINE OLTRE IL ROMANTICISMO

In giapponese la parola *shōjo* indica “ragazzina, adolescente”, con una evidente assonanza con il termine *shojo*, che significa “ vergine”, il che suggerisce parte del fascino esercitato dalle protagoniste della “cultura delle *shōjo*” (*shōjo bunka*²⁹), in particolare nei manga, nell’animazione e nel mondo musicale. Coincide in sostanza con una *no man’s land* sospesa tra l’infanzia e l’età adulta di cui non solo è difficile decriptare le logiche, ma che soprattutto non permette la definizione di una vera identità sessuale, ancora in formazione. La troupe teatrale Takarazuka, composta esclusivamente da donne che interpretano entrambi i ruoli femminili e maschili, deve la sua grande polarità allo stesso modello di sessualità ambiguumamente definita, con un forte effetto plasmante sul pubblico – in prevalenza femminile –, che identifica nelle interpreti una forma alternativa e stilizzata di femminilità.

Le immagini che ritraevano le *shōjo* all’inizio del xx secolo (chiamate *jojōga*) riproducevano quasi sempre un modello femminile astratto, con corpi esili ed eterei e grandi occhi, ma dal dopoguerra la rappresentazione delle ragazzine coincise più con un ideale di “bambola francese”, come nell’esempio della *Principessa Zaffiro* di Tezuka, modellata dall’autore proprio su ispirazione dei personaggi del Takarazuka: occhi con una scintilla luminosa per indicarne le emozioni, testa di grandezza spropositata rispetto al corpo, arti molto lunghi in rapporto al busto. Le storie si caricarono di caratterizzazioni psicologiche e di monologhi, e gli ambienti spesso diventavano extra-nipponici, come nel caso del castello di Zaffiro modellato su quelli europei. Ciò che più conta è che anche quando le eroine si fin-

²⁹ La “cultura delle *shōjo*” è nata in periodo Meiji, ma ha trovato un nuovo sviluppo a partire dal dopoguerra, soprattutto nei *dōjinshi* (fanzine a sfondo anche erotico), per poi espandersi come fenomeno culturale nel corso degli anni ottanta. È interessante notare quanto sia ridotto il numero di animazioni e di manga che hanno come protagoniste donne mature, se si escludono pochi casi degli anni cinquanta come *Sazae san* (id., della fumettista Hasegawa Machiko), diventata serie televisiva in onda dal 1969 per la Fuji tv.

gono uomini in realtà non emulano un vero modello maschile, ma ne creano uno inedito, una stilizzazione intesa da una prospettiva tutta femminile. Un esempio emblematico è rappresentato da Lady Oscar, protagonista di *Le rose di Versailles* (*Berusaiyu no bara*), famosissimo manga del 1972 dell'autrice Ikeda Riyoko: la storia della giovane amica di Maria Antonietta d'Austria, travestita da uomo (anche se tutti conoscono la sua vera natura) e comandante della Guardia Reale nella Francia del Settecento, non solo è stata oggetto di una popolarissima serie animata televisiva, ma è tuttora uno dei titoli ricorrenti nel repertorio dello stesso Takarazuka, rinnovando a ogni presentazione il grande successo di pubblico.

Tra gli autori delle opere legate a questa cultura ci sono ovviamente molti uomini, ma dagli anni sessanta aumentarono sempre più le autrici, soprattutto nell'ambito dei manga: tra le tante, nomi celebri come “la regina del manga” Takahashi Rumiko, oltre ad alcune artiste chiamate complessivamente “Gruppo dell'anno 24” (24 nen gumi, dall'anno della loro nascita in epoca Shōwa, cioè il 1949³⁰), tra cui Ikeda Riyoko; tutte aggiunsero un'ulteriore ricchezza narrativa alle storie, l'utilizzo di temi non esclusivamente romantici, ma anche di fantascienza, politici, epici, e la partecipazione di personaggi maschili ambiguumamente sessuati. Si affermò infatti anche il modello definito *bishōnen* (letteralmente “bel ragazzo”, personaggi ricorrenti negli *shōjo manga* rappresentati con tratti femminei e fisici androgini), ancora oggi molto amato dalle lettrici, e si moltiplicarono le storie di “amore tra ragazzi” (*shōnen ai*³¹, di cui era migliore autrice nel gruppo Moto Hagio), particolarmente apprezzate proprio dal pubblico femminile³².

Le “belle eroine” (*bishōjo hīrō*) erano spesso impavide guerriere, pronte a lanciarsi nella lotta con la stessa determinazione degli uomini, e in più conservavano il proprio carattere femmineo, nel tem-

³⁰ Sul finire degli anni ottanta debutterà anche un nuovo gruppo di autrici di manga conosciute come CLAMP che porteranno a maggiore maturazione i soggetti, spesso trasposti in ambito animato, estendendo l'interesse al pubblico maschile e adulto.

³¹ Definito anche Boy's Love (BL), riguarda le storie prevalentemente romantiche, distinte da quelle con scene erotiche definite *yaoi* (dall'acronimo “YAma nashi, Ochi nashi, Imi nashi”, che significa “senza climax, senza omissioni, senza significato”). L'equivalente femminile è *yuri* (giglio) o Girl's Love.

³² In alcuni casi prevale la transessualità: tra i tanti, basti pensare a *Ranma ½* (id., serie manga del 1987 di Takahashi Rumiko adattata in animazioni televisive e cinematografiche), in cui il protagonista, esperto di arti marziali, a causa di una maledizione si trasforma in donna quando entra in contatto con l'acqua fredda.

po sempre più virato in chiave sensuale. Nell’ambito delle pellicole sui mostri, persino i loro mecca-corpi furono plasmati a immagine femminile con erotiche curve sinuose³³. Le eroine potevano essere anche sensuali ninja, sul genere della protagonista del film *La leggenda della spada incantata* (*Yōtōden*, 1989, da un romanzo di Narumi Takeshi, regia di Yamasaki Osamu), con un forte ammiccamento al pubblico maschile, visto che gli angoli di ripresa nel corso dei duelli sono indirizzati per lo più dal basso e la “divisa” della protagonista è decisamente succinta per l’ambientazione del xvi secolo.

Una delle atmosfere dedicate alle giovani donne negli anni ottanta riguarda la sfera magica e sovrannaturale. Ritroviamo in questa categoria un po’ tutti i ruoli considerati finora: la donna vampiro, per esempio, è protagonista di vari titoli ormai celebri nel mondo, tra i quali *La principessa vampira Miyu* (*Kyūketsuki hime Miyu*³⁴), una rivisitazione in chiave gotica del mito di Dracula nel corpo di una tredicenne destinata a non crescere mai. In virtù della particolare natura femminile, non mancavano i casi di eroine dotate di poteri paranormali sul genere della protagonista di *Mai* (id., dal manga del 1985 di Kudō Kazuya conosciuto in Italia con il titolo *Mai la ragazza psichica*), una quattordicenne dotata di poteri ESP. È tuttavia soprattutto alle ragazze maghette (*mahō shōjo*) che l’animazione deve gran parte del successo in questi anni. Sul fronte comico, molto popolare diventò *Lamù* (questo il titolo italiano³⁵ della serie manga di Takanashi Rumiko, pubblicata dal 1978), trasposta in vari lungometraggi, dei quali i primi due (*Lamù - Only You*, id., 1983 e *Lamù - Beautiful Dreamer*, id., 1984) diretti da Oshii Mamoru, già alla regia della serie televisiva. La protagonista, figlia di un demone e spesso ricoperta da un solo bikini tigrato, vive tra un gruppo di liceali di cui fa parte

³³ Con varie eccezioni, per esempio nel caso di *Dr. Slump* (id., serie televisiva e lungometraggi cinematografici tratti dal manga di Toriyama Akira del 1980): in questo caso il dottore del titolo inventa la robottina Arale, dall’aspetto di una bambina bruttina e miope, ma dotata di un’eccezionale forza. Non mancavano le versioni animate dedicate alle ginoidi, di cui era stata pioniera la serie televisiva *Limit, la ragazza miracolosa* (*Mirakuru shōjo Rimitto chan*, 1973, in Italia conosciuta come *Cybernella*), la cui protagonista era la versione femminile di Tetsutan Atomu.

³⁴ Da una storia originale di Hirano Toshiki e Kakinouchi Narumi, oggetto dal 1988 di quattro lungometraggi per il mercato home video, di una serie animata televisiva e, infine, della versione manga.

³⁵ L’originale titolo *Urusei yatsura* consiste in un gioco di parole, e pertanto è difficilmente traducibile in italiano: *urusei* è la forma colloquiale per “fastidioso”, ma in questo caso è trascritto con l’inserimento dell’ideogramma di “astro”, quindi “la stella Uru”, mentre *yatsura* significa “tipi”: “i tipi fastidiosi”, dunque, ma anche “i tipi della stella Uru”.

Ataru, il ragazzo del quale è innamorata. Fra avventure sentimentali di vario genere, si innestano elementi di fantascienza, di commedia e molte note attinte dall'antico folklore. La ragazza dotata di magici poteri, decisamente più forte e determinata del ragazzo di cui è innamorata, diventa anche occasione per indicare il ribaltamento dei ruoli di coppia nel contemporaneo Giappone.

Quando, all'inizio degli anni novanta, fu pubblicata la prima serie di manga di Takeuchi Naoto *La bella guerriera Sailor Moon (Bishōjo senshi Sērā Mūn)*, subito adattata in serie televisiva e lungometraggi animati³⁶, le maghette portarono il genere all'apice della popolarità. *Sailor Moon*, la quattordicenne Usagi nella “vita reale”, è forse l'eroina giapponese più simile ai supereroi statunitensi, visto che, anche se di origine semi-divina, attiva i suoi poteri attraverso un oggetto (una spilla³⁷) e ha il compito di proteggere la Terra da una serie di cattivi nemici, indifferentemente alieni, vampiri, zombie e demoni. I vari episodi ritraggono un mondo adolescenziale convenzionale (ragazzine che si innamorano, piangono, sognano il matrimonio) particolarmente intriso non solo di violenza ma soprattutto di erotismo: nonostante la fondamentale “innocenza” delle protagoniste, ovunque si intrecciano relazioni etero e omosessuali (anche se platoniche), mentre le ragazze sono rappresentate con costumi da marinaretta³⁸ che lasciano scoperti in gran parte i corpi ed effettuano voli acrobatici e sensuali che li denudano ulteriormente.

Dopo la breve stagione erotica degli *Animerama*, poche altre pellicole nel corso degli anni settanta si erano avventurate nel territorio dell'erotismo, tra cui *Il pornorama di Yasuji: fallo! (Yasuji no poronorama - Yacchimae!)*, 1971, tratto da un manga di Tanioka Yasuji). La ripresa avvenne nel corso degli anni ottanta in circuiti più commerciali, favorita anche dalla nascita del mercato dello home video avviato dalla fine degli anni settanta, e in molti casi legata al boom degli *shōjo anime*. Spesso si trattava di animazioni in cui la differenza

³⁶ Il primo lungometraggio, prodotto nel 1993 e diretto da Ikuhara Kunihiko, si intitolava *La bella guerriera Sailor Moon - Il film (Gekijōban Bishōjo senshi Sērā Mūn)*. Nell'edizione statunitense fu aggiunto il sottotitolo *Promise of the Rose* (La promessa della Rosa) con cui è conosciuto anche in Italia. Nel caso di *Sailor Moon* la protagonista fa parte di un gruppo di ragazze, ciascuna distinta da un diverso colore, nell'insieme chiamate “Sailor Scouts”.

³⁷ Caratteristica, questa, di varie eroine delle animazioni di questi anni.

³⁸ All'immagine della scolare-lolita si lega anche il business dei negozi di *burusera* (da “bloomers” e “sailor”, proprio in riferimento alla divisa da marinaretta indossata dalle studentesse), dove sono in vendita le divise scolastiche e la biancheria intima di giovani ragazze a scopi feticistici e sessuali.

tra “erotismo” e “pornografia” (prevalentemente soft core) sfumava, ponendo le basi del genere definito *hentai* (“perverso”, legato alle aberrazioni sessuali), tuttora molto popolare³⁹, del quale si parlerà più diffusamente nel prossimo capitolo. Probabilmente anche grazie alla possibilità di poter usufruire in privato di queste visioni, aumentarono i titoli con elementi bizzarri e alterati, spesso marcatamente carichi di depravazione. Nel mare di queste produzioni basterà citare *La leggenda della super divinità - Il ragazzo itinerante* (*Chōjin densetsu Urotsukidōji*, 1987, regia di Takayama Hideki) che avviò il genere degli erotico-horror⁴⁰, adattati per lo più con aggiunta di eccessi dai manga di Maeda Toshio.

GLI INDIPIENDENTI, UN’ALTERNATIVA AL MAINSTREAM

Parallelamente alla proliferazione di prodotti animati nei circuiti commerciali, proseguiva inarrestabile la produzione di pellicole d’arte create da autori indipendenti o che comunque riuscivano a destinare parte del proprio lavoro a film personali e alternativi. Tra i grandi nomi dei decenni precedenti, Kuri Yōji proseguì nella sua incessante ritrattistica delle alienazioni umane nel corso degli anni settanta e ottanta, continuando a raccogliere premi a livello internazionale; per esempio, il surreale *I parassiti della mezzanotte* (*Kiseichō no ichiyoru*, 1972, premio a Oberhausen nel ’73) utilizzava il linguaggio più estremo dell’autore – violenza, metamorfosi, funzioni corporali, strane creature prodotte da corpi morti – per sottolineare il vivere ormai meccanico degli uomini, che utilizzano il sesso, il cibo e il denaro come unici valori dell’esistenza. Esistenza che tuttavia procede per inerzia, come sembra indicare il corto *Pop* (id., 1974), in cui un treno prosegue incessante la sua marcia attraversando asfissianti geometrie della natura e della società. Kuri non risparmiava neanche le passioni umane, che spesso si rivelano inique ripetizioni di vuoti rituali, come avviene nella successione di sketch del corto *Manga* (id., 1977), brevissimi accenni comici in cui, tra le tante situazioni para-

³⁹ Il primo *hentai* fu comunque presentato in questi anni, l’animazione *Lolita anime* (id., 1984), un insieme di perversioni estreme – pedofilia e incesto tra le altre –, seguito da *Cream Lemon* (id., 1984, il primo di una lunghissima serie così intitolata). Entrambi furono distribuiti in formato video, aprendo la strada a un numero illimitato di produzioni analoghe.

⁴⁰ Il film è stato nel particolare precursore del genere definito “porno tentacolare”, in cui di solito una giovane è violentata da un mostro provvisto di giganteschi tentacoli.

dossali, un *birdwatcher* viene sbranato da un uccello e degli uomini affondano la propria barca cercando di infilzare un topo.

L'opera di Kuri è proseguita senza interruzioni fino a oggi, seppure con un rallentamento a partire dalla metà degli anni ottanta, ma il suo nome ha continuato a rappresentare l'animazione giapponese d'arte nel mondo: tra le tante occasioni, nel 1988 gli è stata dedicata una personale al Museo d'Arte Moderna di Parigi, nel '93 è stato insignito del premio Asifa al Festival Internazionale d'Animazione di Annecy; infine nel '98 una nuova retrospettiva a Stoccarda ne ha riportato il nome all'attenzione del pubblico europeo. Tra i suoi ultimi lavori, nel 2006 ha partecipato con il corto *Escrementi rotolanti* (*Funkorogashi*) al progetto *Tōkyō Loop* promosso da Image Forum (un insieme di cortometraggi sperimentali realizzati da vari registi): anche in quest'ultimo film (una città sommersa da escrementi di cani non raccolti dai loro padroni, che poi ne vengono inghiottiti) Kuri non ha abbandonato la sua solita verve comico-grottesca, distinguendone come sempre il segno con un minimalismo surreale.

Tra i nomi di quanti presentavano le proprie opere presso la Sōgetsu, alcuni attraversarono solo brevemente l'esperienza dell'animazione, e tra questi Wada Makoto, esordito alla regia con il particolarissimo corto animato del 1964 *Omicidio!* (*Satsujin*, conosciuto internazionalmente con il titolo inglese *Murder!*, premio Ōfūji Noburō nella terza edizione del concorso): una donna delle pulizie entra in un appartamento e scopre sul pavimento il cadavere di un uomo accoltellato. Questa stessa scena si ripete più volte, ciascuna seguita dal titolo scritto con caratteri e colori differenti, così da segnalare il tipo di approccio che gli investigatori (diversi per ogni microepisodio) daranno alle indagini: appariranno in successione una sorta di Sherlock Holmes che raccoglie indizi, seguito da un investigatore stile Hercule Poirot che analizza documenti per risolvere il caso, quindi un Sam Spade che preferisce gli interrogatori, un cacciatore di vampiri, James Bond, uno scienziato, in pratica ogni tipologia classica del contemporaneo cinema di genere occidentale, per concludersi infine con il romantico episodio *Murder for Art Theatre* in cui il delitto resta irrisolto.

L'universo artistico di Wada è molto ampio: nell'ambito del cinema dal vero, *Giornale di vagabondaggio di un giocatore di Mah-jong* (*Mājan hōrōki*, 1984, da un romanzo di Asada Tetsuya), interessante e graffiante scorci del dopoguerra ritratto nei toni più cupi del

bianco e nero, era stato pluripremiato⁴¹ e ne aveva segnalato il nome nei circuiti *cult*; a questo successo si è aggiunta una prolifica carriera di scrittore e traduttore, oltre che illustratore di molte copertine della prestigiosa rivista «Bungei Shunjū» e di disegnatore di personaggi per diversi videogame. Wada non ha inoltre mai abbandonato la sua attività di musicista, grazie alla quale prese corpo il progetto di animazione del 1987 *Zigomar il ladro misterioso. Versione musicale* (*Kaitō Jigomā - Ongakuhēn*, prodotto dalla Wadaland Films), basato su un'opera originale di Terayama Shūji, una versione operettistica del mito del famoso ladro, qui accusato di aver sottratto una canzone dal cuore di una donna.

Altrettanto eclettico è stato il percorso artistico di Tanaami Keiji-chi⁴², tra i principali nomi della pop art giapponese, oltre che illustratore, fumettista, videoartista e animatore. Gran parte della sua opera conserva il segno del trauma bellico, in particolare del bombardamento di Tokyo di cui era stato testimone durante l'infanzia⁴³. Affascinato dall'atmosfera d'arte respirata al Sōgetsu Kaikan, decise di dedicarsi all'animazione, tentando una prima sperimentazione con *Marionette in maschera* (*Kamen no marionettotachi*) nel 1965, con il supporto del Laboratorio di Kuri Yōji. Durante il suo primo viaggio negli Stati Uniti nel 1967 conobbe Andy Warhol e avvicinò gli ambienti artistici americani, aggiungendo in seguito alla sua opera molte note derivate da questa cultura, in particolare l'erotismo delle dive hollywoodiane. Dal 1971 tornò all'animazione, girando in breve diversi cortometraggi, ancora una volta nel segno dello sperimentalismo. *Addio Elvis Presley e USA* (*Sayōnara Erubisu Puresuri USA*, 1971) è in forma di pamphlet sulle ossessioni statunitensi per musica, sesso, cibo, santoni religiosi, icone hollywoodiane, aerei da guerra, dischi volanti, tutte immagini raccolte in un collage sul fondo di un paesaggio erboso multicolore sovrastato da nubi bianche. Il comune denominatore di quasi tutte le icone presentate è il pene, reso in forme e colori differenti, che diventa così il segno di una cultura virile.

⁴¹ Molto apprezzato anche è il film horror *Gente impaurita* (*Kowagaru hitobito*, 1994), abile collage di cinque racconti calati spesso nel regno del fantastico e tinti di tratti umoristici, uniti dal tema della paura e della sua rappresentabilità.

⁴² Un completo profilo biografico contenente i link ai suoi cortometraggi è disponibile alla pagina <http://www.ubu.com/film/tanaami.html>.

⁴³ Un tema che non abbandona Tanaami neanche nelle sue opere più recenti, come ricorda l'animazione *Uno sguardo all'estate* (*Natsu no shinsen*, 2002), in cui fa rivivere le immagini dei raid aerei.

Un reportage pop che continua lo stesso anno con *Addio Marylin* (*Sayōnara Maririn*), in cui le icone sono rivisitate in chiave femminile e il pene è letto come potere gestito dalle donne, oltre che esercitato nei loro confronti. Nel 1973 è il turno di John Lennon e Ōno Yōko – con riferimenti ai Beatles – nel corto *Oh Yoko!* (id.): le manifestazioni pacifiste della celebre coppia si alternano a collage in cui Liverpool e l'America si contaminano a vicenda.

Nel 1975 Tanaami girò alcuni dei suoi titoli più importanti: l'autobiografico *Dolce venerdì* (*Yasashii kin'yōbi*, in cui illustra quanto lui stesso aveva vissuto in una sua giornata); *Lei dal punto di vista dei suoi scapoli* (*Kanojo no dokushin monotachi ni yotte*, conosciuto con il titolo inglese *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors*) sposta lo sguardo sulle ossessioni sessuali dell'uomo giapponese, in particolare per le giovanissime e per la cultura che incentiva il fenomeno delle lolite. *Crayon Angel* (id., 1975) è un doloroso sguardo alla guerra, realizzato con immagini fisse, animate, reportage dal vivo del conflitto e fotografie, unite secondo il flusso della memoria dell'autore.

Nel 1981 Tanaami si ammalò gravemente, lottando a lungo tra la vita e la morte, un'esperienza che in seguito ispirò nuovi temi e immagini nella sua opera, comprese le allucinazioni provate durante i deliri febbrili. A questo maestro, cui si deve anche il merito di aver scoperto e lanciato nuovi talenti, tra cui l'animatrice Tabaimo, hanno dichiarato di essersi ispirati molti altri artisti contemporanei, soprattutto Murakami Takashi. Le sue immagini continuano ancora oggi a dar corpo a immaginari astratti e carichi di valenze, come nel commento adrenalinico al videoclip *Diamond Sleep* dell'album *Red Road* del gruppo Haunted Leather, in cui la rapidissima successione di immagini rende il senso psicotropo del sogno in cui si annidano i ricordi. A maggio del 2013 è stata organizzata presso il Fuori Salone milanese la prima personale italiana dedicata a Tanaami, consacrando l'opera generale di questo particolarissimo artista.

A partire dal 2000, Tanaami ha condiviso anni di lavoro con il regista Aihara Nobuhiro⁴⁴, una collaborazione terminata solo a causa della morte di quest'ultimo, avvenuta nel 2011, dopo la creazione in comune di più di una dozzina di opere. Anche per Aihara la memoria e l'inesorabile scorrere del tempo erano temi ricorrenti, legati soprattutto alle esperienze di vita durante l'infanzia, trascorsa in prevalenza presso le basi americane, e alle tante storie ascoltate da

⁴⁴ Entrambi erano docenti presso l'Università di Arte e Design di Kyoto.

bambino e ricreate in immagini che ne riproponevano la violenza e l'impatto traumatico. La sua carriera come animatore cominciò negli anni sessanta presso lo Studio Zero, una piccola casa di produzione fondata dai famosi fumettisti Ishinomori Shotarō e Fujiko Fujio, insieme all'animatore sperimentale Suzuki Shin'ichi. Da questo momento in poi avrebbe sempre collaborato con progetti di altre case (inclusa la Mushi), coltivando da indipendente la sua passione per l'animazione sperimentale. Dall'esordio del 1968 con *Pioggia (Ame)*, la sua sperimentazione gli permise di produrre circa ottanta titoli (dal 2008 direttamente realizzati in video), tutti brevissimi. I suoi film sono astratti e lirici allo stesso tempo, donando ampio spazio alla natura che descriveva secondo una tecnica da lui definita "animazione in esterni", creata attraverso la combinazione di immagini disegnate su carta e fotografie. Ricorrenti le forme circolari e i mandala, le metamorfosi estreme, mentre i personaggi sono ridotti a un accenno di segno, come la traccia lasciata dalla loro esistenza nella memoria. È il caso per esempio della piccola protagonista del breve *La biscia (Yamakagashi, 1972)*, storia di una bambina che attende fuori casa mentre sua madre si prostituisce con dei soldati americani e il cui viso nelle immagini in bianco e nero è completamente obliterato, così da accentuarne il carattere malinconico. O ancora in *La stagione delle api sta passando (Mitsubachi no kisetsu wa satte, 1972)*, dove il regista ricorda un giorno della sua infanzia in cui era stato aggredito da alcune api, mostrando attraverso le metamorfosi come il tempo sbiadisca e trasformi la memoria.

Dopo vari viaggi in Europa, al carattere onirico delle sue opere si aggiunse un'ulteriore sperimentazione sullo "spazio" dell'opera filmica, da cui derivarono titoli come *Stone* (id., 1975, girato in Svezia), nel quale applicava i suoi disegni direttamente su edifici e su rocce, "animando" l'ambiente. Sempre più interessato allo studio sui movimenti, alle luci e ai loro riflessi sui corpi, il bianco e nero rendeva effetti altamente poetici in pellicole come *Immagine - Ombra (Eizō - Kage, 1987)* e *Mask* (id., 1991), mentre al suono nel tempo si aggiunse il valore del silenzio e del non visibile, temi, tra gli altri, del corto di ispirazione buddhista *Vento (Kaze, 2000)*.

Tra gli esordienti degli anni settanta, un giovanissimo Harada Hiroshi, ispirato dal mondo onirico del regista Terayama Shūji e dalle animazioni di Winsor McCay, soprattutto da *Gertie il dinosauro (Gertie the Dinosaur, 1914)*, a soli quattordici anni girò la sua prima animazione intitolata *Il dinosauro debole (Jiyowana kyōryūchan,*

1976). A distanza di due anni, con il nuovo corto *Rappresaglia all'alba* (*Akatsuki no hōfuku*, 1978) fu premiato al concorso indetto dalla Fuji per film in 8mm realizzati da studenti, e nel 1979 ottenne un premio speciale della giuria al Festival dell'Immagine Giapponese (Nihon Eizō Fesutibaru) con il nuovo *Ricompensa all'alba* (*Akatsuki no hōshū*). Diventato ormai inarrestabile regista (girava di media un corto all'anno, sempre in 8mm), si iscrisse all'Accademia di Design di Tokyo; la sua opera di laurea, il corto *La ninna nanna da cui non ci si risveglia più* (*Nidoto mezamenu komori uta*, 1985, conosciuto con il titolo inglese *The Death Lullaby*) vinse il primo premio al Pia Film Festival⁴⁵: è la storia di un ragazzo, normalmente vittima di bullismo (di cui lo stesso regista aveva a lungo sofferto da bambino), che diventa occasione per riferirsi alle manifestazioni di protesta contro la costruzione dell'aeroporto internazionale di Narita. Lo stile utilizzato consisteva soprattutto nell'utilizzo di forme che continuamente si trasformano e "abitano" spazi angoscianti, in molti istanti disancorati dalle prospettive e roteanti intorno al personaggio; il ritmo di successione delle immagini varia di frequente, con accelerazioni e fugaci apparizioni di scene differenti – motivo per cui il cinema di Harada a volte è stato accusato di contenere messaggi subliminali.

Da quel momento in poi Harada cominciò a lavorare per varie produzioni televisive, senza tuttavia abbandonare i suoi progetti da indipendente. Deciso a trasporre in animazione il manga erotico-grottesco di Maruo Suehiro *La ragazza delle camelie* (*Shōjo tsubaki*, 1984), a sua volta libero adattamento da una pièce per *kamishibai*, ottenne i diritti dell'opera e la collaborazione del fumettista. Tuttavia, a causa dei contenuti "forti" della storia, non fu in grado di trovare una produzione che appoggiasse il progetto, e fu quindi costretto a finanziarlo da sé e con il supporto di alcuni circuiti cinematografici underground. Tra quanti credettero nella sua idea, il musicista J.A. Caesar, compositore delle colonne sonore dei film di Terayama Shūji, accettò di scrivere per lui la particolarissima base musicale. Dopo cinque anni di lavoro, *Immagini drammatiche proiettate dal basso - La ragazza delle camelie* (*Chika gentō gekiga - Shōjo tsubaki*, 1992, internazionalmente conosciuto come *Midori* dal nome della protagonista), suo primo film in 16mm, era pronto, ma orfano di distributore. Harada ne organizzò varie proiezioni in forma di

⁴⁵ Prestigiosa vetrina di cinema sperimentale fondata nel 1977 e legata all'omonima rivista di cinema.

spettacolo circense, come già Terayama Shūji (alla cui opera molte immagini di *Midori* si ispirano) faceva con il suo teatro itinerante *Tenjō Sajiki* tra gli anni sessanta e ottanta. La storia, ambientata a fine Ottocento e arricchita da una vasta iconografia terrifica ispirata dagli *ukiyo-e* del periodo Edo, racconta di una sfortunata ragazzina rimasta senza genitori che si avvicina a un circo popolato da esseri malformi da cui è maltrattata, stuprata e schiavizzata, finché un nano esperto di illusionismo si unisce alla troupe e la protegge, facendone la sua amante. La pellicola fu censurata pesantemente per le scene esplicite di violenza sessuale, di torture su animali, di linguaggi discriminatori verso gli handicappati, un tourbillon di degradazione volutamente parossistico per rendere la *mise en abîme* di un teatro della crudeltà. Come sostiene lo stesso Harada in un'intervista⁴⁶, il suo interesse era rivolto alle storie d'amore tra esseri imperfetti, e inoltre, a differenza di altre animazioni che raccontano la storia del Giappone, era piuttosto interessato a una “contro-storia”, in cui si evidenziassero i particolari di solito non messi in luce, quali l'esercizio del potere e la soppressione del popolo.

L'opera di Harada è proseguita ininterrotta fino a oggi tra prodotti di *mainstream*, animazioni indipendenti, performance e live show teatrali, in tutti i casi conservando il particolarissimo approccio all'essere umano. Il suo eclettismo è il segno anche di una generazione di artisti, molti dei quali hanno condiviso con lui la scena sperimentale di questi anni, spesso alternandosi tra animazione e cinema dal vero nel particolarissimo universo della videoarte⁴⁷.

Anche Kurosaka Keita rientra tra le personalità di maggiore spicco degli ultimi decenni. La sua filmografia ha ottenuto riscontri molto lusinghieri, non solo tra i circuiti di videoarte e di animazione, ma anche tra quelli più commerciali come MTV. Laureato all'Università Musashino Art nel 1979, Kurosaka in seguito trascorse due anni a Parigi, dove studiò pittura a olio presso la Scuola Nazionale Superiore di Belle Arti sotto la guida di Jacques Yankel. Anni dopo, Kurosaka avrebbe dichiarato di essere stato fortemente influenzato dai muri di Parigi, dai volti delle signore e dai poster pop affissi in giro per la città, elementi che gli permisero di ricon-

⁴⁶ Speciale intitolato *Hiroshi Harada, The One-man Hand*, a cura di Takahashi Shoko e Gilles Boulenger, disponibile al link: <http://www.youtube.com/watch?v=OvCyC5TyOTE>.

⁴⁷ È doveroso citare tra i vari registi alcuni dei nomi che hanno partecipato anche a contesti internazionali, tra i quali Iimura Tadahiko, Yamamoto Shigeru, Fukushima Shinji, Ōi Fumio, Sugimoto Gorō, Suzuki Shin'ichi, Yokoyama Ryūichi, Hayashi Seiichi, Itō Takashi.

siderare la sua Tokyo sotto una nuova luce. Tornato in Giappone, cominciò a studiare cinema presso l'Image Forum e cercò di definire quale fosse per lui la migliore forma di espressione. L'idea di "animazione" nel suo caso è in un certo senso ambigua, come si comprende dalle sue parole: «Io non mi ritengo un animatore. Ho mosso i primi passi nel mondo dell'arte contemporanea. Ho sempre cercato di mettere a punto un modo per rendere la dimensione del tempo nella mia opera. [...] Come artista, il mio più grande problema era trovare una forma di espressione che producesse nel regno della pittura lo stesso effetto della musica – un impatto tale da raggiungere lo stesso spazio temporale e spazio fisico tra un gran numero di persone. È stato un caso che questo si rivelasse un video e, in termini di tecniche specifiche, all'interno dell'inquadratura di animazione, ma per me l'animazione non è mai stata altro che un'estensione del mio lavoro pittorico»⁴⁸.

Per le sue opere Kurosaka utilizza differenti tecniche: non solo animazione tradizionale e *kirie*, collage e fotografie, tutto ciò che gli permette di esplorare la società contemporanea entra in gioco con la stessa valenza (e violenza). Il suo esordio alla regia consiste in un gruppo di cinque cortometraggi girati tra il 1982 e il 1986, complessivamente intitolati *Cinque opere di metamorfosi* (*Henkei sakubin dai 5 ban*), con cui si muove alla ricerca della natura dell'uomo, anche attraverso le proprie contraddizioni. Immagini fotografiche di paesaggi naturali e *kirie* vengono trasformati e rivisitati in diverse prospettive e gamme luminose, tra la stasi e il movimento, mentre l'autore cerca nel mondo anche le origini dell'arte stessa, come nell'omaggio dedicato a Rembrandt nell'ultimo episodio.

Per Kurosaka la volubilità della natura umana, condizionata dallo scorrere del tempo, dalla mobilità dello spazio e dall'esercizio del potere, spesso dà luogo a metamorfosi che assumono in molti casi caratteri anche grotteschi. "Illusione" sembrerebbe la parola d'ordine per accedere al suo mondo traslato in immagini, come nei corti *La canzone del mare* (*Umi no uta*, 1988, che parte dall'usanza nei villaggi di pescatori di bruciare le barche vecchie per liberarne gli spiriti) e *La storia del verme* (*Mimizu monogatari*, 1989, ispirato a *La lepre e la tartaruga*, una riflessione sul potere e sull'errata percezione che possiamo avere dall'apparenza delle cose). La società contemporanea è

⁴⁸ Intervista a Kurosaka Keita a cura di Benjamin Ettinger in *Anipages*, disponibile al link http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/midoriko_bringiton.

al centro dei suoi successivi lavori (*La città personale - Kojintoshi*, 1990, *Box Age* - id., 1992, *Fonografo N. 13 - Chikuonki 13 go*, 1993), film che raccolgono intorno all'autore sempre più numerosi consensi di critica, oltre che vari riconoscimenti in patria e all'estero. In alcuni casi l'idea di "metamorfosi" della natura umana prevale rispetto agli altri titoli: *La mattina in cui papà è volato* (*Papa ga tonda asa*, 1997, prodotto per MTV, premiato ad Annecy), per esempio, ricorda più degli altri le stesse metamorfosi kafkiane; l'acclamato e iper-violento videoclip per il brano *Le urla agitate delle larve* (*Agitated Screams of Maggots*, pezzo del gruppo Dir En Grey, 2006), presentato al Festival di Rotterdam, è un tourbillon di trasformazioni di una larva dalle fattezze di un demone, che viene tuttavia sevizidata da una bambina.

Seppure continuamente impegnato alla regia e nelle attività universitarie, Kurosaka ha contemporaneamente lavorato per tredici anni sul suo primo lungometraggio, da tempo annunciato e atteso dagli estimatori della sua arte, presentato infine nel 2010: *Midoriko* (id.), opera costituita da ben 30.000 disegni a matita. In un anno impreciso del ventunesimo secolo, Tokyo è una città semi-apocalittica. Cinque scienziati (ciascuno con il capo sostituito da un segno dei cinque sensi, per esempio una mano) mettono a punto un rimedio per ovviare alla fame nel mondo, un vegetale commestibile, chiamato Midoriko, che tuttavia non intende farsi mangiare e riesce a fuggire dal laboratorio. Personaggi fantastici, trasformazioni, metafore dei sensi umani disseminate tra i prodotti vegetali e quelli fantastici (ogni disegno sfumato nei contorni, pronto a "scivolare" nel successivo), tutto insieme costituisce un film che conduce in un viaggio affascinante prevalentemente visivo, sensuale e terrifico allo stesso tempo, all'insegna del principio primario della sopravvivenza: mangiare o essere mangiato. Le atmosfere da incubo – un debito di Kurosaka verso Jan Švankmajer, uno dei suoi autori più amati, come spesso ha dichiarato –, si arricchiscono di una grafica in chiaroscuro reminiscente allo stesso tempo di quella di Hieronymus Bosch e di Francisco Goya, con volti che rimandano anche ai ritratti di Rembrandt, ma con l'aggiunta di improvvisi eccessi di luce dall'effetto orrorifico.

YAMAMURA KŌJI, IL MAGO DELLA FORMA

Si tende spesso a comparare per tipologie, tecniche di lavoro e passione personale le opere dei due animatori indipendenti Yamamura

Kōji e Kurosaka Keita. Entrambi, infatti, insegnano anche in prestigiose università⁴⁹, lavorano privatamente in studi indipendenti, sono aiutati nell'animazione dalle rispettive mogli, ma soprattutto intendono l'animazione come la più preziosa delle occasioni per esplorare l'immaginario. La competizione tra Yamamura e Kurosaka è accesa in un agone che padroneggiano entrambi da maestri, che nel caso di Yamamura in molti istanti raggiunge un livello quanto mai sublime. Il regista è stato spesso definito “il mago della forma”, caratteristica che funge da *fil rouge* nella sua intera filmografia; continua anche oggi a preferire il disegno manuale che compone attraverso il digitale, un lavoro tanto intenso da portarlo a realizzare fino a 10.000 tavole per 10 minuti di animazione, offrendo così una ricchezza visuale raramente egualata. Come altri indipendenti del periodo è un autore eclettico; non si limita all'animazione, ma scrive e illustra libri e collabora con giovani artisti su progetti di varia natura, oltre a lavorare per produzioni più commerciali (videoclip musicali, pubblicità, film di altri registi). Yamamura ha sostenuto in più occasioni che nell'insieme la sua filmografia potrebbe essere raggruppata in tre periodi: negli anni ottanta emergeva uno stile sperimentale attraverso cui tentava di definire la propria arte; negli anni novanta ha optato maggiormente per progetti commerciali, tra i quali animazioni per bambini per trasmissioni televisive; infine, dall'inizio del nuovo secolo ha puntato su un cinema dedicato prevalentemente a un pubblico adulto.

Anche Yamamura, come Harada, cominciò a sperimentare le sue prime animazioni da giovanissimo, a soli tredici anni, e allo stesso tempo si esercitava nel disegno di fumetti. Durante il periodo di studi in pittura presso l'Università Tōkyō Zōkei, dal 1983 al 1987, continuò a girare i suoi personalissimi cortometraggi e collaborò saltuariamente con delle major per gli effetti in 3D e le immagini per il set in opere di vari registi (tra cui il remake di *L'arpa Birmana - Biruma no tategoto*, 1985, di Ichikawa Kon). Nello stesso periodo si appassionò ai lavori di Ishu Patel, Jurij Norštejn, Priit Pärn, Okamoto Tadanari e Mochinaga Tadahito, dai quali avrebbe tratto ampia ispirazione⁵⁰. Il cortometraggio in 16mm *Acquatico (Suisei)*, 1987), girato come saggio di diploma di laurea e realizzato con plastilina su vetro retroilluminato, indica la sua preferenza per la fluidità delle immagini che si

⁴⁹ Yamamura alla Tōkyō Geijutsu e Kurosaka alla Musashino Art, entrambe nella capitale.

⁵⁰ Questa e altre indicazioni su Yamamura sono tratte dal suo sito alla pagina www.yamamura-animation.jp.

trasformano costantemente in forme diverse senza asperità: un uomo si riflette nell'acqua e immagina la visione che i pesci avranno di lui dal basso, quindi lascia cadere una mela che attiva una catena di illusioni "liquide", da cui si generano pesci che mutano costantemente e che si muovono in un "cielo riflesso sull'acqua".

Dopo la laurea nel 1987 entrò al Mukuo Studio (una delle piccole case di produzioni che realizzavano animazioni per la Tōei), ma dopo due anni decise di rendersi indipendente. Nel frattempo prese parte al gruppo "Animation 80", di cui faceva parte anche Kurosa-ka Keita⁵¹. Tra i suoi primi lavori da indipendente mentre ancora lavorava per la Mukuo, *Japanese-English Pictionary* (*Hyakka zukan*, lett. *Dizionario illustrato Giapponese-Inglese*, 1989) ottenne ancora vari premi: secondo la tecnica mista che caratterizza molte opere di Yamamura (plastilina, pupazzi, fotografie, disegni su cel, immagini dal vero), le lettere di entrambi gli alfabeti inglese e giapponese fluttuano nelle inquadrature, formando parole che si traducono poi nella loro rappresentazione in immagini e in microracconti prodotti dai loro significati, rendendo così «un'encyclopedia pittorica della tecnica dell'animazione»⁵², come sempre nel segno della rapidissima mutazione delle forme. Il valore di ogni singolo oggetto disgiunto dagli altri in questo corto viene poi ricomposto in un unicum nel successivo *Cercando le cose nella scatola - La ricerca del ricercatore* (*Ochikochihō no hako - Hakase no sagashi mono*, conosciuto come *Perspektivenbox*, 1990): ancora un'animazione mista, qui con l'aggiunta del 3D, in cui un piccolo uomo con un retino studia una città colma in ogni spazio di palazzi, oggetti, animali, persone, spesso contrassegnati da vari codici a barre (segno del consumismo) e dalle forme parossistiche. Deformazioni che affascinano l'autore, come lui stesso ha dichiarato: «[già da piccolo] leggevo i racconti di Edgar Allan Poe e i manga del terrore come quelli del fumettista giapponese Umezu Kazuo. Giocavo a spaventarmi, leggevo racconti terrificanti, fantastici, idealistici e grotteschi. È qualcosa che riemerge indubbiamente dai miei film [...]»⁵³.

⁵¹ Gruppo formato in prevalenza da studenti universitari che organizzavano anche annualmente delle proiezioni delle proprie opere.

⁵² Così cita il sito di Yamamura: <http://www.yamamura-animation.jp/e-film0.html#s>.

⁵³ Intervista a Yamamura a cura di Katia Bayer per il Festival Internazionale di Film Francofoni di Namur, al link <http://www.formatcourt.com/2011/09/koji-yamamura-a-chaque-film-je-m'attache-au-fait-que-l'acte-de-creation-peut-avoir-du-sens-et-m'apprendre-quelque-chose-sur-ma-propre-existence/>.

Nel 1993 Yamamura fondò con la moglie Sanae (a sua volta pittrice) lo studio Yamamura Animation. Grazie ad alcune conoscenze, il suo nome fu suggerito alla NHK per la quale girò nello stesso anno alcune animazioni per bambini in clay animation dedicati agli uccellini *Karō e Piyobupt* (*Karō to Piyobuputo*), quindi altri titoli negli anni successivi, a cui si aggiunsero tre deliziosi corti del 1995 (*Mr. Kipling* - id., *Pacusi - Pakushi* e *Kid's Castle* - id.). L'ultimo film per la NHK fu *Il libro di Babel* (*Baberu no hon*, 1996, ispirato all'opera di Jorge Luis Borges), pellicola che anticipa nello stile la futura produzione dedicata al pubblico più adulto: due fratellini alla fermata dell'autobus trovano un libro che contiene magnifiche avventure da cui vengono risucchiati, il tutto in immagini realizzate con varie tecniche – tra cui disegni e *kirie*, l'insieme composto al computer – che mutano parossisticamente, con una ricchissima grammatica filmica.

Nel 2002, dopo sei anni di lavoro durante i quali pure aveva girato numerosi titoli da indipendente, la più ambiziosa opera di Yamamura era finalmente pronta: *Il monte Testa* (*Atamayama*), adattamento in chiave contemporanea di una pièce omonima dal repertorio comico teatrale *rakugo*. Disegnato con un utilizzo dei colori che ricorda le migliori opere di Paul Klee, effettua un'operazione particolare, disegnando nel dettaglio i personaggi e in forma di schizzo i fondali. La storia riguarda un uomo solitario e avaro che, convinto che nulla vada sprecato, decide di ingoiare anche i noccioli delle ciliegie insieme al frutto. La conseguenza è che una pianta di ciliegio comincia a spuntargli sul cranio, creandogli vari problemi con la gente che “popola” da quel momento la sua testa. La narrazione è completamente resa da un cantore tradizionale accompagnato dalla musica eseguita con uno shamisen, elemento di raccordo con il testo originale, ma i personaggi ritratti sono attinti dalla quotidianità giapponese, offrendo un ritratto affascinante e caustico della classe media nipponica. *Il monte Testa* riscosse un grande successo internazionale, al punto da ricevere la nomination per l'Oscar nel 2003, oltre a un numero altissimo di premi.

La carriera di Yamamura è proceduta da allora ancora più intensamente. Dei tanti titoli realizzati dal 2003 a oggi, tutti personalissimi capitoli della ricerca peculiare sul movimento e sull'immaginazione, molti sono i titoli acclamati: il commovente *Il vecchio coccodrillo* (*Toshi o totta wani*, 2005), dall'omonimo racconto di Léopold Chauveau, storia di un coccodrillo con i reumatismi e non più in grado di procacciarsi il cibo⁵⁴; il delicato *La metafisica di un bambino*

⁵⁴ «Ho cominciato a girarlo nel periodo in cui l'America è entrata in guerra contro l'Iraq,

no (*Kodomo no keijijōgaku*, 2007), una serie di vignette surreali sui segreti nel mondo dei più piccoli; lo sperimentale *Five Fire Fish* (id., 2013) realizzato con l'applicazione McLaren's Workshop per iPad prodotta dal National Film Board canadese.

Tra i titoli più importanti di questi ultimi anni ritroviamo *Il dottore di campagna di Kafka* (*Kafuka inaka isha*, 2007), tratto dall'omonimo racconto del celebre scrittore, coprodotto dalla major Shōchiku e premiato, tra gli altri, al Festival di Ottawa. Il corto ricalca fedelmente il testo originale, ma qui Yamamura rafforza la visionarietà propria del flusso mentale della scrittura kafkiana in immagini distorte, amplificazioni e contrazioni della sensorialità, mentre le paure disegnano paesaggi surreali composti da occhi che affiorano dalla neve, stringendosi sul medico ormai prossimo alla follia. Per accentuare la discrepanza tra reale e fintizio dell'originale, Yamamura seleziona un ambiente occidentale, accostandovi la narrazione di attori di *kyōgen*, tra i quali Shigeyama Sensaku. Infine, nel 2011 presenta *Le corde di Muybridge* (*Maiburiji no ito*), coprodotto dal suo studio con il National Film Board of Canada e la NHK, ispirato alla vita del noto fotografo inglese autore del celebre esperimento intitolato «il cavallo in movimento». Yamamura è interessato soprattutto all'idea che le corde utilizzate dal fotografo per attivare le 24 macchine fotografiche nel suo esperimento avessero in realtà catturato il tempo e, insieme, costituissero il linguaggio stesso con cui raccontare la sua storia. Così facendo, il tempo lega la successione di eventi nella vita degli uomini, qui indicata dalla storia personale di Muybridge (che aveva ucciso l'amante di sua moglie), ma lega anche gli uomini tra loro, come indica in parallelo la trama del rapporto tra una madre e una figlia, mai intaccato nel passare degli anni.

LE ULTIME Sperimentazioni di TEZUKA OSAMU

Nel corso degli anni settanta il “dio del manga” Tezuka Osamu aveva dedicato il proprio impegno artistico in prevalenza alla sfera del fumetto, per tornare poi all’animazione a partire dal 1978⁵⁵ con

pensando alla paurosa forza di autorità che aveva l’amministrazione di Bush», ha dichiarato Yamamura nel corso dell’intervista di Jasper Sharp per il British Film Institute, disponibile al link <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/head-trip-animated-worlds-yamamura-koji>.

⁵⁵ Nello stesso anno diventò direttore della Japan Animation Association (Nihon

il film *Il viaggio per la Terra di 1.000.000 di anni: Il libro di Bandar* (*Hyakuman nen chikyū no tabi - Bandā bukku*, co-diretto da Tezuka e Sakaguchi Hisashi), inaugurando una stagione di medio e lungometraggi – in gran parte destinati al piccolo schermo –, tra i quali il film *Bagi, il mostro della potente natura* del 1980. Dai vari titoli che seguirono fino al 1986, coprodotti dalla Tezuka Productions e altre majors, trasparivano le riflessioni di Tezuka sugli esseri umani, sulla natura e sulle aberrazioni della scienza e della politica: bambini nati in provetta e allevati da robot per disegni di potere intergalattico (*L'uccello di fuoco 2772: Area cosmica dell'amore - Hi no tori 2772 - Ai no kosumozōn*, 1980, regia di Sugiyama Suguru), il terrore della minaccia atomica nel clima di guerra fredda tra USA e Unione Sovietica (*Fūmoon - Fūmūn*, 1980, regia di Tezuka), la piaga dell'inquinamento terrestre e la necessità di portare all'attenzione pubblica le istanze ecologiste (ne parla lo stesso *Fūmoon*, ma anche *Unico* - id., in Italia *Unico, il piccolo Unicorno*, 1981, regia di Hirata Toshio), la generale paura di una guerra che ravvivasse gli orrori di quella di cui era stato testimone (tra gli altri, *Brema 4 - Angeli dell'inferno - Buremen 4 - Jigoku no tenshitachi*, 1981), la spiritualità, in qualsiasi forma fosse coniugata (come indica, tra gli altri, il sostrato simbolico religioso buddhista e shintoista del suo *Uccello di fuoco 2772*⁵⁶).

Contemporaneamente a queste produzioni⁵⁷, Tezuka tornò a lavorare su opere sperimentali, come non faceva più da quasi un ventennio, girando animazioni premiate internazionalmente. Il primo titolo del nuovo ciclo fu *Jumping* (id., 1984), ispirato dal lungo volo in soggettiva del corto ungherese *La mosca* (*A légy*, 1980) di Ferenc Rofusz. Costituito da un unico piano-seguenza, intuiamo solo da un gridolino iniziale e un finale sospiro di sollievo che protagonista della soggettiva e della sequenza di salti (sempre più alti e sempre più proiettati in distanza) è una bambina. Ogni volta che “atterra” e pri-

Animēshon Kyōkai, conosciuta con l'acronimo dall'inglese JAA), incarico che dopo la sua morte avrebbe ricoperto Kawamoto Kihachirō. Attuale direttore della JAA è Furukawa Taku.

⁵⁶ Nel 1984 l'italiana Rai chiese a Tezuka di ideare e coprodurre internazionalmente vari episodi animati tratti dalla Bibbia e destinati al piccolo schermo, un'avventura che si concluse a distanza di anni nel 1992, dopo la morte dell'artista: *In principio: Storie dalla Bibbia di Tezuka Osamu* (*Tezuka Osamu no kyūyaku seisō monogatari*, serie completata dal regista Dezaki Osamu).

⁵⁷ Dal 1978, l'emittente ntv ha mandato in onda annualmente una sorta di Telethon intitolato *L'amore salva la Terra* (*Ai wa chikyū o suku*). Per l'occasione, la Tezuka Production ha prodotto alcune animazioni, incluse alcune di quelle qui citate, tra le quali *Il super espresso sottomarino Marine Express* (*Kaitai chōtokkyū Marine Express*, 1979) e la serie conosciuta con il titolo *Lion's Book* che include, tra i vari capitoli, *Il gatto verde* (*Midori no neko*, 1983).

ma di spiccare il nuovo salto, assiste per pochissimi istanti a un gag differente, ma quest'anomalo viaggio la conduce anche nel pieno di una guerra, della seguente esplosione atomica, quindi addirittura negli inferi, da cui tuttavia viene ricacciata per tornare al suo punto di partenza. I salti sono sempre più rapidi e concitati e venati di ironia; come sostenuto dallo stesso Tezuka, «l'idea era che la cultura degli esseri umani sta diventando sempre più tecnologica e irrefrenabile e il risultato è finire all'inferno, nella paura più grande, quella di una guerra nucleare»⁵⁸. Il corto è composto da una grande varietà di prospettive e di angoli e utilizza per i fondali un disegno essenziale con colori semplici. In tal modo l'attenzione è del tutto rivolta al movimento, il vero protagonista di questa sperimentazione.

A un anno di distanza è il turno di *Film logoro* (*Onboro firumu*, 1985), ambientato nel Far West dove un cowboy e una donna hanno una relazione interrotta da una serie di “anomalie” della pellicola (rumori, linee, errate messe a fuoco e rotture della traccia visiva, tutti difetti vari di una pellicola ormai vecchia). In sostanza si tratta di una sorta di gioco dedicato al cinema e all’idea che un’opera possa essere profondamente alterata a seconda dello stato in cui si trova quando giunge nelle sale. I momenti più divertenti coincidono con le scene in cui l’eroe combatte allo stesso tempo il suo nemico e i problemi tecnici causati dal cattivo stato di conservazione della pellicola, per esempio arrampicandosi da un fotogramma all’altro.

Nel 1987 Tezuka lavorò su tre nuovi cortometraggi: *Spingere* (*Osu*), *Muromasa* (id.) e *La leggenda della foresta* (*Mori no densetsu*). Il primo è un breve sketch caustico in cui l’autore riprende e accentua la sua ansia sulle sorti della Terra, destinata a un potenziale declino a causa della cieca foga tecnologica degli esseri umani. Un uomo viaggia in un paesaggio desolato fermandosi di tanto in tanto presso edifici diroccati, dotati tuttavia di macchine automatiche che gli offrono ciò che desidera: una bevanda, abiti e auto nuovi, persino animaletti robotici in luogo di quelli reali. Giunto presso l’ultimo “fornitore”, cioè Dio, chiede di avere una nuova Terra, ma gli viene negata, poiché il suo destino è infatti quello di vagare da solo in un mondo ormai raso al suolo dalla follia atomica. *Muromasa* si apre con una nota che cita: «Un uomo armato che può uccidere le persone come fossero pupazzi non si rende conto che prima o poi diventerà

⁵⁸ Intervista a Tezuka disponibile al link <http://www.youtube.com/watch?v=84zODYMmUMU>.

uno di loro». Il corto comincia con musica tradizionale del teatro nō e uno scenario rosso apocalittico: Muromasa è il nome di una spada conficcata in un fantoccio di paglia (*wara ningyō*, usati dall'antichità per scagliare maledizioni). Un samurai la trova, la estrae, e da quel momento è ossessionato dall'idea di dover fare a pezzi qualsiasi fantoccio di paglia incontri, per accorgersi ogni volta di aver ucciso in realtà una persona. Si frena solo quando davanti a sé appare un fantoccio in cui crede di individuare un bambino, un sentimentalismo che lo rende umano, quindi a sua volta un pupazzo di paglia. Il messaggio di pace e di non violenza, seppure molto forte, è in quest'animazione più amaro che nei precedenti titoli, al punto da tralasciare del tutto la consueta ironia che contraddistingue l'opera di Tezuka.

La leggenda della foresta è un'opera incompleta⁵⁹, poiché solo il I e il IV movimento dedicati all'opera 36 della Quarta Sinfonia di Čajkovskij sono stati ultimati. Il primo movimento è dedicato alla storia di uno scoiattolino volante (una sorta di opossum) e del suo triste destino legato alla crudeltà di un boscaiolo che lo priva da cucciolo della sua famiglia e in seguito della sua compagna. L'intera storia si sviluppa attraverso tecniche differenti che seguono l'evoluzione dell'animazione stessa: le prime immagini sono quadri che si trasformano poi in uno zootropio, quindi in disegni alla Émile Cohl e via via in immagini più evolute, passando anche attraverso stili e citazioni da Disney e Fleischer e persino a un'animazione di matrice più televisiva, con animazione limitata. Il quarto movimento è dedicato a un tema analogo: una spietata squadra di boscaioli capeggiati da un uomo simile a Hitler sono intenti a disboscare un'area in cui vivono animali, fate e gnomi. La loro crudeltà è punita dalla stessa natura attraverso una pianta magica che si sviluppa fino a inghiottire uomini e macchinari, ricoprendoli di fiori. Come nel noto *Fantasia* disneyano, non vi sono dialoghi, ma un'esaustiva grammatica mimica concorre allo sviluppo della storia. In qualche modo questo corto conferma una delle apprensioni maggiori di Tezuka, cioè che l'essere umano operi un degrado del mondo, levando così più alto il suo appello ecologista.

L'ultimo film sperimentale del regista è il brevissimo *Autoritratto* (*Jigazō*, 1988, circa 15 secondi), realizzato come parte di un progetto

⁵⁹ Tezuka Makoto, figlio dell'artista e a sua volta regista (in questa veste preferisce trascrivere il suo nome come Tezka Macoto), ha dichiarato in più occasioni di voler portare a termine l'opera del padre, ma purtroppo il progetto non si è mai concluso.

to collettivo. L'anno precedente l'artista statunitense David Ehrlich, membro dell'Asifa, aveva proposto di raccogliere brevi pellicole girate da diciannove membri dell'associazione di cinque differenti paesi, e tra questi i giapponesi Kinoshita Renzō, Kawamoto Kihachirō e Tezuka Osamu. Il risultato fu l'opera *Animated Self Portraits* presentata ad Annecy nel 1989. Tezuka scelse per sé la soluzione di dividere l'immagine in tre aree reminiscenti una slot machine (il cui rumore è anche l'unica base sonora), alternando in ciascuna fascia un proprio differente aspetto e combinando le diverse soluzioni in tre giri di manovella finché, al quarto tentativo, si compone un suo ritratto caricaturale dalla cui bocca esce il jackpot. Molte diverse interpretazioni sono state avanzate rispetto a questo corto, per esempio che la casualità della slot machine indicherebbe le fortune alterne della stessa carriera da animatore del regista, o che in qualche modo rappresentasse un ultimo divertissement dell'autore. Tezuka infatti fu stroncato da un cancro allo stomaco il 9 febbraio del 1989, a soli sessant'anni, nello stesso anno della morte dell'imperatore Hirohito⁶⁰: due scomparse che avrebbero marcato la fine di un'epoca.

I MAESTRI DAL MONDO DELLA PUPPET ANIMATION

Il pioniere dell'animazione a passo uno Mochinaga Tadahito, tra gli anni ottanta e novanta, proseguì nella sua brillante missione di ambasciatore delle animazioni giapponesi e cinesi nei reciproci paesi, grazie anche alla sua assidua collaborazione con il Festival dell'Animazione di Hiroshima e alle attività ininterrotte con lo studio di animazione di Shanghai. Come regista avrebbe girato il suo ultimo film nel 1992, *Il ragazzo e il piccolo tanuki* (*Shōnen to kotanuki*), per spegnersi poi nel 1999 all'età di ottant'anni, dopo aver contribuito alla ricchezza del mondo animato nipponico e cinese di diverse generazioni.

Tuttavia, prima di lui, nel 1990, era mancato Okamoto Tadanari, che con Kawamoto Kihachirō aveva raccolto la staffetta artistica di Mochinaga, portando questa tecnica ad altissimi livelli. I suoi ultimi titoli rappresentano ulteriori testimonianze del suo genio ed eclettismo, purtroppo stroncati prematuramente. Tra i film realizzati

⁶⁰ I funerali dedicati all'imperatore sollevarono varie polemiche a causa degli elementi shintoisti utilizzati, che ne offrivano un'immagine ancora parzialmente divina: morivano così due simboliche divinità.

utilizzando – come di consueto per quest’artista – tecniche e stili di animazione differenti, *Il fiore di soba del Monte del Demone Nascosto* (*Onigakureyama no soba no hana*, 1979) gli servì per sperimentare la combinazione tra cel e acquerelli, ottenuta dipingendo su un sottile strato di gesso steso sul supporto, così da rendere le atmosfere dei paesaggi negli antichi stili cinesi e giapponesi. Per *La ballata magica* (*Okonjōruri*, lett. *Il jōruri di Okon*, 1982, storia della particolare amicizia tra la vecchia Itako e la volpe magica Okon, in grado di guarire le malattie con la musica) si servì per la prima volta di pupazzi in cartapesta (*hariko*) e pupazzi in terracotta (*doro ningyō*), con alcune sequenze realizzate con disegni a inchiostro.

L’ultima pellicola di Okamoto, tra i suoi capolavori, è rimasta purtroppo incompiuta a causa della sua scomparsa, quindi ultimata dall’amico di sempre Kawamoto Kihachirō. *Il ristorante con molti ordini* (*Chūmon no ōi ryōriten*, presentato nel 1991) era l’adattamento di un racconto fantastico del poeta e scrittore di letteratura per l’infanzia Miyazawa Kenji, operato su una scala di sfumature surreali, grazie anche al particolarissimo tocco alla key animation di Okuyama Reiko. La storia in sé è molto semplice: due cacciatori in una foresta raggiungono uno strano ristorante, al cui interno comprenderanno cosa significhi essere una preda. Il tutto è narrato con ricchissime immagini attraverso le quali le atmosfere diventano alternativamente calde ed efferate, rese dalla pittura con guazzo acrilico direttamente su cel, oltre che dall’utilizzo del multipiano, in modo da uniformare il cromatismo dell’insieme e, allo stesso tempo, conferire profondità ai dettagli. Il corto ottenne svariati premi, tra i quali quello dedicato a Ōfūji Noburō, l’ottavo conferito a Okamoto, purtroppo postumo.

Kawamoto Kihachirō è invece scomparso nel 2010, all’età di ottantacinque anni. La sua filmografia è proseguita inarrestabile fino al 2006. Anche quando non direttamente coinvolto nella regia, il suo importante tratto artistico ha segnato una tappa fondamentale nella storia della puppet animation, come nel caso delle serie televisive per gli speciali della NHK *Spettacoli di storia a pupazzi* (*Ningyō rekishi supukutakuru*) mandate in onda negli anni ottanta e novanta, cioè *Storia dei tre Regni* (*Sangokushi*, 1982-1984) e *Storia di Heike* (*Heike monogatari*, 1993-1994), per la quale creò centinaia di pupazzi, coordinando i team di animatori. Nel 1981 Kawamoto girò anche il suo primo lungometraggio, *Ren’nyo e sua madre* (*Ren’nyo to sono haha*), dedicato a una delle figure più influenti nella storia del buddhismo. La sceneggiatura fu affidata al regista di “film dal vero” Shindō Kaneto,

autore di opere dalle atmosfere mistiche come *Onibaba* (id., 1964), che con Kawamoto contribuì a delineare la formazione del giovane Ren'nyo, dalla sua infanzia povera alla grande missione di contribuire alla restaurazione del buddhismo Shin, allora in declino morale.

Negli anni che seguirono, Kawamoto si dedicò alla sola fattura dei pupazzi, tralasciando la regia. Il ritorno avvenne nel 1988 con l'ironico *Self Portrait* (id.), episodio del progetto di David Ehrlich a cui si è fatto riferimento nelle scorse pagine, e con il film *Tirare senza tirare* (*Fusha no sha*, dal racconto *Il virtuoso - Meijinden* di Nakajima Atsushi). Questo cortometraggio fu realizzato con la collaborazione della casa di produzione cinese Shanghai Animation Film Studio. Come nel racconto originale, si riferisce alla leggenda dell'arciere cinese Ji Chang, desideroso di diventare il miglior tiratore esistente, e del suo lungo, faticoso percorso di autoedificazione che gli permetterà infine di colpire i suoi bersagli senza utilizzare l'arco. Il film diventa quindi una parabola sulle ambizioni e il loro superamento in favore di un ideale più alto, una dimensione simile al *satori*, e allo stesso tempo indica la fascinazione divina che l'uomo, non più contaminato dal desiderio, suscita nella gente attorno a lui. Quando infatti Ji Chang raggiunge la perfezione nella sua arte, non ha più necessità di esibire la propria abilità, quindi fioriscono dicerie e testimonianze che lo ritraggono come un uomo dai poteri semi-divini. Anche se nel complesso in *Tirare senza tirare* Kawamoto utilizza meno décor e una struttura narrativa più semplificata rispetto ad altre opere precedenti, alcune soluzioni visive sono ammalianti: tra le tante, quella in cui Ji Chang, tentando di imparare a dormire a occhi aperti, si esercita sotto il telaio dove sua moglie tesse una stoffa, descritta in un'alternanza ipnotica di luci e ombre e di soggettive e primissimi piani.

Una collaborazione internazionale particolarmente significativa per Kawamoto gli permise di presentare il cortometraggio *Rosaspina o la Bella Addormentata* (*Ibara hime mata wa Nemuri hime*, 1990): a distanza di tanto tempo, si recò presso lo studio di Jiří Trnka, l'animatore scomparso da molti anni che aveva ispirato le sue opere iniziali. Lo staff ceco collaborò attivamente alla realizzazione di quest'opera, mettendo a punto con alcuni membri del team giapponese di Kawamoto anche i pupazzi, che pertanto risultano stilisticamente ibridi tra le due culture⁶¹. Tra le atmosfere nebbiose di un vecchio castello eu-

⁶¹ Una vera e propria chicca del film consiste nel pupazzo usato nel ruolo del padre della principessa che riproduce il viso dello stesso Jiří Trnka.

ropeo ha luogo una variante della fiaba della Bella Addormentata, fedele all'originale (a esclusione del fatto che la strega è rimpiazzata da un uomo con la gamba di legno e vestito di stracci) fino al momento in cui la ragazza dovrebbe toccare il fuso. Nel momento cruciale, un attimo prima di essere punta, la giovane trova il diario da fanciulla di sua madre e scopre che l'uomo era il suo innamorato, da lei creduto morto in guerra. Per calmare lo spirito di vendetta del misterioso individuo, convinto di essere stato tradito, la ragazza si reca da lui e si offre sessualmente al posto di sua madre. L'uomo scomparirà, ma lei sarà ormai profondamente mutata. Come si potrà comprendere da questi pochi dettagli, ciò che interessa a Kawamoto non è il sottile filo del destino, ma un vero e proprio viaggio nella maturazione sessuale e psicologica della principessa. La sapiente voce narrante dell'attrice Kishida Kyōko⁶² traghetti la metamorfosi da fanciulla a donna aggiungendo alternativamente drammaticità, disincanto e una punta di cinismo, soprattutto nel finale, quando la giovane, ormai sposata, sarcasticamente si rivolge agli spettatori dicendo: «Se volete credere che in seguito abbia vissuto felice, fate pure».

Dopo un breve film del 1996 (*Rihaku* - id.), Kawamoto riuscì a coinvolgere trentacinque differenti animatori da differenti paesi⁶³ in un progetto sperimentale intitolato *Giorni d'inverno* (*Fuyu no hi*, 2003): utilizzando l'antica pratica della "poesia a catena" (*renga*, scritta da più poeti che compongono un verso a partire dall'ultima riga del precedente), a ogni regista chiese di aggiungere una breve animazione come "stanza poetica", a partire dai versi del noto poeta Matsuo Bashō. L'idea si presta al meglio per valorizzare le molteplici possibilità offerte dall'animazione in termini di tecniche, stili, poetiche, nonostante l'estrema brevità di ciascun contributo, ma soprattutto offre un prezioso viaggio nell'animazione mondiale, unendo personalità tanto differenti in un unico segno immaginifico.

Nel 2005 Kawamoto ultimò il suo secondo lungometraggio, *Il libro dei morti* (*Shisha no sho*, dall'omonimo romanzo di Origuchi Shinobu). «Il motivo principale per cui volevo girare questo film è che il mondo adesso è confuso, in panico, con guerre che accadono senza

⁶² Tra le migliori interpreti della scena cinematografica giapponese, protagonista, tra gli altri ruoli, del film *La donna di sabbia* di Teshigahara.

⁶³ Tra gli animatori, oltre allo stesso Kawamoto, anche Jurij Norštejn, Raoul Servais, Shimamura Tatsuo, Kuri Yōji, Aleksandr Petrov, Břetislav Pojar, Co Hoedeman, Takahata Isao, Mark Baker, Jacques Drouin, Yusaki Fusako, Kurosaka Keita e Yamamura Kōji, oltre a molti altri giovani emergenti.

nessuna ragione. [...] Volevo esprimere il mio desiderio di offrire sollievo alle anime della gente morta nel caos, usando gli insegnamenti buddhisti originali»⁶⁴. Il progetto di trasporre quest'opera in una pellicola di ampio respiro era nato anni prima, ma solo ora Kawamoto era riuscito a trovare i finanziamenti per organizzare l'enorme staff e le accuratissime ambientazioni che gli erano necessari. Quasi a voler chiudere il cerchio, *Il libro dei morti* fu presentato in anteprima al Karlovy Vary Film Festival, nella Repubblica Ceca. Ambientato in periodo Nara, quando il buddhismo fu introdotto in Giappone dalla Cina, *Il libro dei morti* narra della nobile Iratsume della famiglia Fujiwara e della sua attrazione verso la nuova religione, al punto che, mentre trascrive i sutra, le sembra di identificare la figura dello stesso Buddha nel riflesso di luce che appare tra i monti. Quando termina le scritture, tuttavia, un temporale offusca il suo miraggio. Si spinge nella pioggia come in trance, approdando a un tempio, di cui ignora il divieto di accesso alle donne. Lì si rende conto che l'immagine che le appare è in realtà quella del defunto principe Ōtsu, e allo stesso tempo lo spirito dell'uomo crede erroneamente che lei sia una giovane che aveva assistito alla sua esecuzione capitale – cercarla è il motivo che lo spinge a errare sulla Terra. Molti sono dunque i temi proposti: la sofferenza e l'oppressione, il sollievo spirituale e la carità, l'illusione e la possibilità di disancorarsi dalle cose terrene, soprattutto l'idea di unione tra anime che prescinde dalle condizioni sociali e umane. Nuovamente impegnata come voce narrante, l'attrice Kishida Kyōko regala una profonda atmosfera emotiva, suggerendo ancora una volta – in questo caso nella metafora della scoperta religiosa – che il racconto esplori il momento in cui la ragazza si trasforma in donna e avanza nel mondo.

Un ultimo accenno, infine, va allo specifico della *clay animation*. Tra gli artisti che si erano formati negli stessi anni di Kawamoto, è doveroso un breve riferimento alle autrici Magari Fumiko e Fusaki Yusako. La prima si era formata presso la MOM con Mochinaga, collaborando alle animazioni per Rankin/Bass e, in seguito, per alcuni titoli di Okamoto Tadanari. Come molti suoi colleghi, durante gli anni settanta il suo impegno era stato anche più commerciale (soprattutto per spot pubblicitari), ma allo stesso tempo, in particolare con il suo indipendente Ufficio Magari (Magari Jimusho), mise a

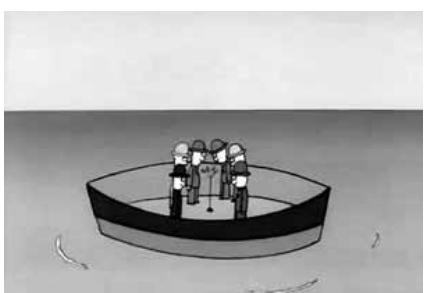
⁶⁴ Intervista a Kawamoto a cura di Jasper Sharp in *Midnight Eye*, al link: <http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro-kawamoto/>.

punto diversi cortometraggi indirizzati prevalentemente a un pubblico infantile, in cui utilizzava con uno stile delicato e personale i suoi pupazzi come giocattoli animati (si pensi, tra gli altri, al corto *L'orso Oof - Kuma no Ūfu*, 1983).

Il mondo infantile, colorato e dinamico si arricchisce di un flusso continuo di metamorfosi nell'opera di Yusaki Fusako, artista che risiede in Italia dal 1964. Le sue animazioni, tutte realizzate con la plastilina, sono ampiamente apprezzate dal nostro pubblico più giovane, grazie soprattutto alla sigla da lei realizzata per il contenitore della Rai *L'albero azzurro*; la loro magia coinvolge tuttavia anche il pubblico più adulto che già aveva imparato ad amarne l'arte attraverso la serie di spot televisivi realizzati dalla fine degli anni sessanta per la Fernet Branca: trasformazioni "liquide" delle forme, una perfetta armonia del movimento, flessuose immagini che ipnotizzano nella rapidità con cui si evolvono le une nelle altre. Yusaki Fusako è stata negli anni autrice di molte serie televisive, realizzate principalmente per la nostra Rai (la più nota al grande pubblico è proprio la sigla per *L'albero azzurro*) e per le giapponesi NHK e Fuji tv, contenitori ideali per le evoluzioni e le avventure di una serie di personaggi oggi molto familiari, tra i quali Talpy, Peo e i due alieni Naccio e Pomm – grazie ai quali si apprendono le arti, i mestieri e le meraviglie del mondo –, o in alternativa altri innumerevoli cortometraggi che diventano occasione per studiare l'evoluzione di colori, numeri e forme.

Il suo sperimentalismo ha dato vita a molti piccoli capolavori animati, tra i quali i brevi episodi girati tra la fine degli anni settanta e l'inizio degli anni ottanta in collaborazione con altri autori come Max Squillace. Tra i molti titoli firmati dall'artista, il delizioso *La ballata dell'omino stanco* (1973), affascinante percorso onirico nell'esistenza umana, e il delicatissimo e poetico *La rosa dei venti* (2006), attraverso cui il flusso mentale assume forme fluide nel movimento tra i quattro punti cardinali.

Non tutti sanno che la statura della Yusaki è davvero internazionale, e infatti è stata anche membro di giuria per i più prestigiosi festival di animazione del mondo (Annecy e Hiroshima tra i tanti), è vincitrice di molteplici premi, e la sua opera è conservata presso il Museo di Arte Contemporanea Hara di Tokyo. Non ultimo, il suo nome è nella rosa di artisti che hanno contribuito al celebre *Giorni d'inverno* di Kawamoto.

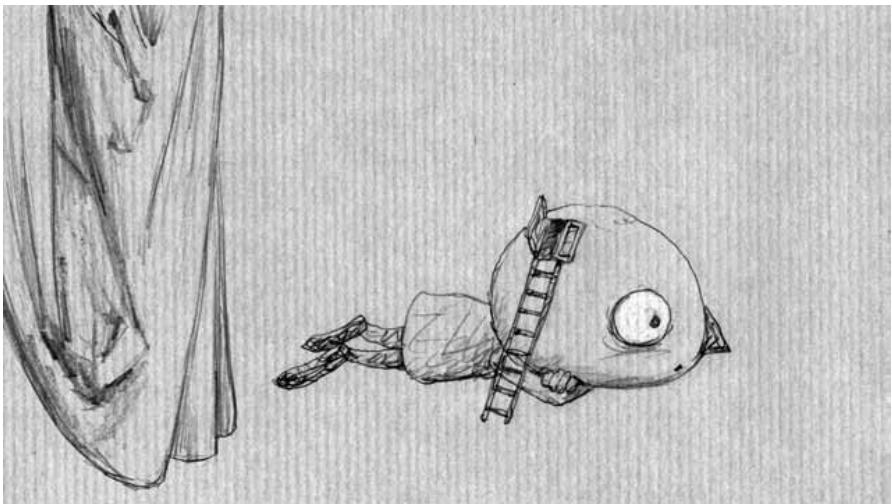


1. Copertina del primo numero del manga *Kamen Rider* di Ishinomori Shōtarō (edito da Sun Comics)

2. *Mitsukini sconfigge lo spettro fantasma* di Utagawa Kuniyoshi, 1845

3. *Manga* (*id.*) di Kuri Yōji
Cortesia: Kuri Yōji

4. *Le rose di Versailles (Berusaiyu no bara)*, performance del Takarazuka Kagekidan



5. *Il monte Testa* (*Atamayama*) di Yamamura Kōji
Cortesia: Yamamura Kōji

6. *La metafisica di un bambino* (*Kodomo no keijijōgaku*) di Yamamura Kōji
Cortesia: Yamamura Kōji



7. *Il dottore di campagna di Kafka* (*Kafuka inaka isha*) di Yamamura Kōji
Cortesia: Yamamura Kōji

8. *Le corde di Muybridge* (*Maiburijji no ito*) di Yamamura Kōji
Cortesia: Yamamura Kōji



9. *Jumping* di Tezuka Osamu
Cortesia: Tezuka Productions Co., Ltd.

10. *La leggenda della foresta* (*Mori no densetsu*)
di Tezuka Osamu
Cortesia: Tezuka Productions Co., Ltd.

11. *Il libro dei morti* (*Shisha no sho*)
regia, sceneggiatura e direzione
artistica di Kawamoto Kihachirō
Cortesia: Kawamoto Production

12. *La rosa dei venti*
di Yusaki Fusako
Cortesia: Yusaki Fusako

«ALONE, NOT LONELY»: LA GENERAZIONE X ALLA CONQUISTA DEL MONDO

Il 15 aprile 1983 nei pressi della capitale fu inaugurato il parco tematico Tokyo Disneyland, primo su suolo non americano e pioniere di una lunga serie di analoghi luoghi di intrattenimento nipponici nati nel *leisure boom* (*rejā bumū*) degli anni ottanta. A differenza di quanto importato dall'estero fino a quel momento, il nuovo centro di attrazioni sottintendeva una diversa sfumatura di valori rispetto all'originale modello americano, seppure in apparenza ne rappresentasse una riproduzione iconograficamente fedele. Come luogo sospeso tra realtà e fantasia, per i giapponesi indicava il segno di una cultura globale plasmata anche con il contributo dell'immaginario locale, in qualche modo quindi "addomesticata" dall'estetica autoctona. Nota lo studioso Aviad E. Raz: «Tokyo Disneyland offre una cornice in cui riversare e persino far crollare le dicotomie tra globalizzazione e localizzazione, tra l'imperialismo culturale e il consumo culturale, tra ciò che è familiare e quanto è esotico»¹. In pratica, un luogo in cui celebrare il carnevale di simboli derivati principalmente dagli Stati Uniti che già arricchivano il quotidiano, mescolati ora con neo-produzioni mediatiche locali, che quindi paradossalmente segnavano un'indipendenza culturale rispetto all'Occidente stesso.

L'inaugurazione del parco avvenne del resto nel pieno della *bubble economy*, contribuendo a suo modo a rafforzare il diffuso sentimento nazionalistico che accompagnava i frequenti successi economici

¹ Aviad E. Raz, *Riding the Black Ship - Japan and Tokyo Disneyland*, Cambridge, Harvard University Press, 1999, p. 13.

dell'Arcipelago. Inoltre, Tokyo Disneyland riscosse subito un ampio consenso non solo tra i bambini, ma anche tra quanti in quegli anni si avvicinavano al mercato del lavoro. Generalmente indicati con il termine – parzialmente negativo – *shinjinrui*, cioè “nuova razza”, in contrapposizione ai più anziani (*kyūjinrui*) “*baby boomer*” del dopoguerra, si trattava di giovani nati per lo più negli anni sessanta, che non avevano sperimentato nessuna delle difficoltà belliche e del dopoguerra, ma che al contrario avevano goduto di un crescente benessere sociale. In loro si tendeva a identificare l’assenza di valori tradizionali quali il sacrificio e lo spirito di gruppo, e una scarsa adesione in generale alle responsabilità sociali. Rispetto alle generazioni precedenti, inoltre, avevano ricevuto una migliore scolarizzazione ed educazione, e tuttavia erano più conservatori, meno disposti alla socializzazione, più nichilisti e al contempo più individualisti. Un’altra differenza evidente, in contrasto soprattutto con il diffuso pacifismo degli anni settanta, è che risultavano più inclini a magnificare la violenza e a rivisitarne attraverso vari media (in particolare manga e animazione) le sue componenti nella solitudine delle pareti domestiche, lontano dallo sguardo del gruppo.

Contribuivano ad alimentarne l’immaginario il sempre più capillare mercato degli home video – come già sottolineato, ideali per la fruizione privata –, soprattutto gli *Original Video Animation* (OVA²), tra i quali gli *hentai* estremi ad alto contenuto erotico e pornografico, oltre al moltiplicarsi di fumetti e di riviste divenute “iconiche” sull’argomento – a cominciare dalla prestigiosa «Animage» edita dall’editrice Tokuma dal 1978, protagonista del crescente fenomeno di *anime fandom*³. Per alcuni – fortunatamente rari – *shinjinrui* il confine tra realtà e fantasia diventò presto labile, portandoli a identificarsi idealmente con eroi di successo come *Gundam*, con i violenti molestatori di giovani lolite degli *hentai*, o comunque a sviluppare una forma patologica di solipsismo. È il tragico caso del serial killer Miyazaki Tsutomu, un feticista

² Gli *Original Video Animation* erano film animati prodotti direttamente per il mercato video, quindi non necessariamente anticipati da una presentazione nelle sale o sul piccolo schermo. Il primo titolo, *Dallos* (id.), fu prodotto dallo Studio Pierrot nel 1983 e diretto da Oshii Mamoru. L’equivalente per il cinema dal vero è indicato con il termine *V-shine* (Video cinema) o con il più semplice *Original Video* (ov). Entrambi i mercati hanno subito un inevitabile declino con l’avvento del digitale e del *video on demand*, ma con il moltiplicarsi di canali tematici in internet si assiste ora a una netta ripresa della produzione destinata al web.

³ Le pagine di «Animage» ospitarono alcuni degli artisti più amati, tra i quali Miyazaki Hayao che qui pubblicò tra il 1982 e il 1993 in serie la sua opera *Nausicaä nella valle del vento* (*Kaze no tani no Nausikä*). Moltissime riviste analoghe nacquero in poco tempo, tra le quali «Animec», «My Anime» e «Animation Magazine».

ossessionato da *anime* erotici e dalla pornografia, che tra il 1988 e il 1989 rapì, stuprò, uccise e cannibalizzò quattro bambine, riprendendo i suoi atti con una videocamera. Quando venne arrestato, nella sua abitazione furono ritrovate quasi seimila videocassette, prevalentemente di soggetti violenti ed erotici. All'uomo fu abbinata la definizione di *otaku*, un termine che letteralmente significa “la sua casa” e che, a partire dal suo esempio, sarebbe in seguito servito a designare in senso denigratorio la perversa auto-emarginazione casalinga di individui che covano alienazioni, amplificate proprio da manga e animazione.

Tuttavia, in questi anni molti dei sogni venivano ancora riposti in mondi “lontani”, spesso appartenenti a gloriosi passati di antiche culture, una tendenza che si era affermata nel decennio precedente e che per qualche tempo ancora rappresentò una formula di successo delle animazioni nelle sale.

IL MONDO INCANTATO DI MIYAZAWA KENJI

Nel corso degli anni settanta erano apparse sul piccolo schermo varie coproduzioni nippo-europee⁴, oltre a diverse animazioni-fiume dedicate a personaggi della letteratura per l'infanzia del vecchio continente. Una delle più famose è tuttora rappresentata dall'adattamento a opera di Takahata Isao (con disegni di Miyazaki Hayao) del romanzo *Heidi* di Johanna Spyri, con il titolo *Heidi, la ragazza delle Alpi* (*Aru-pusu no shōjo Haidi*), prodotta dalla Zuiyo Eizō (ribattezzata nel 1975 con il nome Nippon Animation), il cui incredibile successo incentivò la produzione di prodotti analoghi. In particolare, la Nippon Animation raccolse l'eredità della serie di classici prodotta dalla Mushi con la sponsorizzazione del noto brand di bevande Calpis e conosciuta per questo con il nome *Il teatro per bambini della Calpis* (*Karupisu kodo-mo gekijō*), avviando con *I cani di Flanders* (*Furandīsu no inu*, 1975) la produzione di vari titoli per il piccolo schermo, complessivamente etichettati come *Teatro dei capolavori mondiali* (*Sekai meisaku gekijō*) e trasmessi ininterrottamente fino agli inizi degli anni novanta.

⁴ Tra le più note, nel 1974 fu avviata la serie dedicata al noto pulcino italiano *Calimero* (id.), per la regia di Serikawa Yūgo.

⁵ Molte contribuirono alla diffusione di romanzi classici prima poco conosciuti, come la lunga serie *3000 leghe in cerca della madre* (*Haba o tazunete sanzen ri*) adattamento di *Dagli Appennini alle Ande* del libro *Cuore* di De Amicis (52 episodi diretti da Takahata nel 1976), che contribuì a incarnare nel protagonista, il piccolo Marco, il pathos dei “senza famiglia”.

La Nippon Animation inaugurò nel 1986 anche la serie televisiva *Collezione di animazioni per la gioventù* (*Seishun anime zenshū*, conosciuto con il titolo inglese *Animated Classics of Japanese Literature*), dedicata agli adattamenti di celebri romanzi della letteratura autoctona, mentre il Group Tac aveva lanciato nel 1976 la serie *Antiche storie a fumetti del Giappone* (*Manga Nihon mukashi banashi*). Le animazioni tratte da opere letterarie trasmesse sul piccolo schermo, in particolare da emittenti come la Fuji tv, erano seguite da adulti e bambini, rappresentando un'alternativa ai generi robotici o *shōjo* che animavano le fasce pomeridiane dei palinsesti. Molti episodi, come di consueto, erano talvolta “riassemblati” per formare lungometraggi destinati alle sale, mentre altri soggetti trovarono direttamente ampio respiro in film prodotti per il grande schermo: si pensi per esempio a *Io sono un gatto* (*Wagahai wa neko de aru*) dello scrittore Natsume Sōseki, adattato fedelmente nel 1982 da Rintarō, o ancora all’ambiziosa e riuscita riproposizione del classico dell’XI secolo *Storia di Genji* (*Genji monogatari*, della scrittrice Murasaki Shikibu), firmata da Sugii Gisaburō nel 1987.

Fra i vari titoli, alcuni dei più popolari si riferiscono a trasposizioni di opere dello scrittore Miyazawa Kenji⁶, esponente della letteratura per l’infanzia amatissimo da generazioni, autore del soggetto originale del già citato *Il ristorante di molti ordini* di Okamoto Tadanari. Tra i primi adattamenti animati, già nel 1949 Tanaka Yoshibtugu aveva portato su grande schermo il racconto *Gōshu il violoncellista* (*Sero hiki no Gōshu*⁷), riproposto nel 1963 dalla puppet animation di Matsue Jinbo, quindi nel 1982 da Takahata Isao in un omonimo lungometraggio premiato con il riconoscimento intestato a Ōfuji Noburō. La storia, ambientata nei primi anni del periodo Shōwa, ha per protagonista un giovane violoncellista che fa parte di un’orchestra impegnata nelle prove della Sesta Sinfonia di Beethoven. Purtroppo il ragazzo non è molto abile con lo strumento e il direttore d’orchestra lo rimprovera aspramente. Mentre cerca di esercitarsi nella solitudine della propria abitazione, Gōshu riceve le

⁶ Nel centenario della sua nascita, la vita del celebre scrittore (1896-1933) è stata celebrata nel mediometraggio *Visioni di Ihatov: la primavera di Kenji* (*Ihatōbu no gensō - Kenji no haru*, 1996, di Kawamori Shōji), conosciuto internazionalmente con il titolo *Spring and Chaos*. Ihatov è la versione in esperanto scelta da Miyazawa per indicare Iwate, la prefettura da cui proveniva. Anche in questo film, come nel caso di alcuni adattamenti da sue opere a cui si farà riferimento, i personaggi sono gatti antropomorfi.

⁷ Titolo traslitterato in inglese anche come *Gorsch the Cellist*.

visite inaspettate di un gatto, un cuculo, un *tanuki* e una topolina con il suo cucciolo. Tutti gli chiedono di suonare per loro, insegnandogli al contempo come affrontare gli impegni con dedizione, perseveranza, passione e rigore. Inizialmente infastidito dai visitatori, Gōshū con il loro apporto riuscirà finalmente a mettere a punto il proprio stile musicale, in tempo per il grande concerto.

La versione di Takahata realizzata per la Oh! Production richiese sei anni di lavorazione, una meticolosità d'opera giustificata dalla ricchezza di piani, di variazioni nel movimento e dalla fedeltà del ritmo delle immagini rispetto alle partiture musicali, in particolare alla Pastorale che funge da raccordo sonoro tra le evoluzioni personali del giovane protagonista e la mappa delle sue emozioni. Anche grazie al prezioso apporto di Saida Toshitsugu nella definizione delle sfumature dei personaggi, ne risulta un poetico omaggio alla giovinezza e alla forza del talento, una piccola gemma nella filmografia del regista che anticipava la sua stagione più matura presso lo Studio Ghibli, avviata pochissimi anni dopo.

Tra le migliori trasposizioni da opere di Miyazawa⁸, ben due sono firmate da Sugii Gisaburō: *Una notte sul treno galattico* (*Ginga tetsudō no yoru*, 1985) e *La leggenda di Guskō Budori* (*Guskō Budori no denki*, 2012). Il primo titolo, prodotto dal Group Tac e insignito del Premio Ōfuchi, adattava l'omonimo racconto pubblicato postumo nel 1934 a cui già si era ispirato Matsumoto Leiji per il suo *Galaxy Express 999* (*Ginga tetsudō 999*): il piccolo Giovanni frequenta la scuola, lavora presso una tipografia e allo stesso tempo si prende cura della madre ammalata. La sera in cui il suo villaggio celebra la Festa delle Stelle, con l'amico Campanella sale su un treno misterioso diretto in un luogo imprecisato della Via Lattea. Il loro viaggio fantastico sarà occasione d'incontro con una varietà di personaggi particolari, oltre che una metafora della crescita interiore del protagonista. Giovanni scoprirà inoltre che tutte le persone a bordo del treno a parte se stesso sono morte (anche il suo amico, affogato nel fiume del villaggio), quindi la storia ricalca anche un viaggio spirituale atto a esplorare la tragicità della morte e il dolore derivato dalla perdita delle persone care.

⁸ Da segnalare anche altre due riuscite trasposizioni dall'opera di Miyazawa: il cortometraggio *Le ghiande e il gatto selvatico* (*Donguri to yamaneko*, 1988) di Hirata Toshio, realizzato come *picture book*, con quadri fissi esplorati solo dai movimenti di macchina, e il mediometraggio *Le stelle gemelle* (*Futago no boshi*, 1996) di Nakamura Ryutarō, armoniosa esplorazione in toni pastello del mondo dello scrittore.

Sugii Gisaburō sceglie di rappresentare i personaggi (a eccezione di soli tre umani) come gatti antropomorfi, nonostante i felini nelle opere di Miyazawa rappresentassero spesso personaggi negativi, e conserva per il resto quasi tutti gli elementi strutturali del racconto originale. Nel film, così come nell'opera dello scrittore, il treno con il suo movimento interdimensionale nello spazio e nel tempo simboleggia i due momenti di principale crescita economica e politica del paese: quello contemporaneo all'esistenza di Miyazawa, nello specifico dell'impulso all'incontro tra Oriente e Occidente⁹ che segue il positivismo del periodo Meiji, e quello del boom economico degli anni ottanta, precedente allo scoppio della bolla economica. *Una notte sul treno galattico* include allo stesso tempo vari elementi autobiografici dello stesso Sugii Gisaburō¹⁰, che per circa dieci anni aveva abbandonato la città, la famiglia e il lavoro per errare solitario in vari luoghi del Giappone. Riflettendo sui sentimenti provati quando, solo nella penombra del tramonto, osservava il brulicare di vita delle città pensando alla propria famiglia, Sugii concepì alcune scene come quella in cui Giovanni osserva malinconico da un'altura distante la festa del suo villaggio, immagine che suggerisce infatti un claustrofobico infinito, accentuato dalla generale oscurità che il regista utilizza per rendere il senso dell'immensità della vita.

Analoghi sentimenti riaffiorano nell'ultima trasposizione da Miyazawa che Sugii dirige nel 2012, *La leggenda di Guskō Budori*¹¹, ancora una volta interpretato da gatti antropomorfi. Il giovane Guskō vive con la sua famiglia tra i monti del Tōhoku, nel nord del Giappone. Freddo e siccità rendono la vita difficile, finché il ragazzo perderà i genitori e la sorellina e, rimasto solo, intraprenderà un viaggio alla ricerca del proprio posto nel mondo. Il suo percorso lo condurrà presso la stazione vulcanologica di Ihatov, dove il ragazzo lavorerà nell'ambito delle ricerche sulle calamità naturali che ne hanno causato la dolorosa solitudine, tentando un esperimento di eruzione vulcanica indotta, utile a prevenire un nuovo periodo di gelo.

Anche questo film ritrae il protagonista al centro del dramma della morte e della disillusione, ancora una volta dischiudendo la pos-

⁹ Tra i tanti simboli dell'ibridismo culturale, la scelta di dare due nomi italiani (Giovanni e Campanella) ai protagonisti, l'utilizzo dell'esperanto e del giapponese come lingue delle iscrizioni, il setting europeo del villaggio mescolato a elementi nipponici.

¹⁰ Elementi che lo stesso regista racconta nel citato documentario di Ishioka Masato.

¹¹ Il racconto del 1932 a cui si ispira era stato già oggetto di una celebre animazione omonima del 1994 a opera di Nakamura Ryutarō.

sibilità di edificare un futuro positivo, ma scorre meno fluidamente rispetto al precedente e non connota con la stessa intensità mimica il protagonista. Nel corso della lavorazione del film, l'11 marzo 2011, proprio l'area del Tōhoku dove la storia è ambientata divenne protagonista della violenta combinazione di terremoto e tsunami, con la conseguente tragedia nucleare di Fukushima; alla luce di questo recente evento, il destino di Guskō Budori all'uscita del film è stato percepito con una nota drammatica più accentuata.

LA NASCITA DELLO STUDIO GHIBLI

La collaborazione tra i registi Takahata Isao e Miyazaki Hayao risale agli anni sessanta, quando entrambi lavoravano per la Tōei, come si ricorderà da molti esempi citati negli scorsi capitoli sul genere di *La grande avventura del principe Valiant*. Entrambi si erano poi trasferiti presso la A Production fondata da Ōtsuka Yasuo, dove collaborarono – tra le varie animazioni – alla messa a punto del cortometraggio *Panda piccolo Panda* (*Panda kopanda*, 1972); si spostarono quindi alla Zuiyo Eizō nel 1973, presso la quale avrebbero realizzato gran parte delle animazioni televisive dedicate alla letteratura internazionale di maggior successo in questi anni sul genere del già citato *Heidi*. Un sodalizio che permise la riuscita del migliore tra gli adattamenti cinematografici del Lupin protagonista della serie manga di Monkey Punch, intitolato *Lupin III - Il castello di Cagliostro* (*Lupin III: Kariosuturo no shiro*, 1979¹²). In questo film il noto ladro e il suo fedele amico Jigen organizzano una rapina in un casinò, ma si rendono conto di aver rubato denaro falso e partono alla ricerca dei contraffattori nel piccolo stato europeo di Cagliostro. Qui incontrano la giovane principessa Clarissa, in fuga dal conte Cagliostro che intende sposarla contro la sua volontà, ma naturalmente i due eroi (con il concorso degli altri protagonisti del fumetto, cioè Fujiko, Goemon e Zenigata) riescono ad aiutarla. Nonostante il budget limitato, il film si distingue per l'accuratezza nei dettagli e la ricchezza stilistica degli ambienti di matrice europea, oltre che per la generale assenza degli aspetti erotici e violenti che apparivano più marcati nelle altre trasposizioni. Ben calibrato tra le sue componenti comiche e thriller, si rivelò un successo e confermò il nome di Miyazaki nel pantheon

¹² Realizzato per la Tōkyō Movie Shinsha, è il primo lungometraggio diretto da Miyazaki.

degli animatori giapponesi, facendogli guadagnare anche l'ambito premio Ōfuji Noburō.

A partire dal 1982 Miyazaki pubblicò con straordinario successo per il mensile «Animage» della Tokuma Shoten il manga *Nausicaä nella valle del vento*¹³. Basandosi sui primi sedici episodi di quest'opera e con il supporto di Takahata Isao come produttore, l'autore decise di trarne un lungometraggio animato¹⁴, utilizzando il finanziamento della stessa Tokuma e della compagnia pubblicitaria Hakuhōdō: ambientato in un distante futuro post-apocalittico, quando la Terra è ormai devastata da un grande conflitto conosciuto come “I sette giorni di fuoco” e il mondo è inquinato da spore tossiche, un villaggio sembra incolume poiché posizionato nella fertile Valle dei Venti. Qui vive anche la principessa Nausicaä, figlia del re della Valle, intenta a scoprire le cause della contaminazione. Abile guerriera, dotata al contempo di una particolare sensibilità verso la pur contaminata natura, dovrà contrastare varie avversità, tra le quali gli intenti distruttivi della regina Kushana e del suo popolo di tolmekiani.

La creazione del personaggio di Nausicaä è ispirata alla principessa dei feaci che salva Ulisse dal naufragio nell'*Odissea* e allo stesso tempo alla protagonista di un antico racconto giapponese, *La principessa che amava gli insetti (Mushi mezuru himegimi)*¹⁵: della prima riproporrà la peculiare sensibilità, della seconda lo spirito di indipendenza. Moltissimi altri segni attinti dalla mitologia e dalla storia del Giappone e dell'Occidente concorrono alla ricca tessitura grafica e narrativa: non si può prescindere dalle tragedie nucleari nipponiche nell'indicazione dell'inquinamento ambientale in cui i personaggi tentano di sopravvivere, così come numerosi sono i tratti prettamente europei che connotano molti ambienti e atmosfere.

Alcune caratteristiche dell'opera successiva di Miyazaki e del suo

¹³ La serie continuò per 23 volumi fino al 1994, classificata come *seinen manga* (manga per adulti).

¹⁴ Anche questo titolo è stato insignito, tra gli altri riconoscimenti, del premio Ōfuji Noburō. Due anni dopo il film fu acquistato dalla New World Pictures per la distribuzione statunitense, ma furono tagliati 23 minuti dell'originale e rimontate varie scene, producendo un risultato non soddisfacente per il suo autore. In seguito sarebbe diventata una strategia precisa porre tra le condizioni contrattuali il divieto di intervento sulle opere. Quando la Disney acquisì i diritti per i film di Miyazaki nel '96, accettò le condizioni del regista e, più tardi, nel 2005, distribuì una nuova versione di *Nausicaä* fedele all'originale.

¹⁵ Contenuto nella raccolta *Storie del Secondo Consigliere di Tsutsumi* (*Tsutsumi chūnagon monogatari*, scrittore anonimo) risalente al XII secolo, narra di una giovane nobile interessata agli insetti più che alle norme che il suo rango impone.

mondo utopico sono già contenute in questo film: non solo una narrativa senza eccessive asperità erotiche o violente, quindi diretta a famiglie più che al solo pubblico adulto, ma anche la scelta di una protagonista femminile intelligente, forte, coraggiosa e sensibile e la decisione di affidare il commento musicale al timbro solenne e al contempo appassionato del compositore Joe Hisaishi. Una grande attenzione è prestata inoltre alla descrizione della natura e agli strumenti tecnologici, indicati a metà strada tra il futuristico e il medievale; infine, un tema che diventerà ricorrente è quello del volo, in questo caso quello di Nausicaä che cavalca il suo aliante Mehve. È evidente già da questo esempio come il mondo incantato di Miyazaki non prediliga le posizioni manicheistiche, ma al contrario utilizzi proprio le sue eroine per dimostrare come il male sia una creazione umana, poiché in ciascuno esistono componenti positive che possono essere poste in rilievo attraverso il rispetto, la solidarietà e la tolleranza. Valori trasmessi attraverso l'attivazione di un particolare senso di meraviglia creato negli spettatori, ottenuto tramite un ampio raggio di sfumature che vanno dallo stupore infantile al registro epico.

Il successo di questo film convinse i due animatori, oltre al presidente della Tokuma (Tokuma Yasuyoshi), che fosse necessario avviare una nuova casa di produzione dedicata alla realizzazione delle sole animazioni d'arte, svincolate dalle preoccupazioni di natura commerciale tipiche dell'ambiente televisivo. Nacque così nel 1985 lo Studio Ghibli, di cui Tokuma era solo "formalmente" presidente, Hara Toru (al tempo direttore della Topcraft) direttore amministrativo delegato, Hisaishi compositore ufficiale, ma che di fatto doveva tutte le sue scelte alla coppia Takahata-Miyazaki. La selezione del nome è emblematica della prospettiva da cui si muovevano i due animatori: Ghibli (in giapponese pronunciato *jiburi*) indica il vento caldo del deserto sahariano – qui nel segno di una ventata di aria calda sul mondo dell'animazione –, ma allo stesso tempo era anche il nome in codice per il "Caproni Ca. 309", un aereo ricognitore e bombardiere italiano usato in Africa durante il secondo conflitto mondiale, tra i preferiti da Miyazaki¹⁶.

Il primo film prodotto dallo Studio Ghibli, disegnato e diretto da

¹⁶ Il padre e lo zio del regista erano a capo della Miyazaki Airplanes, la ditta che nel corso del II conflitto mondiale produceva i famosi caccia Zero. Come si vedrà nelle prossime pagine, Caproni ha un ruolo fondamentale nell'ultima pellicola di Miyazaki.

Miyazaki e ambientato a cavallo tra il XIX e il XX secolo, è *Laputa, il castello nel cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986): in fuga da un gruppo di pirati che attacca l'aeronave su cui viaggia, la giovanissima Sheeta precipita in un villaggio, atterrando docilmente – grazie al potere del misterioso ciondolo della sua collana – tra le braccia di un ragazzo, Pazu. Il giovane la aiuterà a ritrovare la sua terra natia, Laputa, un'isola galleggiante nel cielo di cui tutti ignorano l'esistenza. Il titolo e la struttura avventurosa dell'intera storia, inclusa l'immagine dell'isola volante, si basano su *I viaggi di Gulliver* di Jonathan Swift, anche se molti elementi sono riconducibili ad altri classici europei, per esempio a *L'isola del tesoro* di Robert Louis Stevenson. Gli ambienti si ispirano direttamente alle campagne e alle zone minerarie del Galles dove Miyazaki si era in precedenza recato per la *location hunting*, con la commistione di fantastici elementi architettonici e naturali.

Come spesso accade nelle opere di Miyazaki, le avventure dei due giovani orfani riflettono le loro evoluzioni verso l'età adulta, attraverso una personalissima conquista della libertà. Non mancano in quest'opera le scene dedicate alla passione del regista per il volo e per le invenzioni tecnologiche: già nelle immagini rétro dei titoli di testa si succedono i vari macchinari (aerei, dirigibili, treni, mulini, la stessa isola volante) che ne compongono la dimensione spaziale immaginifica. Tecnologia che non violenta, ma anzi asseconde la natura, talvolta fondendovisi, come dimostra la fantastica architettura dell'isola, il cui scheletro è costituito dalle intricate radici di un albero, una prospettiva che pone in rilievo il forte messaggio ecologista del suo autore.

Nel 1988 ben due titoli dello Studio Ghibli vengono distribuiti nelle sale: *Il mio vicino Totoro* (*Tonari no Totoro*¹⁷) di Miyazaki e *Una tomba delle lucciole* (*Hotaru no haka*) di Takahata. Il primo film ha come protagoniste due sorelline, Satsuki e Mei, appena trasferitesi in campagna con il padre per essere più vicini all'ospedale dove è ricoverata la madre. Nella nuova abitazione e nel boschetto circostante hanno modo di entrare in contatto con alcune entità soprannaturali, in particolare il dolce Totoro¹⁸ che, così come farebbe una divinità shintoista (*kami*), le proteggerà mentre affrontano una serie di avventure.

¹⁷ Del film è stato realizzato uno spin-off di 13 minuti nel 2001, presentato presso il Museo dello Studio Ghibli, intitolato *Mei e il Miciobus* (*Mei to Konekobasu*).

¹⁸ Anche il personaggio di Totoro si ispira al racconto di Miyazawa *Le ghiande e il gatto selvatico*. Il personaggio Totoro è poi diventato il simbolo dello Studio Ghibli.

A differenza dei primi lungometraggi dell'autore, in questo caso gli ambienti sono esclusivamente giapponesi, rappresentando il setting ideale per l'apparizione dei vari *yōkai*: piccoli batuffoli animati di fuliggine, esserini che brulicano nella casa, entità misteriose celate tra gli alberi, tutto concorre a riproporre l'immaginario infantile nipponico, evidentemente caro al regista. In particolare il grande albero di canfora che ospita Totoro è proposto con la stessa funzione sacrale di un tempio shintoista, inviolabile e perciò "segreto", ma allo stesso tempo protettivo. La descrizione di questo mondo fantastico non è tuttavia venata dalla nostalgia per un passato incontaminato, ma al contrario proposta come ponte tra la realtà e la dimensione più fantastica dell'infanzia e della pubertà, un supporto alla stessa crescita.

Tra le immagini che Miyazaki recupera dalla mitologia amata dall'infanzia si inseriscono nel film anche varie note autobiografiche: i luoghi, per esempio, sono scelti tra quelli in cui egli stesso aveva vissuto (l'area di Tokorozawa e il fiume Kanda a Tokyo, tra i tanti), e soprattutto le scene in cui la famiglia si reca in ospedale ricordano il passato dell'autore, poiché anche sua madre aveva trascorso vari anni in ospedale a causa di una tubercolosi spinale. Come sempre nelle opere del regista, ogni scena è ricca di dettagli accurati, descrivendo un mondo "altro" da fruire con una diversa sensibilità, così che «noi non lo pensiamo come arte, lo accettiamo come vita»¹⁹.

Se *Il mio vicino Totoro* è una pellicola che celebra l'infanzia intesa come zona magica di passaggio nell'esistenza, altrettanto non si può dire dell'opera presentata da Takahata, *Una tomba delle luciole*, basato sull'omonimo romanzo di Nosaka Akiyuki del 1967, poiché descrive con taglio quasi documentaristico la storia ambientata nel '45 di due fratelli orfani, il quattordicenne Seita e la sorellina Setsuko, che cercano di sopravvivere durante la seconda guerra mondiale a Kobe. La tragedia della morte dei due fratelli è svelata nelle primissime immagini del film, che si avventura poi in un lungo flashback per descriverne la fuga dalla casa a causa di un raid aereo, la perdita della madre, lo sfruttamento da parte di una zia, l'erranza e il decadimento. Laddove il mondo di Miyazaki si colora di spunti fantastici, il taglio registico di Takahata predilige il realismo, al punto che anche gli inserti della fantasia trovano una forte base nel vissuto. Le note

¹⁹ Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Berkeley, Stone Bridge, 2002, p. 137.

più cupe del film non scadono mai in un facile pietismo e la complessità dei personaggi è resa dalla commistione dei loro sentimenti: dai momenti ludici a quelli in cui la sopravvivenza si rende più difficile, la profondità emotiva della fragile esistenza dei giovani protagonisti non registra cadute di tono, e semmai viene accentuata dai vasti fondali dall'effetto acquerellato in cui si stemperano gli episodi più dolenti della loro breve quotidianità.

Imprescindibile fonte per approfondire la complessità del film è un'intervista realizzata nel 1987 da «Animage», un anno prima della presentazione del film, a Nosaka Akiyuki e Takahata Isao²⁰. Gli autori concordano nell'idea che la storia dei due ragazzi ricordi i tragici “doppi suicidi” (*shinjū*) di molta letteratura giapponese del passato, in particolare delle opere teatrali di Chikamatsu Monzaemon: come per gli amanti del drammaturgo, infatti, il loro destino è tracciato dalle prime linee, quindi la narrazione procede esplorando il modo in cui la coppia si racchiude in se stessa, disertando le ragioni del mondo, alla ricerca di un personale paradiso.

Nonostante l'ottima accoglienza da parte della critica e i vari premi ottenuti, sia *Il mio vicino Totoro* che *Una tomba delle lucciole* non raggiunsero i risultati sperati in termini di successo al botteghino. Tuttavia, in particolare grazie al primo titolo, costituirono l'avvio di un intenso merchandising di gadget vari dedicati ai personaggi dello Studio Ghibli che contribuì a garantirne la continuità produttiva. Inoltre, alla compagnia si aggiunse in pianta stabile Suzuki Toshio, prima redattore di «Animage», poi produttore e promotore per lo Studio, che presto ne sarebbe diventato direttore connotandone le attuali caratteristiche di successo: un'attenzione costante al marketing, la promozione intensa di ogni film avviata con mesi di anticipo rispetto alla sua presentazione, la stipula di contratti blindati per l'esportazione, in grado di mantenere inalterati gli originali, la scelta di diversificare la produzione, includendo anche pubblicità e video musicali²¹.

Nei tre anni che seguirono i due animatori presentarono nelle sale i loro due nuovi titoli: *Kiki, consegne a domicilio* (*Majo no takkyūbin*, lett. *Le consegne espresse della strega*, 1989) di Miyazaki e *Gocce di ri-*

²⁰ Pubblicata dalla rivista «Animerica Magazine» nel 1994 con il titolo *Takahata and Nosaka: Two grave voices in animation*, vo. 2, n. 11, integralmente disponibile al link <http://ghibli-con.blogspot.it/2011/04/animerica-interviews-isao-takahata-and.html>.

²¹ Tra questi, si segnala il breve videoclip *On Your Mark* per il singolo del duo nipponico Chage&Aska, diretto da Miyazaki nel 1994.

cordi (*Omoide poroporo*, distribuito internazionalmente con il titolo *Only Yesterday*, 1991)²² di Takahata. Il primo film è dedicato a una streghetta che deve sopravvivere per un anno lontano dalla sua casa con il solo aiuto di un gatto parlante, così da completare il proprio ritrocinio magico. Giunta con la sua scopa volante in una cittadina (ancora architetture europee per la scelta degli ambienti), Kiki affronta con successo le prove grazie alla sua capacità di adattarsi all'esistenza della gente comune e allo spirito di condivisione sociale. Ancora un'opera su una ragazza sola, dunque, che costruisce la propria identità attraverso un idealismo innocente in un mondo senza avversità: l'epilogo non è mai la solitudine, ma al contrario la creazione della nuova rete di conoscenze che formerà la sua esistenza futura.

Il film ottenne un ottimo consenso di pubblico, oltre che di critica, e pose quindi i vertici dello Studio Ghibli di fronte al problema di organizzare in modo più sistematico la produzione e migliorare le fasi esecutive. È lo stesso Miyazaki a proporre alcune delle più rilevanti novità, in particolare la soluzione di reclutare ciclicamente uno staff che lavori a tempo pieno dopo un adeguato addestramento, con retribuzioni doppie rispetto al consueto. Con questa nuova formula viene realizzato il nuovo film di Takahata, fortunatamente risultato poi un successo al botteghino, mentre si avvia la lavorazione del nuovo progetto di Miyazaki, *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992).

*Gocce di ricordi*²³ percorre cronologicamente a ritroso le tappe della crescita della protagonista Okajima Taeko, alternando momenti del suo presente ambientati nel 1982 (ora diventata un'impiegata che decide di tornare nei luoghi della sua giovinezza) a flashback che la raggiungono dall'infanzia, nel 1966. Portando all'apice della perfezione il suo realismo – e infatti il film avrebbe potuto essere interpretato da attori dal vero, se non fosse per l'impercettibile magia mimica che Takahata riesce ad aggiungere –, nei sedici anni in cui si distribuiscono i ricordi il regista ricostruisce con minuzia un insieme di micro-tasselli che hanno distinto le varie epoche: le citazioni di film, di pezzi musicali, dei successi del teatro Takarazuka, persino le sensazioni provate nell'assaggiare per la prima volta l'allora esotico ananas, la riproduzione di dialoghi propri di una famiglia media del

²² Rispettivamente tratti dal romanzo omonimo per l'infanzia di Kadono Eiko e dal manga di Okamoto Hotaru e Tone Yuko.

²³ Il termine onomatopeico *poroporo* indica in generale degli schizzi, siano essi di liquidi o, per esempio, di chicchi di riso.

periodo, tutto contribuisce a sollecitare empaticamente l'immedesimazione dello spettatore nelle scelte della sua protagonista.

Ben diversa la struttura del successivo *Porco Rosso*, realizzato mentre lo Studio Ghibli riorganizzava anche i suoi spazi, ampliandosi in nuove strutture²⁴. Alla sua uscita nelle sale, il nuovo titolo di Miyazaki, basato su un manga dello stesso autore pubblicato nella rivista «Model Graphix», è record d'incassi per l'anno, nonostante sia a tutt'oggi uno dei lavori meno distribuiti internazionalmente del regista. Ambientata in Italia nel 1929, la storia racconta di un pilota dell'aviazione (il suo nome è Marco²⁵, ma da tutti è chiamato Porco): dopo aver assistito in battaglia alla morte di vari compagni e aver partecipato eroicamente alla prima guerra mondiale, ormai nauseato dalla presa di potere dei fascisti, Marco rinuncia al suo incarico, decide di non essere più un uomo, trasforma il proprio aspetto in quello di un maiale e sceglie di vivere da mercenario, dedicandosi alla caccia dei pirati dell'aria che si aggirano nel cielo sul mare Adriatico.

Se si esclude il recentissimo *Si alza il vento* (*Kaze tachinu*, 2013), *Porco Rosso* è in assoluto il titolo di Miyazaki che più ricorda la sua passione per il volo, al punto che gli idrovolanti in molte scene sono protagonisti assoluti e vengono proposti con estrema fedeltà rispetto agli originali d'epoca. In molte occasioni si è sottolineato come il volo sottenda in Miyazaki una metafora sessuale, e in questo film l'equivalenza sembrerebbe quanto mai marcata. Tra le tante opinioni, per esempio, Patrick Drazen sostiene che: «Il volo è spesso un obiettivo solitario per i suoi personaggi. [...] Tuttavia, quando la condizione di norma solitaria del volo è condivisa con altri, può entrare in gioco una componente di sesso-intimità. [...] Permette sapientemente di approfondire la relazione emotiva persino tra giovanissimi»²⁶.

Ormai pronto per una produzione su ampia scala, lo Studio Ghibli apre le sue porte a nuovi autori, inaugurando nel 1993 una serie di titoli per la prima volta non firmati dal duo Takahata-Miyazaki, ma da giovani registi. Si comincia con *Posso sentire il mare* (*Umi ga*

²⁴ Inizialmente il progetto nasce con l'idea di trarne un cortometraggio da proiettare sulle linee aeree dello sponsor JAL, compagnia di bandiera giapponese.

²⁵ Omaggio a Marco Pagot che Miyazaki aveva conosciuto quando lavorava per la TMS (insieme avevano realizzato la serie televisiva *Il fiuto di Sherlock Holmes - Meitantei Hōmuza*, 1981) e che aveva aiutato il regista per la preparazione di questo film fornendogli materiali su Milano, il Veneto e la costa slava.

²⁶ Patrick Drazen, *Sex and the Single Pig: Desire and Flight in Porco Rosso*, in *Mechademia 2 - Networks of Desire*, a cura di Frenchy Lunning, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p. 195.

kikoeru, internazionalmente distribuito come *Ocean Waves*), una leggera commedia sentimentale per la regia di Mochizuki Tomomi, ma il più interessante tra i cineasti è Kondō Yoshifumi che esordisce allo Studio Ghibli con il delizioso *I sospiri del mio cuore* (*Mimi o sumaseba*, lett: *Drizzando le orecchie*, 1995²⁷), purtroppo anche unica regia dell'autore, stroncato nel '98 da un aneurisma.

La carriera dei due fondatori procede inarrestabile: nel 1994 è il turno di Takahata con *Ponpoko, battaglie dei tanuki dell'era Heisei* (*Heisei tanuki gassen Ponpoko*), tratto dal racconto di Miyazawa Kenji *Le stelle gemelle*. *Ponpoko* è il termine onomatopeico che indica il classico tamburellamento che i *tanuki* effettuano sul loro ventre o sui propri testicoli: protagonisti indiscutibili del film, li vediamo inutilmente impegnati a contrastare con i loro poteri di trasformazione l'urbanizzazione dell'area intorno al fiume Tama²⁸, per scoprire poi con rammarico che gli umani non temono più il loro potere magico come in passato. Torna in questo film il sottotesto ecologista che caratterizza la produzione dello Studio, arricchito da una fitta rete di rimandi a immagini attinte dalle sfere dell'arte, della religione, della mitologia, che per il pubblico giapponese rendono particolarmente ricco di valenze ogni singolo quadro. Una ricchezza visiva che trova il suo apice nella scena in cui i *tanuki* sfilano per la città, trasformati in *yōkai* (una tra le più complesse ricostruzioni animate del *bakegaku*, l'arte della trasformazione), ciascuno iconograficamente ispirato al mondo orrorifico del celebre autore di manga Mizuki Shigeru e a molte immagini del pittore Hokusai. Accuratissima la rappresentazione degli stessi *tanuki*, differenti nell'aspetto a seconda del contesto in cui vengono ritratti: realistici quando visti dagli uomini, bipedi antropomorfi quando soli nell'ambito della loro comunità, in stile "cartoon" nelle scene più divertenti – in questo caso ispirati alle strip di Sugiura Shigeru²⁹ –, umani con occhiaie nere quando si trasformano per confondersi tra la gente. Ciascuna rappresentazione aiuta dunque nella lettura della loro collocazione narrativa e del registro comico/drammatico che interpretano.

L'undicesimo lungometraggio animato dello Studio Ghibli, pri-

²⁷ Scritto da Miyazaki a partire da un manga di Hiragi Aoi, il film narra della quattordicenne Shizuku, appassionata di lettura, e del suo incontro con un misterioso ragazzo, Seiji, il cui nome aveva spesso visto ricorrere tra le schede di prestito in biblioteca.

²⁸ Il progetto di urbanizzazione dell'area era stato realmente avviato a partire dal 1966.

²⁹ Autore di successo in particolare negli anni cinquanta, allievo di Tagawa Suihō, i suoi disegni avevano forme arrotondate per sottolineare il carattere comico dei suoi racconti.

ma opera di Miyazaki a trovare distribuzione nelle sale italiane, fu presentato nel 1997: *La principessa Mononoke* (*Mononoke hime*) si rivelò un grande successo di critica e al botteghino superò persino il record del contemporaneo *E.T. spielberghiano*, ottenendo infine vari prestigiosi riconoscimenti, tra i quali la selezione per rappresentare il Giappone agli Oscar. La creazione di questo dramma storico ambientato in periodo Muromachi aveva comportato un lavoro triennale, nonostante l'abbondante utilizzo del *computer graphic*, già sperimentato in *Ponpoko*. Questa la storia: infettato dal contatto con un Nagonokami, un divino cinghiale dotato di tentacoli, il giovane Ashitaka è destinato a morire, a meno che non trovi il dio-cervo in grado di guarirlo. Si reca quindi verso est, nella terra di Yamato, dove si imbatte in una guerra ingaggiata tra una misteriosa ragazza abbandonata dagli uomini e allevata da lupi, San (o Mononoke, termine che significa “spettro”, “essere sovrannaturale”), e la gente di un villaggio di minatori capeggiata dall’aristocratica Lady Eboshi³⁰.

Il film racchiude quasi tutti gli elementi che caratterizzano la produzione di Miyazaki: l’attenzione al tema “ecologico”, cioè alla necessità di preservare l’ambiente dallo scempio dell’uomo, in questo caso il disboscamento causato dalla comunità mineraria; la descrizione di una natura tutt’altro che passiva, ma impegnata a contrastare con forza gli interventi umani; le indicazioni diffuse del mondo panteistico dello shintoismo, soprattutto nel riferimento degli Shishigami, gli spiriti che animano la foresta, resi “intellegibili” per un pubblico anche non nipponico da una serie di accorgimenti narrativi propri di un animismo di matrice internazionale; la rappresentazione dettagliata dei particolari tecnologici, soprattutto quelli che si riferiscono alle attività del villaggio; la figura centrale della giovane combattente, come già avveniva in *Nausicaä*. Un finale apparentemente “irrisolto” – tutto e tutti restano sostanzialmente simili al loro stato iniziale – lascia intuire l’attitudine positiva del regista verso il progresso e la natura umana. Del resto, come lo stesso Miyazaki ha sostenuto: «Non ci può essere un lieto fine nel conflitto tra dei infuriati e umani»³¹.

³⁰ Tra i personaggi più complessi della filmografia miyazakiana, Lady Eboshi è al contemporaneo l’artefice della lotta contro le divinità della natura e la protettrice dei deboli di ogni forma: lebbrosi, paria, donne altrimenti destinate alla prostituzione. In quest’ottica, ancora una volta non si delinea un personaggio negativo, ma parossisticamente emblematico della ricerca della libertà attraverso scelte individuali.

³¹ Da una dichiarazione rilasciata da Miyazaki nel 1995, nel corso della proposta del pro-

A distanza di due anni lo Studio Ghibli presenta il suo ultimo titolo prima del nuovo secolo: *I vicini Yamada* (*Hōhokekyo tonari no Yamada kun*, lett. *I cinguettanti vicini Yamada*), è uno sperimentale collage di sketch della vita quotidiana di una normale famiglia tokyoita, scandito da una divisione in capitoli, i cui titoli ne suggeriscono appena il clou narrativo. Il regista si ispira agli antichi schizzi nipponici – per esempio alle onde di Hokusai nelle scene iniziali –, acquerellandoli e intercalando le varie situazioni con celebri poesie *haiku* di autori del passato come Bashō, così da rendere episodica la quotidianità ed esaltare le situazioni anche meno eclatanti. L'effetto è accentuato dalla scelta di disancorare i personaggi da una realistica collocazione spaziale, affinché quasi fluttuino tra una scena e l'altra nel segno di un'esistenza “leggera”. Molte le citazioni da leggende del passato, per esempio nella rappresentazione della nascita dei due figli, uno rinvenuto in una pesca come il celebre Momotarō e la più piccola trovata all'interno di un ramo di bambù, come la principessa Kaguya³². Il film si ispira al manga di Ishii Hisaichi e ne ricalca il minimalismo grafico, con una maggiore stilizzazione nei tratti e una fluidità nel movimento che eguaglia quella delle altre opere dell'autore.

VISIONI POST-APOCALITTICHE

Molto è stato scritto sulla particolare percezione nipponica dell'idea di apocalisse rispetto a quella diffusa in Occidente. In generale i vari studiosi concordano nell'individuare una delle ragioni di questa differenza nel vettore dello sviluppo storico e temporale, identificato in un flusso lineare nelle nostre culture, circolare in parte di quelle asiatiche, soprattutto a partire dalla concezione buddhista del *mappō*, termine che indica il terzo e ultimo periodo della storia in cui avviene una degenerazione delle leggi morali³³. All'era della distruzione segue tuttavia un periodo di rinascita e ricostruzione, un'idea che nell'Arcipelago sin dalle sue origini richiama la concreta e ricorrente successione “apocalittica” legata alla natura: terremoti, tsunami, eruzioni vulcaniche e incendi hanno da sempre indicato la fine di un tempo e l'avvio di una nuova era.

getto, citato al link: http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/story_proposal.txt.

³² Protagonista del più recente film di Takahata, *La storia della principessa Kaguya* (*Kaguyahime no monogatari*, 2013).

³³ Molti paesi asiatici condividono la visione cosmica secondo cui alla morte di Buddha siano seguite tre età, l'ultima delle quali è detta, appunto, di “degenerazione delle leggi”.

La stagione “post-apocalittica” non sempre è connotata nella cultura in senso completamente negativo, ma nella sua accezione di morte in molti casi ha permesso di elevare romanticamente l’ideale della successiva rinascita, come avviene nella letteratura dedicata al tema del doppio suicidio di amanti – la scelta della morte è legata alla speranza che le proprie anime si possano posare sullo stesso fiore di loto nell’Al-dilà. In altri casi, invece, lo scenario è quanto mai drammatico: per esempio, ai sopravvissuti alle esplosioni atomiche (*hibakusha*), si prospetta una continua apocalisse in terra, a causa delle conseguenze delle radiazioni, e inoltre «[...] gli abitanti delle due città erano, e in parte ancora sono, costretti a vivere in uno stato di compromesso tra vita e morte allo stesso tempo; un destino derivato dall’essere sopravvissuti a un piano umano deliberato e metodico di eliminarli [...]»³⁴.

E il 1985 quando Oshii Mamoru, reduce dal successo inaspettato ottenuto dal primo titolo per un oav con *Dallos*³⁵, presenta la sua prima opera realizzata con un’estetica del tutto personale: *L’uovo dell’angelo* (*Tenshi no tamago*) si apre con la più apocalittica delle prospettive, attraverso un cielo rosso che non lascia più speranze all’umanità. Unici personaggi del film, una giovane ragazza (l’angelo che conserva e protegge un uovo) e un uomo che ha con sé un’arma a forma di crocifisso. Per il resto l’umanità è ridotta a statue che ne ricordano la passata esistenza, o altrimenti ad anonimi pescatori che cacciano nell’aria le ombre di cetacei. Ricco di simbolismi visivi surreali, con evidenti omaggi ai capolavori di Salvador Dalí e Giorgio De Chirico (grazie anche all’appassionato contributo artistico dell’illustratore Amano Yoshitaka), il film presenta alcuni dei segni ricorrenti della futura opera del regista: città ridotte in rovina, elaborati macchinari bellici, riferimenti alla Bibbia e alla mitologia autoctona, tutto concorre a formare una base complessa da cui i personaggi cercano di districare l’essenza della propria identità³⁶ e recuperare la memoria perduta. Allo stesso tempo, l’uovo come segno di speranza nella rinascita, frantumato alla fine dall’uomo, è simbolo di una vio-

³⁴ John Whittier Treat, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, Chicago, The University of Chicago Press, 1995, p. 8.

³⁵ Sempre nell’ambito degli oav otterranno un grande successo i suoi episodi *Patlabor* (*Kidō keisatsu Patoreibā*, lett. *Polizia in azione Patlabor*, 1994), oggetto anche di un suo film per il grande schermo del 1989 (nello stesso anno, anche una serie televisiva), seguito da altri due titoli del 1993 e del 2002 con diverse regie.

³⁶ Una chiave di lettura suggerita già nella prima frase pronunciata nel film, in cui la ragazza chiede al soldato senza ottenere risposta: «Chi sei? Chi sei tu?» (Dare? Anata wa dare?).

lenza destinata a ripetersi all’ombra della passata esperienza atomica («un enorme albero spuntato dal terreno che ingloba ogni cosa», sottolinea il protagonista).

L’uovo dell’angelo, così come il *Nausicaä* miyazakiano dell’anno precedente e una manciata di altri titoli apparsi negli stessi anni, testimoniavano il formarsi di una nuova prospettiva culturale che presto avrebbe non solo tradotto le specificità della società contemporanea, ma in molti casi sarebbe stata in grado persino di ispirarle. Il tassello successivo in ordine cronologico è rappresentato dalla realizzazione dell’ormai culto *Akira* (id., 1988), capolavoro di Ōtomo Katsuhiro e perfetta sintesi delle arti contemporanee, compresa la narrativa cyberpunk. Il film trasponeva la parte iniziale del proprio omonimo manga pubblicato a partire dal 1982 per la rivista della Kōdansha «Young Magazine». La storia è ambientata nella capitale nipponica, ribattezzata Neo Tokyo; è il 2019, lo stesso anno in cui viene collocato il *Blade Runner* di Ridley Scott (1982), film con cui condivide molti elementi. La città è in via di ricostruzione dopo la devastazione del pianeta causata nel 1988 dalla terza guerra mondiale, ma si è in preda al caos creato dalla delinquenza, da guerre di fazione e dagli attentati dei movimenti terroristici antigovernativi. Un gruppo di scienziati studia i poteri del ragazzo “Akira”, una creatura messianica che si suppone abbia determinato la distruzione del 1988. Il giovane Tetsuo, tragica figura di antieroe e membro di una gang di motociclisti, ferito durante una corsa in moto, viene sequestrato dagli scienziati governativi e sottoposto a nuovi esperimenti di replicazione di Akira. Nella ciclicità degli eventi, sarà l’artefice di una nuova distruzione globale.

I giovani delinquenti di *Akira* si ispirano ai ribelli *bōsōzoku*³⁷ degli anni sessanta, così come i movimenti terroristici ricordano il fallimento delle manifestazioni studentesche e degli episodi dell’Armata rossa dello stesso turbolento periodo, quindi appartengono all’esperienza giovanile di Ōtomo e di gran parte dei suoi lettori³⁸. Tuttavia,

³⁷ Letteralmente “gruppi delle corse violente”, sono bande di motociclisti che effettuano atti vandalici e rappresentano una delle fonti di reclutamento più importanti per il mondo yakuza. Presenti a partire dagli anni cinquanta, sono stati così definiti dai media a partire dal 1972; con l’avvio della crisi economica degli anni novanta hanno aggiunto agli atti di disturbo alla quiete pubblica furti, estorsioni e omicidi.

³⁸ I riferimenti includono una satira diretta al sistema scolastico, incapace di arginare il fenomeno della delinquenza giovanile. Cfr: Susan Napier, *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*, Londra, Routledge, 1996, p. 216.

la grande assente è proprio la Storia, come sottolinea Susan Napier: «la maggior parte dei giovani protagonisti sono orfani, letteralmente (Kaneda e Tetsuo) e metaforicamente (i bambini mutanti abbandonati al governo per gli esperimenti scientifici)»³⁹, elemento con cui si rafforza l'idea che nella loro genetica culturale non abbiano fatto in tempo a sedimentare elementi determinanti del passato. A differenza di quanto avviene in *Nausicaä*, l'epica distopica di questo film si estende in uno spazio volutamente vago rispetto a quanto avvenuto prima della distruzione e quindi non svela i meccanismi con cui si rafforza il potere. L'esperienza dei giovani diventa così contingente e la loro realtà è di volta in volta creata nel divenire delle situazioni. Le stesse esplosioni atomiche di Hiroshima e Nagasaki – gli autori della generazione di Ōtomo non ne hanno vissuto l'esperienza –, sono svuotate del loro reale valore iconico: «Akira riguarda più la crisi della cultura giovanile contemporanea che ciò che la bomba significa», suggerisce Jerome F. Shapiro⁴⁰, ovvero diventano occasione per rappresentare la crisi e le fantasie giovanili nella società contemporanea, proponendo temi quali la disillusione verso i valori della tradizione, la mutazione fisica e psichica, il culto del potere, la corruzione delle istituzioni e l'aberrante dominio della tecnologia⁴¹.

Il culto del potere – rappresentato qui dalle competizioni tra gang, negli scontri paranormali, dagli esperimenti governativi – è al centro di un altro tema di grande attualità per quegli anni: il proliferare di sette religiose, qui indicate dal gruppo che acclama il messia Akira. Le Nuove Religioni (*Shinkō Shūkyō*) si erano sviluppate già sul finire del XIX secolo come risultanti sincretiche delle influenze occidentali rispetto alle forme di culto autoctone, ma una seconda ondata, conosciuta come “Nuove ‘Nuove Religioni’” (*Shin Shinkō Shūkyō*), prese piede a partire dagli anni settanta come parte del movimento New Age esterofilo: tra le loro caratteristiche, oltre alla ripresa di miti occidentali profetici (sul genere di quelli espressi da Nostradamus), c'era l'esaltazione del mondo ESP e soprattutto l'impostazione

³⁹ *Ibid.*, p. 217.

⁴⁰ Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema - The Apocalyptic Imagination on Film*, Londra, Routledge, 2002, p. 258.

⁴¹ Ōtomo aveva già realizzato un esempio di dittatura della tecnologia nella storia di un golpe effettuato da robot del cortometraggio del 1987 *L'ordine è di fermare i lavori* (*Kōji chūshi meirei*) nell'ambito del film *Manie manie: I racconti del labirinto* (*Manie Manie - Meikyū monogatari*, in inglese noto con il titolo *Neo Tokyo*); gli altri due episodi dell'omnibus sono rispettivamente *Labirinto*/*Labirinti* (*Rabirinsu*/*Rabirintosu*) di Rintarō e *L'uomo che corre* (*Hashiru otoko*) di Kawajiri Yoshiaki.

organizzativa paramilitare, a partire dalla figura più carismatica fino alla base organizzativa.

Tra le sette più importanti, la Aum Shinrikyō (Dottrina della vera conoscenza Aum), fondata e gestita capillarmente dal giapponese Asahara Shōko, arrivò a contare su 9000 membri in patria, oltre ai circa 40.000 disseminati nel mondo, molti dei quali erano di elevata estrazione culturale – fattore in seguito interpretato come conseguenza del fallimento dei movimenti politici degli anni sessanta e della visione materialistica degli anni ottanta – e ben il 40% donne⁴². Alla base del credo professato da Asahara, costituito da un mélange di religioni e filosofie, vi era l’idea che il mondo fosse regolato da poteri economici, che l’individuo dispone solo del proprio corpo per contrastarne la dittatura, e che quindi fosse proprio il corpo lo strumento adatto, attraverso la trasformazione scientifica e tecnologica, per trascenderne le imposizioni. Il guru utilizzava anche manga e animazioni⁴³, oltre a varie opere fantascientifiche straniere (soprattutto di Isaac Asimov), per inculcare il proprio verbo tra gli adepti e reclutarne di nuovi. Convinto che il futuro riservasasse un ciclo di distruzione apocalittica, decise di ribellarsi mettendo in atto un massiccio attentato terroristico: il 20 marzo 1995 cinque membri della setta depositarono in alcuni punti nevralgici delle stazioni metropolitane del centro di Tokyo dei sacchetti contenenti gas nervino di tipo sarin. Il bilancio fu di dodici morti e migliaia di intossicati, oltre a una nuova ondata di demonizzazione del mondo dei media (soprattutto manga e animazione) a cui Asahara si era ispirato, e una serie di riflessioni sull’eco nucleare dell’attacco chimico e sulla frattura in corso nel sistema sociale giapponese.

Tuttavia, il recente attacco terroristico e la minaccia scientifica che implicava concorsero a rendere popolare la visione sincretica e apocalittica a cui lo stesso Asahara si era ispirato: il pubblico che seguì la serie animata televisiva *Neon Genesis Evangelion (Shin seiki Evangelion)*, lett. *Il Vangelo del nuovo secolo*) creata e diretta dal 1995 da Anno Hideaki, riconobbe facilmente molti dei fattori in mutamento della società contemporanea, decretando un successo incredibile per ciascuno dei ventisei episodi: la complessa trama costruita nel corso

⁴² Elemento che suggeriva una svolta rispetto alla vecchia società di stampo patriarcale, avvenuta in assenza di un efficace movimento femminista.

⁴³ Tra le principali, *Corazzata spaziale Yamato* e *Gundam*.

della serie⁴⁴ mostrava nuovamente un mondo quasi raso al suolo da un cataclisma avvenuto quindici anni prima, svelando di volta in volta il passato dei personaggi. L'altissimo risultato in termini commerciali convinse la produttrice Gainax a proporre due lungometraggi destinati al grande schermo, entrambi presentati nel 1997: *Neon Genesis Evangelion versione cinematografica - Morte e rinascita* (*Shin seiki Evangelion gekijōban - Shi to shinsei*) e *Evangelion versione cinematografica - La fine di Evangelion* (*Evangelion gekijōban: Magokoro o kimi ni*, lett. *Sinceramente per te*)⁴⁵. I segni apocalittici dei film sono amplificati da una ricca tessitura religiosa di matrice giudaico-cristiana che accrescono il fascino e il mistero della contaminazione portata in scena, citando da un lato l'intervento occidentale nella cultura nipponica, dall'altro rendendo il film un prodotto internazionalmente intelligibile e amato. La ricchezza di dettagli dedicati agli impianti bellici e tecnologici servì a consolidare l'idea di una trasformazione biomeccanica degli esseri umani; infine, la scelta (nuovamente) di un protagonista adolescente confermava la missione solitaria e dolorosa a cui gli uomini erano preposti nella quotidianità.

Nello stesso anno dell'attentato dell'Aum, il più forte sisma registrato in Giappone dal 1923 causò migliaia di morti nell'area di Kobe: la combinazione tra le due tragedie si aggiunse a una commistione di elementi che già andavano mutando in profondità la società giapponese. Un fattore fondamentale era rappresentato dal drastico aumento di divorzi, che proprio in questi anni raggiungeva un picco storico: la frattura nell'idea di famiglia tradizionale a cui si ispirano molte figure di orfani delle recenti animazioni deriva spesso da questo fenomeno, così come vi si legano altre problematiche sociali, come l'aumento di *hikikomori* (lett.: l'isolamento volontario casalingo), *freeters* (giovani che optano costantemente per impieghi part-time) e *Neet* (*Not in education, employment or training*, che non frequentano scuole, non lavorano, non cercano di creare una famiglia).

⁴⁴ *Evangelion* è ambientato nel 2015, a sedici anni di distanza da un terribile evento, un cataclisma che ha variato l'assetto climatico del pianeta con l'esplosione della calotta antartica e l'innalzamento del livello dei mari. All'interno di neo-metropoli costruite per proteggere il popolo dagli attacchi alieni, l'organizzazione Nerv utilizza delle macchine da combattimento, le Evangelion, per sconfiggere dei mostri chiamati Angeli che minacciano la Terra. Alla guida delle Evangelion ci sono dei ragazzi chiamati Children, nati dopo la catastrofe e quindi orfani dell'esperienza del disastro, come lo erano i giovani giapponesi nati nell'immediato dopoguerra che hanno ridato forma e potere economico al paese.

⁴⁵ La saga non si esaurisce in questi titoli, ma conta anche vari volumi manga, diversi videogiochi e una nuova tetralogia cinematografica distribuita dal 2006 al 2012.

Tra le altre novità fondamentali nelle dinamiche di cambiamento sociale, la nascita di internet era di sicuro una delle più importanti: anche se la diffusione capillare nell'Arcipelago si sarebbe registrata solo con il nuovo secolo, nel 1992 era stata scelta Kobe come sede del meeting annuale dell'Internet Society⁴⁶, evento che diede il via a un numero crescente di considerazioni sull'utilizzo del nuovo media, considerato da un lato come forma di "democrazia digitale", dall'altro temuto per le incognite che comportava. Infine, non si può trascurare l'intensificarsi nel corso degli anni novanta di progetti robotici tesi alla simulazione della figura umana e, soprattutto nel mondo delle arti, l'accentuarsi di figure che richiamavano una particolare tecno-sessualità, come quelle delle celebri pin-up cyborg-futuristiche in pelle e acciaio dei famosi disegni di Sorayama Hajime.

Nello tsunami di queste novità, l'idea di apocalisse arrivò a rappresentare qualsiasi forma di contrasto tra l'individuo e ciò che non è razionalmente percepito o conosciuto dall'esperienza umana. Ancora una volta, al centro del dramma l'idea di metamorfosi e di contaminazione biomeccanica è spesso protagonista. Il richiamo più diretto nel cinema è reso dai film di animazione *Ghost in the Shell - Squadra celere corazzata d'assalto* (*Ghost in the Shell - Kōkaku kidōtai*, 1995, seguito nel 2004 dal secondo episodio, *Ghost in the Shell - Innocence*⁴⁷) e *Metropolis* (id., 2001, di Rintarō). Il primo, realizzato nel 1995 da Oshii Mamoru (regista anche del secondo episodio) e basato sul manga di Masamune Shirō (Shirow), è ambientato nell'anno 2029 in una metropoli fantastica giapponese, concepita architettonicamente come una vasta rete web. Gli abitanti della Terra sono ormai dei robot o comunque in parte compenetrati da elaborati sistemi cibernetici e si differenziano dagli automi solo perché possiedono uno spirito, il *ghost* del titolo, all'interno del "guscio" (*shell*), il corpo meccanico. La natura biologica ridotta al solo spirito coincide con la coscienza dell'individuo, la parte più vulnerabile, oltre che fatalmente umana. Kusanagi Motoko è una donna quasi completamente tecnicizzata, a esclusione della spina dorsale e del cervello, che tuttavia è artificialmente potenziato, ed è a capo di una sezione governativa preposta a debellare il crimine cibernetico. Un complesso programma infor-

⁴⁶ Organizzazione internazionale per la promozione e la gestione delle norme di utilizzo del web.

⁴⁷ Il secondo episodio nella versione italiana ha il sottotitolo *L'attacco dei cyborg*. Come *Evangelion*, *Ghost in the Shell* consiste in una complessa operazione multimediale che include, oltre ai manga, videogiochi e un nuovo film nel 2006 dal titolo *Ghost in the Shell: S. A. C. Solid State Society* per la regia di Kamiyama Kenji.

matico conosciuto come “il Burattinaio” (Puppet Master) riesce a dotarsi di coscienza e persino a trasformare quella altrui, oltre a essere in grado di alterare la memoria degli esseri umani. Il singolo corpo rappresenta la monade dell’architettura wireless della città, nel complesso un’entità che sembra soffocare le componenti fisiologiche degli abitanti, mentre ne condiziona le note emozionali e aliena la comunicazione, seppure infinitamente estensibile; “il Burattinaio”, invece, è l’evidente simbolo del sistema macro-economico che gestisce le vite dei suoi abitanti. Il corpo, inoltre, inteso come involucro sintetico del suo “spirito” umano, indica la mutazione psichica e fisiologica a cui gli uomini sono potenzialmente soggetti, segnalando al contempo il limite fisico dell’esistenza stessa, la soglia verso la morte.

Il lungometraggio *Metropolis* adatta per il grande schermo il manga omonimo del 1949 di Tezuka Osamu, solo in parte ispirato alla pellicola del 1927 di Fritz Lang, e conta sull’apporto di Ōtomo Katsuhiro nella sceneggiatura. Un investigatore si reca con il suo nipotino Ken’ichi a Metropolis per dare la caccia a uno scienziato criminale. Nella città scopre che è in corso un complotto ideato dal perfido Duca Red: l’ambizioso uomo intende mettere a punto la meraviglia tecno-architettonica Ziggurat che sovrasterà il mondo e gli permetterà quindi di prenderne il controllo. Il Duca Red commissoia inoltre la creazione di un androide attraverso cui gestire il suo potere: nasce così la piccola ginoide Tima che riproduce le sembianze della sua defunta figlia, una macchina che nasconde tuttavia un errore scientifico, ovvero è dotata di sentimenti.

Splendida città in superficie, organizzata in tre livelli labirintici, culminanti in torri svettanti, arricchiti da elementi derivati dall’antropologia industriale, Metropolis è la vera protagonista del film, testimone dell’avvenuto sopravvento dell’inorganico sugli esseri viventi, come dimostrano le sue fondamenta in cui si cela una società di uomini disadattati e robot schiavizzati, oltre che la scena di distruzione finale in cui la materia, sgretolandosi, fagocita tutto intorno a sé. Molti i contrasti tra le due dimensioni, non solo quelli che si riferiscono alla commistione tra umano e non umano, ma anche i momenti che indicano l’impatto tra sentimento innocente e violenza estrema e quelli in cui avviene uno scontro tra élite politica e proletariato.

A partire dalla fine degli anni novanta nell’analisi della subcultura nipponica si è esteso il concetto di *sekaikei* (lett. “tipi di mondo”⁴⁸),

⁴⁸ Il termine era già in uso dagli anni ottanta, utilizzato principalmente nell’ambito della

un neologismo in molti casi indicato come “sindrome post-*Evangelion*” e rivolto alle produzioni di animazione, manga, videogiochi e *light novel*⁴⁹. Nel particolare si riferisce alle storie d’amore rigorosamente eterosessuali tra due giovani (la ragazza di norma protettiva e materna rispetto al partner) sullo sfondo di uno scenario apocalittico, in cui i protagonisti, attraverso le proprie azioni, sono in grado di influenzare pesantemente il destino dell’umanità intera. Altra caratteristica saliente è la totale assenza delle istituzioni, della comunità, della società, e in genere mancano quasi del tutto anche i motivi e i responsabili dell’imminente catastrofe.

Il breve film di Shinkai Makoto *La voce delle stelle* (*Hoshi no koe*, 2002) è considerato uno dei più interessanti esempi di *shakaikei*. Studenti delle medie, Mikako e Noboru sono grandi amici, ma nel 2047 la ragazza, diventata membro dell’esercito spaziale delle Nazioni Unite, è costretta a lasciare la Terra e partire alla ricerca di alieni. Resta però in contatto con il suo amico attraverso i messaggi che i due si inviano, ma che arrivano con maggiore ritardo man mano che lei si allontana nello spazio. Curandone ogni aspetto produttivo – dallo storyboard fino a ogni singola fase dell’animazione attraverso un software che lui stesso aveva messo a punto per il proprio computer –, Shinkai esplora nel dettaglio e con grande sensibilità le emozioni dei due ragazzi, lasciandole prevalere su ogni contingenza storica e sociale. Mentre i due diventano adulti, si demarca non solo la loro distanza fisica, ma anche il tempo della loro esistenza, finché un messaggio di Mikako raggiunge il ragazzo solo a distanza di otto anni, rappresentando ormai per lui il passato distante. Quanto avviene nello spazio e sulla Terra non conta, così come sono del tutto assenti le famiglie o qualsiasi segno della quotidianità dei due giovani. Conta invece il silenzio in cui ormeggiano le emozioni, consci di doversi adeguare a un destino più grande di loro.

narrativa fantascientifica. Oggetto da allora di un lungo dibattito, viene adoperato in vari contesti: in un’accezione ampia, per indicare le forme di comunicazione impiegate da giovani uomini attraverso elementi iconici *otaku* che li legano a tematiche molto vaste (le sorti del mondo, per esempio), slegandoli dalle contingenze sociali a loro contemporanee. La seconda e più ristretta accezione è quella qui suggerita. Cfr: Azuma Hiroki, *Otaku: Japan’s Database Animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

⁴⁹ *Raito noboru* è un genere letterario di intrattenimento in rapida espansione rivolto ai più giovani. Si tratta di solito di leggeri volumetti illustrati da popolari artisti del fumetto.

FAKE DOLLS, FAKE GIRLS: TECNO-SESSUALITÀ E POST-GENDER

Ghost in the Shell - Innocence di Oshii, presentato in concorso al festival di Cannes, era solo parzialmente un seguito rispetto al primo titolo del '95: in questo caso ci troviamo nel 2032 in una non precisata città multietnica. I detective Batō e Togusa indagano su una serie di omicidi commessi dalle ginoidi Hadaly 2052, dei robot sofisticati prodotti dalla Lotus Solus⁵⁰ attraverso la rielaborazione dello spirito di ragazze reali (rapite a tale scopo) per servire come prostitute. Ispirandosi iconicamente alle fotografie surrealistiche di Hans Bellmer⁵¹ e alle puberali ragazzine dei disegni dell'artista giapponese Yoshiida Ryō, con in più un probabile riferimento agli occhi sgranati dei bambini ritratti dall'artista Nara Yoshitomo⁵², Oshii aveva definito un modello di bambole-ginoidi distanti dall'ideale estetico imperante del *kawaii* (ciò che è carino, delicato⁵³). Piuttosto, le implicazioni morali legate alla sfera dell'adolescenza, in particolare all'idea che l'innocenza sia destinata a svanire nell'età adulta a causa delle responsabilità sociali, trovano nelle sue bambole-ginoidi una maggiore adesione al concetto di *moe* nato sul finire degli anni novanta: il verbo *moeru* significa "germogliare", ma con differenti caratteri indica anche "bruciare", con un richiamo evidente alla tradizionale estetica della fragilità e dell'impermanenza di ciò che è bello e incontaminato, con particolare riferimento alla rappresentazione di ragazze giovani, carine e innocenti. Secondo il fisologo Azuma Hiroki, il *moe* genera un sentimento immaginario, puro e perverso, ma allo stesso tempo schizofrenico, perché separa l'uomo dal mondo emozionale

⁵⁰ Il nome *Lotus Solus* deriva dall'omonimo romanzo francese del 1914 di Raymond Roussel. Tuttavia, la creazione di corpi femminili fetisistici è da tempo una realtà in Giappone: si pensi per esempio alla realizzazione di Actroid DER2, Actroid sviluppati dall'Università di Osaka e prodotti dalla Kokoro Ltd della Sanrio, ginoidi realistiche e rivestite con pelle simulata in silicone.

⁵¹ Cfr. Livia Monnet, *Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru*, in *Mechademia 5 - Fanthropologies*, a cura di Frenchy Lunning, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, pp. 285-309.

⁵² Il fotografo Yoshida Ryō è celebre per le sue rappresentazioni di bambole, anche dissezionate, in cui riesce a inculcare un senso di vita al di là della materia di cui sono costituite. Nara Yoshitomo è tra i principali esponenti della pop art contemporanea, nelle sue opere molti sono i ritratti di bambini con sguardo accusatorio che denunciano le violenze subite e la perdita dell'innocenza.

⁵³ Un corpo *kawaii* è piccolo, delicato, decorato con accessori dai colori pastello, tenero. Nello stesso ideale si identificano i casi di *rورicon*, cioè "complesso di Lolita", che spinge molti uomini a essere attratti da ragazze giovanissime.

reale⁵⁴. La società sarebbe ormai organizzata come un'enorme database di simulacri che, in particolare dall'avvento di internet (“rete senza centro specifico”), sarebbe ora in grado di colmare il vuoto creato dalla perdita di valori tradizionali.

Le ginoidi in particolare sono creature di un mondo post-gender⁵⁵. La loro replicazione in *Innocence* si lega all’etimologia del termine giapponese che traduce “bambola”, cioè *ningyō*: i due ideogrammi significano letteralmente “forma umana”, quindi un’immagine duplicabile, e in quanto tale artificiale e alterabile. Si è accennato nelle scorse pagine alla crescente popolarità di questa iconografia nell’Arcipelago, per esempio attraverso le ginoidi dell’illustratore Sorayama Hajime, in cui si accentuava la sensazione di carnalità “domata” dalla gabbia metallica; molte considerazioni sono state inoltre avanzate circa le implicazioni culturali derivate da questo tipo di macchine, soprattutto con riferimenti a Pigmalione e al mito della bellezza inversata nella statua amata che infine si anima, ma anche all’avversione femminista nei confronti della riproduzione mercificata della donna, fino alla definizione di feticismo necrofilo. Nonostante le posizioni di denuncia, di fatto questi stilemi hanno già permeato la cultura giapponese. Per esempio, analoga valenza rispetto alle ginoidi deriva dalle giovanissime lolite di molta produzione *hentai*, in cui le divise da scolarettina agiscono come esoscheletro erotico in grado di domarne l’individualità. Per estensione, un forte richiamo va alle bambole erotiche (in Giappone chiamate anche Dutch Wife⁵⁶) estremamente realistiche dell’Arcipelago, su cui si concentra un’altra porzione di subcultura online, alimentata dagli appassionati iDoll-lators (come amano definirsi gli amanti del genere). Si pensi infine ai molti stili di “travestimento” della *street fashion*⁵⁷ e alla

⁵⁴ «Kawaii è l'estetica del carino, desiderio di libertà e innocenza propri della giovinezza, mentre moe è il desiderio della purezza pre-persona, androgino e semi-umano, come androidi, bambole o animali antropomorfici», riferimento tratto da *Dobutsuka suru posutomodan* (Il postmoderno che trasforma in animali, Tokyo, Kōdansha, 2001, citato in Patrick W. Galbraith, *Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan*, in «Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies», 2009 (<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>).

⁵⁵ Sull’argomento cfr. Donna Haraway, *Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991.

⁵⁶ Una breve storia delle bambole erotiche è disponibile online: *Plastic fantastic: Japan's doll industry booming - Japan Today: Japanese News and Discussion* (<http://www.japantoday.com/category/lifestyle/view/plastic-fantastic-japans-doll-industry-booming>).

⁵⁷ Gli stili Gothic Lolita, Ganguro, Visual Key, sono tra i tanti che da anni animano il quartiere Harajuku di Tokyo. Alcuni di questi, in particolare il Visual Key (espressione deri-

trasformazione volontaria del corpo attraverso pratiche di cosplay, tatuaggi e piercing.

Il mondo dell'arte ha interpretato questa nuova cultura nelle sue varie sfumature nell'ultimo ventennio, dandovi forma attraverso inediti stili che spesso si legano iconograficamente ai mondi di manga e animazione. Si pensi, tra i tanti esempi, alle sculture robotiche e agli enormi esoscheletri con cui Yanobe Kenji evoca il timore di una trasformazione fisiologica post-nucleare; alla commistione tra carnalità e hi-tech con la quale anche gli artisti Bome e Mori Mariko modificano il corpo reale con elementi in grado di renderlo una sorta di bambola meccanica. Infine, un riferimento fondamentale va all'insieme di elementi autoctoni e occidentali resi "superficiali" (senza prospettiva, gerarchia di significanti, sguardo di obiettivi fotografici) nello stile *Superflat* postmoderno dell'artista Murakami Takashi, autore che trae ispirazione da molta animazione nipponica. Lo stesso Murakami ha contribuito al mondo animato con la direzione artistica delle piccole gemme *Superflat Monogram* (id., 2003) e *Superflat First Love* (id., 2009), cortometraggi diretti da Hosoda Mamoru, dedicati alla collaborazione tra Murakami e Louis Vuitton.

È tuttavia una cultura che affonda le sue radici nel passato, in particolare per le componenti iconiche sessuali e per gli eccessi di raffigurazione che rimandano alla rappresentazione esagerata di genitali, liquidi corporei e anomalie erotiche nelle antiche stampe erotiche *shunga* del periodo Edo; o ancora, dello stesso periodo, alle cruente immagini delle "stampe atroci" (*muzan'e*) che avrebbero in seguito influenzato gli autori di *ero-gro* (erotico-grottesco) come Maruo Suehiro. Agli *shunga* si ispira, tra gli altri, il gioiellino animato *Vita di un libertino* (*Kōshoku ichidai otoko*, 1991, conosciuto anche con il titolo *The Sensualist*), adattato da Abe Yukio dall'omonimo romanzo del XVII secolo di Ihara Saikaku. La storia degli incontri amorosi dell'uomo sessualmente più attivo della storia del Giappone (3742 donne e 725 uomini nel corso dell'intera vita, stando alla narrazione), è descritta attraverso una dettagliatissima gamma di effetti erotici completamente derivati dalla cultura artistica del periodo Edo. La sceneggiatura, curata da Yamamoto Eiichi, regista dei primi tre lungometraggi erotici nipponici nella serie *Animerama* di Tezuka, punta alla descrizione di personaggi che vivono nell'aura artistica

vata da una band degli anni ottanta), permettono una metamorfosi quasi totale del corpo per un effetto androgino.

della propria era, svincolati da qualsiasi contingenza politico-sociale. Il piacere viene espresso come una creazione dei sensi, corredata di un apparato visuale ricco di sfumature, spennellate sulla superficie di quadri, piuttosto che ancorata a preoccupazioni realistiche di prospettiva e profondità. Il sesso non viene mostrato esplicitamente come nelle xilografie, ma svelato attraverso un repertorio simbolico che ingloba riferimenti provenienti anche dal mondo della letteratura e del teatro, oltre che reso da allegorie più esplicite (tra le più evidenti, una tartaruga con il capo a forma di pene e una serie di camelie che sbocciano come vagine).

Il mondo erotico proposto da animazioni anche estreme come gli *bentai* conserva spesso dal passato la capacità di evocare senza rivelare, cioè di estrapolare da un contesto realistico le esperienze, relegandole a un limbo di astrazioni in cui ciascun fruitore può adeguare la propria percezione, rifuggendo allo stesso tempo il mondo della quotidianità. Anne Allison suggerisce persino che «la ripetizione e la feticizzazione di certi motivi nella cultura di massa – l’infantilizzazione degli oggetti sessuali femminili [...], spiare voyeuristicamente sotto le gonne, la dominazione sessuale e sessista, i falli di grandezza enorme [...] – riflettono in gran parte il desiderio di rifuggire l’ethos performativo così insistentemente e incessantemente richiesto [...] insegnato, figurativamente e di solito letteralmente, dalle madri»⁵⁸. L’alto livello di astrazione in queste espressioni erotiche permette una fruizione omogenea da parte del pubblico maschile e femminile, soprattutto grazie all’enfasi posta su alcune caratteristiche “androgine”, ibridamente sessuate.

In alcuni casi l’ibridazione è particolarmente accentuata, per esempio con l’utilizzo di personaggi zoomorfici. È il caso della gattina protagonista di *Tamala 2010* (id., 2002, la regia è del duo T.o.L.), apparentemente di un anno di età, disegnata con fattezze umanoidi sensuali, che del gatto conserva vaghi tratti somatici, una coda sbarazzina e le estremità delle zampe arrotondate. L’aspetto *kawaii* della protagonista è associato alla mercificazione capitalistica e al sacrificio violento di questo tipo di icona nelle logiche del soft-power: nelle fantasie della gattina punk in viaggio con la sua navicella spaziale nella Galassia Felina, incontra tanti pericoli, tutti espressamente “terrestri” (un cane lupo che la desidera fino a divorarla, tra le altre cose).

⁵⁸ Anne Allison, *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*, Boulder, Westview Press, 1996, p. xv.

La cultura legata alle *shōjo* a cui si è accennato nelle scorse pagine, in particolare nei suoi riferimenti estetici rispetto al teatro Takarazuka e alle sue influenze su opere animate come *La principessa Zaffiro* di Tezuka, aveva affermato di fatto la prevalenza di icone transgender di vario tipo, in molti casi amate dal pubblico femminile perché rappresentanti di un ideale distante dalla definizione sociale di femminilità. Questi personaggi, dunque, erano la sintesi tra l'energia virile e l'emotività muliebre, in particolare le eroine guerriere munite di doti magiche. Un esempio interessante è rappresentato da Saya, la protagonista di *Blood: The Last Vampire* (id., 2000), girato da Kitakubo Hiroyuki su un soggetto di Oshii Mamoru, film che si distingue per l'utilizzo magistrale del 2D combinato a tecniche digitali foto-realistiche. Ambientato nella base americana di Yokota durante la guerra del Vietnam (elemento che suggerisce il sostrato politico della pell-molla), la giovane protagonista nell'aspetto è simile a qualsiasi ragazza giapponese, nonostante la sua reale età sia di gran lunga più avanzata: veste l'uniforme da scolaretta, è gentile e riservata, ma come nella tradizione classica orrorifica, quando si trova in assetto di guerra (il suo compito è eliminare i vampiri dalla base), agisce con spietata violenza ed esibisce la sua abilità con la spada al pari di un samurai. Nonostante la "panoplia" sessuale, in particolare l'abbigliamento feticistico da scolaretta, Saya è di fatto asessuata, proprio perché abita una zona liminale tra umano e vampiro, tra caducità e immortalità, tra diverse nazionalità, tra femminilità e virile energia. Un'ambiguità resa già dalla prima scena, quando nel vagone di un treno si ritrova sola con un uomo che pare addormentato: improvvisamente lui la guarda – un meccanismo consueto nel genere filmico erotico "molestatori dei treni" (*chikan densha*) –, ma quando ci aspetteremmo la violenza sessuale, in realtà è Saya che l'aggredisce con la sua spada, uccidendolo.

L'IMPORTANTE È COMBATTERE!

Una particolare e illegale gara di velocità tra automobili ha luogo ogni cinque anni nella galassia in un imprecisato futuro. I primi 12 minuti di *Redline* (id., 2009) di Koike Takeshi sono dedicati alla crudele competizione apparentemente senza norme tra i concorrenti, indicando la simbiosi tra uomini e automobili in un combattimento tecnologico senza limiti. L'ispirazione grafica "acida" per questa particolarissima animazione – che ha richiesto ben sette anni di la-

vorazione – giunge al regista da classici come *Star Wars*, *Akira* e in gran parte dallo stile della rivista «Heavy Metal» e dalle creazioni di Moebius. Il tema, tuttavia, è profondamente nipponico: una sfida sportiva equivale a un combattimento, da giocarsi sempre in una zona sospesa tra estremi morali; inoltre, una componente essenziale è rappresentata dalla parallela storia d'amore (qui tra due dei concorrenti) che bilancia nel sentimento la crudeltà della lotta.

La popolarità delle animazioni dedicate allo sport realizzate nel corso degli anni settanta si è protratta per i due decenni successivi, arricchendosi di nuovi temi, in molti casi con inedite sfumature romantiche. Nelle trasposizioni da manga, l'autore più “saccheggiato” fino agli anni novanta è stato Adachi Mitsuru, uno dei più esperti ritrattisti dell'adolescenza. Nei suoi fumetti ricorre spesso il baseball come strumento per porre agonisticamente in confronto tra loro i giovani e allo stesso tempo indicarne la dolorosa trasformazione in adulti, il tutto con un sapiente utilizzo dei sentimenti, in grado di accattivare anche il pubblico femminile. Oltre agli sport di stampo classico, una popolarità crescente in questi ultimi anni è ottenuta dalle animazioni dedicate alle arti marziali, particolarmente amate anche grazie al mercato dei videogame.

Ancora una volta ricorre il nome di Sugii Gisaburō che di Adachi ha adattato più opere, tra le quali i lungometraggi *Nine* (id., 1983) e *Touch - L'asso senza numero sull'uniforme* (*Touch - Sebangō no nai ēsu*, in Italia conosciuto con il titolo *Touch: Prendi il mondo e vai*, 1986⁵⁹), e che dai videogame sulle arti marziali ha trasposto uno dei titoli più celebri, *Street Fighter II - The Animated Movie* (id., 1994) – un pot-pourri di arti, dal wrestling al kung fu, incluso il sumō –, presto seguito da un alto numero di cloni. Manga e videogame, quindi, si affermano sempre più come referenti per soggetti e stili animati e dai temi *action*. Alcuni titoli realizzati dopo gli anni ottanta sono diventati oggetti di culto a livello internazionale: in particolare la saga di videogiochi *Final Fantasy* creati per la Square da Sakiguchi Hironobu, dal 1987 è stata oggetto negli anni di svariati remake cinematografici e televisivi, di cui il più sontuoso e ambizioso è stato girato nel 2001 dallo stesso autore della saga originale.

Al mondo dei videogame e dei combattimenti virtuali Oshii

⁵⁹ Lo stesso Sugii ne ha diretto poi due dei seguiti, intitolati rispettivamente *Touch - Regalo di addio* (*Touch - Sayōnara no okurimono*, 1986) e *Touch - Non sorpassarmi* (*Touch - Kimi ga tōrisugita ato ni*, 1987).

Mamoru ha dedicato i due *live action* *Avalon* (id., 2001) e *Assault Girls* (id., 2009), entrambi non fortunati in termini di critica e di botteghino, oltre a una delle sue opere più mature degli ultimi anni intitolata *Sky Crawlers* (id., 2008, in Italia conosciuto con il sottotitolo *I cavalieri del cielo*). In questo adattamento dell'omonimo romanzo-fiume di Mori Hiroshi siamo ormai in un mondo che ha definitivamente eliminato le guerre; per soddisfare il desiderio di violenza che il prolungato periodo di pace inevitabilmente crea, la corporazione europea Lautern e l'avversaria giapponese Rostock simulano virtualmente i conflitti attraverso giovani piloti chiamati Kildren che si sfidano bellicosamente in un cielo virtuale. I loro combattimenti in aria si traducono in scontri fatali, trasmessi come show d'intrattenimento per mezzo della televisione. I Kildren non potranno mai diventare adulti, poiché modificati geneticamente in modo da essere eterni adolescenti, almeno finché non restano vittime degli scontri. Quando impegnati nel volo, i giovani esprimono una forte vitalità (indicata dalle evoluzioni sinuose nel cielo azzurro, voli quasi pindarici dell'esistenza), ma durante le pause a terra la loro realtà si ingrigisce e si dilata in una quotidianità aberrante, uno stato di sospensione dell'esistenza stessa che parafrasa quello della gioventù contemporanea giapponese, in particolare nel tema – caro al regista – della contaminazione dell'identità umana con quella sintetica della tecnologia.

Ancora alla dimensione virtuale del gioco è dedicata un'animazione di grande successo del 2009, *Summer Wars* (id., 2009, regia di Hosoda Mamoru): il liceale Kenji, esperto di matematica, lavora part-time alla manutenzione del sistema informatico Oz, una dimensione virtuale online simile a *Second Life* in cui milioni di persone si raccolgono attraverso i propri avatar. Un attentato telematico, tuttavia, creerà una catastrofe internazionale, occasione per il regista per esplorare gli elementi di collisione tra gli estremi della sua società: mondo reale e fantastico, economia e utopia, tradizione e modernità, individualismo e cultura di massa. Inoltre, il film rinnova il timore diffuso per la ricerca tecnologica e, in senso più esteso, scientifica, mostrando ancora una volta come la sua applicazione eccessiva possa implicare un pericolo per l'umanità.

In tema di scienza e di combattenti, uno dei titoli più interessanti del nuovo millennio è *Steamboy* (id., 2004), film che ha segnato il ritorno al lungometraggio animato di Ōtomo Katsuhiro dai tempi di

*Akira*⁶⁰: nell'Inghilterra vittoriana il giovane Ray, nipote di uno scienziato da cui ha ereditato una misteriosa sfera di metallo (si rivelerà essere una “sfera a vapore” in grado di generare energia), si ritrova coinvolto in una serie di incredibili avventure contro gli interessi di alcune istituzioni, durante le quali ha la pesante responsabilità di determinare le sorti del mondo. In occasione della presentazione alla Mostra cinematografica veneziana, Ōtomo ha dichiarato: «Oggi, tra eccesso di informazioni e società sistematizzata, i sogni dei bambini sono sempre più angusti, visto che essi simulano il proprio futuro attraverso le osservazioni di genitori e insegnanti... Il mio scopo è stato quello di creare un’opera che desse a questi bambini nuovi sogni e nuova immaginazione con la storia di chi avventurosamente ha seguito il sogno di realizzare delle invenzioni, in un tempo in cui si sentiva forte il senso di promessa per il futuro»⁶¹. L’ambientazione *steampunk* conferisce una particolare atmosfera alla sfida che il giovane protagonista si trova ad affrontare, arricchendo con i dettagli tecnologici labirintici anche la lotta interiore (politica, oltre che morale) che sostiene. Il film tuttavia è stato accolto freddamente da critica e pubblico, ritenuto troppo formale e di scarso spessore narrativo.

Resta confermato il successo nella produzione dell’ultimo ventennio di titoli legati ai *chanbara* e all’horror, spesso ai due generi contemporaneamente. Sulle orme di un vero e proprio classico dedicato alle arti marziali, *La spada dei Kamui* (*Kamui no ken*, 1985, regia di Rintarō), molti titoli propongono le gesta di impavidi eroi del passato, siano essi *ninja* – tra le pellicole più amate, *Ninja Scroll* (*Jubei ninpūchō*, lett. *Le cronache del vento del ninja Jubei*, 1993) di Kawajiri Yoshiaki –, oppure leggendarie figure del passato come Miyamoto Musashi o *rōnin* combattuti tra dovere e sentimento personale⁶². Si moltiplicano anche le storie dedicate a guerrieri cui tocca sfidare ambienti demoniaci, come capita ai malcapitati samurai in *La leggenda del dio demone* (*Onigamiden*, distribuito con il titolo *Legend of the Millennium Dragon*, 2011, regia di Kawasaki Hirotsugu), e soprattutto alla serie di manga *Inuyasha* (id.) di Takahashi Rumiko, poi oggetto di varie animazioni televisive e quattro lungometraggi prodotti tra il 2001 e il 2004.

⁶⁰ Ōtomo si dedica anche alla regia di film dal vero, tra i quali il celebre *World Apartment Horror* (id., 1991) e *The Bugmaster* (*Mushishi*, 2008).

⁶¹ 61. *Mostra Internazionale d’Arte Cinematografica*, Milano, Electa, 2004, p. 108.

⁶² Si segnalano tra gli esempi dei due ambiti *Miyamoto Musashi: Sogni di fama* (*Miyamoto Musashi: sōken ni baseru yume*, 2009) di Nishikubo Mizuho e *Sword of the Stranger (Stranger - Mukōhadan*, 2009) di Andō Masahiro.

Il contesto bellico è un tema rivisitato con frequenza nelle animazioni più recenti. In molti film si tratta di storie ambientate nel corso della seconda guerra mondiale, in alcuni casi basate su storie note (per esempio *Il diario di Anna Frank - Anne no nikki*, 1995, regia di Nagaoka Akinori); altre pellicole, come *Una tomba delle lucciole* di Takahata, si concentrano sugli aspetti più tristi dei giorni del conflitto, presentando una storia alternativa a quella che vede i giapponesi come fieri conquistatori di colonie. In particolare nelle liste di oav, non sono rare in questi anni le animazioni che descrivono gli eventi “alterati” nelle fonti e tesi ad avanzare istanze anche nazionalistiche, come avviene per esempio in *Deep Blue Feet (Konpeki no kantai*, lett. *La flotta del cielo turchino*, 1993⁶³), adattamento dell’opera revisionista di Aramaki Yoshio.

Alle conseguenze del secondo conflitto mondiale e alla “controstoria” del periodo che segue l’occupazione statunitense è dedicato invece il lungometraggio del 1999 scritto da Oshii Mamoru e diretto da Okiura Hiroyuki intitolato *Jin-Rob* (la corretta traslitterazione, *jinrō*, significa “uomini lupo”). Siamo alla fine degli anni cinquanta: Fuse Kazuki è membro di un’unità speciale di polizia, nota come Kerbero (da “Cerbero”), impegnata nel contrastare le azioni di un gruppo di terroristi chiamato “Setta”. Un giorno, durante una retata, l’uomo esita nell’uccidere una giovane ragazza, che tuttavia fa detonare gli esplosivi che ha con sé, perdendo la vita. Ossessionato dall’immagine della giovane, Fuse incontra una ragazza che finge di essere la sorella dell’attentatrice, ma che in realtà fa parte di un complotto. Giocato sulla metafora di Cappuccetto rosso – fiaba narrata all’interno del film in una versione che offusca le responsabilità dei personaggi, affinché entrambi, il lupo e la bambina, risultino ugualmente colpevoli⁶⁴ –, la pellicola offre molte indicazioni del disordine morale del periodo e sulle responsabilità umane nella gestione politica degli individui. Soprattutto, come ha sottolineato Oshii, questa storia mostra la relazione che esiste tra un uomo e la bestia che abita in lui⁶⁵, anche nella metafora più ampia del Giappone in un periodo di pace, quando varie tensioni si nascondono in un sottobosco di intrighi.

Come si è potuto notare da molti esempi citati nelle scorse pagine

⁶³ Diretto a più mani da Kanda Takeyuki, Matano Hiromichi e Kurii Shigenori.

⁶⁴ La fiaba viene infatti narrata in una delle varianti europee più antiche e crudeli, in cui la bambina arriva persino a mangiare la carne e bere il sangue della propria madre.

⁶⁵ Citato in Brian Ruh, *Stray Dog of Anime - The Films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004, p. 149. Questo elemento è evidente soprattutto nel finale del film, in cui il protagonista deve scegliere se essere un “uomo” o un “lupo”.

sul genere del *Mononoke* miyazakiano, i lupi sono animali dalla particolare valenza mitologica: per i giapponesi erano messaggeri degli dei e protettori dei raccolti e della natura, per la minoranza etnica Ainu rappresentavano persino gli antenati. In *Jin-Roh* e in molte animazioni di questi ultimi decenni⁶⁶ l'animale è stato spesso eletto come simbolo di una libertà "altra" rispetto a quella umana, la cui scelta tuttavia è quanto mai sofferta. È questo anche il tema di due lungometraggi: *Amicinemici - Le avventure di Gav e Mei (Arashi no yoru ni* - lett. *In una notte di tempesta*, 2005), adattato da Sugii Gisaburō dall'opera di Kimura Yūichi, e *Wolf Children - Ame e Yuki i bambini lupo (Ookami no kodomo no Ame to Yuki*, 2013) di Hosoda Mamoru. In *Amicinemici* un lupo e un capretto si conoscono al buio di un capanno dove hanno cercato riparo dalla tempesta, diventano amici, ciascuno ignorando la natura dell'altro, e decidono di preservare questo loro sentimento, nonostante le rispettive comunità – il gregge e il branco – non approvino. La scelta della libertà per loro non deriva da un atto di ribellione verso le costrizioni, ma dall'essere posti di fronte a un bivio che ancora una volta ricorda i poli drammatici di molti film ambientati nel passato, ovvero il dover optare per il sentimento personale (*ninjō*) o per il dovere sociale (*giri*): è evidente che il regista qui suggerisce il primo estremo.

Il secondo titolo riguarda un analogo conflitto, quello tra façade sociale (*tatemae*) e sentimenti intimi e reali (*bonne*): i piccoli Ame e Yuki sono nati dalla relazione e dall'amore (premessa morale necessaria) tra una donna e un uomo-lupo. Diventati adolescenti, devono optare per quale delle due nature assumere, se accettare le responsabilità del vivere societario e diventare umani, o preferire piuttosto una vita solitaria ma libera, trasformandosi in lupi. In questo dramma si legge ovviamente non solo la metafora consueta dei turbamenti adolescenziali nella metamorfosi in adulti, ma anche dei micro-drammi che si affrontano quotidianamente, tradotti in questa pellicola in un ottimo equilibrio tra realtà e fantasia.

In tema di combattimenti, un ultimo accenno va alla lotta estrema per la sopravvivenza del piccolo protagonista di *Asura* (*Ashura*,

⁶⁶ Tra i casi più importanti, le serie manga e animate a cui si è accennato *Inuyasha* (in realtà un "demone-cane") e *Wolf's Rain* (id.), la prima dai fumetti di Takahashi Rumiko, la seconda dall'opera di Nobumoto Keiko. Per un'analisi della figura del lupo (e cane) in manga e animazione, cfr. Antonia Levi, *The Werewolf in the Crested Kimono: The Wolf-Human Dynamic in Anime and Manga*, in *Mechademia 1 - Emerging Worlds of Anime and Manga*, a cura di Frenchy Lunning, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, pp. 145-160.

2012, regia di Satō Keiichi), un bell'adattamento del manga di George Akiyama pubblicato tra il 1970 e il '71 per la rivista «Young Magazine» della Kōdansha. Nel xv secolo il Giappone è devastato da guerre e carestie. Una donna partorisce un bambino che sopravvive nonostante la solitudine (perderà la madre, non prima che questa abbia tentato di mangiarlo perché ridotta allo stremo) e cresce come un semi-lupo, allo stato selvatico, aggredendo animali e persone lungo il suo cammino per cibarsene. Solo l'incontro con un monaco prima e con una gentile ragazza dopo fanno emergere nel piccolo Asura una vaga scintilla di umanità. Definito da alcuni come il film anti-miyazakiano per eccellenza, *Asura* è stato realizzato con la tecnica definita “animazione ibrida” alla Tōei Animation, con i personaggi animati in computer graphic su fondali dipinti ad acquerello con tecnica tradizionale, un sistema per conferire l'impatto realistico necessario per sottolinearne il forte messaggio: ci si abitua alla violenza fino a non provare dolore, ma la sofferenza più grande nasce dall'amore. Il tutto supportato da un costante invito a considerare la bellezza della vita da una prospettiva buddhista.

LA MENTE, LA MEMORIA

L'animazione è, tra le forme d'arte, quella che meglio riesce a dare forma alla complessità della mente umana. Nella storia del cinema animato giapponese i flussi di pensiero sono stati spesso trasposti in stili vari, in molti casi rappresentati in metamorfosi complesse e utilizzati come metafore del riflesso che sul pensiero ha la società stessa. Tra le pellicole più recenti, assistiamo a un tripudio di forme, stili, generi filmici, tecniche (dall'animazione tradizionale mista al cg al rotoscopio, tra gli altri), citazioni sul tema della mente – quindi dell'animazione stessa – nel film *Mind Game* (id., 2004, da un manga di Nishi Robin) del regista Yuasa Masaaki, vincitore, tra gli altri riconoscimenti, del prestigioso premio Ofuji. Il tutto coniugando intrattenimento popolare e sperimentazione avanguardistica in una semplice storia: l'impopolare fumettista Nishi, innamorato da sempre dell'ex compagna di scuola Myon, mentre è nel ristorante dove lavora la sorella della ragazza, si ritrova implicato nell'aggressione da parte di due yakuza e viene ucciso. Al cospetto di Dio (rappresentato in una incredibile varietà di forme e di funzioni iconiche), ha la possibilità di tornare sulla Terra e tentare di essere un uomo diverso.

Affronta nuovamente gli yakuza con un epilogo differente, quindi in fuga con le due ragazze finisce in mare e viene inghiottito da una balena, al cui interno vive da trent'anni un altro naufrago.

Il film si apre con una sequenza serrata di scene tratte dalla vita dei personaggi, incastonate secondo un flusso apparentemente incoerente; lo stesso patchwork, posto in chiusura, seguendo le coordinate mentali offerte dal film avrà acquistato una concreta struttura narrativa e fungerà da premessa per un'eventuale continuazione, come suggerisce la frase finale «questa storia non è mai finita». Allo stesso modo agiscono le altre immagini che nel film si ripetono quasi identiche, mostrando tuttavia le differenze che nascono da un diverso approccio mentale, soprattutto nella scena in cui Nishi torna alla vita.

La crisi economica post-*bubble* in Giappone aveva stimolato la produzione di pellicole psycho-horror (in giapponese *saiko horā*), un genere idoneo a tradurre l'inquietudine sociale e a dare forma, seppure allegoricamente, a varie "devianze" nate dalla precarietà, in particolare paure inconsce e attrazioni feticistiche. Il cinema d'animazione, come quello dal vero, descrive attraverso molti titoli lo stato di solipsismo di personaggi combattuti tra eccesso di passioni e disincanto di sentimenti, il cui flusso di coscienza quasi ipnotico e alterato li spinge a compiere delle violazioni o a esserne vittime; in alternativa indica l'isolamento a cui è destinato chi riesce a cogliere le percezioni extrasensoriali, come i medium o chi vive nel mondo del paranormale. In tema di ESP, per esempio, nel 1996 Rintarō ha adattato per il grande schermo una delle opere più controverse delle CLAMP⁶⁷, intitolato semplicemente *X* (internazionalmente conosciuto come *X/1999*), storia del giovane Kamui Shiro cui spetta il grave compito di sostenere il fato del mondo intero, scegliendo se parteggiare per l'umanità (rappresentata dai Draghi del Cielo) o per la Terra (nella fazione dei Draghi del Pianeta). Con una dose maggiore di componenti occulte, agli stessi poteri è dedicata anche la coproduzione nippo-russa *First Squad* (id., 2009, regia di Ashino Yoshiharu, dall'opera di Aljosha Klimove e Misha Sprits), ambientata nel corso della seconda guerra mondiale, in cui la giovane protagonista Nadya, diventata medium in seguito a una commozione cerebrale, sarà al centro del conflitto contro le divisioni speciali delle ss naziste.

⁶⁷ La parte finale del manga originale a opera del gruppo di fumettiste, presentata a partire dal 1992, in Giappone non è stata ancora pubblicata perché l'editore Kadokawa Shoten la ritiene inadatta per il pubblico a cui è indirizzata.

Le fratture emozionali e le paure trovano spesso una rappresentazione dello stato mentale come labirinto inestricabile. Anche in quest'ambito i titoli sono molti, spesso con il ricorso ad ambientazioni grottesche o sontuose e ricche di simboli estremi, come avviene nel riuscito cortometraggio *Nascondino* (*Kakurenbo*, 2004) di Morita Shūhei: il piccolo Hikora si avventura con un gruppo di bambini nella Città dei Demoni dove è scomparsa la sua sorellina. Si dice che qui avvengano molte sparizioni durante il gioco del nascondino, e infatti i malcapitati restano vittime di figure demoniache e semi-meccaniche; si salva solo il protagonista, destinato a diventare a sua volta un demone.

Tra i processi mentali ricorre spesso il tema della memoria in tutte le possibili varianti: violata, rielaborata, strumentalizzata, o avvicinata feticisticamente. La memoria è per esempio protagonista del cortometraggio surreale del 2001 *Cat Soup* (*Nekojiru sō*, lett. *L'erba di Nekojiru*, ispirato all'opera dell'artista Nekojiru⁶⁸), diretto da Satō Tatsuo su sceneggiatura di Yuasa Masaaki, qui addetto anche alla direzione artistica. Il film si snoda come un “viaggio acido” in un sottobosco allucinato di morte e orrore: ne è protagonista un gattino che cerca di recuperare la parte di anima che la Morte ha portato via alla sua sorellina. Nel corso della sua esplorazione nell'Aldilà, il protagonista incrocia vari spettri della civiltà, tanti segni della nostra memoria storica, come simboli di guerre apocalittiche, orrori scientifici, feticismi estremi. Regola la frequenza e la modalità degli “orrori” il tempo che avanza e recede, lo strumento che certifica il flusso stesso dei ricordi.

La memoria come guida morale nelle scelte dell'individuo è spesso aggredita e cancellata, come nel catastrofico *Un vento chiamato Amnesia* (*Kaze no na wa amuneja*, 1990, regia di Rintarō), in cui quasi tutta l'umanità perde i ricordi a causa di un vento misterioso, o nel più interessante esperimento *Interstella 5555* (id., 2003, regia di Matsumoto Leiji e Takenouchi Kazuhisa), completamente basato sulle musiche del gruppo techno-pop Daft Punk, in cui quattro alieni dalla pelle blu vengono rapiti mentre si esibiscono in un concerto sul loro pianeta ed “epurati” dei loro ricordi, affinché siano dominabili nella volontà.

Infine, la memoria si rivela a volte un pericoloso ingranaggio che lega nostalgicamente al passato, disancorando dalla vita reale. È il te-

⁶⁸ Nekojiru è pseudonimo di Hashiguchi Chiyomi, celebre fumettista, suicida nel '98, la cui serie più famosa è intitolata appunto *Nekojiru*.

ma di una delle più riuscite antologie animate degli anni novanta, nata da un progetto di Ōtomo Katsuhiro e intitolata appunto *Memories* (id., 1995), in particolare del primo episodio, *Magnetic Rose* (*Kanojo no omoide*, lett. *I suoi pensieri*, regia di Morimoto Kōji⁶⁹). Due astronauti devono esplorare dei detriti galattici a forma di rosa da cui proviene un sos. Approdati nella misteriosa struttura, scoprono al suo interno un mondo fantastico e barocco, ma fittizio (ambienti ricreati da ologrammi, oggetti che si sgretolano al tocco): è la dimensione ovattata creata dalla mente di una donna, un tempo famosa cantante lirica, che come una sibilla attrae a sé e nel suo passato chiunque sfiori il suo spazio, trasformandolo in un “attore” della propria esistenza virtuale. La memoria costruisce dunque un’identità fittizia, come già avveniva nel celebre *Viale del tramonto* (*Sunset Boulevard*), accentuato dall’enfasi posta sulle conseguenze psichiche derivate dalla notorietà. L’episodio è del resto realizzato su sceneggiatura e direzione artistica di Kon Satoshi, tra i più grandi cantori del cinema animato dedicato al sogno, alla mente e alla memoria.

REALTÀ OGGETTIVA E SOGGETTIVA: IL CINEMA DI KON SATOSHI

Scomparso prematuramente nel 2010 a soli quarantasette anni, Kon Satoshi è stato non solo uno dei più geniali animatori giapponesi, ma anche uno dei registi artisticamente più completi della storia del cinema internazionale. Kon si è avvicinato giovanissimo al mondo delle immagini sognando di diventare pittore, iscrivendosi perciò al dipartimento di design di comunicazione visiva dell’Università di Arte Musashino⁷⁰. Nel 1984 con il manga *Toriko* (id.) ha vinto il premio “Chiba Tetsuya” per fumettisti esordienti promosso dalla rivista «Young Magazine» della Kōdansha e, dall’anno successivo, quando era ancora studente, è entrato a farne parte. Il suo primo fumetto pubblicato è del 1990, intitolato *Ritorno al mare* (*Kaikisen*, in Italia conosciuto come *La stirpe della sirena*). Nello stesso anno comincia la sua collaborazione con Ōtomo Katsuhiro: storia e disegni per il manga *World Apartment Horror* (id., 1990) e sceneggiatura per l’o-

⁶⁹ Gli altri due episodi sono intitolati *La bomba puzzolente* (*Saisbū heiki*) e *La città dei canoni* (*Taibō no machi*), girati rispettivamente da Okamura Tensai e Ōtomo Katsuhiro.

⁷⁰ Le informazioni biografiche sul regista sono tratte dal blog che lui stesso curava con sua moglie Kon Kyōko, disponibile in giapponese al link http://konstone.s-kon.net/modules/works/index.php?content_id=1.

monima trasposizione cinematografica dal vivo che Ōtomo dirige nel 1991. Sempre nel '91, Ōtomo cura il progetto del lungometraggio animato *Rōjin Z* (id., il termine *rōjin* significa “anziano”), affidando la regia a Kitakubo Hiroyuki e a Kon la direzione artistica: l’anziano Takizawa, non più autosufficiente, diventa la cavia per un lettino robotico sperimentale che dovrebbe provvedere a ogni sua necessità, ma che si evolve misteriosamente mettendo in atto ogni desiderio del paziente. L’invecchiamento della popolazione nipponica e il vasto parco di progetti in corso da proporre a questa nuova classe commercialmente dominante si traducono nella satira caustica che funge da sottotesto al film, sapientemente abbinata al tema delle responsabilità che i media assumono nella manipolazione del welfare.

Da questo momento la strada di Kon nei mondi di animazione e manga è in discesa: una collaborazione al layout di *Corri, Melos!* (*Hashire, Merosu*, 1991, regia di Ōsumi Masaaki da un’opera di Dazai Osamu), l’incontro artistico con Oshii Mamoru nel 1993 con *Pat-labor 2* (anche qui tra i curatori del layout), la regia del quinto episodio nella serie oav *Le bizzarre avventure di Jojo* (*Jojo no kimyōna bōken*, 1993, di autori vari⁷¹), quindi l’esperienza in *Magnetic Rose* del lungometraggio *Memories*. Per l’editoria, nella collana «Comic Guy’s» della Gakken la serie *Opus* (id., 1995-96); per «Animage» della Tokuma Shoten nelle stesse annate la serie incompleta *Seraphim: 266.613.336 ali* (*Serafimu: 2 oku 6661 man 3336 no tsubasa*, in collaborazione con Oshii Mamoru).

Finalmente, nel 1997 l’esordio alla regia del lungometraggio animato *Perfect Blue* (id.⁷²), realizzato alla Mad House, già produttrice di *Memories* e in seguito di tutte le opere di Kon. La giovane cantante Mima decide di lasciare la sua band di successo, il trio pop Cham, per intraprendere la carriera di attrice nello psico-dramma televisivo *Double Bind* (*Doppio legame*). Uno stalker redige a suo nome un diario in internet, documentando nel dettaglio tutti i movimenti della ragazza nel corso delle giornate. Tale presenza, assieme a una serie di morti misteriose nel suo entourage lavorativo, compromette sempre più la stabilità mentale di Mima, finché le scene di persecuzione si fondono con gli slittamenti del suo subconscio e del ruolo televisivo

⁷¹ Per il secondo episodio della stessa serie era stato addetto alla *key animation*.

⁷² Liberamente adattato dall’omonimo romanzo pulp di Yoshikazu Takeuchi del 1991. Lo stesso soggetto è stato trasposto in un film non animato nel 2002, dal titolo *Perfect Blue - Se è un sogno svegliatemi* (*Perfect Blue - Yume nara samete*, regia di Satō Toshiki).

che interpreta, e si convince di essere soggetta a uno sdoppiamento di personalità.

Come in *Magnetic Rose*, l'assunto del film pare consistere nell'impossibilità di definire cosa sia la realtà. È soprattutto la costante osmosi tra piani narrativi – della Mima cantante sul palco e attrice in scena, della sua vita privata, del suo ruolo da interprete nello sceneggiato, del personaggio descritto dal diario in internet – a pilotare il tourbillon di follia sul filo di una linea illusoria tra fantasia e mondo reale, fino a farne perdere ogni definizione. Tuttavia, la percezione realistica del contesto politico e sociale in cui la storia si ambienta non ha cedimenti.

La *mise-en-scène* dell'identità di Mima – seppure nella sua apparenza, come dimostra la prima frase che deve recitare nello sceneggiato televisivo e che reitera: «tu chi sei?» (*anata wa dare na no*) –, viene effettuata attraverso una fitta grammatica cinematografica sulla base di flashback, immagini oniriche, strategie di “film nel film”, oltre che con complesse tecniche di montaggio che depistano continuamente la coerenza narrativa. In molti istanti si riconoscono le strategie della tensione hitchcockiana di un classico come *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, 1958) e allo stesso tempo del miglior thriller italiano alla Argento, in altri il richiamo va alle dinamiche *action* dei drammi di ambiente contemporaneo di Kurosawa Akira o echeggia momenti di suspense da *Vestito per uccidere* (*Dressed to Kill*, 1980) di Brian De Palma. Le citazioni da episodi di cronaca nera⁷³ rafforzano inoltre l'oggettività della narrazione, così come una descrizione dettagliata e realistica degli ambienti, in particolare di una Tokyo oscura e brillante allo stesso tempo, affonda realisticamente la storia della protagonista in una dimensione plausibile in ogni suo aspetto.

Nel 2001 la seconda pellicola di Kon, *Millennium Actress* (*Sennen joyū*⁷⁴), conferma il talento dell'autore e la sua predilezione per i ritratti femminili, oltre che la sua abilità nell'esplorare le zone liminali di entrambi, la realtà e l'idealismo. Il film racconta del cineasta Tachibana che decide di girare un documentario sull'ormai anziana Fujiwara Chiyoko, la più grande star nel passato degli Studi Gin'e, i cui edifici sono ora in demolizione. L'uomo, insieme a un operatore,

⁷³ In particolare la descrizione della stanza dello stalker, simile a quella presentata da giornali e tv del maniaco pedofilo Miyazaki Tsutomu.

⁷⁴ Dal film è stato anche tratto un libro: *Kon's Tone: Sennen joyū e no michi* (*Kon's Tone: La strada verso Millennium Actress*), Tokyo, Shōbunsha, 2002.

si reca dalla donna per intervistarla, ed entrambi vengono quasi rapiti dagli affascinanti racconti dell'attrice che, altalenanti tra la propria esistenza e la storia del cinema di cui è stata protagonista, attraversano quasi un secolo di immagini e di società. In una delle interviste che lo stesso Kon ha conservato nel suo blog ha sostenuto: «Non voglio ritrarre i fatti, ma la verità»⁷⁵, e proprio in questa sintesi consiste la coerenza narrativa dell'intera storia: non nella fedeltà all'esistenza della donna o ai film che di volta in volta interpreta, ma in ciò che la stessa protagonista è in ogni istante nelle due dimensioni, al limite della leggenda. Del resto, dopo *Magnetic Rose* e *Perfect Blue* è la terza volta che Kon esplora la dimensione di donne che appartengono al mondo dello spettacolo, quindi delle divinità in termini di ricezione da parte del pubblico. Ancora una volta, dunque, il film diventa un atto d'amore del regista per l'intero mondo del cinema, non solo perché ricchissimo di citazioni filmiche riferite ai capolavori nipponici dagli anni trenta agli anni sessanta⁷⁶, ispirate soprattutto alla figura delle attrici Hara Setsuko e Takamine Hideko che di quegli anni erano state protagoniste, ma in particolare nell'enfasi della capacità che la "settima arte" ha di replicare il mondo reale, magnificandolo in un plausibile gioco di incastri e di inganni.

Il terzo lungometraggio di Kon giunge nelle sale nel 2003: liberamente ispirato a *In nome di Dio (The Three Godfathers, 1948)* di John Ford, *Tokyo Godfathers* (id.) racconta di tre clochard che la notte di Natale trovano tra i rifiuti una neonata abbandonata. Inizialmente incerti se consegnarla alla polizia o meno, decidono di rintracciare i genitori per comprendere i motivi dell'abbandono, incorrendo in una serie di avventure. Come nel caso della Mima di *Perfect Blue*, ciascuno dei tre senzatetto ha una doppia esistenza: quella di un presente dilatato, senza prospettiva di futuro, e quella che ognuno di loro inizialmente cela agli altri, legata a un passato non del tutto lasciato alle spalle. Il loro profilo passato indica il forte legame con tre tipologie di "fuoricasta" giapponesi: Gin è ora un alcolizzato di mezz'età

⁷⁵ http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content_id=2.

⁷⁶ La citazione che ingloba le altre potrebbe riferirsi a un film colossale in tre parti diretto da Ōba Hideo tra il 1953 e il 1954: *Qual è il tuo nome? (Kimi no na wa)*, basato su un dramma radiofonico di successo, storia dell'amore tra due giovani che si conoscono su un ponte durante un'incursione aerea, promettono di reincontrarsi sullo stesso ponte dopo sei mesi, dimenticandosi però di scambiarsi i nomi, e dopo una serie di incontri fortuiti e di altri eventi, in qualche modo il destino li divide (un tema definito "del contatto mancato", *sure chigai*). La popolarità del film fu sorprendente: si è calcolato che l'abbia visto almeno un terzo dell'intera popolazione.

e anni prima ha lasciato moglie e figlia dopo aver contratto debiti di gioco; Hana è un travestito che in passato si esibiva come drag queen in un locale, ma che un giorno ha aggredito un cliente che la derideva; Miyuki è una ragazza che riflette una delle sociopatie generazionali degli *otaku*, ovvero l'attaccamento agli oggetti e agli animali più che agli esseri umani (aveva accolto il padre credendo che avesse eliminato il suo gatto). Tutti e tre sono in fuga dalle responsabilità, ma la scelta di agire in questa situazione, e soprattutto di farlo uniti – in contrasto all'indifferenza della società, ormai frammentata in innumerevoli solitudini –, crea una prospettiva di redenzione.

Ancora una volta Kon non nasconde il suo amore per il cinema, in particolare attraverso i gag fulminei girati nel più classico stile *slapstick*, ma anche con la frase «siamo clochard, non eroi dell'*action*» ripetuta più volte da Gin e da Hana. Anche in questa pellicola la città è descritta nei minimi dettagli e resa con estremo realismo nelle sue dinamiche, soprattutto nelle scene di discriminazione e di indifferenza a cui sono soggetti i tre da parte della società.

Due investigatori indagano su una serie di aggressioni a opera di un misterioso ragazzino che si accanisce su dei malcapitati per mezzo di una mazza da baseball. È il tema dell'unica regia televisiva di Kon, la serie *Paranoia Agent* (*Mōsō dairinin*, in 13 episodi), prodotta nel 2004. Nonostante il differente target e le logiche produttive televisive, si tratta di un'opera di Kon *tout court*: sdoppiamenti degli individui tra realtà e fantasia – lo stesso aggressore non è altri che l'invenzione e il riflesso di un malessere ormai proprio della società –, la mercificazione della verità attraverso le strategie omologanti dei media, l'utilizzo di fondali foto-realistici per accentuare la possibile verità della storia, il riferimento a un mondo di fan (spesso *otaku*) che gravitano soprattutto intorno al personaggio femminile e che parafrasano una patologia che è della società intera.

Nel 2006 Kon presenta con successo in anteprima alla Mostra veneziana il suo ultimo lungometraggio *Paprika* (id., distribuito in Italia con il titolo *Paprika - Sognando un sogno*, basato su un romanzo fantascientifico di Tsutsui Yasutaka): Chiba Atsuko e il collega Himuro, assistente dell'inventore Tokita, hanno messo a punto in laboratorio dei prototipi di DC-Mini, un dispositivo con cui penetrare nei sogni delle persone per aiutarle a superare ansie e nevrosi. La stessa Atsuko si presta a effettuare le indagini nel subconscio per mezzo del suo giovane alter ego onirico Paprika. Dopo il furto di parte dei dispositivi, hanno inizio le indagini per cercare di capire quali siano le

intenzioni del ladro, poiché il DC-Mini, se usato in modo non corretto, porterebbe a conseguenze devastanti. Nel frattempo, tutti i sogni e le allucinazioni si amalgamano tra loro, scorrendo nella dimensione onirica in una parata di icone delle ossessioni umane (oggetti simbolo del consumismo, animali, personaggi mitologici e religiosi) che si ingigantisce sempre più.

Molti segni del mondo di Kon ricorrono ancora una volta in questo nuovo titolo: il più evidente è rappresentato dallo sdoppiamento della protagonista Atsuko nel suo alter ego Paprika – sobria e austera la prima, sensuale e frizzante la seconda –, oltre che in vari corpi che si trasformano metamorficamente in altri o che attraversano le dimensioni superando di continuo nuove barriere. La vita reale che si mescola ai sogni producendo un gorgo immaginario, indicato dalla fantastica parata di personaggi, suggerisce allo stesso tempo la giostra mediatica che permea la società attraverso vari medium (televisione, internet, lo stesso cinema) e citazioni dalla storia del cinema animato giapponese fin dalle sue origini, attraverso la commistione sincretica di immagini mitologiche o statunitensi mescolate sulla base onirica della storia.

In un progetto congiunto di varie case di produzione, tra cui la NHK e la stessa Mad House, nel 2008 vede la luce *Anikuri 15* (id., abbreviazione per “animazione” e “creatore”), un cortometraggio composto da 15 episodi girati da differenti registi, tra i quali Oshii Mamoru, Shinkai Makoto e lo stesso Kon, in cui si chiede di interpretare cosa percepisce la gente nell’arco di 60 secondi. La breve animazione di Kon, intitolata *Buongiorno* (*Ohayō*), gioca sullo stesso concetto di sdoppiamento e di slittamento nella percezione della realtà: una giovane donna al mattino si sveglia, ma una parte di sé si leva dal letto, si lava e si veste più velocemente, mentre un’altra effettua gli stessi movimenti prima lentamente, poi più velocemente, finché le due immagini coincidono. Un divertissement che tuttavia, seppure nella sua brevità, è inequivocabilmente distintivo del suo universo filmico.

Il progetto successivo di Kon avrebbe dovuto intitolarsi *La macchina dei sogni* (*Yume miru kikai*), nell’intenzione del regista ispirata all’animazione classica di Tezuka Osamu e intesa come una storia ambientata nel futuro e diretta a un pubblico infantile. La scomparsa del regista ha purtroppo arrestato il progetto, ma il produttore e amico Maruyama Masao, che nel frattempo per la sua realizzazione ha fondato un apposito studio (Studio Mappa), ha di recente soste-

nuto di essere tuttora alla ricerca di fondi per riuscire a portarlo a termine⁷⁷. L'impresa si rivela tuttavia difficile, poiché lo stesso Kon, nel lungo messaggio-testamento pubblicato nel suo blog e intitolato *Addio (Sayōnara)*, scritto poco prima di morire, sosteneva che troppi aspetti del film erano chiari solo nella sua mente; alla fine del messaggio, infine, così si accomiatava dalla vita: «Con il cuore colmo di gratitudine per tutto ciò che c'è di buono al mondo, poserò la mia penna. Ora scusatemi, devo andare»⁷⁸.

LE SHŌJO DEL 2000 CONQUISTANO IL MONDO

Con l'avvento del nuovo millennio nell'ambito dell'industria dei media giapponese si è imposto sempre più il sistema dei cosiddetti “comitati di produzione” (*seisakutinkai*⁷⁹) nati nel corso degli anni ottanta, ovvero una compartecipazione di differenti compagnie nella produzione e nella distribuzione locale e internazionale di un progetto, attraverso una miscela di strategie mediatiche differenti. Tale sistema permette non solo di sfruttare al meglio determinati soggetti con investimenti minimi, per esempio riproponendoli in differenti piattaforme (cinema, manga, videogame, editoria, merchandising, supporti musicali), ma anche di abbattere considerevolmente il rischio di concorrenza all'interno dei settori e di contrastare con efficacia il sempre più emergente panorama mediatico del web. In corrispondenza con le produzioni principali avviene inoltre di norma un massiccio reclutamento in forma temporanea di animatori e operatori del settore, non di rado dislocati in zone al di fuori del Giappone, per esempio in Corea: attraverso questo sistema, le grandi compagnie usufruiscono di un'estrema flessibilità, mentre i singoli operatori o le piccole compagnie possono acquisire metodologie e tecnologie e quindi tentare un miglioramento produttivo. Sono nate così, spesso dall'idea di singoli registi, le collaborazioni che hanno

⁷⁷ Intervista in occasione di Japan Expo 2014: <http://www.unificationfrance.com/article33713.html?lang=fr>.

⁷⁸ Il documento originale è stato pubblicato nel suo blog al link <http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/565>; è disponibile anche una traduzione integrale in inglese al link <http://makikoitoh.com/journal/satoshi-kons-last-words>.

⁷⁹ Il sistema del *seisakutinkai* è stato di recente analizzato da un team di studiosi della School of Film, Television and Media Studies dell'Università di East Anglia. I risultati di tale indagine sono disponibili nel sito www.mangamoviesproject.com.

portato alla produzione di film poi diventati celebri, come *Ghost in the Shell 2*, coprodotto, tra gli altri, dallo Studio Ghibli.

Nell'ambito del cinema di animazione, tra i primi esempi di *seisakuinkai* si riscontra *Nausicäa nella valle del vento*. In alcuni casi, a differenza dei film derivati da preesistenti serie televisive (definiti *gekijōban*, cioè “versioni cinematografiche”, come nel caso dei mega-hit derivati da *Pokemon*⁸⁰), aumentano gli autori che realizzano film trasponendo soggetti originali di manga o romanzi, nel qual caso non è raro che si verifichi un processo contrario, cioè che serie animate, videogame e persino romanzi possano essere prodotti a posteriori. È quanto avviene, come segnalato dal rapporto dell’Università East Anglia, per i film prodotti da Mad House, ritenuti di alta qualità e quindi considerati ottimi investimenti per produzioni successive.

Nelle analisi della popolarità dei film animati rilevate dal box office si osservano delle importanti fluttuazioni nelle annate in cui viene distribuito un nuovo film dello Studio Ghibli (fenomeno definito appunto “effetto Ghibli”), in particolare se firmato da Miyazaki Hayao. Il record assoluto al botteghino è stato registrato nel 2001 (ben il 60%) in occasione dell’uscita del suo *La città incantata* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, lett. *Sen e Chihiro nascoste dagli dei*, internazionalmente noto con il titolo *Spirited Away*), vincitore di numerosi premi, tra i quali l’Orso d’oro a Berlino nel 2002 e l’Oscar per il Miglior film di animazione nel 2003. Il successo del film è stato garantito anche da una massiccia operazione di *seisakuinkai* formata con lo Studio Ghibli: il distributore Tōhō ha pubblicizzato capillarmente e a lungo le proiezioni, in concorso con la più grande compagnia pubblicitaria giapponese, la Dentsū, che ne ha curato la comunicazione; la Nippon Television Network Corporation ha viralmente trasmesso video relativi al film; la Nestle Japan ha corredato i suoi prodotti con gadget tratti dall’opera, venduti poi nella catena di supermercati Lawson, a sua volta partner.

Ispirato al romanzo *Il meraviglioso paese oltre la nebbia* (*Kiri no mukō no fushigina machi*) di Kashiwaba Sachiko, il film è un gioiello di animazione, una lunga favola in cui si riassumono molti tratti dell’opera precedente del regista. Chihiro è una bambina di dieci anni che un giorno, insieme ai genitori, finisce per errore in una città

⁸⁰ Personaggio cardine di un ampio processo multimediale e di merchandising, dai giochi per Nintendo alle serie televisive, fino ai lungometraggi come *Pokemon: The First Movie* (id. 1999) di Yuyama Kunihiko.

abitata da spiriti di varia natura; la bambina cerca di dissuadere i genitori dall'avventurarvisi, ma loro non l'ascoltano e presto vengono trasformati in maiali dalla potente strega Yubaba. Tocca ora alla piccola protagonista tentare di liberarli: con l'aiuto del giovane Haku, Chihiro trova lavoro come assistente della strega, a costo tuttavia di perdere il proprio nome che viene mutato in Sen.

Nell'insieme il film dimostra un equilibrio molto delicato tra varie tematiche: la preoccupazione del regista per il mondo dell'infanzia da un lato – contaminato dal consumismo degli adulti e dall'assenza di valori semplici e concreti rivolti ai più giovani –, dall'altro l'attenzione per i temi ecologici (la natura in questo film è ancora protagonista). Ritorna inoltre la riuscita osmosi tra elementi shintoisti e derivati dall'Occidente, tra creature fantastiche e simboliche e riferimenti a mitologie occidentali (i genitori trasformati in maiali, tra gli altri, che ricordano l'episodio di Circe nell'*Odissea*), e su tutto impera una complessa architettura, segno del genio tecnologico umano nella sua fusione con la natura. Alla giovane Chihiro spetta il compito, come già alla Kiki miyazakiana, di attraversare dolorosamente ogni tappa nella metafora della propria crescita verso la stessa dimensione adulta responsabile della sua attuale sfortuna. In particolare – e in questo c'è una novità nell'opera del regista – a lei spetta la missione di ridare un senso alle parole, svuotate di significato nel mondo adulto contemporaneo, soprattutto recuperando il proprio vero nome: «La parola ha un potere. [...] Oggi le parole sono considerate con leggerezza, come fossero delle bolle. Il loro essere vuote è solo un riflesso della realtà», ha sostenuto il regista⁸¹.

Chihiro è inoltre l'ennesimo esempio di *shōjo* nell'accezione di icona di un mondo a metà tra realtà e immaginazione, come abbiamo visto nelle scorse pagine, ma assolutamente privo di ogni segno erotico. È il nuovo ideale femminile, che riassume in sé l'immagine non di un adulto a metà, ma di un piccolo adulto nella fase embrionale, cui tuttavia spettano responsabilità ereditate dai più deboli genitori.

Il successo di *La città incantata* ha spronato la produzione di un numero altissimo di pellicole con protagoniste dalle caratteristiche affini alla piccola Chihiro. Lo stesso Studio Ghibli ha prodotto vari titoli importanti in questo senso, a cominciare da *La ricompensa del gatto* (*Neko no ongaeshi*, 2002, conosciuto anche con il titolo *The Cat*

⁸¹ Miyazaki Hayao in *The Purpose of the Film*, pubblicato nel sito Nausicaa.net: [http://www.nausicaa.net/wiki/Spirited_Away_\(purpose\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Spirited_Away_(purpose)).

Returns) di Morita Hiroyuki, un sequel di *I sospiri del mio cuore*, in cui l'adolescente Haru vive la sua avventura in un mondo fantastico popolato da gatti e ne uscirà più matura.

È soprattutto con il successivo film di Miyazaki che viene confermato il successo della formula adottata: premiato con l'Osella d'oro alla Mostra cinematografica veneziana nel 2005, *Il castello errante di Howl* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004, lett. *Il castello in movimento di Howl*) è basato sull'opera omonima di Diana Wynne Jones e ripropone con risultato sofisticato le fantastiche dinamiche stilistiche e tematiche del regista, qui in vero stato di grazia. La storia racconta della giovane e solitaria Sophie che, dopo aver incontrato un misterioso ragazzo, resta vittima del sortilegio della strega delle Lande, viene trasformata in una vecchietta ed è quindi costretta ad allontanarsi da casa. Giunge in un castello in grado di spostarsi attraverso un complesso meccanismo di arti meccanici; qui si stabilisce lavorando come donna delle pulizie, partecipando alle incredibili avventure di cui la struttura architettonica e i suoi particolari abitanti (tra i quali il giovane misterioso, il mago Howl) incorrono, recuperando gradualmente la sua giovinezza.

La passione per il volo (soprattutto nell'immagine di Howl, in grado di trasformarsi in una sorta di uccello), l'attenzione per il setting naturale, qui ispirato ai paesaggi dell'Alsazia, armonicamente integrato alla ricchezza tecnologica, in particolare nella caratterizzazione del castello: tanti gli elementi che il pubblico ha già imparato ad amare nel mondo di Miyazaki. La vera novità consiste nella scelta di una protagonista già diciottenne, quindi ormai donna, e nello srotolamento della sua età a ritroso, questa volta in direzione della giovinezza.

Il riverbero dell'Effetto Ghibli, ancora una volta, è quasi immediato: molte pellicole propongono soluzioni analoghe con grande successo, per esempio la produzione della Mad House *La ragazza che saltava nel tempo* (*Toki o kakeru shōjo*, 2006) che il regista Hosoda Mamoru ha adattato dall'opera di Tsutsui Yasutaka: la liceale Makoto acquista la capacità di saltare nel tempo e può così modificare i piccoli avvenimenti della sua quotidianità. Narrata con garbo e uno squisito equilibrio tra dramma e commedia, l'andirivieni nel tempo della protagonista è evidentemente ancora una volta un simbolo della crescita verso l'età adulta.

È sempre Miyazaki a proporre nuove prospettive, questa volta riportando l'attenzione su protagoniste femminili di età molto inferiore. Il suo *Ponyo sulla scogliera* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008, ispirato

all'opera di Nakagawa Rieko e omaggio alla Sirenetta di Andersen), che pure conserva le caratteristiche abituali dell'opera del regista, è una delicatissima favola in cui una pesciolina, sfuggita dal profondo degli abissi in cerca di avventure, incontra il piccolo Sosuke e si trasforma in bambina. Insieme si immergono nella natura, rappresentata soprattutto dal mare, il tutto attraverso un'animazione accuratissima, resa da ben 170 mila disegni realizzati a mano da settanta artisti, come Miyazaki ha spiegato nella presentazione del film alla Mostra di Venezia⁸².

Il mondo femminile adolescenziale è tuttora protagonista delle sale; in alcuni casi si tratta di proposte che non raggiungono risultati degni di nota, come nel caso di *Mai Mai Miracle* (*Mai mai Shinko to sennen no mahō*, lett. *Mai Mai Shinko e la magia di mille anni*, 2009), girato senza molto spessore dall'ex-collaboratore (ed emulo) di Miyazaki Katabuchi Sunao; in altri casi, molti elementi interessanti suggeriscono nuove prospettive per il genere, come nel caso dell'animazione in cg *L'isola dell'oblio: Haruka e lo specchio magico* (*Hottarakē no shima: Haruka to mahō no kagami*, 2009) di Satō Shin-suke. Molte anche le pellicole che esplorano le dimensioni magiche delle giovani protagoniste attraverso simbologie mitologiche, spesso legate a valori fondamentali come l'amore e l'amicizia: tra le tante, *Lettera a Momo* (*Momo e no tegami*, 2011) di Okiura Hiroyuki è tra gli esempi più interessanti, soprattutto per il riuscito equilibrio tra commedia e dramma; in altri casi sono le stesse protagoniste a portare tra gli uomini un mondo "altro" e fantastico, come nel caso della Pollicina Arrietty protagonista della pellicola dello Studio Ghibli *Arrietty - Il mondo segreto sotto il pavimento* (*Karigurashi no Arietti*, 2010, lett. *Arrietty la prendimprestito*, regia di Yonebayashi Hiromasa, dai racconti di Mary Norton).

MIYAZAKI SI CONGEDA: L'INIZIO DELLA FINE DELLO STUDIO GHIBLI?

Mentre lo Studio Ghibli porta nelle sale la seconda opera di Miyazaki Gorō intitolata *La collina dei papaveri* (*Kokurikozaka kara*,

⁸² È ancora Venezia ad accogliere l'anno dopo la risposta della Mad House al mondo incantato delle più piccole protagoniste: Rintarō presenta il suo *Yona yona Penguin* (id.), sulle avventure notturne della piccola Coco che esplora la città indossando il costume da pinguino donatole dal padre ormai scomparso.

2011⁸³), il padre Hayao sta lavorando al suo ultimo titolo, *Si alza il vento*. Nel corso della presentazione veneziana, infatti, è stato annunciato il ritiro del regista dall'animazione, una possibilità già penvata in passato, ma che questa volta sembrerebbe definitiva. Basato sul manga omonimo dello stesso Miyazaki pubblicato nel 2009, a sua volta ispirato al romanzo dallo stesso titolo di Hori Tatsuo, il film parte dal 1918, quando il giovane Horikoshi Jirō sogna inutilmente (a causa della sua miopia) di diventare pilota da caccia. Decide infine di diventare un progettista di quegli aerei, e mentre insegue – riuscendo a realizzarlo – il suo sogno incontrerà l'amore.

Si alza il vento è stato da molti definito “il film di una vita”, non solo per quanto riassume dell’intera opera del regista, ma soprattutto per lo sguardo introspettivo all’uomo, suo apparente alter ego, mentre conserva ostinatamente i sogni giovanili, nonostante le avversità della vita, e “costruisce macchine” con la stessa passione con cui il regista dà vita alle sue storie. L’ingegnere aeronautico giapponese Horikoshi Jirō (1903-1962) è noto soprattutto per aver progettato il celebre aereo da caccia Mitsubishi A6M Zero e la sua abilità equivale quella dell’ingegnere italiano Gianni Caproni (nel film presente nei sogni del protagonista). Nella realtà come nel film l’uomo aveva dovuto attraversare alcuni dei momenti più traumatici della storia del suo paese: il terremoto del Kanto, la grande depressione, la povertà, la tubercolosi (contratta dalla sua amata), il militarismo e la guerra, tutto aveva prostrato un’intera generazione, ma il giovane riesce malgrado gli eventi a mantenere vivo il sogno.

Come Miyazaki fa notare nel press book del film, nel romanzo originale lo scrittore aveva scelto per il suo titolo la frase da una poesia di Paul Valéry: «Le vent se lève, il faut tenter de vivre», tradotta in «Kaze tachinu, izi ikimeyamo» (Si alza il vento, dobbiamo provare a vivere). In queste poche parole poste a inizio film si può riassumere l’intera vita del protagonista, e forse è in questa citazione che possiamo cogliere le sfumature che distinguono questa pellicola dalle precedenti del cineasta: non più un proscenio fantasy per realizzare le proprie aspirazioni, ma la vita stessa nella sua concreta alternanza di felicità e dolori e nelle sensazioni più intime costituisce l'avventura più grande.

⁸³ La sua opera prima, sempre girata per Studio Ghibli e intitolata *I racconti di Terramare* (*Gedo senki*, lett. *Cronache belliche di Ged*, dall’opera di Ursula K. Le Guin) era stata presentata alla Mostra Internazionale d’Arte Cinematografica di Venezia, senza tuttavia un grande consenso di critica e soprattutto con le distanze prese da Hayao rispetto al lavoro del figlio.

Lo Studio Ghibli aveva programmato in contemporanea l'uscita di *Si alza il vento* e del nuovo film di Takahata Isao, *La storia della principessa Kaguya* (*Kaguyahime no monogatari*⁸⁴), ma alcuni disguidi hanno fatto slittare la presentazione di quest'ultimo di pochi mesi, alla fine del 2013, dopo ben otto anni di lavorazione. La piccola Takenoko (“figlia del bambù”) nasce appunto dal fusto della pianta come nella leggenda originale. La trova un povero tagliabambù anziano che con la moglie decide di allevarla, come nella migliore tradizione favolistica nipponica. La piccola cresce molto velocemente e presto diventa una bellissima ragazza; la sua presenza pare portare economicamente fortuna all’anziana coppia, che perciò decide di condurla in città perché venga educata come una principessa e quindi destinata a un giusto pretendente. Kaguya – “luce splendente”, come viene ora chiamata – ha nostalgia della sua libertà nei primi paesaggi rurali ed è evidente che il suo sogno non è proprio sposarsi.

Disegnato a mano nella tradizione pittorica dei migliori inchiostri nipponici, con semplici e minimaliste pennellate color pastello, animato tuttavia con fluidità ed estrema grazia, *La storia della principessa Kaguya* è una delle opere più personali del quasi ottantenne cineasta, un atto d’amore vero e proprio verso il cinema e l’immaginario più antico. Anche se Takahata non ha annunciato il suo ritiro dalla regia, non ha infatti al momento presentato nessun nuovo progetto. In molti hanno letto nel film in sottotesto una riflessione sulla morte, poiché la velocità con cui l’esistenza della ragazza si svolge offre empaticamente il dolore per la nostra mortalità. Altri hanno scorto una denuncia implicita al materialismo e all’attaccamento eccessivo alle cose terrene. Alcune scene sono destinate alla memoria storica dell’animazione, in particolare quella in cui la giovane scappa dalla sua nuova casa e fende l’aria in una corsa sfrenata, trasformata lei stessa quasi in una spennellata, scura e acuta come la rabbia che la spinge.

Il più recente film in ordine temporale prodotto dallo Studio Ghibli, il lungometraggio *Il ricordo di Marnie* (*Omoide no Mānii*, 2014) di Yonebayashi Hiromasa, basato sul romanzo *When Marnie Was There* di Joan J. Robinson, è una nuova proposta intorno al tema delle giovani donne ritratte nel momento più delicato della crescita. Purtroppo, c’è il rischio che questo sia destinato a essere l’ultimo lungometraggio prodotto dalla nota casa per molto tempo. Ad ago-

⁸⁴ Basato sul racconto popolare del x secolo *Storia di un tagliabambù* (*Taketori monogatari*), in Italia distribuito con il titolo *La storia della Principessa Splendente*.

sto del 2014 Suzuki Toshio ha infatti annunciato una pausa a tempo indeterminato del dipartimento di animazione dello Studio Ghibli.

DALLE NUOVE PROSPETTIVE DEL WEB ALL'AFFERMAZIONE AUTORIALE:
SHINKAI MAKOTO

Il mondo dell'animazione giapponese attraversa in questi anni alcuni profondi mutamenti, aprendosi a prospettive che sono tuttora in divenire attraverso tecnologie sempre più sofisticate. I cosiddetti *computer-generated anime* (CGA), per esempio, hanno raggiunto livelli altissimi grazie alla rielaborazione di software a basso budget, in grado di effettuare la colorazione digitale e una particolare mistura tra immagini bidimensionali ed effetti computerizzati tridimensionali. Il mercato si apre ora a diversi canali di distribuzione, soprattutto attraverso il web, sempre più ricco di opere animate.

In seguito al terribile terremoto e tsunami di Fukushima, eventi seguiti massicciamente in diretta online da gran parte dei giapponesi, le animazioni distribuite direttamente in internet sono cresciute esponenzialmente. Oltre alle consuete web tv, si sono moltiplicati i canali tematici come Bandai Channel e Crunchyroll⁸⁵ in cui vengono trasmesse anche opere direttamente concepite per il web, definite Original Net Anime (ONA), e destinate a una successiva distribuzione in DVD. Gli stessi canali vengono in molti casi utilizzati per sondare attraverso episodi pilota l'eventuale gradimento del pubblico, oltre che per associare singole opere a progetti più ampi. Un caso emblematico è offerto dal bel film fantasy di Yoshiura Yasuhiro *Patema Inverted (Sakasama no Patema*, 2013), inizialmente distribuito come ONA dal 2012 in quattro episodi e poi proposto in una prima versione più completa, vincitrice di vari premi: nel 2014 è stata lanciata una campagna di crowd funding in Kickstarter per il Regno Unito che ha permesso di raccogliere in poche ore il budget necessario per realizzare una versione speciale dell'opera, corredata di vari extra.

È proprio attraverso la piattaforma web che ha potuto emergere uno dei nomi più importanti degli ultimi anni: Shinkai Makoto, ini-

⁸⁵ Anche nell'ambito del web la recente tendenza è quella di applicare il corporativismo *seisakuinkai*, come dimostra la recente creazione della piattaforma Daisuki fondata nel 2013 dalle sette società giapponesi Aniplex, Sunrise, Tōei Animation, tms Entertainment, Nihon Ad Systems, Dentsū e Asatsu dk, indirizzata gratuitamente al pubblico internazionale con il corredo di una serie di gadget e prodotti a pagamento.

zialmente graphic designer per la ditta di videogiochi Falcom, come abbiamo avuto modo di accennare ha rielaborato comuni software come After Effect per creare completamente da solo e al proprio computer di casa animazioni dagli effetti straordinari, che ha poi fatto conoscere soprattutto attraverso il web. Dopo il brevissimo esperimento animato di *Mondi lontani* (*Tōi sekai*, 1997), il suo corto di esordio *Lei e il suo gatto* (*Kanojo to kanojo no neko*, 1999) racconta della relazione tra un gatto e la sua padrona dal punto di vista del felino in delicate immagini in bianco e nero. Oltre a rappresentare una palestra di sperimentazione per il regista – sono qui già evidenti molti tratti del suo stile futuro, dal particolare utilizzo delle luci ai dialoghi “minimali” e intensi –, *Lei e il suo gatto* viene utilizzato per tastare nuove possibilità di distribuzione. Il felice riscontro ottenuto permette a Shinkai di dedicarsi alla sua prima opera complessa, *La voce delle stelle* di cui già è stato riferito nelle scorse pagine, di un tale successo da permettergli di entrare a far parte della società di produzione CoMix Wave. Qui è finalmente affiancato da uno staff professionista e mette a punto nel 2004 il suo primo lungometraggio, *Oltre le nuvole, il luogo promesso* (*Kumo no mukō, yakusoku no bassho*, conosciuto con il titolo *The Place Promised in Our Early Days*), delicato racconto di un’amicizia in grado di durare nel tempo e oltre le vicissitudini storiche. Anche in questo caso Shinkai ha curato praticamente ogni fase in prima persona: non solo è autore del soggetto, ma anche della direzione artistica e sonora, del montaggio e del *color design*. Il risultato è una lunga serie di premi nel mondo, e tra questi il locale Mainichi Awards dove batte persino la concorrenza di Miyazaki Hayao e Otomo Katsuhiro.

Il successo internazionale giunge con il successivo *5 cm al secondo* (*Byōsoku 5 senchimētoru*, 2007), una “catena” di tre cortometraggi legati dai temi più cari al regista, cioè l’amore, l’incomunicabilità, l’innocenza perduta nel passaggio all’età adulta, il dolore della distanza, descritti attraverso i sentimenti dei protagonisti in un’animazione curatissima. Nonostante le parole solo sussurrate malinconicamente, le sfumature di immagini in cui le luci, ombre e trasparenze fluttuano come in una danza, l’uso del colore, le musiche delicate e incisive allo stesso tempo di Tenmon (compositore abituale dell’opera di Shinkai) e i microscopici dettagli sono composti con eleganza in una rete di significanti fittissima.

Dopo aver trascorso un anno a Londra, nel 2011 Shinkai presenta il suo nuovo lungometraggio intitolato *Viaggio verso Agartha* (*Hoshi*

no ou kodomo, lett. *I bambini che inseguono le stelle*), definito dal regista il suo vero debutto cinematografico. La giovane Asuna ascolta uno strano suono attraverso la propria radio attivata da un misterioso cristallo lasciatole dal padre; poco dopo incontra Shun, un ragazzo che proviene da Agartha, la dimensione mitica sotterranea in cui si nascondono molti segreti del mondo. Il ragazzo muore, ma Asuna ha accesso ad Agartha insieme al suo maestro Morisaki, incontra il fratello di Shun e tutti insieme vanno incontro a incredibili avventure. *Viaggio verso Agartha* è dal punto di vista visivo una gemma: non solo nel consueto utilizzo di luci e ombre in luogo dell'espressione dei sentimenti, ma la ricchezza di colori e dettagli e la cura nel disegno dei paesaggi lo rendono un lavoro davvero importante. Inoltre, come sempre nell'opera di questo regista, la poesia è la vera fonte ispiratrice per la narrazione, sussurrata nei momenti più delicati, che pure è in grado di lasciare un segno molto forte.

È in particolare dopo questo film che la stampa comincia a definire Shinkai come “il nuovo Miyazaki”, regista da cui in effetti ha spesso sostenuto di essere stato influenzato, in particolare dalla visione di *Il castello nel cielo*. Il suo ritorno all'animazione di ampio respiro⁸⁶ avviene nel 2013 con il mediometraggio *Il giardino delle parole* (*Koto no ha no niwa*). Protagonisti di questa storia d'amore sono Takao, giovane studente quindicenne che sogna di diventare un artigiano di scarpe, e Yukino, una donna di ventisette anni che il ragazzo incontra in un parco in un giorno di pioggia e con cui stringe una relazione di amicizia sempre più intensa. Tuttavia, vera protagonista del film è la pioggia, non solo perché scandisce la relazione tra i due isolando il loro luogo d'incontro dal mondo (la coppia si ritrova solo nei giorni di pioggia, quando il parco è deserto), ma anche perché funge da colonna sonora e visiva dell'intera storia: a seconda della sua intensità, delle superfici che incontra, delle luci che crea, i sentimenti della coppia – di solitudine, di amore, di speranza – trovano compiutezza nonostante le parole (a dispetto del titolo) non intendano comunicarli se non attraverso una poesia *tanka* che lei recita nel corso del primo incontro⁸⁷.

⁸⁶ Nel frattempo gira spot pubblicitari e prende parte al progetto *Ani*kuri 15*; di recente ha prodotto un cortometraggio dal titolo *Lo sguardo di qualcuno* (*Dareka no manazashi*), proiettato al Proud Box Kanshasai di Tokyo nel 2013.

⁸⁷ Il *tanka* è una forma poetica breve nata nel v secolo. Tratta dalla più antica raccolta poetica giapponese, il *Man'yōshū* (*Raccolta di diecimila foglie*), compilata presumibilmente tra il v e l'viii secolo: «Se il tuono romba lievemente e il cielo è annuvolato e porta pioggia, allora mi

ANIMAZIONE E (È) ARTE

L'ultima parte di questo libro è dedicata a quanti nella sperimentazione contribuiscono a rendere l'animazione un'alta forma di arte, al di là delle logiche di mercato. I nomi da citare sarebbero ovviamente tantissimi, ma in queste pagine, pur sapendo di rendere un torto ad artisti di indubbio valore, si accennerà soprattutto a quelli più noti in Occidente⁸⁸. Gran parte delle opere ha ovviamente una distribuzione molto limitata, spesso legata a circuiti festivalieri e fruibili in seguito solo attraverso specifici canali del web. In alcuni casi i singoli cortometraggi hanno ottenuto una maggiore visibilità perché nati all'interno di progetti collettivi, alcuni dei quali incontrati nelle scorse pagine: tra i trentacinque cineasti che avevano partecipato al lungometraggio del 2003 *Giorni d'inverno* a cura di Kawamoto Kihachirō, oltre ai più noti Takahata Isao, Kuri Yōji e Yamamura Kōji, molte erano le giovani proposte o registi noti solo in circuiti di nicchia; analogamente, il progetto *Tōkyō Loop* prodotto nel 2006 da Image Forum aveva affiancato a nomi più celebri (gli stessi Kuri e Yamamura, oltre a Furukawa Taku e Tanaami Keiichi) alcuni dei più interessanti giovani artisti del decennio; le quindici micro-animazioni che compongono *Ani*kuri 15*, infine, comprendono chicche sperimentali realizzate anche da autori ben inseriti nel cinema *mainstream* come Nakazawa Kazuto, insieme a quelle di esordienti o meno noti.

Non mancano certo i progetti collettivi più ambiziosi e con fini anche commerciali, per esempio la produzione nippo-statunitense *Animatrix* (id., 2003) ispirata alla saga *The Matrix* dei fratelli Wachowski, che attraverso nomi celebri (tra gli altri, Kawajiri Yoshiaki, Koike Takeshi, Maeda Mahiro) propone uno studio interessante su tecniche e stili differenti dell'animazione. Ugualmente finalizzato all'esplorazione di nuove tecniche espressive, un altro esperimento produttivo proposto dal 2007 al 2008 da Studio 4°C, diviso in due parti intitolate rispettivamente *Genius Party* (id.) e *Genius Party Beyond* (id.), ha raccolto dodici cortometraggi di temi e stili del tutto differenti, a partire dalla fantastica introduzione astratta di Fukushi-

starai accanto» (Narukami sukoshi hibikimite sashikumori ame mo furanu ka kimi o tomemu).

⁸⁸ È necessario almeno ricordare i nomi di alcuni tra i principali artisti: Inaba Takuuya, Ōyama Kei, Kondō Akino, Gotō Shōji, Seike Mika, Uekusa Wataru, Hayakawa Takahiro, Maruyama Sayaka, Shishido Kojirō, il duo UrumaDelvi, Bōda (Bowda) Katsushi.

ma Atsuko. Infine, Ōtomo Katsuhiro, già in passato curatore di progetti omnibus, come si ricorderà dal riuscito *Memories*, nel 2013 ha presentato *Short Peace* (id.), composto da quattro cortometraggi introdotti da una breve animazione di Morimoto Kōji, tra i quali il suo *Combustibile* (*Hi no yōjin*, vincitore del Japan Media Arts Festival Awards), in cui coniuga armoniosamente animazione tradizionale e raffinata arte del periodo Edo.

I nomi che scorrono in questi eventi collettivi sono molti e alcuni ricorrono con più titoli. Tra i “grandi” presenti, Morimoto Kōji⁸⁹, autore di alcuni degli episodi più belli sia di *Animatrix* che di *Genius Party* (il primo intitolato *Beyond* e il secondo *Dimensione bomba - Jigen bakudan*), è un artista ingiustamente poco conosciuto in Occidente. Dopo varie attività nel *mainstream* e alcune collaborazioni con Ōtomo Katsuhiro (per *Akira*, *Robot Carnival* nel 1987 e soprattutto per *Memories*, in cui è regista di *Magnetic Rose*), nel 1991 aveva diretto il lungometraggio *Vola! Prendi la balena* (*Tobe! Kujira no pikku*), per dedicarsi poi prevalentemente ai corti. Il suo stile è antirealistico, altamente simbolico e legato con forza alla musica, sulla cui base corpi e luoghi si metamorfizzano e fluttuano in uno spazio mai definito, come dimostrano in particolare i suoi video musicali: per il brano techno *Extra* (id., 1995, realizzato con software per Mac) di Ishii Ken e Utada Hikaru, per *Four Days Weekend* (id., 1998, in 2D e infografica) dei britannici Bluetones, il delizioso *Survival* (id., 1999), girato nel tempo record di un mese per il gruppo nipponico Glay, fino al più recente *Positive Noise* (id., 2010) per i System 7.

Tra i cortometraggi, *La creatura acustica Noiseman* (*Onkyo seimeitai Noiseman*, 1997, conosciuto con il titolo inglese *Noiseman Sound Insect*) è di sicuro uno dei più riusciti. Prodotto con tecnica mista di 2D e 3D, animazione astratta e visionarietà surreale e a tratti naïf, racconta di uno scienziato che crea un essere sintetico chiamato Noiseman in grado di mangiare le onde musicali che dissemina il terrore in città. Musica, parole e immagini interagiscono per l’intera durata del corto, creando un vortice ininterrotto di sensazioni quasi tattili. Seguono altre sperimentazioni in digitale, per esempio il breve studio sulle forme, lo spazio e la prospettiva di *Hustle! Tokitama* (id., 1998), prevalentemente realizzato con un computer Mac grazie all’ausilio di semplici software come Toon Shader. Sempre nel 1998, Morimoto avvia i lavo-

⁸⁹ È stato uno dei fondatori nel 1986 dello Studio 4°C per cui ha collaborato fino al 2011, prima di avviare il proprio studio indipendente phy Φ.

ri per un lungometraggio, intitolato *Tekkonkinkreet* (id., basato su un manga di Matsumoto Taiyō⁹⁰); il film resta incompiuto per mancanza di fondi, ma il breve clip pilota vince comunque il Premio d'eccellenza nella categoria “Arte Digitale” dell’ACA Medial Arts Festival.

Morimoto ha lavorato in molti ambiti differenti: spot pubblicitari, programmi televisivi e per il web⁹¹, brevi clip per progetti collettivi e un manga interattivo per la campagna antifumo promossa dal Ministero della sanità francese Inpes nel 2010. Inoltre, è stato anche tra gli artisti che hanno esposto nello speciale “Superflat” di Murakami Takashi al MOCA Gallery in California. Nel 2005 ha annunciato la lavorazione del lungometraggio *Sachiko* (id.), a oggi non ancora concluso; più di recente, nel 2013, ha realizzato le sequenze animate del progetto ibrido di animazione-*live action* con la regista Miyazaki Mitsuyo intitolato *A Better Tomorrow* (id., 2013), presentato a Cannes.

Se nell’ambito del *mainstream* sono tuttora rare le donne alla regia, nel campo dell’animazione sperimentale alcuni dei lavori più belli e innovativi sono firmati da cineaste, in particolare Yoneshō Maya, Yokosuka Reiko, Tabaimo, Nakata Ayaka e Nagata Naomi. La Yoneshō, seppure attiva già da tempo, è stata una delle proposte “giovani” di *Giorni d’inverno*. Aveva fatto conoscere il proprio nome soprattutto sulla fine degli anni novanta, dopo i suoi studi in Inghilterra (in seguito ha effettuato ricerche anche in Estonia). In quegli anni aveva presentato una serie di brevi lavori, alcuni in clay animation (tra gli altri, *Il ragazzo cactus - Saboten kun* del ’93 e *La giraffa color pesca - Momo iro no kirin*, 1995), altri con disegni (tra i quali il premiato *Believe in It* del 1998) e spesso realizzati attraverso miscele di media differenti, sistema che è diventato il suo timbro autoriale. A partire dallo sperimentale *Wiener Wuast* (id., 2005), in cui l’animazione di differenti soggetti si apre come un flipbook su altrettante sequenze fotografiche della città, conduce da anni un progetto analogo in giro per il mondo intitolato complessivamente *Daumenreise*. Nell’astrazione delle sue immagini dà corpo alle emozioni umane che, grazie alla pluralità di nazioni coinvolte, costituiscono un vero e proprio linguaggio universale. Quasi sempre i suoi disegni partono

⁹⁰ Lo stesso soggetto è stato adattato per lo Studio 4°C nell’omonimo lungometraggio del 2006 girato dall’americano Michael Arias, primo animatore non giapponese a dirigere un lungometraggio in Giappone.

⁹¹ Tra queste la delirante serie *La famiglia eterna* (*Eikyu kazoku*, 2000), 53 episodi da 30 secondi l’uno prodotta per la NTT Infosphere. Clip delle opere di Morimoto sono disponibili al sito <http://www.kojimorimoto.net/fr/site.htm>.

da una base musicale preregistrata, amalgamandosi con le specificità culturali e inglobandole quindi in un unico ritratto corale.

Yokosuka Reiko è una delle animatrici più originali, come dimostra il suo corto realizzato per il noto *Giorni d'inverno*. La sua specificità consiste nell'utilizzo dello stile *sumie*, con delicate spennellate di inchiostro nero su carta tradizionale *washi*. In alternativa, tenui colori pastello, acquerelli e matite creano sinuose immagini che si animano fluidamente sullo schermo attraverso morbide metamorfosi, leitmotiv della sua intera filmografia. Dopo l'opera di esordio nel 1981 (per il diploma al Nihon Kogakuin Senmon Gakkō, intitolata *Illusioni - Maboroshi*), la sua sperimentazione è proseguita ininterrotta, spesso con il ricorso al digitale (a partire da *Number 7* del 1984), in altri casi utilizzando materiali inconsueti, per esempio fogli di rame perforati per creare immagini con peculiari prospettive (*Alchimia - Renkinjutsu*, 1984), o il graffiti digitale, attraverso la graffiatura di immagini bianche da un fondale nero (*La scultura della luna - Tsuki no chōkoku*, 1988). Dalla tradizione popolare attinge varie figure, per esempio la volpe (*kitsune*) nel corto per bambini *Lo strano fantasma* (*Nanja monja obake*, 1994) e i demoni (*oni*) nel brevissimo *La leggenda di Namahage* (*Namahage no densetsu*, 1999). E ancora, visi e forme che rimandano direttamente al segno grafico dell'antichità, mescolandosi alla scrittura, come nell'adrenalinico *Movement* (id., 2005), o creando atmosfere di rara bellezza, soprattutto nel gioiello *Gaki il suonatore di biwa* (*Gaki biwa hōshi*, 2005), in cui la musica ha il potere di trasformare lo spazio. Tra le opere recenti di Yokosuka, un corto intitolato *Il guardiano* (*Monban*, 2012) e l'animazione per il delicato *Calendario illustrato in movimento* (*Ugoku ekoyomi*, 2012, regia di Matsui Masaya).

I video di Tabaimo (pseudonimo di Tabata Ayako) non sono destinati alle sale di cinema, ma alle gallerie d'arte del mondo e alle grandi esposizioni come quella della Biennale d'Arte di Venezia dove è stata ospite nel 2011⁹². Le sue opere sono prevalentemente composte attraverso disegni e colori che ricordano le xilografie *ukiyo-e* del periodo Edo, rielaborati digitalmente con sofisticate tecniche e con un contributo sonoro sempre rilevante nella dinamica delle animazioni. Ne risulta un mondo surreale, in molti casi nel ritratto di

⁹² Si deve ricordare un altro grande nome che l'arte sperimentale presta saltuariamente all'animazione, quello di Ishida Takashi, tra i più celebrati ed eclettici protagonisti della scena contemporanea.

peculiari aspetti del vivere quotidiano sospesi tra tradizione e modernità e spesso nascosti tra le pieghe della società stessa. Tabaimo invita non solo alla conoscenza di tali aspetti, ma anche a utilizzare lo spazio della vita e della società per porsi in comunicazione con gli altri.

I premi legati alle sue opere si succedono a partire dalla tesi di laurea all'Università di Arte e design di Tokyo nel 1999, intitolata *Cucina giapponese (Nippon no daidokoro)*, che le vale il Kirin Contemporary Award. Spesso le installazioni di Tabaimo prevedono la proiezione su molteplici schermi posizionati intorno ai visitatori, in modo da creare un effetto di immersione *tout court*: è il caso tra gli altri di *Treno per pendolari giapponese (Nihon no tsūkin kaisoku)* del 2001, in cui sei schermi attorniano esagonalmente un corridoio che riproduce l'interno di un treno. Propone così una delle tematiche a lei più care, cioè l'esplorazione del rapporto tra interno ed esterno alle immagini; in *La casa dei fantasmi (Obake yashiki, 2003)*, per esempio, tale rapporto è quello che gestisce le dinamiche delle tensioni in una “casa degli orrori” di un luna park; in *Dolefullhouse* (id., 2007) lo studio dello spazio si concentra sulle prospettive, mentre una mano posiziona piccoli mobili in miniatura in una casa per bambole, indicando quali diverse percezioni lo spazio ci induca ad avere della realtà; nelle recenti installazioni *Tozen* (id., 2014) e *Mekuru meku ru* (id., 2014) studia infine la dicotomia tra ciò che esiste di per sé e quanto noi percepiamo attraverso l'analisi di superfici bianche e disegni che nascono e muoiono in queste.

Nakata Ayaka gira opere pubblicitarie e allo stesso tempo realizza cortometraggi sperimentali da indipendente. Le sue prime animazioni risalgono al periodo in cui studiava all'Università Tokyo Zōkei⁹³, ma il primo risultato importante arriva nel 2008 con il corto *Cornelis* (id.): un uomo con abito, scarpe e cappello rosso è al centro di uno spazio indefinito, dove improvvisamente avvia una danza attraverso la quale si spoglia dei propri capi che generano altrettante copie di sé, alternativamente dello stesso colore o completamente bianche. Ogni nuova posa e figura comporta diverse espressioni facciali, simboli di differenti stati d'animo, mentre il corpo diventa una sorta di pennello che senza sosta riempie lo schermo di movimento. Il movi-

⁹³ Il giorno in cui l'uccello ha cantato schioccando la lingua (*Shitauchi tori ga naita hi, 2004*), La stanza da cucito della nonna (*Obāchan no sagyō heyā, 2005*), oltre all'opera di diploma *Orecchie attente 2º atto Specchi (Kikimimi daini maku Kagami, 2007)*.

mento è protagonista anche del successivo *Yonalue: Moment to Moment* (id., 2011, co-diretto con Sakitani Yuki), un poetico omaggio alla notte e alla luna, nonché alla memoria che ci lega a quest'ultima. Il suo lavoro più recente è il brevissimo *Sguardo* (*Mesen*, 2014)⁹⁴ in cui un uomo e una donna, su due mini-schermi attigui, condividono il movimento dello spazio e il ribaltamento delle prospettive mentre cercano di afferrare un frutto, segnalando solo attraverso gli occhi la metamorfosi dei loro stati d'animo.

L'ipnotica sabbia animata in stop-motion dall'artista Nagata Naomi nel clip musicale *On and On* (id., 2012), brano del gruppo rock statunitense The Sea and Cake, ha fatto conoscere questa animatrice al pubblico internazionale: una linea si trasforma alternativamente in una inarrestabile varietà di forme mentre scorre in rapido movimento su una superficie monocroma. In realtà l'autrice si era già fatta notare in patria al suo rientro dal periodo di studi a Edimburgo, lavorando soprattutto su clip musicali, alternativamente con animazione della sabbia, collage, silhouette, pupazzi animati e clay animation. I suoi migliori lavori sono tuttavia quelli animati con la sabbia per videoclip musicali, in particolare *La canzone della pioggia* (*Ame no uta*, 2012), il già citato *On and On*, *Kotarō della pera* (*Nashi no Kotarō*, 2012). Come lei, da segnalare per la peculiare tecnica e le atmosfere poetiche anche l'animatrice Shiroki Saori che dipinge le immagini direttamente su lastre di vetro con sorprendenti effetti di luce e ombre, come dimostra, tra gli altri, il suo ultimo *La donna che ha rubato le dita* (*Yubi o nusunda onna*, 2010).

Uno dei cineasti più originali del nuovo millennio è Tsuji Naoyuki. Durante i suoi studi in arti plastiche presso l'Università Tokyo Zōkei aveva realizzato alcuni corti in puppet e clay animation, spesso con l'inserimento di disegni a carboncino (tra gli altri, *Svegliati - Mezamero* del 1992), ma dopo la laurea con *Regole della notte* (*Yoru no okite*, 1995) ha radicalmente cambiato il suo stile⁹⁵: interessato all'*afterimage*, cioè l'effetto visivo illusorio che perdura dopo aver a lungo osservato un'immagine che scompare, effettua disegni in carboncino su un unico foglio da cui elimina con la gomma da cancellare intere parti, disegnandone altre, determinando così varie

⁹⁴ Realizzato per l'innovativo show televisivo Techne: *Il workshop visuale - Techne: Eizō no kyōshitsu* prodotto dalla NHK.

⁹⁵ Tra le altre cose, a partire dal '99 ha portato avanti con l'artista Terakami Takumi un'esibizione nelle strade di Yokohama con sculture e dipinti, chiamata "Scrap Festival".

sfumature di grigio che offrono peculiari profondità alle immagini. Disegna i suoi personaggi con tratti molto semplici, rendendoli innocenti nell'aspetto, nonostante i temi che tratta siano di solito molto duri: morte, violenza e persino cannibalismo. La sua prima opera importante è *Piume che osservano la notte* (*Yami o mitsumeru hane*, 2003, presentato anche a Cannes): sensuali e sinuose figure di angeli, demoni, animali e bambini mutano metamorficamente gli uni negli altri mentre è in corso la creazione del mondo. Tra le altre opere importanti, il meglio della sua tecnica è reso dal fluttuare di nubi nella *Trilogia delle nuvole* (*Mittsu no kumo*, 2003-05, che comprende *Nuvole che respirano - Kokyū suru kumo*, *Se guardi le nuvole - Kumo o mite itara* e *Dalle nuvole - Kumo kara*). Nel successivo *I bambini dell'ombra* (*Kage no kodomo*, 2007) la tecnica contribuisce ad accrescere il senso di angoscia di una storia durissima, in cui un padre cerca di mangiare i propri figli. I suoi film più recenti sono *Angel: The Place Where We Were* (id., 2008, sul tema della maternità) e *Zephyr* (id., 2009, sulle esperienze di un bambino condotto dal Dio del vento nel suo mondo di aria).

La filmografia di Katō Kunio è a oggi molto breve, ma nonostante ciò è uno dei più famosi animatori degli ultimi anni, grazie all'Oscar ottenuto nel 2009 per il cortometraggio *La casa dei piccoli cubi* (*Tsumiki no ie*, 2008, trasposto in seguito in un libro per l'infanzia). Dopo la laurea presso l'Università d'Arte Tama di Tokyo, la sua prima regia è un esercizio di animazione surreale intitolato *The Apple Incident* (id., 2001): dal cielo piovono gigantesche mele e, quando le persone se ne cibano, diventano a loro volta dei meli. Dallo stesso anno Katō è entrato a far parte dello staff di animatori del Robot Studio, casa presso la quale ha prodotto tutti i suoi film. *Fantasy* (id., 2003) è un breve corto composto da cinque micro-episodi e dedicato alle fantasie di una ragazza, con disegni in tenui toni pastello che ricordano le illustrazioni dei libri per l'infanzia. Un anno dopo realizza *Il diario di Tortov Roddle* (*Aru tabibito no nikki*, lett. *Il diario di un viaggiatore*): attraverso brevi episodi poetici, il viaggio è descritto nei toni quasi elettrici di blu e verde e con forme che rimandano all'arte di Dalì. Il mondo onirico in cui si muove il protagonista Tortov è composto da creature che animano l'inorganico: edifici che poggiano su enormi animali, un orso che diventa schermo cinematografico, pesci che fluttuano nell'aria sputando da una tazza di caffè, e lo stesso maiale dalle zampe esili e lunghe che Tortov cavalca.

Con *La casa dei piccoli cubi* Katō perfeziona ulteriormente la sua

arte visuale e narrativa: il livello del mare cresce sempre più, costringendo l’anziano protagonista a elevare di un piano per volta nel tempo la sua abitazione, apprendo di volta in volta un varco attraverso una botola con i livelli sottostanti. Quando un giorno perde in quest’apertura la sua pipa, si avventura in acqua per cercarla, attraversando così a ritroso ogni fase del suo passato, in un delicatissimo viaggio onirico percorso durante la discesa verso il basso. La memoria non è tuttavia motivo di tristezza, ma di pacata nostalgia, come suggerisce la differente scelta dei colori che indica le scene del passato in tenui varianti di tinte pastello e quelle del presente in una viva gamma cromatica.

Per ovviare alle difficoltà nella distribuzione in DVD delle opere animate indipendenti, il critico Doi Nobuaki e un gruppo di artisti, tra i quali Mizue Mirai e Wada Atsushi, hanno formato nel 2010 un nuovo label, chiamato Calf. Grazie a questo sforzo congiunto molte opere sono oggi distribuite e vari nuovi progetti possono contare sul loro supporto per la ricerca di sponsor. I due registi citati sono molto attivi nella produzione del Calf e rappresentano alcune delle più interessanti giovani proposte di questi ultimi anni. Mizue Mirai utilizza una forma di animazione astratta attraverso cui ciascuna immagine genera incessantemente una forma successiva, come nel corto di esordio *Fantastic Cell* (id., 2003), in cui una cellula subisce una serie di mutazioni. Il regista ha sperimentato una tecnica che definisce di «animazione sulla superficie d’acqua», consistente in un vassoio retroilluminato contenente dell’acqua in cui stempera l’inchiostro, in modo che le forme possano auto-generarsi; in *Jam* (2009) l’incendere del ritmo musicale fa sì che il suo schermo si riempia completamente di immagini in continua mutazione, organizzate in una precisa geometria spaziale; in *Modern Number 2* (id., 2011, presentato anche alla Mostra veneziana) è la volta di linee e parallelepipedi che, mutando vorticosamente, creano la dimensione spaziale. Infine il più recente progetto intitolato *Wonder* (id., 2014, presentato al festival di Berlino), reso possibile grazie al crowdfunding via Kickstarter: per un anno ha realizzato quotidianamente un clip da un secondo con 24 immagini, caricandole in un canale Youtube; nell’insieme 8.760 disegni in cui forme animali e vegetali mutano e si intersecano in una “meraviglia” visiva.

L’opera di Wada Atsushi potrebbe essere riassunta da quanto cita il suo stesso sito circa la sua idea di movimento, concepita pensando al concetto tradizionale del *ma* (il “vuoto”), «la tensione prodotta

tra i movimenti»: un’idea che nel corso di un’intervista rilasciata a Catherine Munroe Hotes, spiega così: «c’è il movimento e c’è anche il “silenzio” (l’assenza di movimento) [...] È importante chiedersi come un movimento animato influenzi il “silenzio” che lo segue [...]»⁹⁶. Caratteristica principale della sua intera opera è dunque la reiterazione dei movimenti e delle tinte, che pure creano trasformazioni di senso e di spazio in una catena di situazioni surreali ispirate alla vita quotidiana. Molti i premi che ha ottenuto nel mondo e le presentazioni in festival prestigiosi, tra i quali Berlino, dove nel 2012 ha vinto l’Orso d’argento per *The Great Rabbit* (id.) e il Fantache Animation Film Festival dove è stato premiato il suo *L’incomprensibile maiale* (*Wakaranai buta*, 2010).

Tra i più giovani emergenti, due animatori-musicisti si sono di recente affacciati sulla scena: Murai Satoshi e Katō Ryū. Murai è un autore dal gusto raffinatissimo, come dimostra, oltre al recente corto *Palm* (id., 2011), soprattutto il clip musicale del 2009 *A Play* realizzato per il gruppo ALT di cui lui stesso fa parte: un bambino sta per addormentarsi, ma la città intorno si anima in un poetico sogno in cui i colori e le forme trasformano la realtà in esperienze astratte dei sensi. Katō Ryū dà forma alle sue stesse basi musicali aprendo affascinanti panorami sul subconscio e sulle sensazioni. Come ci informa il suo sito, dal 2006 a oggi ha realizzato già 29 brevi animazioni: di queste in particolare le prime, tra cui *Calm* (id., 2006) e *Around* (id., 2007), offrono un viaggio onirico e affascinante, in cui le immagini si evolvono rapidamente come parafrasi dello stesso flusso mentale.

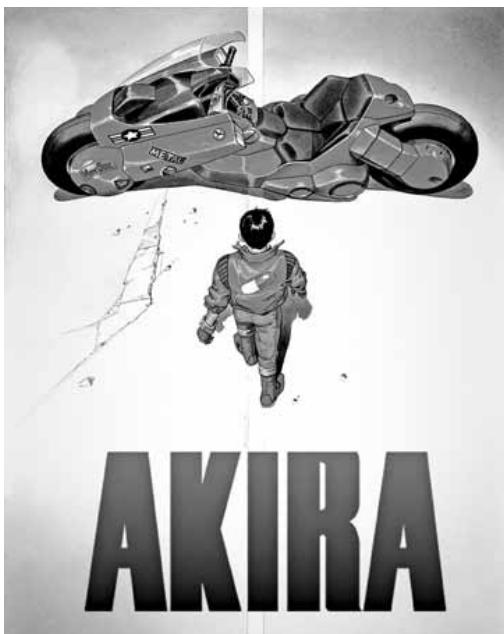
Dal mondo della videoarte giungono spesso proposte interessanti, per esempio il film premiato con il prestigioso riconoscimento Ōfūji assegnato a *663114* (id., 2011, dedicato al devastante terremoto del Tōhoku) di Hirabayashi Isamu, artista freelance, nato come graphic designer e in seguito anche autore di numerosi spot pubblicitari. Non tutte le sue opere sono animate e in alcune, per esempio in *Textism* (id., 2003), utilizza una tecnica mista di animazione e *live action*. Molti suoi titoli (*Doron* del 2006, *Babin* del 2008, *Aramaki* del 2009 e *Shikasha* nel 2010) sono stati invitati nei più prestigiosi festival cinematografici, inclusi Venezia, Berlino, Cannes e Locarno.

Nell’ambito della puppet animation il ricorso al digitale è oggi pratica ricorrente. Il veterano Itō Yūichi è uno dei nomi di spicco di

⁹⁶ Il suo sito è disponibile al link: <http://kankaku.jp/about/en-about.html>. L’intervista alla pagina <http://nishikataeiga.blogspot.it/2010/11/art-of-absurd-interview-with-atsushi.html>.

quest'arte: oltre che docente all'Università Geidai di Tokyo e fondatore dell'I.Toon Animation Studio, è stato uno degli animatori scelti da Kawamoto per *Giorni d'inverno*. Itō ha girato moltissimi titoli, inclusi cortometraggi (tra i primi, *Occhiali a specchio - Hoshimegane*, 1990), la serie televisiva per la NHK *Knyacki!* (*Nyakki*, 1995) e alcuni clip musicali. Il suo titolo più recente è *Harbor Tale* (id., 2012), storia di un mattone rosso che si separa dal suo edificio per vagare in libertà e scoprire il mondo con l'aiuto di un gabbiano, opera in cui con il supporto del computer graphic usa la clay animation, la preferita tra le sue tecniche.

Tra i più giovani eccelle nella stop-motion Murata Tomoyasu, tra i partecipanti al progetto *Tōkyō Loop* e fondatore nel 2002 del Tomoyasu Murata Company. Attivo alla regia dal 1998 e grande ammiratore delle opere di Kawamoto Kihachirō e Okamoto Tadanari, ha dedicato quasi tutti i suoi titoli alla ricerca di uno stile peculiare, prevalentemente – ma non solo – attraverso la puppet animation, in cui si distingue per gli utilizzi di luci e ombre e una delicata astrazione di movimenti. Nella sua non lunghissima carriera – non solo di animatore, ma anche di pittore e fotografo – ha ottenuto premi prestigiosi, tra i quali il riconoscimento insignito al Laputa Animation Festival per *Nostalgia* (*Suiren no hito*, 2000, lett. *La persona della ninfea*) e quelli ottenuti presso il festival dell'animazione di Hiroshima nel 2003 e successivamente ad Annecy per il corto *La strada scarlatta* (*Shu no michi*, 2002). Dal punto di vista contenutistico, quasi tutta la sua produzione è attraversata da un *fil rouge*, un intreccio tra memoria e nostalgia per ciò che del passato si è perso, seppure venato di una sottile ironia. Contribuisce a sottolineare questo senso di perdita la descrizione di paesaggi ampi e desolati, come le distese nevose in *Strada bianca* (*Shiro no michi*, 2003) e *Arcobaleno d'inverno* (*Fuyu no niji*, 2005), o come nel clip musicale *Hero* (id., 2002) girato per il gruppo Mr. Children che ha fatto conoscere la sua arte al pubblico più vasto.



1. *Panda piccolo Panda* (*Panda kopanda*) di Isao Takahata
Cortesia: Dynit

2. Il logo dello Studio Ghibli che riproduce il protagonista del lungometraggio *Il mio vicino Totoro* (*Tonari no Totoro*)

3. *Akira* di Ōtomo Katsuhiro
Cortesia: Dynit



4. *Ghost in the Shell - Innocence* di Oshii Mamoru
Cortesia: Dynit

5. *Vita di un libertino (Kōshoku ichidai otoko)* di Abe Yukio
Cortesia: ob Planning



6. Amicinemici - Le avventure di Gav e Mei
(*Arashi no yoru ni*) di Sugii Gisaburō
Cortesia: One Movie Entertainment

7. Wolf Children - Ame e Yuki i bambini lupo (*Ookami no kodomo no Ame to Yuki*) di Hosoda Mamoru
Cortesia: Dynit



8. *Nascondino (Kakurenbo)* di Morita Shūhei
Cortesia: Dynit

9. *Il giardino delle parole (Koto no ha no niwa)* di Shinkai Makoto
Cortesia: Dynit

10. *Gaki il suonatore di biwa (Gaki biwa hōshi)* di Yokosuka Reiko
Cortesia: Yokosuka Reiko

GLOSSARIO

- Akabon* lett. “libri rossi” dal colore della copertina, prodotti in periodo Edo e parte del genere letterario *kusazōshi*. Altre varianti erano i “libri blu” (*aohon*), “neri” (*kurohon*) e “policromi” (*gōkan*).
Akabon manga “libri di manga rossi”, fumetti stampati in rosso su carta economica.
Bakegaku l’arte della trasformazione di alcune creature mitologiche.
Benshi lett. “colui che commenta”, anche definiti *katsuben*, narratori che nel corso delle proiezioni del cinema muto erano preposti alla descrizione delle trame e degli ambienti.
Bishōnen lett. “bel ragazzo”, personaggi ricorrenti negli *shōjo manga* rappresentati con tratti femminei e fisici androgini.
Bōsōzoku lett. “gruppi delle corse violente”, sono bande di motociclisti che effettuano atti vandalici e di disturbo alla quiete pubblica. Diffusi a partire dagli anni cinquanta, sono stati così definiti dai media dal 1972.
Burakumin gruppo sociale di etnia giapponese soggetto a discriminazioni soprattutto a causa dell’originale professione che consisteva nella macellazione delle carni o nella conceria delle pelli, due settori ritenuti contaminanti e impuri dallo *shintō*.
Chanbara anche definiti *kengeki* (*ken* = spada), sono scene di duelli nei film in costume.
Chikan densha lett. “molestatori dei treni”, sottogenere cinematografico pornografico soft core.
Chiyōgami eiga animazione ottenuta con figure ritagliate da carta tradizionale *chiyōgami*, stampata con fantasie varie e differenti colori, usata in particolare in periodo Edo.
Daiketto grandi duelli, caratteristici soprattutto dei film in stile *chanbara*.
Dōga eiga lett. “film con immagini animate”, è una delle terminologie usate per “animazione”.
Dōjinshi fanzine a sfondo anche erotico.

Doro ningyō pupazzi in terracotta.

Emakimono storie illustrate su rotoli utilizzati dall'xi secolo.

Ero-gro (eroguro) lett. “erotico-grottesco”, genere letterario e cinematografico diffuso in particolare negli anni venti e trenta.

Etoki monaci erranti cantastorie.

Fushie immagini caricaturali usate nei manga.

Gekiga lett. “disegno con carattere drammatico”, racconti o romanzi a fumetti destinati a un pubblico prevalentemente adulto.

Gekijōban lett. “versioni cinematografiche”, di solito riferito ai lungometraggi ricavati da serie animate televisive, destinati alle sale.

Giri obbligazione sociale, termine spesso usato in antitesi a *ninjō*, i sentimenti umani.

Hariko pupazzi in cartapesta.

Hentai lett. “perverso”, il termine si riferisce in particolare alla produzione animata pornografica destinata al mercato video.

Hibakusha i sopravvissuti alle esplosioni nucleari.

Hikikomori patologia riferita allo stato di isolamento volontario casalingo.

Jidaigeki film in costume; le pellicole di ambiente contemporaneo si chiamano *gendaigeki*.

Jikken eiga film sperimentale.

Kagee teatro delle ombre.

Kaidan storie di fantasmi da leggende di origine prevalentemente cinese.

Kaijū mostri.

Kamishibai lett. “teatro di carta”, forma itinerante di spettacolo con cui all'interno di un teatrino in miniatura vengono esibite varie immagini in successione. Presumibilmente diffuso già dal xii secolo, la sua popolarità come forma di intrattenimento ha raggiunto l'apice tra gli anni venti e trenta dello scorso secolo.

Kashibon'ya negozi di libri a prestito.

Katsudō shashin lett. “immagini in movimento”, è il termine utilizzato nel significato di “cinema” prima dell'introduzione dell'attuale *eiga*.

Kawaii lett. “carino”, il termine viene utilizzato in riferimento all'estetica iconica del mondo apparentemente infantile e delicato, legato anche a vari personaggi (Hello Kitty tra gli altri) e gadget.

Kirie figure ritagliate.

Kokusaku eiga film di politica nazionale prodotti nel corso dell'impennata militarista per inculcare dettami nazionalistici.

Konte storyboard.

Kyōiku eiga “film educativi”.

Kyūketsuki vampiro.

Mahō shōjo ragazze maghette.

Manga eiga lett. “film di manga”, è una delle varie diciture con cui si indicano le animazioni.

Masukomi mass communication.

Mie particolari posizioni statiche di effetto altamente drammatico utilizzate nel kabuki.

Moe estensione dell'estetica del *kawaii*, indica i personaggi che incarnano idee, oggetti, brand legati al “carino”.

*Muzan'*e lett. “stampe orribili”, xilografie del periodo Edo a sfondo violento. Con *chimidoro*e (stampe insanguinate) e *zankokue* (stampe crudeli), fanno parte del repertorio più macabro dei *nishikie* (stampe policrome).

Ai *muzan'*e si rifanno oggi artisti come Maruo Suehiro e cineasti come Miike Takashi.

Nansensu mono film assurdi, equivalenti degli slapstick americani, genere composto spesso da alcune sotto-classificazioni quali i film *ero guro non-sensu*, basati su una commistione di elementi erotici, grotteschi e assurdi.

Nappu “Federazione artistica dei proletari giapponesi” (*Zen Nihon musansha geijutsu dantai*), costituita nel 1928 e nota con l'acronimo NAPF.

Pinku eiga lett. “film rosa”, sono un genere erotico-pornografico soft-core, definito genericamente cinema *pink*.

Rakugo forma comica rappresentata da un attore attraverso particolari espressioni mimiche e vocali.

Rekishi eiga “film storici”.

Renga “poesia a catena”, pratica in cui più poeti compongono un verso a partire dall'ultima riga del precedente.

Rensageki pièce teatrali in cui venivano proiettate alcune scene per simulare ambienti esterni.

Seisakuiinkai “comitati di produzione” composti da compagnie di ambiti anche differenti (cinema, pubblicità, editoria, videogiochi) che partecipano produttivamente a un singolo progetto.

Sekaikei lett: “tipi di mondo”, neologismo in molti casi indicato come “sindrome post-*Evangelion*” e rivolto alle produzioni di animazione, manga, videogiochi e *light novel*.

Senga eiga lett. “film di linee”, termine riferito alle animazioni delle origini in cui le figure erano disegnate con i soli contorni.

Shinjinrui cioè “nuova razza”, indica la generazione diventata adulta nel corso degli anni ottanta, in contrapposizione ai più anziani (*kyūjinrui*) “baby boomer” del dopoguerra.

Shinjū il doppio suicidio di due amanti che rifuggono dalle costrizioni sociali, sperando di rinascere sullo stesso fiore di loto nell'aldilà.

Shinkō Shūkyō lett. “Nuove Religioni” sviluppate sul finire del xix secolo sulla base delle influenze occidentali. Dagli anni settanta ha preso piede una nuova ondata di culti definiti “Nuove ‘Nuove Religioni’” (*Shin Shinkō Shūkyō*).

Shinrei mono eiga film sui fantasmi, sul sovrannaturale.

Shōjo bunka “cultura delle *shōjo*”, riferita alla produzione culturale di cinema, animazione, manga e letteratura che ha per protagoniste giovani ragazze. Nello specifico dei fumetti, indicano la produzione indirizzata a

giovani ragazze (*shōjo manga*), distinguendola da quelli per bambini (*kodomo manga*), per ragazzi (*shōnen manga*), per uomini (*seinen manga*) e per signore (*rēdisu manga*, dall'inglese ladies).

Shōnen mono film dedicati al mondo infantile e giovanile in generale.

Shunga lett. "immagini della primavera", stampe erotiche del periodo Edo.

Sōgō geijutsu "sintesi fra le arti".

Sure chigai lett. "incontrarsi senza giungere a contatto", espressione utilizzata per indicare una scena drammatica in cui due amanti perdono l'occasione di incontrarsi.

Taishū bungaku lett. "letteratura popolare", vasta classificazione alla quale appartengono molte opere che hanno ottenuto un grande successo di pubblico, spesso pubblicate a puntate su alcune note testate giornalistiche.

Taishū bunka "cultura popolare".

Tanuki il Nyctereutes procyonoides o "cane procione" è un canide, seppure simile al procione e al tasso, originario dell'Asia Orientale. Dall'antichità è considerato una creatura mitologica dotata di poteri straordinari.

Tatemae façade sociale, termine di solito usato in contrapposizione a *bonne* che indica i sentimenti intimi e reali.

Tengu creature fantastiche considerate alternativamente divinità e coboldi.

Le più popolari rispondono a due tipologie: i meno potenti "*tengu corvi*" (*karasu tengu*) e i più forti "*tengu dal lungo naso*" (*hanadaka tengu*).

Tokusatsu eiga film con effetti speciali, di solito con trame catastrofiche e personaggi mostruosi.

Ukiyoe lett. "immagini del mondo fluttuante", xilografie del periodo Edo.

Utsushie lett. "immagini proiettate", lanterna magica tradizionale giapponese.

Washi carta tradizionale giapponese realizzata da fibre di diverse tipologie, con molteplici rese e destinate a un'ampia gamma di utilizzo.

Yakuza eiga conosciute anche come *ninkyō eiga* (film cavallereschi), sono opere basate sulle gesta di singoli eroi o di clan mafiosi.

Yōkai leggendarie apparizioni, coboldi e spiriti di varia natura tramandati dall'antica mitologia.

Yose forma di vaudeville che risale già al dodicesimo secolo, basata sulla rappresentazione di *naniwabushi* (ballate con accompagnamento musicale) e *manzai* (una sorta di commedia a due personaggi sul genere stand-up).

Yūrei fantasmi.

Zen'eい eiga cinema d'avanguardia.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- AA.VV., *Japanese Experimental Film & Video 1955-1994*, Tokyo, Image Forum, 1994
- AKITA, TAKAHIRO, 'Koma' kara 'firumu' e. *Manga to manga eiga* (Dal 'frame' al 'film'. *Manga e cinema di animazione*), Tokyo, NTT, 2005
- ALLEN, MATTHEW e SAKAMOTO, RUMI (a cura di), *Popular Culture, Globalization and Japan*, London, Routledge, 2006
- ALLISON, ANNE, *Millennial Monsters - Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006
- ALLISON, ANNE, *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*, Boulder, Westview Press, 1996
- ANTONINI, ANNA, *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Pozzuolo del Friuli, Il Principe Costante Edizioni, 2003
- AZUMA, HIROKI, *Kontentsu no shisō - manga, anime, raito noberu* (Ideologia dei contenuti: manga, anime, light novel), Tokyo, Seidosha, 2007
- AZUMA, HIROKI, *Otaku: Japan's Database Animals*, trad. J.E. Abel e S. Kono, Minneapolis, University of Minnesota Press ALLISON, ANNE,, 2009
- BASKETT, MICHAEL, *The Attractive Empire: Transnational Film Culture in Imperial Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2008
- BELLANO, M., RICCI, G., VANELLI, M., *Storia del cinema. Animazione in cento film*, Genova, Le Mani Edizioni, 2013
- BENCIVENNI, ALESSANDRO, *Hayao Miyazaki. Il dio dell'anime*, Genova, Le Mani Edizioni, 2003
- BENDAZZI, GIANNALBERTO, *Cartoons. Il cinema di animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio, 1988
- BOLTON, C., CSICSERY-RONAY JR, I. e TATSUMI, T. (a cura di), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007
- BERRA, JOHN (a cura di), *Directory of World Cinema*, Bristol, Intellect, 2010
- BRDERICJ, MICK (a cura di), *Hibakusha Cinema - Hiroshima, Nagasaki and*

- the Nuclear Image in Japanese Film*, New York, Columbia University Press, 1996
- BROWN, STEVEN T. (a cura di), *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2006
- CALICHMAN, RICHARD F. (a cura di), *Contemporary Japanese Thought*, New York, Columbia University Press, 2005
- CAROLI, R. e GATTI, F., *Storia del Giappone*, Bari, Laterza, 2004
- CASARI, MATTEO (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura, Latina*, Tunué, 2011
- CAVALLARO, DANI, *Anime Intersections: Tradition and Innovation in Theme and Technique*, Jefferson, McFarland, 2007
- CHATRIAN, C. e PAGANELLI, G. (a cura di), *Manga Impact. Il mondo dell'animazione giapponese*, Londra, Phaidon, 2010
- CLEMENTS, J., MCCARTHY, H., *The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2006
- CRAIG, TIM (a cura di), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Armonk, Sharpe, 2000
- CHUN, JAYSON MAKOTO, *A Nation of a Hundred Million Idiots? - A Social History of Japanese Television, 1953-1973*, New York, Routledge, 2007
- DI FRATTA, GIANLUCA, *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, Caserta, L'Aperìa, 2005
- DOWER, JOHN W., *Embracing Japan in the Wake of World War II Defeat*, New York, W.W. Norton & Company, 2000
- FURNISS, MAUREEN, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Londra, John Libbey & Co, 1998
- FURUTA, HISATERU, 'Tetsuwan Atomu' no jidai. Eizō sangyō no kōbō (L'età di 'Tetsuwan Atom'. Controffensiva dell'industria delle immagini), Kyoto, Sekai Shisōsha, 2009
- GALBRAITH, PATRICK W., *The Otaku Encyclopedia*, Tokyo, Kōdansha, 2009
- GRAVETT, PAUL, *Manga - Sixty Years of Japanese Comics*, Londra, Laurence King Publishing, 2004
- HIGH, PETER B., *The Imperial Screen: Japanese Film Culture in the Fifteen Years' War of 1931-1945*, Madison, University of Wisconsin Press, 2003
- HU, TZE-YUE G., *Frames of Anime: Culture and Image-Building*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2010
- IVY, MARILYN, *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*, Chicago, University of Chicago Press, 1995
- IWABUCHI, KOICHI, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham, Duke University Press, 2002
- LAMARRE, THOMAS, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009
- LEVI, ANTONIA, *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago, Open Court, 1996

- LEVI, A., MCHARRY, M., e PAGLIASSOTTI, D., *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-cultural Fandom of the Genre*, Jefferson, McFarland, 2010
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 1 - Emerging Worlds of Anime and Manga*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 2 - Networks of Desire*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 3 - Limits of the Human*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 4 - War Time*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 5 - Fanthropologies*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 6 - User Enhanced*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 7 - Lines of Sight*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012
- LUNNING, FRENCHY (a cura di), *Mechademia 8 - Tezuka's Manga Life*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2013
- MACWILLIAMS, MARK W. (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, Sharpe, 2008
- MCCARTHY, HELEN, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Berkeley, Stone Bridge, 2002
- MCCARTHY, HELEN, *The Art of Osamu Tezuka - God of Manga*, Lewes, Ilex, 2009
- MARTINEZ, DOLORES (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture - Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998
- MIYAZAKI, HAYAO, *Starting point 1979~1996*, trad. B. Cary e F.L. Schodt, San Francisco, VIZ Media, 2009
- MONTANARO, CARLO, *Dall'argento al pixel - Storia della tecnica del cinema*, Genova, Le Mani Edizioni, 2005
- MONTOSI, ALESSANDRO, *Jeeg Robot. Cuore & Acciaio!*, Roma, Iacobelli, 2009
- NAPIER, SUSAN J., *Anime - From Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005
- NAPIER, SUSAN J., *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult In the Mind of the West*, New York, Palgrave Macmillan, 2007
- NAPIER, SUSAN J., *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*, Londra, Routledge, 1996
- Nihon eiga jinmei jiten (Dizionario dei nomi del cinema giapponese)*, Tokyo, Kinema Junpōsha, 1997
- NORNES, A.M. e FUKUSHIMA, Y. (a cura di), *The Japan/America Film Wars - World War II Propaganda and Its Cultural Contexts*, Tokyo, Cinematrix, 1991
- NOVIELLI, MARIA ROBERTA, *Metamorfosi - Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Castello di Serravalle - bo, Epika Edizioni, 2010

- NOVIELLI, MARIA ROBERTA, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio, 2001
- ONODA POWER, NATSU, *God of Comics. Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009
- ORSI, MARIA TERESA, *Storia del fumetto giapponese - L'evoluzione dall'era Meiji agli anni Settanta*, Venezia, Musa Edizioni, 1998
- PATTEN, FRED, *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2004
- PELLITTERI, MARCO, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008
- RUH, BRIAN, *Stray Dog of Anime - The Films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004
- SAITO, TAMAKI, *Beautiful Fighting Girl*, trad. K. Vincent e D. Lawson, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011
- SHAPIRO, JEROME F., *Atomic Bomb Cinema - The Apocalyptic Imagination on Film*, Londra, Routledge, 2002
- TATSUMI, TAKAYUKI, *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-pop America*, Durham, Duke University Press, 2006
- TSUGATA, NOBUYUKI, *Nihon animēshon no chikara. 85 nen no rekishi o tsuranuku jiku (La forza dell'animazione. L'asse che percorre una storia di 85 anni)*, Tokyo, NTT, 2004.
- YAMAGUCHI, K. e WATANABE, Y., *Nihon animēshon eiga shi (Storia del cinema di animazione giapponese)*, Osaka, Yūbunsha, 1978-1997.
- YAMAGUCHI, YASUO, *Nippon no anime zenshi (Storia completa dell'animazione giapponese)*, Tokyo, Ten Books, 2004
- YAMAMURA, KŌJI, *Animēshon no sekai o yokosō (Benvenuti nel mondo dell'animazione)*, Tokyo, Iwanami Shinsho, 2006
- YOKOTA, M. e HU, T.G. (a cura di), *Japanese Animation: East Asian Perspectives*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2014
- YOMOTA, INUHIKO, *'Kawaii' ron (Teoria del 'kawaii')*, Tokyo, Chikuma Shinsho, 2006

INDICE ANALITICO

- Abe Kōbō, 113, 129
Abe Takashi, 133
Abe Yukio, 12, 216
Acquatico (Suisei), 172
Adachi Mitsuru, 219
Addio Elvis Presley e USA (Sayōnara Erubisu Puresuri USA), 165
Addio Galaxy Express 999 - Stazione di Andromeda (Sayōnara Ginga tetsudō 999 - Andromeda shūchaku eki), 151 n.
Addio Marylin (Sayōnara Maririn)
Agitated Screams of Maggots, 171
Ai vedi *Amore*
Aihara Nobuhiro, 166-167
Akagaki Kenzō tokkuri no wakare vedi *Il lento risveglio di Akagaki Kenzō*
Akatombo vedi *La libellula rossa*
Akatsuki no hōfuku vedi *Rappresaglia all'alba*
Akatsuki no hōshū vedi *Ricompensa all'alba*
Akira, 207-208, 219, 221, 244, 253 f.
Akiyama George, 224
Akutagawa Ryūnosuke, 87
Albero azzurro, L' 184
Albero Mochimochi, L' (*Mochimochi no ki*), 131
Alchimia (Renkinjutsu), 246
Ali Baba e i 40 ladroni (Aribaba to yonjūppiki no tōzoku), 135
Allegri pirati dell'isola del tesoro, Gli (Dōbutsu takarajima, L'isola del tesoro degli animali), 135
Allison, Ann, 82 n., 217
ALT, 251
Amano Yoshitaka, 206
Ame vedi *Pioggia*
Ame no uta vedi *La canzone della pioggia*
Amicinemici - Le avventure di Gav e Mei (Arashi no yoru ni, In una notte di tempesta), 223, 255 f.
Amore (Ai), 117
Andersen, Hans Christian, 85, 87, 135, 237
Andersen monogatari ningyō hime vedi *La sirenetta*
Andersen monogatari vedi *Storie di Andersen*
Andō Masahiro, 221 n.
Angel: The Place Where We Were, 249
*Ani*kuri* 15, 232, 242 n., 243
Animated Classics of Japanese Literature (Collezione di animazioni per la gioventù, Seishun anime zenshū), 192
Animated Self Portraits, 179
Animation Maestro Gisaburō, 107 n., 110 n., 138 n.
Animatrix, 243, 244
Animazione per il palcoscenico, Un' (*Butai no tame no animēshon*), 115
Animerama, 11, 138-141, 162, 216
Anju e Zushiōmaru (Anju to Zushiōmaru), 104
Anju to Zushiōmaru vedi *Anju e Zushiōmaru*
Annali del Giappone (Nihon shoki), 104
Anne no nikki vedi *Il diario di Anna Frank*
Anno Hideaki, 209
Antiche storie a fumetti del Giappone (Manga Nihon mukashi banashi), 192
Anthropo-Cinical Farce vedi *Caricatura cinica*
Aoji Chūzō, 37 n., 47, 48, 61
Aos, 118, 143 f.
Apple Incident, The, 249
Aquile dei mari di Momotarō, Le (Momotarō no umiwashī), 75

- Arabian naito: Sindobaddo no bōken* vedi
Notti arabe: Le avventure di Simbad
- Aramaki, 251
- Aramaki Yoshio, 222
- Arashi no yoru ni* vedi *Amicinemici*
 - *Le avventure di Gav e Mei*
- Arcadia della mia giovinezza, L'* (*Waga seishun no Arukadia*), 151 n.
- Arcobaleno d'inverno* (*Fuyu no niji*), 252
- Ari chan* vedi *Il signor Formica*
- Arias, Michael, 245 n.
- Aribaba monogatari* vedi *Storia di Alì Baba*
- Aribaba to yonjūppiki no tōzoku* vedi *Alì Baba e i 40 ladroni*
- Around*, 245 n.
- Arpa birmana, L'* (*Biruma no tategoto*), 57, 172
- Arrietty - Il mondo segreto sotto il pavimento*
 (*Karigurashi no Arietti, Arrietty la prendimprestito*), 237
- Arrietty la prendimprestito* vedi *Arrietty - Il mondo segreto sotto il pavimento*
- Aru machikado no monogatari* vedi *Storie all'angolo di una strada*
- Aru otoko no baai* vedi *Nel caso di un uomo*
- Aru tabibito no nikki* vedi *Il diario di Tortov Roddle*
- Arupusu no shōjo Haidī* vedi *Heidi, la ragazza delle Alpi*
- Asada Tetsuya, 164
- Asahara Shōko, 209
- Asano Megumi, 35, 87
- Ashida Iwao vedi Suzuki Hiromasa
- Ashida Toyoo, 154, 158 n.
- Ashino Yoshiharu, 225
- Ashura* vedi *Asura*
- Asō Yutaka, 64 n.
- Astro Boy* vedi *Tetsuwan Atomu*
- Astro Boy: L'eroe dello spazio* (*Tetsuwan Atomu: Uchū no yūsha*), 110
- Assault Girls*, 220
- Asura (Ashura)*, 223-224
- Atamayama* vedi *Il monte Testa*
- Attacco aereo contro le difese aeree* (*Kūshū tai bōkū*), 57
- Attenzione è su Goto Shinpei, L'* (*Ninki no shōten ni tateru Goto Shinpei*), 24
- Au Fou!*, 117 n.
- Autoritratto* (*Jigazō*), 178
- Avalon, 220
- Azuma Hiroki, 213 n., 214
- Baberu no hon* vedi *Il libro di Bavel*
- Babin, 251
- Bagi, il mostro della potente natura*
 (*Daishizen no majū Bagi*), 156, 176
- Bagudaddo hime* vedi *La principessa Bagdad*
- Bagudajo no tōzoku* vedi *Il ladro del castello di Bagdad*
- Baidoku no denpa* vedi *La trasmissione della sifilide*
- Baikaru maru* vedi *La nave Baikal*
- Baker, Mark, 182 n.
- Balena, La* (*Kujira*, 1927), 34 n., 35
- Balena, La* (*Kujira*, 1952), 91, 106 f.
- Ballata dell'omino stanco, La*, 184
- Ballata di Narayama, La* (*Narayama bushikō*), 32 n.
- Ballata magica, La* (*Okonjōruri, Il jōruri di Okon*), 180
- Bambini che inseguono le stelle, I* vedi
Viaggio verso Agartha
- Bambini dell'ombra, I* (*Kage no kodomo*), 249
- Ban Danaemon nella storia di tanuki al tempio Shōjō* (*Shōjōji no tanuki bayashi Ban Danaemon*), 66, 78 f.
- Bannerman, Helen, 94
- Banpaiyā* vedi *Vampiri*
- Banpaiyā hantā D* vedi *Il cacciatore di vampiri D*
- Bardot, Brigitte, 120
- Bass, Jules, 126, 183
- Battaglia navale* (*Kaisen*), 114
- Battaglia nei mari della Malesia, La* (*Marē okikaisen*), 72
- Bau bau 47 rōnin* (*Wanwan Chūshingura*), 104
- Beardsley, Audrey, 140
- Beatles, The, 120, 166
- Bel pianeta, Il* (*Utsukushii shiisei*), 122
- Believe in It*, 245
- Bella guerriera Sailor Moon, La* (*Bishōjo senshi Sērā Mūn*), 162
- Bellmer, Hans, 214
- Bendazzi, Giannalberto, 12, 107 n., 116 n.
- Benkei contro Ushiwaka* (*Benkei tai Ushiwaka*), 70-71
- Benkei tai Ushiwaka* vedi *Benkei contro Ushiwaka*
- Benvenuti alieni* (*Yōkosō uchūjin*), 130
- Beowulf, 133
- Berusaiyu no bara* vedi *Le rose di Versailles*
- Better Tomorrow, A*, 245
- Beyond, 244
- Bible, The, 112
- Birra nelle epoche, La* (*Bīru mukashi mukashi*), 94
- Bīru mukashi mukashi* vedi *La birra nelle epoche*
- Biruma no tategoto* vedi *L'arpa birmana*
- Biscia, La (*Yamakagashi*), 167
- Bishōjo senshi Sērā Mūn* vedi *La bella guerriera Sailor Moon*

- Bizzarre avventure di Jojo, Le (Jojo no kimiōna bōken)*, 228
 Blackburn, Thomas C., 95
 Blackton, J. Stuart, 24
Blade Runner, 207
Blood: The Last Vampire, 218
 Bluetones, 244
 Bōda (Bowda) Katsushi, 243 n.
Bōken Dankichi - Hyoryū no maki vedi
Dankichi sull'isola tropicale
Boku no Songoku vedi *Il mio Songoku*
Boku no yakyū vedi *Il mio baseball*
Bomba puzzolente, La (Saishū heiki), 227 n.
 Bome, 216
 Borges, Jorge Luis, 174
 Bosch, Hyeronimus, 118, 171
Box Age, 171
Brema 4 - Angeli dell'inferno (Buremen 4 - Jigoku no tenshitachi), 176
 Breton, André, 112
Buddha (Shaka), 90, 92
Bugmaster, The (Mushishi), 221 n.
Bunpuku chagama vedi *La teiera Bunpuku*
Buongiorno (Ohayō), 232
Buremen 4 - Jigoku no tenshitachi vedi *Brema 4 - Angeli dell'inferno*
 Burr, Raymond, 96 n.
 Burton, Richard, 120
Butai no tame no animēshon vedi
Un'animazione per il palcoscenico
Byōsoku 5 senchimētoru vedi *5 cm al secondo*
Cacciatore di vampiri D, Il (Banpaīyā hantā D), 154
 Caesar, J.A., 168
 Čajkovskij, Pëtr Il'ič, 178
Calendario illustrato in movimento (Ugoku ekoyomi), 246
Calendario Otogi manga (Otogi manga karendā), 108 n.
 Calimero, 191 n.
Calm, 251 n.
Campanello di Chirin, Il (Chirin no suzu), 152
Cani di Flanders, I (Furandisu no inu), 191
Canzone del mare, La (Umi no uta), 170
Canzone della pioggia, La (Ame no uta), 248
Canzone della primavera, La (Haru no uta), 35-36, 48
Canzoni di Narayama, Le vedi *La ballata di Narayama*
Canzoni di tutti, Le (Minna no uta), 131 n.
Caporale Norakuro, Il (Norakuro gochō), 61
 Caproni, Gianni, 197 n., 238
Caricatura cinica (Kenju giga, Anthropo-Cinical Farce), 128
Caricature di animali e persone (Chōjū jinbutsu giga), 17, 20
Casa dei fantasmi, La (Obake yashiki), 247
Casa dei piccoli cubi, La (Tsumiki no ie), 249
Casa in fiamme (Kataku), 129
Casa malefica: Lo sguardo che succhia il sangue (Noroi no yakata - Chi o sū me), 153 n.
Castello errante di Howl, Il (Hauru no ugoku shiro), 236
Cat Returns, The vedi *La ricompensa del gatto*
Cat Sōup (Nekojiru sō, L'erba di Nekojiru), 226
Cavaliere con i fiocchi, Il vedi *La principessa Zaffiro*
 Cavalieri, Monica, 116 n.
Cercando le cose nella scatola - La ricerca del ricercatore vedi *Perspektivenbox*
Chagama ondo vedi *La danza delle teiere*
 Chage&Aska, 200 n.
Chame bōzu sakana tsuri no maki vedi *Il monaco birichino a pesca*
Chamebō shingachō - Nomi fūfū shikaeshi no maki vedi *Il nuovo libro illustrato del monello*
Chameko no bi vedi *La giornata di Chameko*
 Chaplin, Charlie, 48, 54 n.
 Chauveau, Léopold, 174
Chi o sū bara vedi *La rosa che succhia il sangue*
Chiaro di luna e gli occhiali, Il (Tsukiyo to megane), 121
Chibikko Remi to meiken Kapi vedi *Il piccolo Remi e il famoso cane Kapi*
Chibikuro Sanbo vedi *Il piccolo bambino nero Sanbo*
Chicken Run, 111
Chika gentō gekiga - Shōjo tsubaki vedi
Immagini drammatiche proiettate dal basso
 Chikamatsu Monzaemon, 200
Chikara Tarō vedi *Il potente Tarō*
Chikara to onna no yo no naka vedi *Il mondo del potere e delle donne*
Chikisan no taiyō vedi *Il sole di Chikisan*
Chikuonki 13 go vedi *Fonografo N. 13*
Chikyū boeingun vedi *Forze di difesa terrestri*
Chiri mo tsumoreba yama to naru vedi
Se raccogli dei granelli diventano una montagna
Chirin no suzu vedi *Il campanello di Chirin*
Chō no sainan vedi *La farfalla sfortunata*
Chōben janguru taitei vedi *Kinba il leone bianco*

- Chōjin densetsu Urotsukidōji* vedi *La leggenda della super divinità - Il ragazzo itinerante*
- Chōjū jinbutsu giga (Chōjūgiga)* vedi *Caricature di animali e persone*
- Chokin no susume* vedi *Esortazione a risparmiare*
- Chongire hebi* vedi *Il serpente tritato*
- Christie, Agata, 115
- Chūmon no ōi ryōriten* vedi *Il ristorante con molti ordini*
- Ciliegi (*Sakura, Fantasia di primavera*), 84
- Cine Poem n.1, 115
- Cinguentanti vicini Yamada, I vedi *I vicini Yamada*
- 5 cm al secondo (*Byōsoku 5 senchimētoru*), 241
- Cinque opere di metamorfosi (*Henkei sakubin dai 5 ban*), 170
- Cinque piccole scimmie (*Gohiki no kozaru*), 94 n.
- Císařův slavík, 127
- Città con le cupole, La (*Kyupora no aru machi*), 135 n.
- Città dei cannoni, La (*Taihō no machi*), 227 n.
- Città delle illusioni, La (*Gen'ei toshi*), 121
- Città incantata, La (*Sen to Chihiro no kamikakushi, Sen e Chihiro nascoste dagli dei, Spirited Away*), 234-235
- Città personale, La (*Kojintoshi*), 171
- Città stregata, La (*Yōjū toshi*), 154
- CLAMP, 160 n., 225
- Cleopatra, 138, 139-140
- Cocteau, Jean, 91
- Coda del re, La (*Ōsama no shippo*), 85
- Cohl, Émile, 23, 178
- Collezione di animazioni per la gioventù vedi *Animated Classics of Japanese Literature*
- Collina dei papaveri, La (*Kokurikozaka kara*), 237
- Combustibile (*Hi no yōjin*), 244
- Conan, il ragazzo del futuro (*Mirai shōnen Konan*), 158
- Consegne espresse della strega, Le vedi *Kiki, consegne a domicilio*
- ... continuavano a chiamarlo il gatto con gli stivali (*Nagagutsu sanjūshi, I tre moschettieri con gli stivali*), 135 n.
- Corazzata spaziale Yamato (*Uchū senkan Yamato, Star Blazers*), 150, 209 n.
- Corde di Muybridge, Le (*Maiburiijii no ito*), 175
- Cornelis, 247
- Corri, Melos! (*Hashire, Merosu*), 228
- Crayon Angel*, 166
- Cream Lemon*, 163 n.
- Creatura acustica Noiseman*, La vedi *Noiseman Sound Insect*
- Creazione, La - Nuova versione (Shin Tenchi sōzō)*, 121
- Cronache belliche di Ged vedi *I racconti di Terramare*
- Cronache del vento del ninja Jubei, Le vedi *Ninja Scroll*
- Cucina giapponese (*Nippon no daidokoro*), 247
- Cuore, 191 n.
- Cybernella* vedi *Limit, la ragazza miracolosa*
- Cyborg 009, 150 n.
- Daft Punk, 226
- Dagli Appennini alle Ande, 191 n.
- Daikubara Akira, 102
- Daishizén no majū Bagi* vedi *Bagi, il mostro della potente natura*
- Dali, Salvador, 206, 249
- Dalle nuvole (*Kumo kara*), 249
- Dallos, 190 n., 206
- Dankichi sull'isola tropicale (*Bōken Dankichi - Hyoryū no maki*), 72
- Dankichijima no Orinpikku tarkai vedi *I giochi olimpici nell'isola Dankichi*
- Danza delle teiere, La (*Chagama ondo*), 45
- Dareka no manazashi vedi *Lo sguardo di qualcuno*
- Daumenreise, 245
- De Amicis, Edmondo, 191 n.
- De Chirico, Giorgio, 206
- De Laurentiis, Dino, 112
- De Palma, Brian, 229
- Death Lullaby, The vedi *La ninna nanna da cui non ci si risveglia più*
- Deep Blue Feet (*Konpeki no kantai, La flotta del cielo turchino*), 222
- Dekobō shingachō vedi *Il nuovo album di immagini del monello*
- Delacroix, Eugène, 140 n.
- Delon, Alain, 120
- Demone, Il (*Oni*), 128
- Deren, Maya, 112
- Dezaki Osamu, 137, 138, 176 n.
- Diamond Sleep, 166
- Diario di Anna Frank, Il (*Anne no nikki*), 222
- Diario di Tortov Roddle, Il (*Aru tabibito no nikki, Il diario di un viaggiatore*), 249
- Diario di un viaggiatore, Il vedi *Il diario di Tortov Roddle*
- Diario di Yunbogi, Il (*Yunbogi no nikki*), 125

- Difesa dalle spie (Supai gekimetsu)*, 72
Dimensione bomba (Jigen bakudan), 244
Dinosauro debole, Il (Jiyowana kyōryūchan), 167
Dir En Grey, 171
Disney (produzione), 43, 57, 73, 84, 97, 98, 103
Divini guerrieri del mare di Momotarō, I (Momotarō: Umi no shinpei), 75, 76-77
Dizionario illustrato Giapponese-Inglese vedi *Japanese-English Pictionary*
Dōbutsu dai yakyū sen vedi *La grande battaglia del baseball*
Dōbutsu mura no daisodo vedi *Grandi problemi al villaggio degli animali*
Dōbutsu mura no supotsu dē vedi *Il giorno dello sport nel villaggio degli animali*
Dōbutsu Orinpikku taikai vedi *I grandi giochi olimpici degli animali*
Dōbutsu sumo taikai vedi *Il grande incontro di sumo degli animali*
Dōbutsu takarajima vedi *Gli allegri pirati dell'isola del tesoro*
Doi Nobuaki, 250
Dōjōji vedi *Il tempio Dōjō*
Dolce venerdì (Yasashii kin'yōbi), 166
Dolefullhouse, 247
Donguri to yamaneko vedi *Le ghiande e il gatto selvatico*
Donna che ha rubato le dita, La (Yubi o nusunda onna)
Donna di sabbia, La (Suna no onna), 113 n., 182 n.
Donna - La strana storia di Yonosuke (Onna - Yonosuke ibun), 114
Donna vampiro, La (Onna kyūketsuki), 153 n.
Doron, 251
Dororo (Dororo to Hyakkimaru), 155
Dororo to Hyakkimaru vedi *Dororo*
Dottore di campagna di Kafka, Il (Kafuka inaka isha), 175, 187 f.
Dr. Slump, 161 n.
Drago, Il (Orochi), 86 n.
Drazen, Patrick, 202
Dressed to Kill, 229
Drizzando le orecchie vedi *I sospiri del mio cuore*
Drouin, Jacques, 182 n.
Duchamp, Marcel, 112
Due mondi (Futatsu no sekai), 47 n.
Due pesci alla griglia (Nihiki no sanma), 116, 117
Edogawa Ranpo, 115, 153
Ehrlich, David, 179, 181
Eikyu kazoku vedi *La famiglia eterna*
Eizō - Kage vedi *Immagine - Ombra*
Entotsuya Perō vedi *Lo spazzacamino Perot*
Erba di Nekojiru, L' vedi *Cat Soup*
Escrementi rotolanti (Funkorogashi), 164
Esortazione a risparmiare (Chokin no susume), 26, 33
Espressione (Hyōgen), 41
Espresso della Galassia 999 (Ginga tesudō 999, Galaxy Express 999), 150
E.T., 204
Evangelion versione cinematografica - *La fine di Evangelion (Evangerion gekijōban: Magokoro o kimi ni)*, 210
Evangerion gekijōban: Magokoro o kimi ni vedi *Evangelion* versione cinematografica
Evviva il Giappone (Nippon banzai), 74
Exploits de Feu-Follet, Les, 23
Extra, 244
Falena vampiro, La (Kyūketsuga), 153 n.
Famiglia eterna, La (Eikyu kazoku), 245 n.
Fang Ming vedi Mochinaga Tadahito
Fantasia, 84, 111, 178
Fantasia di francobolli (Kitte no gensō), 116
Fantasia di primavera vedi *Ciliegi*
Fantastic Cell, 250
Fantasy, 249
Farfalla sfortunata, La (Chō no sainan), 38, 48
Fascicolo dell'arte militare dei ninja, Il (Ninja bugeichō), 125, 143 f.
Favole giapponesi: La scimmia e il granchio (Nihon mukashibanashi - Sarukani), 131
Fenochitoscopio (Odorokihan), 122, 123
Film logoro (Onborō firumu), 177
Filo del rago, Il (Kumo no ito), 87, 90
Final Fantasy, 219
Fiore d'oro, il (Kogane no bana), 35
Fiore di soba del Monte del Demone
Nascosto, Il (Onigakureyama no soba no bana), 180
Fiori e le farfalle, I (Hana to chō), 91
Fiori e le talpe, I (Hana to mogura), 130
Fioritura (Kaika), 41
First Squad, 225
Fischinger, Oskar, 42
Fiuto di Sherlock Holmes, Il (Meitantei Hōmuzu), 202 n.
Five Fire Fish, 175
Fleischer, fratelli, 35, 43, 45, 98, 178
Flotta del cielo turchino, La vedi *Deep Blue Feet*
Flotta di scimmie, La (Osaru no kantai), 71 n.
Flowers and Trees, 57

- Fonografo N. 13 (*Chikuonki 13 go*), 171
 Ford, John, 230
Foresta del piano, La (*Piano no mori*), 11
Forze di difesa terrestri (*Chikyū boeingun*), 97
Four Days Weekend, 244
Fujimaru, il giovane ninja del vento (*Shōnen ninja kaze no Fujimaru*), 126
 Fujio Fujiko, 98, 167
 Fujioka Yutaka, 137 n.
 Fukazawa Kazuo, 134
 Fukazawa Shichirō, 32 n.
Fuku chan no sensuikan vedi *Il sottomarino di Fuku*
 Fukushima Atsuko, 243-244
 Fukushima Shinji, 169 n.
 Fukuzawa Yukichi, 22
Fūmoon, 176
 Funaki Shun'ichi, 57
Funkorogashi vedi *Escrementi rotolanti*
Fuochi nella pianura (*Nobi*)
Furandīsu no inu vedi *I cani di Flanders*
Furudera no obake sodo vedi *Il vecchio tempio infestato da fantasmi*
 Furukawa Taku, 121-122, 176 n., 243
 Furusawa Hideo, 88, 133
Fusha no sha vedi *Tirare senza tirare*
Fushigina kusuri vedi *Una medicina misteriosa*
 Futagawa Buntarō, 86 n.
Futago no hoshi vedi *Le stelle gemelle*
Futatsu no sekai vedi *Due mondi*
Fuyu no bi vedi *Giorni d'inverno*
Fuyu no niji vedi *Arcobaleno d'inverno*

Gake no ue no Ponyo vedi *Ponyo sulla scogliera*
Gaki biwa hōshi vedi *Gaki il suonatore di biwa*
Gaki il suonatore di biwa (*Gaki biwa hōshi*), 246, 256 f.
Galaxy Express 999 - Clair di vetro (*Ginga tetsudō 999 - Garasu no Kurea*), 151 n.
Galaxy Express 999 vedi *Espresso della Galassia* 999
Garibā no uchū no ryōko vedi *I viaggi di Gulliver nell'universo*
Gatti neri, I (*Kuronyago*), 35, 48, 51 f.
Gatto con gli stivali, Il (*Nagagutsu o haita neko*), 134
Gatto con gli stivali in giro per il mondo, Il (*Nagagutsu o haita neko: Hachi jū nichikan sekai isshū*), 135 n.
Gatto verde, Il (*Midori no neko*), 176 n.
Gedo senki vedi *I racconti di Terramare*
Gegege no Kitarō, 152

Gegege no Kitarō: Il Giappone esplode
 (*Gegege no Kitarō: Nippon bakuretsu*), 152 n.
Gegege no Kitarō: Nippon bakuretsu vedi
Gegege no Kitarō: Il Giappone esplode
Gekijōban Bishōjo senshi Sērā Mūn vedi
Sailor Moon - Il film
Gen a piedi nudi (*Hadashi no Gen*), 157-158
Gen a piedi nudi 2 (*Hadashi no Gen 2*), 158
Gen'e toshi vedi *La città delle illusioni*
Genesi (*Sōseiki*), 111, 112, 142 f.
Genius Party, 243, 244
Genius Party Beyond, 243
Genji monogatari vedi *Storia di Genji*
Gente impaurita (*Kowagaru hitobito*), 165 n.
Gertie the Dinosaur, 167
Getter Robot (*Space Robot*), 148 n.
Ghiande e il gatto selvatico, Le (*Donguri to yamaneko*), 193 n.
Ghost in the Shell - Innocence, 211, 214-215, 234, 254 f.
Ghost in the Shell - Kōkaku kidōtai vedi
Ghost in the Shell
Ghost in the Shell - L'attacco dei cyborg vedi
Ghost in the Shell - Innocence
Ghost in the Shell: S. A. C. Solid State Society, 211 n.
Ghost in the Shell - Squadra celere corazzata d'assalto (*Ghost in the Shell - Kōkaku kidōtai*), 211
Giardino delle parole, Il (*Koto no ha no niwa*), 242, 256 f.
 Gill, Tom, 99
Ginga tesudō 999 vedi *Espresso della Galassia* 999
Ginga tetsudō 999 - *Garasu no Kurea* vedi
Galaxy Express 999 - Clair di vetro
Ginga tetsudō no yoru vedi *Una notte sul treno galattico*
Giocchi olimpici nell'isola Dankichi, I
 (*Dankichijima no Orinpikku taikai*), 47
Giornale di vagabondaggio di un giocatore di Mah-jong (*Mājan hōrōki*), 164
Giornata di Chameko, La (*Chameko no hi*), 48, 52 f.
Giorni d'inverno (*Fuyu no bi*), 182, 184, 243, 245, 246, 252
Giorno dello sport nel villaggio degli animali, Il (*Dōbutsu mura no supotsu dē*), 47-48
Giorno in cento anni, Un (*Hyakunen no aru bi*), 42
Giorno in cui l'uccello ha cantato schioccando la lingua, Il (*Shitauchi tori ga naita bi*), 247 n.
Giraffa color pesca, La (*Momo iro no kirin*), 245

- Glaz, 244
Gocce di ricordi (Omoide poroporo, Only Yesterday), 200, 201-202
Goccia, La (Šibuku), 111
Godzilla (Gojira), 96-97, 106 f., 151
Godzilla, King of the Monsters!, 96 n.
Gobiki no kozaru vedi *Cinque piccole scimmie*
Gojira vedi *Godzilla*
Goku no daibōken vedi *Le grandi avventure di Goku*
Gōshū il violoncellista (Sero hiki no Gōshū), 192-193
Gotō Shōji, 243 n.
Goya, Francisco, 171
Graffiti del gattino, I (Koneko no rakugaki), 100
Grande avventura del piccolo principe Valiant, La (Taiyō no ōji - Horusu no daibōken), 133-134, 195
Grande battaglia del baseball, La (Dōbutsu dai yakyū sen), 88
Grande gara di Mābo, La (Mābo no daikyōso), 70
Grande incontro di sumo degli animali, Il (Dōbutsu sumo taikai), 48
Grande vittoria del taxi del cielo, La (Ooatari sora no entaku), 49, 52 f.
Grandi avventure di Goku, Le (Goku no daibōken), 111, 112
Grandi giochi olimpici degli animali, I (Dōbutsu Orinpikkku taikai), 47
Grandi problemi al villaggio degli animali (Dōbutsu mura no daisodo), 69
Great Rabbit, The, 251
Guardiano, Il (Monban), 246
Guerra sui mari dalle Hawaii alla Malesia, La (Hawai Marē okikaisen), 72
Gundam il guerriero meccanico (Kidō senshi Gandamu, Mobile Suit Gundam), 150, 190, 209 n.
Guskō Budori no denki vedi *La leggenda di Guskō Budori*

Ha! Ha! Ha!, 43
Hadashi no Gen vedi *Gen a piedi nudi*
Hadashi no Gen 2 vedi *Gen a piedi nudi 2*
Haha o tazunete sanzen ri vedi *3000 leghe in cerca della madre*
Hakaba no Kitarō vedi *Kitarō del cimitero*
Hakujaden vedi *La leggenda del serpente bianco*
Hamada Hiroshi, 132 n.
Hana to chō vedi *I fiori e le farfalle*
Hana to mogura vedi *I fiori e le talpe*

Hanada Kiyoteru, 113
Hanaori vedi *Proibito rompere i rami*
Hanawa Hekonai meitō no maki vedi *La spada di Hanawa Hekonai*
Hara Setsuko, 230
Hara Toru, 197
Harada Hiroshi, 167-169, 172
Harbor Tale, 252
Harenchi gakuen vedi *Scuola senza pudore*
Haru no gensō vedi *Ciliegi*
Haru no uta vedi *La canzone della primavera*
Hasegawa Machiko, 98 n., 159 n.
Hashiguchi Chiyomi vedi *Nekojojiru*
Hashimoto san, 107
Hashire, Merosu vedi *Corri, Melos!*
Hashiru otoko vedi *L'uomo che corre*
Hata Masami, 152
Hatanosuke cattura la gang Inazuma (Hinomaru Hatanosuke: Inazumagumi tobatsu no maki), 67 n.
Haunted Leather, 166
Hauru no ugoku shiro vedi *Il castello errante di Howl*
Hawai Marē okikaisen vedi *La guerra sui mari dalle Hawaii alla Malesia*
Hayakawa Takahiro, 243 n.
Hayashi Seiichi, 121, 169 n.
Hayashi Shigeyuki vedi *Rintarō*
Heidi, la ragazza delle Alpi (Arupusu no shōjo Haidi), 191, 195
Heike monogatari vedi *Storia di Heike*
Henkei sakubin dai 5 ban vedi *Cinque opere di metamorfosi*
Heisei tanuki gassen Ponpoko vedi *Ponpoko, battaglie dei tanuki dell'era Heisei*
Hero, 252
Heya vedi *La stanza*
Hi no tori 2772 - Ai no kosumozōn vedi *L'uccello di fuoco 2772*
Hi no yōjin vedi *Combustibile*
Hinomaru Hatanosuke: Bakemono yashiki no maki vedi *Hinomaru Hatanosuke: La residenza dei mostri*
Hinomaru Hatanosuke: Inazumagumi tobatsu no maki vedi *Hatanosuke cattura la gang Inazuma*
Hinomaru Hatanosuke: La residenza dei mostri (Hinomaru Hatanosuke: Bakemono yashiki no maki), 67
Hinomaru Tarō: Musha shugyō no maki vedi *Il primo addestramento di Hinomaru Tarō*
Hirabayashi Isamu, 251
Hiragi Aoi, 203 n.
Hirai Hideko, 48

- Hirata Toshio, 158, 176, 193 n.
 Hisaishi, Joe, 197
 Hoedeman, Co, 182 n.
Hōukekyō tonari no Yamada kun vedi *I vicini Yamada*
 Hokusai (Katsushika Hokusai), 21, 65, 203, 205
Hokusai manga, 21, 28 f.
Hokuto no Ken vedi *Ken il guerriero*
 Honda Ishirō, 96, 97
 Hori Tatsuo, 238
 Horikoshi Jirō, 238
Hoshi no koe vedi *La voce delle stelle*
Hoshi no o kudomo vedi *Viaggio verso Agartha*
 Hoshi Shin'ichi, 115, 130
Hoshimēgane vedi *Occhiali a specchio*
 Hosoda Mamoru, 216, 220, 223, 236, 255
Hotaru no haka vedi *Una tomba delle luciole*
Hottarakē no shima: Haruka to mahō no kagami vedi *L'isola dell'oblio*
Humorous Phases of Funny Faces, 24
 Hurd, Earl, 25
Hustle! Tokitama, 244
 Huston, John, 112
Hyakka zukan vedi *Japanese-English Pictionary*
Hyakuman nen chikyū no tabi - Bandā bukku vedi *Il viaggio per la Terra di 1.000.000 di anni*
Hyakunen no aru hi vedi *Un giorno in cento anni*
Hyōgen vedi *Espressione*
Ibara hime mata wa Nemuri hime vedi *Rosaspina o la Bella Addormentata*
 Ichikawa Kon, 57-58, 83, 129, 151, 172
 Ieki Miyōji, 132
 Ihara Saikaku, 216
Ihatōbu no gensō; Kenji no haru vedi *Visioni di Ihatov: la primavera di Kenji*
 Iimura Tadahiko, 169 n.
 Iizawa Tadasu, 127
 Ikeda Hiroshi, 135, 149
 Ikeda Riyoko, 160
Illusioni (Maboroshi), 246
 Imamura Shōhei, 32 n.
 Imamura Taihei, 84 n.
Immagine - Ombra (Eizō - Kage), 167
Immagini drammatiche proiettate dal basso - La ragazza delle camelie (Chika gentō gekiga - Shōjō tsukabi, Midori), 168-169
Immagini in movimento - La lotta tra la volpe e il tanuki (Ugokie Kori no tatehiki), 45
Immagini privilegiate (Tokuten eizō), 120
Imokawa Mukuzō chūgaeri vedi *Imokawa Mukuzō fa i salti mortali*
Imokawa Mukuzō fa i salti mortali (Imokawa Mukuzō chūgaeri), 24 n.
Imokawa Mukuzō, genkanban no maki vedi *Imukawa Mukuzō, il portinaio*
Imukawa Mukuzō, il portinaio (Imokawa Mukuzō, genkanban no maki), 24
In principio: Storie dalla Bibbia di Tezuka Osamu (*Tezuka Osamu no kyūkyoku seisō monogatari*), 176 n.
In una notte di tempesta vedi *Amicinemici - Le avventure di Gav e Mei*
 Inaba Takuya, 243 n.
Incomprensibile maiale, L' (*Wakaranai buta*), 251
Inno Kimigayo, L' (*Kokka Kimigayo*), 35, 36
 Inoue Kikuko, 35
 Inoue Yōsuke, 118
Intendente Sanshō, L' (*Sanshō dayū*), 103-104
Interstella 5555, 226
 Inukai Tsuyoshi, 54
Inuyasha, 221, 223 n.
Invincibile ninja Kamui, L' (*Ninpū Kamui gaiden*), 126
Io sono un gatto (Wagabai wa neko de aru), 192
 Ishida Takashi, 246 n.
 Ishii Hisaichi, 205
 Ishii Ken, 244
 Ishimoto Yasuhiro, 113
 Ishinomori Shōtarō, 135, 150, 167
 Ishioka Masato, 12, 107 n., 194 n.
Isola del tesoro, L', 98, 110 n., 198
Isola del tesoro degli animali, L' vedi *Gli allegri pirati dell'isola del tesoro*
Isola dell'oblio: Haruka e lo specchio magico, L' (*Hottarakē no shima: Haruka to mahō no kagami*), 237
 Isshiki Makoto, 11
Issunbōshi (1929) vedi *Pollicino*
Issunbōshi: Chibisuke monogatari vedi *Issunbōshi: Storia di Chibisuke*
Issunbōshi no shusse vedi *Il successo di Issunbōshi*
Issunbōshi: Storia di Chibisuke (Issunbōshi: Chibisuke monogatari), 63
 Itō Takashi, 169 n.
 Itō Yūichi, 251-252
 Ivy, Marilyn, 146
 Iwabuchi Kōichi, 81
 Iwamatsu Jun, 53 n.
 Iwasaki Akira, 54, 55
Izakaya no hitoya vedi *Una notte all'osteria*

- Jack e la strega (Shōnen Jakku to mahōtsukai, La storia di Alice... fanciulla infelice), 133*
- Jam*, 250
- Japanese-English Pictionay (Hyakka zukan, Dizionario illustrato Giapponese-Inglese), 173*
- Jetson, The*, 110
- Jigazō* vedi *Autoritratto*
- Jigen bakudan* vedi *Dimensione bomba*
- Jin-Roh (Jinrō)*, 222-223
- Jirafu no kubi wa naze nagai* vedi *Perché le giraffe hanno un collo così lungo?*
- Jiyowana kyōryūchan* vedi *Il dinosauro debole*
- Jojo no kimyōna bōken* vedi *Le bizzarre avventure di Jojo*
- Jones, Diana Wynne*, 236
- Jōruri di Okon*, Il vedi *La ballata magica*
- Jubei ninpūchō* vedi *Ninja Scroll*
- Jumping*, 176-177, 188 f.
- Kachikachi yama meoto no sujimichi* vedi *La montagna che scricchiola - Precetti di coppia*
- Kadono Eiko*, 201 n.
- Kafka, Franz*, 175
- Kafuka inaka isha* vedi *Il dottore di campagna di Kafka*
- Kagami* vedi *Specchi*
- Kage no kodomo* vedi *I bambini dell'ombra*
- Kaguyahime* vedi *La principessa Kaguya*
- Kaguyahime no monogatari* vedi *La storia della principessa Kaguya*
- Kaika* vedi *Fioritura*
- Kaikisen* vedi *Ritorno al mare*
- Kaiko Takeshi*, 114 n.
- Kaikoku Tarō: Shin Nihonjima banzai* vedi *Tarō oltre confine: Evviva la nuova Isola del Giappone*
- Kaisen* vedi *Battaglia navale*
- Kaitei chōtokkyū Marine Express* vedi *Il super espresso sottomarino Marine Express*
- Kaitei sanmai mairu* vedi 20.000 leghe sotto i mari
- Kaitō Jigomā - Ongakuhen* vedi *Zigomar il ladro misterioso: Versione musicale*
- Kajiwara Ikki*, 123
- Kakurenbo* vedi *Nascondino*
- Kame no naka de toraerareta kame* vedi *Una tartaruga nella giara*
- Kamen no marionettotachi* vedi *Marionette in maschera*
- Kameya Toraku*, 18
- Kamiyama Kenji*, 221 n.
- Kamui no ken* vedi *La spada dei Kamui*
- Kanashimi no Beradonna* vedi *La tristeza di Belladonna*
- Kanda Takeyuki*, 222 n.
- Kanojo no dokushin monotachi ni yotte* vedi *Lei dal punto di vista dei suoi scapoli*
- Kanojo no omoide* vedi *Magnetic Rose*
- Kanojo to kanojo no neko* vedi *Lei e il suo gatto*
- Karigurashi no Arietti* vedi *Arrietty - Il mondo segreto sotto il pavimento*
- Karō e Piyobupt (Karō to Piyobuputo)*, 174
- Karō to Piyobupt* vedi *Karō e Piyobuputo*
- Karupisu kodomo gekijō* vedi *Il teatro per bambini della Calpis*
- Kashiwaba Sachiko*, 234
- Katabuchi Sunao*, 237
- Kataku* vedi *Casa in fiamme*
- Kataoka Yoshitarō*, 66, 67, 72
- Katō Kazuhiko* vedi *Monkey Punch*
- Katō Kunio*, 249, 250
- Katō Ryū*, 251
- Katō Teizō*, 49
- Katsunuma Tomoharu*, 135, 149, 151 n.
- Katsushika Hokusai* vedi *Hokusai*
- Kawabata Eiichi*, 140
- Kawai Kazuo*, 95
- Kawajiri Yoshiaki*, 137, 154, 208 n., 221, 243
- Kawamori Shōji*, 192 n.
- Kawamoto Kihachirō*, 9, 83, 92, 94, 127-129, 130, 131, 132, 176 n., 179, 180-183, 184, 243, 252
- Kawasaki Hirotugu*, 221
- Kaze* vedi *Vento*
- Kaze no na wa amnesia* vedi *Un vento chiamato Amnesia*
- Kaze no tani no Naushikā* vedi *Nausicaä nella valle del vento*
- Kaze tachinu* vedi *Si alza il vento*
- Kemurigusa monogatari* vedi *Storia di sigarette*
- Ken il guerriero (Hokuto no Ken)*, 158
- Ken, il ragazzo lupo (Ookami shōnen ken)*, 121
- Kenju giga* vedi *Caricatura cinica*
- Kid's Castle*, 174
- Kidō keisatsu Patoreibā* vedi *Patlabor*
- Kidō senshi Gundamu* vedi *Gundam il guerriero meccanico*
- Kidō Shirō*, 40
- Kiki, consegne a domicilio (Majo no takkyūbin, Le consegne espresse della strega)*, 200-201, 235
- Kikimimi daini maku Kagami* vedi *Orecchie attente 2° atto Specchi*
- Kikuchi Hideyuki*, 154

- Kimi no na wa* vedi *Qual è il tuo nome?*
Kimura Hakusan (*Hakuzan*), 40, 41, 53 n.,
 64
Kimura Yūichi, 223
Kinba il leone bianco (*Chōhen janguru taitei, Leo il re della giungla*), 98, 110 n.
Kine Calligraph, 113
King Kong, 96
Kinken chocchiku Shiobara Tasuke vedi *La parsimonia e il risparmio di Tasuke Shiobara*
Kinoshita Keisuke, 32 n.
Kinoshita Renzō, 157, 158, 179
Kinoshita Sayoko, 157
Kinue Hitomi, 48
Kinugasa Teinosuke, 39
Kiri no mukō no fushigina machi vedi *Il meraviglioso paese oltre la nebbia*
Kiseichō no ichiyoru vedi *I parassiti della mezzanotte*
Kishida Kyoko, 182, 183
Kiss kiss kiss, 120
Kita kaze kara kureta tēburu kake vedi *La tovaglietta ricevuta dal vento del nord*
Kitagawa Utamaro vedi *Utamaro*
Kitakubo Hiroyuki, 218, 228
Kitarō del cimitero (*Hakaba no Kitarō*), 152 n.
Kitayama Seitarō, 23, 26, 32 n., 33, 40, 64
Kitazawa Rakuten, 21-22, 23, 29 f.
Kitsutsuki keikaku vedi *Il piano dei picchi*
Kitte no gensō vedi *Fantasia di francobolli*
Klee, Paul, 174
Klimove, Aljosha, 225
Klimt, Gustav, 139
Knyacki! (*Nyakki*), 252
Kobayashi Ichizō, 58, 100
Kobayashi Osamu, 138
Kobayashi Shōkai, 24
Kobutori vedi *Rimuovere la protuberanza*
Kodomo no keijijōgaku vedi *La metafisica di un bambino*
Kogane no hana vedi *Il fiore d'oro*
Koike Takeshi, 218, 243
Kōji chūshi meirei vedi *L'ordine è di fermare i lavori*
Kojiki monogatari vedi *Storia del Kojiki*
Kojima Masayuki, 11 n.
Kojintoshi vedi *La città personale*
Kokka Kimigayo vedi *L'inno Kimigayo*
Kokurikozaka kara vedi *La collina dei papaveri*
Kokyū suru kumo vedi *Nuvole che respirano*
Kōmori vedi *Il pipistrello*
Kon Kyōko, 12, 227 n.
- Kon Satoshi*, 12, 34 n., 92, 227-233
Konchū tengoku vedi *Il paradiso degli insetti*
Kondō Akino, 243 n.
Kondō Yoshifumi, 203
Koneko no rakugaki vedi *I graffiti del gattino*
Konjaku monogatari vedi *Racconti di un tempo*
Konpeki no kantai vedi *Deep Blue Feet*
Kōshoku ichidai otoko vedi *Vita di un libertino*
Kotarō della pera (*Nashi no Kotarō*), 248
Kōtei no yume vedi *I sogni dell'Imperatore*
Koto no ha no niwa vedi *Il giardino delle parole*
Kōuchi Jun'ichi (*Sumikazu*), 23, 24-25, 34
Kōuchi Sumikazu vedi *Kōuchi Jun'ichi*
Kousagi monogatari vedi *Storia del piccolo coniglio*
Kowagaru hitobito vedi *Gente impaurita*
Koyama Reiji, 133
Koyamano Furō vedi *Ōfuji Noburō*
Kudō Kazuya, 161
Kujirā (1927) vedi *La balena*
Kujirā (1952) vedi *La balena*
Kuma ni kuwarenu otoko vedi *L'uomo che non viene mangiato dall'orso*
Kuma no Ufu vedi *L'orso Oof*
Kumagawa Masao, 86
Kumo kara vedi *Dalle nuvole*
Kumo no ito vedi *Il filo del ragno*
Kumo no mukō, yakusoku no bassho vedi *Oltre le nuvole, il luogo promesso*
Kumo o mite itara vedi *Se guardi le nuvole*
Kumo to churippu vedi *Il ragno e il tulipano*
Kurenai no buta vedi *Porco Rosso*
Kuri Yōji (*Kurihara Hideo*), 7, 9, 12, 92, 114, 115, 116-118, 121, 163-164, 165, 182 n., 243
Kurihara Hideo vedi *Kuri Yōji*
Kuriii Shigenori, 222 n.
Kuroda Masao, 103 n.
Kuroda Yoshio, 133
Kuronyago vedi *I gatti neri*
Kurosaka Keita, 139-171, 172, 173, 182 n.
Kurosawa Akira, 70 n., 87, 229
Kūshū tai bōkū vedi *Attacco aereo contro le difese aeree*
Kusube Daikichirō, 136
Kuwahara, Bob, 107
Kyashān il ragazzo androide (*Shinzō ningén Kyashān*), 150 n.
Kyōfu densetsu kaibutsu: Furankeshutain vedi *Il mostro della leggenda terrificante: Frankenstein*
Kyojin no hoshi vedi *La stella dei giganti*

- Kyūketsuga* vedi *La falena vampiro*
Kyūketsuki vedi *Il vampiro*
Kyūketsuki hime Miyu vedi *La principessa vampira Miyu*
Kyupora no aru machi vedi *La città con le cupole*
- Labirinto***Labirinti* (*Rabirinsu***Rabirintosu*), 208 n.
Ladro del castello di Bagdad, *Il* (*Bagudajo no tōzoku*), 34
Lamarre, Thomas, 60
Lamù (*Urusei yatsura*), 161, 162
Lamù - Beautiful Dreamer, 161
Lamù - Only You, 161
Lang, Fritz, 212
Language All My Own, A, 43
Lanlois, Henri, 119
Laputa, il castello nel cielo (*Tenkū no shiro Rapyuta*), 198
Le Guin, Ursula K., 238 n.
Leblanc, Maurice, 138
Legend of the Millennium Dragon vedi *La leggenda del dio demone*
Leggenda del dio demone, *La* (*Onigamiden, Legend of the Millennium Dragon*), 221
Leggenda del serpente bianco, *La* (*Hakujaden*), 101, 108 n., 121
Leggenda della foresta, *La* (*Mori no densetsu*), 177-178, 188 f.
Leggenda della spada incantata, *La* (*Yōtōden*), 161
Leggenda della super divinità, *La* - *Il ragazzo itinerante* (*Chōjin densetsu Urotsukidōji*), 163
Leggenda di Guskō Budori, *La* (*Guskō Budori no denki*), 193, 194
Leggenda di Namahage, *La* (*Namahage no densetsu*), 246
Leggi della giungla, *Le* vedi *Kinba il leone bianco*
Légy, A, 176
Lei dal punto di vista dei suoi scapoli (*Kanojo no dokushin monotachi ni yotte*), 166
Lei e il suo gatto (*Kanojo to kanojo no neko*), 241
Lennon, John, 166
Lento risveglio di Akagaki Kenzō, *Il* (*Akagaki Kenzō tokkuri no wakare*), 41
Leo il re della giungla vedi *Kinba il leone bianco*
Lepre e la tartaruga, *La*, 1918 (*Usagi to kame*), 45 n.
Lepre e la tartaruga, *La*, 1923 (*Usagi to kame*), 32 n., 47
- Lettera a Momo* (*Momo e no tegami*), 237
Libellula rossa, *La* (*Akatombo*), 121
Liberté guidant le people, *La*, 140
Libro dei morti, *Il* (*Shisha no shō*), 182-183, 188 f.
Libro di Bavel, *Il* (*Baberu no bon*), 174
Limit, la ragazza miracolosa (*Mirakuru shōjo Rimitto chan*, *Cybernella*), 161 n.
Lite dei vigili del fuoco Megumi, *La* (*Megumi no kenka*), 57
Lock, Margaret, 154, 155
Lolita anime, 163 n.
Lotus Solus, 214 n.
Lupin III (*Rupan sansei*), 138
Lupin III - Il castello di Cagliostro (*Rupan sansei - Kariosutoro no shirō*), 138 n., 195
- Mābo come Kinoshita Tokichirō* (*Mābo no Kinoshita Tokichirō*), 71
Mābo no daikyoso vedi *La grande gara di Mābo*
Mābo no Kinoshita Tokichirō vedi *Mābo come Kinoshita Tokichirō*
Maboroshi vedi *Illusioni*
MacArthur, Douglas, 89
Macchi uri no shōjo (1947) vedi *La piccola fiammiferaia*
Macchiuri no shōjo (1968) vedi *La piccola fiammiferaia*
Macchina dei sogni, *La* (*Yume miru kikai*), 232
Made in Japan, 157 n.
Maeda Mahiro, 243
Maeda Toshio, 163
Magari Fumiko, 183
Magnetic Rose (*Kanojo no omoide, I suoi pensieri*), 227, 228, 229, 230, 244
Mahō no pen vedi *La penna magica*
Mai vedi *Mai la ragazza psichica*
Mai la ragazza psichica (*Mai*), 161
Mai Mai Miracle (*Mai mai Shinko to sennen no mahō*, *Mai Mai Shinko e la magia di mille anni*), 237
Mai Mai Shinko e la magia di mille anni vedi *Mai Mai Miracle*
Mai mai Shinko to sennen no mahō vedi *Mai Mai Miracle*
Maiburijji no ito vedi *Le corde di Muybridge*
Mājan hōrōki vedi *Giornale di vagabondaggio di un giocatore di Mah-jong*
Majingā Z vedi *Mazinga Z*
Majingā Z tai Debiruman vedi *Mazinga Z contro Devilman*
Majo no takkyūbin vedi *Kiki, consegne a domicilio*

- Makino Mitsuo, 90, 100
 Makino Shōzō, 26, 39
 Manabe Hiroshi, 114, 115-116
Manga, 163, 185 f.
Manga Nihon mukashi banashi vedi *Antiche storie a fumetti del Giappone*
Manie manie: I racconti del labirinto (*Manie Manie - Meikyū monogatari*, Neo Tokyo), 208 n.
Manie Manie - Meikyū monogatari vedi
Manie manie: I racconti del labirinto
Man'yōshū (*Raccolta di diecimila foglie*), 242 n.
Mare okkaisen vedi *La battaglia nei mari della Malesia*
Marionette in maschera (*Kamen no marionettotachi*), 165
 Maruo Suehiro, 168, 216, 259
 Maruyama Masao, 12, 137, 232
 Maruyama Sayaka, 243
 Masamune Shirō (*Shirow*), 211
 Masaoka Donbei vedi Masaoka Kenzō
 Masaoka Kenzō (Donbei), 39-40, 45, 56 n., 57, 70, 73-74, 76, 77, 84, 85, 86, 101 n.
Maschera da tigre, *La* vedi *L'uomo tigre*
Maschi (*Osu*), 109
Mask, 167
 Matano Hiromichi, 222 n.
Matrix, The, 243
 Matsue Jinbo, 132, 192
 Matsumoto Akira vedi Matsumoto Leiji
 Matsumoto Leiji (Reiji, Akira), 98, 150, 151, 193, 226
 Matsumoto Reiji vedi Matsumoto Leiji
 Matsumoto Taiyō, 245
 Matsuo Bashō, 182, 205
 Matsushita Fumio, 53 n.
 Matsutani Miyoko, 135
Mattina in cui papà è volato, *La* (*Papa ga tonda asa*), 171
Mazinga Z (*Majingā Z*), 148
Mazinga Z contro Devilman (*Majingā Z tai Debiruman*), 148
 McCay, Winsor, 167
 McLaren, Norman, 114, 121
Medicina misteriosa, *Una* (*Fushigina kusuri*), 130
Megumi no kenka vedi *La lite dei vigili del fuoco Megumi*
Mei e il Micioibus (*Mei to Konekobasu*), 198 n.
Mei to Konekobasu vedi *Mei e il Micioibus*
Meijinden vedi *Il virtuoso*
Meitantei Hōmzu vedi *Il fiuto di Sherlock Holmes*
Mekuru meku ru, 247
Memories, 227, 228, 244
Memory, 110
Meraviglioso paese oltre la nebbia, Il (*Kiri no mukō no fushigina machi*), 234
Mesen vedi *Sguardo*
Metafisica di un bambino, La (*Kodomo no keijijōgaku*), 174, 175
Metropolis, 211, 212
Mezamero vedi *Svegliati*
Mia vicina Yae, La (*Tonari no Yaechan*), 43
 Michelet, Jules, 140
 Michibayashi Ichirō, 132
Midori vedi *Immagini drammatiche proiettate dal basso*
Midori no neko vedi *Il gatto verde*
Midoriko, 171
 Miike Takashi, 259
 Mikami Ryōji, 74
Millennium Actress (*Sennen joyū*), 229-230
Mimi o sumaseba vedi *I sospiri del mio cuore*
Mimizu monogatari vedi *La storia del verme*
 Minamoto Yoshitsune, 70
Mind Game, 224-225
Minna no uta vedi *Le canzoni di tutti*
Mio baseball, Il (*Boku no yakyū*), 35, 87
Mio Songoku, Il (*Boku no Songoku*), 103
Mio vicino Totoro, Il (*Tonari no Totoro*), 198-199, 200
Mirai shōnen Konan vedi *Conan, il ragazzo del futuro*
Mirakuru shōjo Rimitto chan vedi *Limit, la ragazza miracolosa*
Mitsubachi no kisetsu wa satte vedi *La stagione delle api sta passando*
Mittsu no kumo vedi *Trilogia delle nuvole*
Miyamoto Musashi: Sogni di fama (*Miyamoto Musashi: sōken ni baseru yume*), 221 n.
Miyamoto Musashi: sōken ni baseru yume vedi *Miyamoto Musashi: Sogni di fama*
 Miyashita Manzō, 64, 71 n.
 Miyazaki Gorō, 237
 Miyazaki Hayao, 7, 9, 34 n., 92, 104 n., 109 n., 132, 133, 134, 135, 136, 138 n., 158, 190, 191, 195-197, 198-199, 201, 202, 204, 234-236, 237, 238, 241, 242
 Miyazaki Mitsuyo, 245
 Miyazaki Tsutomu, 190, 229 n.
 Miyazawa Kenji, 180, 191-195, 198 n., 203
 Mizue Mirai, 250
 Mizuki Shigeru, 152 n., 203
 Mizuno Hideko, 98
Mobile Suit Gundam vedi *Gundam il guerriero meccanico*
Mobilier fidèle, Le, 23
Mochimochi no ki vedi *L'albero Mochimochi*

- Mochinaga Tad vedi Mochinaga Tadahito
 Mochinaga Tadahito (Fang Ming,
 Mochinaga Tad), 83, 93-94, 126, 127,
 130, 132, 172, 179, 183
 Mochizuki Tomomi, 203
Modern Number 2, 250
 Moebius, 219
Momo e no tegami vedi *Lettera a Momo*
Momo iro no kirin vedi *La giraffa color pesca*
 Momotarō (1917) vedi *Momotarō, il ragazzo delle pesche*
Momotarō il grande, 1928 (*Nihon ichi Momotarō*), 32, 61
Momotarō, il ragazzo delle pesche (Momotarō, 1917), 25
Momotarō nel cielo (*Sora no Momotarō*), 61-62
Momotarō nel mare (*Umi no Momotarō*), 62
Momotarō no umiwashi vedi *Le aquile dei mari di Momotarō*
Momotarō: Umi no shinpei vedi *I divini guerrieri del mare di Momotarō*
Monaco birichino a pesca, Il (*Chame bōzu sakana tsuri no maki*), 24 n.
Monban vedi *Il guardiano*
Mondi lontani (*Tōi sekai*), 241
Mondo del potere e delle donne, Il (*Chikara to onna no yo no naka*), 40, 56 n., 57
Monkey Punch (Katō Kazuhiko), 138, 195
Mononobe hime vedi *La principessa Mononoke*
 Monroe, Marilyn, 120
Montagna che scricchiola, La - *Precetti di coppia* (*Kachikachi yama meoto no sujimichi*), 120
Montagna delle nonne abbandonate, La (*Übasute yama*), 32, 51 f.
 Montanaro, Carlo, 12, 22 n.
Monte Testa, Il (*Atamayama*), 174, 186 f.
 Mori Hiroshi, 220
 Mori Mariko, 216
 Mori Masahiro, 147
 Mori Masaki, 158
Mori no densetsu vedi *La leggenda della foresta*
 Mori Ōgai, 103
 Mori Yasuji, 100, 101, 105, 134, 135
 Morimoto Kōjii, 227, 244-245
 Morita Hiroyuki, 236
 Morita Shūhei, 226
Mōsō dairinin vedi *Paranoia Agent*
Mostro della leggenda terrificante: Frankenstein, Il (*Kyōfu densetsu kaibutsu: Furankeshutain*), 155 n.
Movement, 246
 Mr. Children, 252
Mr. Kipling, 174
 Munch, Edvard, 140
Mura matsuri vedi *La sagra del villaggio*
 Murai Satoshi, 251
 Murakami Takashi, 166, 216, 245
 Murao Gorō, 73
 Murasaki Shikibu, 192
 Murata Tomoyasu, 252
 Murata Yasuji (Yasushi), 37-39, 44, 45, 46,
 47, 48, 60, 61, 68, 84, 85
 Murayama Kazuko, 55
 Murayama Tomoyoshi, 55
Murder! vedi *Omicidio!*
Miromasa, 177-178
Mushi mezuru bimegimi vedi *La principessa che amava gli insetti*
Mushishi vedi *The Bugmaster*
 Musorgskij, Modest Petrovič, 111
Musume Dojōji (1945) vedi *La ragazza del tempio Dojō*
Nagagatsu o haita neko vedi *Il gatto con gli stivali*
Nagagatsu o haita neko: Hachi jū nichikan sekai isshū vedi *Il gatto con gli stivali in giro per il mondo*
Nagagatsu sanjūshi vedi ... continuavano a chiamarlo il gatto con gli stivali
 Nagai Gō (Kiyoshi), 137 n., 148, 149 n.
 Nagaoka Akinori, 222
 Nagata Naomi, 245, 248
 Nagatomi Eijirō, 74
Naita akaoni vedi *L'orco rosso che ha pianto*
 Nakagawa Nobuo, 153 n.
 Nakagawa Rieko, 237
 Nakajima Atsushi, 181
 Nakajima Kikuo, 67
 Nakajima Michi, 155
 Nakamura Ryutarō, 193 n., 194 n.
 Nakamura Yōsuke, 11 n.
 Nakano Takao, 55, 56, 57, 62
 Nakata Ayaka, 245, 247-248
 Nakazawa Kazuto, 243
 Nakazawa Keiji, 157
Namahage no densetsu vedi *La leggenda di Namahage*
Namakura katana vedi *La spada di Hanawa Hekonai*
Nanja monja obake vedi *Lo strano fantasma*
Nanmu ichibyō sokusai vedi *Siano lodate le piccole sofferenze*
Nansensu monogatari daiippen - Sarugashima vedi *Storie di nonsenso n. 1 - L'isola delle scimmie*

- Napier, Susan, 207 n., 208
 Nara Yoshitomo, 214
Narayama bushikō vedi *La ballata di Narayama*
 Narumi Takeshi, 161
Nascondino (*Kakurenbo*), 226, 256 f.
Nashi no Kotarō vedi *Kotarō della pera*
Natsu no shinsen vedi *Uno sguardo all'estate*
 Natsume Sōseki, 22, 192
Nausicaà nella valle del vento (*Kaze no tani no Naushikā*), 190 n., 196-197, 204, 207, 208, 234
Nave Baikal, *La* (*Baikaru maru*), 115
Nave fantasma, *La* (*Yūreisen*), 34 n., 91-92, 106 f.
Nave fantasma vola nei cieli, *La* (*Sora tobu yūreisen*), 149
Nave fresca, *La* (*Suzumibune*), 41, 53 n.
Neko no ongaeshi vedi *La ricompensa del gatto*
Nekojiru (*Hashiguchi Chiyomi*), 226
Nekojiru sō vedi *Cat Soup*
Nel caso di un uomo (*Aru otoko no baai*), 121
Neo Tokyo vedi *Manie manie: I racconti del labirinto*
Neon Genesis Evangelion (*Shin seiki Evangelion*, *Il Vangelo del nuovo secolo*), 209-210
Neon Genesis Evangelion versione cinematografica - Morte e rinascita (*Shin seiki Evangelion gekijōban - Shi to shinsei*), 210
Nezumi no rusuban vedi *Topi soli in casa*
Nidoto mezamenu komori uta vedi *La ninna nanna da cui non ci si risveglia più*
Nibiki no sanma vedi *Due pesci alla griglia*
Nihon ichi Momotarō 1928 vedi *Momotarō il grande*
Nihon mukashibanashi - Sarukani vedi *Favole giapponesi: La scimmia e il granchio*
Nihon no tsūkin kaisoku vedi *Treno per pendolari giapponese*
Nihon shoki vedi *Annali del Giappone*
Niji ni mukatte vedi *Verso l'arcobaleno Nine*, 219
Ningen dōbutsuen vedi *Lo zoo umano*
Ningen ijime shirizū vedi *La serie che maltratta la gente*
Ningyō vedi *La sirena*
Ningyō rekishi supekutakuru vedi *Spettacoli di storia a pupazzi*
Ninja bugeichō vedi *Il fascicolo dell'arte militare dei ninja*
Ninja Scroll (*Jubei ninpūchō*, *Le cronache del vento del ninja Jubei*), 221
Ninki no shōten ni tateru Goto Shinpei vedi *L'attenzione è su Goto Shinpei*
Ninna nanna da cui non ci si risveglia più, *La* (*Nidoto mezamenu komori uta, The Death Lullaby*), 168
Ninpū Kamui gaiden vedi *L'invincibile ninja Kamui*
Nippāru no henkei vedi *Le trasformazioni di Nippāru*
Nipper's Transformations, The vedi *Les exploits de Feu-Follet*
Nippon banzai vedi *Evviva il Giappone*
Nippon no daidokoro vedi *Cucina giapponese*
 Nishi Robin, 224
Nishikubo Mizuho, 221 n.
Nishikura Kiyoji, 48
 Nixon, Richard, 146
Nobi vedi *Fuochi nella pianura*
 Nobumoto Keiko, 223 n.
 Nogi Yukio, 109
Noiseman Sound Insect (*Onkyo seimeitai Noiseman, La creatura acustica Noiseman*), 244
 Noma Seiji, 59 n.
Nonkina tōsan Ryūgū mairi vedi *Lo sfaticato va al castello Ryūgū*
Norakuro gochō vedi *Il caporale Norakuro*
Norakuro nitōhei vedi *Il soldato di seconda classe Norakuro*
Norakuro Shōi: Nichiyōbi no kaijiken vedi *Sottotenente Norakuro: Il mistero della domenica*
Noroi no yakata - Chi o sū me vedi *Casa malefica: Lo sguardo che succhia il sangue*
 Norštejn, Jurij, 172, 182 n.
 Norton, Mary, 237
 Nosaka Akiyuki, 199, 200
Nostalgia (*Suiren no hito, La persona della ninfea*), 252
Nostro baseball, *Il* (*Oira no yakyū*), 48
Notte all'osteria, *Una* (*Izakaya no hitoya*), 68
Notte sul treno galattico, *Una* (*Ginga tetsudō no you*), 193-194
Notti arabe: Le avventure di Simbad (*Arabian natio: Sindobaldo no bōken*), 103 n.
 Number 7, 246
 Nunkebel, Frank A., 21
Nuova storia della montagna che scricchiola, La (*Shinsetsu kachikachi yama*), 57
Nuovo album di immagini del monello, *Il* (*Dekobō shingachō*), 23
Nuovo libro illustrato delle linee irregolari, Il - Il fallimento delle buone idee (*Ōtotsu shingachō - Meian no shippai*), 24 n.
Nuovo libro illustrato del monello, *Il - La*

- vendetta della coppia di pulci (Chamebō shingachō - Nomi fūfū shikaeshi no maki)*, 24 n.
- Nuvole che respirano (Kokyū suru kumo)*, 249
- Nyakki* vedi *Knyacki!*
- Ōba Hideo, 230 n.
- Obāchan no sagyō* heya vedi *La stanza da cucito della nonna*
- Obake yashiki* vedi *La casa dei fantasmi*
- Occiali a specchio (Hoshimegane)*, 252
- Ocean Waves* vedi *Posso sentire il mare*
- Ochikochibō no hako - Hakase no sagashi mono* vedi *Perspektivenbox*
- Ōda Nobunaga, 71
- Odissea*, 196
- Odorokiban* vedi *Fenochitoscopio*
- Ōfūji Noburō (Shinshichirō, Koyamano Furō), 34-36, 44, 48, 64, 72, 87, 88, 90-92, 94, 103 n., 105, 108, 116, 122, 130, 158, 164, 180, 192, 193, 196, 224, 251
- Ogino Shigeji, 41-42
- Oh Yoko!*, 166
- Ohayō* vedi *Buongiorno*
- Ōi Fumio, 169 n.
- Oira no yakuyō* vedi *Il nostro baseball*
- Oishi Ikuo (Iku), 45, 48, 66 n.
- Ōkabe Kazuhiko, 101
- Okakura Kakuzō, 8
- Okamoto Hotaru, 201 n.
- Okamoto Ippei, 22
- Okamoto Noboru vedi Shirato Sanpei
- Okamoto Tadanari, 83, 92, 127, 128, 130-132, 172, 179-180, 183, 192, 252
- Okamoto Tarō, 113 n.
- Okamoto Tōki, 53 n., 124
- Okamura Tensai, 227 n.
- Ōkawa Etsuo, 131
- Ōkawa Hiroshi, 100, 132, 135
- Okiura Hiroyuki, 222, 237
- Okonjōruri* vedi *La ballata magica*
- Okuma Kimiharu, 156
- Okuyama Reiko, 180
- Old Mill, The*, 73
- Oltre le nuvole, il luogo promesso (Kumo no mukō, yakusoku no bassho, The Place Promised in Our Early Days)*, 241
- Omicidio! (Satsujin, Murder!)*, 164
- Omocha hako shiriisū* vedi *Serie Cassa di giocattoli*
- Omocha hako shirīsu - Daisanwa* vedi *Serie Cassa di giocattoli - Terzo episodio*
- Omoide no Mānii* vedi *Il ricordo di Marnie*
- Omoide poroporo* vedi *Gocce di ricordi*
- On and On*, 248
- On Your Mark*, 200 n.
- Onboro firumu* vedi *Film logoro*
- Oni* vedi *Il demone*
- Onibaba, 181
- Onigakureyama no soba no bana* vedi *Il fiore di soba del Monte del Demone Nascondo*
- Onigamiden* vedi *La leggenda del dio demone*
- Onkyo setmeitai* Noiseman vedi *Noiseman Sound Insect*
- Only Yesterday* vedi *Gocce di ricordi*
- Onna kyūketsuki* vedi *La donna vampiro*
- Onna - Yonosuke ibun* vedi *Donna - La strana storia di Yonosuke*
- Ōno Yokō, 118, 166
- Ooatari sora no entaku* vedi *La grande vittoria del taxi del cielo*
- Ookami no kodomo no Ame to Yuki* vedi *Wolf Chidren - Ame e Yuki i bambini lupo*
- Ookami shōnen ken* vedi *Ken, il ragazzo lupo*
- Opus*, 228
- Oro rosso che ha pianto, L'* (Naita akaoni), 132 n.
- Ordine è di fermare i lavori, L'* (Kōji chūshi meirei), 208 n.
- Orecchie attente 2° atto Specchi (Kikimimi dani maku Kagami)*, 247 n.
- Origuchi Shinobu, 182
- Orochi* vedi *Il drago*
- Orsi, Maria Teresa, 59
- Orso Oof, L'* (Kuma no Ūfu), 184
- Ōsama no shippo* vedi *La coda del re*
- Osaru no kantai* vedi *La flotta di scimmie*
- Osaru no Sankichi: Bokusen* vedi *Le scimmie Sankichi: Combattimento aereo*
- Osaru no Sankichi: Totsugekitai* vedi *Le scimmie Sankichi: Truppe d'assalto*
- Ōsawa Yoshio, 56, 89
- Oshii Mamoru, 161, 190 n., 206-207, 211, 214, 218, 219, 222, 228, 232
- Ōshima Nagisa, 125
- Osu* vedi *Maschi*
- Osu* vedi *Spingere*
- Osumi Masaaki, 228
- Otogi manga karendā* vedi *Calendario Otogi manga*
- Ōtomo Katsuhiro, 34, 92, 207, 208, 212, 220, 221, 227, 228, 241, 244
- Ōtotsu shingachō - Meian no shippai* vedi *Il nuovo libro illustrato delle linee irregolari*
- Ōtsuji Seiji, 113
- Ōyama Kei, 243 n.
- Pacusi (Pakushi)*, 174
- Pagot, Marco, 202 n.

- Palm*, 251
Panda kopanda vedi *Panda piccolo Panda*
Panda piccolo Panda (*Panda kopanda*), 195, 253 f.
Papa ga tonda asa vedi *La mattina in cui papà è volato*
Paprika - Sognando un sogno, 12, 231-232
Paradiso degli insetti, II (*Konchū tengoku*), 83
Paranoia Agent (*Mōsō dairinin*), 231
Parassiti della mezzanotte, I (*Kiseichō no ichiyoru*), 163
Pärn, Pritt, 172
Parsimonia e il risparmio di *Tasuke Shiobara*, La (*Kinken chocchiku Shiobara Tasuke*), 41
Patel, Ishu, 172
Patema Inverted (*Sakasama no Patema*), 240
Patlabor (*Kidō keisatsu Patoreibaa*, *Polizia in azione Patlabor*), 206 n., 228
Penna magica, La (*Mahō no pen*), 86
Perché le giraffe hanno un collo così lungo? (*Jirafu no kubi wa naze nagai*), 37
Perfect Blue, 228-229, 230
Perfect Blue - Se è un sogno svegliatemi (*Perfect Blue - Yume nara samete*), 228 n.
Perfect Blue - Yume nara samete vedi *Perfect Blue - Se è un sogno svegliatemi*
Perrault, Charles, 134
Persona della ninfea, La vedi *Nostalgia*
Perspektivenbox (*Cercando le cose nella scatola* - *La ricerca del ricercatore*, *Ochikochibō no hako* - *Hakase no sagashi mono*), 173
Petrov, Aleksandr, 182 n.
Piano dei picchi, II (*Kitsutsuki keikaku*), 130
Piano no mori vedi *La foresta del piano*
Picasso, Pablo, 34 n., 91
Piccola fiammiferaia, La (*Macchi uri no shōjo*, 1947), 87
Piccola fiammiferaia, La (*Macchi uri no shōjo*, 1968), 132 n.
Piccolo bambino nero Sanbo, II (*Chibikuro Sanbo*), 94
Piccolo principe e il drago a otto teste, II (*Wankaku ōji no orochi taijī*), 104
Piccolo Remi e il famoso cane Kapi, II (*Chibikko Remi to meiken Kapi*), 135
Pikadon, 157, 158
Pioggia (*Ame*), 167
Pipistrello, II (*Kōmori*), 46-47, 51 f.
Pirata dell'universo Capitan Harlock, II (*Uchū kaizoku Kyaputen Hārokku*), 98 n.
Piume che osservano la notte (*Yami o mitsumeru bane*), 249
Place Promised in Our Early Days, The vedi *Oltre le nuvole, il luogo promesso*
Play, A, 251
Poe, Edgar Allan, 173
Pojar, Břetislav, 130, 182 n.
Pokemon: The First Movie, 234
Polizia in azione Patlabor vedi *Patlabor*
Pollicino (*Isshimbishi*, 1929), 55
Ponpoko, battaglie dei tanuki dell'era Heisei (*Heisei tanuki gassen Ponpoko*), 203, 204
Ponyo sulla scogliera (*Gake no ue no Ponyo*), 236
Pop, 163
Poppyosan: Il capostazione fannullone (*Poppyosan: Nonkina ekichō no maki*), 88
Poppyosan: Nonkina ekichō no maki vedi *Poppyosan: Il capostazione fannullone*
Porco Rosso (*Kurenai no buta*), 201, 202
Pornorama di Yasuji: fallo!, II (*Yasuji no porunorama - Yacchimae!*), 162
Positive Noise, 244
Posso sentire il mare (*Umi ga kikoeru, Ocean Waves*), 202
Potente Tarō, II (*Chikara Tarō*), 132
Primo addestramento di Hinomaru Tarō, II (*Hinomaru Tarō: Musha shugyō no maki*), 70 n.
Principe del sole, II - *La grande avventura di Hols* vedi *La grande avventura del piccolo principe Valiant*
Principessa Baghdad, La (*Bagudaddo hime*), 86, 87
Principessa che amava gli insetti, La (*Mushi mezuru himegimi*), 196
Principessa Kaguya, La (*Kaguyahime*), 40, 57
Principessa Melone e Amanojaku, La (*Uriko hime to Amanojaku*), 94 n.
Principessa Mononoke, La (*Mononohe hime*), 204, 223
Principessa Tsumeko e il demone Amanojaku, La (*Tsumeko hime to Amanojaku*), 94
Principessa vampira Miyu, La (*Kyūketsuki hime Miyu*), 161
Principessa Zaffiro, La (*Ribon no kishi*, II - *cavaliere con i fiocchi*), 98, 111, 159
Proibito rompere i rami (*Hanaori*), 127
Půlničný příboda, 130
Quadri di un'esposizione (*Tenrankai no e*), 111
Qual è il tuo nome? (*Kimi no na wa*), 230 n.
*Rabirinsu***Rabirintosu* vedi *Labirinto***Labirinti*
Raccolta di diecimila foglie vedi *Man'yōshū*
Racconti di Terramare, I (*Gedo senki*, *Cronache belliche di Ged*), 238 n.

- Racconti di un tempo (Konjaku monogatari)*, 128
Ragazza che saltava nel tempo, La (Toki o kakeru shōjo), 236
Ragazza del tempio Dojō, La (Musume Dojōji), 1945), 58 n., 129
Ragazza delle camelie, La (Shōjo tsukabi), 168
Ragazzo cactus, Il (Saboten kun), 245
Ragazzo e il piccolo tanuki, Il (Shōnen to kotanuki), 179
Ragazzo Sarutobi Sasuke, Il (Shōnen Sarutobi Sasuke), 101
Ragno e il tulipano, Il (Kumo to churippu), 73-74
Rankin, Arthur, 94, 126, 183
Ranma ½, 160 n.
Rappresaglia all'alba (Akatsuki no hōfuku), 168
Rashōmon, 87
Raz, Aviad E., 189
Redline, 218
Regole della notte (Yoru no okite), 248
Reininger, Lotte, 34
Rembrandt, 170, 171
Renkinjutsu vedi *Alchimia*
Ren'nyo e sua madre (Ren'nyo to sono baba), 180
Ren'nyo to sono baba vedi *Ren'nyo e sua madre*
Rhythm, 41
Ribon no kishi vedi *La principessa Zaffiro*
Ricerca, La (Tsuseki), 116
Ricompensa all'alba (Akatsuki no hōshū), 168
Ricompensa del gatto, La (Neko no ongaeshi, The Cat Returns), 235
Ricordo di Marnie, Il (Omoide no Mānī), 239
Ribaku, 182
Rimboschimento (Shokurin), 33
Rimuovere la protuberanza (Kobutori), 37, 44, 51 f.
Rintarō (Rin Tarō, Hayashi Shigeyuki), 101 n., 109, 110, 137, 150, 192, 208 n., 211, 221, 225, 226, 237 n.
Ristorante con molti ordini, Il (Chūmon no ō ryōriten), 180
Ritorno al mare (Kaikisen, La stirpe della sirena), 227
Robin e i due moschettieri e mezzo vedi *Anju e Zushiōmaru*
Robinson, Joan J., 239
Robot Carnival, 244
Rofusz, Ferenc, 176
Rōjin Z, 228
Roosevelt, Franklin, 72
Rosa che succhia il sangue, La (Chi o sū bara), 153 n.
Rosa dei venti, La, 184, 188 f.
Rosaspina o la Bella Addormentata (Ibara hime mata wa Nemuri hime), 181-182
Rose di Versailles, Le (Berusaiyu no bara), 110 n., 160, 185 f.
Rothbaum, Fred M., 95
Roussel, Raymond, 214 n.
Rudolph and the Red-Nosed Reindeer, 126
Rupan sansei vedi *Lupin III*
Rupan sansei - Kariosutoro no shirō vedi *Lupin III - Il castello di Cagliostro*
Sachiko, 245
Sado no tamago vedi *Le uova di Sado*
Sagra del villaggio, La (Mura matsuri), 35, 48
Sailor Moon - Il film (Gekijōban Bishōjo senshi Sērā Mūn), 162 n.
Saishū heihi vedi *La bomba puzzolente*
Saiyuki vedi *Viaggio in Occidente*
Saiyuki Songoku monogatari vedi *La storia di Saiyuki Songoku*
Sakaguchi Hisashi, 176
Sakai Yoshinori, 123
Sakamoto Yūsaku, 109
Sakasama no Patema vedi *Patema Inverted*
Sakiguchi Hironobu, 219
Sakitani Yuki, 248
Sakura vedi *Ciliegi*
Samurai, 117 n.
Sanbiki no koguma san vedi *I tre orsetti*
Sangokushi vedi *Storia dei tre Regni*
Sankaku no rizumu - Toranpo no arasoi vedi *Triangoli ritmici - Lotta tra carte da gioco*
Sankichi no kūchū ryōkō vedi *I viaggi per aria di Sankichi*
Sankō e il polpo - Lotta per un milione di ryō (Sankō to tako - Hyakuman ryō no chinsodo), 38-39, 51 f.
Sankō to tako - Hyakuman ryō no chinsodo vedi *Sankō e il polpo - Lotta per un milione di ryō*
Sanshō dayū vedi *L'intendente Sanshō*
Saori Yuki, 140 n.
Saru kun no kamerman vedi *La scimmia cameraman*
Saru Masamune vedi *La scimmia Masamune*
Saru to kani no gassen vedi *La sfida tra la scimmia e il granchio*
Sasa Genjū, 54
Sasuke, il piccolo ninja (Sasuke), 126
Satō Keiichi, 224
Satō Masaaki, 124
Satō Shinsuke, 237
Satō Tatsuo, 226
Satō Toshihiko, 136 n.

- Satō Toshiki, 228 n.
Satsujin vedi *Omicidio!*
 Sawa Ranko, 40
Sayōnara Erubisu Puresuri USA vedi *Addio Elvis Presley e USA*
Sayōnara Ginga tetsudō 999 vedi *Addio Galaxy Express 999 - Stazione di Andromeda*
Sayōnara Maririn vedi *Addio Marylin*
Sazae san, 98 n., 159 n.
 Schiele, Egon, 140
Scimmia cameraman, *La* (*Saru kun no kameraman*), 57
Scimmia Masamune, *La* (*Saru Masamune*), 38
Scimmie Sankichi: Combattimento aereo, *Le* (*Osaru no Sankichi: Bokusen*), 72, 79 f.
Scimmie Sankichi: Truppe d'assalto, *Le* (*Osaru no Sankichi: Totsugekitai*), 71
Sconfitta di Tengu, *La* (*Tengu taiji*), 44
 Scott, Ridley, 207
Scultura della luna, *La* (*Tsuki no chōkokku*), 246
Scuola senza pudore (*Harenchi gakuen*), 148 n.
Se guardi le nuvole (*Kumo o mite itara*), 249
Se raccogli dei granelli diventano una montagna (*Chiri mo tsumoreba yama to narū*), 33
 Sea and Cake, The, 248
Segreto della spada del sole, *Il* vedi *La grande avventura del piccolo principe Valiant*
 663114, 251
 Seike Mika, 243 n.
Seisho gensōfu Adamu to Ibu vedi *La visione biblica di Adamo ed Eva*
Seishun anime zenshū vedi *Animated Classics of Japanese Literature*
Sekai meisaku gekijō vedi *Teatro dei capolavori mondiali*
 Sekizawa Shin'ichi, 133
Self Portrait, 181
Sen e Chibiro nascoste dagli dei vedi *La città incantata*
Sen to Chibiro no kamikakushi vedi *La città incantata*
Sennen joyū vedi *Millennium Actress*
Sensualist, The vedi *Vita di un libertino*
Sensuikan Kashioopia vedi *Il sottomarino Cassiopea*
Sen'ya ichiya monogatari vedi *Storie delle mille e una notte*
Senza famiglia, 135
 Seo Mitsuyo (Seo Norikazu, Seo Tarō), 40, 56, 63, 71, 75, 76, 85, 93
 Seo Norikazu vedi Seo Mitsuyo
- Seo Tarō vedi Seo Mitsuyo
Serafim: 2 oku 6661 man 3336 no tsubasa
 vedi *Seraphim*: 266.613.336 ali
Seraphim: 266.613.336 ali (*Serafim*: 2 oku 6661 man 3336 no tsubasa), 228
Serie Cassa di giocattoli (*Omocha hako shirīsu*), 57
Serie Cassa di giocattoli - Terzo episodio (*Omocha hako shirīsu - Daisanwa*), 56, 62
Serie che maltratta la gente, *La* (*Ningen ijime shirīzu*), 131 n.
Serie di canzoni (*Uta no shirīzu*), 131 n.
 Serikawa Yūgo, 103, 104, 135, 155 n., 191 n.
Sero hiko no *Gōshū* vedi *Gōshū il violoncellista*
Serpente tritato, *Il* (*Chongire hebi*), 25
 Servais, Raoul, 182 n.
Sfaticato va al castello Ryūgū, *Lo* (*Nonkina tōsan Ryūgū mairi, Il sogno di Urashima*), 64
Sfida tra la scimmia e il granchio, *La* (*Saru to kani no gassen*), 25
Sguardo (*Mesen*), 248
Sguardo all'estate, *Uno* (*Natsu no shinsen*), 165 n.
Sguardo di qualcuno, *Lo* (*Dareka no manazashi*), 242 n.
Shaka vedi *Buddha*
Shaka no shōgai vedi *La vita di Buddha*
 Shapiro, Jerome F., 208
 Shelley, Mary, 155 n.
 Shidara Hiroshi, 135
 Shigeyama Sensaku, 175
Shijin no shōgai vedi *Vita di un poeta*
Shikasha, 251
 Shimada Keizō, 72
 Shimamura Tatsuo, 121, 182 n.
 Shimazu Yasujirō, 43
 Shimokawa Ōten (Hekoten, Sadanori), 23-24
Shin seiki Evangelion vedi *Neon Genesis Evangelion*
Shin seiki Evangelion gekijōban - Shi to shinsei vedi *Neon Genesis Evangelion* versione cinematografica - Morte e rinascita
Shin Tenchi sōzō vedi *La creazione - Nuova versione*
 Shindō Kaneto, 180
 Shinkai Makoto, 213, 232, 240-242
Shinsetsu kachikachi yama vedi *La nuova storia della montagna che scricchiola*
Shinzō ningen Kyashān vedi *Kyashān il ragazzo androide*
 Shiota Akihiko, 155

- Shirakawa Daisuke, 103
 Shirato Sanpei (Okamoto Noboru), 124-126
Shiro no michi vedi *Strada bianca*
 Shiroki Saori, 248
Shissha no sho vedi *Il libro dei morti*
 Shishido Kojirō, 243 n.
Shitauchi tori ga naita hi vedi *Il giorno in cui l'uccello ha cantato schioccando la lingua*
 Shizuku vedi *La goccia*
Shōjo tsukushi vedi *La ragazza delle camelie*
Shōjōji no tanuki bayashi *Ban Danaemon* vedi *Ban Danaemon nella storia di tanuki al tempio Shōjō*
Shōjōji no tanukibayashi vedi *Storia dei tanuki al tempio Shōjō*
Shokurin vedi *Rimboschimento*
Shōnen Jakku to mahotsukai vedi *Jack e la strega*
Shōnen ninja kaze no Fujimaru vedi *Fujimaru, il giovane ninja del vento*
Shōnen Sarutobi Sasuke vedi *Il ragazzo Sarutobi Sasuke*
Shōnen to kotanuki vedi *Il ragazzo e il piccolo tanuki*
Short Peace, 244
Shu no michi vedi *La strada scarlatta*
Si alza il vento (*Kaze tachinu*), 202, 238, 239
Siano lodate le piccole sofferenze (*Nanmu ichibyō sokusai*), 131
Sigarette e cenere (*Tabako to hai*), 111, 121
Signor Formica, *Il* (*Ari chan*), 93
Sirena, *La* (*Ningyō*), 110, 111
Sirenetta, *La* (*Andersen monogatari ningyō bime, Storie di Andersen: la sirenetta*), 135
Skeleton Dance, *The*, 45
Sky Crawlers, I cavalieri del cielo, 220
Sogni dell'Imperatore, *I* (*Kōtei no yume*), 93
Sogno di una notte nevosa (*Yuki no yoru no yume*), 87
Sogno di Urashima, *Il* vedi *Lo sfaticato va al castello Ryūgū*
Soldato di seconda classe Norakuro, *Il* (*Norakuro nitōhei*), 60, 78 f.
Sole di Chikisani, *Il* (*Chikisani no taiyō*), 134
Sora no Momotarō vedi *Momotarō nel cielo*
Sora tobu yūreišen vedi *La nave fantasma vola nei cieli*
Sorayama Hajime, 211, 215
Sorcière, *La*, 140
Sōseiki vedi *Genesi*
Sospiri del mio cuore, *I* (*Mimi o sumaseba, Drizzando le orecchie*), 203, 236
Sottomarino Cassiopea, *Il* (*Sensuikan Kashiovia*), 115
Sottomarino di Fuku, *Il* (*Fuku chan no sensuikan*), 93
Sottotenente Norakuro: Il mistero della domenica (*Norakuro Shōi: Nichiyōbi no kaijiken*), 61
Space Robot vedi *Getter Robot*
Spada dei Kamui, *La* (*Kamui no ken*), 221
Spada di Hanawa Hekonai, *La* (*Hanawa Hekonai meitō no maki, Namakura katana*), 24
Spada spuntata, *La* vedi *La spada di Hanawa Hekonai*
Spazzacamino Perot, *Lo* (*Entotsuya Perō*), 55, 78 f.
Specchi (*Kagami*), 130
Speed, 122
Spettacoli di storia a pupazzi (*Ningyō rekishi supekutakuru*), 180
Spider And The Fly, *The*, 73
Spingere (*Osu*), 177
Spirited Away vedi *La città incantata*
Sport dei piccoli tanuki (*Supōtsu kotanuki*), 88
Sposa di Tora, *La* (*Torachan no hanayome*), 85
Spring and Chaos vedi *Visioni di Ihatov*
Sprits, *Misha*, 225
Spyri, Johanna, 191
Squadrone espresso, *Lo* (*Tokkyū kantai*), 57
Squillace, *Max*, 184
Stagione delle api sta passando, *La* (*Mitsubachi no kisetu wa satte*), 167
Stanza, *La* (*Heya*), 118
Stanza da cucito della nonna, *La* (*Obāchan no sagyō heyā*), 247 n.
Star Blazers vedi *Corazzata spaziale Yamato*
Star Wars, 219
Steamboy, 220-221
Stella dei giganti, *La* (*Kyojin no hoshi*), 123
Stelle gemelle, *Le* (*Futago no hoshi*), 193 n., 203
Stevenson, Robert Louis, 98, 135, 198
Stirpe della sirena, *La* vedi *Ritorno al mare*
Stojikovic, Jelena, 120
Stone, 167
Storia dei tanuki al tempio Shōjō (*Shōjōji no tanukibayashi*), 66 n.
Storia dei tre Regni (*Sangokushi*), 180
Storia del Kojiki (*Kojiki monogatari*), 92
Storia del piccolo coniglio (*Kousagi monogatari*), 101 n.
Storia del verme, *La* (*Mimizu monogatari*), 170
Storia della principessa Kaguya, *La* (*Kaguyahime no monogatari*), 205 n., 239

- Storia della Principessa Splendente, La* vedi
La storia della principessa Kaguya
- Storia di Alì Baba (Aribaba monogatari)*, 55
- Storia di Alice... fanciulla infelice, La* vedi
Jack e la strega
- Storia di Genji (Genji monogatari)*, 192
- Storia di Heike (Heike monogatari)*, 180
- Storia di Saiyuki Songoku, La (Saiyuki Songoku monogatari)*, 103 n.
- Storia di sigarette (Kemurigusa monogatari)*, 34
- Storia di un tagliabambù (Taketori monogatari)*, 87 n., 239 n.
- Storie all'angolo di una strada (Aru machikado no monogatari)*, 108, 142 f.
- Storie delle mille e una notte (Sen'ya ichiya monogatari)*, 138-139
- Storie di Andersen (Anderusen monogatari)*, 133
- Storie di Andersen: la sirenetta* vedi *La sireneta*
- Storie di nonsenso n. 1 - L'isola delle scimmie (Nansensu monogatari daiippen - Sarugashima)*, 39, 51 f.
- Strada bianca (Shiro no michi)*, 252
- Strada scarlatta, La (Shu no michi)*, 252
- Stranger - Mukōbadan* vedi *Sword of the Stranger*
- Strano fantasma, Lo (Nanja monja obake)*, 246
- Street Fighter II - The Animated Movie*, 219
- Successo di Issunbōshi, Il (Issunbōshi no shusse), 63*
- Sugata Sanshirō*, 70 n.
- Sugii Gisaburō*, 108, 109, 110 n., 137, 138, 140 n., 155, 192, 193, 194, 219, 223
- Sugimoto Gorō*, 169 n.
- Sugino Akio*, 138
- Sugiura Shigeru*, 203
- Sugiyama Suguru*, 176
- Sugiyama Yoshiko*, 73
- Suiren no hito* vedi *Nostalgia*
- Suisei* vedi *Acquatico*
- Summer Wars*, 220
- Suna no onna* vedi *La donna di sabbia*
- Sunset Boulevard*, 227
- Suoi pensieri, I* vedi *Magnetic Rose*
- Supai gekimetsu* vedi *Difesa dalle spie*
- Super espresso sottomarino Marine Express, Il (Kaitei chōtōkkyū Marine Express)*, 176 n.
- Super Robot 28* vedi *Uomo di ferro nr. 28*
- Superflat First Love*, 216
- Superflat Monogram*, 216
- Supōtsu kotanuki* vedi *Sport dei piccoli tanuki*
- Survival*, 244
- Susukita Rokuhei*, 86 n.
- Suteneko Torachan* vedi *Tora, il gatto abbandonato*
- Suyama Keiichi*, 53 n.
- Suzuki Atsushi*, 70 n.
- Suzuki Hiromasa (Ashida Iwao)*, 67, 72, 83, 86
- Suzuki Shin'ichi*, 167, 169 n.
- Suzuki Toshio*, 200, 240
- Suzumibune* vedi *La nave fresca*
- Švankmajer, Jan*, 171
- Svegliati (Mezamero)*, 248
- Swift, Jonathan*, 133, 198
- Sword in the Stone, The*, 103
- Sword of the Stranger (Stranger - Mukōbadan)*, 221 n.
- System 7*, 244
- Tabaimo (Tabata Ayako)*, 166, 245, 246-247
- Tabako to hai* vedi *Sigarette e cenere*
- Tabata Ayako* vedi *Tabaimo*
- Tabi* vedi *Viaggio*
- Tagawa Suihō*, 59, 203 n.
- Taigā masuku* vedi *L'uomo tigre*
- Taisei Shakuson* vedi *Il venerabile Shakyamuni*
- Taiyō no ōji - Horusu no daiboken* vedi *La grande avventura del piccolo principe Valiant*
- Takagi Atsushi*, 110
- Takahashi Rumiko*, 160, 161, 221, 223 n.
- Takahata Isao*, 9, 132, 133, 134, 135, 136, 138 n., 182 n., 191, 192, 193, 195, 196, 197, 198, 199-201, 202, 203, 205, 222, 239, 243
- Takamine Hideko*, 230
- Takayama Hideki*, 163
- Takemitsu Tōru*, 113
- Takenouchi Kazuhisa*, 226
- Taketori monogatari* vedi *Storia di un tagliabambù*
- Takeuchi Naoto*, 162
- Takeuchi Yoshikazu*, 228 n.
- Takiguchi Shūzō*, 112, 113
- Tamala 2010*, 217
- Tamiya Takeshi*, 135
- Tamura Kiyoshi*, 57
- Tanaami Keiichi*, 165-166, 243
- Tanaka Eiji*, 137
- Tanaka Yoshitsugu*, 55, 56, 57, 62, 94 n., 192
- Tanioka Yasuji*, 162
- Tarō, il figlio del drago (Tatsu no ko Tarō)*, 132
- Tarō il ragazzo drago (Tatsu no ko Tarō, 1979)*, 135-136

- Tarō oltre confine: Evviva la nuova Isola del Giappone (Kaikoku Tarō: Shin Nibonjima banzai), 72*
- Tarō san no kisha* vedi *Il treno di Tarō*
- Tartaruga nella giara, Una (Kame no naka de toraerareta kame)*, 94
- Tatsu no ko Tarō* (1968) vedi *Tarō, il figlio del drago*
- Tatsu no ko Tarō* (1979) vedi *Tarō il ragazzo drago*
- Tatsumi Takayuki, 97 n.
- Tatsumi Yoshihiro, 124
- Taylor, Elisabeth, 120
- Teatro dei capolavori mondiali (Sekai meisaku gekijō)*, 191
- Teatro per bambini della Calpis, Il (Karupisu kodomo gekijō)*, 191
- Techne: Eizō no kyōshitsu* vedi *Techne: Il workshop visuale*
- Techne: Il workshop visuale (Techne: Eizō no kyōshitsu)*, 248 n.
- Teiera Bunpuki, La (Bunpuki chagama)*, 45
- Tekkonkinkreet*, 245
- Tempio Dōjō, Il (Dōjōji)*, 129
- Tengu taiji* vedi *La sconfitta di Tengu*
- Tenkū no shiro Rapyuta* vedi *Laputa, il castello nel cielo*
- Tenrankai no e* vedi *Quadri di un'esposizione*
- Tenshi no tamago* vedi *L'uovo dell'angelo*
- Terakami Takumi, 248 n.
- Terayama Shūji, 165, 167, 168, 169
- Terrore nella residenza dei fantasmi - La bambola assetata di sangue (Yūrei yashiki no kyōfu - Chi o sū ningyō)*, 153 n.
- Teshigahara Hiroshi, 113, 114 n., 119, 182 n.
- Teshigahara Sōfu, 113
- Testa di mucca, La (Usagi atama)*, 122
- Tetsujin 28 go* vedi *Uomo di ferro nr. 28*
- Tetsuwan Atomu (Astro Boy)*, 98, 108, 109, 112, 139, 148, 157 n., 161 n.
- Tetsuwan Atomu: Uchū no yūsha* vedi *Astro Boy: L'eroe dello spazio*
- Textism*, 251
- Tezuka Makoto (Tezka Macoto), 178 n.
- Tezuka Osamu, 11, 22, 92, 97, 98-99, 103, 104, 107-112, 118, 120, 138, 139, 154, 155, 156, 159, 175-179, 212, 216, 218, 232
- Tezuka Osamu no kyūyaku seisho monogatari* vedi *In principio: Storie dalla Bibbia di Tezuka Osamu*
- Thief of Bagdad, The*, 34
- Three Godfathers, The*, 230
- Tirare senza tirare (Fusha no sha)*, 181
- Toba Sōjō, 17
- Tobe! Kujirā no pikku* vedi *Vola! Prendi la balena*
- Tōi sekai* vedi *Mondi lontani*
- Toki o kakeru shōjo* vedi *La ragazza che saltava nel tempo*
- Tokkyū kantai* vedi *Lo squadrone espresso*
- Tokuma Yasuyoshi, 197
- Tokuten eizō* vedi *Immagini privilegiate*
- Tokyo Godfathers*, 230-231
- Tōkyō Loop*, 164, 243, 252
- T.o.L., 217
- Tomba delle lucciole, Una (Hotaru no baka)*, 7, 198, 199-200, 222
- Tōmei ningen* vedi *L'uomo invisibile*
- Tomino Yoshiyuki, 150
- Tonari no Totoro* vedi *Il mio vicino Totoro*
- Tonari no Yaechan* vedi *La mia vicina Yae*
- Tone Yuko, 201 n.
- Topi soli in casa (Nezumi no rusuban)*, 48, 52 f.
- Tora e il cancan degli insetti (Torachan no kankan mushi)*, 85
- Tora, il gatto abbandonato (Suteneko Torachan)*, 85
- Torachan no hanayome* vedi *La sposa di Tora*
- Torachan no kankan mushi* vedi *Tora e il cancan degli insetti*
- Toriko, 227
- Toriyama Akira, 161 n.
- Toshi o totta wani vedi *Il vecchio coccodrillo*
- Touch - L'asso senza numero sull'uniforme* vedi *Touch: Prendi il mondo e vai*
- Touch - Kimi ga tōrisugita ato ni* vedi *Touch - Non sorpassarmi*
- Touch - Non sorpassarmi (Touch - Kimi ga tōrisugita ato ni)*, 219 n.
- Touch: Prendi il mondo e vai (Touch - Sebangō no nai ēsu, Touch - L'asso senza numero sull'uniforme)*, 219
- Touch - Regalo di addio (Touch - Sayōnara no okurimono)*, 219 n.
- Touch - Sayōnara no okurimono* vedi *Touch - Regalo di addio*
- Touch - Sebangō no nai ēsu* vedi *Touch: Prendi il mondo e vai*
- Tovaglia ricevuta dal vento del nord, La (Kita kaze kara kureta tēburu kake)*, 132 n.
- Tozen, 247
- Trasformazioni di Nippāru, Le (Nippāru no henkei)*, 23
- Trasmissione della sifilide, La (Baidoku no denpa)*, 33
- Tre moschettieri con gli stivali, I* vedi ... continuavano a chiamarlo il gatto con gli stivali

- Tre orsetti*, I (*Sanbiki no koguma san*), 55, 78 f.
- 13 fatiche di Ercolino, Le vedi *Viaggio in Occidente*
- 3000 leghe in cerca della madre (*Haha o tazunete sanzen ri*), 191 n.
- Treno di Tarō*, Il (*Tarō san no kisha*), 38
- Treno per pendolari giapponese* (*Nihon no tsūkin kaisoku*), 247
- Triangoli ritmici - Lotta tra carte da gioco (*Sankaku no rizumu - Toranpo no arasoi*), 42
- Trilogia delle nuvole (*Mittsu no kumo*), 249
- Tristezza di Belladonna, La (*Kanashimi no Beradonna*), 138, 140, 144 f.
- Trnka, Jiří, 114, 127, 130, 181
- Tsuburaya Eiji, 96
- Tsuiseki* vedi *La ricerca*
- Tsuji Naoyuki, 248
- Tsuji Saiko, 113
- Tsuki no chōkokku* vedi *La scultura della luna*
- Tsukioka Sadao, 109, 111, 120-121
- Tsukioka Yoshitoshi, 65
- Tsukiyō to megane* vedi *Il chiaro di luna e gli occhiali*
- Tsumeko bime to Amanojaku* vedi *La principessa Tsumeko e il demone Amanojaku*
- Tsumiki no ie* vedi *La casa dei piccoli cubi*
- Tsutsui Yasutaka, 231, 236
- Ubasute yama* vedi *La montagna delle nonne abbandonate*
- Uccello di fuoco 2772: Area cosmica dell'amore, L' (*Hī no tori* 2772 - *Ai no kosumozōn*), 176
- Uchū kaizoku Kyaputen Hārokku* vedi *Il pirata dell'universo Capitan Harlock*
- Uchū senkan Yamato* vedi *Corazzata spaziale Yamato*
- Uekusa Wataru, 243 n.
- Ueno Chizuko, 145 n.
- Ugokie Kori no tatebiki* vedi *Immagini in movimento - La lotta tra la volpe e il tanuki*
- Ugoku ekoyomi* vedi *Calendario illustrato in movimento*
- Umezawa Kazuo, 173
- Umi ga kikoeru* vedi *Penso sentire il mare*
- Umi no Momotarō* vedi *Momotarō nel mare*
- Umi no uta* vedi *La canzone del mare*
- Unico, il piccolo Unicorno (Unico), 176
- Uomo che corre*, L' (*Hashiru otoko*), 208 n.
- Uomo che non viene mangiato dall'orso*, L' (*Kuma ni kuwarenu otoko*), 88, 106 f.
- Uomo di ferro* nr. 28 (*Tetsujin 28 go, Super Robot 28*), 148
- Uomo invisibile*, L' (*Tōmei ningēn*), 121
- Uomo tigre*, L' (*Taigā masuku*), 123, 124
- Uova di Sado*, Le (*Sado no tamago*), 118
- Uovo dell'angelo*, L' (*Tenshi no tamago*), 206-207
- Urashima Tarō (1918), 26
- Urashima Tarō (1928), 64
- Urashima Tarō (1931), 64
- Urayama Kirio, 135
- Uriko bime to Amanojaku* vedi *La principessa Melone e Amanojaku*
- UrumaDelvi, 243 n.
- Urusei yatsura* vedi *Lamù*
- Usagi to kame* (1918) vedi *La lepre e la tartaruga*
- Usagi to kame* (1923) vedi *La lepre e la tartaruga*
- Ushi atama* vedi *La testa di mucca*
- Uta no shirazu* vedi *Serie di canzoni*
- Utada Hikaru, 244
- Utagawa Hiroshige, 65
- Utamaro (Kitagawa Utamaro), 21
- Utsukushii shiisei* vedi *Il bel pianeta*
- Valéry, Paul, 238
- Vampiri* (*Banpaiyā*), 154
- Vampiro*, Il (*Kyūketsuki*), 153
- Vangelo del nuovo secolo*, Il vedi *Neon Genesis Evangelion*
- Vecchio coccodrillo*, Il (*Toshi o totta wani*), 174
- Vecchio tempio infestato da fantasmi*, Il (*Furudera no obake sodo*), 67
- Venerabile Shakyamuni*, Il (*Taisei Shakuson*), 90 n.
- 20.000 leghe sotto i mari (*Kaitai sanmai mairu*), 135
- Vento* (*Kaze*), 167
- Vento chiamato Amnesia*, Un (*Kaze no na wa amnesia*)
- Verso l'arcobaleno* (*Niji ni mukatte*), 131
- Vertigo*, 229
- Viaggi di Gulliver*, I, 198
- Viaggi di Gulliver nell'universo*, I (*Garibā no uchū no ryōkō*), 133
- Viaggi per aria di Sankichi*, I (*Sankichi no kūchū ryōkō*), 56 n.
- Viaggio* (*Tabi*), 128
- Viaggio della posta*, Il (*Yūbin no tabi*), 33
- Viaggio in Occidente* (*Satyuki*), 102, 103 n.
- Viaggio per la Terra di 1.000.000 di anni*: Il libro di Bandar, Il (*Hyakuman nen chikyū no tabi - Bandā bukku*), 176
- Viaggio verso Agartha* (*Hoshi no ou kodomo*,

- I bambini che inseguono le stelle*), 241-242
Vicini Yamada, I (*Hōbokekkyo tonari no Yamada kun, I cinguettanti vicini Yamada*), 205
Virtuoso, II (*Meijinden*), 181
Visione biblica di Adamo ed Eva, La (*Seisho gensōfu Adamu to Ibu*), 90 n.
Visioni di Ibatov: la primavera di Kenji (Ibatōbu no gensō - Kenji no haru, Spring and Chaos), 192 n.
Vita di Buddha (*Shaka no shōgai*), 92
Vita di un libertino (*Kōshoku ichidai otoko, The Sensualist*), 216-217, 254 f.
Vita di un poeta (*Shijin no shōgai*), 129
Voce delle stelle, La (*Hoshi no koe*), 213, 241
Vola! Prendi la balena (*Tobe! Kujiira no pikku*), 244

Wachowski, fratelli, 243
Wada Atsushi, 250
Wada Makoto, 164-165
Waga seishun no Arukadia vedi *L'Arcadia della mia giovinezza*
Wagahai wa neko de aru vedi *Io sono un gatto*
Wakabayashi Tadao, 148 n.
Wakaranai buta vedi *L'incomprensibile maiale*
Walsh, Raoul, 34
Wanpaku ōji no orochi taiji vedi *Il piccolo principe e il drago a otto teste*
Wanwan Chūshingura vedi *Bau bau 47 rōnin*
Warhol, Andy, 165
Watanabe Kazuhiko, 132 n.
Watanabe Ryūhei, 132 n.
Watanabe Yonehiko, 148 n.
Weisz, John R., 95
When Marnie Was There, 239 n.
Whitney, James, 112
Whitney, John, 112
Wiener Wuast, 245
Willy McBean and Its Magic Machine, 126
Wrigman, Charles, 21
Wolf Children - Ame e Yuki i bambini lupo (Ookami no kodomo no Ame to Yuki), 223, 225 f.
Wolf's Rain, 223 n.
Wonder, 250
World Apartment Horror, 221 n., 227

Yabuki Kimio, 133
Yabushita Taiji, 100, 101, 102, 103, 133
Yamakagashi vedi *La biscia*
Yamamoto Eiichi, 109, 110, 138, 139, 140, 216
Yamamoto Kajirō, 72

Yamamoto Michio, 153 n.
Yamamoto Sanae (*Zenjirō*), 32, 33, 37, 47, 61, 69, 72, 84, 87, 88, 102
Yamamoto Shigeru, 109, 169 n.
Yamamura Kōjī, 171-175, 182 n., 243
Yamasaki Osamu, 161
Yami o mitsumeru hane (*Piume che osservano la notte*)
Yanagihara Ryōhei, 114, 115, 116
Yanase Masamu, 53 n.
Yankel, Jacques, 169
Yanobe Kenji, 148 n., 216
Yasashii kin'yōbi vedi *Dolce venerdì*
Yasuji no porunorama - Yaccimae! vedi *Il porrorama di Yasuji: fallo!*
Yōjū toshi vedi *La città stregata*
Yokoo Tadanori, 119-120
Yōkosō uchūjin vedi *Benvenuti alieni*
Yokosuka Reiko, 245, 246
Yokoyama Mitsuteru, 148
Yokoyama Ryūichi, 59 n., 169 n.
Yona yona Penguin, 237 n.
Yonality: Moment to Moment, 248
Yonebayashi Hiromasa, 237, 239
Yoneshō Maya, 245
Yoru no okite vedi *Regole della notte*
Yoshida Ryō, 214
Yoshida Shigeru, 89
Yoshikazu Takeuchi, 228 n.
Yoshihiro Yasuhiro, 240
Yōtōden vedi *La leggenda della spada incantata*
Yuasa Masaaki, 224, 226
Yubi o nusunda onna vedi *La donna che ha rubato le dita*
Yūbin no tabi vedi *Il viaggio della posta*
Yuki no yoru no yume vedi *Sogno di una notte nevosa*
Yume miru kikai vedi *La macchina dei sogni*
Yume no Urashima vedi *Lo sfaticato va al castello Ryūgū*
Yunbogi no nikki vedi *Il diario di Yunbogi*
Yūrei yashiki no kyōfu - Chi o sū ningyō vedi *Terrore nella residenza dei fantasmi*
Yūreisen vedi *La nave fantasma*
Yusaki Fusako, 12, 184, 182n.
Yuyama Kunihiko, 234 n.

X/1999, 225

Zephyr, 249
Zigomar il ladro misterioso: Versione musicale (Kaitō Jigomā - Onagakuen), 165
Zoo umano, Lo (*Ningen dōbutsuen*), 116, 117, 118, 143 f.

Stampato da

 Grafica Veneta editrice S.p.A., Trebaseleghe (PD)
per conto di Marsilio Editori® in Venezia

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARED, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org

EDIZIONE

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ANNO

2015 2016 2017 2018 2019