

Sayaka Conti  una.nipporomana

PARLA COME MANGA



DIZIONARIO POP DI ANIME E CULTURA GIAPPONESE

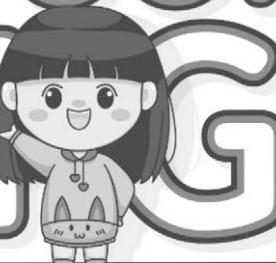


 GIUNTI

**PARLA COME
MANGA**

Sayaka Conti  una.nipporomana

PARLA COME MANGA



DIZIONARIO POP DI ANIME E CULTURA GIAPPONESE

 GIUNTI

Realizzazione editoriale: studio pym, Milano
Lo studio pym ringrazia per la collaborazione Elena Silvestri Cecinelli, Daniele Daccò e Francesca Mazzurana di Book on a Tree

Immagini: © Shutterstock, a eccezione di pp. 27 (scettro), 181 (Pac-Man) e 201 (bandiere)
© stockadobe.com

In copertina: Archivio Giunti / © Enrico Albisetti (manga);
© Shutterstock (piccoli elementi decorativi)

www.giunti.it

© 2023 Giunti Editore S.p.A.
Via Bolognese 165 – 50139 Firenze – Italia
Via G.B. Pirelli 30 – 20124 Milano – Italia

ISBN: 9788809916159

Prima edizione digitale: ottobre 2023



*A papà,
che ha sempre creduto in me*

La scatola di Sayaka

Il cartone sapeva di pioggia e aria.

Prima di aprire la scatola la annusavo sempre, mi divertivo a immaginare tutti i luoghi sopra i quali aveva volato: oceani e mari più piccoli, continenti con alte montagne, colline, fiumi, foci, distese pianeggianti...

Fantasticavo su tutte quelle persone che vedendo passare l'aeroplano avevano alzato la testa chiedendosi dove fosse diretto.

Da me, ecco dove andava. Dal Giappone fino alla moquette del mio salotto a Roma. Forse qualcuno lo aveva immaginato e con il naso all'insù aveva detto qualcosa tipo: «Ecco, quello è l'aereo che porta la scatola di Sayaka».

Forse sì, mi piaceva pensarlo, quella scatola fra tutte le scatole del mondo era mia, solo mia, realizzata per me ed era inconfondibile. Bastava darle una rapida occhiata per capirlo, qualcuno dall'altra parte del mondo stava pensando a me e quel pensiero aveva la forma di uno scatolone. Un pensiero tenuto insieme dal nastro adesivo.

Quel qualcuno era mio zio, lui non digeriva proprio che stessi crescendo in Italia e ci teneva a mandarmi il più spesso possibile un piccolo frammento di Giappone.

Ogni mese lo ritagliava qua e là, lo piegava come un grosso origami, e lo pigiava dentro a uno scatolone tutto per me.

Parlavamo così, io e mio zio. Era un dialogo lento, intenso eppure ricco di sfumature e attenzioni, come quando ti sforzi di scrivere in un bel corsivo e ti impegni così tanto che ti scappa fuori la lingua dal lato della bocca.

Erano gli anni novanta e le videocassette erano molto comuni: mio zio le sceglieva accuratamente, in base a quanto potessero raccontarmi del Giappone, le registrava per me, soprattutto anime come *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Doraemon* per citare solo alcuni dei titoli.

Prima di decidere da quale cominciare le appoggiaiavo tutte in ordine, belle dritte, in un reticolato sopra un tavolino di legno, e poi alzandomi in piedi le guardavo dall'alto.

Il "mio alto" da bambina di dieci anni, ovviamente; all'epoca anche salire in piedi sul divano per me significava essere alta quanto Goldrake, capitemi.

Le sorvolavo: se qualcuno aveva speso così tanto tempo a registrarle per me, il minimo che potevo fare era ponderare bene la decisione. Giusto? E poi non conoscevo bene tutti gli anime che mio zio mi spediva, così mi piaceva avere una visione dall'alto un po' come l'aveva avuta la scatola volando fino a me.

Mio zio non sbagliava mai: da ogni videocassetta che mi mandava lui e che poi guardavo imparavo qualcosa in più sul Giappone, sul mio paese lontano. Così mi bastava chiudere gli occhi e fermare la mano dove preferivo, e ogni volta nel videoregistratore finiva un successo assicurato.

La televisione, quella volta, si era mangiata *Ranma* mentre il divano nero in fondo al salotto si stava mangiando me, ci sprofondavo nei pomeriggi dedicati allo scatolone e, se qualcuno mi avesse tenuto sotto stretta sorveglianza, avrebbe notato che su quel divano ci roteavo.

Proprio così, ogni minuto cambiavo posizione a piedi all'aria.

Eppure, anche tutta storta, continuavo a guardare e, anche se sullo schermo c'era un panda che si faceva il bagno, io ci vedeva una finestra su una parte di "casa" che non avevo mai visto. Una finestra a forma di oblò di aereo-piano, a forma di scatola, e anche di sorriso.

Di tanto in tanto mio padre passava e sbirciava notando un televisore acceso e un divano con sopra un fagottino rotolante. Ero sempre io.

Non potevo saperlo allora, ma lui ridacchiava e, secondo me, aveva per un momento la stessa espressione che doveva avere mio zio dall'altra parte del mondo.

Ero una dei pochi bambini della mia classe che aveva il videoregistratore, ma non lo dicevo mai, era già complicato essere una nipporomana. Già, essere giapponese e romana contemporaneamente negli anni novanta oscurava un po' la novità di avere il lettore VHS. Ma sapete una cosa? Io non mi sentivo una "giapponese romana" o una "romana giapponese", io ero io, ero e sono Sayaka, quella delle scatole, quella con uno zio che fa origami di storie, quella Sayaka che guardava dall'alto e piano piano ha imparato qualcosa di se stessa.

Avevo capito che la mia cultura mi piaceva e se piaceva a me poteva piacere anche a tanti altri. E anche gli altri potevano apprezzare di ricevere una scatola a casa con un pezzo di Giappone.

Immaginate tanti aerei, tanti scatoloni, chilometri di nastro adesivo e me che, come mio zio, preparo un pezzo di cultura e lo spedisco in giro. Oggi io mi vedo un po' così.

Ma allora non ci pensavo, su quella moquette sgambettavo tra divano e televisore senza farmi troppe domande, però assimilavo tutto ciò che guardavo e mi incuriosivo.

Anche le scritte sulla scatola erano da scoprire: mio padre mi aiutava a leggerle, anzi, ci scarabocchiava sopra una traduzione a pennarello e ogni tanto si metteva con me a guardarle.

Non sempre, ma ogni tanto. Erano i miei momenti preferiti, quelli.

Altrimenti mettevo come un mantello la coperta di Hello Kitty che mi aveva regalato la nonna e abbracciavo un grande cuscino rosso, quasi più grande di me, mi ci rotolavo in giro per la stanza tipo wrestling. Ero una campionessa degna della cintura, quel cuscino non mi aveva mai sconfitto.

Così crescevo e un po' di Giappone cresceva in me.

La cultura, la curiosità e l'interesse che germogliavano alimentate dagli scatoloni di mio zio e dal soffio di mio padre facevano scintille. Un incendio che divampò in fretta.

Ogni volta che andavo in Giappone me ne portavo dietro un po' e, da piccola, quando tornavo a Roma mi ci volevano almeno tre giorni per capire e parlare di nuovo italiano.

A un certo punto, ho deciso di recuperare un mucchio di scatoloni per tutti quelli che il Giappone ancora non lo sentivano vicino.

Instagram uno scatolone, TikTok un altro scatolone, YouTube un altro ancora, e adesso questo libro.

Spero che, dopo aver tolto il nastro adesivo e aver messo tutte le registrazioni sul tavolino, anche voi troverete qualcosa che vi scalda il cuore, come è successo a me.

Sayaka



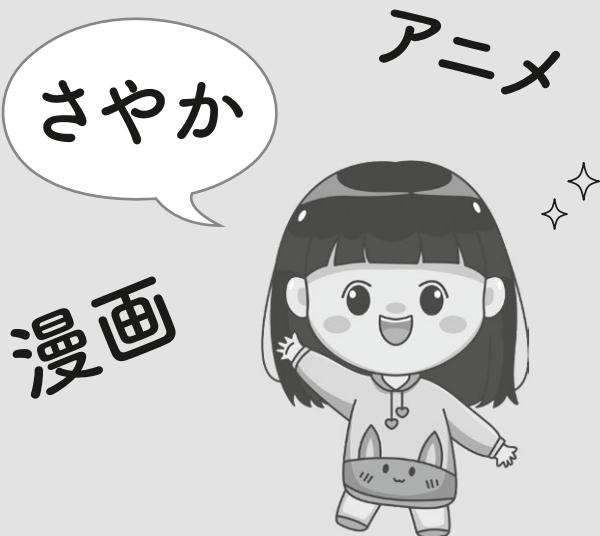
All'interno del testo troverai spesso parole, espressioni e titoli evidenziati in grigio: grazie al QR-Code all'inizio di ogni parte in cui è suddiviso il libro, potrai ascoltarli pronunciati direttamente da me. In fondo potrai consultarli anche in ordine alfabetico.
Cominciamo?





Parte prima

PAROLA DI SAYAKA!



Introduzione alla scrittura

(Qui si fa la storia)

Prima di stringere in mano il *fude*, il tipico pennello da scrittura giapponese, e intingerlo nel *sumi*, l'inchiostro di fuligGINE e colla, dobbiamo prendere una piccola rincorsa.

Tra tutti gli elementi della lingua giapponese, la scrittura è probabilmente la più complicata, nessuno lo ha mai nascosto, ma è importante precisarlo.

Infatti, ci sono diversi sistemi di scrittura che si intersecano tra loro, come serpenti aggrovigliati gli uni sugli altri, tutti ugualmente letali. Inoltre, ogni carattere dev'essere fatto con cura e precisione, seguendo un numero predefinito di tratti, e ogni singolo tratto dev'essere tracciato secondo un ordine preciso, di solito da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso. Esatto, tassativamente.

In Giappone la scrittura è un rito.

Ecco perché il termine che i giapponesi utilizzano per il verbo "scrivere" è lo stesso per disegnare: in sostanza, scrivendo si stanno anche illustrando le parole, le si tracciano sulla pagina con piccoli disegni semplificati. Si sta facendo arte.

Per imparare a scrivere in giapponese servono tenacia e determinazione, tanto olio di gomito e una buona scorta di cancelleria! Sì, avete capito bene: a meno che non abbiate una memoria visiva mostruosa, per imparare vi consiglio la ripetizione costante. Insomma, scrivete e scrivete e scrivete ripetendo gli stessi disegni, in modo che i muscoli assorbano il movimento e lo ripetano senza bisogno che il cervello dia il comando, come per le arti marziali. Il giapponese non è una scrittura per pigri e non può essere affrontata senza concentrazione, autodisciplina e rispetto.

Vi ho spaventato abbastanza?

Anch'io lo ero, all'inizio, ma poi ho scoperto che le scritte a lato delle videocassette mio zio non le aveva fatte indossando un kimono né con un elegante pennello. Certo, erano eleganti, ma dimostravano che si poteva anche scrivere senza tirare in ballo ceremonie e arte.

In ogni caso, la storia della scrittura giapponese è complicata quanto la sua struttura e per poterla realizzare è necessario conoscerne la nascita. Anzi, è proprio vitale.

Secondo la tradizione, in Giappone la scrittura è arrivata nel corso del V secolo d.C. con l'introduzione dei caratteri cinesi, e per centinaia di anni gli ideogrammi cinesi ne furono la colonna portante.

Per questo i kanji (漢字) hanno almeno due pronunce: una giapponese e una cinese. La prima viene chiamata *kunyomi*, la seconda invece *onyomi*. Tuttavia la pronuncia *onyomi* non è la stessa utilizzata in Cina: si basa sulla fonetica storica del V secolo. Ai kanji si aggiungono i *kana*, termine con cui si indicano i due sillabari *hiragana* (ひらがな) e *katakana* (カタカナ).

Lo hiragana, derivante dalla semplificazione di alcuni kanji, veniva utilizzato soprattutto dalle donne dell'alta società che, per cultura sociale, erano meno istruite. Questo ha permesso loro un apprendimento della scrittura più veloce rispetto agli ideogrammi, consentendo la nascita di una ricca letteratura femminile tramandata fino ai nostri giorni. Non a caso lo hiragana ha un soprannome, per alcuni dispregiativo: *onna moji*, letteralmente "caratteri della donna".

D'altro canto i kanji e il katakana venivano chiamati *otoko moji* ovvero "caratteri da uomo".

Oggi questi tre sistemi di scrittura, hiragana, katakana e i kanji, coesistono.

Ma non è ancora tutto! La lingua giapponese può essere scritta in due modi diversi: da sinistra verso destra, come in Italia, e dall'alto verso il basso partendo da destra e spostandosi verso sinistra, come una cascata. Comunque non preoccupatevi, i due metodi non si possono sommare. Altrimenti ci verrebbe il torcicollo!

Provateci, prendete un rotolo di carta da cucina e tenetelo con la mano sinistra come una pergamena che si srotola verso destra, ecco. Ora immaginatevi di scrivere con l'altra mano su di esso e capirete subito perché usavano quel modo di scrivere!

La scrittura

(Sfida all'ultima lettera)

La leggenda narra che chi studia giapponese, almeno una volta nella vita, ha sognato di essere inseguito da un alfabeto sanguinario. E l'incubo non dipende solo dalla sua complessità, ma anche dalla quantità! I caratteri giapponesi, infatti, potrebbero circondarti e, mentre in due ti immobilizzano, un altro ti colpisce...

In ogni caso, i sistemi con cui si scrive il giapponese sono almeno tre (come i talismani che cerca Sailor Moon nella terza stagione): due sono sillabici e uno è composto da kanji.

Tutti però tirano pugni potenti.

Lo hiragana è l'alfabeto sillabico dai tratti morbidi e tondeggianti, il primo che si impara da piccoli. Lo si utilizza anche per rendere graficamente e in maniera più semplice la lettura dei kanji, oppure per scrivere le particelle che definiscono la grammatica all'interno di una frase. Serve inoltre per modificare le desinenze dei verbi.

Il katakana, il secondo alfabeto sillabico, è concettualmente identico al primo, ma graficamente risulta più spigoloso e rigido. Viene utilizzato per scrivere tutte quelle parole che non sono giapponesi, come i nomi stranieri e ciò che non si trovava in Giappone prima degli scambi commerciali con l'estero, come il calcio (サッカー, *sakkā*) o il computer (コンピュータ, *konpyūta*).

Inoltre è utilizzato anche per i nomi scientifici e tecnici, per le onomatopee e per dare enfasi ad alcune parole. Yatta!

Ma sapete cos'è interessante? Entrambi trascrivono la fonetica delle parole e non i concetti. Infatti lo hiragana e il katakana sono due alfabeti sillabici fonetici, cioè che indicano il suono delle sillabe.

Prendete un bel respiro, perché ora arriviamo alla parte più temuta: i kanji.

Questi sono stati importati dalla Cina ma completamente stravolti come lettura e alcune volte anche come scrittura, per poterli adattare alla lingua del nuovo paese. Ce ne sono migliaia, più dei Pokémon, e sono anche più difficili da tenere a mente. Per convenzione se ne usano intorno a duemila nel

linguaggio di tutti i giorni, altrimenti si passerebbe tutto il tempo a pensare a cosa scrivere!

I kanji vengono insegnati fin dalle elementari partendo da quelli più semplici e di base, ma occorre continuare le lezioni fino alle superiori. Come mai? Perché sono tanti! Però non abbattetevi, nemmeno i giapponesi imparano tutti quanti i kanji.

Insomma, questi sistemi di scrittura si combinano tutti e tre, come gli ingredienti di un dolce.

Infine, c'è l'alfabeto *rōmaji*, "romanico", ovvero l'alfabeto latino, che si usa per creare un ponte con l'Occidente. Viene infatti utilizzato principalmente per trascrivere le parole giapponesi in un sistema di scrittura comprensibile agli occidentali. In pratica è una sorta di mano tesa così da favorire la comprensione della lingua all'estero, tuttavia non viene usato spesso in patria se non in alcuni casi, come per esempio acronimi o marchi ai quali si vuole dare una connotazione più "esotica".

Anche alcuni gruppi musicali usano il *rōmaji* per lo stesso motivo: attira di più il pubblico del resto del mondo!

Il tu e il lei

(State tutti calmi però)

In qualità di nipporomana so benissimo quanto può essere dissacrante il linguaggio e, allo stesso tempo, quanto un registro faccia parte di uno specifico livello culturale.

Anche se qui a Roma abbiamo l’“aò” facile, esiste anche un registro più formale per riferirsi alle alte cariche o alle persone di potere. La lingua che parla una popolazione rispecchia quasi sempre le caratteristiche culturali della società cui appartiene. E, per quanto riguarda il giapponese, non potrebbe essere più vero di così! Infatti, se in italiano ci sono, di solito, due registri e si sceglie quale usare a seconda del grado di formalità della situazione, be’, anche in giapponese funziona allo stesso modo, ma lo facciamo scegliendo tra diversi registri organizzati per gerarchie. Rispetto poi alla gentilezza e all’educazione, due capisaldi della cultura giapponese, è abbastanza facile decidere cosa utilizzare quando si parla con un’altra persona: il 90% delle volte NON bisogna usare il tu. Vi sembra eccessivo? In realtà non si discosta molto dalla verità. I giapponesi tendono a essere molto compiti, prediligendo le forme cortesi rispetto a quelle amichevoli. Per esempio gli amici spesso si chiamano per cognome.

La stratificazione e la complessità della gerarchia dei rapporti sono davvero più contorte di quanto sembri e poi sono in continuo cambiamento! Sarebbe facile poter dire: «Se ne parla e ci mettiamo d’accordo se usare il tu o il lei...». Peccato che sarebbe troppo diretto chiedere se ci possiamo “dare del tu”.

Insomma, vi consiglio di non usare il registro informale con tutti, non sarebbe rispettoso, meglio andarci cauti. Respirate e mantenete un po’ di distanza, sia fisica che sociale.

Conviene sempre ricevere un sorriso e un «non essere così formale con me» invece che un «come ti permetti?».

Un altro esempio viene dagli anime: c’è sempre lo spaccone o il teppista, chi è cresciuto negli anni ottanta lo definirebbe il “grezzo”. Comunque questo personaggio dà del tu a tutti proprio per sottolineare questa sua

indole ribelle e irrispettosa. Perché dare del “tu” in Giappone è davvero irrispettoso.

Avete presente il gangster che chiama l’anziano “nonnetto” e viene pestato dall’eroe di turno? Ecco, quello è un adattamento italiano per trasmettere quel senso di irriferenza maleducata che in Giappone, in realtà, è data dalla gerarchia. Anche l’uso del termine “zazà” che fa Lupin all’ispettore Zenigata è un ottimo esempio di quel mancato senso di rispetto che dovrebbe trasparire dal linguaggio.

Insomma, la scala gerarchica giapponese può solo essere “suggerita” con l’utilizzo del voi o del lei, tuttavia la sua complessità e le sue sfumature sono ben più complicate e sfaccettate rispetto a quelle che esistono tra le diverse generazioni e classi sociali europee.

Per questo anche negli adattamenti anime si usano più spesso vezzi gerarchici o cariche per dare l’idea della formalità dell’interazione su schermo. Una scala gerarchica che esiste anche a scuola tra alunni e che in Italia invece viene del tutto ignorata. Perfino in anime seriali televisivi come *Rossana* (titolo originale: *Kodomo no omocha*) questa gerarchia fa parte dei risvolti nella trama e degli intrecci amorosi.

Le esclamazioni giapponesi

(Che di solito sono buffe e piene di punti esclamativi)

Chiudete gli occhi.

Okay non sul serio, altrimenti non leggete!

Ora immaginatevi in Giappone. Siete lì a Takeshita-dōri, la via della moda di Tōkyō, e avete le pupille piene di colori, il cuore che vi rimbalza nel petto e la voglia di correre ovunque.

Cosa direste? Tante cose, sicuramente. Ma quale sarebbe la prima?

Se non siete mai stati in Giappone, i motivi per rimanere stupiti o, in generale, per provare emozioni forti, arrivandoci anche con la fantasia, possono essere tanti. I cuori deboli potrebbero dire “anche troppe”, in realtà io credo dipenda tutto da come le si affronta. Certo, esternare le emozioni non è per nulla giapponese, eppure proprio i giapponesi ne provano molte e, come dovrebbe essere comune, possono esserne dominati al pari degli altri popoli. Il Giappone stesso è una grande emozione – passione e desiderio –, perciò non mi stupisco poi molto che abbiano così tante esclamazioni per esprimerele.

Alcune delle parole che trovo più divertenti da insegnare sono le esclamazioni che, in certi casi, sono già state usate negli anime. Un esempio? Tutti quegli urletti apparentemente senza senso che forse avete visto in televisione. Be', in realtà hanno sempre un significato ben preciso! Con buona probabilità in tanti avranno ripetuto queste esclamazioni senza conoscerne il vero significato, magari interpretando la Sailor preferita durante l'intervallo urlando un *yatta* al cielo che ancora rieccoglieva nella scuola... ma poi? Boh. Era divertente.

Allora gridiamolo ancora: **Yatta!** (やった!).

Si tratta di una esclamazione simile a “Evviva!”, si usa quando si riesce a fare qualcosa di difficile o che magari non si pensava possibile. Alcuni la conoscono grazie all'anime *Time Bokan Series: Yattaman* di Tatsuo Yoshida del 1977, prodotto dalla Tatsunoko.

Quando un personaggio urla con il braccio al cielo fermandosi per aria, in sospensione, per qualche secondo, con tutta probabilità, sta gridando «Yat-

tal». Urlarlo è particolarmente liberatorio, ma non consiglio di farlo con la finalità di rimanere sospesi in aria.

Già, non funziona.

Ci ho provato.

Sono sicura che, scavando nella vostra mente, riuscite anche a ricordare il protagonista del vostro anime preferito che prima di uno sforzo fisico, un salto o una prova particolarmente complicata flette un poco le ginocchia, piega il braccio e lo porta verso il basso dicendo «oh issa». In *Dr. Slump & Arale* succedeva sempre. Era il manga di Akira Toriyama del 1980 da cui sono state tratte diverse serie anime e, ogni volta che la piccola androide Arale doveva alzare un macigno o qualcosa di enorme, partiva un «oh issa». Un adattamento italiano per *yoisho* (よいしょ), ovvero un incitamento per superare una prova difficile. Ha diverse varianti meno comuni negli anime: *Yokkorasho* o *Dokkoisho*.

Kora! Ve lo ricordate? Questo è per pochi: è un'esclamazione che, ogni tanto, scappava in *Hello! Spank*, il manga creato da Shun'ichi Yukimuro e Shizue Takanashi. Tutti però abbiamo ben impressa nella mente la serie animata del 1981 prodotta dalla Tōkyō Movie Shinsha e anche lì *Kora!* (こら!) ogni tanto faceva la sua comparsa.

Kora! è una sorta di «Hey, tu!» urlato per bloccare qualcuno dal fare un danno o che sta facendo qualcosa che proprio non dovrebbe (*Spank* era esperto in questo). Spesso viene ripetuto a raffica per aumentarne la potenza (sperando di calmare il monello).

In ogni caso, se sentite un *kora kora* ora sapete che dovete stare attenti.

Per quanto riguarda *Ita* (いた), un altro classico delle esclamazioni, probabilmente è più comune l'«ahia» a raffica di Patrizia Scianca mentre doppiava Gokū che aveva appena preso in fronte una pallottola da Bulma (sul serio, succede nella prima puntata).

In realtà *ita* viene proprio usato quando ci si fa male e la situazione non è poi così seria. Certo, è anche vero che se sei Son Gokū poche cose sono davvero serie, eppure anche a lui è capitato di portarsi le mani alla testa e gridare: «Aitatatata».

Achi (あち) invece si usa in un caso specifico: quando si tocca qualcosa di bollente o ci si brucia. Viene spesso declinato in *Achichichichi*. Il personaggio di Lupin III di Monkey Punch, ideato nel 1967, alle volte se lo lascia scappare.

Le guerriere Sailor che, invece, vedono in una vetrina il peluche di un coniglietto... cosa urlerebbero? Probabilmente *Kawaii* (かわいい), che significa «ca-

riño” o “che carino”. Sono abbastanza certa che lo griderebbero tutte in coro facendolo precedere da suoni come *Uaa kawaii* o, in maniera più femminile, *Kya kawaii*. Già le vedo che trascinano via Usagi - detta Bunny in Italia - mentre piange perché vuole comprare quel pupazzo a tutti i costi.

Una versione un po’ più “rozza” (che comunque la leggiadra Usagi potrebbe dire senza troppi problemi) è *Sugoi* (すごい) e significa “fantastico”, “magnifico”. Se volete lanciarvi nello slang prettamente maschile puntate allora su *Suge* o *Sugge*.

Ora però facciamo un salto in avanti perché la prossima espressione (in realtà comune) è diventate letteralmente un meme anche grazie a *Le bizzarre avventure di JoJo* di Hirohiko Araki del 1987, che ha avuto la sua vera esplosione nel 2012 con l’adattamento anime: *Nani?* (何?).

Forse alcuni di voi lo avranno letto con la voce di Jōtarō, letteralmente significa “cosa?” e si sente di frequente quando succede qualcosa di inaspettato, non solo negativo.

Se però, per esempio, qualcuno vi dice: «Ti ho comprato una cosa!» e voi rispondete: «Eh? *Nani nani?*» allora state mostrando curiosità.

Forse però, a proposito di curiosità, la vera origine del tormentone *Nani?* arriva da *Ken il guerriero* di Buronson e Tetsuo Hara e dal suo adattamento televisivo del 1984.

Quando i miei studenti azzeccano una risposta giusta – alle volte capita – rispondo: «*Pinpon*» (ピンポン). Oltre a far ridere, si usa quando qualcuno ti dà una risposta corretta o indovina qualcosa. Io la pronuncio con lo stesso tono di quei campanelli che si sentono prima degli annunci nei supermercati (non è un consiglio, è una cosa mia!).

Heee! (へー!) è un’altra espressione che dico spesso in classe e si usa per mostrare sorpresa e interesse, simile a “Ah, ma dai!”. Potrebbe essere una buona espressione da usare se vi ritrovate all’improvviso a Tōkyō, tenetela presente.

Nel caso il teletrasporto funzionasse, potete mostrare ancora maggiore sorpresa modificando l’intonazione: «*Heee?!?!?*».

L’ho lasciato per ultimo, ma lo aspettavano in tanti: *Baka* (ばか), “stupido”.

Sentito ovunque, in tanti contesti, quest’espressione trova il suo exploit in *Neon Genesis Evangelion* di Hideaki Anno del 1995, in particolare negli scambi tra la rossa Asuka e l’arrendevole Shinji.

Baka! Non ditelo troppo che non tutti sono come Shinji!

Cos'è un anime?

(Non chiamatelo cartone animato!)

In realtà chiamatelo un po' come volete...

Per qualche tempo, agli inizi del Duemila, ondate di indignati hanno invaso i social portando avanti la polemica “anime vs cartoon”. In ogni caso, per me sono concetti ambivalenti che sono stati coltivati da due culture diverse. Quindi non necessariamente hanno significati differenti.

La parola **anime** (アニメ) deriva dalla contrazione del termine **animation**, traslitterato come **Animēshion** e da lì abbreviato, perché sappiamo tutti che le parole troppo lunghe non ci piacciono. Confondono, appesantiscono e ci fanno girare la testa.

I primi anime sono datati intorno agli inizi del 1900 ma, purtroppo, molto materiale andò distrutto con il grande terremoto del Kantō del 1923. Tutti i progetti sperimentali finirono perduti per sempre. Tonnellate di arte sparita tra le macerie.

Da allora, la produzione si spostò principalmente nel Kansai, la zona di Kyōto. E da quel momento in poi non si fermarono più: forse, proprio mentre state leggendo queste frasi, in qualche ufficio, laggiù, illuminato da una lampada, c'è un giovane animatore che sogna di cambiare il mondo.

Esattamente come accadde al maestro Osamu Tezuka, fucina di storie, che poi ha influenzato e plasmato tutto ciò che sarebbe arrivato in seguito. Se non lo conoscete, giusto per farvi capire la sua importanza per la cultura manga/anime del Giappone, questo simpatico ometto viene soprannominato il Dio dei Manga.

Fa un certo effetto metterlo sul biglietto da visita... che ne dite?

D'altra parte, ancora oggi in tanti si godono i suoi capolavori, ritrovando citazioni ai suoi lavori in molto di ciò che vediamo e leggiamo.

Da una nazione così dedicata alle immagini e alle illustrazioni, la cui scrittura è un disegno dopo l'altro, era prevedibile una così grande produzione di cortometraggi e lungometraggi animati di vario genere. Il Giappone, infatti, è un paese che non si vergogna della sua voglia di anime, anzi li esalta e li

interconnette con la struttura della società. Così ecco spuntare personaggi anime nella metro, come mascotte di importanti aziende e marchi di moda.

L'associazione "animato" quindi "per bambini" in Giappone non esiste, l'animazione non è un genere, ma un mezzo per raccontare storie.

Le emittenti televisive europee se ne sono accorte troppo tardi e sono finite a censurare e martoriare numerosi anime; anche per questo ringrazio lo zio per avermeli registrati senza tagli!

Cos'è un manga?

(Tutto fumetto e niente arrosto)

Probabilmente ne avete uno nell'armadio, forse una libreria piena, magari li leggevate al liceo oppure ve ne ha prestati alcuni un'amica tanto tempo fa. Chissà, potrebbe trattarsi di un *Dragon Ball*, anzi, quasi sicuramente è un *Dragon Ball*!

La parola *manga* (漫画), di per sé, significa “immagini stravaganti” e per scovarne le origini bisogna andare molto indietro nella storia del Giappone.

Occorre seguire l'onda, nel senso più letterale del termine.

Hokusai, immortale artista giapponese conosciuto in tutto il mondo anche per la sua xilografia intitolata *La grande onda di Kanagawa*, si dilettava a fare vignette che raccoglievano le espressioni più particolari e, appunto, stravaganti che l'essere umano riusciva a fare. Anche la sua serie di opere *Trentasei vedute del Monte Fuji* è una sorta di arte sequenziale, ancora lontana dal fumetto, ma comunque un passo verso di esso.

Di nuovo Tezuka ritorna come secondo capostipite, quello moderno, dell'arte legata al manga, l'arte cioè del raccontare il mondo che ci circonda tramite immagini, vignette e balloon, sfruttando metafore, personaggi metà umani e metà animali, raccontando di demoni che vogliono salvare l'umanità. Il tutto con una connotazione così realistica che quasi non ci si rende conto che si tratta “solo” di un fumetto. *Astro Boy* in particolare segna una rivoluzione culturale che riecheggia per tutto il Sol Levante e il mondo: se Disney ha Topolino, Tezuka ha Astro Boy.

I manga vanno letti da destra verso sinistra, da quella che agli occidentali potrebbe sembrare la fine, tornando fino all'inizio del volume, proprio come la scrittura della lingua giapponese! Tuttavia alcuni editori italiani preferiscono “specchiarli” in stampa per mantenere la lettura all'occidentale. Già, non c'è una regola per tutti! I manga sono suddivisi in *tankōbon*, volumetti di diversi formati (in Giappone però questa parola indica solo i brossurati 13×18cm) che molti hanno paura di aprire del tutto per timore di scollare le pagine.

I generi del manga

(Ce ne sono per tutti i gusti)

I manga e gli anime, esattamente come i fumetti e i film, hanno generi e sottogeneri. Non è sempre chiarissimo identificarli, a parte i casi eclatanti, tuttavia ci sono alcuni trucchi utili.

Questi generi si muovono tra quelli classici, come horror, western romantico, oppure quelli più specifici, come il genere *kaijū* o *mecha* che prevede mostri giganti o robot giganti, o un disastroso connubio dei due.

Ma i manga hanno altri generi in cui vengono divisi e che non dipendono tanto dalla storia che viene narrata, quanto più dal pubblico a cui la si vuole raccontare.

Le etichette si sprecano, ma – forse – le principali sono: *kodomo* (少年), *shōnen* (少年), *shōjo* (少女), *sēnen* (青年) e i pruriginosi *hentai!* (変態)

I *kodomo* sono per i bambini, quindi sono storie semplici, divertenti e con tratti chiari e netti. Gli *shōnen* sono i manga e gli anime più numerosi, pensati per un pubblico maschile (ma non solo) tra i quindici e i venti anni, pieni di azione, combattimenti, esplosioni anche tutto contemporaneamente. *Naruto* e *One Piece* ne sono un ottimo esempio. Allo stesso modo gli *shōjo* sono per le ragazze e portano in scena drammi psicologici legati alla sfera emotiva, in particolare amorosa.

Certo, sono catalogazioni un po' stereotipate ma nessuno vi vieta di infrangere le "regole" e lasciarvi guidare dal cuore come facevo io che saltavo da *È quasi Magia Johnny* a *Kenshirō!*

Per i più grandi ci sono i *sēnen*. Trattano tematiche adulte e complesse, come la violenza e le storie dell'orrore, e hanno trame complicate e misteriose... ce n'è per tutti i gusti!

Se però anche questo non vi basta, ci sono gli *hentai*, esclusivamente per un pubblico adulto dal momento che trattano di sessualità. Dovete essere maggiorenni per sfogliarli, non fatemi arrabbiare!

Le serie, a prescindere dalla loro catalogazione, vengono pubblicate prima a puntate in riviste che escono settimanalmente e mensilmente e infine,

se vanno parecchio bene, i vari capitoli vengono raggruppati in tankōbon, ovvero nei volumi che arrivano anche in Occidente. Però vi avviso: anche se le storie sono state scritte dall'altra parte del mondo, i temi si comprendono perfettamente e l'unione dell'esotico con il conosciuto crea un mix esplosivo... ecco perché hanno spesso un successo planetario!



Parte seconda

PROCIONI ANIMATI



Tanuki al tè verde

(Che schifo il tè verde!)

Bisogna darsi delle regole, altrimenti qui regna il caos! E, ogni tanto, le regole devono seguire le preferenze di chi le prevede, non si può far felici sempre tutti. Ma ci proverò.

Nel farlo, però, non potrò esimermi dal parlare dei miei sogni e delle mie speranze, altrimenti succede come il tè verde.

Immaginatevi questa piccola Sayaka mano nella mano con sua nonna che cammina per le strade di Hiroshima. Saltello da un ciottolo all'altro cercando di non dare calci ai sassi (ci rimanevo male ad allontanarli dai loro "sassi amici" che stavano lì intorno). Con noi c'è un'amica di mia nonna, non la conosco bene, però ci sta portando a prendere il gelato e a me va bene così. Non indago.

Arriviamo alla gelateria.

Dlin, dlin!

Apriamo la porta e la superiamo. Mia nonna si china verso di me e dice qualcosa tipo: «Sayaka, che gusto vuoi?».

Io prendo un gran respiro e rispondo: «Tutto tranne il tè verde!». Già, dovete sapere che tra le cose che detesto su questa terra, a parte il riscaldamento globale, c'è il gelato al tè verde. Per me assaggiarlo è come mordere un'aiuola. Insomma, non sa di niente. Solo che in quel momento l'amica di mia nonna, che vuole pagare per tutti, sente male la mia risposta! Così mi arriva un cono con un solo gusto.

Indovinate quale? Esatto, tè verde.

Guardo quel coso verde, guardo mia nonna, guardo la sua amica che sta aspettando di vedermi intenta a mangiarlo. Mia nonna fa: «Dai, sii gentile, lo ha offerto. Non è buono?».

Lo dice con gli occhi e i denti stretti, so cosa significa quel tono. Quindi mi tappo il naso e mangio il mio gelato al gusto di "tristezza".

Ecco, non voglio più stare male per far contenti gli altri, quindi vi farò felici (almeno spero) ma nel mio stile!

Con il Contanuki!

Ora immaginatemi mentre lancio in aria dei lustrini. Ecco, iniziamo da qui.

Il Contanuki è il nostro “contatore di tanuki”: più tanuki (狸) verranno assegnati a uno specifico anime, più quell’opera può insegnarci qualcosa sulla cultura giapponese. Per esempio un anime ambientato nello spazio, nell’anno 3000, potrebbe avere un solo tanuki, dal momento che è molto lontano dalla quotidianità e dalla tradizione orientale, invece uno *slice of life* potrà addirittura averne cinque, il massimo.

Ma perché i tanuki? Innanzitutto perché... basta guardarli! Cioè, non li trovate fantastici? Io di solito tifo gatti, ma per i procioni faccio un’eccezione!

Lo ammetto, ho un debole per i tanuki, sono il contrario del tè verde per me.

Sono creature magiche che fanno parte del folklore giapponese, giocherelloni, pigri, per lo più benevoli e scherzosi. Sono anche trasformisti, come le volpi, ma più dormiglioni, usano i loro testicoli giganti (davvero!) per fare magie.

I tanuki sono i protagonisti assoluti di tante leggende che li vedono trasformati in monaci, teiere, sedie mentre sono intenti a prendere in giro praticamente tutti. E adorano rifilare delle foglie tramutate in denaro ai mercanti... già, per truffare! Se volete conoscerli da vicino vi consiglio il film *Pom Poko* dello Studio Ghibli del 1994 diretto da Isao Takahata, tratto dal racconto *Futago no Hoshi* di Kenji Miyazawa. Quindi non biasimatemi per averli scelti come “barra culturale” del nostro libro!

E ora, pronti per gli anime?

KIMBA – IL LEONE BIANCO

Janguru Taitē (ジャングル大帝)
Il grande imperatore della giungla

Autore: Osamu Tezuka

Anno: 1965

Contanuki: 

La VHS

Fate un respiro con me e non pensate a *Il re leone* della Disney.

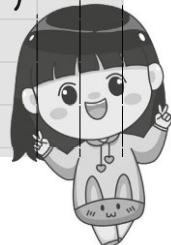
Kimba è un giovane leone che si ritrova a essere il re della foresta dopo la morte del predecessore, suo padre. Un usurpatore del trono però si insedia al suo posto e lo esilia nel mondo degli umani. Così prima Kimba si riprende il posto che gli spetta, poi porta avanti gli ideali del precedente sovrano e crea un ambiente dove gli animali collaborano tra loro. Non solo: convivono anche pacificamente con gli esseri umani! Siete riusciti a non pensarci (al *Re leone*)?

Parliamone un po'

Cominciamo subito sul piede di guerra: numerosi content creator e pagine social da anni insistono che *Il re leone* è un plagio di *Kimba*, e accostano immagini del manga o dell'anime per sostenere la loro tesi. Eppure non potrebbero sbagliarsi di più!

A parte che tra Osamu Tezuka e Walt Disney (sia come studios che come persone quando erano in vita) c'era un'enorme stima e rispetto, soprattutto: in *Kimba* gli animali parlano, imparano a vestirsi come gli umani, c'è tutta una sequenza in città e finisce con un'utopia di creature che costruisce una società con tanto di ospedale e ufficio postale. Ora, non so a voi, ma a me sembra abbastanza diverso dalla trama di *Il Re Leone*. Insomma, anche se raccontano entrambi di un cucciolo di leone... sono storie differenti.

Sarebbe meglio ricordare Kimba per i suoi primati: è stato il primo anime a colori in Giappone e il primo con animali parlanti come protagonisti. Non male, che ne dite? Kimba nella versione originale è “il grande imperatore” (大帝, taitē, dove il primo kanji, 大, significa “grande”) della giungla, non il re, e il termine per riferirsi solo all’imperatore del Giappone è invece Tennō (天皇, letteralmente “sovraano”).



CARLETTÒ IL PRINCIPE DEI MOSTRI

Kaibutsukun (怪物くん)

Piccolo mostro

Autore: Fujiko Fujio (pseudonimo per Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko)

Anno: 1968

Contanuki:



La VHS

Carletto, principe di Mostrilandia, si trasferisce a Tōkyō con i suoi aiutanti Conte Dracula, Frank e Uomo Lupo, dove fa amicizia con Hiroshi e sua sorella Sis. Nel corso della serie, esseri umani e mostri si scontrano ma imparano a conoscersi e a diventare amici, scoprendo che, oltre le apparenze, persino i mostri possono essere buoni. Anche se strambi, parecchio strambi. Da piccola mi faceva riderissimo l'Uomo Lupo quando ridiventava umano, si vedeva poco, ma ogni volta che compariva scopiavo a ridere sul tappeto.

Parliamone un po'

La serie animata che è arrivata in Italia è in realtà il secondo adattamento del manga originale pubblicato tra il 1965 e il 1969 dal titolo *Kaibutsukun* (怪物くん), letteralmente "piccolo mostro". L'ha scritta Fujiko Fujio, pseudonimo usato dai due mangaka Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko che forse conoscete già perché sono anche gli ideatori del mio personaggio preferito! Esatto, il mio testone blu Doraemon!

Carletto tanta paura ci fa, ma in realtà è un insieme di leggende e mostri della cultura nipponica, come Gameru e Gamel (ispirati a Gamera). Di puntata in puntata, Dracula come un Pokédex ci tiene a indottrinare il suo pupillo sulle abilità e le maledizioni delle creature mitologiche che affronta.

Tuttavia quelle nozioni si perdono in un marasma di contenuti "collage" di diverse culture; gli stessi protagonisti (Carletto a parte) rappresentano mostri classici occidentali: la Creatura di Mary Shelley, Dracula di Bram Stoker e

l’Uomo Lupo che cita direttamente la pellicola classica con Lon Chaney Jr. Quindi, per non perdersi nulla, bisogna proprio stare concentrati!

► Ma come si chiamano gli spiriti e i mostri giapponesi? Si identificano con il termine *yōkai* (妖怪), che è formato da *yō* (妖), “maleficio/stregoneria” e *kai* (怪), “apparizione misteriosa/inquietante”. Non tutti sono di natura malvagia, anzi, alcuni si dice portino fortuna a chi li incontra, altri ancora che siano affamati di scherzi e giocherelloni! Hanno le forme più disparate, come i tartarugosi Kappa o i Karakasa, fantasmi di oggetti a forma di ombrello.

SASUKE, IL PICCOLO NINJA

Sasuke (サスケ)
Sasuke

Autore: Sanpei Shirato (Noboru Okamoto)

Anno: 1968

Contanuki:



La VHS

Nel Giappone del XVII secolo, Sasuke fa parte di un clan di oppositori dello shōgun Torigawa. Il piccolo perde la madre, uccisa da Kaede (figlia di Hattori Hanzō, braccio destro dello shōgun). Il padre di Sasuke, invece, ferito dai sicari di Torigawa, riesce a sfuggirgli travestito da viandante. Così Sasuke intraprende un lungo viaggio, in fuga dai guerrieri di Hanzō insieme al padre, che gli insegna tutto ciò che sa sul diventare un ninja.

Per colpa di questo anime il mio di padre si è beccato una cuscinata in faccia, ma (lo giuro!) io mi stavo solo allenando da ninja. Lui si è messo sulla traiettoria!

Parliamone un po'

Sasuke, il piccolo Ninja ha una particolarità che, ne sono certa, colpisce gli appassionati di storia: la vicenda del giovane protagonista si cala perfettamente nella realtà storica dell'epoca Edo giapponese. Un anime che può farvi imparare davvero qualcosa!

Sì, perché con l'avanzare della trama, s'incontrano personaggi realmente esistiti come i militari Ieyasu Tokugawa e Toyotomi Hideyoshi, il coraggioso generale samurai Yukimura Sanada e perfino il grande Hattori Hanzō, che non è quello di *Kill Bill* di Quentin Tarantino ma il capo dei ninja di Iga. Hanzō era soprannominato il Diavolo ed era un abile samurai che contribuì a forgiare la storia del Giappone. Una cosa che mi fa impazzire però è che il grande mangaka Osamu Tezuka era un suo discendente... i casi della vita!

► Shōgun (將軍) significa letteralmente “comandante dell’esercito” ed è un titolo ereditario che si tramandavano personalità militari (oggi diremmo “generale”) o particolarmente influenti nel Giappone tra il 1190 e il 1870. Gli shōgun erano nominati dall’imperatore e una volta insigniti avevano pieno potere sui loro possedimenti.

L'UOMO TIGRE

Taigā Masuku (タイガー・マスク)
Maschera di/da tigre

Autori: Ikki Kajiwara (Asaki Takamori), Naoki Tsuji

Anno: 1969

Contanuki:



La VHS

Naoto Date è un giovane orfano che, ispirato dalle tigri dello zoo, si ripromette di diventare forte come una di esse per difendere dalle ingiustizie i ragazzi come lui. C'è chi da grande vorrebbe fare il pompiere, Naoto voleva fare la tigre! Finito sotto le grinfie della Tana delle Tigri, un clan della malavita, viene addestrato duramente come lottatore di wrestling. Diventato adulto, è costretto a combattere per finanziare le attività disoneste dell'associazione. Povero! Però il denaro ricevuto per gli incontri vinti lui vuole utilizzarlo per qualcosa di buono. Così, dopo aver fatto visita al suo ex orfanotrofio, viene meno ai suoi obblighi malavitosi e invia tutti i guadagni ai ragazzi della struttura. Così la Tana delle Tigri farà di tutto per punire il tradimento di Naoto sia sul ring che fuori.

Parliamone un po'

Alzi la mano chi non si è mai lanciato dal bracciolo del divano su una pila di cuscini immaginando di essere l'uomo tigre... Se avete allungato il braccio, mmm, non so se credervi. Non posso essere stata io, l'unica.

L'Uomo Tigre sia in Giappone che in Italia (più tardi) è stato molto di più di un personaggio. Si è trattato di un vero e proprio fenomeno di costume, tanto che al suo apice riusciva a ispirare i giapponesi a donare soldi agli orfanotrofi proprio come faceva lui, per fare del bene.

Il manga ideato da Ikki Kajiwara e disegnato da Naoki Tsuji continuava a ispirare e a far lanciare bambini e bambine dai divani, tanto che arrivò il primo "Uomo Tigre" anche nella vita vera.

Sto parlando di Satoru Sayama, il luchador che si faceva chiamare Tiger Mask. Il wrestler giapponese nel 1981 fece un rebrand ispirandosi appunto a Tiger Mask, vinse contro numerosi avversari, ma non poté nulla contro gli avvocati di Kajiwara e dovette cambiare il nome in Tiger King. Tuttavia il cuore rimase lo stesso. Se siete appassionati di lotta, dovete scoprirlo al più presto!

DORAEMON

Doraemon (ドラえもん)

Doraemon

Autore: Fujiko Fujio (pseudonimo per Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko)

Anno: 1969

Contanuki:



La VHS

Dobbiamo scriverla anche se la conosciamo tutti. Allora: Nobita è un bambino di dieci anni, fondamentalmente buono ma fifone, scansafatiche e con la testa fra le nuvole. I suoi genitori lo rimproverano di continuo per lo scarso rendimento scolastico e il suo rapporto con i coetanei non è dei migliori: viene sempre deriso da Gian e Suneo e la ragazzina di cui è innamorato, Shizuka, non lo nota nemmeno. Nel futuro, la catena di fallimenti di Nobita porta i suoi discendenti alla disgrazia: uno di essi, Sewashi, decide allora di tentare di cambiare il passato. Sewashi invia indietro nel tempo il gatto robot Doraemon, che con i suoi gadget e i suoi insegnamenti migliora la vita di Nobita e i suoi rapporti con familiari e amici, rendendolo più responsabile e maturo.

Ritorno al Futuro, ma con un gatto al posto della DeLorean!

Parliamone un po'

Anch'io sto canticchiando la sigla, è normale, non preoccupatevi. Quello che è meno normale è un gatto blu volante con un marsupio che sembra la borsa di Mary Poppins, ma comunque quel gatto è da sempre uno di famiglia. Come si fa a dire di no a un felino? Anche se lo fai, ti ignorerà, tanto vale assecondarlo. Adoro Doraemon anche perché è un gatto e i gatti fanno quello che vogliono, anche insegnare la cultura giapponese!

Doraemon, tra una gag e l'altra, nasconde un profondo strato culturale di *slice of life* che mostra da vicino la vita casalinga giapponese in differenti periodi storici e una particolare attenzione alle festività del Giappone.

Lo speciale annuale dedicato al capodanno del gatto blu è diventato molto famoso, tanto da trasformarsi in una vera e propria tradizione per molti.

Ma sapete cosa significa Doraemon? *Dora* (ドラ) è una parola che deriva dall'espressione giapponese *doraneko* (どら猫), utilizzata per indicare i "gatti randagi", ma può anche significare "gong", sì, quel gong. Quello tondo e rumoroso. *Dora* invece sottolinea anche la ghiottoneria del gatto blu nei confronti dei *dorayaki* (どら焼き), i dolcetti con un ripieno di fagioli rossi che si possono masticare anche per mesi. *Emon* (えもん) invece è meno magico, si tratta di un suffisso desueto per i nomi maschili, come Goemon (五右衛門) di Lupin.

.....

► In Giappone la vigilia di capodanno si chiama Ōmisoka (大晦日). A mezzanotte si sentono le Joyanokane (除夜の鐘) ossia le campane dei templi buddisti che rintoccano per 108 volte per ripulire le persone dai 108 peccati del credo buddista. Dopodiché si mangia il toshikoshi soba (年越し蕎麦). Dal 29 dicembre al 3 gennaio si saldano i debiti, si fanno le grandi pulizie di casa dette Ōsōji (大掃除) e tra amici e parenti ci si inviano delle cartoline dette Nengajō (年賀状) e ci si scambiano i regali. L'inizio del nuovo anno è detto Oshōgatsu (お正月) e si passa in famiglia. Nei primi tre giorni avviene lo Hatsumōde (初詣) ossia la prima visita dell'anno ai templi, spesso facendo lunghe file. Una volta arrivati ci si inchina una volta, si suona la campana per attirare l'attenzione degli dei, si fa un'offerta di 5 o 50 yen (en, 円, in giapponese), che porta fortuna, ci si inchina due volte, si battono due volte le mani e si fa un ultimo inchino.

.....

LUPIN III

Rupan Sansē (ルパン三世)
Lupin III

Autore: Monkey Punch (Kazuhiko Katō)

Anno: 1971

Contanuki:



La VHS

Ci ricordiamo tutti quell'exploit di esclamazioni con cui cominciava la sigla sui canali Mediaset: «Oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh!». Forse le avete anche cantate proprio ora, ci ricordano il nostro passato, le giacche colorate e gli inseguimenti in auto. Nessuno può dimenticare Arsenio Lupin III di Moneky Punch, in particolare per il suo adattamento anime. Lupin è il nipote del famoso ladro gentiluomo omonimo. Nel corso delle puntate sfrutterà il suo intelletto e le sue numerose abilità per mettere in atto una serie di furti, aiutato dai suoi amici Goemon (discendente del ninja Ishikawa Goemon, una specie di Robin Hood giapponese protagonista di molte leggende e veramente esistito) e l'infallibile tiratore Jigen e ingaggiando una vera e propria sfida a rimpiattino con il suo acerrimo rivale, l'ispettore dell'Interpol Zenigata. Abile combattente, trasformista e artista della fuga, Lupin ha un debole per le belle ragazze: Fujiko/Margot è l'affascinante ladra che gli fa perdere la testa.

Parliamone un po'

Lupin però ci piaceva anche perché aveva un suo codice morale: i colpi che metteva in atto erano più sfide personali che un vero e proprio delinquere. E poi a ogni puntata c'era sempre qualcuno più cattivo di lui da sconfiggere, tanto che l'ispettore Zenigata, suo malgrado, finiva immancabilmente per lasciarsi scappare Lupin, ma almeno catturava il villain della puntata.

La serie è praticamente suddivisa in stagioni, ciascuna identificata da un diverso colore di giacca: Verde, Rossa, Rosa e Blu. Sono sicura che ciascuno

di noi ha la propria giacca preferita: Lupin Rosso è molto più efferato (non si fa problemi a uccidere), mentre quello Rosa è molto più Robin Hood.

Di Lupin al mondo uno ce n'è, tuttavia nel lungometraggio *Verde contro Rosso* del 2008 diretto da Shigeyuki Miya un misterioso imitatore del nostro ladro gentiluomo si troverà faccia a faccia con l'originale, sfidandolo. La posta in gioco? Non solo il suo passato ma il nome stesso di Lupin che in questo OAV sembra più un simbolo che un effettivo personaggio!

Lupin è uno strano caso, metà francese e metà giapponese, mezzo e mezzo come me! In Giappone ci sono tante persone che grazie al fatto di essere *hāfu* (ハーフ, dall'inglese half, metà) sono diventati personaggi famosi televisivi o di spot pubblicitari. Siamo super vip! Non dimenticate di guardarvi *Basette*, il cortometraggio di Gabriele Mainetti con Valerio Mastandrea, ambientato nella mia Roma!



MAZINGA Z

Majingā Z (マジンガーZ)

Mazinga Z

Autore: Gō Nagai (Kiyoshi Nagai)

Anno: 1972

Contanuki:



La VHS

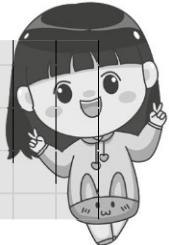
So che ci sono state diverse serie, ma sono così tante versioni che ho deciso di mettere la prima a simbolo di tutte! Infatti attenti ai nomi perché sono vere chicche. Il dottor Kabuto e il dottor Inferno scoprono a Rodi un esercito di antichi guerrieri meccanici micenei. Il dottor Inferno, deciso a sfruttare il ritrovamento per obiettivi personali di conquista del mondo, fa uccidere il dottor Kabuto dai suoi sicari (le Maschere di Ferro). Kabuto, prima di morire, riesce ad affidare al nipote Ryo (Kōji in originale) e al professor Yumi il robot Mazinga Z, fatto di una lega metallica quasi indistruttibile estratta dal minerale Japanium. Ryo imparerà a pilotare Mazinga Z e con l'aiuto di Sayaka (ebbene sì, come me), figlia di Yumi, che pilota Afrodite A, combatterà contro il dottor Inferno per salvare la Terra. Cognome impegnativo Inferno. Molto carismatico.

Parliamone un po'

Mazinga non è Mazinga, ma Majingā, fate attenzione! Il nome Majingā è scritto in katakana e deriva dalla parola giapponese **Majin** 魔神 in cui il kanji *ma* (魔) vuol dire "demone" e *jin* (神) "dio". Infatti, quando il professor Kabuto consegna il robot al nipote, gli spiega che Majingā può diventare un dio o un demone a seconda dell'uso che se ne fa. Kabuto Kōji ha un nome veramente eroico, infatti Kabuto (兜) significa "elmo", come quello dei samurai, ed è una scelta per sottolineare il suo ruolo di pilota del robot. Kōji (甲児) invece è formato da *kō* (甲), "corazza" e *ji* (兒), "bambino" o "figlio". Poi c'è Yumi Sayaka

(弓さやか), pilota di Afrodite A, che ha innegabilmente un nome bellissimo. Yumi significa “arco” e Sayaka è scritto in hiragana, caratteri fonetici usati spesso per i nomi femminili perché più morbidi dei kanji.

Mazinga è diventato un fenomeno così grande
che a Tarragona, in Spagna, c'è una statua di Majingā
alta più di dieci metri.



KYASHAN - IL RAGAZZO ANDROIDE

Shinzō ningen Kyashān (新造人間キャシャーン)

Kyashan - Il ragazzo androide

Autore: Tatsuo Yoshida

Anno: 1973

Contanuki: 

La VHS

Il dottor Kōtarō Azuma costruisce quattro androidi per aiutare a risolvere il problema dell'inquinamento. Tuttavia i quattro si ribellano contro l'umanità, vista come la principale causa della rovina del pianeta, e mettono in piedi un esercito di robot. Per fronteggiare la minaccia e difendere i suoi simili, Tetsuya (figlio di Azuma) rinuncia alla sua natura umana e si trasforma nell'androide Kyashan. L'aspetto davvero interessante è che i cattivi, qui, hanno ragione! Di certo non per quanto riguarda i metodi malvagi e terribili che usano, ma è innegabilmente colpa dell'uomo se la Terra è inquinata! Mi raccomando, difendete l'ambiente! Abbiamo un pianeta solo.

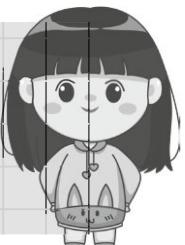
Parliamone un po'

Ben 35 episodi di malinconia, sangue e sofferenza. Di solito gli altri eroi dell'epoca erano ben voluti e apprezzati, scendevano dal loro robot/astro-nave e venivano acclamati. Kyashan no. Kyashan subiva la diffidenza della gente proprio perché per metà androide. Si trovava a difendere persone che lo odiavano e disprezzavano, e solo in pochi riuscivano ad apprezzarlo per quello che era nonostante la sua "nuova" natura. Tra l'altro, il nome Tetsuya può essere scritto con diversi kanji, ma in questo caso è stato scelto volutamente 鉄也: il primo kanji significa "ferro" e il secondo "essere".

Tatsuo Yoshida ha creato un'opera innovativa limitando al minimo i sì-parietti comici, qualcosa di diverso e che tentava nuovi approcci al genere!

Il semplice fatto che le puntate non fossero costantemente ambientate in Giappone era un bel passo avanti!

Sapete perché nonostante lui si chiami Kyashan ha una grossa "c" rossa sul petto? Perché la traslitterazione in caratteri occidentali voluta dalla stessa Tastunoko (la casa di produzione) era: Casshern.



HEIDI

**Arupusu no Shōjo Hajī (アルプスの少女ハイジ)
Heidi, la ragazza delle Alpi**

Autori: Isao Takahata, Hayao Miyazaki

Anno: 1974

Contanuki: O

La VHS

Heidi è un'orfana di cinque anni che vive con la zia Dete. Figurati se un protagonista di un anime può avere i genitori. Quando quest'ultima trova lavoro a Francoforte, affida la bambina al vecchio dell'Alpe, il nonno paterno di Heidi. Il burbero montanaro si troverà presto intenerito dalla piccola e le insegnerà le bellezze della vita e del lavoro in mezzo alla natura. Nel corso della storia Heidi stringerà amicizia con Peter e con Clara, una ragazza costretta sulla sedia a rotelle. Anche se sono team Gatti Forever non posso non citare Nebbia, il cagnolone che tutti (tranne me probabilmente, viva i gatti) vorrebbero spupazzare.

Parliamone un po'

Siamo tutti in debito con *Heidi*. Questo anime ci ha donato due dei più grandi animatori di tutti i tempi: Isao Takahata e Hayao Miyazaki, rispettivamente alla regia e ai layout della serie. I due artisti hanno costruito, anche grazie alla bimba svizzera, il portentoso Studio Ghibli.

Heidi è tratto da un romanzo scritto nel 1880 da Johanna Spyri; ci sono perfino due sequel con Heidi cresciuta, ma soprattutto è in essi che potete trovare la risposta al vero quesito della serie: come si chiama il nonno di Heidi? Potrei dirvelo, ma non lo farò. Lascio il mistero.

Nell'anime ci sono però degli indizi per capire dove abita, o almeno vicino a quale paese. Se vi ricordate, Heidi, per andare da Clara, l'amica di sempre, prende un treno a vapore alla stazione di Maienfeld, una località che esiste

davvero e che è nota, appunto, come casa di Heidi: lì esiste anche un museo tutto dedicato alla giovane eroina.

Heidi è uno dei progetti più famosi del World Masterpiece Theater (Meisaku), una serie di anime facenti parte dello stesso media franchise. Il Meikasu, ora guidato dalla Nippon Animation, si prefigge di adattare e divulgare le più famose storie per ragazzi del mondo sotto forma di animazione, cominciato nel 1969 continua ancora oggi! Sotto la sua bandiera sono stati prodotti anche Anna dai capelli rossi e Una classe di monelli per Jo.



bia, la sfida della magia

Majokko Megu-chan (魔女っ子メグちゃん)
La streghetta Megu-chan

Autore: Makiko Narita

Anno: 1974

Contanuki: 

La VHS

Bia e Noa sono due giovani maghe rivali, aspiranti al titolo di Regina delle Streghe, che vengono inviate sulla Terra per poter essere messe alla prova, affinché venga scelta la migliore tra le due. La sfida tra le ragazze viene resa più avvincente dai continui sabotaggi ai danni di entrambe da parte di Ciosa, scagnozzo della regina in carica. Nel corso della trama, Bia scoprirà l'importanza dei valori umani come l'amicizia, la famiglia e l'amore. Vorrei dire una cosa però: il quantitativo di mutandine in vista di questo anime supera di gran lunga gli altri dell'epoca! Con Bia Toei Animation avrà stabilito un record? L'anime è stato una piccola rivoluzione anche per i siparietti sexy inseriti nella trama.

Parliamone un po'

Il titolo originale è *Majokko Megu-chan*, e infatti l'anime fa parte del filone "streghetta", *majokko* appunto, che comprende anche la "mia" *Sailor Moon* e le altre sue amiche che vestono alla marinara. Il kanji *Ma* (魔) di Majokko è lo stesso di *Majinga*, *jo* (女) è il kanji di "donna" e il *ko* (子) è lo stesso di molti nomi femminili come *Kyōko*. Il suo nome è *Megu* (メグ), e il *chan* (ちゃん) che segue serve per creare un diminutivo/vezzeggiativo. I suffissi *san*, *chan* e *sama* sono molto usati in giapponese.

Le majokko nascono negli anni sessanta dopo che il solido muro che divideva anime maschili e femminili era stato abbattuto da Osamu Tezuka (sempre lui) con *La principessa Zaffiro*.

Nel 1966 è Toei Animation a fare la differenza creando *Sally la maga*, probabilmente ispirata da una sitcom molto in voga anche in Giappone: *Vita da strega (Bewitched)*, conosciuta nella terra dei samurai con il titolo *Okusama wa Majo* (奥さまは魔女, "Mia moglie è una strega").

Se siete indecisi se l'anime che state guardando possa definirsi un majokko, ci sono diversi indizi che potrebbero dipanare la nebbia, uno fra tutti la trasformazione! In un certo momento la protagonista si trasformerà con un ballo e durante tutta la performance il nemico starà zitto zitto a guardare. Eppure sarebbe quello il momento migliore per colpire!

L'APE MAIA

Mitsubachi Māya no Bōken (みつばちマーヤの冒険)
Le avventure dell'ape da miele Maya

Autore: Hiroshi Saitō

Anno: 1975

Contanuki:



La VHS

Maia è una giovane ape molto curiosa, che ama allontanarsi dall'alveare per esplorare il mondo che la circonda e per conoscere gli altri abitanti della natura. Insieme al suo inseparabile amico fucco Willy vivrà numerose avventure, incontrando sempre nuovi personaggi. In ogni episodio ci saranno difficoltà da risolvere, nuove amicizie da stringere e insegnamenti morali da imparare. Non importa se apprezzavate gli insetti oppure no, Maia si guardava la mattina prima di andare a scuola.

Parliamone un po'

Anche se c'era una faida tra gli spettatori dell'*Ape Maia* e l'*Ape Magà*, io ho sempre apprezzato entrambe, due anime *kodomo* (子供 vuol dire proprio "bambino/a"), per bambini, dalle trame semplici e lineari, colori e buoni sentimenti. Magà era forse un po' più seria, con le sue tematiche che ricordavano *Pinocchio*.

L'ape Maia è prodotto dalla Nippon Animation e da Apollo Filmuna, casa europea mezza austriaca e mezza tedesca, uno sforzo di collaborazione per portare su grande schermo gli oltre 50 episodi tratti dai romanzi dello scrittore tedesco Waldemar Bonsel, ovvero: *L'Ape Maia e le sue avventure* e *Il popolo del cielo*, usciti nei primi anni del Novecento.

Il piccolo insetto biondo è diventato famoso in tutto il mondo, tanto che nel 2014 è arrivato un nuovo film e una nuova serie televisiva completamente in computer grafica.

TEKKAMAN

Uchū no Kishi Tekkaman (宇宙の騎士テッカマン)
Il cavaliere dello spazio Tekkaman

Autore: Tatsuo Yoshida

Anno: 1975

Contanuki: 

La VHS

La Terra è estremamente inquinata (come in *Kyashan*) e se l'umanità non trova un altro pianeta dove trasferirsi si estinguerà nel giro di tre anni. Le ricerche vengono interrotte da un'invasione aliena da parte dei Waldaster, in cui perde la vita il capitano Minami: suo figlio George desidera quindi vendetta. Il professor Adachi gli costruisce l'armatura Pegas che trasforma George nell'invincibile Tekkaman, sebbene la trasformazione metta a rischio la sua stessa vita. Storie di figli, vendette e alieni, normale amministrazione negli anime anni settanta.

Parliamone un po'

L'approccio di *Tekkaman*, che qui in Italia era arrivato come *Tecnoman* per colpa degli Stati Uniti dai quali abbiamo copiato il titolo, si discosta molto da quello degli altri anime "robottoni". L'aspetto più affascinante è il fatto che la stessa armatura che lo protegge dagli alieni indossata da George è anche potenzialmente dannosa, dopo quasi quaranta minuti infatti chi la indossa rischia la vita e perde la sua umanità. *Tekkaman* è anche un capolavoro interrotto: dei 52 episodi preventivati, solo la metà hanno visto la luce. Ora è un cult, ma ai tempi gli ascolti erano pochi!

IL TULIPANO NERO - LA STELLA DELLA SENNA

Ra Sēnu no Hoshi (ラ・セーヌの星)
La Stella della Senna

Autore: Mitsuru Kaneko
Anno: 1975
Contanuki: 

La VHS

Siamo in Francia, poco tempo prima della Rivoluzione. La quindicenne Simone Lorène è figlia adottiva di due poveri fiorai. La sua educazione venne affidata al nobile conte de Vaudreuil, che le fa frequentare le scuole riservate ai ceti sociali più elevati e le insegna l'arte della spada. Quando il conte viene ucciso, Simone e suo "fratello" Robert de Vaudreuil diventano la Stella della Senna e il Tulipano Nero, difendendo i più deboli dai soprusi e scoprendo una sconcertante verità sulle origini della ragazza. Non è Zorro, non è Lady Oscar. Come Balto, sa solo quello che non è.

Parliamone un po'

Simone Lorène, povera fioraia dei bassifondi di Parigi, alias la Stella della Senna, solo in Italia non merita di stare da sola nel titolo. Il Tulipano Nero, che è stato aggiunto nella versione italiana, non c'entra quasi nulla con il romanzo di Dumas. Riflettendoci bene, si avvicina di più al film con Alain Delon e Virna Lisi del 1964, e questo mi fa pensare che la scelta del titolo sia stata fatta per attirare qualche fan della pellicola.

Ma il duello è totalmente fra lei e Lady Oscar, e anche se la Rosa di Versailles arriverà dopo, si tende a mettere i due anime sullo stesso piano.

Dalla sfida, comunque, esce vincitore *Lady Oscar*, in particolare sotto l'aspetto della qualità d'animazione.

Ma probabilmente sono io che tifo per la "luce abbagliante" di Ryoko Ikeda.

La Stella della Senna ha un iter raro, infatti nello stesso anno viene alla luce prima la sua versione animata e poi il suo adattamento a manga scritto e illustrato da Asuka Morimura.

Mi fa riderissimo che, per tutta la prima messa in onda, la sigla *I ragazzi della Senna* conteneva un enorme errore storico: un verso infatti diceva che il 4 luglio in Francia c'è stata la Rivoluzione (ma naturalmente era il 14 luglio), una generazione di bambini cresciuti con una lacuna gigantesca. Poi per fortuna è stato tolto quel passaggio.

UFO ROBOT GOLDRAKE

UFO Robo Gurendaizā (UFOロボグレンダイザー)
UFO Robot Goldrake

Autore: Gō Nagai (Kiyoshi Nagai)

Anno: 1975

Contanuki:



La VHS

Qui i nemici sono i Vegani e potrei prenderla sul personale. Duke è il principe erede al trono del pianeta Fleed. L'imperatore Vega, deciso a conquistare l'intera galassia, distrugge il pianeta costringendo Duke a scappare a bordo dell'astronave Goldrake, arma robotica sofisticatissima. Trovando le condizioni di vita simili a quelle del suo pianeta natale, Duke si stabilisce sulla Terra dove viene adottato dal professor Proton, che lo ribattezza Actarus. Tuttavia le mire espansionistiche di Vega si spingono fino alla Terra: gli alieni troveranno però a difendere gli esseri umani Actarus a bordo di Goldrake.

Parliamone un po'

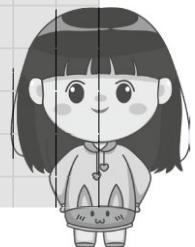
Quando Gō Nagai, il creatore di *Goldrake*, e Toei Animation collaborano è un successo assicurato. In principio c'era *Mazinga Z*, poi è arrivato *Il Grande Mazinga* ed eccoci con *Goldrake* e le sue "insalate di matematica". Una saga che ha influenzato milioni di ragazzi e ragazze in tutto il mondo.

Arrivò in Italia come *Atlas Ufo Robot*. Il famigerato Atlas prima di Ufo è una scelta tutta italiana e solo italiana. Ma perché? La leggenda narra che Nicoletta Artom (manager esecutivo Rai per le opere destinate ai bambini) vide la parola Atlas sulla brochure introduttiva dell'edizione francese, e pensò facesse parte del titolo invece di stare semplicemente a significare "Guida a".

La inserirono e da allora nella penisola spunta quell'Atlas. Come spesso accade delle leggende non c'è da fidarsi, ma a me piace pensare che sia andata proprio così.

Per quanto riguarda invece il nome Goldrake, solo in Italia lo chiamiamo così e deriva probabilmente dal nome Goldorak, dato dai francesi come traduzione del giapponese Gurendaizā.

Per rimanere in tema di scompiglio, è per “colpa”
di Goldrake se noi vegani siamo considerati strambi!
Sì, è una polemica finta, lo so, ma ogni volta che dico
di essere vegana qualcuno in lontananza sussurra
«alabarda spaziale». Sigh.



JEEG ROBOT D'ACCIAIO

Kōtetsu Jīgu (鋼鉄ジーグ)

Jeeg di acciaio

Autore: Gō Nagai (Kiyoshi Nagai)

Anno: 1975

Contanuki:



La VHS

Lo scienziato Shiba trova una campana bronzea con incisa una profezia che annuncia il risveglio di un'antica civiltà malvagia e tecnologicamente avanzata, gli Aniba. La comunità scientifica non gli crede.

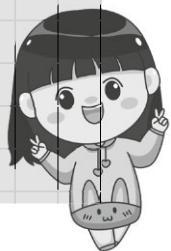
Poco dopo un'esplosione mette a rischio la vita del figlio neonato di Shiba, Hiroshi. Per salvargli la vita, Shiba sfrutta le proprietà elettromagnetiche della campana, la miniaturizza e la inserisce nel petto del piccolo. Venticinque anni dopo, la profezia si avvera e gli Aniba attaccano gli esseri umani. Per poter regnare incontrastati necessitano però della campana contenuta nel petto di Hiroshi, la stessa che gli consente di trasformarsi nel potente Jeeg, difensore della Terra. Anche a voi è scesa una lacrima?

Parliamone un po'

Torna Gō Nagai, che questa volta lavora su commissione. Non voglio togliere la poesia agli appassionati, che mi sento già in colpa, ma Jeeg nasce, prima di tutto, per vendere nuovi giocattoli. In Italia arrivarono con il nome di Mironauti e se correte in soffitta a prenderne uno e ci fate un po' di attenzione noterete che il corpo è identico a quello di Jeeg.

Nella parola *kōtetsu* (鋼鉄) il secondo kanji è *tetsu* (鉄) che significa "ferro". Lo stesso *tetsu* di Tetsuya di *Kyashan*.

Colpo di scena. Ancora una volta però devo nominare il regista Gabriele Mainetti che sempre nella "mia" Roma ha ambientato Lo chiamavano Jeeg Robot, film supereroistico tutto italiano con Claudio Santamaria; se amate Jeeg e se siete un po' sognatori non potete perdervelo.



CANDY CANDY

Kyandi Kyandi (キャンディ・キャンディ)
Candy Candy

Autori: Kyoko Mizuki (Keiko Nagita), Yumiko Igarashi

Anno: 1976

Contenuti: O

La VHS

Candy è un'orfana cresciuta nella Casa di Pony. E già cominciamo benissimo. Dopo la sua adozione prima da parte dei Legan e poi degli Andrew, la trama segue le sue travagliate vicende amorose: inizialmente stringe un forte legame con il cugino Anthony, che perde la vita in seguito a una caduta da cavallo (di bene in meglio), e in seguito con Terence, suo compagno di college. Dopo essersi separati per seguire entrambi le proprie vocazioni, lui come attore e lei come infermiera, si ritrovano a New York. Terence è però impegnato con Susanna, sua collega attrice a cui è legato da un profondo senso di colpa: la ragazza ha infatti perso l'uso delle gambe per salvare lui da un incidente sul set. Se siete sopravvissuti a *Candy Candy* siete temprati per ogni ostacolo.

Parliamone un po'

Candy Candy non è solo tragico, ma anche infinito, oltre 110 episodi, ciascuno intinto nelle lacrime dei suoi spettatori. In Italia è stato pesantemente censurato e cambiato, intere parti di dialogo sono state inventate di sana pianta per addolcire i suoi contenuti, ogni riferimento alla sessualità scomparso, perfino il finale ha subito degli aggiustamenti. *Candy Candy* è pura tragedia, ci potete mettere tutti i procioni che volete (la protagonista ha un procione da compagnia, Klyn, presente solo nell'anime e non nel manga) per stemperare alcune scene più pesanti, ma non c'è niente da fare. Traumi. L'anime è tratto dal manga di Yumiko Igarashi e Kyoko Mizuki: le due autrici, dopo una lite, sono in causa da decenni ed è per questo che non vediamo più *Candy Candy* da nessuna parte!

REMI - LE SUE AVVENTURE

le naki ko (家なき子)

Bambino senza casa

Autore: Osamu Dezaki

Anno: 1977

Contanuki:



La VHS

Il piccolo Remi nasce a Londra in una nobile famiglia inglese e viene rapito ancora in fasce. La sfortuna di questo ragazzo arriva presto, ma potevamo capirlo da come, purtroppo, viene storpacciata nei licei la sua sigla italiana. Remi viene quindi abbandonato, e ritrovato a Parigi dai signori Barberin, che lo terranno con loro per otto anni. Quando il signor Barberin perde il lavoro, affida il bambino all'artista di strada Vitali. Insieme a lui e ai suoi animali (tre cani e una scimmietta), Remi vivrà tante avventure in giro per la Francia. Vitali insegnerrà a Remi a leggere, a scrivere e a suonare l'arpa, ma non a scaldarsi abbastanza d'inverno.

Scusate, non ho resistito.

Parliamone un po'

Da un anime tratto dal romanzo *Senza famiglia* dello scrittore francese del XIX secolo Hector Malot cosa vi aspettate? Qualche trauma ci vuole. Infatti *Remi*, nonostante finisce bene, è costellato di momenti di malinconia e disperazione che nemmeno una telenovela. Il quantitativo di sfortuna che colpisce quel ragazzino è gargantuesco, decimando i suoi animali a uno a uno (maledetti lupi). Che poi, nemmeno Vitali fa una bella fine.

Remi però è un cartone all'avanguardia, uno dei primi presentato come 3D anche se non era poi così vero: l'anime infatti ha delle scene in tecnica Pulfrich che, osservandole con degli appositi occhiali in regalo con *TV Sorrisi e Canzoni*, potevano dare l'idea di profondità.

Non perdetevi Vitali che muore assiderato in tre dimensioni.

CAPITAN HARLOCK

Uchū kaizoku kyaputen Hārokku
(宇宙海賊キャプテンハーロック)

Pirata dello spazio Capitan Harlock

Autore: Leiji Matsumoto (Akira Matsumoto)

Anno: 1978

Contanuki:



La VHS

Anno 2977. Il capitano Harlock è un ex militare che si è ribellato al governo unificato della Terra e vive come un pirata spaziale con la sua ciurma a bordo dell'Arcadia. Le risorse terrestri sono state prosciugate, i lavoratori sono stati sostituiti da macchine e tutti vivono in uno stato di apatia generale. Questa indifferenza non viene turbata nemmeno dall'arrivo di una misteriosa sfera nera chiamata Pennant. Harlock scopre che le scritte incise sulla sfera annunciano l'arrivo delle Mazoniane, intenzionate a conquistare la Terra, contro le quali il capitano e la sua ciurma intraprenderanno una guerra in solitaria. Poetico e malinconico, quest'opera di Leiji Matsumoto riecheggia nell'eternità.

Parliamone un po'

Se c'è qualcosa di Harlock che mi ha costretto a saltare sul divano nero di mio padre agitando una spada immaginaria al cielo è il suo convinto idealismo, l'inno alla libertà costante e sopra ogni cosa. Le navi pirata hanno tutte un Jolly Roger (la bandiera con il teschio) come monito per chi viene attaccato, per spaventare. Secondo Matsumoto per Harlock non è così, il suo teschio significa: «Combatterò per la libertà fino a diventare scheletro».

La parola **kaizoku** (海賊), "pirata", è formata dal kanji di "mare" (海, che da solo si legge *umi*) e **zoku** (賊), che significa "ladro".

Come si fa a non amarlo? E pensare che abbiamo rischiato di incontrare capitan Kingston, pirata assoldato dalla regina di Spagna per trovare il misterioso tesoro di Napoleone, sperduto da qualche parte nell'oceano Pacifico: questa era infatti la primissima idea per Harlock.

Fortuna che poi Matsumoto ha puntato alle stelle.



CONAN IL RAGAZZO DEL FUTURO

Mirai shōnen Konan (未来少年コナン)
Ragazzo del Futuro Konan

Autore: Hayao Miyazaki
Anno: 1978
Contanuki: 

La VHS

Nell'anno 2008, l'incontrollato sviluppo scientifico-industriale e la Terza guerra mondiale causano sul pianeta Terra degli sconvolgimenti tali da inabissare gran parte dei continenti. Questa catastrofe porta gli umani rimasti a unirsi in un'unica città ipertecnologica chiamata Indastria, guidata da un dittatore. La metropoli è volta a portare il genere umano ai fasti di un tempo. Altri pochi sopravvissuti invece si accontentano di vivere in maniera pacifica dei prodotti della terra trovando un equilibrio con la natura, invece di cercare di dominarla. Tra i due stili di vita la nostra avventura inizia vent'anni dopo, su un isolotto disabitato, dove Conan vive insieme a suo nonno. Conan è figlio di due astronauti che hanno tentato di scappare, ha una forza sovrumana, dei piedi prensili che fanno impressione e un cuore puro. Quando la sua amica Lana verrà rapita dai malvagi di Indastria, Conan partirà per salvarla e per liberare gli oppressi dalla tirannia, scoprendo la verità sui superstiti della Terra.

Parliamone un po'

Vi ricordate il maialino bianco di Jimsey? In giapponese si chiama Umasō (うまそう), che significa "sembra buono/delizioso". È formato dall'aggettivo *umai* (うまい), una versione informale della parola "buono", e dal suffisso *sō* (そう), che messo dopo un aggettivo si può tradurre con "sembra...".

Per esempio *omoshiroi* (面白い) significa "interessante/divertente". Togliendo la "i" finale e aggiungendo "sō" otteniamo *omoshiroso*, che significa appunto "sembra interessante/divertente".

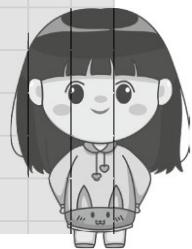
Nel doppiaggio degli anni ottanta, *umasō* viene reso con “delizioso”, mentre nella versione più recente è stato tradotto proprio con “sembra buono”.

Miyazaki si è detto più volte riconoscente nei confronti dell’emittente che gli aveva commissionato *Conan* per le continue pressioni: se non fosse stato per la loro insistenza, infatti, questo capolavoro non avrebbe mai visto la luce. Io ho ancora tutte le videocassette originali con i dorsi illustrati: messe in fila una accanto all’altra compongono l’immagine dei personaggi principali.

La serie, la prima completamente in mano a Miyazaki, è tratta dal romanzo *L’incredibile marea* di Alexander Key, tuttavia numerosi aspetti filosofici della storia originale sono stati cambiati o forzati dallo stesso animatore.

Lo Studio Ghibli sarebbe stato fondato solo parecchi anni dopo, ma la sua indole incredibilmente ambientalista e piena di speranza per le nuove generazioni esisteva già. Ed è questo il più grande cambiamento rispetto al romanzo. Miyazaki non voleva che i problemi dei “vecchi”, come dice lui, venissero riversati sui giovani: per il grande regista giapponese, i ragazzi devono essere una nuova speranza, pura e non contaminata.

Il canale televisivo NHK decise di censurare la scena dove Conan e il suo amico “selvaggio” Jimsey provano a fumare del tabacco, perché considerata troppo disedutiva. Pensare che Miyazaki l’aveva inserita proprio per questioni autobiografiche! Deve essere successo anche a lui!



DAITARN 3

Muteki Kōjin Daitān 3 (無敵鋼人ダイターン3)
Daitarn 3 l'invincibile uomo d'acciaio

Autori: Yoshiyuki Tomino, Hajime Yatate
(pseudonimo per lo studio di animazione Sunrise)
Anno: 1978
Contanuki: 

La VHS

Il dottor Haran è un terrestre che ha deciso di trasferirsi su Marte, molto probabilmente per la facilità di trovare parcheggio rispetto al suo pianeta. Come biasimarlo? Chi vive a Roma so che può capirmi. Una volta sul pianeta rosso ha del tempo libero e costruisce i Meganoidi, cyborg dotati di volontà propria. I Meganoidi sfuggono al controllo del proprio creatore e lo uccidono insieme alla moglie e al figlio maggiore. Il figlio minore, Banjo, riesce a fuggire sulla Terra insieme a un'altra creazione di suo padre: Daitarn 3. Con l'aiuto del robbtone e del suo maggiordomo Garrison, Banjo dovrà difendere la Terra dall'invasione dei Meganoidi. Non dal gruppo musicale, proprio dai cyborg. Comunque sì, è evidente che "quei" Meganoidi hanno scelto il loro nome ispirandosi a questi.

Parliamone un po'

Daitarn 3 ha confuso tantissima gente. Anche se qui in Italia è diventato un cult e ha fatto ottimi ascolti, in Giappone non si può dire la stessa cosa; infatti a differenza degli altri suoi "colleghi" mecha non ha avuto molti ritorni di fiamma, niente film, manga, serie redux. Niente. Solo l'originale. Daitarn deriva dalla parola *Daitan* (大胆) che significa "coraggio" ed è proprio del fegato che ci vuole per fare alla fine degli anni settanta una parodia degli anime di robottoni. Sì, perché sia nella trama che nei personaggi *Daitarn 3* prende in giro tutti i luoghi comuni dell'epoca per quanto riguarda i combattimenti mecha. Basta dire che il Daitarn era uno dei pochissimi robbtoni a cambiare espressione!

GALAXY EXPRESS 999

Ginga Tetsudō Surī Nain (銀河鉄道999)
Ferrovia della galassia 999

Autore: Leiji Matsumoto (Akira Matsumoto)

Anno: 1978

Contanuki:



La VHS

Ancora Leiji Matsumoto. Per chi non lo sapesse, esiste un Leiji Universe in stile Marvel (anzi, il contrario) nel quale tutte le sue opere, o quasi, coesistono. In un futuro tecnologicamente avanzato, in realtà il 2021, una rete ferroviaria spaziale si estende per tutta la galassia e l'umanità si sta spingendo verso l'estinzione: le classi sociali più ricche possono infatti vivere fino a duemila anni, dotandosi di un costosissimo corpo meccanico con pezzi intercambiabili in caso di malfunzionamenti. Inoltre, si divertono a cacciare come trofei i cittadini di Megalopolis più poveri, rimasti umani, che vivono in ghetti ai margini della società. Due di loro, madre e figlio, scoprono la possibilità di ottenere un corpo meccanico gratuitamente su un altro pianeta, ma per raggiungerlo dovranno attraversare Megalopolis e prendere il treno Galaxy Express 999 senza cadere nelle grinfie degli "umani meccanici".

Parliamone un po'

Tutto l'anime è avvolto da una tetra malinconia, un contesto che sembra portato avanti per inerzia da una umanità pigra che ormai non può rimediare ai suoi errori (quasi come oggi, e in effetti siamo oltre il 2021). Perfino il giovane protagonista Tetsuro (Masai in Italia) nasce e conclude la sua avventura nella tragedia.

Super riconoscibile grazie al suo poncho logoro e il cappellone largo che ha ricevuto in dono dalla madre dell'inventore dell'Arcadia (proprio quella di Capitan Harlock), non possiamo che simpatizzare per lui.

Galaxy Express 999 è in realtà ispirato a un classico della letteratura giapponese del 1934, *Una notte sul treno della Via Lattea*, scritto da Kenji Miyazawa. Il manga ha visto la luce invece nel 1977 e da allora nulla è stato più lo stesso.

La parola ferrovia è formata da *tetsu* (鉄), ossia “ferro”, che abbiamo già visto con Tetsuya, e *dō* (道), “via”. È lo stesso *dō* di molte arti marziali come il *kendō* (剣道, “via della spada”). *Surī Nain* è la lettura storpiata giapponese di *three nine* ossia “tre volte nove”.

ANNA DAI CAPELLI ROSSI

Akage no An (赤毛のアン)

Anne dai capelli rossi

Autori: Isao Takahata, Shigeo Koshi

Anno: 1979

Contanuki: O

La VHS

Gli anziani fratelli Cuthbert, Matthew e Marilla, decidono di adottare un ragazzino affinché li aiuti nel lavoro in campagna. Al suo posto arriva però Anna, una ragazzina dai capelli rossi sognatrice, dotata di una spiccatà fantasia e una tendenza al dramma. Con qualche difficoltà iniziale Anna troverà il suo posto a Green Gables, la casa dei Cuthbert, conquistando l'affetto del burbero Matthew e della rigida Marilla. In seguito stringerà una forte amicizia con Diana Berry e si ritaglierà il suo spazio anche a scuola, nonostante la rivalità con il compagno Gilbert. Faccio una confessione: Anna mi stava antipatica. Mi pareva una regina della scena; certo condividevo con lei la fantasia e la passione, ma il suo atteggiamento proprio non mi andava giù.

Parliamone un po'

Lucy Maud Montgomery è l'autrice del romanzo di *Anna dai capelli rossi*, che in realtà si intitola *Anna dei tetti verdi*, ovvero il soprannome che la ragazzina dà alla casa dei Cuthbert.

Il titolo non è l'unica cosa che ha subito un cambiamento: nel libro Anna ci tiene parecchio che il suo nome sia scritto senza sbagliare, ovvero con la "e" finale: Anne. Nell'anime della Nippon Animation, nell'adattamento italiano, è esattamente il contrario.

MOBILE SUIT GUNDAM

Kidō senshi Gandamu (機動戦士ガンダム)
Gundam il guerriero mobile

Autori: Yoshiyuki Tomino, Hajime Yatate
 (pseudonimo per lo studio di animazione Sunrise)
Anno: 1979
Contanuki: 

La VHS

In un futuro prossimo, la Terra è afflitta dal problema della sovrappopolazione e per far fronte a tale difficoltà costruisce delle colonie (chiamate Side) sugli asteroidi in orbita intorno al pianeta. Una delle colonie, la Side 3, si autodichiara indipendente e il suo leader, Daikun, la rinomina Repubblica di Jion. Alla morte di Daikun, la famiglia Zabi sale al potere e instaura una dittatura, trasformando la Repubblica in un Principato a cui annette ulteriori territori, conquistando alcune delle altre colonie. Tra il Principato di Jion e la Terra, alleata alle colonie rimaste, scoppia una guerra combattuta a suon di robot antropomorfi chiamati Mobile Suit. Ma la Terra ne ha sviluppato un nuovo avanzato modello: il Gundam.

Anche se non ne avete mai visto nemmeno una puntata sapete di cosa stiamo parlando. Non è fantastico?

Parliamone un po'

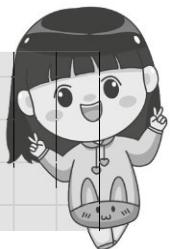
Originariamente il nome doveva essere Gundom, contrazione di *gun*, "pistola", e *freedom*, "libertà", ma i creatori alla fine hanno preferito Gundam. Yoshiyuki Tomino, uno degli animatori della serie, pensava che il Gundam sarebbe stato un robot che impugnava una pistola (ガン, *gun*) così potente da trattenere i nemici come una diga (ダム, *dam*) trattiene l'acqua. *Mobile Suit Gundam* è stato talmente rivoluzionario nel panorama mecha che ha lanciato un nuovo sottogenere chiamato "Real Robot". Yoshiyuki Tomino, il suo crea-

tore, era stufo di anime mecha assurdi e incredibili, voleva qualcosa se non di scientifico, almeno attendibile, ed è con questo approccio pratico che è stata creata la serie *Gundam*.

In quest'opera non ci sono eroi poetici, magia, mosse assurde e cuori puri, in *Gundam* c'è una severa gerarchia, problemi meccanici, tempi di ricarica e missioni da portare a termine.

Questa è la vera rivoluzione di *Gundam*! La noia. No, dai, scherzo. Scusatemi!

Al centro commerciale Diver City Tōkyō Plaza
c'è il Gundam Base Tōkyō, il negozio ufficiale,
paradiso dei fan di tutto il mondo.



LADY OSCAR

Berusaiyu no bara (ベルサイユのばら)
La rosa di Versailles

Autore: Riyoko Ikeda

Autore: 1979

Contanuki: O

La VHS

La rosa di Versailles! Guarda il lampo che è laggiù! Ma anche grande festa alla corte di Francia! Due sigle immortali per lo stesso anime che ha incassato la sessualità di migliaia di ragazzi e ragazze. La figura storica e le reali vicissitudini dell'ultima delfina, e in seguito regina, dell'Ancien Régime Maria Antonietta si intrecciano alle vicende del personaggio di fantasia Lady Oscar, scorta personale della sovrana e comandante della guardia reale francese, educata fin da bambina come un uomo. La trama segue l'amicizia tra Maria Antonietta e Oscar, gli intrighi di corte, gli amori e i fatti storici, fino al culmine della Rivoluzione francese.

E poi c'è André, non fatemene parlare che piango. Ecco, piango.

Ve ne parlo, ma poi non lamentatevi. Sta per esplodere la Rivoluzione in tutta la sua violenza, Oscar e André si mettono al riparo dalla carica della folla inferocita al limitare della foresta. Qui i due, finalmente, managgia, si dichiarano il loro amore e tra loro esplode la passione. Non in Italia, ovviamente, dove si dicono «Ti voglio bene» in una scena rimontata talmente tante volte da essere irriconoscibile. Per alcuni infatti la versione originale era troppo “spinta”.

Parliamone un po'

Riyoko Ikeda è l'autrice di *Versailles no bara*, ossia *La Rosa di Versailles*, alias la nostra *Lady Oscar*. Il manga è del 1972 e ci volle tanto tempo per farlo arrivare sotto forma di anime anche in Italia, e fu una produzione travagliata.

Avrete sicuramente notato il cambio di stile durante la serie, la “prima” Oscar e quella più matura alla fine. Non si tratta solo del fatto che il personaggio cresce anche anagraficamente, no. I primi episodi della serie infatti furono realizzati dalla giapponese Tōkyō Movie Shinsha nel 1979, con la direzione di Tadao Nagahama. Poi, dopo una dozzina di episodi, arrivò sfondando la porta Osamu Dezaki e il suo stile registico e di messa in scena più duro.

► Ma sapete che Lady Oscar ha anche viaggiato nel tempo? Esiste una puntata celebrativa di *Lupin III* (quello di Monkey Punch), la centesima della seconda stagione, che fa incontrare Oscar François de Jarjayes e il ladro gentiluomo, fregandosene bellamente dell'anacronismo. La storia continua con Oscar che chiede a Lupin di recuperare la corona di Maria Antonietta. Entrambe le serie erano prodotte dalla TMS Entertainment Ltd, che voleva una scusa per pubblicizzare la serie della *Rosa di Versailles*, che non se la stava passando benissimo. Il tocco poetico della puntata è scoprire perché in realtà Oscar vuole la corona: contiene infatti una pozione che trasforma in pietra e che lei vuole bere per ricongiungersi con il suo amato André, anche lui trasformato in statua. E giù lacrime.

SAMPEI

Tsurikichi Sanpei (釣りキチ三平)
Sanpei, il patito della pesca

Autore: Takao Yaguchi

Anno: 1980

Contanuki:



La VHS

Sampei è un tredicenne che, guidato dal nonno e dal suo maestro, vuole imparare a padroneggiare perfettamente le tecniche della pesca. Il suo obiettivo è diventare un abile pescatore, lavorando però principalmente sulla disciplina interiore. Nel corso della storia affronterà sfide sempre più difficili, avversari più temibili, ma soprattutto apprenderà valori come il rispetto della natura, l'accettazione dei fallimenti e la possibilità di riscatto dagli errori. Gli insegnamenti di Sampei vogliono essere nobili, non lo metto in dubbio, ma io ci stavo male a vedere tutti quei pescetti all'amo!

Parliamone un po'

Se è innegabile tifare per Sampei che ha buon cuore, un sogno e tanta abnegazione, io proprio non riuscivo a non rattristarmi per i pesci! Tutte quelle carpe e tutti quei poveri salmoni! Sono vegana e forse è stato proprio *Sampei* a farmi iniziare a riflettere.

Il manga di Takao Yaguchi, uscito nel 1973 e che ha ispirato l'anime, non ha un vero e proprio finale netto, esattamente come la sua versione animata.

L'unica cosa che finiva di certo era la vita di quei pesciolini! Immaginatevi la piccola Sayaka che corre via in lacrime.

Il nome originale è Sanpei (con la "n"!): è formato da *san* (三), che significa "tre", e *pei* (平) che significa "pace/piatto/omogeneo".

FORZA SUGAR

Ganbare Genki (がんばれ元気)
Forza Genki

Autore: Yū Koyama

Anno: 1980

Contanuki:



La VHS

Il piccolo Sugar è orfano di madre. Il padre è un ex pugile, che dopo una lunga assenza dal ring decide di tornare a combattere. Debilitato a causa della dieta per gareggiare in una categoria inferiore, e messo k.o. durante un incontro, il padre di Sugar muore. Sugar allora decide di onorarne la memoria allenandosi per diventare un giorno campione del mondo di pugilato.

Sangue, lacrime e ring. Un po' come Rocky Joe, ma con i soldi.

Parliamone un po'

Scritto da Yū Koyama, diventa un anime negli anni ottanta con il titolo di *Ganbare Genki* ("Forza Genki"), 35 puntate su Fuji TV in diretta competizione con l'altro caposaldo *spokon* (manga e anime a tema sport) sul pugilato: *Rocky Joe*.

Genki (in originale Genki Horiguchi) è orfano di madre e anche il padre non è messo benissimo (è in suo onore che Genki diventerà un pugile), ma a differenza di Joe lui non vive in miseria, anzi: ci sono i nonni che lo viziano. *Forza Sugar* ha mostrato al pubblico degli anime che si può parlare di sport anche senza la tragedia costante. E meno male che non avevo più lacrime. Lo ammetto, avevo una cotta per lui.

ROCKY JOE

Ashita no Jō (あしたのジョ)
Joe di/del domani

Autori: Asao Takamori (Asaki Takamori), Tetsuya Chiba

Anno: 1980

Contanuki:



La VHS

Rocky Joe (Yabuki Jō in originale) è orfano di entrambi i genitori, e vive per strada nei bassifondi della Tōkyō anni sessanta, durante il boom economico che ha aumentato ancora di più le differenze tra le classi sociali. Dopo uno scontro con un vecchio alcolista, Joe lo colpisce con un pugno. Quello che Joe non sa è che l'uomo che ha colpito è Danbei Tange, un ex allenatore di boxe, che dopo una brillante carriera ha incassato una serie di sconfitte che lo hanno portato a ritirarsi e a darsi all'alcol. Il pugno di Joe convince Danbei del suo talento pugilistico e decide di allenarlo. Il protagonista in realtà è interessato solo a scroccare vitto e alloggio e passa il suo tempo a cacciarsi nei guai, e così finisce in prigione. Danbei continua a inviargli le lezioni di boxe per corrispondenza, fino a farlo diventare un vero pugile. Il finale lo sappiamo tutti.

Parliamone un po'

Ideato da Ikki Kajiwara e disegnato da Tetsuya Chiba, *Rocky Joe* è stato riconosciuto così non solo in onore del Rocky di Stallone, ma anche del famoso pugile Rocky Marciano (dal quale anche Stallone ha preso il nome, un loop praticamente). Joe è diventato talmente famoso nella cultura giapponese che dopo la morte di Rikiishi, personaggio centrale per la crescita del protagonista, c'è stato un vero funerale al quale hanno partecipato più di settecento persone.

Mi si scalda il cuore ogni volta che vedo quanto il Giappone non si vergogni della propria cultura fumettistica e animata.

HELLO! SPANK

Ohayō! Supanku (おはよう!スパンク)
Buongiorno! Spank

Autori: Shun'ichi Yukimuro, Shizue Takanashi

Anno: 1981

Contanuki:



La VHS

Non so voi ma ci ho messo anni a capire che Spank era un cane e ancora adesso non sono del tutto sicura. Comunque, ogni anime non si può definire tale se non inizia nella tragedia, quindi: dopo la scomparsa del padre in mare e la perdita della sua cagnolina, Aiko riceve in regalo Spank, un grosso cucciolo di cane bianco con le orecchie nere che ha perso il suo proprietario e il naso. No, questo non è vero, ma non ha il naso, qualcuno doveva dirlo. Spank è pasticcione, goffo e combinaguai ma è anche molto affettuoso e sempre di buon umore. Tra Spank e Aiko nasce una forte amicizia e i due diventano presto inseparabili. Le vicende della trama ruotano intorno a Spank, Aiko e le loro amicizie, sia umane che animali.

Parliamone un po'

Spank è uno *slice of life* che mette in scena la vita di tutti i giorni in Giappone attraverso gli occhi di questo cagnolino, che più che parlare bofonchia, ma che tutti apprezzano. *Hello! Spank* è un manga creato da Shun'ichi Yukimuro e Shizue Takanashi e moltissimi sbagliano dove mettere il punto esclamativo, che va dopo *Hello* e non dopo *Spank*. Scusate ma è una cosa che mi fa impazzire. Sono troppo puntigliosa forse, ma che ci posso fare?

Spank è stato illuminato da un doppiaggio folle quanto geniale in Italia: la sua voce è quella di Liù Bosisio (doppiatrice tra le altre di Marge Simpson e Pina Fantozzi), che improvvisava gran parte dei suoi dialoghi, inventando parole e versi, reagendo più che seguendo il copione.

Il risultato è che ancora oggi alcuni naufraghi della mia generazione sanno come suona la parola "iaiabimba".

L'adattamento italiano ha trasformato Torakiki, il gatto con la cravatta rossa anche lui spasimante della gattina della quale era innamorato Spank, dandogli un forte accento tedesco: alcune parole del suo lessico erano addirittura sostituite con il loro corrispettivo alemanno. È di sicuro una scelta strana, ma anche qualcosa di estremamente divertente.



DR. SLUMP & ARALE

Dr. Suranpu (Dr. スランプ)

Dr. Slump

Autore: Akira Toriyama

Anno: 1981

Contanuki:



La VHS

Il dottor Slump, tra le sue numerose strampalate invenzioni, dà vita alla vivace robottina Arale. Dotata di una forza sovrumanica e di un carattere ingenuo ed esuberante, la bambina/androide combinerà non pochi pasticci, scompigliando la vita del suo inventore e di tutto il Villaggio Pinguino. Una delle serie più grottesche e nonsense di sempre! Esaltata anche dall'adattamento italiano: chi non ha mai detto «Ciricio» come Arale? Nella versione originale «Ncha!» (んちゃ!), anche questa è una parola inventata.

Parliamone un po'

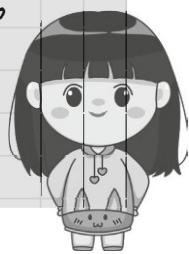
Toriyama si diverte a disseminare di crossover ogni sua opera e infatti, tenetevi forte, Arale compare più volte in *Dragon Ball*. Nella prima serie Goku cade dalla nuvola d'oro (kintōun, 筋斗雲, in originale e Speedy nell'adattamento) direttamente nel Villaggio Pinguino. Arale senza pensarci troppo aiuta Goku a sconfiggere il generale Blue del Fiocco Rosso, dimostrandosi ben più forte del piccolo Saiyan.

Ma non è finita. Arale torna anche in *Dragon Super*, non è invecchiata di un giorno, ovviamente, e dimostra ancora una volta la sua forza sconfiggendo il povero Vegeta e combattendo alla pari con Goku mentre è Super Saiyan. Mica male la piccolina!

In *Dr. Slump e Arale* c'è anche un ovvio riferimento a uno dei supereroi più famosi di sempre. Esatto, vi ricordate bene, parlo proprio di Suppaman, una sorta di parodia di Superman. Pur credendosi un grande eroe, l'extraterre-

stre Suppaman non ha poteri ed è un inguaribile vigliacco, in grado di tener testa solo a deboli e indifesi. Per trasformarsi usa un *umeboshi* (梅干し), una specie di prugna sottaceto dal sapore molto aspro. Il suo nome, infatti, è formato dall'unione dell'aggettivo *suppai* (酸っぱい), "aspro" o "acido", e il *man* di Superman. Vi ricorderete la buffa espressione della bocca, tipica di chi ha appena mangiato del limone.

Akira Toriyama era così schiacciato dai tempi di consegna editoriali che cominciò a disegnarsi come un robot con una maschera antigas sulla faccia e delle tenaglie, proprio per sottolineare lo stress e l'alienazione inumana che doveva sopportare. Arrivò perfino a odiare gli occhiali di Arale perché perdeva troppo tempo a disegnarli vignetta dopo vignetta!



BELLE E SEBASTIEN

Meiken Jorī (名犬ジョリイ)

Jolie il cane fedele

Autore: Kenji Hayakawa

Anno: 1981

Contanuki: O

La VHS

Sebastien vive con il nonno adottivo sui monti al confine tra Francia e Spagna. Fa amicizia con un enorme cane da montagna dei Pirenei, che viene accusato ingiustamente di ogni misfatto che accade nel villaggio. Il cane si rivela essere una femmina e Sebastien le dà il nome di Belle. Per difenderla dagli abitanti del paesino che la temono e che vorrebbero sopprimerla, Sebastien parte con Belle per un viaggio avventuroso verso la Spagna, lungo il quale in realtà il ragazzo spera di ritrovare la sua vera famiglia.

Parliamone un po'

Anche voi per anni eravate in dubbio su chi fosse Belle e su chi fosse Sebastien? Ditemi che non ero l'unica! Guardavo una puntata e poi me ne dimenticavo subito! La storia dell'anime è basata su *Belle et Sébastien*, una raccolta di racconti dell'autrice francese Cécile Aubry e che ha avuto un mucchio di trasposizioni. Serie televisive in bianco e nero in stile *Lassie*, fino a una pellicola dedicata con attori in carne e ossa nel 2013. Forse dovrei riguardarmi anche quelle per ripassare.

LAMÙ

Urusē yatsura (うる星やつら)
Quelli del pianeta/stella Uru

Autore: Rumiko Takahashi

Anno: 1981

Contanuki: 

La VHS

Lamù ha scombussolato gli ormoni di tutti. L'aliena in bikini ispirata alla mitologia infernale orientale che flirta costantemente ha messo in difficoltà anche me. Un'astronave di demoni Oni arriva dallo spazio per conquistare la Terra. Di solito queste cose accadono in America, eppure questa volta siamo in Giappone. Il re degli Oni offre agli umani un'unica possibilità di salvezza: se uno di loro, estratto a sorte, riuscirà a toccare le corna della sua bellissima figlia Lamù entro dieci giorni, allora il pianeta sarà salvo. Il sorteggio cade su Ataru Moroboshi, un liceale donnaiolo. Lamù però sa volare e ciò rende non semplicissima l'impresa di toccarle le corna. Per complicare il tutto, Lamù inizia ad ambientarsi sulla Terra e tra lei e Ataru si sviluppa un rapporto sempre più stretto e tenero.

Parliamone un po'

Urusē (うる星), per come è scritto in kanji, significa "Il pianeta Uru", quindi tutto il titolo si può tradurre "Quelli o quella del pianeta/stella Uru". Il titolo è anche un gioco di parole, perché *Urusē* è un modo slang di dire *Urusai* che significa "rumoroso/chiassoso". Non essendoci genere e numero, suona come "una tipa rumorosa/chiassosa".

Lasciatemi raccontare anche qualcosa che mi ha fatto esclamare «Ooohhh»: uno dei miei anime preferiti è *Cara dolce Kyoko*, ne parleremo più avanti, e proprio nell'episodio 195 di *Lamù* i suoi protagonisti (Godai e la stessa Kyoko) compaiono come in un crossover! Immaginatevi che shock per

me. Come se non bastasse nella puntata 15 di *Cara Dolce Kyoko* compare Lamù! Rumiko Takahashi infatti è l'autrice di entrambi i manga!

► Cosa c'entrano i fagioli con Lamù? Ve lo racconto.

Gli Oni sono yōkai (creature magiche). Gli Oni (鬼) sono forti, violenti e simili a orchi dalla pelle rossa, blu o verde (li vediamo anche in *Dragon Ball*). Hanno corna e zanne e spesso una mazza di ferro. Nell'immaginario tradizionale sono guardiani delle porte dell'Inferno in cui torturano i dannati. A inizio febbraio, in cui anticamente iniziava l'anno, c'è il *Setsubun* (節分), noto come la Festa del lancio dei fagioli. Di solito il capofamiglia si traveste da Oni e gli altri gli tirano addosso i fagioli di soia (豆撒き, mamemaki) dicendo: «Oni wa soto! Fuku wa uchi!» (鬼は外! 福は内!), ossia "Fuori i demoni! Dentro la fortuna!". I bambini poi raccolgono i fagioli (arrostiti) e ne mangiano uno per ogni anno d'età.

C'ERA UNA VOLTA... POLLON

Ochamegami monogatari korokoro Poron
 (おちゃめ神物語コロコロポロン)

La storia della dea monella (*korokoro) Pollon

Autore: Hideo Azuma

Anno: 1982

Contanuki: 

La VHS

Pollon è la pasticciosa figlia del dio Apollo, nonché nipote del re degli dei Zeus. Non ha ancora trovato la sua strada e per questo motivo non è ancora diventata una divinità. Nel corso della serie, ripercorrendo gli episodi più importanti della mitologia greca rivisitati in chiave comica, dovrà superare diverse prove per conquistare il suo titolo di dea, aiutata da Eros (il suo omelico mi faceva impressione) e dalla Dea delle Dee.

Parliamone un po'

Nel titolo originale compare il termine *korokoro*, che indica "qualcosa di piccolo che rotola" ma in italiano è difficilmente traducibile con una sola parola. La cosa che mi faceva impazzire di *Pollon*, però, è che pur essendo ambientato nell'antica Grecia mi accorgevo che era rimasto molto delle tradizioni e della società giapponese. Così tra un minotauro e un ciclope ogni tanto saltava fuori un kanji oppure Apollo che ballava in kimono, beveva sakè e agitava dei ventagli. Inspiegabilmente è capitato anche che per entrare in casa si togliessero le scarpe, atteggiamento tipico della cultura giapponese, ma che in un contesto mitologico risultava buffo. Ma da piccola non ci pensavo, anzi, mi piaceva ritrovare un po' di "me" tra gli antichi greci.

Però, ripensandoci, da un anime dove il suo creatore, Hideo Azuma, si fa rappresentare come un insetto con in testa un pennino non potevo pretendere troppa attendibilità storica!

RANSIE LA STREGA

Tokimeki Tunaito (ときめきトゥナイト)
Batticuore notturno

Autore: Koi Ikeno

Anno: 1982

Contanuki:



La VHS

Quanto mi piaceva Ransie, mi confondeva un sacco, ma mi piaceva. Non ho mai veramente capito perché da un vampiro e un licantropo dovrebbe nascere una strega. Ma va bene così. Ransie è una ragazza alle prese con i tipici problemi dell’adolescenza: gli amori non corrisposti e la rivalità con le coetanee. Ma Ransie non è un’adolescente come le altre: è dotata di poteri magici (tra cui la capacità di assumere le sembianze di chiunque riceva un suo morso e di tornare al suo vero aspetto con uno starnuto), ereditati dalla mamma licantropo e dal papà vampiro. Secondo me Ransie è un vampiro, scusate. Sono polemica. A complicare ulteriormente le vicende amorose di Ransie, c’è la legge del Regno Supremo, di cui fanno parte le creature magiche, che vieta severamente le unioni tra esseri soprannaturali e umani.

Parliamone un po’

I cambiamenti dell’edizione italiana sono giganteschi e anche strambi, chissà che direbbe Koi Ikeno, l’autrice.

In Italia il Mondo Magico diventa l’Inferno (o Regno Supremo), Ransie (江藤蘭世, Etō Ranze in originale) proviene dall’Inferno, e il suo re è Satana. Lo ripeteranno un centinaio di volte nell’anime, fa stranissimo!

Vi ricordate il padre di Lisa, la rivale amorosa di Ransie? Thomas Thompson (Tamasaburo Kamiya in originale) non è un facoltoso commerciante come l’adattamento italiano voleva farci credere, ma è un boss della mafia giapponese, la Yakuza.

Infatti ora che ci penso Tamasaburo è sempre super coperto, forse per nascondere i tatuaggi!

► Il Giappone è famoso per un particolare stile di tatuaggi, l'Irezumi, risalente probabilmente all'epoca Jōmon. Gli Horishi, maestri tatuatori, utilizzano tutt'oggi la tradizionale e dolorosa tecnica a mano detta Tebori. Ciò nonostante, i tatuaggi sono mal visti per motivi che hanno radici antiche: in passato infatti servivano a identificare i criminali tatuando sulla loro fronte il kanji di "cane", e in seguito la Yakuza iniziò a tatuarsi tutto il corpo. Questo portò a rendere i tatuaggi illegali! Anche se tale legge è stata abrogata, i giapponesi tatuati sono ancora visti come appartenenti alla criminalità organizzata. Non si pensa lo stesso degli stranieri, eppure in alcuni onsen (le terme giapponesi) è vietato l'ingresso anche se si ha un tatuaggio minuscolo; fortunatamente si possono coprire con cerotti o fondotinta. Stesso discorso può avvenire all'interno di ryokan (locande tradizionali), spiagge pubbliche, piscine, palestre. Forse è per questo che della pelle di Tamasaburo vediamo solo quella di mani e testa? Sayaka complotista in azione!

KISS ME LICIA

Aishite Naito (愛してナイト)
Amami cavaliere

Autore: Kaoru Tada

Anno: 1983

Contanuki:



La VHS

Luciana, detta Licia (Yaeko, detta Yakko-chan nella versione originale), è un'universitaria che si divide tra lo studio e il lavoro nel ristorante del suo tradizionalista padre Anacleto Marrabbio (Shigemaro Mitamura). Quanto adoravo il cognome Marrabbio! In una serie di incontri fortuiti la ragazza fa la conoscenza di Andrea (Hashizo), del suo gatto Giuliano (Juriāno) e del fratello maggiore del piccolo, Mirko (Gō). Mirko canta nel gruppo dei Bee Hive, in cui suona anche Satomi. Tra la protagonista, Mirko e Satomi si creerà presto un triangolo amoroso, complicato ulteriormente dal signor Marrabbio (che non approva le amicizie “rockettare” della figlia) e dalle amiche di Licia (che si invaghiscono anch’esse dei due musicisti). Uno shōjo da manuale insomma.

Parliamone un po'

Licia è molto importante in Italia grazie alla sua versione live action, in realtà un vero e proprio sequel, con Cristina D'Avena come protagonista. La versione live action segue quello che è l'anime e la sua vena eterea e superficiale; la versione animata infatti è stata pesantemente censurata per nascondere riferimenti omosessuali sparsi qua e là.

-
- A esso però dobbiamo le “fettine panate” e gli altri meme ai quali ha dato vita, ma anche le generazioni di ragazze romantiche e sognanti che ha creato.

Più di altri anime, *Licia* ci insegna come stare a tavola, lavorando la protagonista in un ristorante.

A inizio pasto si uniscono le mani, si dice «*Itadakimasu*» (いただきます, la "u" finale non si pronuncia), si inchina un po' la testa, poi si prendono le bacchette e si inizia a mangiare. In questo modo si porta rispetto nei confronti di chi ha preparato il cibo e del cibo stesso. A differenza di "buon appetito", *itadakimasu* lo si dice a se stessi, infatti viene dal verbo *itadaku* che significa "ricevere", un po' come se si dicesse "ricevo questo pasto". Passando vicino a qualcuno che mangia quindi non possiamo dirgli: «*Itadakimasu!*», ma possiamo dirlo a noi stessi anche se mangiamo da soli. Questo capita sovente negli anime. In situazioni informali viene pronunciato anche *itadakimāsu* (allungando la "a") o, come forse avete sentito in qualche anime, *itta-dakki-māsu* canticchiando.

GEORGIE

Jōji! (ジョージィ!)

Georgie!

Autori: Mann Izawa (Mitsuru Isawa), Yumiko Igarashi

Anno: 1983

Contanuki: 

La VHS

Siamo nel XIX secolo. Georgie viene affidata dalla madre in fin di vita a una famiglia di agricoltori australiani, i Buttman, che la adottano. Buttman fa ridere, lo so. L'uomo sedere. Georgie porta da sempre al polso un braccialetto con uno stemma, e cresce spensierata con i fratelli Abel e Arthur. Fratelli, sottolineo, con i quali non ha nessuna parentela. I due ragazzi, anche loro consapevoli di non avere legami di sangue con Georgie, si innamorano segretamente di lei. Diventata adulta, Georgie si innamora invece di Lowell, il nipote del governatore, e nello stesso periodo scopre di essere figlia di deportati inglesi. Quando Lowell si imbarca per l'Inghilterra, in un secondo momento anche Georgie decide di fare lo stesso, per seguire il suo amato e in cerca della sua famiglia biologica, avendo come unico indizio il suo braccialetto. Un mix fra *Candy Candy* e *Game of Thrones*, la storia prosegue con gli intrighi che ruotano intorno alla famiglia Gerald (famiglia d'origine di Georgie), ai suoi fratelli adottivi, e alla promessa sposa di Lowell, Elisa.

Parliamone un po'

Le autrici, Mann Izawa e Yumiko Igarashi, hanno deciso di farci piangere. Georgie, come spesso accade negli shōjo, vive tragedie continue. Se Candy aveva un procione, Georgie ha un Koala, ma questo ancora una volta non basta per consolarci e fermare le nostre lacrime.

Le tematiche controverse del manga si riflettono sull'anime e sono parec-

chie: dall'incesto, all'abuso di droghe, dalle violenze, ai suicidi e tutto fatto da quindicenni con gli occhioni innocenti.

Nel manga la situazione è ancora più pesante e il finale molto più tragico. Siete avvertiti, se Georgie in televisione vi ha traumatizzato evitate di darvi il colpo di grazia con la versione cartacea.

Takeo Watanabe si è invece occupato della colonna sonora di *Georgie*, dopo *Heidi* e *Daitarn 3*; il compositore ha purtroppo seguito Georgie nella tragedia, scomparendo per un cancro. Tuttavia la sua musica vive ancora grazie anche al suo allievo Joe Hisaishi che ha composto "cosette" per *La città incantata*, *Il mio vicino Totoro* e *Il castello errante di Howl*.



L'INCANTEVOLE CREAMY

Mahō no tenshi Kurīmī Mami (魔法の天使クリィミーマミ)
L'angelo della magia Creamy Mami

Autore: Osamu Kobayashi

Anno: 1983

Contanuki: 

La VHS

La piccola Morisawa Yū (森沢 優), di dieci anni, scorge nel cielo un'arca che sembra apparire solo a lei. Portata a bordo, riceve in dono dall'alieno PinoPino una bacchetta magica che la rende capace di trasformarsi in una bellissima cantante di sedici anni. Yū potrà però custodire l'oggetto solo per un anno e nessuno dovrà venirne a conoscenza, pena la perdita dei poteri. A vegliare su di lei, due gattini magici parlanti di nome Posi e Nega. Solo anni dopo ho capito che Posi e Nega stavano per positivo e negativo e riflettono i loro caratteri ottimista e pessimista... non ci avevo mai pensato da piccola. Yū nelle vesti di cantante assume il nome di Creamy (in onore del negozio di crêpe dei suoi genitori) e diventa un'idol di successo. Yū/Creamy inizia così una doppia vita che la costringe a mentire a familiari e amici affinché non scoprano la sua identità segreta.

Parliamone un po'

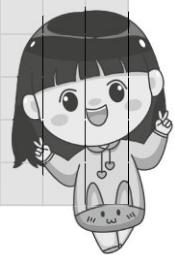
Creamy è pieno di stranezze: prima di tutto in originale Creamy non è il nome dell'idol protagonista, ma un aggettivo che utilizza come accompagnamento a Mami, il suo vero nome.

Un po' come se decidessimo di chiamare l'incredibile Hulk semplicemente Incredibile. Suonerebbe strano, no? Poi è uno dei rari casi dove prima è stato fatto un anime e poi, grazie al suo successo, una trasposizione manga. L'adattamento cartaceo arrivò sulla rivista giapponese *Carol*. La casa editrice Kodansha poi lo pubblicò in due tankōbon (单行本, gli albi nei quali sono

serializzati i manga), scritti da Kazunori Ito e disegnati da Yuko Kitagawa. Un sacco di fan infatti impazzivano cercando il manga di *Creamy* senza sapere che non esisteva!

Yū aveva uno scooter monoposto a motore che sfidava le leggi della fisica e dell'ingegneria meccanica (e anche del buon senso) chiamato Roller Stick. Vuoi che quindi noi giapponesi non abbiamo provato a costruirlo?

Ebbene sì. La leggenda vuole che arrivasse oltre i quaranta chilometri orari, fosse vietato sulle strade e si dovesse avere almeno sedici anni per usarlo. Visto che partecipare a un inseguimento in auto di Lupin III sarebbe stato ben più sicuro che girare con quel trabiccolo, lo tolsero dalla produzione.



OCCHI DI GATTO

Kyattsu Ai (キャッツ・アイ)

Occhio di gatto (dall'inglese Cat's Eye)

Autore: Tsukasa Hōjō

Anno: 1983

Contanuki: 

La VHS

Sheila, Kelly e Tati (nell'originale Hitomi, Rui e Ai) sono tre sorelle che gestiscono il bar Cat's Eye. In realtà il locale è una copertura, perché le ragazze costituiscono il trio di ladre omonimo. Tuttavia, i loro furti di opere d'arte mirano solo a rimettere insieme la collezione del loro padre, artista scomparso. A complicare il tutto, si aggiunge la relazione amorosa di Sheila con l'investigatore che si occupa di rintracciare proprio le Cat's Eye e che ignora la doppia vita della ragazza. L'anime che, senza volgarità, ha risvegliato l'interesse sensuale di molti tra ragazze e ragazzi!

Parliamone un po'

Occhi di gatto condivide una sorta di *continuity* con il manga dello stesso autore: *City Hunter*. Lo intuiamo spesso tramite comparsate in una o l'altra opera e, anche se perfino il bar che gestiscono le tre sorelle c'è pure in *City Hunter*, nulla è mai ufficializzato.

Un'altra questione lasciata volutamente aperta è il finale della serie, sia per quanto riguarda il destino delle opere del padre sia per quanto riguarda la relazione di Sheila.

Queste ragazze non ci danno soddisfazione!

HOLLY E BENJI - DUE FUORICLASSE

Kyaputen Tsubasa (キャプテン翼/キャプテンつばさ)
Captain Tsubasa

Autore: Yōichi Takahashi

Anno: 1983

Contanuki:



La VHS

Holly (Tsubasa) è un ragazzino abilissimo nel gioco del calcio che si è appena trasferito in una nuova scuola e nella relativa squadra New Team (Nankatsu). Il suo agonismo viene acceso ulteriormente dalla sfida nei confronti di Benji (Genzo), imbattibile portiere della scuola rivale Saint Francis (Shutetsu). Roberito, mentore di Holly, gli promette che se un giorno vincerà il campionato di calcio giapponese lo porterà con lui in Brasile per farlo diventare un giocatore professionista.

Questo anime a scuola andava forte, in una puntata compare anche Roberito Baggio!

Parliamone un po'

Uno dei più grandi misteri che ho dovuto affrontare è perché l'anime si intitola *Holly e Benji*. Al di là dell'adattamento dei nomi con questo poco credibile Holly che gioca per il Giappone, mi riferisco alla presenza del portiere che è effettivamente solo nel titolo, a inizio serie scompare per ricomparire solo anni dopo! Ma perché? Un'altra domanda che vi siete fatti sicuramente è quanto è lungo il campo visto che mostra la curvatura della terra. In realtà questo stile di disegno è dovuto alla necessità di non dover mostrare sempre tutti i giocatori in campo, questa "esasperazione" della prospettiva aiutava la casa di produzione a risparmiare sulle animazioni.

L'unica cosa certa di quest'anime è che erano tutte innamorate di Mark Lenders.

Il titolo originale di *Holly e Benji* è *Kyaputen Tsubasa*. Infatti il protagonista si chiama Ōzora Tsubasa (大空 翼). Seguitemi che è tortuosa: nel cognome, *Sora* significa “cielo”, cambia in *zora* per un fenomeno fonetico noto come *rendaku*. *Ō* invece significa “grande”, quindi “Grande cielo”. Il nome Tsubasa invece significa “ali”. Avete cominciato a capire dove stiamo andando a parare? Il personaggio è noto anche come *Sakkā no mōshigo* (サッカーの申し子). Nella parola *Mōshigo* c’è il kanji di “bambino”. La parola indica un bambino arrivato in risposta a una preghiera, quindi un bambino mandato dal cielo. *No* invece indica il complemento di specificazione e *sakkā* viene dall’inglese *soccer*, calcio. Tutto insieme: Bambino del calcio mandato dal cielo. Il lignaggio divino spiega la sua capacità polmonare fuori dal comune.

MEMOLE DOLCE MEMOLE

Tongari bōshi no Memoru (とんがり帽子のメモル)
Memoru dal cappello a punta

Autori: Osamu Kasai, Yukio Misawa, Hiroshi Shidara, Jun'ichi Satō

Anno: 1984

Contanuki:



La VHS

Memole è un'aliena. Tutti la ricordiamo come un folletto magico dei boschi, e invece no, è un'aliena.

Arriva dal pianeta Rilulu (in Italia Filofilo) ed è quindi più simile a Superman che a un elfo.

Ci tengo a sottolinearlo perché è una battaglia che porto avanti fin da piccola con le compagne di classe: Memole è un'aliena. Segnatevelo e difondete.

Trovata sulla Terra in seguito a un atterraggio di emergenza, e come tutti gli altri della sua specie è caratterizzata da dimensioni piccolissime rispetto agli esseri umani. La sua statura ridottissima le causa una serie di buffe difficoltà, eppure, nonostante questo, con un gruppo di amici curiosi come lei decide di avventurarsi coraggiosamente attraverso una foresta, malgrado il divieto imposto dai capi. Oltre la foresta, Memole trova una casa in cui abita Mariel, una ragazza dalla salute cagionalevole, con cui stringe una forte amicizia: entrambe impareranno a superare i piccoli e grandi ostacoli della vita.

Parliamone un po'

Memole condivide una cosa con uno dei miei anime preferiti: *Sailor Moon*. Infatti entrambe le serie sono dirette da Jun'ichi Satō, autore, tra le altre cose, degli storyboard di *Neon Genesis Evangelion*. Come è piccolo il mondo!

Io, che sono una attenta ai dettagli fin da piccola, mi ero arrabbiata un po' nell'aver scoperto che gli alieni di Filofilo erano 245, mentre nella sigla per questione di metrica e rima Cristina D'Avena canta «243 folletti come me», che tecnicamente portava il conto a 244.

Immaginatevi una piccola Sayaka esasperata con un pallottoliere in mano.

MILA E SHIRO - DUE CUORI NELLA PALLAVOLO

Atakkā Yū! (アタッカーヨウ!)

Attaccante Yū! (Dall'inglese Attacker You!)

Autori: Jun Makimura, Shizuo Koizumi

Anno: 1984

Contanuki:



La VHS

Mila Hazuki è una ragazza che, dopo essere cresciuta con i nonni in campagna, si trasferisce a Tōkyō per frequentare le scuole medie, andando a vivere dal padre appena rientrato dall'estero. A scuola Mila scopre la pallavolo, che diventa la sua passione più grande: la storia ruota infatti intorno al suo percorso di crescita per diventare una giocatrice della nazionale giapponese, alla rivalità con le compagne di squadra e all'amore per Shiro, anch'egli pallavolista.

Parliamone un po'

In Italia il manga di Jun Makimura e Shizuo Koizumi, pubblicato in Giappone nel 1984, è arrivato solo nei primi anni del Duemila con il suo titolo originale *Attacker YOU!*, ma questo non è l'unico cambiamento che vi farà trasalire.

Allacciatevi le cinture: Mila si chiama Yū, il suo fratellino Sunny è inventato e così anche la rivale Yogina. L'anime è una fake news. La cosa peggiore di tutte è che nel manga, a differenza dell'anime, non esiste nessuna storia d'amore seria tra lei e Shiro (che comunque si chiama Sō), altro che "due cuori nella pallavolo".

Perfino la leggenda metropolitana che vuole Mila come cugina di Mimi Ayuara di *Mimi e la nazionale di pallavolo* è totalmente infondata, è stato un cambiamento voluto dal doppiaggio italiano per finalità di marketing.

Non ci sono più certezze.

KEN IL GUERRIERO

Hokuto no Ken (北斗の拳)

Pugno del Grande Carro

Autori: Yoshiyuki Buronson Okamura, Tetsuo Hara

Anno: 1984

Contanuki:



La VHS

In un futuro apocalittico, la Terra si è trasformata in un luogo inhospitale a seguito di una catastrofe nucleare. I pochi superstiti vivono assiepati nelle rare oasi che vengono prese di mira dai predoni. Kenshirō, giovane (anche se sembra un cinquantenne) in grado di padroneggiare lo stile di Hokuto, una particolare arte marziale, riesce a canalizzare la sua energia in un unico punto del corpo di una persona per utilizzarla a scopi curativi o per uccidere, causando lesioni interne. Inizialmente intenzionato solo a ritrovare la fidanzata rapita dai predoni, ben presto si rende conto di essere l'eroe di cui tutti i sopravvissuti al disastro hanno bisogno.

Parliamone un po'

Prima di tutto dobbiamo dire che questo è stato uno dei primi anime in cui è stato considerato normale anche per un uomo piangere. Alcuni su questo mi hanno "ripresa" elencandone altri, nonostante avessi detto UNO dei primi. Ken non porta solo una ventata radioattiva, ma anche di innovazione! *Ken il guerriero* in giapponese è *Hokuto no Ken* (北斗の拳). Per capirne il significato partiamo dalla fine: *Ken* (拳) significa "pugno" o "colpo" e viene spesso usato come suffisso in diverse tecniche di alcune arti marziali. Mentre *no* (の) indica il complemento di specificazione e si riferisce alla parola precedente. *Hokuto* (北斗) è formato dal kanji *kita* (北), che vuol dire "Nord", e *to* (斗), che in astronomia indica il carro. Insieme indicano il Grande Carro, una parte della costellazione dell'Orsa Maggiore, che vediamo rappresentato nelle sette

cicatrici sul petto di Kenshiro. Quindi tutto insieme lo potremmo tradurre come "Pugno/colpo del Grande Carro". Insomma, le famose sette stelle di Hokuto. E dopo aver letto questo vi rimangono tre secondi di vita. Avete contato? Scherzavo.

Nel 1995, ci stiamo ancora chiedendo tutti perché Tony Randel (regista di horror) decide di intraprendere questo progetto chiamato *Fist of The North Star*.

Un adattamento live action, americano, in America, del noto manga. Ho già detto che è americano?

La pellicola ebbe così tanti problemi che a un certo punto Ken (Gary Daniels) aveva davvero dei lividi addosso e come se non bastasse, per questioni pratiche, il nostro eroe non poté affrontare più di tre nemici contemporaneamente a schermo.

Una gran delusione per i fan di Ken!



POLLYANNA

Ai shōjo Porianna monogatari (愛少女ポリアンナ物語)
La storia di Pollyanna, la ragazza dell'amore

Autore: Kōzō Kusuba

Anno: 1986

Contanuki: 

La VHS

Pollyanna è una bambina allegra e vivace che crede molto negli insegnamenti che il defunto padre le ha lasciato: vedere sempre il lato positivo di ogni cosa. Viene affidata a una zia che, inizialmente distaccata nei confronti della piccola, sarà presto conquistata dai modi di fare solari e gioiosi di Pollyanna. La zia non sarà l'unica persona a prendere a cuore la bambina: il suo carattere permetterà infatti a Pollyanna di stringere tante amicizie.

Parliamone un po'

Ritorna la Nippon Animation e il suo progetto World Masterpiece Theater: la serie di *Pollyanna* è infatti basata sui romanzi *Pollyanna* e *Pollyanna cresce* di Eleanor H. Porter, rispettivamente del 1913 e del 1915.

Se per Candy c'era un procione e per Georgie un koala, a Pollyanna è toccato lo scoiattolo Pon-Pon (チップマック, Chippumakkku, in originale), una firma tipica della Nippon Animation forse ispirata proprio alla Disney. Un altro *modus operandi* adottato in molte opere del World Masterpiece Theater è quello di ringiovanire la protagonista per poter sfruttare il più possibile la sua crescita all'interno dello sviluppo della trama: così nel romanzo Pollyanna ha undici anni, nell'anime soltanto otto.

I CAVALIERI DELLO ZODIACO

Seinto Seiya (聖闘士星矢)

Seiya il guerriero/cavaliere santo

Autore: Masami Kurumada

Anno: 1986

Contanuki:



La VHS

La sigla italiana, forse nella sua versione più famosa, ha il merito di aver insegnato a tanti bambini la parola “fratricida”, anche se non tutti i genitori devono averla presa benissimo. Lady Isabel (Saori Kido) è la reincarnazione della Dea Atena, che veglia sulla pace e sulla giustizia sulla Terra, *full time job*. In questa missione è aiutata dai Cavalieri dello Zodiaco, dotati di armature potenti connesse ognuna a una costellazione. Insieme a lei proteggeranno l’umanità dalle Forze del Male, rappresentate dagli attacchi di altre divinità e da Cavalieri corrotti, per conquistare, come una sorta di aumento di stipendio, l’armatura d’oro!

Parliamone un po’

Anche grazie all’arrivo del manga in Italia, ora tutti sanno che il titolo originale dei *Cavalieri dello zodiaco* è *Seinto Seiya* (聖闘士星矢). Analizziamolo: in *Seinto* (聖闘士) gli ultimi due kanji (士) significano “guerriero”, in Italia reso con “cavaliere”, probabilmente per la questione “armature”, e il “primosanto” (聖). La scelta è stata fatta anche per l’assonanza con la parola inglese *Saint*. *Seiya* (星矢) è invece il nome del protagonista ed è composto da “stella” (星) e “freccia” (矢), un riferimento al suo potere derivante dalla costellazione di Pegaso. Quindi tutto insieme *Seiya il guerriero/cavaliere santo*. Il protagonista è noto anche come *Pegasasu no Seiya* (天馬星座の星矢), ossia “*Seiya* (星矢)/della (の)/costellazione di Pegaso (天馬星座)”. Il famoso “Fulmine di Pegaso”, il colpo che spara più luci e faretti che manco una discoteca,

in giapponese è *Pegasasu Ryūsei ken* (ペガサス流星拳): *Ken* (拳) "colpo", *ryūsei* (流星) "meteora" e *Pegasasu* (ペガサス), "Pegaso", quindi "Colpo/Pugno meteora di Pegaso"; per questo il "fulmine" non sembra poi molto un fulmine.

So che ci state pensando tutti: e Sirio il Dragone? Il "Piccolo" dei Cavalieri dello Zodiaco? (Fenice era Vegeta, statece.) Ora ne parliamo.

Il nome originale di Sirio il Dragone è *Ryūseiza no Shiryū*, noto anche come *Doragon no Shiryū* (龍星座 (ドラゴン) の紫龍). Già partiamo con il *cool*, Sirio era molto, molto *cool*. *Shiryū* (紫龍) è formato dal kanji di "drago" e "viola". *No* (の) indica invece il complemento di specificazione e *Ryūseiza* (星座) è la costellazione del drago (quella che ci fa piangere nel film *Dragonheart*). Uniamo tutto quindi e esce: "Drago viola della costellazione del drago", un po' ridondante, ma se puoi dire "drago" devi farlo tutte le volte che puoi.

DRAGON BALL

Doragon Bōru (ドラゴンボール)
Sfera del drago

Autore: Akira Toriyama

Anno: 1986

Contanuki: 

La VHS

Mette in imbarazzo anche me raccontarvi la trama di *Dragon Ball*, ma eccoci qui. La vita è strana: Gokū, ragazzino dotato di una forza sovrumana, ha ricevuto in dono da suo nonno prima che morisse una sfera dorata con delle stelle disegnate sopra. L'incontro casuale con Bulma gli svela che quella è in realtà una delle sette Sfere del Drago, e grazie al radar cerca-sfere della ragazza partiranno in giro per il mondo alla ricerca delle altre. Lungo il viaggio, Gokū incontrerà nuovi nemici e nuovi alleati, diventando sempre più forte e scoprendo di più sul suo passato alieno. Ci siamo riusciti, secondo me è andata anche bene.

Parliamone un po'

Dragon Ball, che sia il primissimo Zeta, l'apocrifo GT o il recente Super, ha accompagnato l'infanzia e la vita di molti. Tutti abbiamo un personaggio preferito (probabilmente Vegeta) e tutti un episodio del cuore. Forse ricordiamo anche con nostalgia le battaglie infinite su Namecc o le battute più iconiche della serie. Non c'è da vergognarsi, *Dragon Ball* è il *Fast and Furious* degli anime, non lo guardi per sapere come andrà a finire, lo sai già. Lo guardi perché è di "famiglia".

Anche Akira Toriyama probabilmente sarebbe d'accordo, me lo vedo ad annuire da sopra la sua pila di quattrini, e sapete come lo immagino? Come un robot con la camicia hawaiana. Ed è così infatti che molto spesso, soprattutto nella prima serie, compariva. Lo potete trovare nel manga, ma anche in

versione animata, una sorta di cameo assurdo come quelli che molti *mangaka* (漫画家, "autori di manga") amano inserire. Una sorta di zio buffo che ogni tanto ci racconta la solita storia che conosciamo tutti, ma che per qualche ragione ci piace ancora.

Non importa se era fissato con le mutandine, tutta la famiglia di Bulma infatti ha nomi ispirati alla biancheria intima. Il nome del Dr. Briefs (Burifu in originale), il padre di Bulma, è ispirato agli slip maschili. Bulma (Buruma) invece ai pantaloncini da ginnastica femminili, sì, quelli aderenti. Mentre il prode Trunks è un omaggio, suo malgrado, ai mutandoni maschili; perfino Bra, la secondogenita di Vegeta, rimanda al reggipetto!

Non importa nemmeno se odiava gli speculatori immobiliari: l'indole di Freezer (フリーザ, Furīza), probabilmente il cattivo più cattivo della serie, è costruita seguendo quella degli speculatori edilizi. Pochi infatti sanno che l'obiettivo del tiranno galattico non era usare i Saiyan esclusivamente per dominare l'universo, ma anche per conquistare singoli pianeti e rivenderli al miglior offerente.

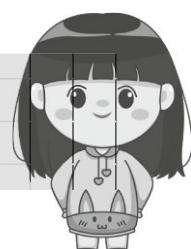
Quanto doveva odiarli Toriyama per fare questo?

Alla fine, l'unica cosa che conta è la quantità di emozioni che ci ha regalato insieme a quel filo rosso capace di unire generazioni così diverse tra loro.

► Un po' di storia! Il personaggio di Gokū (in giapponese si pronuncia così, con allungamento della "u") è ispirato al protagonista di un classico della letteratura cinese dal titolo *Saiyuki* (西遊記, "Viaggio in Occidente"), un librone di più di mille pagine. In questo racconto compare la figura del re scimmia Son Gokū a sua volta probabilmente ispirato al Dio indiano Hanumān e come in *Dragon Ball* troviamo anche lì la proverbiale coda, la nuvoletta e il bastone che si allunga.

Son (孫) significa "nipote", ma in cinese suona simile alla parola "scimmia" e in Gokū (悟空) il primo kanji significa "consapevolezza" e il secondo "vacuità/vuoto", quindi suona un po' come "Scimmia consapevole della vacuità", molto adatto per il protagonista ingenuo dell'anime di Akira Toriyama.

Dragon Ball non mancava mai tra le videocassette
che mio zio mi registrava e io ne ero ghiotta!



UNA PER TUTTE, TUTTE PER UNA - PICCOLE DONNE

Ai no wakakusa monogatari (愛の若草物語)
Storie di amori giovanili

Autore: Fumio Kurokawa

Anno: 1987

Contanuki: 

La VHS

Tratto dal famoso romanzo di formazione di Louisa May Alcott, la storia segue le vicissitudini delle quattro sorelle March: Meg, Jo, Amy e Beth. Il padre delle ragazze è lontano per la guerra di Secessione, e loro dovranno fare i conti con i problemi della crescita e dell'adolescenza, con la povertà della loro famiglia, e con l'imparare a diventare donne responsabili, facendo i conti con pregi e difetti di ciascuna. Osservate il tratto dei volti, un po' più sobrio rispetto agli altri manga con gli "occhioni" disegnati per raggiungere più facilmente i cuori degli occidentali. Questo è lo stile del World Masterpiece Theater, lo stesso di *Heidi* e *Anna dai capelli rossi*.

Parliamone un po'

Quando si deve adattare un libro su una serie che prevede oltre 48 episodi bisogna stiracchiare un po' la storia. Come di consueto, nei World Masterpiece Theater si segue pedissequamente la trama dell'opera originale, ma gli autori non disdegnano di aggiungere qualcosa qua e là. Togliere mai, aggiungere okay. Anche in *Una per tutte, tutte per una - Piccole donne* si procede in questo modo: aggiungere, ampliare, filler più che si può che qui c'è da fare minutaggio. Minutaggio di qualità però.

Così le vicende del libro non iniziano nel primo episodio dell'anime, bensì nel quattordicesimo. Gli autori prendono una lunga rincorsa per creare il contesto storico della secessione americana e ripercorrere le vicende della famiglia March. *Piccole Donne* si allungano!

CITY HUNTER

Shitī Hantā (シティーハンター)
City Hunter

Autore: Tsukasa Hōjō

Anno: 1987

Contanuki: 

La VHS

Il detective privato e guardia del corpo Ryo Saeba lavora in incognito insieme alla sua assistente Kaori: per contattarlo bisogna lasciare un messaggio alla stazione di Shinjuku a Tōkyō indirizzato a xyz. Spesso le sue clienti sono donne molto attraenti, dettaglio che ci fa capire il punto debole dell'investigatore. Ryo è inoltre un tiratore esperto dalla mira infallibile, e le sue avventure si svolgono caso dopo caso in un mix di humour e azione. Il protagonista è affascinante quanto maniaco, serioso nei momenti d'azione, pervertito quando la situazione lo permette. Lo detesteresti se non ti avesse appena salvato la vita.

Parliamone un po'

Questo anime ha reso famosa la parola *Mokkori* (モッコリ), che indica un costante stato di eccitazione sessuale. Ryo Saeba ne soffre e per questo viene sempre percosso dalle ragazze che cerca di sedurre oppure dalla sua segretaria Kaori, che lo tiene a bada con un grosso martello di diverse tonnellate, come biasimarla.

Mokkori è una storpiatura giocosa di *bokki* (勃起), che significa "erezione" ed è assonante con *moku moku*, un suono onomatopeico che significa "fluttuare in giro" ed è pure l'anagramma di *kumo* (雲) che significa "nuvola", quindi è una sorta di parola onomatopeica per indicare qualcuno che gironzola confuso perché troppo eccitato, esattamente come Ryo.

È QUASI MAGIA JOHNNY

Kimagure Orenji☆Rōdo (きまぐれオレンジ☆ロード)
Capricciosa Orange Road

Autore: Izumi Matsumoto

Anno: 1987

Contanuki:



La VHS

La storia del quindicenne Kyōsuke (Johnny nella versione italiana) ruota intorno ai suoi poteri paranormali e al triangolo amoroso tra lui, Madoka (Sabrina) e Hikaru (Tinetta). Tra gelosie, dubbi e incomprensioni di ogni genere, Kyōsuke cercherà di risolvere le situazioni più complicate ricorrendo spesso alla telecinesi, al teletrasporto e persino al viaggio nel tempo. Nella sigla italiana interpretata da Cristina D'Avena, la cantante dice che legge nel pensiero... ecco, no, Johnny non legge nel pensiero e non vola!

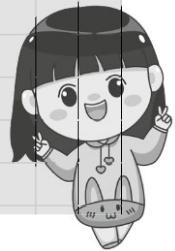
Parliamone un po'

In quegli anni tutti gli atenei d'Italia erano divisi in due, una guerra civile: Tinetta o Sabrina? Sabrina ovviamente era la favorita con i suoi silenzi misteriosi, ma io personalmente in Tinetta vedevo una tenerezza che alla prima mancava e che apprezzavo.

Ahimè, Sabrina era la protagonista e Johnny nonostante i suoi poteri non poteva niente contro la trama, così mi rassegnai e ingoiò il rospo.

Per il look *cool* e freddo di Sabrina, Matsumoto si è ispirato a due artiste dell'epoca particolarmente famose: la cantante giapponese Akina Nakamori e l'attrice americana Phoebe Cates (protagonista di *Gremlins 1* e *2* e coniuge di Kevin Kline). Un mix vincente visto che oggi Sabrina è il simbolo della ragazza irraggiungibile che ti piaceva al liceo!

Il locale Abcb in cui lavora Sabrina si trova sull'Orange Road del titolo originale, che esiste veramente a Tōkyō, e il suo nome è un omaggio all'album *Abacab* rilasciato nel 1981 dai Genesis. Matsumoto prese ispirazione da un bar/studio fotografico del quartiere Setagaya di Tōkyō. Il locale originale purtroppo non esiste più, ma in compenso è stata aperta una caffetteria Abcb a Hong Kong, ispirata proprio a *Kimagure Orenji Rōdo* (KOR).



I CINQUE SAMURAI

Yoroiden Samurai Torūpā (鎧伝サムライトルーパー)

La leggenda delle armature Samurai Trooper

Autore: Hajime Yatake

Anno: 1988

Contanuki:



La VHS

Harago, l'incarnazione in forma di spirito malvagio dei peggiori sentimenti umani, si risveglia dopo secoli con l'intento di soggiogare il mondo intero. L'unica speranza dell'umanità per sconfiggerlo sono cinque samurai, dotati di armature forgiate dall'antico eroe che secoli prima lo aveva battuto. Quale era il vostro samurai preferito? Il mio quello verde!

Parliamone un po'

I cinque samurai è una serie che pesca a piene mani dalla tradizione giapponese. Anche se ambientata negli anni ottanta, i protagonisti agiscono rispettando il *bushidō* (il codice del samurai) e le loro vicende li portano spesso a visitare templi e località legate alla tradizione.

Le loro stesse armature, di colori differenti, rappresentano i cinque elementi tipici della tradizione nipponica (aria, acqua, fuoco, terra e luce). Inoltre, il protagonista veste sempre i colori della bandiera nazionale (rosso e bianco) e per i malvagi quattro demoni (male, inganno, veleno, oscurità) non rimane che il nero o il viola, come di consueto.

Nel titolo originale "samurai" è scritto in katakana, ma di solito si scrive in kanji: 侍. *Bushidō* (武士道) è formato invece da *bushi* (武士), "guerriero", e *dō* (道), "via", ovvero "la via del guerriero".

Molti termini noti anche in Italia finiscono con il kanji *dō* (道), come per esempio *kendō* (剣道), "la via della spada", *jūdō* (柔道), "la via della cedevolezza/morbidezza".

► Il Codice del *bushidō* era un insieme di regole e valori ai quali il samurai doveva sottostare, per non perdere l'onore. Molto simile alla cavalleria europea, per certi versi gli conferiva però anche diversi privilegi, come quello di possedere un cavallo e avere più di un'arma a simbolo del proprio rango.

Se eri un samurai potevi perfino utilizzare un cognome e dei titoli: e pensare che io mi lamento quando mi chiamano signora.

I *Cinque Samurai* ci insegnano anche che samurai non è solo sinonimo di *katana* (刀, la sua spada lunga affilata solo da un lato, da non pronunciare *katāna* anche se lo sento dire spesso), ma anche di molti altri tipi di arma. Il *tantō* (短刀, "coltello") e il *wakizashi* (脇差, "spada corta") ne sono alcuni esempi.

RANMA ½

Ranma nibun no ichi (らんま½)
Ranma un mezzo/Ranma mezzo

Autore: Rumiko Takahashi

Anno: 1989

Contanuki:



La VHS

Durante un allenamento di arti marziali in Cina, il sedicenne Ranma e suo padre cadono in una sorgente termale colpita da una maledizione. Da quel momento in poi, se bagnati con acqua fredda assumeranno le sembianze di chi in quella sorgente è morto annegato tempo prima; per tornare al loro vero aspetto invece dovranno essere bagnati con l'acqua calda. Nel caso del padre di Ranma il suo "doppio" è costituito da un panda, mentre Ranma si trasforma in una ragazza. Promesso sposo ad Akane, che scopre il suo segreto, Ranma farà i conti con una serie di equivoci che lo porteranno ad attirare le attenzioni sentimentali sia di uomini che di donne. La storia si svilupperà tra combattimenti, personaggi bizzarri, malintesi e i continui tentativi da parte di Ranma di abbandonare la sua "doppia identità".

Parliamone un po'

Se questo anime non vi ha incasinato la sessualità potete resistere a tutto. Takahashi aveva intenzione di fare un manga con protagonista un personaggio ermafrodita, poi un altro che avrebbe cambiato sesso a ogni pugno ricevuto (vi immaginate?) e fu solo per pietà degli animatori, e anche per se stessa, che decise di utilizzare l'espediente dell'acqua.

Ranma divenne presto tanto famoso da essere citato in altri anime: in *Orange Road* (È quasi magia Johnny) a un certo punto i protagonisti si chiedono se Ranma e Akane si metteranno mai insieme. Anche loro se lo domandano, io sono rimasta sulle spine per anni!

► Nell'anime *Ranma nibun no ichi* (*Ranma ½*), il nome del protagonista è di origine cinese (e anche il suo modo di vestire) ed è stato scelto perché si può dare sia a maschi che a femmine. Nel nome Ranma (乱馬) il secondo kanji significa "cavallo" e il primo "ribellione". Unendo i kanji potremmo renderlo con "cavallo selvaggio". Il cognome Saotome (早乙女), in cui c'è il kanji di "donna" (女), può essere tradotto come "giovane ragazza" e mette in evidenza la sua maledizione dovuta alla "sorgente della ragazza affogata" in cui è caduto. I giapponesi pensano proprio a tutto!

PAPÀ GAMBALUNGA

Watashi no Ashinaga Ojisan (私のあしながおじさん)
Il mio signore/zio dalle gambe lunghe

Autore: Kazuyoshi Yokota
Anno: 1990
Contanuki: O

La VHS

Judy Abbott è una trovatella con un grande talento per la scrittura. Questa sua dote colpisce un anonimo benefattore che le finanzierà il college e che la ragazza soprannominerà Papà Gambalunga, in quanto l'unica immagine che ha di lui è la sua ombra allungata, proiettata sul pavimento. Al college Judy si ritrova in un ambiente alto-borghese, dove si sente fuori posto, ed è costretta a inventarsi un passato all'altezza della situazione, spacciandosi per una ricca ereditiera il cui tutore legale le amministra il patrimonio dopo la morte dei genitori. Papà Gambalunga, con cui intrattiene un fitto rapporto epistolare, diventa il suo confidente e il suo unico vero punto di riferimento.

Parliamone un po'

Papà Gambalunga è un romanzo epistolare scritto nel 1912 da Jean Webster. Nel corso degli anni sono stati prodotti numerosi adattamenti oltre l'anime del 1990, il più famoso dei quali è la versione per il cinema del 1955 con Fred Astaire. All'epoca il finale dell'anime (se siete stati abbastanza fortunati da vederlo, dal momento che la programmazione Mediaset sembrava pescare a caso i numeri degli episodi da un cilindro e mandarli in onda) creò diverse polemiche per via della differenza di età tra Judy e il suo "papà" adottivo: i due infatti alla fine si sposano! Immagino che nemmeno chiamarlo continuamente papà per tutta la serie abbia contribuito a vedere l'unione di buon occhio. La spiegazione è nel titolo: *ojisan* non significa papà, bensì zio o signore di mezza età (di solito riferito a un uomo che non si conosce). Al di

là delle polemiche, l'anime ha una infinità di episodi dedicati alla vita in America negli anni venti e in particolare al Natale. Judy affronta ben 5 episodi a tema natalizio (alcuni anche divisi in due parti). Un mucchio di regali!

► In Giappone il Natale viene celebrato solo da qualche decennio e non viene vissuto come una festa religiosa, dato che si stima che i cristiani siano circa l'1% della popolazione. Il Natale, in particolare la Vigilia, viene visto come una festa romantica, forse per questo ritorna così spesso in *Papà Gambalunga*. Le coppie vanno a Tōkyō Disneyland, a cena fuori e mangiano la torta di pan di spagna con panna e fragole. Pur non essendo una festa nazionale, di solito le scuole sono chiuse, ma lavorativamente viene considerato un giorno come un altro. Per augurare buon Natale si dice Merī kurisumasu (メリークリスマス) e anche in Giappone i bambini ricevono regali da Santasan (サンタさん) o Santa kurōsu (サンタクロース). Per ricreare il vero spirito natalizio nell'anime avranno dovuto fare delle ricerche!

NADIA - IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA

Fushigi no umi no Nadia (ふしぎの海のナディア)
Nadia del mare dei misteri

Autori: Hideaki Anno, Shinji Higuchi

Anno: 1990

Contanuki:



La VHS

Nella Parigi di fine Ottocento, un giovane inventore vuole presentare all'Expo il suo prototipo di aeroplano. I suoi piani sono sconvolti dall'incontro con un'affascinante circense sua coetanea, inseguita da dei brutti ceffi intenzionati a rubarle una pietra che porta al collo. Da qui iniziano le avventure (ispirate ai romanzi di Jules Verne) di Jean e Nadia, che si inoltreranno nei misteri del mondo sottomarino e scopriranno di più sulle origini della ragazza.

Parliamone un po'

Nadia ha segnato un primo, titubante, passo per lo Studio Gainax che, nonostante il successo planetario della serie, andò in rosso di oltre 80 milioni di yen per colpa dell'emittente televisiva NHK che aveva preteso da Anno l'impossibile, spingendolo alla depressione.

L'autore però si riscattò risolvendo la Gainax grazie alla sua opera successiva, non so se l'avete sentita nominare: *Neon Genesis Evangelion*.

Come se non bastasse, la NHK volle spremere l'anime al massimo per trarre il maggior profitto possibile, anche se forse a discapito della qualità. Così, interi filler furono inseriti all'interno della serie già conclusa per allungare il brodo (le puntate dell'isola). Per realizzarle venne chiamato un altro studio. Risultato: venne consegnato qualcosa di imparagonabile rispetto al lavoro della Gainax. Lo stesso vale per il film prologo che ancora oggi non viene considerato *canon*.

Nadia sarà anche un personaggio antipatico e saccante, ma non si merita tutto questo!

Una delle cose che preferivo in assoluto è il “gruppo di cattivi che non molla mai”, ovvero la rossa Grandis accompagnata da Sanson e Hanson, che erano un omaggio al trio Doronbō (ドロンボー) di Yattaman!



ROBIN HOOD

Robin Fuddo no daibōken (ロビンフッドの大冒険)
La grande avventura di Robin Hood

Autore: Kōichi Mashimo

Anno: 1990

Contanuki: O

La VHS

La vita di Robin Hood viene distrutta quando il barone Alwine di Nottingham fa assassinare i suoi genitori e dà alle fiamme il castello di famiglia. Robin e i suoi tre cugini si rifugiano nella foresta di Sherwood, dove formeranno una banda di ribelli che si unirà a quella di Little John. Tutti insieme porteranno avanti la loro lotta contro Alwine e proteggeranno Lady Marian e il suo misterioso gioiello a forma di croce.

Parliamone un po'

La serie traspone le avventure del romanzo *Robin Hood il proscritto* di Alexandre Dumas del 1873, cambiando principalmente l'età dei protagonisti, che nell'anime sono tutti ragazzi quattordicenni, come spesso accade in quel periodo negli adattamenti. La motivazione principale è aumentare l'empatia e l'immedesimazione da parte del pubblico.

In Italia la serie non è stata vittima di così tante censure come alcune sue colleghi, tuttavia ci sono state delle forzature, in particolare sul personaggio di Marian che dall'alto dei suoi quattordici anni avrebbe dovuto sposare il vecchissimo vescovo e che invece, almeno nel doppiaggio, risulta come "adottata da esso". Poco importa se nella puntata poi la vediamo in abito nuziale e in chiesa.

Quando per qualcuno "bambino" è sinonimo di "sciocco".

CANTIAMO INSIEME

Torappu ikka monogatari (トラップ一家物語)
La storia della famiglia Trapp

Autore: Kōzō Kusuba

Anno: 1991

Contanuki: 

La VHS

Maria è una diciottenne austriaca che ha deciso di entrare in convento. Nove mesi prima di prendere i voti però viene inviata come istitutrice a casa della famiglia Trapp, composta da un barone reduce della Prima guerra mondiale rimasto da poco vedovo e i suoi sette figli. Con il suo carattere esuberante e la sua passione per la musica, Maria supererà l'iniziale ostilità dei ragazzi e conquisterà il loro affetto, insegnandogli a cantare in coro. Con il tempo la ragazza farà breccia anche nel cuore del barone Trapp. L'ombra del nazismo però si fa sempre più vicina.

Parliamone un po'

Anche *Cantiamo insieme* fa parte del progetto World Masterpiece Theater, ma fa anche parte di quella sottocategoria che serializza eventi realmente accaduti. Infatti nonostante i rimandi al film *Tutti insieme appassionatamente* con Julie Andrews del 1965 siano presenti e anche abbastanza centrali, l'anime si rifà al libro autobiografico *La famiglia Trapp* di Maria Augusta Trapp del lontano 1949.

Comunque l'enorme successo dell'adattamento cinematografico di Robert Wise (ispirato al musical *The Sound of Music* di Richard Rodgers e Oscar Hammerstein II) ha forzato la mano allo studio d'animazione, portando a inserire scene iconiche, come lo strappo della bandiera nazista, che nel libro non sono presenti.

LE VOCI DELLA SAVANA

Daisōgen no chisana tenshi Busshubeibī
 (大草原の小さな天使 ブッシュベイビー)

Bushbaby il piccolo angelo della prateria

Autore: Takayoshi Suzuki

Anno: 1992

Contanuki: 

La VHS

Jackie Rhodes è una ragazzina inglese che vive in una riserva in Kenya ai piedi del Kilimangiaro, dove la sua famiglia ha il compito di proteggere gli animali della savana dai bracconieri. La ragazza salverà la vita a un cucciolo di galagone che ha appena perduto la madre e che chiamerà Murphy. Dopo una serie di peripezie, Jackie stringerà un'amicizia sempre più forte con Murphy e gli insegnherà a sopravvivere allo stato selvatico, in modo che possa ritornare nel suo habitat naturale e vivere felice assieme agli animali della sua specie.

Parliamone un po'

Tratto dal romanzo *La ragazza e il galagone* (*The Bushbabies*) di William Stevenson, è un anime prettamente naturalistico facente parte, ancora una volta, del ciclo World Masterpiece Theater, questa volta però le differenze con l'opera originale sono praticamente inesistenti (se non si contano un paio di nomi cambiati e la scomparsa di una sorella).

Quaranta episodi che in Italia hanno avuto un discreto successo di pubblico, ma non abbastanza da renderlo incisivo; non mi ricordo nemmeno la sigla di Cristina D'Avena!

In questo particolare caso la Nippon Animation non ha nemmeno dovuto sforzarsi di inserire un dolce animaletto "spalla" alla protagonista, anche nel romanzo ne ha uno: Murphy!

VIDEO GIRL AI

Den'ei shōjo Video Girl Ai (電影少女 VIDEO GIRL AI)
La ragazza del video

Autore: Masakazu Katsura

Anno: 1992

Contanuki:



La VHS

Yota è un sedicenne estremamente timido che non riscuote un grande successo con le ragazze. La ragazza di cui è invaghito è invece innamorata del suo migliore amico. Yota non solo non si dichiara con lei ma la aiuta persino a conquistare l'amico, che però essendo a conoscenza dei sentimenti di Yota non cede. Yota cerca allora consolazione in una videocassetta a noleggio, credendola un video hard. Dal nastro invece si materializza Ai, una ragazza destinata a cambiargli la vita.

Parliamone un po'

Molti si ricordano il manga più che l'adattamento in OAV (Original Anime Video), ma una cosa è certa: a prescindere da come lo ricordate, non potete dimenticarlo. *Video Girl Ai* e i suoi spin-off hanno segnato un'intera generazione con la loro estrema verosimiglianza nella rappresentazione dei rapporti umani tra giovani che cominciano a esplorare il proprio corpo, e poco importa che l'espeditivo per dare il via alla storia sia fantastico, Katsura centra il punto.

Un manga (e un anime) di formazione che apre uno squarcio anche sulle dinamiche di relazione tra ragazzi in Giappone, la necessità di legare a scuola e la difficoltà di accettare che i nostri difetti ci rendono unici.

Il nome del ragazzo protagonista è Moteuchi Yōta (弄内 洋太). Il cognome è un gioco di parole: il secondo kanji si può leggere anche *nai*, rendendo il cognome *motenai* (持てない). Mentre *moteru* (持てる) indica che qualcuno è popolare, *motenai* indica il contrario, infatti lui non ha successo con le ragazze.

SAILOR MOON

Bishōjo senshi Sērā Mūn (美少女戦士セーラームーン)

La bella ragazza guerriera Sailor Moon

Autore: Naoko Takeuchi

Anno: 1992

Contanuki:



La VHS

Tsukino Usagi, una giovane ragazza dai buffi codini biondi, incontra Luna, una gatta nera con un simbolo a forma di spicchio di luna sulla fronte. Pare l'inizio di una barzelletta, in realtà qui si piange. In ogni caso in Italia si è provato a censurare qua e là e a rendere il tutto più leggero, ma... spoiler: non è bastato. Luna donerà a Usagi una spilla in grado di trasformarla nella combattente Sailor Moon. Sarà suo compito proteggere la Terra dalle forze del male, aiutata dalle altre guerriere Sailor e dal misterioso Tuxedo Kamen. Nel corso della trama i nostri beniamini scopriranno a poco a poco il loro passato e i legami che li tengono uniti fin dalle vite precedenti. E giù lacrime.

Parliamone un po'

In principio non c'era Sailor Moon, ma Sailor Venus, anzi: Sailor V. La prima guerriera Sailor infatti era Marta (Minako Aino), creata nel manga a lei dedicato *Code Sailor V*.

Per questo la giovane combattente arancione ha un maschera tutta sua e sembra più esperta delle altre e, soprattutto, è questo il motivo per il quale esattamente come Usagi ha un gatto parlante! Takeuchi è partita da lei e poi ha ampliato la mitologia delle guerriere e dato importanza alla figura della Principessa della Luna, ma in principio era solo Marta. Statece.

Takeuchi ha riversato tutta se stessa in questo manga e, indirettamente, anche nell'anime. La sua passione per la moda e le auto, ma anche quella per

la scienza: è infatti laureata in chimica e proprio per questo motivo la serie è costellata di riferimenti agli elementi, pietre e trasformazioni.

Sailor Moon è sempre stato uno dei miei anime preferiti, giocavo immaginandomi come una guerriera che veste alla marinara, desideravo anch'io un gatto alieno parlante come Luna (ebbene sì, Artemis e Luna sono alieni del pianeta Mau e possono diventare anche umani) e, anche se tutto questo non è mai successo grazie alla serie, ogni tanto posso sempre chiudere gli occhi e immaginare di essere lì a combattere con loro.

► Nell'adattamento italiano il nome di Sérā Mūn (sì, in giapponese si pronuncia così, con le vocali lunghe) è Bunny, ossia "coniglio" in inglese, infatti in giapponese si chiama Tsukino Usagi (月野・うさぎ) . Usagi vuol dire "coniglio" e Tsukino è un cognome formato da *tsuki* (月), "luna", *no* (野), "campo", ma il *no* (野) suona come la particella *no* (の) che indica il complemento di specificazione, quindi come se fosse "della luna", "coniglio della luna", quindi tutto torna.

Il riferimento alla mitologia di molti paesi orientali (compreso il Giappone) è il cristallino (di Luna) che narra di un coniglio che vive sulla Luna e viene spesso raffigurato mentre pesta il *mochi*, il dolce tipico fatto di fagioli (questa leggenda compare anche in *Dragon Ball*, nei primi episodi). In aggiunta Naoko Takeuchi ci informa che il segno zodiacale di Sérā Mūn è il cancro che è governato dalla Luna. È diventato in fretta uno dei miei anime preferiti anche grazie alle videocassette di mio zio. Ebbene sì, io l'ho visto senza censure.

UN FIOCCO PER SOGNARE, UN FIOCCO PER CAMBIARE

Hime-chan no ribon (姫ちゃんのリボン)

Il fiocco della piccola Hime

Autore: Megumi Mizusawa

Anno: 1992

Contanuki: 

La VHS

Himi (Hime-chan in giapponese) è una tredicenne considerata da tutti un po' un maschiaccio (non dimenticate che era il 1992). Un giorno riceve dalla principessa del Regno della Magia un fiocco e un orologio che le consentiranno di trasformarsi in chiunque lei desideri, a patto che nessuno venga a conoscenza di questo segreto. Insieme a questo dono, Pokota, il suo peluche leoncino d'infanzia, prende vita e diventa la sua "spalla". Un giorno, il coetaneo Daichi scopre la magia di Himi, infrazione che però verrà perdonata. Il segreto porterà i due ragazzi a stringere un forte legame, usando il potere di Himi per fare del bene.

Parliamone un po'

Anche se la connotazione è prevalentemente romantica - in fondo ci troviamo di fronte a uno shōjo - , l'anime regala parecchi momenti in stile "supero-istico", con persone in pericolo, identità segrete e il dinamico duo dove la spalla (in questo caso Daichi) è più assennato dell'eroe.

Esattamente come in *Sailor Moon*, anche in *Un fiocco per sognare, un fiocco per cambiare* l'adattamento italiano storpiava totalmente i nomi italianizzandoli. Hikaru diventa Ilaria, Manami si trasforma in Monica e Sei Arei in Simone.

Come se nessuno sapesse che questi anime sono ambientati in Giappone.

FIOCCHI DI COTONE PER JEANIE

Kaze no naka no shōjo kinpatsu no Jenī
 (風の中の少女金髪のジェニー)

Jeanie la ragazza bionda nel vento

Autore: Fumio Ishinomori

Anno: 1992

Contanuki: 0

La VHS

Siamo nel 1938, in Pennsylvania. Jeanie MacDowell è una ragazza che ama suonare il pianoforte, soprattutto in compagnia dei suoi amici di sempre: Stephen, all'armonica, e Bill, abile con il banjo. Dopo la morte della madre, Jeanie decide di dedicare la sua vita ad aiutare gli altri e per questo si iscrive al college per diventare un medico. Stephen e Bill rimarranno al suo fianco per tutta la vita.

La storia è ambientata in un periodo storico in cui gli afroamericani non godevano degli inalienabili diritti umani. Bill è un ragazzo di colore e numerose vicissitudini affrontate dal trio riguardano proprio la questione delle disuguaglianze razziali.

Parliamone un po'

Questo anime non vi trasmetterà cultura giapponese, ma voglio parlarne lo stesso.

La storia è tratta da una ballata, non da un romanzo, la "poesia" *Jeanie with the Light Brown Hair*, scritta e musicata nel 1854 da Stephen Collins Foster, compositore statunitense, noto per la conosciutissima canzone *Oh Susanna*.

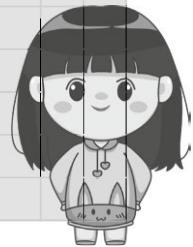
Infatti il titolo che con il suo "cotone" rimanda alla schiavitù è una invenzione totalmente italiana, il tema dell'accettazione razziale è radicato nell'anime, ma la vicenda è comunque ambientata in uno Stato dove la schiavitù era stata abolita da più di cinquant'anni. Tutti gli afroamericani dell'anime,

quindi, sono uomini liberi. Anche l'adattamento della sigla, per quanto incisivo e ricolmo di versi carichi di significato di egualanza, è totalmente incoerente con la trama dell'anime.

Questo non importa assolutamente però, guardatevi l'opera, ascoltate la sua sigla italiana e quando avete finito, fatelo ancora!

Sono una tenerona principalmente, lo sapete, una tenerona pignola. Infatti mi si scalda il cuore a dirvi che la storia d'amore principale fra Jeanie e Stephen - lacrimuccia - è un riferimento diretto all'autore Stephen Foster e a sua moglie Jeanie. Che romanticismo!

Come se non bastasse - trovare subito dei fazzolettini per le lacrime -, il romanzo che ha ispirato la serie è proprio dedicato a Jeanie!



È UN PO' MAGIA PER TERRY E MAGGIE

Mirakuru☆Gāruzu (ミラクル☆ガールズ)

Miracle☆Girls

Autore: Nami Akimoto

Anno: 1993

Contanuki: 

La VHS

Totomi e Mikage (Terry e Maggie nella versione italiana) sono due gemelle con caratteri opposti ma dotate di poteri particolari: sono in grado di comunicare tra loro telepaticamente e di teletrasportarsi ovunque vogliano solo incrociando i loro mignoli. Le uniche persone a conoscenza delle loro speciali capacità sono i rispettivi fidanzati. Le ragazze faranno spesso ricorso ai loro poteri per risolvere le più disparate situazioni quotidiane.

Parliamone un po'

Io c'ero parecchio sotto e una cosa non mi va proprio giù: perché nella svolta si vedevano le due sorelle vestite da sposa con i loro fidanzati, ma del matrimonio nell'anime non c'è traccia? Ho scoperto poi che quella era una citazione dal manga che, in effetti, finisce con le ceremonie dei quattro protagonisti. Mistero risolto, d'accordo, ma rimane comunque falsa pubblicità, cuore spezzato, tradimento di una piccola Sayaka con gli occhi a cuoricino.

E le differenze con il cartaceo non finiscono qui: la questione del teletrasporto con i mignoli (in giapponese *koyubi*, 小指, letteralmente "piccolo" 小 + "dito" 指) è tutta della versione animata, nel manga ci vogliono entrambe le mani! Anche qui ho vissuto nella menzogna.

► Il mio sogno però continua: nel matrimonio shintoista in Giappone i futuri coniugi indossano il *kimono* (着物, dal verbo 着る *kiru*, "indossare", e 物 *mono*, "cosa", quin-

di "cosa che si indossa") e i vestiti tradizionali e non il classico "abito bianco" in stile più occidentale.

Le ceremonie si svolgono nei santuari shintoisti *jinja* (神社, letteralmente "dimora degli dei") e vengono celebrati da un sacerdote (*kannushi*, 神主), che indossa un copri-capo specifico per la cerimonia, l'*ebōshi* (烏帽子), e una veste sacra, ed è "armato" di *shaku* (笏), uno scettro ceremoniale.

La sposa può decidere se vestirsi con un kimono più appariscente o con lo *shiromuku* (白無垢), l'abito bianco tradizionale (che non è comunque quello occidentale). In verità oggi è molto comune indossare l'abito bianco e il completo all'occidentale almeno per il servizio fotografico, che a volte viene realizzato all'estero, spesso in Italia, vista come una destinazione particolarmente romantica.

.....

Vi confesso un segreto: Due Fantagenitori, il cartoon di Butch Hartman su Timmy Turner e i suoi "padrini magici" che possono esaudire ogni suo desiderio, mi ha sempre ricordato Terry e Maggie. So che c'entra davvero poco, ma forse è tutto dovuto al professor Kaspar, al suo ruolo e al suo taglio di capelli (sì, quello che dà la caccia alle gemelle cercando di smascherarle). Mi ricordava tanto il professor Crocker che vuole acchiappare i fantagenitori. La cosa divertente è che il professor Kaspar di Terry e Maggie è un antagonista solo nella parte iniziale della storia, almeno per quanto riguarda il manga; infatti, poi diviene un fidato amico che manterrà il segreto delle due gemelle. Crocker? No.



SLAM DUNK

Suramu Danku (スラムダンク)
Slam Dunk

Autore: Takehiko Inoue

Anno: 1993

Contanuki: 

La VHS

Hanamichi Sakuragi è una testa calda ed è sfortunato in amore. La ragazza di cui è invaghito gli fa notare che ha il fisico adatto per giocare a basket, sport che lui detesta (in passato è stato scaricato per un cestista). Anche se riluttante, il protagonista inizierà a giocare a pallacanestro solo per conquistare la sua coetanea, ma incontrerà come compagno di squadra un rivale sia nello sport che in amore. Nel corso della trama, Hanamichi si appassionerà seriamente al basket e troverà in campo la giusta collocazione anche per quel suo atteggiamento un po' arrogante.

Parliamone un po'

Slam Dunk ha cresciuto una generazione di appassionati di basket nel mondo, ma soprattutto in Giappone, dove la pallacanestro non era poi così popolare.

Si tratta di uno *spokon*, un manga a tema sportivo. Il termine *supokon* (スポ根), formato da *supōtsu* (スポーツ), "sport" e *konjō* (根性), "tenacia/determinazione/forza di volontà"), si può tradurre "tenacia sportiva". Grazie a questo spokon, che ha fatto del vero e proprio proselitismo, la disciplina cominciò a prendere piede. E pensare che Inoue aveva iniziato a giocarci da giovane solo per fare colpo sulle ragazze!

Il basket divenne così conosciuto e apprezzato che la Japan Basketball Association ha premiato Inoue nel 2010 per il suo contributo alla divulgazione dello sport in patria.

RAYEARTH: UNA PORTA SOCCHIUSA AI CONFINI DEL SOLE

Majikku Naito Reiāsu (魔法騎士レイアース)

Cavalieri magici Rayearth

Autori: CLAMP (Nanase Ōkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi, Satsuki Igarashi)

Anno: 1994

Contanuki:



La VHS

Hikaru (光 che significa "luce"), Umi (海 che significa "mare") e Fu (風 che significa "vento"), durante una gita scolastica alla Torre di Tōkyō, si ritrovano improvvisamente avvolte da una strana luce. Le ragazze odono una voce misteriosa e iniziano a precipitare nel vuoto, trovandosi catapultate in un mondo fantastico. Da qui inizia la loro missione come Cavalieri Magici della principessa Emeraude, affiancate dalla loro guida spirituale, il buffo Mokona.

Parliamone un po'

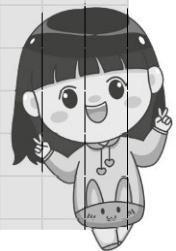
Il gruppo CLAMP (クランプ Kuranpu) è una squadra tutta al femminile di autrici di manga e character designer famosa per aver creato una infinità di mahō shōjo attraverso i decenni.

Il manga di *Rayearth* (in Italia *Una porta socchiusa ai confini del sole*) vide la luce per la prima volta in Giappone su una delle riviste edite da Kodansha, dal 1993 al 1995, e fu subito un enorme successo. Fu proprio la stessa Nanase Ōkawa, che nel gruppo CLAMP si occupava delle sceneggiature, a lavorare sull'anime. Scrisse infatti due prosieghi differenti, uno per il manga e uno per l'anime, mutandone l'impostazione: la versione animata infatti risultava più introspettiva e cupa.

L'adattamento italiano dell'anime è famoso anche per il suo titolo lunghissimo *Una porta socchiusa ai confini del sole*, che poteva rivaleggiare solo con un altro, ovvero *Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo*. Tuttavia il primato spetta comunque a *Rayearth* perché Yamato Video ha pensato bene

di ampliarlo con: *Rayearth: una porta socchiusa ai confini del sole*. Una serie "da leggere".

Il simpaticissimo Mokona, il coniglio cicciotto che in realtà è tutt'altro (legggetevi il manga), è una sorta di mascotte per le stesse CLAMP. Sue copie compaiono anche in *xxxHolic*, un'altra loro opera di genere sēnen, e in *Tsubasa RESEnVoir CHRoNiCLE*.



MARMALADE BOY – PICCOLI PROBLEMI DI CUORE

Mamarēdo Bōi (ママレード・ボーイ)

Marmalade Boy

Autore: Wataru Yoshizumi

Anno: 1994

Contanuki:



La VHS

La vita di Miki e Yu è sconvolta quando i rispettivi genitori divorziano per “scambiare” le coppie tra loro. Questa situazione, inizialmente male accolta dai due, li porta a una frequentazione forzata, in quanto i genitori di entrambi hanno deciso di vivere insieme in un’unica casa. Miki e Yu non vanno d’accordo e si prendono in giro, finendo però con il tempo per innamorarsi. Nel corso della serie il rapporto tra i due verrà continuamente messo alla prova dal loro passato e dalle relazioni con le persone che li circondano.

Parliamone un po’

Sono piccoli problemi di cuoreeeeeeee. Scusate, mi ricompongo. Risulta difficile non cantarla, capitemi. Immaginatevi una piccola Sayaka che si vergogna un po’. Ecco. Quello che avete visto in Italia, purtroppo, non è *Marmalade boy*. La storia è stata completamente riscritta, rimontata e doppiata in modo da sembrare altro. Una trama che inizia con uno scambio di coppia tra quattro persone sposate, con figli a carico, diciamocelo: è un po’ forte. Come se non bastasse anche la decisione di vivere tutti insieme in uno slancio orgiastico non è molto adatto a un pubblico televisivo. I due figli, praticamente fratellastrì (o forse qualcosa di più), si mettono pure insieme.

Questo anime è un miracolo che sia stato mandato in rete, infatti ci troviamo di fronte alla serie più censurata in assoluto. Pensate che su 76 episodi dell’anime in Italia ne hanno trasmessi solo 63.

► Nella serie trovate, tra un trauma e l'altro, anche alcuni episodi dedicati a San Valentino, la festa degli innamorati. Ma come funziona questa festività in Giappone? Come si vede spesso negli anime, non si regalano fiori, gioielli o altri doni. Essenzialmente sono le ragazze che regalano dei cioccolatini ai ragazzi, ma bisogna fare delle distinzioni: gli Honmē choco (本命チョコ) sono dei cioccolatini particolari o costosi o, ancora meglio, fatti in casa, a volte a forma di cuoricino, che vengono dati al ragazzo verso cui si provano sentimenti romantici. Infatti *Honmē* lo potremmo rendere con "veri sentimenti". Poi ci sono i Giri choco (義理チョコ) che sono invece i cioccolatini che vengono dati ad amici e colleghi (*Giri* significa "d'obbligo"). Negli anime è comune vedere scene di ragazzi che dopo averli ricevuti dalla ragazza di cui sono innamorati vanno disperati dagli amici piangendo. Ci sono anche i Tomo choco (友チョコ) che vengono dati a volte alle amiche (*Tomo* significa amico/a). Sapete che i ragazzi solitamente ricambiano il 14 marzo, un mese dopo San Valentino? Regalano a loro volta dei cioccolatini, ma anche altri dolci, peluche, gioielli o biancheria: l'importante è che sia di colore bianco, motivo per cui la giornata si chiama White Day (ホワイトデー).

CURIOSANDO NEI CORTILI DEL CUORE

Gokinjo Monogatari (ご近所物語)
Racconti del vicinato

Autore: Ai Yazawa

Anno: 1995

Contanuki:



La VHS

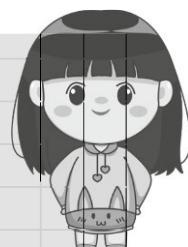
Melissa (Mikako nella versione originale) frequenta un istituto di arte e moda. Con i suoi compagni fonda un club chiamato Akindo, con cui allestisce un mercatino ogni domenica per poter vendere le proprie creazioni. Il percorso di crescita lavorativa dei personaggi si intreccia alle loro vicende sentimentali. Nel gruppo spicca infatti un caro amico d'infanzia di Melissa, che vive proprio di fronte al suo appartamento. Con il tempo l'amicizia tra i due sboccerà in qualcosa di più profondo.

Parliamone un po'

Ai Yazawa ci porta stile e ci strappa piccoli pezzetti di cuore con questo *slice of life* che affronta un tema raro negli anime e nei manga: la moda. La cultura dei vestiti veniva affrontata, in una maniera differente, nell'anime *Una ragazza alla moda* del 1978, ma da lì in poi c'è stato ben poco.

Un'altra piccola grande conquista è legare, senza troppe giustificazioni, la moda, il design e l'arte in senso ampio anche alla sfera maschile che, per quegli anni, non era così scontato.

Momento digressione! Il titolo originale del manga *Una ragazza alla moda* (l'anime in Italia è stato adattato come *Madamoiselle Anne*) e ambientato nell'era Taishō (1912-1926) è **Haikara-san ga tōru**



(はいからさんが通る). Anche se la protagonista si chiama Hanamura Benio (花村紅緒), dato il suo carattere anticonformista viene soprannominata Haikara-san.

Haikara infatti è la pronuncia giapponese di High Collar, ossia i colletti alti dei vestiti femminili europei dell'epoca, diventati simbolo di una nuova mentalità e dell'emancipazione femminile. Se ricordate, lei non ne voleva sapere di imparare le "buone maniere femminili", beveva tranquillamente sake e praticava il kendō. San è un suffisso onorifico che in questo caso potremmo rendere con signorina, Ga è la particella che indica che la parola precedente è il soggetto della frase e Tōru significa passare. Tutto insieme quindi potremmo renderlo con "Passa la signorina all'occidentale" o "Passa la signorina moderna". Fine digressione.

NEON GENESIS EVANGELION

Shin seiki Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン)
Vangelo del nuovo secolo

Autore: Hideaki Anno

Anno: 1995

Contanuki:



La VHS

La fate facile voi a farmi scrivere la trama di *Evangelion*. Ci sono fan che hanno dedicato la loro vita a quest'opera della Gainax e non hanno ancora capito bene la trama. Ci provo. A distanza di quindici anni dal Second Impact, in cui persero la vita 3 miliardi di persone, la popolazione si è adattata e vive in città tecnologicamente ultra-avanzate. Ma la pace è messa a rischio dagli Angeli, ostili creature che minacciano una terza nuova catastrofe. Shinji Ikari, a bordo del robot Eva-01, dovrà affrontare gli Angeli affiancato da altri piloti e altri umanoidi artificiali.

Sento già i "buuu" da fondo sala. Sì, questo è quello che accade in *Evangelion*, ma è la trama? No, non direi. *Evangelion* si avvicina più alla filosofia che all'intrattenimento.

Parliamone un po'

Tempo fa c'era un gruppo di ragazzi: Hideaki Anno, Yoshiyuki Sadamoto, Toshio Okada, Shinji Higuchi, Hiroyuki Yamaga, Takami Akai e Yasuhiro Takeda, animatori, sceneggiatori e appassionati che dopo anni di tentativi, finalmente, nel 1987 realizzarono il loro primo film: *Le ali di Honneamise*.

Vennero notati e gli commissionarono, sotto la supervisione di Anno, l'anime di *Nadia - Il mistero della pietra azzurra*, che diventò presto un cult nonostante le perdite (ne abbiamo parlato poco più su). Hideaki Anno dopo il crack divenne una specie di *hikikomori* (letteralmente "stare in disparte") come Shinji, cadde in depressione e si autoesiliò per quattro anni. Poi però

tornò e regalò al mondo *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangelion*, "il vangelo del nuovo secolo").

Evangelion fu un colpo di spugna per tutto ciò che era stato mostrato al mondo fino a quel momento, un nuovo tipo di approccio alla narrazione e di approfondimento dei personaggi. Presto divenne un genere, imitato e idolatrato da molti facendo la storia. Precursore dell'anime filosofico, è grazie a *NGE* che abbiamo opere adulte e tragiche come *Berserk* o *Cowboy Bebop*.

Esiste anche un manga di Yoshiyuki Sadamoto, il character designer dell'anime, che si discosta di molto dall'anime canonico.

Ma poi, cosa significa *canon*? In *Evangelion* questa parola assume sfaccettature infinite. Lo Studio Gainax non si concentra sulla coerenza interna della trama, ma preferisce ampliare, aggiustare, creare linee temporali alternative e contemporanee, tutto pur di esplorare la filosofia e la psicologia dei personaggi. *NGE* non ha un senso stabilito, ha il senso che volete dargli voi ed è proprio questo il suo punto di forza.

.....

► Un fenomeno presente in Giappone da alcuni decenni è quello degli **hikikomori** (引き籠もり), persone, spesso maschi giovanissimi, che si ritirano dalla vita sociale confinandosi in un isolamento estremo in una casa o stanza per mesi o anni. Non di rado vivono scambiando il giorno con la notte e sono spesso aiutati da familiari o associazioni che cercano di farli uscire dal loro mondo. La parola è composta da *hiku* (引く), "ritrarsi", e *komoru* (籠る), "chiudersi". Tra le possibili cause si ipotizzano l'estrema pressione sociale che si subisce sin da giovanissimi a raggiungere determinati obiettivi e, spesso, un padre emotivamente distaccato o assente e un eccessivo attaccamento alla madre. Proprio uno dei temi centrali di *NGE*, il rapporto tra Shinji e suo padre, Gendō Ikari. Il tema viene indirettamente trattato in molti manga e anime, come per esempio in *Welcome to the NHK* essendo parte del tessuto sociale giapponese.

.....

DETECTIVE CONAN

Meitantei Konan (名探偵コナン)

Grande detective Conan

Autore: Gōshō Aoyama (Yoshimasa Aoyama)

Anno: 1996

Contanuki:



La VHS

Kudō Shin'ichi è uno studente dotato di capacità deduttive impressionanti: il suo idolo è infatti Sherlock Holmes e mira a diventare un detective abile quanto e più di lui. Finito per errore sotto le grinfie di alcuni malviventi, viene trasformato con una sostanza sperimentale in un bambino. Riuscendo a farsi ospitare a casa della sua ragazza Ran (che ne ignora l'identità) e del padre Goro, anch'esso detective, aiuterà quest'ultimo nelle sue indagini, cercando di rintracciare chi potrà farlo tornare alle sue sembianze adulte.

Parliamone un po'

Kudō Shin'ichi (工藤 新一) ha bisogno di una nuova identità ora che è diventato un bambino, e senza pensarci due volte sceglie come nome d'arte Conan Edogawa. Ma perché? Conan è ovviamente ispirato a Arthur Conan Doyle, creatore di Sherlock Holmes. Edogawa invece è un omaggio a Edogawa Ranpo (江戸川乱歩), un famoso scrittore giapponese di libri del mistero. Insomma, il ragazzo è fissato.

Conan è uno dei personaggi più famosi in Giappone, tanto che per celebrare i cinquant'anni di Yomuri TV, produttrice di *Detective Conan*, e i cinquantacinque anni di Nippon Television, che ha prodotto la serie *Lupin III*, hanno dato vita a un OAV dove ladro e detective si fronteggiano!

E adesso una vera chicca. Avete presente il farmaco che ha reso Shin'ichi piccolo? Si chiama APTX4869. APTX è la sigla di apotoxina, che deriva dall'unione della parola "apoptosi", il processo di autodistruzione program-

mata a cui vanno incontro le cellule del nostro corpo per rimanere nel giusto numero, e "toxin". Il numero 4869 normalmente si leggerebbe *yon - hachi - roku - kyū*, ma i numeri hanno delle letture alternative, in questo caso *shi - ya - ro - ku*. Con un po' di fantasia potete notare che letti così somigliano molto alla pronuncia giapponese di Sherlock, che è *Shārokku Hōmusu* (シャーロック・ホームズ). Ed ecco che torniamo di nuovo alla fissa per Sherlock Holmes!

I CIELI DI ESCAFLowne

Tenkū no Esukafurōne (天空のエスカフローーネ)
Escaflowne del cielo

Autore: Shōji Kawamori

Anno: 1996

Contanuki: 

La VHS

Hitomi sa prevedere il futuro attraverso i tarocchi. Durante una delle sue visioni si ritrova catapultata nel mondo di Gaia, nel cui cielo si stagliano contemporaneamente la Luna e la Terra. Qui farà la conoscenza dello spadaccino Van Fanel: insieme, a bordo di gigantesche armature robotiche chiamate Guymelef, affronteranno vari nemici e si uniranno a molti alleati per salvare Gaia dalla guerra che la sconvolge. Nel corso della storia Van e Hitomi si scopriranno legati da un forte sentimento.

Da piccola mi facevano superimpressione i nasi di questo anime. Erano lunghissimi! Però ero innamorata della sigla!

Parliamone un po'

Brutta notizia per gli appassionati di *Escaflowne* (termine che deriva da *escalation*): in madre padria è stato un gigantesco flop e solo in Occidente ha trovato la sua fortuna. La trama mescola il fantasy al mecha (ottima mossa), ma poi per terrore di perdersi il target femminile infarcisce tutto con pesanti triangoli amorosi shōjo che confondono. Io ero fan della storia d'amore, ma non si riusciva a capire quale era il fulcro della vicenda!

Non posso fare a meno però di ricordare i Cieli
di Escaflowne come quasi una tradizione dell'MTV
Anime Night! Ve la ricordate?



ROSSANA

Kodomo no omocha (Kodocha) (こどものおもちゃ)
Il giocattolo dei bambini

Autore: Miho Obana

Anno: 1996

Contanuki:



La VHS

Rossana Smith (Kurata Sana, 倉田 紗南) è una ragazzina talentuosa e piena di energia che lavora come idol in televisione. No, scusate. Chiamarla Smith è davvero ridicolo. Fa riderissimo.

Va be'. Continuiamo. La sua intraprendenza la porta a prendere le redini della situazione disastrosa nella sua classe, letteralmente presa in ostaggio da un gruppo di bulli. Conoscendo più da vicino il leader dell'orda di teppistelli, il rubacuori Heric (Hayama Akito, 羽山 秋), Sana formerà con lui un legame profondo. Tra difficoltà sentimentali e lavorative, Rossana imparerà di più su se stessa e sul suo passato.

Parliamone un po'

L'anime da noi arriva nel 2000 completamente martoriato e riadattato: il titolo originale è *Il giocattolo dei bambini*, ma non fatevi ingannare: i trau-mi qui non sono pochi. Pronti a una seduta sul lettino di Freud? Partiamo dalla vera madre di Sana. Lo so, tutti ricordiamo la signora Smith (Misako) e i suoi improbabili cappelli, ma lei l'ha solo adottata. In realtà la vera madre di Rossana l'ha abbandonata in un parco dopo averla partorita a quattordici anni.

Anche Heric (Akito) non se la passa benissimo. La sua situazione familiare è a dir poco tesa, si sente in colpa per la scomparsa di sua madre (è morta dandolo alla luce) e sua sorella lo odia per questo tanto da soprannominarlo Figlio del Diavolo (*Akuma no ko*, 悪魔の子). A un certo punto dell'anime, non

reggendo più il peso della situazione, Heric chiederà a Sana di ucciderlo. Roba leggera, vero?

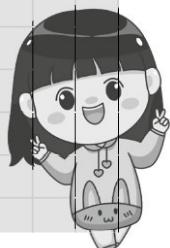
Ma hanno pensato a tutto. Un espediente per stemperare queste tematiche è Rossana stessa, sempre solare, viene rappresentata stilizzata, super deformata o in versione emoticon, mentre commenta le situazioni nelle quali viene coinvolta. Almeno c'è lei!

.....

► La parola **Emoji** è giapponese e si scrive con *e* (絵) che significa "disegno" e *moji* (文字) che vuol dire "carattere" o "lettera". La parola quindi descrive un pittogramma o un'icona. Anche se etimologicamente non è legata al termine "emozione", di fatto gli emoji vengono usati spesso proprio per esprimere come ci sentiamo ed è quindi una coincidenza perfetta. La versione stilizzata di Rossana veniva usata per trasmettere le emozioni che viveva in quel dato momento, che fosse un'occasione tragica o solo assurda. Il primo emoji (un cuoricino) risale al 1990 e nel 1999 Shigetaka Kurita lanciò con la compagnia telefonica DoCoMo un set di 176 emoji. Questi erano ispirati anche a manga e anime e servivano a migliorare la comunicazione testuale. Prima degli emoji esistevano i **Kaomoji** (‘ 。・・。 ’), ossia le emoticon, termine inglese formato da *emotion* + *icon*. **Kaomoji** si scrive con *kao* (顔), "viso" e *moji* (文字), "carattere" o "lettera".

.....

Vi siete mai chiesti perché l'agente di Sana, Sagami Rei, indossa sempre gli occhiali da sole? Come spiegato nel manga, Sana è platonicamente innamorata di lui e ha paura che altre ragazze possano invaghirsene e portarglielo via. Nonostante lei sposi poi Heric, gli occhiali da sole rimangono il tratto distintivo del personaggio di Sagami anche nel manga *Deep Clear*, uscito in Giappone nel 2010 e crossover tra *Kodocha* e *Honey Bitter*, un'altra opera di Miho Obana.



BERSERK

Beruseruku (ベルセルク)
Berserk

Autore: Kentarō Miura
Anno: 1997
Contanuki: O

La VHS

La vita del mercenario Gatsu è segnata dalla violenza e dalla vendetta. È costretto a vivere da vagabondo e la sua sopravvivenza dipende dalla sua capacità di combattere senza pietà. In bilico tra horror e fantasy, la storia riflette sull'onnipresenza del male e sull'illusione del libero arbitrio. Un capolavoro del genere, inarrivabile pietra miliare del panorama manga, un po' sfortunato con gli adattamenti anime, purtroppo. *Berserk* è per stomaci forti, come me! Fortunatamente papà mi ha fatto vedere di nascosto *Alien* da piccolissima, sono temprata!

Parliamone un po'

Tutto nasce con *Berserk Prototype*, una storia autoconclusiva originariamente pubblicata nel 1988 per un concorso indetto dalla casa editrice Hakusensha. Miura aveva già tutti gli ingredienti per *Berserk* in quella storia, andava solo rispolverato e ordinato, e così fece. *Berserk* si avvicina più all'opera d'arte che al semplice intrattenimento. La potenza del manga non è mai stata trasposta efficacemente in animazione, purtroppo, e con la scomparsa del suo autore questa speranza si affievolisce sempre più. Le citazioni da *Hellraiser* di Clive Barker sono solo un pallido esempio del pantheon horror e gotico al quale Miura attinge. Io però, nonostante riconosca l'indubbia qualità dell'opera, devo ammettere che la trama e lo spessore dei personaggi pesano troppo sul mio animo per leggerlo! Piango!

COWBOY BEBOP

Kaubōi Bibappu (カウボーイビバップ)
Cowboy Bebop

Autore: Hajime Yatate, Shin'ichiro Watanabe

Anno: 1998

Contanuki: 

La VHS

Una sgangherata squadra di cacciatori di taglie spaziali si muove tra Marte e il resto del Sistema solare, ormai completamente colonizzato, con la missione di non morire di fame. È il 2071, la Terra è un pianeta inabitabile, ma niente sembra essere cambiato. Criminalità organizzata e povertà la fanno da padrone per tutto il pianeta rosso.

Spike Spiegel è il protagonista insieme all'avvenente Faye Valentine, il nerboruto ex poliziotto Jet Black e la scoppiettante adolescente hacker Edward.

Ovviamente anche Ein! Mi stavo per dimenticare Ein!

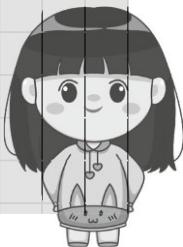
Parliamone un po'

La serie *Cowboy Bebop* venne pesantemente censurata, ma, plot twist, non in Italia, bensì in Giappone! Le emittenti televisive vennero colte di sorpresa da un anime che scardinava tutte le regole del tema classico dello spazio, mostrando fumo, droghe, sesso e armi.

Ma uno degli assi nella manica della serie è la musica, la sua colonna sonora jazz e blues è stata realizzata da una delle compositrici giapponesi più famose e prolifiche in vita: Yōko Kanno.

Molti potrebbero pensare che lei si sia ispirata all'animazione e alle vicende di Spike e dei suoi compari per ideare la sua musica, invece è quasi il contrario visto che ha consegnato la colonna sonora a metà della realizzazione dell'anime, influenzandolo profondamente nel montaggio e nello sviluppo.

I caffè a tema in Giappone si sprecano, ma lungi da me lamentarmi di questa cosa, anzi. Se proprio devi aprire un caffè perché non farlo a tema? Uno dei più attesi era proprio quello dedicato a *Cowboy Bebop* e per un breve periodo, in onore del ventennale della sua uscita, è diventato realtà. Sagome a grandezza naturale dei protagonisti (per l'occasione vestiti da gran gala) e un menù totalmente a tema con tanto di cioccolatini a forma di pistola di Spike. C'era anche Ein con il fiocchetto! Con il fiocchetto!



PESCA LA TUA CARTA SAKURA

Kādokyaputā Sakura (カードキャプターさくら)
Card Captor Sakura

Autori: CLAMP (Nanase Ōkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi, Satsuki Igarashi)

Anno: 1998

Contanuki:



La VHS

Sakura Kinomoto, sfogliando un misterioso libro, causa involontariamente lo scioglimento del sigillo delle Clow Card, un mazzo di carte contenuto al suo interno. La rottura del sigillo libera anche Cerberus, il suo custode, soprannominato Kero-chan dalla ragazza (*chan* è il suffisso vezeggiativo, simile all’italiano *-ino/-etto*). Kero-chan, che nella versione originale parla un dialetto del Kansai, la regione in cui si trova Ōsaka, dona a Sakura lo scettro in grado di richiudere il sigillo: la ragazza dovrà andare a cercare le figure liberatesi dalle Clow Card per riportarle alla loro forma cartacea.

Parliamone un po'

Le CLAMP qui amalgamano esoterismo e majokko. Le Clow Card sono infatti tarocchi divinatori con particolari poteri e abilità che segnano l'*iter* della protagonista per tutta la serie.

L’anime tratta temi seri come l’integrazione razziale (tramite i personaggi stranieri di Syaoran ed Eriol), l’omosessualità (con Tōya, Yukito, Tomoyo, Syaoran e la stessa Sakura) e la pressione sociale (qui invece entrano in gioco i genitori della protagonista) con estrema naturalezza e precisione, senza però distanziarsi dall’aspetto più leggero e magico del racconto.

In maniera superficiale *Pesca la tua carta Sakura* era considerato una sorta di Pokémon per ragazze, visto che la protagonista doveva “acchiappare” tutte le carte e le loro evocazioni esattamente come Ash doveva fare con i mostri battaglioli.

Questo era un modo semplicistico di vederla, ma non è passato comunque inosservato: durante il settantasettesimo episodio della serie *Pokémon: Diamante e Perla*, due giovani allenatrici fanno capolino e, guarda caso, assomigliano molto a Sakura e Tomoyo!

- ▶ Forse non ci avete mai fatto caso ma in manga e anime viene spesso sottolineato il gruppo sanguigno dei personaggi più importanti; quello di Sakura per esempio è il gruppo A (A型 → A-gata). Se vi state chiedendo il perché, arrivo subito in vostro soccorso: in Giappone, così come in altri paesi dell'Asia, si crede che il gruppo sanguigno determini il modo di essere delle persone, un po' come succede in Occidente con i segni zodiacali. Se durante un viaggio in Giappone dovessero chiedervi il gruppo sanguigno, quindi, non stupitevi!
-

In giapponese la voce della protagonista è stata doppiata da una bambina di nove/dieci anni che si chiamava casualmente sempre Sakura.



YU-GI-OH!

Yū☆Gi☆Ō (遊☆戯☆王)

Re dei giochi

Autore: Kazuki Takahashi

Anno: 1998

Contanuki:



La VHS

Yūgi Mutō (遊戯 武藤) è un liceale molto timido che riceve in dono dal nonno un ciondolo a forma di piramide chiamato Puzzle del Millennio. Dopo aver risolto il rompicapo che compone il pendente, da esso si libera il suo alter ego Yami Yūgi, spigliato e abilissimo nel gioco di carte *Duel Monsters*, che può sostituirsi al ragazzo a suo piacimento. Duello dopo duello, scopriremo sempre di più sul passato di Yūgi e del suo legame con il gioco e con gli altri sei oggetti del millennio in possesso di altri avversari. Gli scontri di carte a *Duel Monsters* diventeranno la normalità per Yūgi! Il titolo si traduce letteralmente con "Re dei giochi", ō (王) significa "re", ma di solito si accompagna al suffisso *sama* dopo, quindi ōsama (王様).

Parliamone un po'

Yu-Gi-Oh! in realtà fece il suo debutto nel 1996 sulla rivista *Weekly Shōnen Jump* della casa editrice Shūeisha, ma era diverso da come oggi lo ricordiamo attraverso la sua trasposizione anime.

Anche se il manga originale non introduceva subito la meccanica delle carte di *Duel Monsters*, l'autore poi si dovette ricredere e cambiare la trama seguendo tutto un nuovo sentiero, anche perché l'anime conquistò il cuore di milioni di appassionati di tutto il mondo, dando origine a un vero gioco di carte.

Negli anni del suo debutto vendettero così tanti *deck* che entrarono nel Guinness dei primati! Molte creature che compaiono in *Yu-Gi-Oh!* sono ispirate ai mostri ideati dalla mente di H.P. Lovecraft, ma non solo, anche dalla

mitologia egizia e greca, dal fantasy classico e perfino dagli anime majokko. Qualcuno ricorda la "giovane maga nera"?

► Rimanendo in tema di "carta", invece, la tradizionale carta giapponese per gli origami (折り紙) si chiama *washi* (和紙) e il modello più noto è quello della gru, detta *tsuru* (鶴). Origami è l'arte di piegare un singolo foglio quadrato di carta per ottenere delle figure, solitamente senza l'uso di forbici o colla. Esistono però diverse varianti: se per esempio si utilizzano le forbici, il termine corretto è *kirigami* (切り紙). La parola origami è formata da due parti: *ori* dal verbo *oru* (折る) che vuol dire "piegare". La parola *kami* (紙), che scritta con questo kanji significa "carta", cambia in *gami* per un fenomeno fonetico noto come *rendaku* (連濁). La carta spesso è colorata da un lato e bianca dall'altro, ma si può trovare anche colorata da entrambi i lati. In Giappone ne vanno così fieri che l'11 novembre si festeggia la giornata degli origami!

GREAT TEACHER ONIZUKA

Gurēto Tīchā Onizuka (グレート・ティー・チャーチ・オニヅカ)
Great Teacher Onizuka

Autore: Tōru Fujisawa

Anno: 1999

Contanuki:



La VHS

Onizuka è un turbolento ventiduenne dai modi e dall'aspetto poco raccomandabili. Per questo motivo non riesce a trovare un impiego. Tenta come ultima spiaggia l'insegnamento: riesce così a farsi assumere in una scuola privata e gli viene assegnata la classe più scalmanata di tutto l'istituto. Forse proprio per il suo atteggiamento tanto simile a quello dei suoi studenti, riuscirà a guadagnarsi la loro fiducia e il loro rispetto. Chi non ha mai desiderato un insegnante come Onizuka?

Parliamone un po'

Il nome completo dell'ex teppista ora insegnante è Onizuka Eikichi (鬼塚 英吉) e ha un significato ben preciso. Il primo kanji è di *Oni* (鬼), le creature magiche di cui ho già parlato, il secondo 塚 invece "tumulo", infatti viene soprannominato "il demone". Eikichi infatti si ispira a Eikichi Yazawa, cantante rock famoso in Giappone negli anni settanta, diventato un modello tra i ragazzi dell'età degli alunni di Onizuka e ancora molto conosciuto. Esistono due versioni dell'adattamento italiano: la prima segue la trama originale dove viene detto espressamente che Onizuka insegna al liceo, e la seconda dove invece si parla di "università". Questo solo per poter "fingere" che i suoi alunni siano per lo più maggiorenni viste le tematiche trattate sul bullismo, la sessualità, il fumo e la ribellione. Tentativo furbo, ma non ha convinto nessuno!

ONE PIECE

Wan Pīsu (ワンピース)
One Piece

Autore: Eiichirō Oda

Anno: 1999

Contanuki:



La VHS

Monkey D. Rufy sogna di diventare il re dei pirati. Dotato di una incredibile forza e di un corpo di gomma, ha acquisito questa caratteristica dopo aver ingerito un Frutto del Diavolo (悪魔の実, *akuma no mi*). Chi mangia uno di questi frutti perde però la capacità di nuotare, il che è abbastanza vitale per un pirata. Mettendo in piedi una improbabile ciurma, Rufy andrà alla ricerca del leggendario tesoro One Piece, ma cosa sarà esattamente questo One Piece?

Parliamone un po'

Il nome del protagonista di *One Piece* in giapponese viene pronunciato Monkī D Rufi (モンキー・D・ルフィ). Probabilmente, proprio come *Dragon Ball*, Monkī è un riferimento diretto a Son Gokū del romanzo cinese *Saiyūki* (西遊記, "Viaggio in Occidente"); come spesso accade i caratteri e i modi di fare dei protagonisti si assomigliano, ma ci piace così. Sulla D non ci sono informazioni ufficiali, quindi il significato rimane oscuro e comunque non vi farei uno spoiler, per chi mi avete presa? Oda Eiichirō (尾田 栄一郎) ha scelto il nome Rufy senza sapere che, per puro caso, il verbo inglese *to luff* in nautica indica il verbo "orzare" ossia: «il movimento rotatorio dell'asse longitudinale dell'imbarcazione per avvicinare la prua alla direzione da cui viene il vento». Che fortuna! La parola *mugiwara* (麦わら) invece viene spesso resa con "cappello di paglia", ma si tratta di un adattamento, infatti significa solo "paglia". A volte Rufy dice proprio «Mugiwara boushi» (麦わら帽子), che include la parola cappello.

► Se c'è una cosa che sanno fare i protagonisti degli shōnen come Ruffy, Goku o Naruto è mangiare tanto e rumorosamente quasi quanto combattere.

Ma in Giappone è meglio mangiare rumorosamente o in silenzio? Se si sta mangiando del cibo in brodo come ramen o miso o si sta bevendo del tè caldo, allora è usanza comune sorbire rumorosamente aspirando anche un po' d'aria in modo da esaltare il sapore. Non è però obbligatorio farlo e non serve a mostrare rispetto o gratitudine, anche se sei a capo di una banda di pirati. Qualsiasi altro rumore a tavola invece, come quello della masticazione o delle posate, è considerato maleducato ed è meglio allontanarsi per un attimo dal tavolo se ci si deve soffiare il naso. I gomiti non vanno appoggiati sul tavolo, anche Gokū e Ruffy proprio non ci riescono. Questo viene insegnato anche in Italia, quindi può tornarvi utile, segnatevelo! In linea di massima, se il cibo si trova in una ciotola piccola e leggera, allora si solleva in modo da non doversi chinare per mangiare (in questo caso in Giappone si dice "mangiare come un cane": 犬食い, *inugui*, formato dal kanji di "cane", 犬, e "mangiare", 食い). Questo sempre per ramen e miso, ma anche per il riso. Se invece si trova in una ciotola grande e pesante o in un piatto, basta tenere la mano libera appoggiata di lato. A fine pasto si uniscono nuovamente le mani e si dice «Gochisōsama deshita» (ごちそうさまでした). Non c'è un vero e proprio equivalente italiano. Letteralmente *gochisō* (ごちそう) significa "pasto", *sama* (さま) è un suffisso onorifico che probabilmente vi è capitato di sentire dopo un nome di persona così come *san* o *chan*, e *deshita* (でした) è il passato del verbo essere. Insieme lo possiamo rendere con "è stato un buon pasto". Se perfino Ruffy lo fa potete riuscirci anche voi!

HUNTER X HUNTER

Hantā x Hantā (ハンター×ハンター)
Hunter x Hunter

Autore: Yoshihiro Togashi
Anno: 1999
Contanuki: 

La VHS

Abbandonato ancora in fasce dal padre, un Hunter tra i migliori al mondo, Gon decide di seguirne le orme e di diventare anche lui un Hunter, nella speranza di trovarlo e conoscerlo.

Ma che roba sono questi Hunter? Per diventarlo bisogna superare un esame e ci vuole una licenza, oltre a essere capaci di manipolare il *nen* (念), le auree degli esseri viventi: solo una volta acquisite queste abilità si sceglie la specializzazione. Di cosa andrai a caccia? Creature? Tesori? Persone? Lo farai per te stesso o a pagamento? A te la scelta!

Parliamone un po'

Nonostante il manga sia apprezzato da tutti, è quasi stato più tempo in pausa che effettivamente in produzione. Il suo autore continua, per motivi seri e non solo, a prendersi boccate d'aria e a far pensare i suoi lettori!

Una delle particolarità più strambe di *Hunter x Hunter* è la conformazione del mondo che ospita le sue vicende: tecnicamente è la Terra, ma i continenti (anche se seguono la forma dei nostri) sono orientati ciascuno in una direzione differente. Che macello tornare a casa!

- La mossa di Gon in giapponese viene chiamata *Jajanken*. È un gioco di parole che unisce *Janken* (じゃんけん), il nome del gioco *Sasso, carta e forbici*, e *jajān* (ジャジャン), interiezione che potrebbe essere tradotta con "tadaaan". Tornando però

a *Sasso, carta e forbici*, questa è la versione giapponese di un antico gioco cinese. In origine, si usavano altri simboli e anche in Giappone era inizialmente arrivato con la lumaca che si indicava con il mignolo, la rana che si indicava con il pollice, e il serpente che si indicava con l'indice. La lumaca batteva la rana, che sconfiggeva il serpente, che a sua volta vinceva sulla lumaca.

Oggi i nomi dei gesti che tutti conosciamo si riferiscono a dei suoni onomatopeici e cosìabbiamo:

- *Gū* (グー): il suono della mano che viene chiusa;
- *Choki* (チョキ): il suono delle forbici che taglano;
- *Pā* (パー): il suono della mano che si apre.

Si parte dicendo «*Saisho wa gū*» (さいしょはグー), ossia “all'inizio il sasso”, ed entrambe le parti buttano giù il sasso. Poi «*Jankenpon*» (じゃんけんぽん) e se esce lo stesso simbolo si dice «*Aiko desho*» (*aiko* significa “pareggio”, あいこでしょ) e si ritenta.

Volendo, chi vince dice «*Katta!*» (かった!), che significa “Ho vinto!”.

SAIYUKI – LA LEGGENDA DEL DEMONE DELL'ILLUSIONE

Gensōmaden Saiyūki (幻想魔伝 最遊記)

La leggenda del demone dell'illusione

Autore: Kazuya Minekura

Anno: 2000

Contanuki: 

La VHS

Demoni ed esseri umani convivono pacificamente. Aspettate, fermi, c'è la fregatura. I seguaci del pericoloso demone Gyumaoh (sigillato secoli prima) però tentano di riportarlo in vita: questi esperimenti rompono l'equilibrio e fanno dilagare una forma di pazzia che porta le creature demoniache ad attaccare gli umani. I quattro protagonisti inizieranno un viaggio verso ovest per trovare un modo di riportare la pace e l'armonia.

Parliamone un po'

In Italia lo conosciamo come: *Saiyuki - La leggenda del demone dell'illusione*. Il manga del 1997 di Kazuya Minekura pesca a piene mani dalla mitologia del vero *Saiyūki* (西遊記), "Viaggio in Occidente", epopea della cultura cinese che ha ispirato molti prodotti orientali. Per esempio tutti i personaggi con tratti scimmieschi che vedete in manga e anime, da *Dragon Ball* a *One Piece*, devono questa loro connotazione a Son Gokū, il re scimmia, uno dei protagonisti del romanzo, che non manca nemmeno di bastone che si allunga.

Anche *Saiyuki* faceva parte della nostalgica MTV Anime Night!

- Il personaggio di Sha Gojo, che accompagna Sanzo (il monaco), Son Gokū e il demone umano Cho Hakkai è un kappa (河童), un demone acquatico del folklore giapponese. La leggenda vuole che questi gracili "goblin" assomiglino a ranocchie

grandi quanto bambini, con becchi, piedi palmati, buffi gusci di tartaruga, e si divertano a prendersi gioco dei viandanti.

I kappa hanno sulla testa un avvallamento circondato da capelli, in cui una pozza d'acqua sciaguatta qua e là mentre camminano. Nel caso perdano il prezioso liquido, i kappa perdonano anche i loro poteri, finché non torneranno nel fiume dal quale sono usciti. Gojyo non somiglia per niente al kappa della leggenda, lui è *supercool*, anche se un po' pervertito.

.....

INUYASHA

Inuyasha (犬夜叉)

Inuyasha

Autore: Rumiko Takahashi

Anno: 2000

Contanuki:



La VHS

Inuyasha, nel bene o nel male, è infinito. Vorrei un *pat pat* anche solo per averci provato a riassumerlo. Kagome è una studentessa che, cadendo in un pozzo, viene portata indietro nel tempo di cinquecento anni. Qui scopre di essere la reincarnazione della sacerdotessa Kikyo, la cui missione è quella di proteggere la Sfera dei Quattro Spiriti, che se finisse in mani sbagliate renderebbe i demoni malvagi incredibilmente potenti. In seguito a una serie di eventi, la sfera si rompe e i suoi frammenti si sparpagliano per tutto il Giappone. Kagome, affiancata dal mezzo-demone Inuyasha, dovrà ritrovarli per ricomporre la sfera.

Parliamone un po'

Vi siete mai chiesti perché il protagonista di *Inuyasha* ha due orecchie a punta sopra la chioma bianca? Curiosi! *Inu* (犬) vuol dire "cane", mistero svelato. Dirvi invece cosa significa *yasha* (夜叉) sarà un po' più lunga. *Yasha* è la lettura giapponese della parola sanscrita *Yaksha*, che è più o meno l'equivalente degli *yōkai*, ossia i demoni giapponesi. Compiono in diversi anime e manga proprio perché radicati nella cultura. Gli *Yaksha* sono demoni di sesso maschile e sono di natura buona. Magari fastidiosa, ma buona. Questo termine una volta entrato nella mitologia buddista si è trasformato in *Yasha* e questi venivano solitamente rappresentati con capelli lunghi e corna, che nel caso di *Inuyasha* sono state sostituite dalle orecchie, appunto, da cane. Probabilmente il termine *yasha* è stato usato al posto di *yōkai* anche perché suona più esotico essendo di derivazione straniera... Ah, questo marketing!

TOKYO MEW MEW - AMICHE VINCENTI

Tōkyō Myū Myū (東京ミュウミュウ)
Tokyo Mew Mew

Autore: Reiko Yoshida

Anno: 2002

Contanuki:



La VHS

Una popolazione aliena minaccia la Terra. Normale amministrazione. Solo una squadra di cinque supereroine, il cui DNA viene combinato con quello di alcuni animali, potrà difendere il pianeta da questa aggressione. Strawberry (Ichigo nella versione originale) viene quindi trasformata in una Mew Mew, unendo il suo codice genetico a quello di un gatto selvatico. Il suo compito ora sarà quello di trovare le altre quattro compagne e intanto salvare la Terra! Falla facile.

Parliamone un po'

Continua il filone majokko per le nuove generazioni dopo *Sailor Moon*; qualcuno sta forse insinuando che io sia vecchia? L'anime ha dato il via a diversi spin-off e sequel, perfino un reboot (dal titolo *Tōkyō Mew Mew: New*, che fa riderissimo), ma nessuno di essi ha vissuto lo stesso successo dell'originale. Una delle cose che mi facevano più "buffo" di Mew Mew era la scelta degli animali con i quali le protagoniste avevano mescolato il loro DNA per combattere gli alieni. Niente tigri, orsi, leoni o rinoceronti, ma un coniglio, il pinguino, la focena, una scimmietta e un lorichetto blu (un tipo di uccellino). L'unica con un po' di verve (dal punto di vista del DNA) era anche la mia preferita: Pam (Zakuro). Lei almeno aveva il DNA di un lupo grigio!

Un'ultima cosa, sapete che sono precisa: sebbene Ichigo sia stato tradotto in Italia con Strawberry, questo nome in verità è scritto in hiragana (いちご), quindi non significa necessariamente né "fragola" (che si scrive 莓), né altro in particolare, dato che lo hiragana ha solo un valore fonetico.

► Se andate nella prefettura di Okinawa (沖縄), a parte Okinawa stessa, una delle più grandi isole Yaeyama si chiama Iriomote. Nonostante i suoi quasi trecento chilometri quadrati, a Iriomote abitano solo duemila persone divise in piccoli villaggi. Sull'isola non c'è nemmeno un aeroporto, ci si arriva solo in traghetto, insomma, un piccolo paradiso fermo nel tempo.

Qui, e solamente qui, vive una creatura considerata un "fossile vivente", visti i suoi pochissimi cambiamenti evolutivi. Mi riferisco al *Prionailurus iriomotensis*, il gatto selvatico di Iriomote. Ne esistono solo cento esemplari ed è super protetto. È il "gatto selvatico" con cui la protagonista Strawberry condivide il suo DNA!

Scelta carismatica.

NARUTO

NARUTO (ナルト)

Naruto

Autore: Masashi Kishimoto

Anno: 2002

Contanuki:



La VHS

Naruto è un orfano dodicenne, attaccabrighe e combinaguai. Il curriculum base di ogni eroe shōnen che si rispetti. Naruto viene emarginato dagli abitanti del Villaggio della Foglia a causa di ciò che nasconde dentro di sé: lo Spirito della Volpe a nove code. Si tratta di un potentissimo demone sigillato all'interno del corpo del ragazzo e si teme sia instabile. Il sogno di Naruto è diventare *Hokage* (火影), il ninja a capo del villaggio, e per realizzarlo inizierà il suo percorso nell'Accademia Ninja, dove immagino che fare l'appello sia un incubo. Affiancato dai suoi amici, missione dopo missione, Naruto incontrerà avversari via via più temibili e scoprirà nuove verità su se stesso e sul suo passato, diventando un ninja sempre più forte. Lo so che non ho nominato Gaara, Sasuke o Sakura. Ma questo è un riassunto, non sgridatemi!

Parliamone un po'

In *Naruto* ci sono queste arti marziali dette "oculari", una sorta di abilità innate o nate dall'allenamento che comprendono l'uso degli occhi (o di un occhio solo) e vanno molto al di là del riuscire a leggere l'ultima linea di lettere della tabella dell'oculista. Sono tre e sono dette *Sandaidōjutsu* (三大瞳術): *San* (三), "tre", *dai* (大), "grande", *dō* (瞳), "occhio" e *jutsu* (術) "arte/tecnica". Tutte quante finiscono con il kanji *gan* (眼), che significa "occhio" nell'ambito medico, ma comunque niente oculisti. Lo *Sharingan* 写輪眼 (i tre kanji letteralmente significano "copiare", "ruota" e "occhio") conferisce la capacità di prevedere, memorizzare e copiare qualsiasi arte magica, illusoria o marziale si pratichi.

Una sorta di scan. Il Byakugan 白眼 (letteralmente “occhio bianco”) ha molti usi, come quello di vedere il flusso di chakra nel corpo dell’avversario e bloccarlo tramite tecniche ispirate alla digitopressione, come e meglio di un chiropratico. Il Rinnegan (輪廻眼) (letteralmente “occhio del Samsāra”, ossia della reincarnazione) è il più potente e permette l’utilizzo di tutte le tecniche di controllo del chakra. Viene chiamato anche Occhio delle sei vie (六道の眼), *rikudō no me*. Si spende un sacco in lenti e montatura. Okay, scusate. La smetto.

► Però non prendiamoci in giro, quello che ci piace urlare è il Rasengan, un *ninjutsu* (tecnica ninja) di livello A inventato dal quarto Hokage Minato Namikaze. È basato sulla manipolazione della forma del chakra e occupa il secondo dei sei gradi di difficoltà delle tecniche. In giapponese si scrive così: 螺旋丸. I primi due kanji, che si leggono *rasen*, significano “spirale/elica”. L’ultimo si legge *maru* e in combinazione con *gan*, significa “palla/cerchio/sfera”. Da non confondere con il *gan* per esempio della parola Byakugan, che significa invece “occhio”. Tutto insieme possiamo tradurlo come “sfera a spirale/rotante”. Quindi se siete in un cortile e volete far capire subito chi comanda urlando «Rasengan!» con la giusta posizione, ora potete anche argomentare.

FULL METAL ALCHEMIST

Hagane no renkinjutsushi (鋼の錬金術師)
L'alchimista d'acciaio

Autore: Hiromu Arakawa

Anno: 2003

Contanuki:



La VHS

Due fratelli orfani di madre, Ed e Al, decidono di riportarla in vita violando una delle leggi dell'alchimia: la trasmutazione umana. L'esperimento però fallisce, lasciando Ed gravemente mutilato (perde una gamba) e Al privato dell'intero corpo. Ed rinuncia anche al suo braccio destro per legare l'anima del fratello a un'armatura e sostituisce i propri arti mancanti con delle protesi meccaniche. I fratelli Elric partono così alla ricerca della leggendaria pietra filosofale, nella speranza di recuperare i loro corpi.

Parliamone un po'

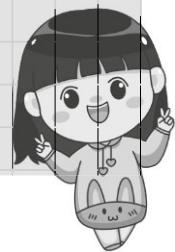
Il manga mescola comicità e dramma in parti uguali, regalando veri e propri traumi allo spettatore, ma questa commistione è anche uno dei risvolti più apprezzati dell'opera, tanto che nel 2004 ha vinto il premio Shōgakukan (小学館) come miglior shōnen. Esistono due serie tratte dal manga, quella del 2003, che anche se è entrata nel cuore di molti non è stata completamente apprezzata perché si discosta molto dal manga, in particolare nel finale, e poi *Broterhood*. La serie anime del 2010 tratta da *Full Metal Alchemist* che segue il manga nella sua interezza con ben 64 episodi è considerata un capolavoro da molti appassionati.

-
- Abbiamo già parlato dei generi di anime e manga. Solitamente gli shōnen, proprio perché rivolti a un pubblico prettamente maschile, vengono scritti da uomini.

Per questo motivo Arakawa Hiromi (荒川弘美, in giapponese si dice sempre prima il cognome e poi il nome) ha scelto di firmarsi come Arakawa Hiromu (荒川弘), versione maschile del suo nome.

.....

Non è una cosa sicura, sicura, sicura, ma io ve la dico lo stesso perché mi piace. L'autrice di *Full Metal Alchemist* è una grande appassionata del goticheggiante Tim Burton. Il nome del protagonista, Ed, viene proprio da Edward mani di forbice. Ve lo ricordate, no? Ecco, Hiromu, ho beccato la citazione.



BLEACH

Burīchi (ブリーチ)
Bleach

Autore: Tite Kubo (Noriaki Kubo)

Anno: 2004

Contanuki: 

La VHS

Ichigo possiede dei poteri sovrannaturali, e fin qui niente di nuovo sotto il sole, grazie ai quali riesce a vedere i fantasmi e gli Hollow, che sono uguali ai fantasmi, ma peggio. Questi ultimi sono in grado di divorare le anime sia dei fantasmi, sia delle persone dotate di uno spirito potente come quello di Ichigo. Il ragazzo diventerà uno Shinigami (死神), un Dio della morte, e combatterà contro gli Hollow, scoprendo inoltre che non è l'unico a possedere questa abilità.

Parliamone un po'

Anche in questo caso abbiamo vissuto in una menzogna. *Bleach* in Giappone viene pronunciato in maniera diversa dall'inglese: si dice *Burīchi*. Già partiamo malissimo.

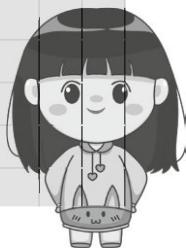
Per quanto riguarda il nome del protagonista, Ichigo dice sempre che si scrive: 一護 in cui *ichi* (一) vuol dire "1" e *go* (護) "protettore". Secondo suo padre significa "Colui che protegge". Ichigo suona simile anche a fragola che però si scrive 莓, e suona anche come 1-5 (proprio "uno-cinque"), che però sarebbe scritto 一五. Anche se messi insieme non si leggono come 15, forse avrete notato che questo numero compare più volte nell'anime.

Passiamo ora ad altri termini interessanti: ogni Shinigami, Dio della morte, possiede uno *zanpakutō* 斬魄刀 ossia una "spada mieti-anime". Apprendendo il nome dello spirito della propria spada si possono sbloccare delle trasformazioni e abilità nascoste che potenziano ulteriormente la lama.

Il primo potenziamento è lo **Shikai** (始解), letteralmente “rilascio iniziale”, e trasforma l’aspetto dell’arma rendendola più efficace e più *cool*, che è la cosa principale. Il secondo potenziamento è il **Bankai** (卍解) ed è raggiungibile soltanto dagli Shinigami più esperti. Il secondo kanji significa “rilascio”. Il primo, invece è 卍, la svastica. Sì, lo so, purtroppo fa pensare subito al nazismo ma in realtà è un simbolo molto più antico, risale alla tradizione buddista e hindu e ha un significato divino e augurale.

Infine abbiamo lo **Shukai** (主解) che rappresenta la forma completa sia dello Shinigami che dello Zanpakutō e, credetemi, lascia dei bei crateri.

La serie animata di *Bleach* è tristemente famosa per i cosiddetti **filler** (archi narrativi inseriti esclusivamente per allungare il brodo e aumentare il numero degli episodi: tali risvolti di trama molto spesso non hanno nessuna crescita dei personaggi e servono appunto esclusivamente a “riempire”). In numerosi forum della rete i suoi spettatori hanno calcolato che più o meno il 45% degli episodi della serie fanno parte di questi filler. Un po’ come la famosa puntata di *Dragon Ball* dove Gokū e Piccolo prendono la patente. Ma perché?



NANA

Nana (NANA ナナ)

Nana

Autore: Ai Yazawa

Anno: 2006

Contanuki:



La VHS

Nana Ōsaki e Nana Komatsu si conoscono su un treno: entrambe si stanno trasferendo a Tōkyō e sono accomunate dallo stesso nome. La Ōsaki è una cantante rock mentre la Komatsu, detta Hachi, sta raggiungendo il suo fidanzato. Le due decideranno di diventare coinquiline e il loro rapporto di amicizia si approfondirà a mano a mano che vivranno gioie, dolori, amori e delusioni.

Parliamone un po'

Nana è puro stile. Oltre al comparto sonoro di livello, gran parte dei personaggi vestono Vivienne Westwood (e se non è stile quello). Nana è soprannominata Hachi per tre motivi: il primo è per differenziarla dall'altra Nana, ovviamente. Il secondo perché *nana* significa "sette" in giapponese, e *hachi* invece "otto", quindi è un gioco di parole. Il terzo è perché a quanto pare alla Nana "rock" sua omonima ricorda un cane, e Hachi è un termine utilizzato per chiamare cagnolini e cuccioli. Che simpatia!

► A proposito di Hachi, *Hachikō* (ハチ公) è un cane di razza Akita scomparso nel 1935 e diventato famoso in Giappone e nel mondo per la sua estrema fedeltà al padrone. Sicuramente avrete visto la versione cinematografica della sua storia (se sì, state già piangendo, lo so). L'Akita accompagnava ogni giorno il suo padrone, il dottor Hidesaburō Ueno, in stazione a Shibuya e lo attendeva fino al suo ritorno.

Dopo la morte improvvisa dell'agronomo, Hachikō si è recato lì ogni giorno, per quasi dieci anni, ad attenderlo, invano. In suo onore, oggi nel suo punto preferito c'è una sua statua che è diventata il luogo di riferimento usatissimo per darsi appuntamento in stazione.

.....

Nana, la serie, è stata interrotta più volte. L'autrice è molto dispiaciuta di questa cosa, ma purtroppo i numerosi problemi di salute (si pensa che Ai Yazawa soffra di un disturbo cronico non dichiarato apertamente) la trovano costretta a questi diversi stop. Recentemente, durante una mostra dedicata alla sua opera, ha racimolato abbastanza forza d'animo per annunciare un nuovo tentativo. I suoi fan la sostengono sempre!



DEATH NOTE

Desu Nōto (デスノート)
Death Note

Autore: Tsugumi Ōba

Anno: 2006

Contanuki: 

La VHS

Light Yagami (in originale Yagami Raito 夜神 月: il kanji del nome, 月, significa "luna" e quelli del cognome, 夜神, significano "notte" e "dio") trova un quaderno che ha la capacità di uccidere qualsiasi persona il cui nome venga scritto sopra. Si autoelegge così "paladino della giustizia", annotando sul quaderno i nomi di numerosi delinquenti e criminali, causandone la morte. La faccenda attira l'attenzione dei media, che iniziano a chiamarlo Kira (キラ, così si pronuncia la parola "killer" in giapponese), ma soprattutto del noto detective L. Tra L e Light si instaura una sfida a colpi di ingegno e strategia.

Parliamone un po'

Tra adattamenti Netflix ricolmi di whitewashing, prequel, puntate zero e romanzi, il manga e l'anime hanno superato parecchi ostacoli, ma ne sono usciti vincitori.

Death Note è considerata una delle opere giapponesi più importanti, tra le più approfondite e complesse dal punto di vista psicologico. Una piccola polemica gira intorno all'adattamento italiano del manga, infatti il detective antagonista di Light viene nominato Elle, invece che L, svista grave dal momento che chiamarsi esclusivamente con l'iniziale è una scelta strategica, proprio per non far scoprire il suo nome al nemico impedendogli quindi di usarlo sul Death Note.

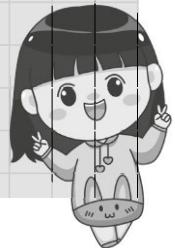
Mi ero ripromessa di non parlarne ma proprio non ce la faccio: il pessimo adattamento live action di Netflix porta con sé una chicca, che è andata

sprecata ovviamente, ma una chicca. Ovvero il coinvolgimento del grande attore Willem Dafoe (il Goblin di *Spider-Man*) nell'adatto ruolo del demone Ryuk. L'attore ha il volto e una presenza così inquietante che all'inizio molti pensavano che l'avrebbe interpretato semplicemente con un po' di trucco invece che prestando la voce a un modello in computer grafica come poi è successo! Che paura!

Da piccola, nelle grosse scatole che mi inviava mio zio,
c'era anche del cibo. Snack e leccornie che sparivano molto
in fretta. In particolare una la ricordo con dolcezza:

i Koara no māchi (コアラのマーチ) al cioccolato. Ne esistevano
di diversi gusti, ma il cioccolato vince su tutti.

Sono biscottini a forma di Koala ripieni del nettare
degli dei. Li mangiano anche nell'anime di Death
Note: è proprio lì a gustarseli, ma per non mostrare
il brand il koala era stato sostituito da un panda!



TORADORA!

Toradora! (とらドラ!)

Toradora!

Autori: Yuyuko Takemiya, Yasu

Anno: 2008

Contanuki: 

La VHS

Ryūji è un bravo ragazzo, ma il suo aspetto minaccioso allontana le persone. Taiga, al contrario, è all'apparenza minuta e tenera ma ha un atteggiamento molto aggressivo. I due, dopo uno scontro iniziale, diventeranno amici per aiutarsi a vicenda: Ryūji è infatti innamorato della migliore amica di Taiga, mentre quest'ultima lo è del migliore amico di Ryūji. Secondo me avete già capito come andrà a finire.

Parliamone un po'

Il titolo *Toradora!* è una crasi delle parole "tigre" (とら) e "drago" (ドラ). *Tora* infatti significa "tigre" in giapponese, mentre *dora* è l'abbreviazione di *dragon*. Nel nome del protagonista, Ryūji, 竜児, il primo è il kanji di "drago". Anche il nome della minuta protagonista nasconde un gioco di parole. Anche se lei si chiama Taiga, viene soprannominata Tenori Taigā (con l'allungamento sulla "a" タイガー) che significa "tigre palmare", nel senso di tigre così piccola che entra in una mano. La scelta di questo soprannome è dovuta al fatto che *taigā*, scritto in katakana, è il modo nel quale in Giappone viene pronunciata la parola *tiger*, ossia "tigre" e suona molto simile al suo nome, oltre a rappresentare il suo carattere. Il suo nome è scritto in kanji (大河), 大, ossia "grande", e 河, "fiume", il che è divertente perché lei è minuta (un po' come il gioco di parole di *Lovely Complex* con i cognomi) e il fiume, quindi l'acqua, di solito dà un senso di calma e serenità, lei invece ha un caratterino!

Ma la particolarità di questo anime non risiede solo nei giochi di parole: infatti, anche se ne esiste una versione cartacea, la versione animata non è tratta da un manga, ma da una serie di light novel!

.....

- Le light novel sono brevi romanzi, per lo più adolescenziali, impostati come tan-kōbon dove spesso il testo, dialoghi per lo più, viene alternato a disegni che seguono un preciso character design, quello del manga o dell'anime dal quale sono tratti nel caso siano opere derivative, altrimenti con un tratto originale.
-

LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO

Jojo no kimyō na bōken (ジョジョの奇妙な冒険)

Le strane/bizzarre avventure di JoJo

Autore: Hirohiko Araki

Anno: 2012

Contanuki:



La VHS

La trama ruota intorno alla famiglia Joestar. Ogni saga ha come protagonista una o un discendente della famiglia, che per un motivo o per l'altro utilizza il nomignolo JoJo. I vari archi narrativi si svolgono in finestre temporali differenti e hanno tutti come antagonista il vampiro Dio Brando, assetato di potere. La serie si caratterizza per numerosi riferimenti alla cultura pop, al cinema e al mondo della musica.

Parliamone un po'

Con questa opera ci troviamo di fronte a uno strano fenomeno, perché anche se il manga è stato creato nel 1987, il vero boom della serie nel mondo, che ha tracciato un vero e proprio solco nell'immaginario culturale, avviene solo con la sua versione animata nel 2012. La fama raggiunta dalla serie della David Production e diretta da Kenichi Suzuki è tale che diventa proprio un fenomeno di costume, in particolare in rete. Il vero punto a favore di *JoJo* è che ogni sua stagione ha una storia e una trama a sé stante, tanto da permettere allo spettatore di cominciare da dove preferisce.

Per disegnare alcuni personaggi particolarmente possenti, l'autore ha preso ispirazione sia dalla fisionomia degli attori Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger sia da Kenshirō.



L'ATTACCO DEI GIGANTI

Shingeki no kyojin (進撃の巨人)
Il gigante d'attacco

Autore: Hajime Isayama

Anno: 2013

Contanuki: 

La VHS

La città dove vivono Eren, Mikasa e Armin è protetta da mura a prova di giganti, esseri crudeli dalle proporzioni titaniche che si cibano di carne umana per divertimento, oltre che per sostentamento. Dopo più di un secolo di pace, un nuovo attacco da parte delle creature gigantesche distrugge la città, portandosi via numerose vite. Eren e gli altri decidono così di entrare nell'esercito per difendere l'umanità. Ma forse la situazione non è semplice come sembra. Ne avete sentito parlare sicuramente, questo anime ha invaso l'Occidente ed è diventato un fenomeno di massa, una massa gigantesca!

Parliamone un po'

Il titolo dell'anime *Shingeki no Kyojin* è stato reso con *L'attacco dei giganti*, ma si tratta di un adattamento, non è preciso. Vediamo perché: *shingeki* (進撃) vuol dire "attacco", *no* (の) indica il complemento di specificazione, quindi "di/del/della/dei", e *kyojin* (巨人) vuol dire "gigante" o "giganti" (in giapponese tendenzialmente non c'è differenza tra singolare e plurale). E fin qui uno potrebbe pensare che la traduzione sia corretta, ma l'ordine delle parti in giapponese è diverso dall'italiano, quindi dobbiamo tradurre al contrario. Infatti se dico: «Sensei no kaban» (先生の鞄) in cui *sensei* è "insegnante" e *kaban* "borsa", non si traduce con "l'insegnate della borsa", bensì "la borsa dell'insegnate". Il *no* del complemento di specificazione si riferisce alla parola che sta prima e non dopo. Quindi la traduzione corretta non è "L'attacco dei giganti" bensì "Il gigante d'attacco". Non voglio fare spoiler, ma chi ha visto l'anime sa a cosa si riferisce il titolo. Mistero!

THE SEVEN DEADLY SINS

Nanatsu no taizai (七つの大罪)

I sette peccati capitali

Autore: Nakaba Suzuki

Anno: 2014

Contanuki: 

La VHS

Un gruppo di cavalieri, tra i più forti della Britannia, rappresentano i sette peccati capitali. Accusati di cospirare contro il re, vengono sconfitti dai Cavalieri Sacri. I Cavalieri Sacri si rivelano però essere i veri cospiratori e prendono il trono con un colpo di Stato. Elizabeth, la figlia del sovrano, è convinta che i sette cavalieri dei peccati capitali non siano morti e si mette alla loro ricerca per riconquistare il suo trono. Questo anime non ci dirà molto della cultura Giapponese, ma mi piace un sacco!

Parliamone un po'

Già dai suoi primi passi nel 2017, *The Seven Deadly Sins* era entrato tra le prime venti posizioni della classifica dei manga più venduti di sempre, a fronte di oltre 25 milioni di tankōbon! Caspiterina! Forse il segreto di Nakaba Suzuki è essersi ispirato al meglio! Infatti il mangaka è superappassionato di *Dragon Ball* e non nasconde che lo stile della muscolatura dei suoi personaggi si rifà direttamente ai fisici dei Saiyan, che sia una mossa subliminale? Lo shōnen però non attinge solo dal lavoro di Akira Toriyama, ma anche dal ciclo arturiano della letteratura classica, con riferimenti a Merlino e Tristano.

ONE-PUNCH MAN

Wanpanman (ワンパンマン)
One-Punch Man

Autori: One, Yūsuke Murata

Anno: 2015

Contanuki: 

La VHS

Saitama si è allenato duramente per tre anni per arrivare a sconfiggere qualsiasi avversario con un solo potentissimo pugno. Questa condizione però gli risulta presto talmente noiosa da farlo cadere in depressione. Trova nuovi stimoli entrando a far parte dell'Associazione Eroi, che raduna tutti i paladini della giustizia del mondo, e decide di diventare il più forte e popolare di tutti. Peccato che, qualsiasi cosa faccia, non riesce a uscire da questo ciclo di onnipotenza. Un'opera di satira sul mondo dei supereroi e in particolare degli stessi shōnen, dove il protagonista deve essere per forza, sempre, il risolutore ultimo della lotta di turno. Ho sentito *I Cavalieri dello Zodiaco* laggù in fondo?

Parliamone un po'

Tutto nasce da un webcomic che, al suo apice, faceva più di 10 milioni di visite, un'idea del mangaka One che, dal punto di vista grafico, lasciava un po' a desiderare. Fortunatamente Murata, uno dei disegnatori più talentuosi del panorama manga attuale, si è offerto di cominciare questo sodalizio regalandoci al mondo *One-Punch Man* come noi oggi lo conosciamo.

One-Punch Man viene considerato un sēnen parodia degli shōnen che non si concentra sulla potenza dei protagonisti, ma sulla noia che questa assurda forza crea. Se da un lato gli eroi sono banali e arresi alla routine, i malvagi e i villain hanno invece molto da dire per quanto riguarda motivazioni, riferimenti stilistici e culturali che, tuttavia, vengono troppo facilmente annientati e cancellati dalla faccia della Terra.

► Tra i villain più variopinti di *One-Punch Man*, facente parte dell'Associazione Es-seri Misteriosi (o mostri) fondata dal malvagio Psykos, ci sono sicuramente Electric Catfish Man e sua moglie Maiko Plasma. Il primo è un gigantesco pesce gatto con gambe e braccia umane, la seconda è una avvenente geisha che combatte usando scosse elettriche. Ma cos'è esattamente una geisha? (Apprezzate il giro lunghissimo che ho fatto solo in nome della coerenza.)

Diciamolo subito: le geishe non sono prostitute d'alto livello (la prostituzione in Giappone è illegale dal 1956). L'equivoco è dovuto alla confusione con le *oiran*, le cortigiane di lusso risalenti all'epoca Edo, distinguibili per esempio dall'*obi* (帯, la cintura del kimono) annodato davanti. La parola *geisha* (芸者) è formata da 芸, "arte", e 者, "persona" e sono intrattenitrici con un'ottima conoscenza di musica, canto, danza e non solo. Un tempo si diventava *maiko* (舞妓), apprendista geisha, anche all'età di tre anni, oggigiorno invece almeno dai quindici/diciotto anni. Il noto trucco bianco, detto *oshiroi* (白粉), viene applicato su volto e collo lasciando una parte scoperta, considerata tradizionalmente erotica. Le geishe non possono sposarsi (a meno che non si tratti di un enorme pesce gatto elettrico immagino), altrimenti si devono ritirare dall'incarico. Ora però le restrizioni sono meno severe. Kyōto è la città in cui è più probabile incontrarle.

Se non conoscete l'anime *Anpanman*, che invece in Giappone è popolare quasi quanto *Doraemon*, provate a dare una sbirciatina su internet: non vi sembra che tra Saitama e Anpanman ci siano delle somiglianze sia nell'aspetto che nell'abbigliamento?



MY HERO ACADEMIA

Boku no hīrō akademia (僕のヒーローアカデミア)
La mia accademia da eroe

Autore: Kōhei Horikoshi
Anno: 2016
Contanuki: 

La VHS

Una particolare mutazione genetica, che si manifesta con una malformazione del quinto dito del piede, dona agli esseri umani la capacità di sviluppare entro i primi quattro anni di vita dei superpoteri detti Quirk. I Quirk possono essere utilizzati a scopi eroici, come sono soliti fare gli Hero, o a scopi malvagi come invece fanno i Villain. Nonostante i superpoteri si manifestino nell'80% circa della popolazione, Izuku è nato senza Quirk e viene deriso da tutti: questo però non lo ferma dal perseguire il suo ideale di giustizia. Il suo coraggio attirerà l'attenzione del suo idolo, All Might, l'Hero più potente di tutti.

Parliamone un po'

My Hero Academia è la risposta "seriosa" a tema supereroistico a *One-Punch Man*. Se nel lavoro di One e Murata la parodia fa leva sui cliché del fumetto americano, qui invece vengono abbracciati e istituzionalizzati in una specie di "scuola". Il successo è stato veloce e sfrenato, a dimostrazione che di eroi non si è mai sazi, a prescindere dalla loro finalità. Anche per questo i costumi rimandano direttamente (e senza nascondersi) alle divise più famose degli albi Marvel e DC, ma non solo, troviamo infatti riferimenti a *Spawn*, alle Tararughe Ninja e, facendo un po' più di attenzione, anche ai classici Disney.

Molti nomi dei personaggi sono legati alle loro capacità, personalità o aspetto, per esempio:

- Bakugō Katsuki (爆豪 勝己), da *baku* (爆), "esplosione", e *gō* (豪), "potente";

- Kaminari Denki (上鳴 電氣), da *kaminari* che, anche se sono stati usati dei kanji diversi, suona come 雷, che significa “fulmine”, e *denki* (電氣), che significa “elettricità”.

Sapete cosa significa il nome del liceo Yuei, dall'anglicizzazione della sigla U.A.? È un gioco di parole giapponese, infatti “eroe” in giapponese si scrive 英雄 e si legge *eiyū*, invertendo i kanji otteniamo *yūe*, lo stesso modo in cui i giapponesi leggono le vocali inglesi “u” e “a”.



DEMON SLAYER

Kimetsu no yaiba (鬼滅の刃)
La lama dell'ammazzademoni

Autore: Koyoharu Gotōge

Anno: 2019

Contanuki: 

La VHS

Tanjiro fa parte di una numerosa famiglia che ha perso il padre e che vive in una casa nel bosco. In una giornata nevosa, Tanjiro va a vendere il carbone al villaggio. La nevicata si fa talmente fitta che un amico di famiglia lo esorta a passare la notte da lui, mettendolo in guardia anche dai demoni che secondo la leggenda la notte si aggirano per il bosco. Al suo ritorno a casa, Tanjiro scopre con orrore che quello che gli è stato raccontato è tutto vero: la sua famiglia è stata massacrata e sua sorella Nezuko è diventata un demone. La ragazza però ha conservato qualche sentimento umano, e Tanjiro partirà con lei in un viaggio per diventare Cacciatore di Demoni e per far tornare Nezuko umana.

Parliamone un po'

Demon Slayer non può essere ignorato perché ha "sconfitto" l'opera di Eri-chiro Oda *One Piece*, se non nella fama interplanetaria, almeno nelle vendite di tankōbon in un solo anno: 38 milioni.

Il suo film animato, in Giappone, ha battuto in incassi mostri sacri come *Frozen*, *Titanic* e perfino *La città incantata*. Povero Studio Ghibli!

SPY X FAMILY

Supai Famirī (スパイファミリー)
Spy Family

Autore: Tatsuya Endo

Anno: 2022

Contanuki: 

La VHS

Tra le due nazioni immaginarie Ostania e Westalis è in corso una guerra fredda. Twilight è una spia di Westalis con una memoria prodigiosa che, per infiltrarsi a Ostania sotto copertura, assume un'identità falsa. Forma anche una famiglia fittizia sposando Yor, che in realtà è Thorn Princess, una spietata assassina. Marito e moglie ignorano uno la vera identità dell'altra. Anya, invece, la loro piccolissima figlia adottiva con la capacità di leggere nel pensiero, sa tutto su di loro.

Parliamone un po'

La piccola Anya chiama i suoi genitori *chichi* e *haha*. Perché? In giapponese per dire "papà/padre" ci sono le seguenti parole: *otōsan* (お父さん), *papa* (パパ) e, appunto, *chichi* (父/ちち). Per "mamma/madre" invece si usa: *okāsa* (お母さん), *mama* (ママ) oppure ancora *haha* (母). *Chichi* e *haha* vengono utilizzati solitamente quando si parla dei propri genitori con qualcuno di esterno alla famiglia, in particolar modo in contesti formali. Nell'antichità, se avete visto anime ambientati nell'epoca dei samurai ci avrete fatto caso, ci si rivolgeva ai propri genitori con *chichiue* e *hahaue*, ma oggi non lo fa più nessuno. Sono epitetti desueti.

Papa e *mama* vengono usati dai bambini e *otōsan* e *okāsan* vengono usati per parlare dei genitori altrui o per rivolgersi ai propri genitori, cosa che la piccola Anya non fa.

Lei si rivolge a loro con *chichi* e *haha* perché è ancora piccola e non si esprime correttamente e questo fa sorridere.



Parte terza

GLITCH



Un gettone alla volta

(La tecnologia, i videogame e i sensi di colpa)

Ogni volta che infilavo una monetina in un cabinato, magari di *Pac-Man*, sentivo uscire dal macchinario buffi rumori e mi chiedevo: dove sarà finito il mio gettone?

Mi immaginavo scivoli e rampe di alluminio che conducevano la monetina in un viaggio lungo e tortuoso nelle viscere al neon di quel parallelepipedo colorato che qualcuno aveva messo nel bar sotto casa. Per andare dove?

Anche se era pieno di gente che urlava, lì, nel bar del mondo reale, cercavo sempre di chiudere gli occhi e sentire il *click* che stava a significare il taglio del traguardo: la monetina era arrivata alla sua misteriosa destinazione e io potevo giocare.

Lo schermo diventava nero per un interminabile istante e io trattenevo il respiro preoccupata che qualcosa fosse sparito, magari dei pixel, magari un midi, non me ne intendeva molto, ma ero comunque preoccupata.

Così, ogni volta che la musicetta ripartiva e i miei occhi tornavano a riflettere la luce rossa delle ciliegine di *Pac-Man*, sorridevo. Magari perdevo subito, ma sorridevo.

Pac-Man però mi metteva anche tristezza, quella corsa infinita mangiando forsennatamente a destra e a sinistra e poi, se uno dei fantasmi ti colpiva, la tua vita finiva così, in una maniera orribile. Ti scioglievi e non potevi farci nulla.

Ero triste perché a ogni *click* delle mie monetine mi immaginavo un nuovo *Pac-Man* destinato alla fine, e non lo stesso che tornava in gioco. Ero piccola e mi sentivo in colpa, un piccolo generale senza scrupoli che per il proprio divertimento mandava a morire a uno a uno i suoi soldati.

Per dei pallini, poi!

Così passai a *Street Fighter*, forse più cruento ancora di *Pac-Man*, ma almeno potevo combattere per la salvezza del mio personaggio. I nomi dei colpi mi affascinavano, cercavo di capirli nonostante la scarsa qualità dell'audio e il noto frastuono da bar. Non sempre ci riuscivo e il risultato era questa ragazzina che urlava contro un cabinato frasi incomprensibili, tanto che più

di una volta sono stata richiamata all'ordine. Con *Pac-Man* non succedeva.

Il mio rapporto con i videogiochi è sempre stato altalenante, mi ricordo che fui la prima tra i miei compagni di classe ad avere la Playstation.

Me l'aveva spedita mio zio dal Giappone, e questo creava un sacco di problemi, ma anche di opportunità. Potevo infatti giocare a videogame specifici per il Sol Levante, ma se invece mi andava di provare la versione europea di *Spyro* o *Crash Bandicot* la situazione si complicava, perché, come ho scoperto a mie spese, la Play aveva un blocco geografico su alcuni cd. L'*iter* era questo: dovevo inserire un disco con il Region Code giapponese e mentre cominciava a girare aprire la Play, togliere il gioco ancora roteante e sostituirlo con quello di turno.

Momenti terribili nei quali immaginavo dita mozzate cadere sulla moquette di casa.

I videogame sono stati una sorta di *glitch* nella mia vita, qualcosa che nemmeno io mi aspettavo, li vivevo «un gettone alla volta» per citare Vin Diesel in *Fast and Furious*.

Forse ci scorgevo una connessione con il Giappone che non potevo ignorare, o forse volevo solo affrontare quel cavolo di boss finale che non riuscivo a sconfiggere. Non lo so, ma qualcosa c'era. Il Giappone è sicuramente legato all'innovazione tecnologica e i videogame sono stati per anni il simbolo di questo interesse per il Sol Levante da parte di tutto il mondo.

Il Giappone ha fatto in modo che nessuno potesse ignorare questo boom, me compresa.

PAC-MAN

Pakkuman (パックマン)
Pac-Man

Autore: Tōru Iwatani
Anno: 1980

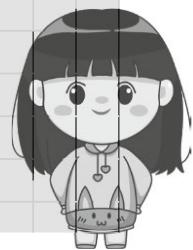
Insert Coin

Franchise leggendario, pietra miliare della storia videoludica e icona pop, *Pac-Man* esordisce nelle sale arcade come cabinato nel 1980. Il gioco ha assunto numerosissime forme diverse (tra cui per esempio *Ms. Pac-Man*, siamo inclusivi), conversioni per console domestiche, innumerevoli cloni e persino versioni platform 3D come *Pac-Man World* (1999, Playstation). La salsa è sempre quella dagli anni ottanta: siamo sostanzialmente un “pallino giallo” che mangia altri pallini all’interno di un labirinto, cercando di scappare dai famosi quattro fantasmi (Blinky, Pinky, Inky e Clyde). Nonostante i numerosi sensi di colpa che ho provato per la triste fine dei miei pallini, devo ammettere che *Pac-Man* occupa a pieno diritto il suo posto d’onore nel panorama videoludico, sia per i nostalgici che per le nuove generazioni: non solo il pallino giallo è ancora protagonista di nuovi titoli, ma appare anche come cameo in altri videogame (come in *Super Smash Bros*) e ha persino due serie animate (una del 1982 e una del 2013). Se siete stati attenti compare anche in *Tron* della Disney!

Il gioco si chiamava in origine *Pakkuman* (パックマン) per assonanza con l’onomatopea giapponese *Paku paku* (パクパク), che è più o meno l’equivalente del nostro “Gnam gnam”. In principio questo videogioco è stato ideato per un target femminile e al posto dei fantasmini c’erano dei mostri fluttuanti che indossavano dei mantelli. In America il nome originale invece era *Puck-Man*, per la somiglianza con il disco da hockey che in inglese si chiama appunto *puck*. Ma non fu una bella idea. Immaginatevi tutti questi ragazzini pieni di zuccheri in una sala giochi che ripetono la parola *puck* a mitraglia. Ecco. Per

paura che alcuni potessero cambiare l'iniziale con una "F" (*Fuck-Man*, una sola lettera e il disastro è servito), si è optato per *Pac-Man* scritto così. In Europa è stato comunque rilasciato con entrambi i titoli. Evidentemente gli europei amano il pericolo.

La leggenda narra che Tōru Iwatani, inventore di *Pac-Man*, abbia avuto l'idea illuminante per il design del personaggio osservando lo spicchio mancante di una pizza, a cui era stata appunto già mangiata una fetta. Sarà vero? Ma soprattutto, chi ha mangiato la fetta mancante?



TRANSFORMERS

Toransufōmā (トランスフォーマー)
Transformers

Autore: Kōzō Morishita
Anno: 1984

Insert Coin

Nell'universalmente noto anime del 1984, i *Transformers* sono divisi in due fazioni: gli Autobots e i Decepticons. Tra le due specie va avanti ormai da tempo immemore una guerra per la sopravvivenza: la quantità di Energon (la sostanza fondamentale per la vita di entrambi gli schieramenti) è infatti limitata su Cybertron, ed è quasi tutta di proprietà dei Decepticons. Gli Autobots, capitanati da Optimus Prime, decidono allora di abbandonare Cybertron per cominciare una vita pacifica sulla Terra, ma i Decepticons continueranno a perseguitarli sul nuovo pianeta. Dite quello che volete, ma io tifavo Autobots, anche se erano un po' bacchettoni.

I giocattoli dei robot antropomorfi trasformabili in veicoli e viceversa, i *Transformers*, vennero prodotti per la prima volta nel 1984 dalla giapponese Takara Tomy (e per l'Occidente da Hasbro che ne detiene ancora i diritti) in concomitanza con la trasmissione televisiva dell'anime omonimo. Due anni dopo il debutto della prima serie animata, nel 1986, apparve per Commodore 64 il primo sparututto 2D di *Transformers* con protagonista Optimus Prime. Nello stesso anno, per NES, venne pubblicato (solo in Giappone) un gioco dello stesso tipo con l'autobot Ultra Magnus come personaggio principale. Da allora i *Transformers* sono sempre stati presenti nel panorama videoludico, ma è nel 2007, con l'uscita del primo dei cinque capitoli del reboot cinematografico di Michael Bay, che i robbtoni Hasbro conoscono una rinascita, e con loro anche i videogiochi del franchise, elevandosi da semplici sparututto ad avventure dinamiche. Gli scontri tra Autobots e Decepticons sono stati trasposti negli anni, oltre che in numerose serie animate (le più re-

centi prodotte da Netflix), anche in diverse versioni a fumetti, tra cui una serie prodotta da Marvel Comics nel 1992. Al cinema, oltre alla già citata saga di Bay è uscito uno spin-off su *Bumblebee* diretto da Travis Knight nel 2018 e ne stanno arrivando molti altri!

Nel videogioco *Transformers - Beast Wars* (1997, Playstation), i nomi di alcuni personaggi subirono delle modifiche nel doppiaggio italiano: Black Jack diventò Gorilla, Megatron venne reso con T-Rex e Formicon adattato in Formicula. Inoltre, gli slogan delle trasformazioni furono cambiati in «Ottimizza!» e «Terrorizza!» a seconda della fazione.
Infine, nel 2014 la serie di giochi per mobile Angry Birds fece uscire una versione del famoso rompicapo a tema *Transformers*. Vi immaginate Megatron a forma di pallina?



FINAL FANTASY

Fainaru Fantajī (ファイナルファンタジー)
Final Fantasy

Autore: Square

Anno: 1987

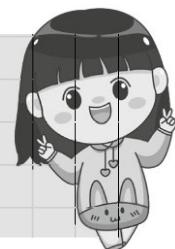
Insert Coin

Conosciamo tutti *Final Fantasy*, in particolare il settimo, ma fatemelo dire lo stesso: i *Final Fantasy* sono una popolare serie di Giochi di Ruolo alla Giapponese (JRPG), il cui primo capitolo uscì per il Nintendo Famicom, arrivando poi sul Nintendo Entertainment System nel 1990. Pubblicato da Square (ora Square Enix) e creato da un piccolo team interno guidato da Hironobu Sakaguchi, questo modesto titolo fu un successo straordinario, che con il tempo ha dato vita a un vero e proprio franchise multimediale consistente di oltre quindici titoli della serie principale, una miriade di giochi spin-off e una vasta serie di prodotti correlati, tra cui svariati anime, film cinematografici e un gioco di carte. Il mondo, praticamente.

Quando devi urlare al mondo la tua “Fantasia Finale” ti aggrappi a quello che ti ha ispirato e guidato da piccolo. *Final Fantasy* infatti omaggia largamente le dinamiche di *Dungeons and Dragons*. Il GDR più famoso al mondo che tanto ha insegnato a intere generazioni in termini di magia, onore ed elementi. Anche il gioco *Wizardry*, dalle stesse tematiche e “scheletro”, è stato uno dei “papà” di *Final Fantasy*. Due padri e infatti guardate come è venuto su bene, alla faccia degli omofobi!

La Square verteva sull’orlo del fallimento quando decise di investire tutto nel suo ultimo gioco (da qui il titolo) e fortunatamente fu un successo salvifico.

In origine si doveva chiamare *Fighting Fantasy*,



ma per il motivo appena citato, è stato cambiato in Final Fantasy. La serie di Final Fantasy fu la più grande apripista per il genere JRPG fuori dal Giappone, e la sua ispirazione nei giochi del suo genere e nell'industria videoludica in generale non è di certo trascurabile. Il tema principale della serie, "Prelude", presente fin dal primo capitolo, fu composto dal famoso Nobuo Uematsu in una manciata di minuti poiché, all'ultimo momento, gli venne chiesto dagli sviluppatori di comporre un tema per la schermata del titolo. Tuttora, Uematsu è un po' imbarazzato dal fatto che qualcosa che ha composto così frettolosamente sia diventato così iconico! Il tema di apertura di Final Fantasy VIII, "Liberi Fatali", è stata usata dalla squadra di nuoto americana nelle Olimpiadi del 2004 e hanno vinto la medaglia di bronzo. Il primo Final Fantasy era ispirato a D&D (Dungeons and dragons).

STREET FIGHTER

Sutorīto Faitā (ストリートファイター)
Street Fighter

Autore: Capcom

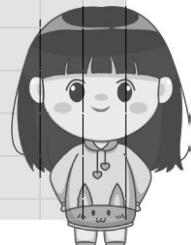
Anno: 1987

Insert Coin

Street Fighter è una popolare serie di picchiaduro a incontri della Capcom, che ha debuttato nel 1987. Il primo capitolo nasceva come cabinato arcade per poi venire convertito in un'edizione per computer domestici, passando però un po' in sordina. A partire dal secondo episodio (il più di successo dell'intera saga e capostipite dei picchiaduro come li conosciamo oggi), vennero commercializzati numerosi porting per tutte le principali console a seconda dell'epoca di uscita. Il fenomeno generato del franchise è stato di portata tale da dare vita a innumerevoli spin-off e prodotti correlati, tra cui per esempio videogiochi rompicapo (*Puzzle Fighter*), crossover con altri brand come Marvel, SNK o Namco/Bandai (*Street Fighter X Tekken* del 2012, per citarne uno), giochi di ruolo, manga, anime, lungometraggi (sia live action che d'animazione) e serie tv.

Street Fighter II (1991) è il primo picchiaduro in cui è possibile parare gli attacchi degli avversari: nonostante questo, non era infrequente ricevere batoste da Ryū quando lo si affrontava. Quando capitava, per un curioso errore di traduzione sullo schermo, faceva capolino una scritta oscura: dopo essere stati battuti compariva infatti la frase in inglese «Devi sconfiggere Sheng Long se vuoi avere una chance», confondendo i videogiocatori che cercavano di capire chi fosse questo fantomatico personaggio. In realtà, Sheng Long non era affatto un

personaggio: l'espressione in cinese significa "pugno del drago" e altro non è che la traduzione di shōryūken, uno degli attacchi di Ryū. A proposito di adattamenti "problematici", è interessante ricordare la confusione creata con i nomi di M. Bison, Vega e Balrog. Nella versione giapponese M. Bison è un pugile di origine afroamericana: per ovviare all'inevitabile richiamo a Mike Tyson, l'edizione USA lo rinominò Balrog. A questo punto, il personaggio che in Giappone era conosciuto come Balrog venne ribattezzato Vega negli Stati Uniti, così come il boss finale dei nipponici Vega si trasformò in M. Bison per gli americani. Che caos!



► *Sutorīto Faitā* è ispirato al manga *Karate baka ichidai*. Con il tempo poi ho capito cosa urlavano durante le mosse! Vediamo il significato di alcune tecniche: **Hadōken** (波動拳), **ken** (拳), "colpo", **dō** (動), "movimento", **ha** (波) o **nami**, "onda". Insieme quindi "Colpo ondulatorio".

Shōryūken (昇龍拳) invece è formato da: **ken** (拳), "colpo", **ryū** (龍), "drago", **shō** (昇), "ascendere". Praticamente: "Colpo del drago ascendente". **Tatsumaki Senpūkyaku** (竜巻旋風脚) è più complesso. Partendo dalla fine, è formato invece da **kyaku** (脚), "gamba" o "piede", **senpū** (旋風), "turbine" o "vortice" e include il kanji di "vento" (*kaze*, 風). **Tatsumaki** (竜巻) significa "tornado" ed è formato dal kanji di "drago" (竜) (che si legge anche *ryū*) e di "arrotolarsi". Il risultato è uno scenico : "Calcio rotante del tornado!".

THE KING OF FIGHTERS

Za Kingu Obu Faitāzu (ザ・キング・オブ・ファイターズ)
The King of Fighters

Autore: SNK

Anno: 1994

Insert Coin

KOF nasce nel 1994 come picchiaduro crossover che mette insieme vari personaggi dei videogiochi SNK (*Art of Fighting*, *Fatal Fury*, *Ikari Warriors*, *Psycho Soldiers*). Inteso inizialmente come un semplice gioco celebrativo della casa di produzione (ma soprattutto un aspirante competitor del franchise di *Street Fighters*), il gioco divenne più popolare delle saghe originali da cui traeva i suoi protagonisti e ha visto pubblicare dunque numerosi seguiti. *KOF* è stato trasposto anche in un anime, in un film e in un fumetto. Il merito principale di *The King of Fighters* sta nell'aver introdotto un innovativo sistema di combattimento a squadre di tre personaggi ciascuna, che si scontrano tra loro.

In maniera simile a quello che accade per la commercializzazione di giochi di sport, anche per *The King of Fighters* veniva pubblicata una nuova uscita a cadenza annuale che presentava nel titolo la numerazione dell'anno corrente. Dal 2004, a partire dall'undicesimo capitolo della saga, la SNK ha abbandonato questo tipo di "nomenclatura" a favore dell'introduzione dei numeri romani. Prendete il pallottoliere!



TEKKEN

Tekken (鉄拳)

Pugno di ferro

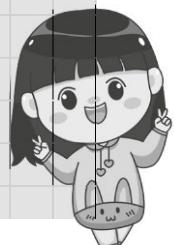
Autore: Namco

Anno: 1995

Insert Coin

La saga di picchiaduro *Tekken*, sviluppata da Namco, esordisce nel dicembre del 1994 come arcade da sala giochi, per poi venire affiancato a partire dal 1995 dalle versioni domestiche per Playstation, e in seguito per varie altre piattaforme. I diversi capitoli vedono i protagonisti affrontarsi nel The King of Iron Fist Tournament, un torneo di arti marziali indetto dalla famiglia Mishima, attorno alla quale ruotano tutti gli intrecci. La faida tra il capostipite Heihachi, suo figlio Kazuya e il nipote Jin, il misterioso gene del diavolo che conferisce agli ultimi due dei poteri inimmaginabili, le varie relazioni che si creano con i numerosissimi altri personaggi, ma soprattutto le combo devastanti che permette il suo gameplay contribuiscono a fare di *Tekken* una delle saghe picchiaduro più longeve e interessanti della storia dei videogiochi. Di *Tekken* sono stati realizzati alcuni lungometraggi e una serie animata prodotta da Netflix.

La saga di *Tekken* presenta alcuni riferimenti alla cultura pop: il personaggio di Lei è ispirato a Jackie Chan, Law a Bruce Lee, King ricorda l'Uomo Tigre (Tiger Mask), mentre Paul Phoenix ricorda Jean-Pierre Polnareff di *Le bizzarre avventure di JoJo - parte 3*. Questa serie di manga e anime viene omaggiata anche con i guanti di Kazuya che sono del tutto simili a quelli di Star Platinum, lo "stand" di Jōtarō. Yoshimitsu, Heihachi e Devil Jin hanno dei camei come personaggi ospiti nella saga picchiaduro *Soulcalibur*.



► Nel 2012 è stato creato un crossover fra *Tekken* e il "suo avversario" *Street Fighter*, tra i personaggi giocanti c'era anche Chun-Li. Lei è stata il primo personaggio donna giocabile in un picchiaduro, non poteva non esserci. Uno degli attacchi speciali di Chun-Li, che è generalmente nota per la sua velocità, è il *Hyakuretsukyaku* (百裂脚), che è composto da: *kyaku* (脚), "gamba" o "piede", *retsu* (裂) che indica la sua famosa spaccata e *hyaku* (百) che significa "cento"; il colpo si può adattare con: "Cento calci in spaccata!". Tutti in faccia. In origine, il designer del videogioco Yoshiki Okamoto avrebbe voluto dare a Chun-Li una barra della vita più breve perché donna, e quindi a sua detta più debole. L'idea però non è andata in porto per la protesta di un altro designer.

Uno dei migliori giocatori del mondo a utilizzare questo personaggio è Mike Begum, noto come BrolyLegs, affetto da artrogriposi, una malattia che colpisce muscoli e ossa. Nonostante questa patologia gli permetta di giocare usando il joystick solo con la bocca, è risultato primo giocando online a *Ultra Street Fighter IV. Win!*

POKÉMON

Pokemon (ポケモン)

Pokémon

Autore: Satoshi Tajiri

Anno: 1996

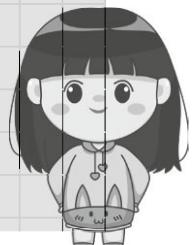
Insert Coin

Il primo gioco di *Pokémon* viene lanciato sul mercato nel 1996 con la direzione di Satoshi Tajiri e la sua struttura di base è rimasta pressoché invariata (con poche eccezioni costituite da alcuni spin-off) fino ai giorni nostri: nelle diverse edizioni, il giocatore impersona un allenatore che per prima cosa sceglie un pokémon con cui iniziare il suo viaggio, detto appunto "starter". Subito dopo parte per la sua avventura a caccia di Pokémons selvatici e alla conquista delle varie palestre. La serie videoludica, con la sola eccezione di *Pokémon Go* creata per smartphone, è un'esclusiva delle piattaforme Nintendo. Di grande successo è stato anche il gioco di carte collezionabili. L'anime del 1997 ha come protagonista Ash Ketchum e il suo Pikachu. Ash è un giovane allenatore di Pokémons (Pocket Monsters, mostri ciattoli tascabili) che sogna di diventare il migliore. Lui e il suo amico Pikachu viaggeranno in giro per il mondo incontrando sempre nuovi allenatori e catturando nuovi Pokémons. Lotta dopo lotta, Ash diventerà un allenatore sempre più esperto mentre scoprirà i valori dell'amicizia e della lealtà. Lo sappiamo tutti, l'anime deriva da uno dei videogame più famosi del globo.

Pokémon ha avuto numerosi adattamenti anche in forma cinematografica e fumettistica.

Reggetevi forte. Inizialmente il nome dei Pokémons sarebbe dovuto essere Capsule Monsters (CapuMon), come si evince dal progetto iniziale di Satoshi Tajiri proposto alla Nintendo

nel 1990. I problemi di marchio legati a questo nome portarono alla scelta che tutti oggi conosciamo. L'idea di catturare mostri attaccati pare sia venuta a Tajiri grazie alla sua passione per l'entomologia sviluppata durante l'infanzia, in quanto amava collezionare e catalogare insetti. In Giappone infatti un passatempo molto comune era riempire gli album di figurine di insetti, come in Italia gli album dei calciatori.



► «Scelgo te!» Il giapponese è una lingua piena di onomatopee spesso composte dalla ripetizione di un suono, per esempio Dokidoki (ドキドキ) è utilizzato come il *tum tum* del cuore. Il nome di Pikachu (ピカチュウ) è composto dall'unione di due onomatopee: PikaPika (ピカピカ), che richiama qualcosa che scintilla e sbrilluccica, ed è legato alla sua abilità di utilizzare l'elettricità e i fulmini. Chūchū (チューチュー) invece sta per *squit* che fanno i roditori, anche se in origine questo Pokémon è stato ideato come scoiattolo con le guance piene. E infatti quello dei Pika è un sottogenere di mammiferi lagomorfi. I Pokémon sono cose serie! Charmander, invece? Forse il mio starter preferito. Il nome originale giapponese del Pokémon di fuoco Charmander è Hitokage (ヒトカゲ), che significa salamandra. Probabilmente è un riferimento alla salamandra mitologica, una creatura del fuoco in grado di sopravvivere a fiamme e calore estremo. Scritto in kanji è formato da *hi* (火), "fuoco", e *tokage* (蜥蜴), "lucertola" (tutto insieme 火蜥蜴). La Nintendo ha deciso di dare a vari Pokémon un nome più intuitivo per un pubblico anglofono scegliendo in questo caso Charmander. Il nome è formato dall'unione di *char* e *salamander*, rispettivamente: "bruciare/carbonizzare", e "salamandra".

DIGIMON ADVENTURE

Dejimon Adobenchā (デジモンアドベンチャー)
Digimon Adventure

Autore: Akiyoshi Hongo
Anno: 1999

Insert Coin

Iniziamo subito con dei *cheat*, perché bareremo un po': *Digimon*, nonostante le tematiche tecnologiche, è conosciuto principalmente per il suo anime. Anche in questo si differenzia da *Pokémon*. Sette bambini si ritrovano catapultati in un mondo digitale chiamato Isola di File. L'isola è abitata da creature senzienti dotate di sorprendenti capacità evolutive e di combattimento, chiamate Digimon. I bambini stringeranno amicizia con le creature con cui formeranno un'alleanza per liberare il loro mondo dalla tirannia dei Digimon malvagi. Okay, so che non si deve fare una guerra fra Digimon e Pokémons, ma se ci fosse io combatterei fino all'ultimo respiro per l'onore dei Pokémons! Mmm, forse ho esagerato di nuovo.

L'esordio dei *Digimon* in ambito videoludico avviene nel 1997 ed è in forma di *virtual-pet*, vale a dire un "mostriattolo tascabile" da crescere, nutrire e di cui prendersi cura alla stregua dei "cugini" *Tamagotchi* (たまごっち). A differenza di questi ultimi, però, invece di andare a trovare pacificamente i Digimon di altri giocatori, era possibile intraprendere dei veri e propri combattimenti con essi. La prima serie anime arriva solo in seguito, nel 1999, con *Digimon Adventure* in cui i bambini prescelti (chiamati Digiprescelti) aiutano a liberare dalla tirannia il mondo dei Digimon. I videogiochi seguenti sono per lo più collaterali alle varie trasposizioni animate e sono stati realizzati per tutte le principali piattaforme di diverse generazioni. Altri prodotti correlati comprendono giochi di carte, fumetti e lungometraggi.

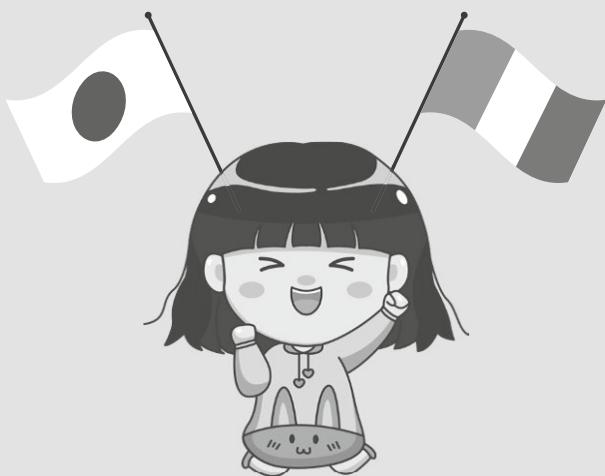
Tradizionalmente si attribuisce la paternità dell'idea dei Digimon ad Akiyoshi Hongo. Pare però che questo nome, che non risulta tra quelli degli sviluppatori del primo *Digital Monsters V-Pet*, sia in realtà uno pseudonimo delle persone chiave che hanno in qualche modo contribuito a rendere *Digimon* un franchise di successo: Aki Maita (creatore del *Tamagotchi*, principale ispirazione per il *V-Pet*), Hiroshi Izawa (autore del primo manga dei *Digimon*) e Takeichi Hongo, direttore del marketing di Bandai nel 1997.





Parte quarta

NIPPOROMANA DOC



La sindrome di Balto

(Mi chiamo Sayaka Conti)

Ricordate Balto? «Non è cane, non è lupo. Sa solo quello che non è.»

Come nipporomana mi è capitato di sentirmi così, anche scrivendo questo libro ogni tanto mi sono chiesta: se dico “noi”, intendo Noi Italiani o Noi Giapponesi?

Cosa penserà chi mi legge?

Non fraintendetemi, non sono mai stata male per questo, la mia identità non ha mai vacillato, ma in alcuni brevi momenti il dubbio comincia a ronzarmi nella testa. Se ci penso, alle volte la domanda affonda di nuovo nello stagno della mia mente dove nuotano i Kappa, altre volte fa qualche passo sulla riva e si fa vedere.

E io la guardo, e lei guarda me. Così passiamo minuti a squadrarci, a chiederci perché ci incontriamo così fugacemente se, alla fine, siamo così importanti l’una per l’altra.

In quel momento ripenso a Balto, mi ricordo che quello che è non viene delimitato da dove è nato o da dove sono nati i suoi antenati, ciò che è dipende da quello che fa.

Balto è coraggioso non perché ha sangue di lupo, è fedele non perché è un cane, lo è perché dimostra di esserlo attraverso quello che fa.

Io non faccio qualcosa di così importante come consegnare medicinali, ma faccio qualcosa che mi rende fiera, divulgo, parlo di Giappone e Italia, parlo di ciò che mi appassiona e tento di far innamorare chi mi segue di tutto ciò che amo.

Allora forse è questa la chiave: essere ciò che si ama, parlarne con così tanta felicità da trasmetterla, e poco importa se quel sentimento che hai donato è legato al Giappone o all’Italia. La felicità che hai regalato è il vero traguardo.

Ora che affrontiamo l’ultima parte del mio libro vi confido la mia speranza: essere riuscita a rendervi felici.

Così, magari, mentre penserete al Giappone sorridrete e vi ricorderete di quella piccola Sayaka che, accovacciata sulla moquette, apre uno scatolone pieno di ricordi.

Miei, vostri, nostri.

Cara Dolce Kyoko è uno dei miei anime preferiti. Ne parleremo dopo, ma dovete tenere a mente che Kyōko gestisce una pensioncina a Tōkyō piena di inquilini bislacchi, in alcuni casi misteriosi, ma che con il tempo imparano, ciascuno a modo suo, a volerle bene.

Da piccola non potevo immaginare che il mio futuro sarebbe stato come quello di Kyōko, al posto di una pensione gestisco dei canali social, al posto degli inquilini strambi ho dei follower appassionati, e con il tempo abbiamo imparato a volerci bene, seguirci e crescere insieme.

Proprio per questo ho deciso di aprirmi e parlare un po' di me. Conoscervi attraverso gli anime che amo. Per condividere ancora un po' di questa felicità.

Perché mi chiamo Sayaka?

(Le domande esistenziali)

Mi piacerebbe raccontarvi che il mio nome era vergato su una pergamena perduta che mia madre ha rinvenuto nel letto di un fiume prosciugato all'interno di una giara fatta di corno di oni.

Quella giara era in realtà maledetta e mio padre, insieme ai suoi prodi cavalieri, ha dovuto intraprendere una lunga avventura per spezzare il maleficio.

Ma non è andata proprio così.

Sayaka è un nome abbastanza diffuso in Giappone. Un po' come Giulia qui. Vivendo in Italia, i miei genitori ne hanno scelto uno che finisse in A proprio per agevolare l'inclusione nella cultura del paese. Tenete presente infatti che moltissimi nomi femminili giapponesi finiscono in -ko (proprio come Kyōko), e qui per alcuni avrebbe stonato. Nonostante il mio nome non presenti suoni complicati, ho dovuto rinunciare in tenera età a presentarmi pronunciandolo correttamente, perché suscitava sempre degli «Eh?!» smarriti e quindi in Italia mi presento sempre come Sayāka (さやか). Ricordate che in giapponese lo stesso nome può essere scritto in hiragana o in kanji? Nel mio caso è stato scelto di scriverlo in hiragana, ma la spiegazione in kanji è: *Saya* (明) da *sayakeshi* (明けし), un termine poco utilizzato che significa "luminoso" o "chiaro", e *Ka* (香) da *kaori*, ossia "fragranza", "aroma" o "profumo". Quindi insieme lo rendo come "Fragranza luminosa". Ora sono un po' in imbarazzo. Parliamo di Kyōko, dai.

CARA DOLCE KYOKO

Mezon Ikkoku (めぞん一刻)

Casa di un momento

Autore: Rumiko Takahashi

Anno: 1986

Contanuki:



La VHS

Tengo molto a questo anime. Mi strugge e coinvolge. Ci sono opere che hanno la capacità di parlarci, e *Cara dolce Kyoko* è una di queste per me. Racconta la storia del giovane Yūsaku Godai, un ragazzo che sta studiando duramente per l'esame di ammissione all'università, ma i cui sforzi sono ostacolati dalle condizioni in cui vive: nella pensione dove alloggia regna il caos più assoluto e gli altri inquilini fanno di tutto per rendergli la vita impossibile. Proprio quando decide di andare via e trovarsi un altro posto, ecco che arriva la bella e giovane vedova Kyōko, la nuova direttrice della pensione, di cui lui si invaghisce. Sembra tanto caro e "dolce", ma anche qui dovete fare un'ipoteca per potervi permettere i fazzoletti per asciugare le lacrime che verserete. O ancora meglio se ne avete uno di tessuto della nonna.

Parliamone un po'

Qui c'è da prendere appunti, fortuna che ho già scritto tutto io per voi. Prima di tutto il titolo originale di *Cara dolce Kyoko* è *Mezon Ikkoku*, letteralmente "Casa di un momento". Potrebbe indicare anche una "casa in affitto" e quindi la pensione dove si muovono i protagonisti, oppure potrebbe essere qualcosa di estremamente poetico, fatevi guidare dal vostro cuore.

I personaggi dell'anime hanno dei cognomi che richiamano il numero della stanza in cui alloggiano, un po' come i Puffi che hanno i nomi in linea con le loro abilità innate. La lettura dei kanji dei numeri però non è sempre quella più conosciuta. Vediamoli uno alla volta:

- Ichinose Hanae (一の瀬 花枝): *ichi* = uno
- Nikaidō Nozomu (二階堂 望): *ni* = due
- Mitsukoshi Zenzaburō (三越 善三郎): *mitsu* = tre
- Yotsuya (四谷): *yottsu* = quattro
- Godai Yūsaku (五代 裕作): *go* = cinque
- Roppongi Akemi (六本木 朱美): *roppon* = sei
- Nanako Kozue (七尾 こずえ): *nana* = sette

Praticamente *Cluedo* ma con i numeri e non i colori. Per quanto riguarda la co-protagonista Otonashi Kyōko (音無響子), da nubile Chigusa Kyōko (千草 響子), i numeri non c'entrano, ma analizziamolo: *otonashi* significa "senza", *nashi* (無), "suono", *oto* (音), ma suona simile a *otto nashi* (夫なし), che significa "senza marito", e infatti lei è vedova (che tattò questi autori). Kyōko può essere scritto in tanti modi, ma in questo caso è scritto con il kanji di "risuonare/riecheggiare" (響), in contrasto con il cognome, e "bambina" (子). Insieme "bambina che risuona/riecheggia" o "bambina rumorosa". Insomma, meno trambusto!

► Molto differenti dalla pensione di Kyōko, in Giappone esistono i Capsule Hotel, che non hanno niente a che vedere nemmeno con *Dragon Ball*. Questi hotel unici nel loro genere sono formati da capsule lunghe più di due metri e alte poco più di uno dove gli ospiti possono dormire e riposarsi. Un hotel in stile alveare che, nonostante l'idea che vi state facendo ora, è ricco di ogni comfort. Nelle capsule, anche se al loro interno potete stare solo seduti o sdraiati, troverete prese elettriche, wi-fi, televisione, comodino e ovviamente un letto. Essenziale non significa scomodo. Le valigie vanno lasciate nel deposito bagagli, quindi attenti a cosa vi portate in stanza, lo spazio è poco. La privacy è assicurata e alcuni, i più costosi, hanno perfino delle finestrelle con affaccio all'esterno. Maschi e femmine sono separati e il bagno, in comune, è pulito costantemente. Lo shock culturale di questo tipo di stanze è ancora vibrante in molti paesi extra giapponesi, ma lentamente questi Capsule Hotel stanno prendendo piede nel mondo. Io riuscirei a riposarci, mi muovo un sacco mentre dormo, ma basta che sia comodo e buio e dormo ovunque!

LOVELY COMPLEX

Rabu★Kon (ラブ★コン)
Love★Com

Autore: Aya Nakahara

Anno: 2007

Contanuki:



La VHS

Vi siete mai fatti dei complessi per una faccenda da nulla? Avete notato come queste paturnie, quando c'è di mezzo l'amore, sembrano sempre più gravi? Ecco, immaginatevi le fisime di una coppia dove lei è più alta di lui!

Lovely Complex è un anime shōjo che racconta la storia di Risa Koizumi, una ragazza più alta della media e in assoluto la più alta della sua classe, e Atsushi Ōtani, un ragazzo più basso della media. I due frequentano la stessa classe di un liceo a Ōsaka e fin dal primo giorno vengono messi a confronto, con scherzi da parte dei compagni che ne sottolineano la differenza di altezza.

Nella loro storia si affrontano i problemi sociali che derivano dalle aspettative sulle coppie e sull'aspetto fisico, che in questo caso si concentra sull'altezza. Infatti nonostante i due scoprano molto velocemente di avere parecchio in comune, sia nei tratti caratteriali che negli interessi, solo dopo diverso tempo e assistendo al nascere di altre relazioni amorose tra i loro amici, riusciranno a realizzare i loro sentimenti e a mettersi insieme superando i loro "complessi".

Parliamone un po'

Sarà che forse sono un po' complessata anch'io, ma questo anime (e pure il manga) lo adoro. Ci sono alcune opere che ci parlano nel profondo, intimamente; ecco, *Lovely Complex* parla con me, e la mia ansia risponde.

Sono abbastanza risoluta, ma ogni tanto mi faccio giganteschi complessi anche quando, in realtà, non c'è niente di cui preoccuparsi.

Una cosa che mi ha sempre fatto ridere sono i cognomi dei due protagonisti: quello di lei è Koizumi (小泉) che significa letteralmente “piccola” (小) “sorgente” (泉), mentre lui è Ōtani (大谷) che significa “grande” (大) “valle” (谷). Visto che lei si fa un sacco di problemi per la sua altezza e lui per la sua bassezza, potete immaginare quanti siparietti e battute ne siano venuti fuori!

L'anime è davvero particolare: in originale tutti i personaggi sono doppiati utilizzando il dialetto del Kansai, di Ōsaka. Di tanto in tanto nell'animazione viene utilizzata questa cadenza per sottolineare un personaggio *outsider* o particolare, un po' come per lo scozzese nei serial inglesi.

È la prima volta in cui mi è capitato di vedere che tutti, proprio tutti i personaggi parlano in dialetto. Purtroppo questa sfumatura è andata perduta con l'adattamento italiano. Per fortuna che c'è la vostra Sayaka a dirverlo!

Io e lo Studio Ghibli

(Qualcosa che vive dentro di te)

Una volta ero triste. Capita a tutti prima o poi. Non ricordo nemmeno perché, ma lo ero parecchio. Mi sentivo addosso quella malinconia inconsolabile che sai che non durerà per sempre, ma finché c'è non puoi far altro che tenertela. Così mi sono gettata sul divano, con la faccia sprofondata nei cuscini. Penso di aver urlato, di sicuro ho versato calde lacrime. In realtà volevo solo stare in silenzio.

Non so se è passata un'ora o una settimana, ma non mi sono mossa: stavo lì, pensavo. Agli errori, a cosa avevo fatto per meritarmelo, a come potevo uscirne, finché il silenzio non è diventato assordante.

Poi qualcosa lo ha rotto: era la colonna sonora di *Totoro*. Era ovattata, ma l'avrei riconosciuta fra mille. Volevo scoprire la fonte di quella musica, così ho sollevato la faccia dal cuscino ancora umido di lacrime, mi sono messa seduta a gambe incrociate e mi sono resa conto che la stavo canticchiando io. Ho lanciato una risatina asciugandomi le lacrime. Era come se la felicità sgorgasse da dentro di me sotto forma di musica.

Fino a quel momento non mi ero mai davvero resa conto di quanto considerassi importante lo Studio Ghibli, è come se fosse parte del buono che alberga in me e che viene in mio soccorso, come una specie di gattobus, quando sto male.

Laputa, Mononoke, ma anche *La città incantata* sono parte di me e lo saranno sempre. Sono sicura che lo Studio Ghibli è parte anche di tanti altri che hanno urlato e pianto nei cuscini.

Ecco perché è qui.

Ah, dimenticavo! Il nome Ghibli dello Studio Ghibli (スタジオジブリ Sutajio Jiburi), che in Italia viene pronunciato Ghibli ma in giapponese è Jiburi, è il nome di un vento caldo proveniente da sud est tipico del deserto, ma era soprattutto anche il soprannome dell'aereo bimotore Caproni Ca.309, da cui Miyazaki, appassionato di aviazione, ha preso spunto.

LAPUTA - CASTELLO NEL CIELO

Tenkū no shiro Rapyuta (天空の城ラピュタ)

Laputa, il castello del cielo

Autore: Hayao Miyazaki

Anno: 1986

Contanuki:



La VHS

Un respiro. Questo mi piace tanto, il mio preferito, è come parlarvi di un caro amico, un fratello. Pazu (パズー Pazū) e Sheeta (シータ Shīta) sono due giovani alla ricerca della fortezza volante di Laputa, un'isola incantata sospesa nel cielo. Sheeta è però perseguitata dal malvagio colonnello Muska e da una terribile ciurma di pirati dell'aria, capitanati dall'anziana Dola. Muska e Dola sembrano interessati a un ciondolo che appartiene alla ragazza, ma soprattutto mirano a impadronirsi delle misteriose e potenti armi segrete nascoste su Laputa. Lungo la tortuosa ed emozionante trama si scopriranno anche i legami di alcuni personaggi con l'isola volante e non potrete fare a meno di fare GASP!

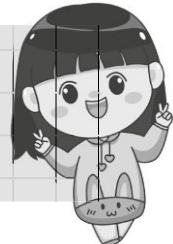
Parliamone un po'

Molti credono che il primo film dello Studio Ghibli sia *Nausicaä della Valle del vento* del 1985, ma tecnicamente non è così. Infatti è dopo quella pellicola che Takahata (高畑 真一 Takahata Isao) e Miyazaki (宮崎 駿 Miyazaki Hayao) insieme alla casa editrice Tokuma Shoten fondano lo studio! Ed è solo l'anno dopo che *Laputa* viene alla luce, quindi è proprio *Il castello nel cielo* il loro primo film!

Anche se, ovviamente, gli omaggi non mancano. A Laputa infatti proliferano degli strambi scoiattoli-volanti che ricordano delle piccole volpi. Ecco: Teto, lo scoiattolo volpe della principessa Nausicaä, è della stessa specie. Quanto ne desideravo uno!

Un ultimo dettaglio che mi è sempre piaciuto un sacco: vi ricordate che il nome completo di Sheeta è Lusheeta Toel Ul Laputa? Oltre a suonare altisonante per via della sua lunghezza, Toel significa “vero” e Ul significa “sovrano” nella lingua di Laputa, infatti Sheeta apparteneva alla famiglia reale.

Il nome dell’isola di Laputa è un esplicito riferimento all’isola volante immaginaria descritta nel romanzo I viaggi di Gulliver di Jonathan Swift!



IL MIO VICINO TOTORO

Tonari no Totoro (となりのトトロ)
Il vicino Totoro

Autore: Hayao Miyazaki

Anno: 1988

Contanuki:



La VHS

Due bambine, Mei e Satsuki, si trasferiscono in una nuova casa in campagna con il loro padre, per essere più vicini all'ospedale dove è ricoverata la madre. Qui le piccole iniziano a incontrare vari spiritelli che abitano l'ambiente che le circonda e la natura, in particolare Totoro, che vive dentro un albero cavo. Una sera Mei decide di inoltrarsi da sola per andare a trovare la mamma in ospedale e si smarrisce nella foresta. Satsuki, disperata per aver perso la sorella, invoca l'aiuto di Totoro.

Parliamone un po'

Cominciamo male... Appena uscito, *Totoro* è stato un flop al botteghino. Miyazaki voleva un film pacifico che parlasse di natura e integrità morale in un contesto cinematografico dove violenza e azione la facevano da padrone. Purtroppo l'idea non attecchì subito, ma fu il tempo a dargli ragione trasformando *Totoro* in un cult dell'animazione mondiale.

Tanto che con la vendita del merchandising del suo tondo protagonista rientrarono delle perdite e, come omaggio, Totoro venne promosso a simbolo e mascotte dello Studio Ghibli (che in realtà esisteva già da qualche anno grazie a *Il castello di Cagliostro*).

Ci sono numerose leggende intorno al *Mio vicino Totoro*: la prima è che non si conosce chiaramente l'etimologia del suo nome. L'ipotesi più accreditata è che derivi da un adattamento giapponese della parola "troll" (*tororu*) come definizione di "spirito della foresta". Miyazaki però non si è mai espresso chia-

ramente al riguardo, si vede che è troppo impegnato nel lavoro nonostante sia già andato in pensione un paio di volte!

La seconda è una leggenda metropolitana assolutamente infondata che ri-visita tutta la fiaba in chiave gotica, dove le due giovani protagoniste in realtà perdono la vita e il tenero gigantone peloso traghettà le loro anime nell’al-dilà. La tesi si basa su un mix di shintoismo e senso del macabro.

Secondo questa teoria, infatti, nella scena finale l’unica che può vedere le due bambine sarebbe proprio la loro madre, anche lei a un passo dal raggiungerle.

Da brividi, vero?

.....

► Questa faccenda del nome di Totoro va approfondita. Vi ricordate la scena in cui Satsuki ritrova la sorellina e la sveglia? Mei dice: «Totoro itandayo!» ("Totoro c'era veramente!") e Satsuki, la sorella più grande, risponde: «Totorotte ehon ni dedetate tororu no koto?» ("Totoro? Intendi il troll del libro illustrato?") e Mei annuisce. Ora, dato il sistema fonetico giapponese, la parola "troll" viene già normalmente modificata in *tororu*, ma Mei, che è piccola, pronuncia male dicendo "Totoro" dando così il nome al personaggio. Il libro a cui si riferiscono si vede nei titoli di coda nella vignetta in cui la mamma sta leggendo loro *Sanbiki no yagi* (三匹の山羊, titolo completo *Sanbiki no Yagi no Gara Gara Don*, "Tre capretti furbetti"), che è una favola tradizionale norvegese dell'Ottocento per bambini in cui compare un troll. Se guardate l'immagine da vicino, si vedono due Totoro! Quindi, mistero svelato!

.....

PORCO ROSSO

Kurenai no buta (紅の豚)

Il maiale cremisi

Autore: Hayao Miyazaki

Anno: 1992

Contanuki:



La VHS

Ogni volta che parlo dello Studio Ghibli mi emoziono! Adoro *Porco Rosso* e il suo messaggio antibellico. La storia poi è ambientata in Italia, in un'immaginaria parte di Adriatico nel 1929, come non esserne entusiasti? *Porco Rosso* ha come protagonista l'abilissimo pilota di idrovolanti Marco Pagot, che rimasto "sfigurato" in un incidente durante la Prima guerra mondiale si è ritirato dalla Regia Aeronautica prima dell'avvento del fascismo perché: «Piuttosto che diventare fascista, meglio essere un maiale!».

Infatti Marco è diventato proprio un maialino per magia, forse, o forse no. Guardatevi il film!

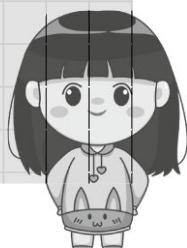
Ora fa il cacciatore di taglie e ha un codice tutto suo. Tra rivalità aeree e amori, la giovane meccanica Fio insegnerrà a Marco che forse c'è ancora speranza sia per lui che per il paese.

Parliamone un po'

Attenti perché in *Porco Rosso* si nasconde il segreto di cosa significa Ghibli, che di giapponese ha ben poco. Marco Pagot pilota un idrovolante monoplano chiamato nel film Savoia S.21, simile al modello Macchi M.33, aereo veramente esistito che conferma la passione di Miyazaki per i velivoli d'epoca e non. Quando viene distrutto ed è costretto a ricostruirlo, si rivolge alla Piccolo Spa, un'industria sul Naviglio Grande di Milano che gli propone tutto un nuovo motore: il folgore. Su di esso troneggia l'enorme scritta Ghibli e non è un caso o una semplice autocitazione, perché il nome dello studio deriva

proprio da quel motore che montava sull'aeroplano Caproni Ca.309 Ghibli.
Con Miyazaki si vola sempre alto!

Il nome di Marco è un omaggio ai fratelli Toni e Nino Pagot
(Antonio e Giovanni Pagotto) che avevano lavorato come
animatori al fianco di Miyazaki per la realizzazione di
Il finto di Sherlock Holmes, ma soprattutto sono i papà
di Grisù il Draghetto Pompiere e di Calimero!
Fondatori del primo studio di animazione italiano,
la Pagot Film nel 1938, e grandi amici dello studio
Ghibli. Il mondo è davvero piccolo!



PRINCIPESSA MONONOKE

Mononoke hime (もののけ姫)

La principessa spettro

Autore: Hayao Miyazaki

Anno: 1997

Contanuki:



La VHS

Un villaggio Emishi è minacciato dal dio-cinghiale Nago, che si è tramutato in un demone. Il principe Ashitaka, per proteggere il suo popolo, si vede costretto a ucciderlo, ma nello scontro si procura una ferita che lo rende vittima di una maledizione. Ashitaka parte allora per un viaggio alla ricerca di una cura e per comprendere cosa sta trasformando gli spiriti della foresta in demoni. Giunto alla Città del Ferro, scopre che lì gli uomini abbattono la foresta incuranti della natura, per procurarsi le materie prime: questo causa una guerra tra gli esseri umani (capeggiati dalla signora della città Eboshi) e gli abitanti della foresta, tra cui c'è anche San (detta Mononoke), una ragazza cresciuta dai lupi. Tra Ashitaka e Mononoke nascerà un legame stretto che però sarà ostacolato dalle loro visioni opposte sulla natura e sul rapporto tra umani e animali. Come sempre lo sguardo dello Studio Ghibli è puntato verso il rapporto tra uomo e natura.

Parliamone un po'

Il titolo originale di quest'opera di Miyazaki è *Mononoke hime* (もののけ姫). *Hime* significa "principessa": in America lo Studio Ghibli è distribuito dalla Disney, quindi Mononoke è una principessa Disney!

No, non è vero. Il termine *Mononoke* indica gli spettri o spiriti vendicativi che nella letteratura classica giapponese possono impossessarsi di un essere umano e farlo soffrire o morire. Ricordiamo che lei, come la madre lupo, odia gli umani e la loro mancanza di rispetto per la foresta.

Mononoke però non è il nome della ragazza, lei si chiama San. I genitori l'hanno data in sacrificio alla dea lupo Moro per avere salva la vita. Questa, anziché ucciderla, l'ha cresciuta come un cucciolo proprio insieme ai suoi due figli. Essendo lei la terza arrivata, è stata chiamata San, che in giapponese significa appunto "tre". I primi schizzi che hanno portato alla realizzazione di *Mononoke hime* nel 1997 sono stati disegnati alla fine degli anni settanta: Hayao Miyazaki covava l'idea da tanto tempo!

Sapete che i tatuaggi di San sono probabilmente ispirati a un personaggio del manga del 1979 *Mud Men*, di Daijirō Morohoshi, che parla di una popolazione tribale della Nuova Guinea!



LA CITTÀ INCANTATA

**Sen to Chihiro no kamikakushi (千と千尋の神隠し)
Sen e la sparizione (per volere divino) di Chihiro**

Autore: Hayao Miyazaki

Anno: 2001

Contanuki:



La VHS

Questo è il film che ha portato lo Studio Ghibli sotto i riflettori di tutto il mondo. Il primo film anime ad aver vinto un Oscar. *La città incantata* è un lungometraggio liberamente ispirato al romanzo fantastico del 1987 *Il meraviglioso paese oltre la nebbia* di Sachiko Kashiwaba. Protagonista del film è Chihiro, una bambina di dieci anni che è in viaggio per cambiare città con i suoi genitori. La famiglia, lungo la strada, viene incuriosita da uno strano complesso di edifici e, credendolo un parco divertimenti abbandonato, vi si introduce senza sapere però che si tratta in realtà di una città abitata da spiriti. Qui i genitori della bambina vengono trasformati in maiali e Chihiro decide di tentare di salvarli con l'aiuto del misterioso Haku, ma chi sarà veramente?

Parliamone un po'

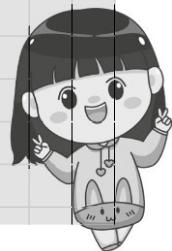
Il nome della protagonista è Chihiro (千尋) ed è formato dal kanji di "mille" (千), che in combinazione con altri kanji si legge *chi*, e dal kanji di "domandare" o "essere alla ricerca" (尋). Avete presente la scena in cui Yubāba la assume? Chihiro firma il contratto prima con Ogino (荻野), il suo cognome, e poi con i due kanji del nome proprio (千尋). Per assicurarsi il controllo su di lei, Yubāba decide di darle un nuovo nome ed elimina magicamente tre kanji con un gesto della mano. Quello che rimane è il kanji di "mille" (千) che però isolatamente si legge *Sen*. Ecco perché viene chiamata così.

Anche il nome di Haku è interessante. Haku significa "bianco", come il colore del drago in cui si trasforma e dei suoi vestiti. Nella versione giapponese

si capisce subito che è un personaggio di una certa importanza perché parla in modo erudito. Il suo vero nome è Nigihayami Kohaku Nushi (饒速水琥珀主), dove Nigihayami è un riferimento a Nigihayahi (尼ギ速日), dio giapponese del sole e dell'agricoltura, Kohaku significa "ambra", e Nushi "spirito".

Verso la conclusione della pellicola, quando la giovane Chihiro arriva a casa di Zeniba, si nota una lampada saltellante: la lanterna è un omaggio al logo della Pixar, con tanto di effetto sonoro molto simile. La Pixar, lusingata, ha poi ricambiato il favore inserendo un peluche di Totoro in Toy Story 3. Quando c'è rispetto!

Il film è importante anche per un altro motivo, e dovremmo esserne tutti grati. Dopo Mononoke infatti Hayao Miyazaki decise di andare in pensione (anche per curarsi da un esaurimento nervoso), ma fu proprio la pressante idea della Città incantata e un fortuito viaggio tra i boschi a fargli tornare la voglia di rimettersi al lavoro!



Il continuo della fine

(La fine del continua)

Sono stata molto indecisa su come concludere questo libro, poi ho avuto un flash.

Molto spesso negli anime, a fine puntata, compare un scritta nell'angolo in basso a destra, soprattutto in quelli anni ottanta e novanta.

Lì, nel buio dello schermo c'è questa scritta, つづく, a volte sull'ultimo fotogramma dell'episodio, ma molto più spesso su sfondo nero. Questa parola si legge *Tsuzuku* e significa "continua/prosegue" e non "fine episodio" come molti pensano. *Tsuzuku* si vede alla fine di tutte le puntate tranne l'ultima, ovviamente. Che malinconia, vero?

Chi ha prestato maggiore attenzione avrà notato che alla fine dell'ultima puntata c'è invece la scritta わり, che invece significa proprio "fine".

Tsuzuku in kanji si scrive così (続く), ma negli anime è solitamente scritto in hiragana (つづく).

Il suono *zu* in giapponese si può scrivere sia ず che づ, ma solitamente si usa la prima versione. La seconda viene usata per esempio quando il suono antecedente è *tsu* (つ), come appunto in *tsuzuku*.

Però non so scegliere, questo nostro ultimo paragrafo è una spiegazione di "continua" o di "fine"? Non lo so proprio, a me piace pensare che riprenderete in mano questo libro ogni volta che ne sentirete il bisogno, magari se vi mancherò un po'.

Ma anche se non lo farete, se per voi è una "fine" e non un "continua", sono comunque contenta: viaggiare con voi era tutto ciò che desideravo.

Questo libro è un po' una scatola di cartone che vi ho inviato da non molto lontano, ma non sarà l'unica.

Quindi vi saluto così, come di solito comincio:

Ciao, mi chiamo Sayaka e sono italo-giapponese!

SOMMARIO

<i>La scatola di Sayaka</i>	7
PARTE PRIMA: PAROLA DI SAYAKA!	11
<i>Introduzione alla scrittura</i>	12
<i>La scrittura</i>	14
<i>Il tu e il lei</i>	16
<i>Le esclamazioni giapponesi</i>	18
<i>Cos'è un anime?</i>	21
<i>Cos'è un manga?</i>	23
<i>I generi del manga</i>	24
PARTE SECONDA: PROCIONI ANIMATI	27
<i>Tanuki al tè verde</i>	29
<i>Kimba - Il leone bianco</i>	31
<i>Carletto il principe dei mostri</i>	33
<i>Sasuke, il piccolo ninja</i>	35
<i>L'Uomo Tigre</i>	37
<i>Doraemon</i>	39
<i>Lupin III</i>	41
<i>Mazinga Z</i>	43
<i>Kyashan - Il ragazzo androide</i>	45
<i>Heidi</i>	47
<i>Bia, la sfida della magia</i>	49
<i>L'Ape Maia</i>	51
<i>Tekkaman</i>	52
<i>Il Tulipano Nero - La Stella della Senna</i>	53
<i>Ufo Robot Goldrake</i>	55
<i>Jeeg Robot d'Acciaio</i>	57
<i>Candy Candy</i>	59

Remi - Le sue avventure	60
Capitan Harlock	61
Conan il ragazzo del futuro	63
Daitarn 3	65
Galaxy Express 999	66
Anna dai capelli rossi	68
Mobile Suit Gundam	69
Lady Oscar	71
Sampei	73
Forza Sugar	74
Rocky Joe	75
Hello! Spank	76
Dr. Slump & Arale	78
Belle e Sebastien	80
Lamù	81
C'era una volta... Pollon	83
Ransie la strega	84
Kiss me Licia	86
Georgie	88
L'incantevole Creamy	90
Occhi di gatto	92
Holly e Benji - Due fuoriclasse	93
Memole dolce Memole	95
Mila e Shiro - Due cuori nella pallavolo	97
Ken il guerriero	98
Pollyanna	100
I Cavalieri dello Zodiaco	101
Dragon Ball	103
Una per tutte, tutte per una - Piccole Donne	105
City Hunter	106
È quasi magia Johnny	107
I cinque samurai	109
Ranma ½	111
Papà Gambalunga	113
Nadia - Il mistero della pietra azzurra	115
Robin Hood	117
Cantiamo insieme	118

Le Voci della Savana	119
Video Girl Ai	120
Sailor Moon	121
Un fiocco per sognare, un fiocco per cambiare	123
Fiocchi di cotone per Jeanie	124
È un po' magia per Terry e Maggie	126
Slam Dunk	128
Rayearth: una porta socchiusa ai confini del sole	129
Marmalade Boy - Piccoli problemi di cuore	131
Curiosando nei cortili del cuore	133
Neon Genesis Evangelion	135
Detective Conan	137
I cieli di Escaflowne	139
Rossana	140
Berserk	142
Cowboy Bebop	143
Pesca la tua carta Sakura	145
Yu-Gi-Oh!	147
Great Teacher Onizuka	149
One Piece	150
Hunter x Hunter	152
Saiyuki - La leggenda del demone dell'illusione	154
Inuyasha	156
Tokyo Mew Mew - Amiche vincenti	157
Naruto	159
Full Metal Alchemist	161
Bleach	163
Nana	165
Death Note	167
Toradora!	169
Le bizzarre avventure di JoJo	171
L'attacco dei giganti	172
The Seven Deadly Sins	173
One-Punch Man	174
My Hero Academia	176
Demon Slayer	178
Spy x Family	179

PARTE TERZA: GLITCH	181
<i>Un gettone alla volta</i>	183
Pac-Man	185
Transformers	187
Final Fantasy	189
Street Fighter	191
The King of Fighters	193
Tekken	194
Pokémon	196
Digimon Adventure	198
PARTE QUARTA: NIPPOROMANA DOC	201
<i>La sindrome di Balto</i>	203
<i>Perché mi chiamo Sayaka?</i>	205
Cara dolce Kyoko	206
Lovely Complex	208
<i>Io e lo Studio Ghibli</i>	210
Laputa - Castello nel cielo	211
Il mio vicino Totoro	213
Porco Rosso	215
Principessa Mononoke	217
La città incantata	219
<i>Il continuo della fine</i>	221



INDICE DELLE PAROLE, ESPRESSIONI E TITOLI GIAPPONESI DA ASCOLTARE*



Achi (あち) **8**

Ai no wakakusa monogatari (愛の若草物語) **88**

Ai shōjo Porianna monogatari (愛少女ポリアンナ物語) **83**

Aishite Naito (愛してナイト) **74**

Akage no An (赤毛のアン) **58**

Anime (アニメ) **15**

Arupusu no Shōjo Haiji (アルプスの少女ハイジ) **44**

Ashita no Jō (あしたのジョ) **63**

Atakkā Yū! (アタッカーヨウ!) **81**

Baka (ばか) **14**

Bankai (卍解) **150**

Berusaiyu no bara (ベルサイユのばら) **60**

Beruseruku (ペルセルク) **126**

Bishōjo senshi Sērā Mūn (美少女戦士セーラームーン) **104**

Boku no hīrō akademia (僕のヒーローアカデミア) **162**

Burīchi (ブリーチ) **146**

Bushidō (武士道) **92**

Chūchū (チューチュー) **179**

Daisōgen no chīsana tenshi Busshubeibī (大草原の小さな天使 ブッシュベイビー) **102**

Dejimon Adobenchā (デジモンアドベンチャー) **181**

* Il numero accanto a ogni voce indica la sua posizione nell'elenco online che segue l'ordine di apparizione nel testo.

Den'ei shōjo Video Girl Ai (電影少女 VIDEO GIRL AI) **103**

Desu Nōto (デスノート) **154**

Doraemon (ドラえもん) **29**

Doragon Bōru (ドラゴンボール) **86**

Doronbō (ドロンボー) **99**

Dr. Suranpu (Dr. スランプ) **65**

Emoji (絵文字) **124**

En (円) **37**

Fainaru Fantajī (ファイナルファンタジー) **168**

Fushigi no umi no Nadia (ふしぎの海のナディア) **98**

Ganbare Genki (がんばれ元気) **62**

Geisha (芸者) **161**

Gensōmaden Saiyūki (幻想魔伝 最遊記) **136**

Ginga Tetsudō Surī Nain (銀河鉄道999) **57**

Giri choco (義理チョコ) **115**

Gochisōsama deshita (ごちそうさまでした) **133**

Gokinjō Monogatari (ご近所物語) **117**

Gokū (悟空) **87**

Gurēto Tīchā Onizuka (グレート・ティーチャー・オニヅカ) **131**

Hachikō (ハチ公) **153**

Hadōken (波動拳) **170**

Hāfu (ハーフ) **39**

Hagane no renkinjutsushi (鋼の錬金術師) **145**

Haikara-san ga tōru (はいからさんが通る) **118**

Hantā x Hantā (ハンター×ハンター) **134**

Hatsumōde (初詣) **36**

Heee (へー) **13**

Hentai (変態) **21**

Hikikomori (引き篭もり) **120**

Hime-chan no ribon (姫ちゃんのリボン) **106**

Hiragana (ひらがな) **2**

Hitokage (ヒトカゲ) **180**

Hokage (火影) **141**

Hokuto no Ken (北斗の拳) **82**

Honmē choco (本命チョコ) **114**

Hyakuretsukyaku (百裂脚) **175**

Ie naki ko (家なき子) **52**

Inu (犬) **138**

Inuyasha (犬夜叉) **137**

Ita (いた) **7**

Itadakimasu (いただきます) **75**

Janguru Taitē (ジャングル大帝) **23**

Janken (じゃんけん) **135**

Jōjī! (ジョージ!) **76**

Jojo no kimyōna bōken (ジョジョの奇妙な冒険) **157**

Joyanokane (除夜の鐘) **31**

Jūdō (柔道) **94**

Kādokyaputā Sakura (カードキャプターさくら) **128**

Kaibutsukun (怪物くん) **24**

Kaizoku (海賊) **54**

Kanji (漢字) **1**

Kaomoji (‘。・～・。’) **125**

Katakana (カタカナ) **3**

Kaubōi Bibappu (カウボーイビバップ) **127**

Kawaii (かわいい) **9**

Kaze no naka no shōjo kinpatsu no Jenī (風の中の少女 金髪のジェニー) **107**

Kendō (剣道) **93**

Kidō senshi Gandamu (機動戦士ガンダム) **59**

Kimagure Orenji☆Rōdo (きまぐれオレンジ☆ロード) **90**

Kimetsu no yaiba (鬼滅の刃) **163**

Kimono (着物) **109**

Kintōun (筋斗雲) **66**

Koara no māchi (コアラのマーチ) **155**

Kodomo (子供) **17**

Kodomo no omocha (Kodocha) (こどものおもちゃ) **123**

Kora! (こら!) **6**

Kōtetsu Jīgu (鋼鉄ジグ) **50**

Kuranpu (クランプ) **112**

- Kurenai no buta (紅の豚) **192**
Kyandi Kyandi (キャンディ・キャンディ) **51**
Kyaputen Tsubasa (キャプテン翼/キャプテンつばさ) **79**
Kyattsu Ai (キヤツツ・アイ) **78**
- Mahō no tenshi Kurīmī Mami (魔法の天使クリィミーマミ) **77**
Majikku Naito Reiāsu (魔法騎士レイアース) **111**
Majin (魔神) **41**
Majingā Z (マジンガーZ) **40**
Majokko Megu-chan (魔女っ子メグちゃん) **45**
Mamarēdo Bōi (ママレード・ボーイ) **113**
Mamemaki (豆撒き) **70**
Manga (漫画) **16**
Meiken Jorii (名犬ジョリイ) **67**
Meitantei Konan (名探偵コナン) **121**
Merī kurisumasu (メリークリスマス) **97**
Mezon Ikkoku (めぞん一刻) **184**
Mirai shōnen Konan (未来少年コナン) **55**
Mirakuru☆Gāruzu (ミラクル☆ガールズ) **108**
Mitsubachi Māya no bōken (みつばちマーヤの冒険) **46**
Miyazaki Hayao (宮崎 駿) **190**
Mononoke hime (もののけ姫) **193**
Muteki kōjin Daitān 3 (無敵鋼人ダイターン3) **56**
- Nana (NANA ナナ) **152**
Nanatsu no taizai (七つの大罪) **159**
Nani? (何) **11**
NARUTO (ナルト) **140**
Nengajō (年賀状) **34**
- Ochamegami monogatari korokoro Poron (おちゃめ神物語コロコロポロン) **72**
Ohayō! Supanku (おはよう!スパンク) **64**
Ōmisoka (大晦日) **30**
Oni (鬼) **69**
Oni wa soto! Fuku wa uchi! (鬼は外! 福は内!) **71**
Origami (折り紙) **130**
Oshōgatsu (お正月) **35**

Ōsōji (大掃除) **33**

Otonashi Kyōko (音無響子) **185**

Owari (おわり) **196**

Pakkuman (パックマン) **165**

Paku paku (パクパク) **166**

Pegasasu Ryūsei ken (ペガサス流星拳) **85**

Pikachū (ピカチュウ) **177**

Pikapika (ピカピカ) **178**

Pinpon (ピンポン) **12**

Pokemon (ポケモン) **176**

Ra Sēnu no Hoshi (ラ・セーヌの星) **48**

Rabu★Kon (ラブ★コン) **186**

Ranma nibun no ichi (らんま½) **95**

Rasengan (螺旋丸) **144**

Rinnegan (輪廻眼) **143**

Robin Fuddo no daibōken (ロビンフッドの大冒険) **100**

Rupan Sansē (ルパン三世) **38**

Sandaidōjutsu (三大瞳術) **142**

Sasuke (サスケ) **26**

Sayaka (さやか) **183**

Seinto Seiya (聖闘士星矢) **84**

Sen to Chihiro no kamikakushi (千と千尋の神隠し) **194**

Sēnen (青年) **20**

Shikai (始解) **149**

Shin seiki Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン) **119**

Shingeki no kyojin (進撃の巨人) **158**

Shinigami (死神) **147**

Shinzō ningēn Kyashān (新造人間キャシャーン) **42**

Shitī Hantā (シティーハンター) **89**

Shōgun (將軍) **27**

Shōjo (少女) **19**

Shōnen (少年) **18**

Shōryūken (昇龍拳) **171**

Shukai (主解) **151**

- Sugoi (すごい) **10**
Supai Famirī (スパイファミリー) **164**
Suramu Danku (スラムダンク) **110**
Sutajio Jiburi (スタジオジブリ) **187**
Sutorīto Faīta (ストリートファイター) **169**
- Taigā Masuku (タイガー・マスク) **28**
Takahata Isao (高畠 烈) **189**
Tamagotchi (たまごっち) **182**
Tanuki (狸) **22**
Tatsumaki Senpūkyaku (竜巻旋風脚) **172**
Tekken (鉄拳) **174**
Tenkū no Esukafurōne (天空のエスカフローネ) **122**
Tenkū no shiro Rapyuta (天空の城ラピュタ) **188**
Tetsuya (鉄也) **43**
Tokimeki Tunaito (ときめきトゥナイト) **73**
Tōkyō Myū Myū (東京ミュウミュウ) **139**
Tomo choco (友チョコ) **116**
Tonari no Totoro (となりのトトロ) **191**
Tongari bōshi no Memoru (とんがり帽子のメモル) **80**
Toradora! (とらドラ!) **156**
Toransufōmā (トランسفォーマー) **167**
Torappu ikka monogatari (トラップ一家物語) **101**
Toshikoshi soba (年越し蕎麦) **32**
Tsukino Usagi (月野・うさぎ) **105**
Tsurikichi Sanpei (釣りキチ三平) **61**
Tsuzuku (つづく) **195**
- Uchū kaizoku kyaputen Hārokku (宇宙海賊キャプテンハーロック) **53**
Uchū no Kishi Tekkaman (宇宙の騎士テッカマン) **47**
UFO Robo Gurendaizā (UFOロボグレンダイザー) **49**
Urusē yatsura (うる星やつら) **68**
- Wan Pīsu (ワンピース) **132**
Wanpanman (ワンパンマン) **160**
Watashi no ashinaga ojisan (私のあしながおじさん) **96**

Yatta! (やった) **4**

Yoisho (よいしょ) **5**

Yōkai (妖怪) **25**

Yoroiden Samurai Torūpā (鎧伝サムライトルーパー) **91**

Yū☆Gi☆Ō (遊☆戯☆王) **129**

Za Kingu Obu Faitāzu (ザ・キング・オブ・ファイターズ) **173**

Zanpakutō (斬魄刀) **148**

I MIEI MANGA/ANIME PREFERITI

