



Università degli Studi di Ferrara

**DOTTORATO DI RICERCA IN
"MODELLI, LINGUAGGI E TRADIZIONI NELLA CULTURA OCCIDENTALE"**

CICLO XXII

COORDINATORE Prof. PAOLO FABBRI

**IL DISEGNO ANIMATO GIAPPONESE DI SERIE
DEGLI ANNI OTTANTA.
STORIA, FIGURE E LINGUAGGIO.**

Settore Scientifico Disciplinare L-ART/06

**Dottorando
Dott. MARCO TETI**

**Tutore
Prof. ALBERTO BOSCHI**

Alberto Boschi

Anni 2007/2009

Indice

INTRODUZIONE	pag.	1
 <i>Capitolo primo</i>		
PANORAMICA STORICA	pag.	15
1.1 Le origini del disegno animato di serie in Giappone: gli anni Sessanta e Settanta	pag.	15
1.2 Osamu Tezuka e la codificazione estetico-narrativa dell'animazione seriale giapponese	pag.	23
1.3 La <i>Goldrake generation</i>	pag.	31
1.4 Finalmente gli anni Ottanta	pag.	41
Riferimenti bibliografici	pag.	54
 <i>Capitolo secondo</i>		
COSTANTI TEMATICHE	pag.	62
2.1 L'onnicomprensivo tema del «conflitto identitario»	pag.	62
2.2 L'amore e l'erotismo	pag.	73
2.3 La violenza e la morte	pag.	85
2.4 Il dovere e l'obbligo nei confronti delle istituzioni	pag.	92
Riferimenti bibliografici	pag.	101
 <i>Capitolo terzo</i>		
FIGURE RICORRENTI	pag.	109
3.1 L'adolescente	pag.	109
3.2 Una «conversazione audiovisiva»	pag.	117
3.3 Il robot	pag.	125
3.4 L' <i>idol</i>	pag.	133
Riferimenti bibliografici	pag.	148

Capitolo quarto

PECULIARITÀ ESTETICHE	pag.	157
4.1 Il punto nodale: la relazione tra l' <i>anime</i> e il <i>manga</i> sul piano espressivo.	pag.	157
4.2 Il genere sessuale e quello narrativo	pag.	163
4.3 Significati di ordine linguistico e significati di ordine emotivo	pag.	176
4.4 Ancora sui motivi grafici degli <i>anime</i> negli anni Ottanta	pag.	185
Riferimenti bibliografici	pag.	195

Capitolo quinto

ANALISI TESTUALI	pag.	205
5.1 "Lady Georgie" (Id.)	pag.	206
5.2 "Punta al Top! GunBuster" ("Top wo Nerae!")	pag.	222
5.3 "Kiss me Licia" ("Ai shite knight")	pag.	234
Riferimenti bibliografici	pag.	254

INTRODUZIONE

Le ragioni che nella presente sede ci inducono a esaminare in maniera approfondita la produzione animata di serie realizzata in Giappone negli anni Ottanta sono numerose. A nostro avviso è conveniente procedere con ordine elencando almeno le principali di queste ragioni, la cui natura non può che essere scientifica. Prima di addentrarsi nel discorso specifichiamo che l'analisi qui condotta riguarda per l'esattezza le opere a disegni animati prodotte (soprattutto per il mercato televisivo oppure per quello del video domestico) nell'arcipelago nipponico in un arco temporale compreso tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Novanta. Il motivo per cui l'indagine necessita di un allargamento sotto l'aspetto diciamo storico consiste nella volontà di conferire all'indagine suddetta il carattere dell'eshaustività. Alcuni dei più rilevanti fenomeni di ordine sociale, estetico e antropologico dai quali l'animazione seriale giapponese è influenzata tanto a livello formale quanto a livello contenutistico prendono infatti l'avvio negli anni Settanta e raggiungono per così dire la maturità nel corso degli anni Novanta, come abbiamo modo di constatare nei successivi capitoli.

L'attenzione viene focalizzata sul disegno animato nipponico di serie degli anni Ottanta innanzitutto perché tale mezzo espressivo, com'è ormai risaputo anche al di fuori dell'ambito accademico, a cominciare dal periodo storico sopra indicato condiziona in modo sensibile e palese l'immaginario, il credo diciamo così ideologico e il sistema di valori concernenti la maggioranza della popolazione giovanile mondiale.¹ Il prezioso contributo dato dall'animazione giapponese di serie alla creazione e al consolidamento di uno specifico universo mitologico da parte dei ragazzi dell'epoca non costituisce tuttavia il centro focale della nostra ricerca. Ciò su cui interessa soffermarsi è piuttosto il processo di «internazionalizzazione» nel quale la produzione giapponese a disegni animati risulta con evidenza coinvolta a cavallo degli anni Settanta e Ottanta. Bisogna mettere subito in chiaro il fatto che l'apparato industriale da cui l'animazione seriale viene sostenuta in Giappone sul piano economico e delle strategie

¹ Cfr. tra gli altri M. Pellitteri, 2008, p. 408 e ss. e K. Iwabuchi, 2004, p. 53.

commerciali eserciti un controllo soltanto parziale sui fattori di origine e tipo diversi ai quali è dovuto l'innescò del succitato processo. In alcune nazioni europee tra le quali l'Italia, per esempio, la diffusione del disegno animato proveniente dall'arcipelago nipponico, invero capillare, avviene in modo perlopiù spontaneo e non del tutto programmato.² Con maggiore precisione negli anni Ottanta viene resa più che altro manifesta la vocazione internazionale dell'*anime*.³ Accettata anche dagli studiosi, la parola *anime* viene concepita e introdotta in Giappone tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta allo scopo di designare le locali produzioni a disegni animati, in primo luogo quelle seriali destinate al circuito televisivo oppure dell'*home video*. I responsabili finanziari e stilistici delle serie animate nipponiche non attuano di fatto con consapevolezza una politica di espansione a livello geografico e culturale se non a partire dalla seconda metà degli anni Novanta. A onor del vero in alcune nazioni facenti parte del continente asiatico gli *anime* sono esportati con più o meno regolarità e trasmessi in televisione almeno qualche decennio prima.⁴ Negli Stati Uniti le serie animate giapponesi iniziano a essere distribuite addirittura dagli anni Sessanta.⁵ Un piano di sviluppo articolato e dal respiro senza dubbio internazionale viene in ogni caso elaborato dai produttori nipponici soltanto in seguito al clamoroso e inatteso successo registrato dagli *anime* all'estero negli anni Ottanta. Il piano in questione appare capace di abbracciare al contempo la sfera della promozione, quella della distribuzione e quella inerente la vendita di giocattoli o *gadget* di vario genere legati alle opere animate nipponiche.⁶ Questo è spiegabile con l'organicità caratteristica dell'industria giapponese del disegno animato. L'animazione nipponica di serie risulta per l'esattezza inserita in un sistema industriale di tipo integrato, cioè composto da elementi strutturali legati

² Cfr. in particolare M. Pellitteri [1999] 2002, *passim*.

³ L'incidenza delle più popolari forme espressive giapponesi quali il fumetto, il videogioco, il cinema e il disegno animato di serie sul processo di globalizzazione culturale verificatosi con compiutezza nei decenni conclusivi del Novecento viene studiata in K. Iwabuchi, 2002.

⁴ Cfr. S. S. Shiraishi, 2000, *passim*.

⁵ La comparsa e l'affermazione negli Stati Uniti delle produzioni seriali giapponesi a disegni animati vengono nello specifico trattate in F. Patten, 2001.

⁶ Alle modalità strategico-operative mediante cui gli *anime* riescono a penetrare nei mercati stranieri dell'intrattenimento televisivo e ludico (quest'ultimo inteso nella sua accezione più ampia) si fa riferimento con completezza in M. Pellitteri, 2008, pp. 301-342 e pp. 407-490.

l'un l'altro da un rapporto di reciproca dipendenza sul piano delle funzioni per così dire comunicativo - informative assolute.

Come è forse possibile dedurre tenuto conto delle osservazioni finora fatte la produzione a disegni animati da noi esplorata si configura come uno dei più esemplari campi d'applicazione del concetto di multimedialità. Nel dominio degli studi dedicati alle forme audiovisive d'espressione (più che in quello della pratica realizzativa) tale concetto ricorre proprio a iniziare dagli anni Ottanta. Esso contraddistingue da sempre gli *anime*, dei quali condiziona non soltanto i procedimenti linguistici ma anche la costruzione narrativa, le formule discorsive e i contenuti etici o piuttosto ideologici. Parte dell'enorme consenso ottenuto dalle serie animate giapponesi presso il pubblico straniero deriva proprio dalla dimensione multimediale che esse possiedono. Con il termine di multimedialità deve intendersi l'offerta di racconti e soprattutto di personaggi passibili di fruizione attraverso mezzi di comunicazione differenti. Le vicende vissute dai protagonisti degli *anime* di solito sono ricavate dai *manga*, ovvero dai fumetti, e vengono riportate da alcuni lungometraggi cinematografici oppure da videogiochi più o meno noti, i quali ne forniscono una rielaborazione.⁷ Il passaggio da un *medium* all'altro comporta infatti una modifica sovente radicale dello statuto rappresentativo e simbolico degli eventi illustrati. Inquadrata da una simile prospettiva la produzione animata giapponese sembra presentarsi come la semplice sezione di un più complesso apparato mediale comprendente strumenti o meglio mezzi comunicativi dalle peculiarità molto diverse innanzitutto sotto l'aspetto architettonico e linguistico.⁸ Le serie animate nipponiche sono in realtà collocate al centro dell'apparato al quale facciamo menzione.⁹ Esse generano parecchi prodotti di consumo tra i quali *compact disk* musicali e giochi di ruolo,

⁷ *Manga* è la parola con cui nell'arcipelago giapponese sono per l'appunto indicate le opere a fumetti di origine autoctona.

⁸ Nel campo della teoria e della critica cinematografica prende di recente corpo una idea per molti versi analoga a quella da noi esposta. Battezzata con il nome di «modularità», tale idea postula che la maggioranza dei lungometraggi realizzati a cominciare dalla seconda metà degli anni Settanta (in particolare negli Stati Uniti) rientri in un vasto e articolato sistema mediatico. I film proiettati nelle sale cinematografiche equivalgono in pratica a uno dei moduli da cui il sistema in questione è composto. A tal proposito cfr. J. Wyatt, 1994, T. Schatz, 1993, *passim* e L. Gandini, R. Menarini, 2001.

⁹ Per quanto riguarda la dimensione multimediale del disegno animato nipponico cfr. tra gli altri M. Pellitteri, 2002b.

oltre ai videogame e ai film per il cinema o per il video casalingo. Ai personaggi che vi compaiono è spesso affidato il compito di pubblicizzare svariate merci. Per esprimerci con maggiore correttezza l'*anime* occupa il posto centrale all'interno di una fitta rete intermediale.¹⁰

Le specificità delle opere animate nipponiche a livello figurativo, a livello retorico-grammaticale e a livello tematico vengono con acume ravvisate da Giannalberto Bendazzi nei primi anni Ottanta.¹¹ Bendazzi constata che la novità e il fascino ai quali è dovuto il successo dell'animazione seriale giapponese risiedono nella maniera dinamica in cui viene portata avanti l'azione, nella contrapposizione, carica di implicazioni psicologiche, tra il principio del bene e quello del male e soprattutto nell'affidamento della narrazione a personaggi dotati di grande carisma.¹² Secondo l'esperto i personaggi principali veicolano i messaggi di natura morale proposti. I protagonisti dei racconti descritti dagli *anime* sono chiamati a ricoprire un ruolo fondamentale sul piano affettivo. Tramite essi è possibile attivare i meccanismi psicologici di identificazione dei bambini e dei ragazzi, ai quali il disegno animato giapponese in prevalenza si rivolge. Di rilievo superiore è la funzione a essi assegnata definibile senza esagerazione «catartica». Le quotidiane difficoltà affrontate oppure i combattimenti nei quali i personaggi principali sono impegnati trasfigurano metaforicamente la brutalità e la violenza reali, alla cui esorcizzazione danno un contributo notevole.¹³

L'attenta analisi condotta da Bendazzi non tiene conto della componente ludica esibita dalle serie nipponiche a disegni animati, la cui enorme importanza consiste nel rafforzamento della relazione affettiva intrattenuta con il giovane pubblico e nel conferimento di significati simbolici ulteriori.

¹⁰ Cfr. M. Schilling, 1997, p. 224.

¹¹ Cfr. G. Bendazzi, 1980.

¹² La manichea contrapposizione riscontrata da Bendazzi può essere tranquillamente giudicata discutibile in quanto troppo generalizzata. Per ragioni di ordine etico, religioso e culturale nelle serie giapponesi a disegni animati il principio del bene e quello del male sono divisi da un confine alquanto sottile e tendono a compenetrarsi.

¹³ Per quel che concerne la funzione diciamo così «pedagogica» assolta dall'animazione seriale giapponese rinviamo a D. Buckingham, J. Sefton-Green, 2004.

Per motivi in primo luogo d'ordine commerciale ai quali accenneremo nel prossimo capitolo uno dei criteri da cui sono guidate le scelte degli autori di queste serie corrisponde in senso letterale alla «giocabilità». Le situazioni, le figure e gli universi di finzione mostrati devono avere la capacità di sollecitare le facoltà interpretative e l'inventiva degli adolescenti, dai quali vanno esperiti come i potenziali elementi costitutivi di un gioco che ne preveda la partecipazione attiva. Essi sono assunti come tracce narrative (a volte alquanto esili) a partire dalle quali i ragazzi elaborano nella propria mente nuove trame, o meglio, nuovi racconti. I responsabili economici ed estetici delle produzioni animate nipponiche operano affinché gli spettatori d'età infantile oppure adolescenziale si immedesimino con facilità nei protagonisti delle storie illustrate. Non va considerato casuale il fatto che numerosi giocattoli riproducano le fattezze dei personaggi presentati dalle serie giapponesi a disegni animati. L'obiettivo che si desidera raggiungere è agevolare e rafforzare il coinvolgimento emotivo del bambino assecondandone la congenita voglia di giocare o di inventare racconti. Il risultato a cui bisogna pervenire coincide in definitiva con la creazione di mondi immaginari alternativi frutto della fantasia dei bambini, o per essere più corretti, del lavoro di re-interpretazione delle avventure narrate da loro eseguito.

Ci sentiamo di concordare con Jacques Aumont, il quale è dell'avviso che le opere animate nipponiche possano venire equiparate al gioco, all'attività ludica, dal punto di vista socio-antropologico, strutturale e percettivo.¹⁴ L'aspetto che nel disegno animato giapponese di serie predomina è per Aumont quello visivo. La colonna sonora viene a trovarsi in una posizione subalterna. Gli elementi da cui essa è formata, ovvero i dialoghi recitati dai personaggi, i rumori e l'accompagnamento musicale, sono funzionali in modo quasi esclusivo all'accrescimento della suggestione suscitata dagli effetti visivi. Lo studioso concentra di conseguenza l'attenzione sulle modalità sintattiche e sugli espedienti tecnico-stilistici per mezzo dei quali gli animatori e i registi nipponici riescono ad avvicinare il pubblico. L'interesse viene in concreto focalizzato sulle tecniche di ripresa utilizzate per rendere più dinamico l'intreccio e per donare enfasi ai

¹⁴ Cfr. J. Aumont, 1984, *passim*.

principali avvenimenti descritti. Aumont constata che nell'animazione seriale giapponese (la quale fa leva proprio sulle tecniche di ripresa) il movimento viene restituito attraverso il montaggio e gli spostamenti della macchina da presa e non tramite la successione dei disegni. Partendo da tale constatazione egli rileva nell'*anime* la convergenza di ben tre tipi di progettualità. Il termine usato da Aumont non è a onor del vero progettualità bensì strategia. Aumont individua nella stilizzazione del movimento tipica del disegno animato nipponico "il luogo della congiunzione perfetta di una strategia figurativa, di una strategia percettiva e di una strategia industriale."¹⁵ Il ricorso continuo a modalità di ripresa tendenti a sottolineare il rilievo di determinate sequenze, la costante stilizzazione del movimento, ovvero la resa del movimento mediante la raffigurazione di pochi tratti significativi, e la riproposizione di scene identiche da un episodio all'altro vengono ritenute decisioni il cui ordine è allo stesso tempo figurativo e industriale. Tali decisioni permettono di definire e di imporre un modello estetico la cui efficacia sul piano spettacolare e psicologico appare lampante.¹⁶ A scapito della fluidità dell'animazione esse consentono inoltre alle società produttrici di ottenere un notevole risparmio economico riducendo al minimo il numero di disegni necessari a ritrarre il movimento. Gli accorgimenti formali e realizzativi appena segnalati avvicinano secondo Aumont le serie animate giapponesi al gioco, un ambito nel quale è facile ravvisare la prevalenza del registro iperbolico. Al pari dell'*anime* il gioco fonda sulla reiterazione e sull'evidenziatura piuttosto marcata delle situazioni o dei moduli narrativi suggeriti la propria cifra stilistico-strutturale. Il gioco e il disegno animato nipponico paiono altresì perseguire i medesimi intenti a livello percettivo. Essi stimolano le facoltà percettive (e cognitive) dei bambini e degli adolescenti, ai quali sono indirizzati, sottoponendo loro una discreta quantità d'informazioni di natura visiva.

Negli anni Ottanta si inizia a ragionare in modo molto più approfondito sull'animazione seriale giapponese, com'è possibile evincere. Nel corso del

¹⁵ Ivi, p. 120.

¹⁶ Aumont e Bendazzi esaminano per la verità una sola serie animata giapponese. Il titolo di tale serie è "Atlas UFO Robot". Le osservazioni fatte dagli studiosi suddetti, molto acute e tutto sommato di ordine generale, paiono comunque adeguate a interpretare l'intera produzione seriale nipponica a disegni animati.

decennio sopra indicato vengono per l'appunto pubblicate le prime ricerche dotate di una certa validità sul piano scientifico. Gli autori di queste ricerche si avvalgono di strumenti d'analisi credibili e rigorosi. Parecchi degli studi più seminali aventi per argomento il disegno animato nipponico di serie vedono la luce in Europa oppure negli Stati Uniti.¹⁷ Ciò è curioso ma di sicuro non inspiegabile. Le ragioni che stanno alla base del fenomeno sono del tutto contingenti, ci teniamo a farlo notare. Nello stesso periodo in Giappone gli esperti prendono in esame soprattutto il fumetto locale, al quale l'*anime* è legato strettamente dal punto di vista estetico, tematico e figurativo.¹⁸ Nell'arcipelago nipponico vengono dagli anni Ottanta riconosciuti la dignità e il valore del *manga* a livello espressivo. Le istituzioni culturali giapponesi, compresa quella accademica, riconoscono per la precisione lo statuto diciamo così artistico e l'autonomia linguistica del fumetto nazionale.¹⁹ Alcuni saggi dalla notevole autorevolezza all'epoca dedicati al *manga* sono firmati da studiosi stranieri.²⁰ Comunque sia il disegno animato giapponese non gode negli anni Ottanta in patria del credito riservato al fumetto né incappa con la stessa frequenza nelle maglie della censura. La minore considerazione di cui esso viene degnato è imputabile a diversi fattori. Le produzioni animate nipponiche mostrano in primo luogo un grado di edulcorazione superiore a quello delle serie a fumetti.²¹ I toni vengono cioè smorzati e le vicende scabrose con regolarità eliminate. Al contrario dei *manga* le suddette produzioni si dirigono in secondo luogo a un pubblico indifferenziato composto in maggioranza da bambini e ragazzi.²² Numerose serie animate giapponesi vengono in terzo e ultimo luogo trasmesse dai canali televisivi e devono quindi rispettare le rigide regole stabilite in materia di etica nonché di rappresentazione della violenza (oppure del sesso) dai responsabili dei succitati canali.²³

¹⁷ Cfr. l'imprescindibile G. Bono, A. Castelli (a cura di), 1983 e F. Patten, 2004.

¹⁸ Cfr. A. Hosogaya, 1999, pp. 24-25 e T. Murakami, O. Takeuchi (a cura di), 1989.

¹⁹ Cfr. S. Kinsella, 1999, p. 49 e ss.

²⁰ Cfr. F. Schodt, [1983] 1997 e J. A. Lent, 1989.

²¹ Cfr. L. Raffaelli, 1994, p. 135.

²² Cfr. *ivi*, p. 136.

²³ Cfr. *ibid.*

Negli Stati europei la comparsa del fumetto nipponico è successiva a quella dell'*anime*. Nonostante la nobile e antica tradizione che possono vantare i *manga* giungono in Europa soltanto sulla scorta del successo commerciale registrato dalle opere animate da essi tratte. In Italia, per esempio, le serie giapponesi a fumetti fanno la loro apparizione all'inizio degli anni Novanta, più di dieci anni dopo quella delle produzioni animate. La diffusione delle opere giapponesi a fumetti, di proporzioni enormi in patria, all'estero risulta abbastanza limitata. Il fumetto seriale giapponese è fuori dai confini nazionali rivolto a una piccola comunità formata da appassionati.²⁴ Esso esercita dunque negli Stati Uniti o in Europa un influsso estremamente ridotto sul piano antropologico e sociale. Il ruolo sotto il profilo estetico e culturale spettante in Giappone al *manga* nei paesi stranieri viene rivestito dal disegno animato. Sono tuttavia contestuali le cause che nell'Europa degli anni Ottanta inducono qualche ricercatore universitario e diversi critici specializzati a indagare la produzione animata nipponica. Le cause a cui facciamo riferimento derivano in pratica dal contesto mediatico e sociale nel quale gli *anime* finiscono con il rientrare. Quanto all'epoca succede in Italia è a tal proposito emblematico. L'Italia costituisce uno degli Stati nei quali dalla fine degli anni Settanta vengono importate in assoluto più serie giapponesi a disegni animati. In maniera non del tutto inesatta la questione viene posta spesso nei termini di una autentica e massiccia «invasione».²⁵ La riflessione sul disegno animato proveniente dall'arcipelago nipponico si inserisce in Italia all'interno di un dibattito ampio concernente il riassetto del sistema radiotelevisivo nazionale. Nel capitolo seguente ripercorreremo in modo sintetico alcune delle tappe fondamentali in cui il dibattito è articolato. Per il momento anticipiamo solamente il fatto che parecchie delle polemiche sorte intorno a questo dibattito investono le produzioni seriali giapponesi a disegni animati. Scatenate dai giornalisti e da sedicenti studiosi tali polemiche riguardano i canoni stilistici a cui le serie animate nipponiche sono invitate a attenersi, la presunta funzione per così dire pedagogica che viene auspicato esse svolgano e il pubblico al quale si suppone vadano indirizzate. L'infondatezza e la pretestuosità delle tesi avanzate nell'occasione dai

²⁴ Cfr. J. Fleming, 2001, p. 16.

²⁵ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, *passim* e R. Ponticello [2005] 2007.

giornalisti e da un numero per fortuna esiguo di pedagogisti e di psicanalisti vengono di recente dimostrate da ricercatori la cui età media supera di poco i trent'anni. Dalla fine degli anni Novanta comincia a salire alla ribalta anche in campo accademico un gruppo di giovani studiosi interessato al disegno animato giapponese e tra i cui componenti pensiamo meritino di essere nominati almeno Marco Pellitteri, Marcello Ghilardi, Eleonora Benecchi e Gianluca Di Fratta. Noi crediamo sia possibile con più correttezza parlare di una vera e propria generazione di esperti e critici cresciuta non a caso guardando gli *anime* in televisione negli anni Ottanta.

Riscontriamo ciò nonostante con leggero disappunto l'uso strumentale delle opere animate nipponiche che seppure in buona fede e con molta più cognizione di causa si continua a fare. Le produzioni animate giapponesi vengono ancora oggi solitamente trattate alla stregua di un banco di prova utile a testare la tenuta di teorie formulate in ambiti disciplinari (e per scopi) differenti. Gli approcci metodologici di consueto adottati anche dai ricercatori più accorti e preparati rimangono quelli relativi alle scienze sociali e antropologiche, alle comunicazioni di massa e ai cosiddetti studi culturali. Ci permettiamo nella presente sede di porre in secondo piano il forte impatto avuto a livello internazionale dagli *anime* sul sistema dei *media*, nonché i riferimenti all'apparato culturale, all'edificio sociale e all'universo artistico giapponesi, espliciti e non, che è facile cogliere da essi. Questo non significa certo che si voglia rifiutare né tantomeno ignorare i rimandi a una specifica temperie ideologica, estetica e sociale, senza dubbio determinanti. Da parte nostra c'è piuttosto il desiderio di assegnare una identità precisa e per così dire autonoma all'animazione seriale nipponica partendo dal presupposto che essa vada primariamente ritenuta un prodotto audiovisivo, o per l'esattezza, una forma audiovisiva d'espressione. Noi ci proponiamo di analizzare le caratteristiche formali e contenutistiche concernenti il disegno animato seriale giapponese degli anni Ottanta.

Abbiamo qui scelto di esaminare proprio la produzione animata nipponica degli anni Ottanta perché essa possiede a nostro avviso con chiarezza il carattere della paradigmaticità. Le serie a disegni animati realizzate in Giappone nel periodo appena indicato esibiscono una maturità piena sia dal punto di vista narrativo che

da quello enunciativo, strutturale e tematico. I registi, i produttori e gli animatori dell'epoca appaiono ben consapevoli delle peculiarità linguistiche e delle potenzialità espressive che contraddistinguono il disegno animato nipponico.

Negli anni Ottanta vede in Giappone la luce il numero di serie animate più alto di sempre. Puntualizziamo prima di concludere che gli *anime* presi da noi in considerazione sono in maniera quasi esclusiva quelli prodotti e trasmessi negli anni Ottanta in Giappone e non quelli arrivati nello stesso periodo in Italia, nel resto dell'Europa oppure negli Stati Uniti.

La metodologia di studio che intendiamo applicare è grosso modo di tipo pragmatico. L'adozione della metodologia suddetta non è in realtà rigorosa, lo confessiamo. Per l'esattezza condividiamo i presupposti teorici sui quali la disciplina chiamata Pragmatica poggia. Il rapporto al contempo comunicativo e affettivo instaurato dal disegno animato giapponese con il pubblico di riferimento non viene analizzato con sistematicità bensì tratteggiato per mezzo delle informazioni riportate. Pur avvicinandovisi il punto nodale della nostra ricerca non coincide esattamente con le operazioni enunciative e gli strumenti tecnico-stilistici grazie ai quali un qualsiasi testo riesce a delineare il proprio fruitore ideale né (viceversa) con le competenze linguistiche e le istanze culturali attraverso cui il virtuale fruitore condiziona la definizione del testo sotto l'aspetto discorsivo e narrativo. Anche in questa sede si vuole però esplorare qualcosa di concreto. In particolare ci riferiamo al funzionamento delle serie giapponesi a disegni animati sul piano per così dire semiotico e ai meccanismi di natura psicologica che esse sono capaci di attivare nello spettatore.

Il presente studio si configura anche, o forse soprattutto, come una ricostruzione storica. Esso è articolato in cinque capitoli. Nel primo capitolo forniamo una panoramica storica il più possibile esaustiva concernente la produzione animata giapponese degli anni Ottanta. Nel secondo capitolo affrontiamo gli argomenti con maggiore frequenza proposti dalla suddetta produzione. Nel terzo capitolo ci soffermiamo sulle figure in essa ricorrenti. Nel quarto capitolo ne esaminiamo i principali contrassegni a livello estetico e formale. Nel quinto e ultimo capitolo analizziamo alcune serie nipponiche a disegni animati per noi esemplari.

Riferimenti bibliografici:

Aumont Jacques,

1984 (trad.it.), *Un'estetica industriale* in Casetti Francesco (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, pp. 103-126

Bendazzi Giannalberto,

1980, *Atlas Ufo Robot contro il signor Rossi*, in "CinemaSessanta", n. 135, settembre/ottobre, pp. 25-29.

Bono Gianni, Castelli Alfredo (a cura di),

1983, *Orfani e robot*, in "If – Immagini & fumetti", Milano, Epierre, n. 5/8 dicembre.

Buckingham David, Sefton-Green Julian,

2004, *Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture*, in Tobin Joseph (edited by), *Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokemon*, Durham, Duke University Press, pp. 12-33.

Fleming Jeff,

2001, *My Reality, Your Reality*, in Id., Lebowsky Talbott Susan (curated by), *My Reality. Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*, Des Moines, Des Moines Art Center, pp. 15-40.

Gandini Leonardo, Menarini Roy,

2001, *Introduzione*, in Id. (a cura di), *Hollywood 2000. Panorama del cinema americano contemporaneo* (2 vol.), Recco, Le Mani, pp. VII-XIII.

Hosogaya Atsushi,

1999, *A propos de la valeur documentaire des manga et de leur conservation*, in Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon (sous la direction de), *Manga. Une plongée dans un choix d'histoires courtes*, Paris, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, catalogo del festival "Nouvelles images du Japon 1999", pp. 23-27.

Iwabuchi Koichi,

2002, *Recentering Globalization. Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham, Duke University press.

Id.,

2004, *How «Japanese» Is Pokémon?*, in Tobin Joseph (edited by), *Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokemon*, Durham, Duke University Press, pp. 53-79.

Kinsella Sharon,

1999, *Les manga apprivoisés: la culture japonaise de la fin du siècle*, in Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon (sous la direction de), *Manga. Une plongée dans un choix d'histoires courtes*, Paris, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, catalogo del festival "Nouvelles images du Japon 1999", pp. 47-53.

Lent John A.,

1989, *Japanese comics*, in Powers Richard Gid, Kato Hidetoshi, Stronach Bruce (edited by), *Handbook of Japanese Popular Culture*, Westport, Greenwood Press, pp. 221-242.

Murakami Tomohiko, Takeuchi Osamu (a cura di)

1989, *Manga hiho taikei* (4 vol.), Tokyo, Heibonsha.

Patten Fred,

2001, *Anime in the United States*, in Lent John A., *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 55-72.

Id.,

2004, *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*, Berkeley Stone Bridge Press.

Pellitteri Marco,

[1999] 2002, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, King Comics.

Id.,

2002b, *Estetica kawaii e modelli di sviluppo intermediale da Topolino a Pikachu*, in Id. (a cura di), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Roma, SEAM, pp. 179-247.

Id.,

2008, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué.

Ponticiello Roberta,

[2005] 2007, *Tv Invaders. Quando gli anime arrivarono in Italia*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, pp. 11-35.

Raffaelli Luca,

1994, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Roma, Castelvechi.

Schatz Thomas,

1993, *The New Hollywood*, in Collins Jim, Preacher Collins Ava, Radner Hilary (curated by), *Film Theory Goes to the Movies*, London-New York, Routledge, pp. 8-36.

Schilling Mark,

1997, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, New York-Tokyo, Weatherhill.

Schodt Frederik,

[1983] 1997, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokio-New York-San Francisco, Kodansha International.

Shiraishi Saya S.,

2000, *Doraemon Goes Abroad*, in Craig Timothy J. (edited by), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Armonk-London, M. E. Sharpe, pp. 287-308.

Wyatt Justin,

1994, *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, Austin, University of Texas Press.

Capitolo primo

PANORAMICA STORICA

1.1 Le origini del disegno animato di serie in Giappone: gli anni Sessanta e Settanta.

Nel corso degli anni Ottanta si assiste a numerosi e profondi cambiamenti, sul piano formale e contenutistico, nell'ambito dell'animazione seriale giapponese.¹ Ciò che in buona sostanza rimane immutato è l'assetto produttivo. Il decennio in questa sede esaminato nasce e si sviluppa, in pratica, all'insegna della stabilità dell'apparato industriale, il quale affianca e quasi supera, dal punto di vista quantitativo e probabilmente anche da quello qualitativo, il sistema industriale americano del disegno animato. Al fine di condurre una analisi il più esauriente e completa possibile risulta a nostro avviso fondamentale innanzitutto risalire per così dire alle origini dell'*anime* (ovvero l'opera animata giapponese)² e focalizzare l'attenzione sugli eventi e sulle figure a cui si deve la creazione dell'industria nipponica del disegno animato. Prima di affrontare nello specifico le importanti trasformazioni estetiche e realizzative avvenute nell'animazione nipponica di consumo a partire dagli anni Ottanta pare dunque doveroso soffermarsi sulle figure e sulle situazioni da cui è scaturito il sistema produttivo e grazie alle quali esso si è consolidato. Viene in questo modo favorita la coerenza dello studio e si evita di ricorrere a continui, innumerevoli rimandi in nota.

L'industria a cui abbiamo più volte accennato, la cui nascita rappresenta una svolta a dir poco decisiva per le sorti del disegno animato giapponese, vede la luce negli anni Sessanta,³ per la precisione "il primo gennaio 1963 alle sei e quindici

¹ A proposito delle mutazioni stilistiche e tematiche in atto nell'animazione seriale nipponica sin dagli anni Ottanta, limitandosi agli studi in lingua italiana, cfr. tra gli altri S. Murakami, 1998, pp. 65-128 e A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, pp. 139-255.

² La parola *anime* è un neologismo coniato in Giappone nella seconda metà degli anni Settanta per indicare le produzioni animate locali. Essa viene ottenuta contraendo il termine inglese *animation* e si afferma nell'arco temporale compreso tra il 1977 e il 1983.

³ La produzione animata antecedente, in Giappone come nel resto del mondo, è diretta al mercato cinematografico. Tra i film che ne fanno parte vanno almeno menzionati *Imokawa Muzuko*

del pomeriggio.”⁴ Nella data appena indicata il personaggio di nome Atomu compare per la prima volta sugli schermi televisivi giapponesi. Si tratta di un robot dalle fattezze umane protagonista della prima serie nipponica a disegni animati, il cui titolo è “Tetsuwan Atomu” (traducibile in lingua italiana come ‘Atomu dal braccio di ferro’, 1963-1966).⁵ Divenuta celebre in Italia e internazionalmente con il titolo di “Astroboy”, assegnatole negli Stati Uniti, dove viene trasmessa in televisione a partire dal 1964, la serie è diretta, nonché finanziata, da Osamu Tezuka, il più importante e influente disegnatore giapponese di fumetti.⁶ La produzione e le intuizioni di Tezuka sono talmente rilevanti da esigere una analisi separata. Della carriera e della seminale opera di Osamu Tezuka riferiremo nel paragrafo seguente. L’industria nipponica del disegno animato dà quindi vita a prodotti sonori destinati quasi esclusivamente al mezzo televisivo.⁷ Proprio in ciò risiede, come è facile intuire, una delle maggiori differenze tra l’apparato produttivo nipponico e quello hollywoodiano, il quale inevitabilmente rimane il modello con il quale confrontarsi, essendo di gran lunga il più significativo sul piano economico, sul piano strategico-operativo e sul piano

Genkanban no Maki (Hekoten Shimokawa, 1917), l’opera inaugurale, *Chikara to Onna no Yo no Naka* (Kenzo Masaoka, 1932), il cortometraggio che segna il passaggio dal periodo muto a quello sonoro, *Momotaro – Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945), il primo lungometraggio, e *Hakujaden* (Taiji Yabushita, 1958), il film nel quale fa il suo esordio il colore. Cfr. F. Prandoni, 1999, pp. 3-24. A proposito del colore è bene ricordare il fatto che già a partire dalla fine degli anni Sessanta il disegno animato nipponico di serie abbandona la fotografia in bianco e nero per adottare quella a colori. Riguardo a questo argomento cfr. S. Murakami, 1998, pp. 25-32.

⁴ Ivi, p. 4.

⁵ L’emittente televisiva che trasmette e in parte produce “Tetsuwan Atomu” è la Fuji Television.

⁶ Il più esaustivo studio in lingua italiana dedicato a Osamu Tezuka è probabilmente quello condotto in M. Piovan, 1996. Cfr. anche Tezuka Production, 2000-2001, R. Pesci, 1999a, pp. 22-33 e F. L. Schodt, 1996, pp. 233-274. Il saggio di Schodt è in lingua inglese.

⁷ Qualcosa di simile sembra accadere più o meno nello stesso periodo in Francia e in Belgio, due nazioni che possono vantare una notevole tradizione sia nel campo del fumetto che in quello dell’animazione. La prima serie animata franco-belga realizzata per il mercato televisivo (nonché una delle più popolari in assoluto) è nel 1959 “Le avventure di Tin Tin” (“Les aventures de Tin Tin”), frutto della collaborazione tra diverse compagnie cinematografiche e televisive. Suddetta serie televisiva è ricavata dall’omonimo fumetto di Hergé, dal quale è tratto anche il primo lungometraggio animato belga della storia, ovvero *La crabe aux princes d’or* (Belgio, 1947) di Wilfried Bouchery, il quale utilizza la tecnica dell’animazione di pupazzi. Per un resoconto sintetico delle vicende che portano alla fondazione e al consolidamento dell’industria animata belga cfr. G. Rondolino, 2003, pp. 340-344 e G. Bendazzi, 1988, pp. 390-395. Appare superfluo sottolineare il fatto che l’analogia tra il sistema produttivo giapponese e quello belga sia riscontrabile esclusivamente sul piano economico e storico. Soprattutto per ragioni di ordine sociale e culturale vi è infatti una differenza evidente tra le opere animate maturate in Belgio e in Giappone, sia dal punto di vista narrativo e iconografico che da quello tematico e delle strategie enunciative.

estetico. La principale caratteristica dell'animazione giapponese di serie è costituita proprio dal fatto di indirizzarsi ad un pubblico eterogeneo e vasto quale quello televisivo, di cui tenta di soddisfare tutte le richieste, in primo luogo quella d'intrattenimento a basso costo. Spiegano Anna Antonini e Silvia Lucianetti:

Per l'industria di animazione giapponese, nata cinquant'anni dopo quella americana, non fu facile trovare immediatamente una propria identità, benché due caratteristiche peculiari separavano il mercato nipponico da quello d'oltreoceano: il fatto che l'anime nascesse sonoro e televisivo e il fatto che fosse una diretta resa visiva del manga, un prodotto corposo e per questo differente rispetto alle brevi strip americane.⁸

Le specificità efficacemente riassunte nel brano sopra riportato rappresentano le fondamenta espressive e commerciali sulle quali da subito il sistema industriale poggia. Per quel che concerne la prima, cioè la natura sonora e soprattutto televisiva del disegno animato seriale giapponese, completando e concludendo (almeno per il momento) il discorso avviato in precedenza, non desideriamo tanto mettere in evidenza il fatto, a nostro avviso scontato, che l'*anime* si adatti ai tempi, ai ritmi e alle modalità fruibili previste dal mezzo televisivo, quanto quello che esso, sfruttando le risorse estetiche e comunicative fornite dalla televisione, finisca con il ricavare un particolare tipo di linguaggio. L'animazione seriale nipponica si contraddistingue immediatamente per la dilatazione, sovente eccessiva, della componente temporale (questo sia sul piano della *storia* che su quello del *racconto*) e per la scelta di puntare molto spesso sulla continuità narrativa e sul cosiddetto meccanismo del *cliffhanger*,⁹ ovvero, in un'accezione più ampia di quella specifica, l'arresto dell'episodio nell'attimo in cui la tensione

⁸ A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, p. 158.

⁹ Il meccanismo del *cliffhanger* è tipico delle produzioni seriali cinematografiche europee e americane degli anni Dieci e Venti. È bene chiarire il fatto che le suddette produzioni presentano degli attori in carne e ossa. "Il serial per eccellenza costruiva un intreccio narrativo attraverso vari episodi, i quali finivano sempre in un momento culminante dell'azione, con il personaggio principale in pericolo. Questi *cliffhangers* (chiamati così perché spesso i personaggi finivano sospesi su un precipizio o appesi a un fabbricato) inducevano gli spettatori a tornare a vedere i successivi episodi. Il serial ebbe origine quasi contemporaneamente in Francia e negli Stati Uniti [a metà degli anni Dieci]." D. Bordwell, K. Thompson, 1998, p. 108.

raggiunge l'apice. Questi e tutti gli altri aspetti legati al linguaggio dell'*anime* saranno trattati approfonditamente nei prossimi paragrafi.

Per adesso, limitandosi agli aspetti tecnici e retorico-grammaticali, constatiamo il fatto che

nelle produzioni giapponesi [vi sia] la tendenza [...] all'omologazione del linguaggio del *cartoon* al linguaggio della *fiction* televisiva in generale, a quello del telefilm e del *serial*. L'uso del primo piano, del primissimo piano, del piano americano, dei dettagli e dei particolari, l'alternanza dei campi, l'uso del campo lungo e del totale come segno d'interpunzione, la presenza di movimenti di macchina come panoramiche e zoom in avanti, la scelta di stacchi netti o dissolvenze sembrano obbedire a una retorica generale del racconto televisivo. Messi da parte l'esasperata ricerca del particolare, gli indugi descrittivi talvolta ironici tipici delle storie disneiane, la dilatazione del tempo dell'enunciazione ritenuta, forse per analogia alla narritività fiabesca, particolarmente consona alla comunicazione con il mondo infantile, le storie stellari giapponesi presentano le linee dure e precise tipiche del linguaggio delle produzioni televisive di massa: scelta limitata dei piani, posizioni "a effetto" della macchina da presa, efficacia dello zoom in avanti; uso delle stesse figure retoriche proprie del racconto di telefilm e *serial*: iperboli, ellissi, anafore, iterazioni.¹⁰

In definitiva ciò che per Giorgio Simonelli, Paolo Taggi e Federica Villa emerge è

una omologazione del linguaggio degli audiovisivi in questione al linguaggio della generale produzione di *fiction* televisiva, particolarmente evidente al livello di una retorica del racconto. Ci pare un fenomeno estremamente interessante oggi, non certo casuale e neppure isolato. La coincidenza dell'universo della *fiction* dei bambini con quello degli adulti almeno sul piano formale è infatti la garanzia di un controllo del pubblico a lungo termine. Il fruitore di "Mazinga" oggi sarà, per assunzione dei modelli narrativi, un fedele telespettatore di "Beautiful" domani.¹¹

I passi appena citati (soprattutto il secondo) manifestano purtroppo superficialità, imprecisione e approssimazione. Ci risulta quindi impossibile dividerli pienamente. In essi viene innanzitutto ignorato uno dei presupposti fondamentali che stanno alla base dell'animazione nipponica di serie, cioè il fatto che (almeno a cominciare dalla fine degli anni Settanta) il *target* non sia esclusivamente quello infantile, che dunque il pubblico di riferimento non sia composto soltanto da bambini. I referenti privilegiati dell'animazione seriale giapponese sono infatti, in buona sostanza, adolescenti e giovani adulti. L'*anime*, in definitiva, non si rivolge solamente ai bambini. La serie tirata in ballo nell'ultimo estratto riportato, ovvero

¹⁰ G. Simonelli, P. Taggi, F. Villa, 1993, p. 76.

¹¹ Ivi, p. 79.

“Mazinga Z” (“Mazinger Z”, 1972-1974),¹² risulta in tal senso esemplare. Rientrando nel cosiddetto filone robotico della fantascienza animata nipponica¹³ essa è chiaramente indirizzata a spettatori adolescenti, in virtù di alcune tematiche poste sul tappeto quali la violenza, la diversità, la morte e così via, nonché della modalità di rappresentazione delle vicende descritte, che in termini forse un po’ impropri può essere definita realistica. “Mazinga Z” costituisce l’adattamento dell’omonimo fumetto realizzato da Go Nagai, un autore innovativo e controverso di cui parleremo brevemente in seguito. Osserva Roberta Ponticiello:

Non più, quindi, atmosfere edulcorate, ma esplicita rappresentazione, talvolta esasperata, anche del dolore, della sofferenza, della guerra e persino della morte. Non solo finzione e divertimento, insomma. Ogni aspetto della vita poteva, e ovviamente può tuttora, diventare oggetto dell’animazione nipponica, affrontato in modo realistico oppure umoristico, grottesco o fantastico a seconda delle finalità narrative o più spesso in base al pubblico al quale il *cartoon* è rivolto. E questo è un punto cruciale sul quale bisogna soffermarsi: il *target*. In Giappone [...] l’animazione era considerata [...] non semplicemente una forma di intrattenimento a esclusivo appannaggio dei bambini, ma un vero e proprio linguaggio audiovisivo capace di modellarsi con efficacia a seconda del pubblico e del mezzo di comunicazione per i quali viene creato.¹⁴

Non si può non considerare, inoltre, un fattore di eccezionale rilevanza quale l’influsso in Giappone esercitato sul disegno animato dal *manga*, il fumetto nipponico, tanto sul piano stilistico quanto su quello narrativo, iconografico e tematico. Forme espressive “naturalmente apparentate, fumetto e cinema

¹² “Mazinga Z” illustra le vicende che vedono suo malgrado coinvolto lo studente liceale Ryo (Koji Kabuto, nella versione originale), a cui il nonno Juzo, uno scienziato, affida il comando del robot da combattimento Mazinga Z e il compito di respingere i mostri meccanici creati molti secoli addietro in Grecia dal popolo miceneo e rimessi in sesto dal malvagio archeologo di nome Dottor Inferno. Alla fine della serie, in una sorta di ideale passaggio di consegne, fa la sua apparizione Grande Mazinga, un automa costruito dal Padre di Ryo, Kenzo Kabuto, e pilotato da Tetsuya Tsurugi, un orfano adolescente dal carattere ribelle. Dopo aver impedito la distruzione di Mazinga Z e sconfitto le ultime creature meccaniche al servizio del Dottor Inferno Grande Mazinga si impegna nella lotta contro una antica popolazione ellenica (dotata però di una avanzata tecnologia) rifugiata per millenni sotto terra. Ciò avviene nella serie a esso dedicata intitolata, per l’appunto, “Grande Mazinga” (“Great Mazinger”, 1974-1975). In Italia non viene notata molto spesso la differenza tra le due serie e si pensa che il robot protagonista sia lo stesso.

¹³ Il filone (o sottogenere) narrativo a cui “Mazinga Z” è ascrivibile viene inaugurato nel 1963 dalla serie a disegni animati intitolata “Super Robot 28” (“Tetsujin 28 go”). Nella serie suddetta sono descritte le avventure di un bambino che grazie a un telecomando riesce a guidare un gigantesco automa. “Super Robot 28” va comunque considerata l’opera precorritrice piuttosto che quella inaugurale. A codificare il filone narrativo sul piano compositivo, figurativo, grafico-visivo e tematico è infatti proprio “Mazinga Z”, una serie ben più compiuta.

¹⁴ R. Ponticiello, 2007, p. 16.

d'animazione vedono in Giappone rinforzati i fili che li collegano, per via delle rispettive estetiche che tendono a convergere. Questa oggettiva vicinanza non è di poco conto per spiegare la massiccia trasposizione di storie a fumetti sul piccolo schermo [televisivo].”¹⁵

La parola *manga* viene introdotta per la prima volta nell'arcipelago giapponese dal noto pittore Katsushika Hokusai, il quale, dopo averla coniata, la usa per indicare alcuni propri bozzetti dal registro umoristico¹⁶ realizzati in un arco temporale compreso tra il 1814 e il 1834. Essa può venire non a caso tradotta in lingua italiana come 'immagine di svago', 'immagine divertente' oppure 'immagine satireggiante'. Dalla fine dell'Ottocento essa viene associata dai giapponesi alla forma espressiva del fumetto.¹⁷

Il *manga*, inteso come fumetto, genera un enorme volume d'affari, posizionandosi al centro dell'industria nazionale dell'editoria e, con tutta probabilità, di quella dell'intrattenimento.¹⁸ Secondo indagini condotte dal *Shuppan Kagaku Kenkyujo*, l'Istituto di Ricerca sulle Scienze Editoriali, per esempio, nel 1995 la cifra relativa ai fumetti venduti si attesta intorno a 1,89 miliardi¹⁹ e nel 1993 quella riguardante i guadagni attorno a 500 miliardi di yen.²⁰ La massiccia trasposizione a disegni animati di *manga* (più o meno popolari) è quindi ovviamente dovuta al successo commerciale che essi garantiscono. Tralasciando per il momento il legame linguistico esistente tra le due forme espressive, decisamente profondo, si può affermare che l'*anime* mutui in particolare dal *manga* la dimensione multimediale e la vocazione internazionale. L'universo dell'animazione seriale nipponica intrattiene uno stretto rapporto con quello ludico, oltre che con quello fumettistico. In pratica dagli *anime* (e prima ancora dai *manga*) più conosciuti derivano videogiochi, giochi di ruolo, gadget e accessori di vario tipo, giocattoli e così via. Esempolari, in tal senso, sono le serie inseribili nel genere della

¹⁵ T. Groensteen, 1991, p. 42.

¹⁶ Raccolti in 15 rotoli e contrassegnati da un registro comico-grottesco i bozzetti di Hokusai, intitolati appunto *Hokusai manga*, ritraggono scene di vita quotidiana. Cfr. *ivi*, p.7.

¹⁷ Per una completa panoramica storica rinviamo a M. T. Orsi, 1998, F. Schodt, [1983] 1997 e Id., 1996. Le tappe evolutive del *manga*, del fumetto giapponese, sono rapidamente (ma efficacemente) ripercorse anche in J. A. Lent, 1989 e in S. Kinsella, 2000, pp. 19-49.

¹⁸ Cfr. J. A. Lent, 1989, *passim*.

¹⁹ Cfr. F. Schodt, 1996, p. 20.

²⁰ Cfr. D. Castellazzi, 1999, p. 22 e E. Benecchi, 2005, p. 14.

fantascienza robotica avviato da “Mazinga Z”, che dagli anni Settanta sono promosse, sponsorizzate e economicamente sostenute soprattutto da aziende produttrici di giocattoli. La diffusione internazionale del disegno animato giapponese, avvenuta tra gli anni Settanta e gli anni Novanta, è frutto del successo riscosso all'estero proprio da tali serie. Questo argomento sarà affrontato nei capitoli successivi.

Riallacciandoci a un precedente discorso osserviamo semplicemente che la fantascienza robotica rende evidente il fatto che l'*anime* cerchi di soddisfare tutti i bisogni della platea televisiva, da quelli più elementari e pratici quali, come già detto, il divertimento a prezzo contenuto, a quelli ben più profondi, dal punto di vista psicologico. Riprendendo l'elenco e le descrizioni fatte da Jean-Marie Bouissou relativamente alle istanze psicologiche accolte dal *manga*, il fumetto giapponese, il quale, lo ripetiamo per l'ennesima volta, stabilisce una relazione molto solida con l'*anime*, possiamo asserire che il disegno animato nipponico di serie soddisfa “i sei bisogni psicologici fondamentali, vale a dire la volontà di potenza, il bisogno di realizzazione, di sicurezza, d'eccitazione, d'evasione e infine quello di distinzione, la cui combinazione è alla base dell'alchimia del piacere (ben altro rispetto a quello ricercato in base ai bisogni fisici”.²¹ Anche sulle richieste psicologiche degli spettatori e sulla componente per così dire superomistica dell'animazione nipponica torneremo più avanti.

In virtù innanzitutto della propria spettacolarità l'*anime* si configura da subito come un prodotto culturale fortemente competitivo destinato anche al mercato straniero. Importanti serie realizzate a metà degli anni Sessanta quali “Astroboy”, “Kimba, il leone bianco” (“Jungle taitei”, 1965-1966), “Super Robot 28” (1963-1965) e “Super Auto Mach 5 Go Go Go” (“Mach Gô Gô Gô”, 1967-1968)²² vengono esportate negli Stati Uniti, dove comunque la lampante “giapponesità degli *anime* fino a tempi molto recenti si è declinata in maniera flebile, a causa dell'addomesticazione narrativa e culturale che gli statunitensi sogliono destinare

²¹ J.M. Bouissou, 2008, p. 496.

²² Serie di genere sportivo ambientata nel mondo dell'automobilismo, “Super Auto Mach 5 Go Go Go” ha per protagonista un ragazzo di nome Gô (nella versione originale) impegnato in gare quasi al limite delle possibilità umane, la cui vittoria oltre all'eccezionale abilità del pilota è merito di avveniristiche apparecchiature tecnologiche.

ai prodotti stranieri”.²³ A metà degli anni Settanta, alcune compagnie straniere vengono addirittura coinvolte nella produzione di serie rivolte in maniera dichiarata al pubblico occidentale, la più riuscita e celebre delle quali rimane “Heidi” (“Alpes no shojo Heidi”, 1974).²⁴

Ancora più eloquente è il fatto che “l’influenza occidentale [sia] comunque presente in maniera costante e la maggior parte delle serie prodotte nel 1975 sono legate, in modo più o meno evidente, alle tradizioni e al folklore europeo.”²⁵

“Heidi” è il risultato della collaborazione tra la casa di produzione giapponese chiamata Zuiyo e la società tedesca Taurus.²⁶ Al fine di aumentare la propria appetibilità sui mercati internazionali nel corso degli anni Settanta diverse serie giapponesi traducono in forma animata opere letterarie europee di largo consumo.

²⁷ Esse dunque contano su formule narrative collaudate e apprezzate dagli spettatori occidentali. Le fonti letterarie predilette sono dei romanzi di formazione oppure dei romanzi d’appendice²⁸ pubblicati nella maggior parte dei casi in Europa nell’Ottocento e nei primi secoli del Novecento. Anche grazie al consenso registrato all’estero da queste serie, ascrivibili sovente al genere della commedia oppure al filone della *soap-opera*, alla fine degli anni Settanta l’animazione giapponese si impone sul mercato internazionale.

A questo punto facciamo un passo indietro e concentriamo l’attenzione su Osamu Tezuka, il più significativo e imitato autore del disegno animato nipponico. Tezuka è colui che traccia per l’esattezza le coordinate stilistiche dell’animazione seriale giapponese.

²³ M. Pellitteri, 2008, p. 415.

²⁴ La regia e l’animazione di “Heidi” sono affidate, rispettivamente, a Isao Takahata e Hayao Miyazaki, due dei maggiori cineasti della storia dell’animazione nipponica. Takahata e Miyazaki fondano nel 1984 la casa di produzione cinematografica chiamata Studio Ghibli. La trama di “Heidi” si può così riassumere: costretta ad abbandonare il nonno (da cui è stata allevata a partire dall’età di sei anni) e accolta da una famiglia di Francoforte la piccola orfana Heidi stringe amicizia con Clara, bambina a cui una malattia impedisce di camminare. Vinte le resistenze della nonna e del padre di Clara, nonché quelle della signora Rottenmeier, la severa istitutrice della bambina, Heidi accompagna l’amica in montagna, presso l’abitazione del nonno, a cui la protagonista si ricongiunge. Grazie al cibo sano e all’aria salubre Clara guarisce e torna a camminare. Per quel che riguarda l’opera di Hayao Miyazaki cfr. tra gli altri A. Antonini, 2003.

²⁵ A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, pp. 73-74.

²⁶ Cfr. G. Bendazzi, 1988, p. 576.

²⁷ Cfr. M. Pellitteri, [2005a] 2007a, pp. 85-114.

²⁸ Il romanzo d’appendice ottocentesco è anche chiamato *feuilleton*. Esso viene esplorato in U. Eco, 1976.

1.2 Osamu Tezuka e la codificazione estetico-narrativa dell'animazione seriale giapponese

Sulle scoperte e sulle intuizioni di Osamu Tezuka, nato il 3 novembre 1928 nella città di Toyonaka, si edifica l'apparato produttivo dell'animazione seriale nipponica. Scrive Luca Raffaelli:

Gennaio 1963: nasce in Giappone l'industria del cartone animato televisivo con la serie in bianco e nero "Tetsuwan Atomu", ovvero "Atomu dal braccio di ferro", prodotto dalla Mushi, una delle prime case di produzione di cartoni animati della storia nipponica. La serie, alla fine del '66, conterà ben 193 episodi. [...] Prima di quella data la produzione animata in Giappone era stata piuttosto contenuta, affidata all'iniziativa di autori organizzati in maniera del tutto artigianale.²⁹

La Mushi è la società sorta nel 1961 proprio per iniziativa di Tezuka, intenzionato a cimentarsi nella regia e nella produzione di serie a disegni animati per la televisione. Tezuka mette a punto le regole fondamentali, sul piano espressivo, tematico e compositivo, a cui buona parte dell'animazione giapponese si attiene.

Ancora prima, nel corso degli anni Quaranta e Cinquanta, Tezuka fornisce un apporto incalcolabile alla forma espressiva del *manga*, che letteralmente rivoluziona, dal punto di vista linguistico e comunicativo. Tezuka fornisce al fumetto giapponese "gli strumenti necessari a [...] acquisire una propria dignità letteraria al pari delle relative altre forme tradizionali".³⁰ Egli inaugura in pratica il periodo «moderno», se così lo si può chiamare, della storia dell'*anime* e del *manga*. Questi sono i motivi per i quali nell'arcipelago giapponese la sua figura risulta avvolta da un alone che non è esagerato definire leggendario.³¹

L'esordio di Tezuka nel mondo del fumetto risale al 1947, anno in cui consegue anche la laurea in Medicina. Il primo fumetto recante la sua firma si intitola *Shin Takarajima*, è scritto da Sakai Shichima e tratto dal noto romanzo avventuroso

²⁹ L. Raffaelli, 1994, p. 118.

³⁰ M. Piovan, 1996, p. 7.

³¹ Osamu Tezuka è il padre riconosciuto del moderno fumetto e della moderna animazione seriale giapponese. Nell'arcipelago giapponese viene a egli assegnata l'eloquente definizione di *manga no Kamisama*, il cui significato in lingua italiana è 'Dio del fumetto'.

L'isola del tesoro (*Treasure Island*, Gran Bretagna, 1883) di Robert Louis Stevenson. Il successo commerciale è immediato. Le opere più mature vengono realizzate da Tezuka all'inizio degli anni Cinquanta. Si tratta con maggiore precisione di "Kimba, il leone bianco" ("Jungle taitei", 1950-1954) e di "Astroboy" ("Tetsuwan Atomu", 1951-1968). "Kimba, il leone bianco" racconta le edificanti vicende di cui è protagonista Kimba, un cucciolo di leone allevato in uno zoo ma deciso a ritornare nella natia giungla per ristabilire la pace tra gli esseri umani e gli animali.³² Il principale personaggio di "Astroboy" è invece un automa che ha l'aspetto di un bambino e che possiede una forza eccezionale. Tale automa è stato costruito per prendere il posto del defunto figlio del proprio creatore, ovvero il dottor Tenma, e per difendere il pianeta dagli assalti di spietati robot.

L'autore giapponese imprime una svolta a dir poco epocale portando per la prima volta il *manga* (e i suoi fruitori) a riflettere su argomenti delicati e complessi quali la tolleranza, la convivenza, più o meno pacifica, la diversità e così via.³³ Messaggi di così elevato valore etico vengono in maniera coerente fatti lanciare non certo da figure monodimensionali bensì da personaggi dotati di una psicologia ben delineata e soprattutto verosimile.³⁴

Le drastiche modifiche apportate da Tezuka non investono soltanto il piano tematico e figurativo ma anche quello narrativo e linguistico. Come constata Cristian Posocco

la comparsa di Tezuka segna in assoluto il maggiore punto di svolta nella storia del *manga*. Egli infatti elaborerà quell'insieme di codici grafici e diegetici da cui il *manga* ancora oggi è caratterizzato [...]. Egli crea così un genere narrativo nuovo da lui stesso battezzato *sutorî manga*.³⁵

³² Nel 1967 Tezuka trae da "Jungle taitei" un lungometraggio cinematografico intitolato *Leo il re della giungla* (*Jungle taitei*) con il quale si aggiudica il Leone d'oro al festival del cinema di Venezia nella sezione riservata ai ragazzi.

³³ In precedenza i fumetti giapponesi si compongono di vignette per lo più umoristiche il cui intento è suscitare l'ilarità dello spettatore, magari attraverso lo strumento della parodia.

³⁴ Cfr. A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, p. 22 e A. Allison, 2006, pp. 54 e ss.

³⁵ C. Posocco, 2005, pp. 26-27.

Sutori è una parola giapponese che traslitera quella inglese *story*. Il *manga* diviene in pratica una forma espressiva basata sul criterio della continuità narrativa, il quale prevede la costruzione di una storia. Gli episodi si legano l'uno a l'altro dando così la possibilità di sviluppare un intreccio il più delle volte avvincente.³⁶

Va rilevato il fatto che a contribuire al cambiamento è un gruppo di disegnatori provenienti dalla regione giapponese del Kansai di cui lo stesso Tezuka fa parte.³⁷

All'interno di questo gruppo nasce nel secondo dopoguerra il *gekiga*. “Si tratta di un genere [fumettistico] esteticamente caratterizzato da tinte cupe e grande realismo espressivo, mentre i contenuti sono spesso violenti e privi di facili morali. [...] Le opere [...] sono ricche di messaggi a sfondo sociale e politico.”³⁸ Tali opere presuppongono proprio la definizione di una struttura narrativa articolata, quindi di una storia. In sintesi le marche distintive del genere narrativo di nome *gekiga* sono l'aumento del fattore psicologico, una grafica realistica, il ridimensionamento (o l'abolizione) dell'elemento comico e l'orientamento verso un pubblico adolescente o adulto.³⁹ Il 1957 è l'anno in cui ufficialmente esso prende vita. Come spiega Yoshihiro Tatsumi,⁴⁰ il termine *gekiga* “può essere tradotto come ‘il disegno che ha carattere drammatico, teatrale’, ma che è anche omofono di *geki* che significa ‘violento, d'azione’.”⁴¹

L'assoluta novità di Tezuka è dunque rinvenibile con maggiore evidenza a livello stilistico che non a livello contenutistico. I fumetti di Tezuka, e la maggioranza di quelli giapponesi in seguito realizzati, esibiscono una organizzazione compositiva chiaramente debitrice nei confronti di quella cinematografica.⁴² L'ordine delle vignette e anche il taglio dell'inquadratura seguono principi stabiliti in ambito cinematografico. “L'intuizione di Tezuka, appassionatissimo tanto di fumetto quanto di cinema, è [proprio] l'applicare codici e meccanismi propri della settimana

³⁶ Cfr. *ivi*, pp. 28-29.

³⁷ Gli esponenti di questo gruppo formato da disegnatori danno vita ad un club battezzato con il nome di “Manga man club del Kansai”.

³⁸ E. Benecchi, 2005, p. 48.

³⁹ Cfr. M. T. Orsi, 1998, p.77.

⁴⁰ Tatsumi è uno dei principali membri del gruppo di disegnatori riunito intorno al “Manga man club del Kansai”.

⁴¹ E. Benecchi, 2005, p. 47.

⁴² Cfr. M. Schilling, 1997, pp. 264-265.

arte al *manga*.”⁴³ La peculiarità dei *manga* di Tezuka (e di tutti i successivi disegnatori nipponici di fumetti) è in definitiva l’utilizzo della grammatica e degli stilemi cinematografici. I *manga* succitati sono contraddistinti da un montaggio di tipo analitico, cioè dall’estrema frammentazione della sequenza o per essere più precisi dalla moltiplicazione del punto di vista, nonché dalla ritmica scansione del racconto o meglio dell’andamento narrativo.⁴⁴

L’estetica del *manga* viene alcuni anni dopo trasferita e adeguata da Tezuka al disegno animato di serie.⁴⁵ Il nodo cruciale della questione anche in questo caso resta innanzitutto il movimento. Non potendolo esclusivamente rendere, come nel fumetto, attraverso espedienti grafici quali le cosiddette linee cinetiche⁴⁶ l’autore nipponico si affida a artifici tecnico-linguistici specifici del mezzo cinematografico quali gli spostamenti della macchina da presa, la moltiplicazione del punto di vista e il commento di una voce narrante. Egli rinuncia conseguentemente alla frontalità dell’inquadratura e alla impostazione quasi di tipo teatrale tipiche dell’animazione seriale americana, alla quale comunque guarda. Simili scelte registiche, suggerite a Tezuka dal fidato collaboratore Yusaku Sakamoto, vengono dettate anche e soprattutto dalle contenute risorse economiche a disposizione. Per sopperire ai pesanti limiti, sul piano della scorrevolezza visiva, dovuti all’esiguità dei finanziamenti, si opta per un procedimento sperimentato con successo negli Stati Uniti alla fine degli anni Cinquanta e denominato *limited animation* o, in lingua italiana, ‘animazione limitata’.⁴⁷ Thierry Groensteen spiega così il procedimento suddetto:

Il principio è semplice: si tratta di limitare il numero dei disegni da realizzare per ottenere un minuto di film. Si sa, più il numero dei disegni tende verso le 24 immagini al secondo (come le pellicole ‘dal

⁴³ C. Posocco, 2005, p. 27.

⁴⁴ Cfr. T. Groensteen, 1991, p. 44.

⁴⁵ Cfr. M. Schilling, 1997, pp. 265-266.

⁴⁶ “Le linee cinetiche sono una metafora visiva, una stilizzazione del movimento, vettori che indicano la direzione, il verso e – a seconda della lunghezza e del numero – la velocità dell’oggetto al quale sono associate.” M. Pellitteri, 2008, p. 123.

⁴⁷ Il procedimento dell’animazione limitata è concepito, tra i primi, da William Hanna e Joseph Barbera, i quali lo utilizzano in occasione della produzione di alcune serie a disegni animati destinate alla televisione e realizzate dalla compagnia da loro fondata, la Hanna & Barbera Productions Inc.

vivo'), più sarà fluido il movimento sullo schermo. La qualità Disney, unanimemente riconosciuta come esemplare, si ottiene con una media di 12-15 immagini al secondo. Tezuka, e dopo di lui gli altri realizzatori giapponesi, ha abbassato la soglia sotto il limite dei 5 disegni per secondo, così riducendo considerevolmente costi e tempi. Questa media è stata ritoccata drasticamente grazie al riciclaggio di disegni o a ripetizioni più o meno prolungate, che servono per più riprese.⁴⁸

Il dinamismo viene in definitiva conferito all'*anime* non dal numero di disegni usati bensì dalla mobilità della cinepresa.⁴⁹ Grande importanza riveste anche la componente verbale, costituita dai dialoghi dei personaggi, dai loro cosiddetti monologhi interiori⁵⁰ e dalle voci narranti. Essa infatti innesca negli spettatori il processo di identificazione con i protagonisti e favorisce lo sviluppo della trama, facendo passare in secondo piano l'inevitabile staticità di una racconto povero di illustrazioni visive, di immagini. Almeno fino agli anni Novanta queste rappresentano le regole basilari dell'animazione giapponese di serie rivolta al mercato televisivo.

Con "La principessa Zaffiro" ("Ribon no Kishi", 1967-1968) Tezuka dà vita anche alla prima serie animata indirizzata specificatamente alle ragazze. Anni addietro l'autore nipponico inaugura lo *shojo manga*, ovvero il 'fumetto per ragazze'.⁵¹ Ciò avviene con la realizzazione dell'omonimo "La principessa Zaffiro" ("Ribon no Kishi", 1953-1956), il fumetto da cui la serie animata sopra indicata viene ricavata.⁵² La storia descritta da entrambe le versioni de "La principessa Zaffiro" vede protagonista una adolescente di nome Sapphire che per errore viene da un angelo dotata di una personalità al contempo maschile e femminile. Dopo essere scampata a innumerevoli pericoli e avere denunciato pubblicamente i complotti orditi nei suoi confronti dai ministri del regno di

⁴⁸ T. Groensteen, 1991, p. 40. La tecnica della *limited animation* utilizzata nel campo cinematografico e televisivo viene esaminata in M. Furniss, 1998, pp. 135-153.

⁴⁹ Cfr. D. Castellazzi, 1999, pp. 12-16.

⁵⁰ Il monologo interiore è un espediente tecnico-enunciativo tipico del mezzo cinematografico la cui funzione è esternare, esplicitandoli, i pensieri e le emozioni dei personaggi.

⁵¹ Una disamina completa in lingua italiana del fumetto giapponese per ragazze, lo *shojo manga*, si ha in M. A. Rumor, 2005.

⁵² La serie a fumetti de "La principessa Zaffiro" ("Ribon no Kishi", 1953-1956) viene pubblicata dalla casa editrice Kodansha, così come diverse altre opere di Tezuka tra cui "Astroboy".

Silverland, di cui è la legittima erede al trono, Sapphire lascia prevalere la personalità femminile e ricambia l'amore del principe Franz. Le costanti tematiche e figurative della narrativa giapponese diretta alle adolescenti sono presenti sia nella versione animata che in quella a fumetti de "La principessa Zaffiro". La serie firmata da Tezuka ragiona su argomenti delicati quali l'instaurazione di un rapporto amoroso e soprattutto la definizione dell'identità ponendo al centro una giovane ragazza, dunque una sorta di simulacro del fruitore ideale. La visione dell'esistenza che traspare, necessariamente sentimentale e edulcorata,⁵³ è sottolineata a livello grafico dagli stilemi caratteristici dell'*anime* e del *manga* per ragazze. "L'aspetto grafico [de "La principessa Zaffiro" infatti] abbonda di cuori, stelline, teneri animaletti, cornici di fiori"⁵⁴ e così via.

Lo stilema grafico più conosciuto e per diversi motivi dibattuto⁵⁵ è costituito dagli enormi occhi dei personaggi. Esso è con tutta probabilità ascrivibile alla tradizione artistica dell'arcipelago nipponico. Cristian Posocco riprende le osservazioni fatte in varie sedi da Frederik L. Schodt⁵⁶ e afferma a riguardo quanto segue:

Prima che Tezuka «reinventasse» gli occhi grandi e introducesse il genere *shojo*, questa convenzione grafica era presente in una forma d'arte prettamente nipponica come l'illustrazione *jojôga*, di cui sono particolarmente rappresentative le opere di Nakahara Jun'ichi (1913-1983). Caratteristica peculiare dei lavori di Nakahara, oltre alla dimensione irrealmente esagerata degli occhi delle fanciulle da lui dipinte, era la presenza all'interno delle iridi di riflessi molto accentuati atti a indicare un qualche moto o turbamento dell'animo.⁵⁷

È stato da molti studiosi appurato il fatto che ricorrendo alla soluzione grafica costituita dagli occhi enormi Tezuka abbia voluto rendere omaggio a Walt Disney

⁵³ Cfr. A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, p. 25.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ A cominciare dagli anni Ottanta da più parti e a più riprese in Europa si avanza l'ipotesi che la grandezza degli occhi dei protagonisti di *anime* e *manga* sia l'indice di un complesso di inferiorità della popolazione giapponese nei confronti di quelle occidentali. In seguito a ricerche condotte con rigore suddetta ipotesi si dimostra infondata. L'equivoco è generato dal fatto che gli occhi dei personaggi di serie animate e fumetti non riproducano precisamente quelli degli abitanti dell'arcipelago nipponico. A tal proposito cfr. tra gli altri M. Pellitteri, 2008, pp. 109-115.

⁵⁶ Cfr. F. L. Schodt [1983] 1997, pp. 94-95 e Id., 1996, p. 60.

⁵⁷ C. Posocco, 2005, pp. 91-92.

e ai fratelli Fleischer.⁵⁸ Nelle opere del disegnatore giapponese, analogamente a quelle di Disney e dei Fleischer, gli occhi dei personaggi sono grandi perché in sostanza hanno il compito di esprimere nel modo più lampante possibile le emozioni provate dai suddetti personaggi.

Con “La principessa Zaffiro” Tezuka porta alla ribalta una delle tendenze più caratteristiche dell’universo culturale relativo alle adolescenti giapponesi alla quale è assegnato l’appellativo di *kawaii*.⁵⁹ Tale tendenza, nata in Giappone nei primi secoli del Novecento e affermatasi negli anni Settanta, manifesta la notevole attrazione esercitata sui bambini e sulle ragazze da tutto ciò che è buffo, tenero, rotondo e dalle dimensioni ridotte. I personaggi secondari de “La principessa Zaffiro” (e di parecchi *manga* e *anime* realizzati da Osamu Tezuka) non a caso sono piccoli, graziosi e tondeggianti. Come sostiene Alessandro Gomarasca

il *kawaii* non è, come spesso viene descritto, un fenomeno culturale storico, quasi fosse l’espressione folklorica di una specificità culturale o psicologica dell’*homo japonicus*. Il *kawaii* è una moda, un fenomeno culturale della modernità, generato da determinati soggetti sociali e attivato da particolari dinamiche storiche, con una sua genesi, un suo arco evolutivo e una sua fase di esaurimento. [...] Il *kawaii* nasce nel momento in cui la cosiddetta *shojo bunka* (la cultura delle adolescenti) si incontra con la cultura euro-americana del *cute*, l’estetica del ludico infantile importata in Giappone dall’Occidente. Perché questa convergenza, tuttavia, assuma il significato simbolico che le è proprio (e lo stesso termine *kawaii* acquisti la sua attuale valenza), occorre attendere il momento di maturazione di determinati processi culturali interni all’evoluzione sociale giapponese e, in particolare, agli equilibri politici dei rapporti intergenerazionali, una fase di maturazione che gli studiosi del fenomeno sono concordi nel collocare attorno alla prima metà degli anni Settanta.⁶⁰

Nella diffusione sul territorio giapponese della menzionata estetica *cute* e dei fenomeni socio-culturali a essa legati (il più importante dei quali è proprio il

⁵⁸ I fratelli Dave e Max Fleischer sono una coppia americana di autori cinematografici attiva sin dagli anni Dieci nel campo del disegno animato. Tra le serie da loro prodotte si devono almeno ricordare “Betty Boop” (Id., USA, 1932-1939), “Braccio di ferro” (“Popeye the Sailor”, USA, 1933-1957) e “Superman” (Id., USA, 1941-1942).

⁵⁹ *Kawaii* è una parola la cui letterale traduzione in italiano è ‘carinooo’. Il *Kawaii* inteso come fenomeno socio-antropologico è esaminato in A. Gomarasca, 2001a, pp. 68-90 e S. Kinsella, 1995.

⁶⁰ A. Gomarasca, 2001a, p. 68.

kawaii) gioca come è ovvio un ruolo fondamentale l'animazione seriale prodotta da Walt Disney. I personaggi dalle sembianze zoomorfe inventati da Disney e trasformati dall'industria dei giocattoli e dell'intrattenimento in feticci,⁶¹ possiedono tutti gli attributi fisici sopra elencati; sono infatti buffi, teneri e hanno tratti arrotondati. Essi sono i modelli dichiarati di innumerevoli personaggi creati da Tezuka.⁶² “La principessa Zaffiro” “segna in effetti il momento di convergenza fra cultura *shojo* ed estetica del *cute*”.⁶³ La serie animata menzionata sopra “costituisce il momento di incontro fra cultura *shojo* e fascinazione per Walt Disney.”⁶⁴ Il fenomeno *kawaii* investe dagli anni Settanta non soltanto i personaggi secondari di *anime* e *manga* ma anche quelli principali, il cui corpo si rimpicciolisce e i cui lineamenti vengono comicamente deformati in determinate scene. La riduzione dei protagonisti a caricature di sé stessi, cioè la modificazione a fini per così dire ludici dei tratti fisici da essi posseduti, viene definita *Super Deformed*.

In “La principessa Zaffiro”, Tezuka celebra in generale la figura femminile e in particolare la compagnia teatrale Takarazuka, formata nel 1914 dall'imprenditore Ichizō Kobayashi⁶⁵ e composta da sole donne nubili.⁶⁶ La compagnia Takarazuka prende il nome dall'omonima città giapponese in cui ha sede e in cui Tezuka trascorre l'infanzia. Gli spettacoli da essa allestiti coniugano in maniera sofisticata formalismo espressivo (palese nella messa in scena e soprattutto nella recitazione) e effusione dei sentimenti. Per Alessandro Gomasca

“Ribon no Kishi” era il risultato dalla [...] fascinazione [di Osamu Tezuka] per [il Takarazuka,] il celebre teatro di sole donne. [...] Nel corso della vicenda [descritta dal fumetto] l'eroe/ina cambia abbigliamento (e «gender») infinite volte, finché emergerà alla fine, inequivocabilmente, come una donna, con tanto di incontro conclusivo

⁶¹ Intorno a giocattoli e protagonisti di *anime*, *manga* e videogiochi rientranti nella categoria del *cute* ruota in Giappone un gigantesco giro d'affari. A tal proposito cfr. S. Kinsella, 1995, pp. 220-254.

⁶² Cfr. A. Levi, 1996, pp. 19-31.

⁶³ A. Gomasca, 2001a, pp. 72-73.

⁶⁴ Ivi, p. 74.

⁶⁵ Ichizo Kobayashi è anche il fondatore, nel 1934, della Toho, una delle più importanti case di produzione cinematografiche dell'arcipelago giapponese.

⁶⁶ Cfr. M. Schilling, 1997, *passim*.

con il bel principe azzurro. Il tema del travestitismo, ispirato all'immaginario del Takarazuka, diverrà un classico degli *shojo manga*, [...] un tema che probabilmente riflette l'ambiguità sessuale sottesa alla condizione stessa della *shojo* (la 'femmina non propriamente femmina') e le traversie del percorso simbolico e psicologico che essa deve compiere per acquisire la sua piena identità".⁶⁷

Sulle problematiche legate alla crescita (psicologica, fisica e spirituale) e alla definizione dell'identità sono incentrate la maggioranza delle produzioni animate giapponesi, non soltanto quelle dedicate alle ragazze. Ciò va forse imputato al fatto che il pubblico di riferimento degli anime è in buona parte composto da adolescenti.⁶⁸ Questo argomento sarà trattato ampiamente nel prossimo capitolo. Nella città di Takarazuka Osamu Tezuka passa gli ultimi anni della propria vita. Egli muore il 9 febbraio del 1989. L'autore nipponico dà in precedenza vita ancora a numerose opere di rilievo attraverso le quali continua a indicare al fumetto e al disegno animato giapponese di serie il percorso da seguire al fine di raggiungere l'autonomia linguistica e una propria specificità sul piano dello stile e dei contenuti.

1.3 La *Goldrake generation*

Dopo esserci soffermati, parlando di Osamu Tezuka, sull'origine di numerose costanti estetiche e narrative dell'animazione seriale nipponica crediamo convenga aprire un'altra parentesi o, se si preferisce, fare un'altra breve premessa. Prima di affrontare direttamente la serialità animata giapponese degli anni Ottanta giudichiamo infatti opportuno rendere conto delle ricadute che essa (e quella dei decenni precedenti) ha sugli spettatori occidentali, dal punto di vista ideologico, dei valori e dell'immaginario. Ciò comporta necessariamente il fatto di gettare

⁶⁷ A. Gomasca, 2001a, p. 72.

⁶⁸ Luca Raffaelli propone per gli *anime* una chiave di lettura metaforica. Invita cioè a considerare le storie narrate dalle produzioni animate nipponiche come delle metafore dell'età infantile e adolescenziale. Cfr. L. Raffaelli, 1994, *passim*.

uno sguardo sul sistema dell'informazione e dei mezzi di comunicazione di massa degli anni Ottanta, soprattutto su quello italiano.

Non possiamo non occuparci in primo luogo della situazione vissuta dal pubblico italiano in quanto essa appare emblematica. *Goldrake generation* è la definizione con cui viene designata la platea televisiva degli anni Ottanta composta da bambini e adolescenti. In Italia tale definizione viene introdotta in ambito sociologico e mediologico alla fine degli anni Novanta e acquista notorietà in seguito alla pubblicazione del saggio *Mazinga nostalgia. Storia, valori, linguaggi della Goldrake generation* di Marco Pellitteri,⁶⁹ da cui noi la riprendiamo. La marca distintiva di coloro che si inseriscono in questa categoria sociale è l'influsso di varia natura (e a diversi livelli) subito dal disegno animato giapponese, nei confronti del quale si nutre spesso una grande passione. Molti critici e studiosi italiani dell'animazione nipponica a partire dal Duemila rivendicano con orgoglio la propria appartenenza alla categoria. A tal proposito riportiamo un brano che pare esemplare:

Finalmente al centro del palcoscenico, sotto i riflettori dei sociologi, ci siamo noi: i trentenni [...]. È proprio a un colosso cibernetico che si deve l'impronta della nostra *forma mentis*, Goldrake, che fu la testa d'Ariete che aprì una breccia nei palinsesti televisivi, fu il Colombo giapponese che inaugurò un'imponente invasione mediatica, dove ci veniva proposto un nuovo modo di raccontare le cose. [...] Anche il famoso «metro unitario» Sessantotto fu messo in crisi/ucciso da Goldrake, perché con il tempo lui solo ha saputo mantenere saldi certi principi, perché a differenza di molti rivoluzionari immaginari, il robot, «cosciente» di essere un frutto della fantasia, non entra in contraddizione.⁷⁰

Goldrake è il gigantesco automa presente nella serie animata “Atlas UFO robot” (“UFO robot Grendizer”, 1975-1977), trasmessa per la prima volta in televisione in Italia⁷¹ dal 1978 al 1982 e in grado di generare un vero e proprio fenomeno di

⁶⁹ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002.

⁷⁰ C. Fagnani, S. Locati, 2003, pp. 4-5.

⁷¹ A trasmettere “Atlas UFO robot” è Retedue, un canale televisivo di proprietà dello Stato.

costume.⁷² Di “Atlas UFO robot” colpiscono l’inconsueta modalità espositiva del racconto, l’accento posto sulla componente emotiva e la caratterizzazione grafica dei robot, degli esseri umani e delle creature aliene. “Atlas UFO robot” narra le vicende di cui è protagonista Actarus, un principe rifugiatosi sulla Terra dopo l’invasione del proprio pianeta (di nome Flead) da parte delle truppe dell’Impero di Vega. Sostenuto dal dottor Procton, il direttore dell’Istituto di Ricerche Spaziali, e coadiuvato in battaglia dall’amico Alcor e dalla sorella Maria, Actarus rintuzza i ripetuti attacchi dell’esercito di Vega. A bordo di Goldrake, il robot da combattimento con il quale è giunto sulla Terra, il protagonista fronteggia e vince le colossali creature meccaniche inviate dai nemici. Sconfitto l’esercito nemico e assestato un colpo mortale alla classe dirigente dell’Impero di Vega, Actarus e Maria tornano sul pianeta Flead. Il personaggio di Alcor corrisponde nell’edizione originale dell’*anime* a quello di Koji Kabuto, ovvero il pilota di Mazinga Z, a cui abbiamo già accennato.

Al pari di “Mazinga Z” “Atlas UFO robot” traspone un fumetto di Go Nagai, un autore che ama collocare nello stesso universo narrativo personaggi facenti parte di serie diverse. Nel 1970 Nagai fonda e si mette a capo della Dynamic Production, la compagnia che si occupa dell’adattamento animato dei suoi *manga*, soprattutto di quelli rientranti nel filone robotico. Il disegnatore nipponico è spesso (e non solo in patria) al centro di polemiche innescate dagli organi di stampa o da associazioni composte da genitori a causa di alcuni brutali eventi descritti, nonché della rappresentazione cruda e iperrealistica di efferate violenze anche di natura sessuale. L’animazione giapponese di serie deve parte della propria fortuna planetaria “al popolare disegnatore Go Nagai, che più volte ha scosso l’opinione pubblica nipponica proponendo temi legati al sesso e alla violenza, troppo innovatori per la cultura tradizionalista del Sol Levante.”⁷³

Go Nagai è almeno in parte responsabile dell’aspetto assunto dal disegno animato nipponico degli anni Ottanta. Tre dei generi più influenti e significativi dell’animazione seriale giapponese degli anni Ottanta, quello dell’orrore, quello

⁷² Dell’accoglienza riservata alla serie nipponica in Italia si riferisce, tra gli altri, in M. Pellitteri, 2008, pp. 251-283 e A. Montosi, 2007.

⁷³ A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 54.

della fantascienza robotica e quello erotico, sono avviati proprio da lui nel decennio precedente. I primi due generi menzionati acquisiscono una forma compiuta nel 1972, in occasione della realizzazione e dell'uscita di "due delle serie più importanti della [...] vasta produzione [di Nagai]: "Devilman" e "Mazinger Z"". ⁷⁴ Il terzo, invece, prende corpo nel 1973, l'anno in cui viene mandata in onda la

provocante [serie intitolata] "Cutie Honey", creata dalla matita del bambino cattivo del *manga*, Go Nagai. Sempre alle prese con lotte mozzafiato e involontari – o meno – *striptease*, che hanno il potere di fare aumentare l'*audience*, [l'] eroina androide [chiamata Honey] costituisce uno dei primi tentativi di portare l'erotismo in animazione, anche se in minime dosi, che darà il via a quello che poi, nella seconda metà degli anni '80, sarà l'avvento dei *Cream Lemon*, cartoon per adulti. ⁷⁵

Ambientata in un istituto scolastico "Cutie Honey" (Id., 1973-1974) illustra la lotta tra la sensuale Honey, un cyborg dalle sembianze femminili, ed un'organizzazione criminale chiamata Panther Claw. Nagai combina elementi della commedia, della fantascienza e della *spy-story* e fa risaltare il fisico, piuttosto formoso, della protagonista. Liberamente ispirata a *La Divina Commedia* di Dante Alighieri ⁷⁶ "Devilman" ("Debiruman", 1972-1973) è sul piano espressivo e contenutistico una delle più importanti serie giapponesi a fumetti e a disegni animati di genere horror. ⁷⁷ Il personaggio principale di "Devilman" è Akira Fudo, uno studente liceale che per contrastare dei demoni si trova costretto a fondersi con uno di loro. Suddetti demoni sono figure grottesche e ripugnanti

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Ivi, p. 61.

⁷⁶ Cfr. Yupa, 2007, pp. 209-210.

⁷⁷ Il primo *anime* di genere horror si intitola "Bem" ("Yokai Ningen Bem", 1968-1969). Tuttavia esso non possiede né la carica eversiva né la forza evocativa di "Devilman", il quale costituisce dal punto di vista linguistico e figurativo un paradigma per le successive serie animate nipponiche dell'orrore.

che paiono in effetti uscite dall'*Inferno* dantesco.⁷⁸ Le atrocità commesse non solo da loro ma anche dagli esseri umani sono mostrate senza reticenze.⁷⁹

Nagai tratta in definitiva argomenti quali la violenza, la morte e il sesso in maniera esplicita e (sovente) senza retorica o moralismo. Indubbiamente le sue opere costituiscono a livello iconografico e tematico dei modelli per l'animazione nipponica di serie degli anni Ottanta.

Ponendo fine a questa lunga digressione segnaliamo il fatto che Goldrake in Italia entri immediatamente a far parte dell'immaginario collettivo, soprattutto dei bambini e dei ragazzi, tanto da dare il via all'importazione massiccia di serie nipponiche a disegni animati.⁸⁰

A cavallo degli anni Settanta e Ottanta, in Italia si contano più di 150 serie animate giapponesi trasmesse in televisione.⁸¹ Il periodo d'arrivo di un così elevato numero di *anime* coincide con quello di riassetto del sistema radiofonico e televisivo, all'interno del quale fanno la propria comparsa le emittenti private.⁸²

“Telebiella, prima Tv via cavo, ottiene il 20 aprile [del 1971] dal Tribunale della sua città la registrazione come «giornale periodico a mezzo video»; direttore è Peppe Sacchi, un regista formatosi alla Rai di Milano.”⁸³ Negli anni seguenti si assiste a una proliferazione di emittenti di proprietà privata, i cui programmi hanno una diffusione cittadina o al massimo regionale e la cui fonte di sostentamento è costituita dalla vendita di spazi pubblicitari. Nel 1976 sono gli organi legislativi nazionali a sancire il cambiamento. Aldo Grasso segnala a riguardo che

il 28 luglio viene depositata la sentenza n. 202 della Corte Costituzionale. Sono consentite le stazioni radiofoniche e televisive via etere «di portata non eccedente l'ambito locale». L'Alta Corte ha infatti constatato che esiste «la disponibilità sufficiente a consentire la

⁷⁸ Cfr. G. Ferrero, 1999, pp. 144-145.

⁷⁹ La versione animata di “Devilman” risulta molto più edulcorata rispetto a quella a fumetti in quanto essa si rivolge anche ad un pubblico infantile.

⁸⁰ Qualcosa di simile accade nello stesso periodo in Svizzera e Francia, dove “Atlas UFO robot” riscuote un clamoroso successo e favorisce l'inserimento di Goldrake nell'universo mitologico delle giovani generazioni. Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 281-283.

⁸¹ Cfr. E. Benecchi, 2005, p. 58.

⁸² Cfr. A. Grasso, 1992, pp. 253-353.

⁸³ Ivi, p. 266.

libertà di iniziativa privata senza pericoli di monopoli o oligopoli privati, dato anche il costo non rilevante degli impianti» e vanno inoltre salvaguardati il principio di uguaglianza sancito dall'art. 3 della Costituzione e la libertà di manifestazione del pensiero (art. 21).

⁸⁴

A metà degli anni Settanta muta dunque profondamente il volto della televisione italiana, i cui intenti non sono più pedagogici bensì commerciali. In ragione di ciò si guarda con grande attenzione all'universo infantile e a quello dei ragazzi. Bambini e adolescenti sono ritenuti dei potenziali acquirenti delle merci pubblicizzate. Eleonora Benecchi sostiene che

le televisioni private tentano di conquistare la fascia pomeridiana inventando una nuova «tv dei ragazzi» in cui la programmazione per i giovani viene organizzata con frequenza giornaliera. [...] Le serie animate nipponiche hanno [...] contribuito in maniera fondamentale all'affermazione della programmazione per ragazzi delle televisioni private e programmi come *Ciao Ciao* e *Bim Bum Bam* devono il loro successo proprio alla popolarità delle serie trasmesse al loro interno.⁸⁵

La maggioranza delle serie giapponesi a disegni animati viene trasmessa dai canali televisivi privati a diffusione locale, i quali, per coprire le tante ore di programmazione giornaliera, necessitano di prodotti dai costi ridotti e capaci di garantire un buon ritorno economico. Sempre Eleonora Benecchi a tal proposito asserisce quanto sotto riportato:

Gli *anime* si rivelano un prodotto ideale. Da una parte lo yen ha un tasso di cambio relativamente basso in questi anni, dall'altra le case di produzione nipponiche sono più che disponibili a vendere a prezzi anche bassissimi serie che sul mercato interno sono già ampiamente sfruttate. Nel caso di acquisto da parte di Tv private le concedono addirittura gratuitamente, riservandosi però tutti i diritti di sfruttamento del *merchandising* e quindi tutti gli introiti derivanti dalla vendita dei diritti commerciali sui prodotti che utilizzano il simbolo, l'immagine o il nome dell'eroe Tv.⁸⁶

⁸⁴ Ivi, p. 315.

⁸⁵ E. Benecchi, 2005, pp. 58-60.

⁸⁶ Ivi, p. 59.

L'approdo sugli schermi televisivi italiani di un numero di *anime* sempre più alto non è quindi il risultato di una strategia elaborata dalle compagnie giapponesi e non è imputabile esclusivamente al successo registrato da "Atlas UFO robot" e precedentemente da "Heidi", la prima serie animata nipponica trasmessa dalla televisione italiana.⁸⁷ Si tratta piuttosto di una favorevole congiuntura storica e finanziaria. Una politica espansionistica, se così si può dire, viene attuata soltanto negli anni Novanta dalle società giapponesi impegnate nella produzione di serie a disegni animati.⁸⁸

Accolti all'inizio con interesse gli *anime* vengono nel corso degli anni Ottanta accusati di essere diseducativi e nocivi per la salute psichica dei bambini italiani. L'enfasi è posta dagli accusatori sulla scabrosità di alcune situazioni descritte dalle produzioni animate nipponiche, le quali divengono sinonimo di violenza. Come ricorda Roberta Ponticiello prende in questo modo piede un

atteggiamento di preoccupazione legato ai possibili effetti negativi che la visione di questo tipo di cartoon avrebbe potuto avere sui bambini. Se ne fece un gran parlare, in particolare da parte della stampa, la quale assolse a uno solo dei suoi «compiti»: essa fece da cassa di risonanza amplificando la portata dei pregiudizi nei confronti dell'animazione nipponica, piuttosto che fornire informazioni corrette.⁸⁹

La campagna denigratoria viene orchestrata congiuntamente da giornalisti, pedagogisti, psicologi e sociologi, i quali ignorano le caratteristiche fondamentali dell'*anime*, prima fra tutte il pubblico a cui essa si rivolge, che non è unicamente formato da bambini. Suscita perplessità la constatazione del fatto che diversi appunti siano mossi all'*anime* da studiosi di area accademica, i quali non si preoccupano affatto di verificare l'esattezza delle proprie fonti d'informazione e spesso basano le proprie critiche su notizie apprese dai quotidiani.⁹⁰ L'appunto più spiacevole e duraturo è rappresentato dalla «disumanità» dell'*anime*. L'animazione seriale giapponese viene cioè dipinta non come il frutto del lavoro

⁸⁷ "Heidi" viene mandata in onda nel 1976 da Retedue.

⁸⁸ Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 407-416.

⁸⁹ R. Ponticiello [2005] 2007, p. 13.

⁹⁰ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, *passim* e E. Benecchi, 2005, *passim*.

di uomini bensì di quello di avanzati computer. La demonizzazione del disegno animato nipponico finisce con il coincidere con la sua «spersonalizzazione». In Giappone non sono in definitiva le persone bensì i computer a realizzare le serie animate.

Ancora nel 1993 si scrive che

dal punto di vista dell'animazione, i cartoni giapponesi impiegano molte tecniche innovative. L'uso del computer semplifica il lavoro, permettendo di scomporre i vari fotogrammi su modellini scenografici per poi riportarli su fogli trasparenti. Questi fogli sono poi colorati con vernici speciali dal personale gravitante attorno alla casa di produzione. Subito dopo si effettua la ripresa filmica vera e propria, ricorrendo non alla tecnica dello «scatto singolo», ma a un gioco di specchi che sveltisce ulteriormente la lavorazione. Così l'ultima generazione dei cartoni animati, figlia del computer, del lavoro in serie, e della velocità, in vent'anni esplose, portando l'industria giapponese in tutto il mondo.⁹¹

Il brano riportato contiene numerose informazioni non corrette. Innanzitutto la tecnica usata per animare i disegni delle serie giapponesi è proprio quella definita «scatto singolo», che gli esperti in realtà chiamano *stop motion* oppure, in italiano, «passo uno». Non esiste poi nessun «gioco di specchi». Infine va rilevato il fatto, arrivando al nocciolo della questione, che il computer viene utilizzato dai produttori giapponesi di serie animate non prima del Duemila.⁹²

La difficoltà di comprendere appieno il significato delle produzioni animate giapponesi dipende con probabilità dalla convinzione che il disegno animato debba indirizzarsi solamente, o quasi, al pubblico infantile. Questo equivoco è generato e alimentato dall'animazione seriale americana, in particolare da quella disneyana. Nel tentativo di rendere fruibili dagli spettatori d'età infantile anche le serie animate giapponesi dedicate agli adolescenti non si esita in Italia ad alterare l'andamento dell'azione che in esse si svolge, compromettendo così la coerenza narrativa. Allo scopo di non turbare i bambini, vengono eliminate molte sequenze contenute in tali serie animate e vengono omessi particolari anche importanti (spesso di natura sessuale) delle vicende raccontate.⁹³ Roberta Ponticciello riassume con efficacia quanto accaduto in Italia negli anni Ottanta:

⁹¹ R. De Giuli, 1993, pp. 81-82.

⁹² Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 139-146.

⁹³ Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 101-152.

L'arrivo dei prodotti giapponesi, indubbiamente massiccio, fu percepito come una vera e propria invasione. E in questo quadro la loro diversità divenne sinonimo di pericolosità. I disegni animati nipponici diventarono così, tutti indistintamente, il bersaglio di facili attacchi, accolti però di buon grado dall'opinione pubblica, che ormai formava un fronte compatto. Malgrado diversi tra loro per generi, stili grafici e tematiche affrontate, gli *anime* vennero visti come un'unica entità omogenea per la quale valevano più o meno le stesse considerazioni: erano brutti, freddi e con un'animazione «a scatti» (perché si presumeva fossero creati da fantomatici computer), troppo violenti e/o troppo drammatici, portatori di messaggi considerati diseducativi e con frequenti ammiccamenti al sesso. Bisogna ammettere che descritti così farebbero preoccupare chiunque.⁹⁴

L'infondatezza e la pretestuosità degli attacchi sferrati all'animazione nipponica negli anni Ottanta sono dimostrate da parecchie ricerche condotte nei decenni successivi da studiosi italiani perlopiù giovani e appartenenti (per loro stessa ammissione) alla *Goldrake generation*.⁹⁵ Negli anni Ottanta, in età infantile o adolescenziale, gli studiosi suddetti fanno parte della platea televisiva degli *anime*, da cui apprendono concetti quali la convivenza pacifica o l'imprescindibilità del coraggio e da cui assorbono valori quali l'amicizia, lo spirito di sacrificio, la lealtà e l'onestà. Facendosi portavoce di un'intera generazione questi giovani ricercatori rispondono alle critiche lanciate negli anni Ottanta all'animazione seriale giapponese e, per estensione, al loro orizzonte mitologico. Dalla metà degli anni Novanta si provvede dunque alla rivalutazione dell'immaginario infantile e adolescenziale del decennio precedente, all'interno del quale paiono situati parecchi personaggi provenienti dalle serie nipponiche a disegni animati. Non si può in conclusione non osservare il fatto che bambini e adolescenti italiani degli anni Ottanta sono investiti da un mutamento al contempo antropologico e cognitivo sollecitato dai prodotti culturali giapponesi, primi tra tutti i videogiochi e le serie animate. Afferma Marco Pellitteri:

⁹⁴ R. Ponticiello, [2005] 2007, p. 17.

⁹⁵ In ordine per così dire d'importanza cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, *passim*, L. Raffaelli, 1994, *passim*, E. Benecchi, 2005, *passim*, R. Ponticiello, [2005] 2007, pp. 11-32, G. Simonelli, P. Taggi, F. Villa, 1993, pp. 69-72.

Non è stata solo la Tv «in sé» a modificare i paradigmi narrativi, concettuali e figurativi di quella che – con un sorriso sulle labbra e senza pretendere di trasformarla in un’etichetta irrispettosa – abbiamo chiamato *Goldrake generation*: certamente, la quotidianità della visione, la facilità nel cambio di programma grazie al telecomando, la varietà dei formati, la cronaca in diretta, tutto ciò ha modificato con grande rapidità sia le abitudini sia le modalità appercettive delle nuove generazioni – ormai esercitate, anche dal computer e dai videogiochi, a linguaggi multilineari, ipertestuali, plurisequenziali. [...] Sono stati gli *anime*, in particolar modo, a modificare [...] la realtà mediale [...]: hanno «educato» la *Goldrake generation* agli articolati codici linguistici dell’audiovisione, principalmente attraverso una regia veloce.⁹⁶

Come asserisce Banana Yoshimoto quella degli anni Ottanta è una generazione “allevata a *manga* [, *anime*] e televisione”⁹⁷ che riesce a comprendere “solo le cose che vanno veloci”.⁹⁸ Ciò è confermato tra gli altri da Eleonora Benecchi, la quale osserva che

d’altra parte quella dei bambini cresciuti alla fine degli anni Ottanta era la prima generazione che apprendeva grazie alle immagini, simultaneamente e non in modo sequenziale, orizzontalmente prima ancora che verticalmente. Sotto molti punti di vista dunque gli anime arrivati in Italia dalla metà degli anni Settanta rappresentano il primo punto di riconoscimento e incontro di un’intera generazione.⁹⁹

A cominciare dagli anni Ottanta i ragazzi italiani assimilano elementi di una cultura che non è la propria e soprattutto imparano attraverso le immagini, delle quali fanno uno strumento di conoscenza oltre che di svago.

⁹⁶ M. Pellitteri [1999] 2002, p. 328.

⁹⁷ “Raised on manga and Tv.” B. Yoshimoto, cit. in A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, p. 164.

⁹⁸ “That’s why we understand only those things that go fast”. Ibid.

⁹⁹ E. Benecchi, 2005, p. 94.

1.4 Finalmente gli anni Ottanta

Uno dei fattori principali all'origine delle trasformazioni estetiche e contenutistiche dell'animazione seriale giapponese realizzata negli anni Ottanta è costituito proprio dalla concretizzazione della vocazione internazionale che essa da sempre possiede. A cavallo degli anni Settanta e Ottanta il disegno animato nipponico acquista diciamo così una «fisionomia» internazionale, dal punto di vista degli eventi illustrati, delle formule compositive adottate e degli schemi narrativi applicati.¹⁰⁰ La volontà di soddisfare un pubblico e un mercato ben più ampi di quelli nazionali spinge i produttori nipponici di serie animate a rifarsi a modelli non solamente autoctoni. Ciò non presuppone comunque il fatto che vengano avviati scambi di ordine culturale, per quanto poi essi inevitabilmente avvengano.¹⁰¹ La letteratura europea, il cinema americano, gli universi mitologici asiatici e così via fungono (ancor più che in passato) da serbatoio dal quale è possibile attingere vicende, soluzioni formali, suggerimenti tematici e personaggi. Negli anni Ottanta diviene in definitiva palese la dimensione internazionale dell'animazione seriale nipponica, la quale varca con costanza i confini nazionali.

Il mondo esterno all'arcipelago nipponico sembra fornire ancora nuovi spunti da utilizzare, magari attingendo da fumetti già esistenti o da romanzi [...]. Le storie sono sempre più studiate in funzione di scenari extra-asiatici, e con un occhio di riguardo alla mitologia classica del vecchio continente; nasce [per esempio] così [...] la serie di Masami Kurumada [“I Cavalieri dello Zodiaco”] “Saint Seiya” [(1986-1989)], [...] ricca di combattimenti e di infiniti personaggi usa e getta, commercializzati con successo come giocattoli.¹⁰²

Masami Kuruma è l'autore del *manga* omonimo (1986-1990) da cui deriva la serie animata de “I Cavalieri dello Zodiaco”, la quale descrive le prove che cinque adolescenti devono superare al fine di ricevere l'investitura di cavaliere. Ognuno dei cinque protagonisti, i cui nomi sono Pegasus, Andromeda, Crystal, Phoenix e

¹⁰⁰ Cfr. S. Murakami, 1998, pp. 57-99 e F. Prandoni, 1999, *passim*.

¹⁰¹ Della contaminazione culturale tra il disegno animato giapponese, le sue fonti d'ispirazione di provenienza estera e gli spettatori occidentali si occupano M. Pellitteri [2005b] 2007b, pp. 275-321 e Id., 2008, *passim*.

¹⁰² A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 221.

Sirio, beneficia dell'influsso di una costellazione, la quale gli conferisce dei poteri straordinari. Diventati cavalieri i cinque adolescenti si mettono al servizio di Lady Isabel, la ragazza nella quale si incarna Atena, una divinità greca simboleggiante la giustizia, e si schierano contro il malvagio Arles, la cui identità (al termine della serie) si rivela essere quella di Marte, la divinità greca emblema della guerra.

“I Cavalieri dello Zodiaco” è una delle serie animate più popolari degli anni Ottanta.¹⁰³ Essa mescola componenti del genere storico-mitologico, di quello *action* e di quello avventuroso. Così facendo evidenzia una delle peculiarità del disegno animato nipponico, ovvero l'ibridismo sul piano linguistico e su quello narrativo. Negli *anime* vengono consuetamente combinati elementi ricavati da generi narrativi diversi. Questo è uno dei principali motivi che ci rendono difficile ragionare in termini di divisione delle opere in generi narrativi.¹⁰⁴

“La confezione esterna [de “I Cavalieri dello Zodiaco”] è un sincretismo di mitologia europea e arti marziali. Ogni guerriero, a partire dai cinque protagonisti, possiede un'armatura ispirata a una costellazione, e i pupazzi che riproducono i guerrieri in armatura stravendono.”¹⁰⁵ La serie suddetta conferma anche il fatto che tra i principali sostenitori economici dell'animazione seriale nipponica vi è la locale industria ludica, nella fattispecie rappresentata dalla Bandai, un'azienda (tra le altre cose) produttrice di giocattoli.

Nonostante la propria dimensione internazionale di rado l'animazione giapponese degli anni Ottanta affronta argomenti non legati in qualche maniera al contesto culturale e sociale nel quale matura.

Il sistema di pensiero, il credo religioso, l'apparato ideologico e dei valori che emergono dagli *anime* anche nel decennio in questa sede esaminato sono quasi esclusivamente quelli nipponici. Ciò sarà oggetto d'indagine nel prossimo capitolo.

In ogni caso l'ampiezza del mercato di riferimento è una delle ragioni che in Giappone inducono la crescita vertiginosa del numero di serie animate realizzate.

¹⁰³ Notizie dettagliate su “I Cavalieri dello Zodiaco” sono riportate in www.icavalieridellozodiaco.it.

¹⁰⁴ Tra i pochi saggi in lingua italiana che procedono a una classificazione delle serie animate giapponesi in base al genere narrativo di appartenenza vanno annoverati D. Castellazzi, 1999 e M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 148-219.

¹⁰⁵ F. Prandoni, 1999, p. 128.

Dal punto di vista quantitativo l'animazione seriale nipponica raggiunge un livello neppure sfiorato negli anni Sessanta e Settanta.¹⁰⁶ Saburo Murakami osserva che

il boom dell'animazione cominciato nel 1980 ha il suo massimo splendore proprio in quest'anno [il 1984]. Il 1984 è da ricordare come un anno particolare per l'animazione *made in Japan* per una serie di importanti fattori. Il primo riguarda il numero delle serie televisive trasmesse settimanalmente, che raggiunge nella prima metà dell'anno la cifra record di 44. Questo corrisponde a un fiume di cartoni animati: più di sei serie nuove di zecca trasmesse ogni giorno, senza contare le repliche. È un record storico che sarà superato solo nel 1991, con l'avvento del terzo boom dei cartoni animati. [...] Come [...] ultimo elemento, si ha l'affermazione degli Original Video Animation (abbreviato con OVA oppure OAV), cioè i cartoni animati non prodotti per essere trasmessi alla televisione o proiettati sullo schermo, bensì venduti direttamente in videocassetta a un prezzo contenuto.¹⁰⁷

La scoperta di un mercato alquanto redditizio quale quello dell'*home video*, ovvero del video domestico, concorre in modo decisivo alla moltiplicazione del numero di *anime* creati negli anni Ottanta. Nella seconda metà del decennio le produzioni animate fruibili attraverso il video casalingo sono molte di più rispetto a quelle proiettate nei cinema o trasmesse in televisione. Nel 1985 i produttori di OAV "capiscono l'antifona e lanciano una quantità tale di disegni animati in cassetta da fare temere la saturazione del mercato. Ciò non avviene e così l'Original Anime Video diventa uno dei principali mezzi per la diffusione [degli *anime*]." ¹⁰⁸ Nel 1986 "ormai gli OAV hanno preso piede: in rapporto di quasi 2:1 superano il numero di serie televisive prodotte". ¹⁰⁹

La prima serie a disegni animati indicata con l'acronimo OAV si intitola "Dallos" (1984) e rielabora il romanzo *La Luna è una severa maestra* (*The Moon Is a Harsh Mistress*, USA, 1966) di Robert A. Heinlein. "Dallos" si compone di quattro episodi e incentra il proprio racconto sulla contrapposizione tra l'esercito terrestre e un gruppo formato da coloni della Luna. Abbracciando le armi tale gruppo reagisce ai soprusi subiti dai rappresentanti della Terra, il pianeta che anni

¹⁰⁶ Cfr. A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991.

¹⁰⁷ S. Murakami, 1998, p. 81.

¹⁰⁸ A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 168.

¹⁰⁹ Ivi, p. 221.

addietro esso ha abbandonato in quanto sull'orlo del collasso a causa di sovrappopolazione e inquinamento. La regia di "Dallos" viene firmata da Mamoru Oshii, uno dei più importanti e poliedrici autori nipponici degli anni Ottanta.¹¹⁰ Oshii scrive, supervisiona o dirige lungometraggi cinematografici e serie animate indirizzate sia al mezzo televisivo che a quello del video domestico. Specializzatosi nel genere della fantascienza egli si cimenta anche nel cinema *live action*. Negli anni Ottanta e Novanta l'autore giapponese elabora anche alcuni soggetti per dei *manga* e scrive romanzi.¹¹¹ Nel 1995 Oshii realizza il film *Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai)*, ritenuto il capolavoro dell'animazione rientrante nel filone *cyberpunk*. *Ghost in the Shell* esprime compiutamente la poetica del proprio regista, il quale da sempre riflette sull'indistinguibilità tra realtà e finzione e sulla relazione tra stato naturale e stato culturale. Tratto dal fumetto omonimo di Masamune Shirow, pubblicato nel 1991 in Giappone, *Ghost in the Shell* concentra l'attenzione sulle indagini poliziesche condotte dal Maggiore Motoko Kusanagi, un cyborg dall'avvenente aspetto femminile alle prese con criminali in grado di manipolare le reti informatiche e nel cui corpo sono impiantate delle protesi artificiali.¹¹²

L'esordio di Mamoru Oshii dietro la macchina da presa risale invece al 1981, anno in cui dà vita a "Lamù" ("Urusei Yatsura", 1981-1986), una delle serie animate televisive più rilevanti e celebri degli anni Ottanta. Mamoru Oshii si occupa della regia di più di un centinaio dei 218 episodi da cui la serie è composta.¹¹³ Lo scenario nel quale si svolgono gli eventi illustrati in "Lamù" è il liceo Tomobiki, al quale è iscritto Ataru Moroboshi, il protagonista. Lo studente è chiamato a compiere la missione di salvare il pianeta Terra dall'invasione degli alieni. Per poterci riuscire egli deve vincere una gara ufficiale il cui altro partecipante è una procace ragazza aliena di nome Lamù. Capace di volare la fanciulla è dotata di due piccole corna e indossa solamente un reggiseno e un paio di mutandine, entrambi tigrati. Per recuperare il reggiseno sottrattole attraverso uno stratagemma Lamù abbraccia Ataru e perde la sfida. In seguito Lamù dichiara

¹¹⁰ Cfr. S. Locati, 2003, p. 32.

¹¹¹ Cfr. D. Tarò, in <http://www.neoneiga.it/dossier/oshii/>

¹¹² Un'analisi puntuale di *Ghost in the Shell* viene fornita in D. Tomasi, 2006, pp. 107-114.

¹¹³ Gli episodi di "Lamù" diretti da Oshii sono per l'esattezza 129.

il proprio amore nei confronti di Ataru, nella cui abitazione si stabilisce. Prendono così il via situazioni grottesche innescate da equivoci e fraintendimenti di ogni tipo.

A grandi linee questa è la trama di “Lamù”, “uno dei più acclamati serial giapponesi, ricco di umorismo e di situazioni stravaganti, traboccante di personaggi e di paradossi.”¹¹⁴ La serie diretta da Oshii prende in giro la società nipponica e le sue idiosincrasie; ne parodizza diciamo così i costumi. Essa costituisce un’antologia degli stereotipi o meglio dei luoghi comuni che informano la cultura giapponese. Alcuni esperti fanno notare che

le deliranti vicende della graziosa aliena Lamù e del giovane liceale Ataru Moroboshi sconvolgono lo schema tipico della narrazione e introducono situazioni che ridicolizzano i costumi e le abitudini del popolo giapponese. Con una baraccola di personaggi comprimari e ricco di situazioni paradossali al limite del surreale “Urusei Yatsura” si propone come la prima – e unica! – serie animata del suo genere; nulla viene risparmiato: argomenti religiosi o profani che siano, tutti possono generare personaggi dalle psicologie contorte, i quali, dopo un breve ma intensivo rodaggio come comprimari, diventano protagonisti alla pari di Lamù e Ataru, con episodi interamente a loro dedicati.¹¹⁵

L’aspetto e l’abbigliamento della protagonista rimandano in maniera palese agli *oni*, gli orchi, o per essere più corretti, i demoni della tradizione religiosa giapponese. La cosa viene segnalata tra gli altri da Antonia Levi, la quale constata che “naturalmente, si apprenderà che quando Ataru si riferisce a Lamù e alla sua famiglia con il termine *oni*, non rileva semplicemente le loro origini extraterrestri. Utilizza una parola che rimanda anche ai demoni giapponesi.”¹¹⁶ In pratica

¹¹⁴ A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 150.

¹¹⁵ Ivi, p. 139.

¹¹⁶ “And, of course, they will learn that when Ataru refers to Lum and her family as *oni*, he is not simply noting their extraterrestrial origins. He is using a word that also refers to Japanese demons.” A. Levi, 1996, p. 42. Sempre in lingua inglese sullo stesso argomento cfr. S. Price, 2001, p. 157 e T. Ledoux, D. Ranney, 1997, pp. 62-63.

“Lamù” “combina queste antiche leggende con protagonisti gli *oni* con altri aspetti del folklore giapponese e la moderna fantascienza”¹¹⁷

Il tema che viene sviluppato nel corso della serie, centrale in numerose altre produzioni animate nipponiche, è quello del triangolo amoroso.¹¹⁸ Attratto da qualsiasi tipo di ragazza Ataru è in particolare conteso da Lamù e da Shinobu, la sua precedente fidanzata. Lamù è a sua volta corteggiata da Rei, il suo ex fidanzato, e da diversi studenti del liceo Tomobiki.

E' bene notare il fatto che gli edifici scolastici costituiscono le ambientazioni più consuete, per non dire tipiche, delle serie animate giapponesi inseribili nel genere della commedia. Tali serie, tra l'altro, sviluppano di frequente il tema del triangolo amoroso. Sull'argomento torneremo nei prossimi capitoli. In virtù dell'ampiezza e della ricchezza di spunti forniti, reputiamo infatti che esso meriti una trattazione separata.

“Lamù” traspone il fumetto omonimo (1978-1987) di Rumiko Takahashi, la disegnatrice più importante e nota della storia del fumetto giapponese.¹¹⁹ I *manga* realizzati da Rumiko Takahashi sono contraddistinti dal richiamo alle radici culturali nipponiche. In essi compaiono con costanza figure e avvenimenti tratti dall'universo mitologico dell'arcipelago giapponese.

Negli anni Ottanta vengono tradotte in forma animata altre due popolari serie a fumetti create da Rumiko Takahashi. Si tratta di “Cara Dolce Kyoko” (“Maison Ikkoku”, 1980-1987) e di “Ranma ½” (“Ranma nibun no ichi”, 1987-1996). In Giappone l'adattamento a disegni animati di “Cara dolce Kyoko” (“Maison Ikkoku”) viene trasmesso in televisione dal marzo del 1986 al marzo del 1988, mentre quello di “Ranma ½” (“Ranma nibun no ichi”) viene mandato in onda dall'aprile del 1989 al settembre del 1992. “Cara dolce Kyoko” segue l'evoluzione del rapporto amoroso stabilito dallo studente universitario Yusaku Godai e da Kyoko Otonashi, la proprietaria della pensione in cui il ragazzo abita. Il consolidamento del rapporto amoroso in questione è ostacolato dal fatto che

¹¹⁷ “Combines these ancient *oni* legends with other aspects of Japanese folklore and modern science fiction”. A. Levi, p. 47-48.

¹¹⁸ Cfr. A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 150.

¹¹⁹ In lingua inglese un accurato profilo della vita e delle opere di Rumiko Takahashi viene tracciato in <http://www.furinkan.com/index.html>

Kyoko (la cui età supera di poco quella di Yusaku) sia ancora affettivamente legata al defunto marito; nonché dall'apparizione di un terzo personaggio, Shun Mitaka, il maestro di tennis della ragazza. Scrive Davide Castellazzi:

Alla base della storia vi sono vicende quotidiane degli inquilini di una modesta ma dignitosa pensione, la Maison Ikkoku appunto, in italiano traducibile con 'casa dell'attimo fuggente', definizione che fa probabilmente riferimento all'orologio sito sulla torretta della pensione, perennemente fermo sulle 11 e 25. La Maison Ikkoku è in tutto e per tutto una *ryokan*, ovvero una pensione giapponese che in molti casi mantiene inalterate, in struttura e regolamento interno, le caratteristiche tradizionali delle abitazioni nipponiche.¹²⁰

Ascrivibile al filone della *soap-opera* "Cara Dolce Kyoko" tratteggia un ritratto a volte divertente, a volte malinconico, della società giapponese dell'epoca. "Ranma ½" si riallaccia idealmente a "Lamù" e preme sul pedale dell'assurdità. Ranma Saotome, il protagonista della serie, è un liceale a cui il contatto con l'acqua provoca il cambiamento del sesso. A causa di una maledizione di cui è caduto vittima Ranma assume in pratica le sembianze di una ragazza. Oltre a procurare problemi e avviare situazioni paradossali la cosa complica la relazione sentimentale che egli intrattiene con Akane Tendo, una ragazza esperta di arti marziali. Tra Ranma e Akane nasce l'amore, nonostante all'inizio i due ragazzi siano obbligati a fidanzarsi dalle rispettive famiglie e nonostante le decine di personaggi stravaganti che ruotano intorno alla loro relazione.

Tornando alla versione animata di "Lamù" notiamo il fatto che in essa si combinano elementi della commedia demenziale e di quella d'ambientazione scolastica, della fantascienza e del genere erotico. L'affermazione del genere erotico rappresenta negli anni Ottanta una delle principali novità del disegno animato giapponese. Ciò è il risultato, in primo luogo, del successo riscontrato dall'animazione seriale rivolta all'*home video*. Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi e Silvia Tunesi fanno in proposito le seguenti osservazioni:

¹²⁰ D. Castellazzi, 1999, p. 147.

Le reti televisive, che subiscono un pericoloso calo di audience, iniziano a firmare contratti con le case di produzione di OAV, assicurandosi i diritti di trasmissione degli stessi dopo i primi mesi di permanenza sul mercato delle videocassette. La nuova formula permette inoltre la sperimentazione di un nuovo genere, di difficile emissione televisiva, ovvero l'animazione erotica. Dopo essere apparso timidamente come ingrediente di contorno di alcuni episodi, l'erotismo prenderà il sopravvento.¹²¹

E ancora:

la televisione [giapponese] vacilla e teme la potenza della videocassetta, che sembra marciare verso il dominio del mercato dell'animazione, grazie alla varietà di temi che un simile mezzo può proporre. I preparativi al duro scontro vivacizzano le sedi delle reti nazionali private; c'è chi dà carta bianca ad autori e registi per produrre serie più innovative, spingendo possibilmente sull'acceleratore su scene di forte impatto visivo – violenza e sesso, tanto per intenderci – e frenesia del racconto.¹²²

Come si evince dai brani appena riportati a contrassegnare l'animazione, e prima ancora il fumetto seriale giapponese degli anni Ottanta, è l'innalzamento dell'età degli spettatori di riferimento. “Infatti, negli anni Ottanta, l'età dei fan dell'animazione si sta spostando rapidamente dai dieci ai venti e trent'anni.”¹²³ Nel tentativo di opporsi all'avanzata delle produzioni animate destinate al video domestico quelle televisive si fanno più audaci, dal punto di vista degli argomenti trattati, e rinunciano al pubblico indifferenziato composto perlopiù da bambini che ne decreta il trionfo nei decenni precedenti.¹²⁴ L'onnipresenza e la pervasività della componente erotica degli *anime* del periodo si può considerare l'indice di questa tendenza, la quale non è motivata unicamente da ragioni di ordine economico e si colloca sia sul piano contenutistico che su quello formale. Il discorso pertiene al contempo l'ambito realizzativo e quello della fruizione dell'animazione seriale nipponica.

¹²¹ A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 168.

¹²² Ivi, p. 221.

¹²³ S. Murakami, 1998, p. 79.

¹²⁴ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 210-211.

I registi, gli sceneggiatori e gli animatori che si impongono negli anni Ottanta hanno una conoscenza profonda delle potenzialità del mezzo espressivo e delle peculiarità del linguaggio dell'animazione. Tali professionisti hanno assimilato i codici e gli stilemi dell'animazione seriale televisiva degli anni Sessanta e Settanta, guardando la quale sono cresciuti (superando l'età infantile e adolescenziale), nella maggior parte dei casi. Alla luce di ciò non pare azzardato assegnare la definizione di «autoreferenziale» al disegno animato nipponico prodotto nel decennio in questa sede esaminato. L'immaginario e l'universo narrativo delineati negli anni Ottanta dagli *anime* sono, per l'appunto, autoreferenziali; rimandano esclusivamente a sé stessi e ai propri modelli. Per Francesco Prandoni

i nuovi registi e animatori [nipponici] si sono nutriti di fumetti e cartoni animati, e li percepiscono come mezzi di espressione consoni alle loro esigenze. Le storie disegnate costituiscono la loro cultura di partenza e il loro linguaggio espressivo, che non necessita più di influenze culturali ed estetiche provenienti dall'esterno.¹²⁵

Quello che emerge dal *manga* e dell'*anime* è in pratica un universo autonomo o meglio autosufficiente. I responsabili estetici e produttivi delle serie giapponesi a disegni animati negli anni Ottanta esplicitano la coscienza critica posseduta e il proprio orizzonte stilistico, tematico e iconografico. Sempre Prandoni constata che

i nuovi narratori sono cresciuti al crepuscolo delle lotte ideologiche (non fanno in tempo a partecipare al movimento studentesco del 1970) e durante la crescita economica, sono meno spartani e più edonisti, e tendono a perseguire la felicità individuale piuttosto che quella di sistemi esterni ed estranei, come il Grande Impero Giapponese o l'universo intero. La restaurazione dell'ordine (della famiglia, della società, dello Stato) non è più avvertita come una necessità: lo Stato è un'entità astratta, mentre la famiglia, autorità ontologicamente più reale, viene spesso totalmente rimossa. La finzione bidimensionale [ovvero il disegno animato di serie] diventa un microcosmo autoconsolatorio che racchiude un ordine nuovo e completo, in

¹²⁵ F. Prandoni, 1999, p. 93.

armonia con gusti ed esigenze estremamente specifici. È su queste basi che, una volta entrati negli anni Ottanta, i temi universali vanno progressivamente sparendo per lasciare spazio a una frammentazione della *fiction* (e, per esteso, di ogni forma di cultura popolare) in una miriade di correnti minori.¹²⁶

A cambiare è anche la tipologia nella quale rientrano gli appassionati giapponesi di serie animate e a fumetti, per i quali si conia il termine *otaku*.¹²⁷ A essi in sostanza si indirizza il disegno animato nipponico degli anni Ottanta. “L’animazione degli anni Ottanta è creata dagli *anime fan*, e si rivolge agli *anime fan*.”¹²⁸ In una accezione opposta e, soprattutto, positiva, la parola *otaku* viene utilizzata negli anni Novanta anche per indicare gli appassionati italiani di animazione nipponica.¹²⁹ A riguardo Andrea Molle scrive:

Se l’*otaku* giapponese si autoesclude, quello italiano si sente escluso per la sua passione e tenta di reagire a questa situazione cercando l’appoggio di chi è come lui. A differenza del semplice fan, l’*otaku* [italiano] è più chiuso e diffidente verso l’esterno, ma a differenza del suo omologo giapponese non è asociale.¹³⁰

La caratteristica degli individui inseribili nella categoria sociale battezzata con il nome di *otaku*, almeno di quelli giapponesi, sembra proprio essere l’asocialità. Il significato letterale del termine *otaku*, traducibile in italiano come ‘casa altrui’, rimarca la propensione domestica degli appartenenti alla categoria sociale a cui il suddetto termine rinvia.¹³¹ I cosiddetti *otaku* sono coloro che coltivano le proprie passioni esclusivamente all’interno delle mura domestiche. A cavallo degli anni Ottanta e Novanta in Giappone essi costituiscono un fenomeno sociale in grado di allarmare l’opinione pubblica.¹³² Bisogna puntualizzare il fatto che la parola *otaku* nell’arcipelago nipponico designa le persone che manifestano un interesse

¹²⁶ Ibid.

¹²⁷ La figura dell’*otaku* è analizzata in M. Griner, R. I. Fùrnari, 1999.

¹²⁸ F. Prandoni, 1999, p. 93.

¹²⁹ Degli appassionati italiani del fumetto e dell’animazione giapponese si occupano F. Filippi, M. G. Di Tullio, 2002, A. Molle, 2001, pp. 305-330 e I. Superti, 2001, pp. 331-342.

¹³⁰ A. Molle, 2001, p. 308.

¹³¹ Cfr. <http://www.nipponico.com/dizionario/o/otaku.php>

¹³² L’acceso dibattito che a cavallo degli anni Ottanta e Novanta in Giappone ruota intorno alla classe di individui chiamata *otaku* è ricostruito in S. Kinsella, 2001a, pp. 181-188.

morboso, quasi patologico, nei confronti di qualcosa (o di qualcuno), dunque non solamente dei *manga* e degli *anime*.¹³³ In realtà “gli *otaku* [...] sono una creatura della rappresentazione, sono una caricatura. Sono un’invenzione dei media, del discorso accademico e di talune rappresentazioni orientaliste.”¹³⁴ In pratica secondo Alessandro Gomasca

la figura dell’*otaku* catalizza le inquietudini dell’opinione pubblica giapponese, tanto di destra che di sinistra. Le dà un volto, un’immagine, una consistenza concreta. Per le destre, [...] la figura dell’*otaku* incarna soprattutto i mali dell’individualismo, una «cattiva» influenza occidentale che attraversa la storia giapponese del dopoguerra, fino a sfociare nella crisi delle strutture sociali tradizionali (in particolare della famiglia confuciana) e dell’atomizzazione postmoderna. Per la sinistra, invece, la figura dell’*otaku* incarna le contraddizioni del sistema educativo giapponese, un sistema che era stato pensato in funzione del progetto di modernizzazione, ma che oggi ha perso le sue finalità e mostra di non funzionare più con le nuove generazioni.¹³⁵

Il pubblico maschile, non solo composto dagli *otaku*, decreta negli anni Ottanta in Giappone il successo di serie animate che combinano fantascienza e genere erotico. I protagonisti di tali serie animate sono ragazze formose impegnate in combattimenti all’ultimo sangue oppure alle prese con creature aliene intenzionate a possederle sessualmente.¹³⁶ Numerosi spettatori maschili degli *anime* a partire dagli anni Ottanta soffrono di un complesso definito non a caso «di Lolita».¹³⁷ Si tratta della predilezione (dai risvolti pressoché patologici) che larga parte della platea televisiva maschile ha nei confronti di personaggi adolescenti di sesso femminile, i quali vengono ridotti a feticci, o meglio, a oggetti del desiderio sessuale.¹³⁸ Il «complesso di Lolita» e la sottocultura all’interno del quale esso matura sono indicati nell’arcipelago nipponico con la parola *lolicon*.¹³⁹

¹³³ Una esauriente e interessante analisi relativa alla figura dell’*otaku* viene condotta in H. Azuma [2001] 2008.

¹³⁴ A. Gomasca, 2001b, p. 34.

¹³⁵ Ivi, p. 37.

¹³⁶ Cfr. S. J. Napier, 2001, p. 76 e ss. e S. Kinsella, 2001a, pp. 181-182 e p. 219.

¹³⁷ Cfr. M. Schilling, 1997, p. 221.

¹³⁸ Cfr. S. J. Napier, 2001, p. 80.

¹³⁹ Cfr. S. Kinsella, 2001b, pp. 97-98.

Mettendo da parte il discorso relativo agli *otaku* osserviamo il fatto che uno dei generi preferiti dal pubblico dell'animazione seriale nipponica degli anni Ottanta sia quello fantascientifico. Parlando di fantascienza non possiamo non menzionare Leiji Matsumoto, uno dei più significativi disegnatori nipponici di fumetti, nonché regista di serie animate e lungometraggi cinematografici. Il nome di Matsumoto è in particolare legato al disegno animato giapponese degli anni Settanta. L'autore giapponese dà solitamente vita a epopee spaziali popolate da numerosi personaggi, i quali devono compiere dei viaggi la cui natura è in buona sostanza allegorica. Tali viaggi hanno un valore simbolico, rimandano al percorso formativo (sul piano umano e professionale) che i protagonisti sono chiamati a seguire. Dalle opere di Matsumoto oltre al respiro epico traspare disillusione e un profondo senso di amarezza. Bisogna poi

notare un'altra prerogativa di Matsumoto: la tendenza a disegnare mezzi di locomozione (navi e treni) in versione fantascientifica; seppur mantenendo inalterato l'aspetto non prettamente «spaziale». Le sue famose astronavi [...] sono chiaramente delle versioni futuribili di veri e propri vascelli [...]. A Leiji Matsumoto si deve ascrivere la ripresa del senso dell'epica spaziale che ha reso famosi scrittori del calibro di A. E. Van Vogt e E. E. Smith. [...] Egli ha sapientemente introdotto nel fumetto e nel cinema d'animazione, non solo giapponesi, il tema del viaggio siderale vissuto in modo iniziatico dai protagonisti della narrazione.¹⁴⁰

L'unica serie animata interamente concepita e realizzata da Matsumoto negli anni Ottanta è "La Regina dei mille anni" ("Shin Taketori Monogatari Shennen jo", 1981-1982), la cui trama deriva da *Taketori Monogatari*, un racconto del X secolo considerato la prima opera letteraria giapponese.¹⁴¹

"La Regina dei mille anni" è incentrata sul conflitto interiore, di ordine al contempo etico e morale, che lacera Yayoi Yukino, la ragazza a cui gli abitanti del pianeta Lamenthal, il regno del gelo siderale, affidano il compito di fare cessare la vita sulla Terra. Ogni mille anni Lamenthal e il pianeta Terra si avvicinano. Originaria di Lamenthal ma cresciuta sulla Terra la protagonista rinuncia a portare

¹⁴⁰ R. Rosati, 2003, p. 28.

¹⁴¹ Cfr. C. Fagnani, 2003, p. 30.

a termine la missione che le è stata assegnata soprattutto a causa dell'affetto che prova nei confronti di un bambino.

Riteniamo opportuno affrontare nei prossimi capitoli l'analisi del filone della fantascienza robotica, che negli anni Ottanta registra ancora un consenso molto largo, in Giappone e all'estero. Possiamo anticipare il fatto che suddetto filone prosegue il cammino intrapreso alla fine del decennio precedente, riassumibile con la parola «realismo». Si punta infatti sull'introspezione psicologica piuttosto che sull'azione; gli intrecci narrativi risultano verosimili, così come la tecnologia alla base delle apparecchiature descritte; la caratterizzazione grafica dei robot si fa più realistica e meno pittoresca; le sequenze che illustrano i combattimenti tra gli automi perdono infine la propria centralità.

Abbiamo finora ripercorso le principali tappe evolutive dell'animazione nipponica di serie, seppur in maniera sintetica. L'obiettivo che ci siamo posti è quello di fornire una panoramica storica e al contempo di definire il quadro di riferimento all'interno del quale operare. Fatto ciò procediamo senza indugi approfondendo l'indagine e focalizzando l'attenzione sui temi ricorrenti, sui personaggi più tipici e sull'estetica specifica dell'animazione seriale giapponese degli anni Ottanta.

Riferimenti bibliografici:

Allison Anne,

2006, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press.

Antonini Andrea, Lucianetti Silvia,

2001, *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, Roma, Castelvecchi.

Antonini Anna,

2003, *L'incanto del mondo. Il cinema d'animazione di Miyazaki Hayao*, Udine, Il principe costante.

Azuma Hiroki,

[2001] 2008 (trad. fr.), *Génération otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette.

Baricordi Andrea, De Giovanni Massimiliano, Pietroni Andrea, Rossi Barbara, Tunesi Sabrina,

1991, *Anime. Guida al cinema di animazione giapponese*, Bologna, Granata Press.

Bendazzi Giannalberto,

1988, *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio.

Benechi Eleonora,

2005, *Anime. Cartoni con l'anima*, Bologna, Hybris.

Bordwell David, Thompson Kristin,

[1994] 1998 (trad. it.), *Storia del cinema e dei film*, Milano Il Castoro (2 vol.).

Bouissou Jean-Marie,

2008, Global Manga. *Perché il fumetto giapponese è divenuto un prodotto culturale mondiale*, in Pellitteri Marco, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, pp. 491-505.

Castellazzi Davide,

1999, Animeland. *Viaggio tra i cartoni made in Japan*, Firenze, Tarab.

De Giuli Rita,

1993, Big in Japan. *Industria, serialità e cultura nei cartoons giapponesi*, in Bendazzi Giannalberto, Michelone Guido (a cura di), *Il movimento creato. Studi e documenti di ventisei saggi sul cinema d'animazione*, Torino, Pluriverso, pp. 81-90.

Di Tullio Maria Grazia, Filippi Francesco,

2002, *Vite animate. I manga e gli anime come esperienza di vita*, Roma, King.

Eco Umberto

1976, *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Milano, Cooperativa Scrittori.

Fagnani Carlo, Locati Stefano,

2003, *Introduzione. Schermo, schermo delle mie brame...*, in AA.VV., *Maestri & robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, "Nocturno –dossier", n. 11, maggio, pp. 4-6.

Fagnani Carlo,

2003, *La Regina dei mille anni*, in AA.VV., *Maestri & robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, "Nocturno –dossier", n. 11, maggio, p. 30.

Ferrero Gabriele,

1999, *Dalla Divina Commedia a "Devilman": l'avvento dell'anticristo*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, in "If – Immagini & fumetti", n. 8 marzo, Milano, Epierre, pp. 144-145.

Furniss Maureen,

1998, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, London-Sydney, John Libbey.

Gomasca Alessandro,

2001a, *Sotto il segno del «kawaii»*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robotto. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 57-90.

Id.,

2001b, *Introduzione*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robotto. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 3-53.

Griner Massimiliano, Fùrnari Rosa Isabella,

1999, *Otaku. I giovani perduti del Sol Levante*, Roma, Castelveccchi, 1999.

Groensteen Thierry,

1991 (trad. it), *Il mondo dei manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Bologna, Granata Press.

Kinsella Sharon,

1995, *Cuties in Japan*, in Skov Lise and Moeran Brian (edited by), *Women, Media and Consumption in Japan*, Richmond, Curzon Press, pp. 220-254.

Id.,

2000, *Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society*, Honolulu, University of Hawai'i Press.

Id.,

2001a (trad. it), *Disegni a rischio. Gli otaku e il movimento del manga amatoriale*, in Gomasasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 181-219.

Id.,

2001b (trad. it), *Feticci in uniforme. Il fenomeno kogyarū*, in Gomasasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 91-110.

Ledoux Trish, Ranney Doug,

1997, *The Complete Anime Guide. Japanese Animation Film Directory & Resource Guide*, Issaquah, Tiger Mountain Press.

Lent John A.,

1989, *Japanese comics*, cit.

Levi Antonia,

1996, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, Chicago, Open Court.

Locati Stefano,

2003, *Oshii Mamoru. L'anarchia del reale*, in AA.VV., *Maestri & robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, "Nocturno -dossier", n. 11, maggio, p. 32.

Molle Andrea,

2001, *Otaku in Italia... se ne può parlare?*, in Gomasasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 305-330.

Montosi Alessandro,

2007, *UFO robot Goldrake. Storia di un eroe nell'Italia degli anni Ottanta*, Roma, Coniglio.

Murakami Saburo,

1998, *Anime in Tv. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, Milano, Yamato.

Napier Susan J.,

2001, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave – Macmillan.

Orsi Maria Teresa,

1998, *Storia del fumetto giapponese. L'evoluzione dall'era Meiji agli anni Settanta*, Mestre-Venezia, Musa Edizioni.

Pellitteri Marco,

[1999] 2002, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, King Comics.

Id.,

[2005a] 2007a, *A Est di Oliver Twist*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, pp. 85-114.

Id.,

[2005b] 2007b, *Fumetti e cartoon da Est e da Ovest, una serena convivenza*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, pp. 275-321.

Id.,

2008, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué.

Pesci Roberto,

1999a, *Quando «Dio» prese in mano la matita... La vita e le opere di Osamu Tezuka*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, in "If – Immagini & fumetti", n. 8 marzo, Milano, Epierre, pp. 22-33.

Piovan Monica,

1996, *Osamu Tezuka. L'arte del fumetto giapponese*, Mestre-Venezia, Musa Edizioni.

Ponticiello Roberta,

[2005] 2007, *Tv Invaders. Quando gli anime arrivarono in Italia*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, pp. 11-35.

Posocco Cristian,

2005, *MangArt. Forme estetiche e linguaggi visivi del fumetto giapponese*, Milano, Costa & Nolan.

Prandoni Francesco,

1999, *Anime al cinema. Storia del cinema di animazione giapponese 1917-1995*, Milano, Yamato.

Price Shinobu,

2001, *Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication*, in "Journal of American & Comparative Cultures", vol.24, issue 1-2, pp.153-169.

Raffaelli Luca,

1994, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Roma, Castelvechi.

Rondolino Gianni,

[1974] 2003, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, Torino, UTET.

Rosati Riccardo,

2003, *Leiji Matsumoto. Il viaggio, il mito*, in AA.VV., *Maestri & robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, "Nocturno -dossier", n. 11, maggio, p. 28.

Schilling Mark,

1997, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, cit.

Schodt Frederik L.,

[1983] 1997, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokio-New York-San Francisco, Kodansha International.

Id.,

1996, *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, Berkley, Stone Bridge Press.

Simonelli Giorgio, Taggi Paolo, Villa Federica,

1993, *Dalle galassie a "Beautiful". Viaggio attraverso i nippo-cartoons dei primi anni Ottanta*, in Bendazzi Giannalberto, Michelone Guido (a cura di), *Il movimento creato. Studi e documenti di ventisei saggisti sul cinema d'animazione*, Torino, Pluriverso, pp. 69-80.

Superti Ilaria,

2001, *Otaku: l'altra metà del cielo*, in Gomarasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 331-342.

Tezuka Production,

2000-2001 (trad. it.) *Osamu Tezuka. Una biografia manga*, Bologna, Coconino Press (5 vol.).

Tomasi Dario,

2006, *Le forme del doppio. Riflessi, soggettive e volti divisi in Ghost in the Shell*, in Alonge Giaime, Bastiancich Alfio, Magri Chiara (a cura di), *Dossier Cinema d'animazione*, "La Valle dell'Eden", n. 16, gennaio-giugno, pp. 107-114.

Yupa,

[2005] 2007, *Dèi, demoni, angeli e messia*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, pp. 197-216.

Siti internet:

<http://www.furinkan.com/>

www.icavaliereidellozodiaco.it

<http://www.neoneiga.it/>

<http://www.nipponico.com/>

Capitolo secondo

COSTANTI TEMATICHE

2.1 L'onnicomprendivo tema del «conflitto identitario»

Nell'animazione seriale giapponese confluiscono istanze di ordine sociale, estetico e antropologico. Ciò emerge con chiarezza se essa viene osservata dal punto di vista tematico. I temi trattati negli anni Ottanta dal disegno animato di serie rimandano alla storia e alla società nipponica del periodo, le quali vengono simbolicamente trasfigurate. Suddetti temi sono tra l'altro strettamente legati tra di loro, come avremo modo di verificare. Il principale di essi, o almeno quello più pervasivo, al quale si può assegnare l'appellativo di «conflitto identitario», è affrontato dall'animazione giapponese di serie sin dai suoi esordi¹ e come si può dedurre consiste nella definizione dell'identità dei protagonisti delle vicende raccontate. Tale definizione risulta problematica e complessa, nonché carica di implicazioni etiche e morali. La natura dei personaggi degli *anime* è spesso ibrida, frutto della contaminazione, sul piano biologico e culturale. Sul rapporto conflittuale che i personaggi intrattengono con la propria identità sono dunque incentrate numerose produzioni animate giapponesi. L'ibridismo pare caratterizzare anche la società e la cultura nipponica a partire dagli anni Ottanta.² Prima di esaminare questo argomento preferiamo impostare un discorso più generale sul tema del conflitto identitario.

Basandosi su di esso sono state formulate parecchie ipotesi interpretative riguardanti l'animazione seriale giapponese. Una delle chiavi più suggestive fornite per leggere il disegno animato nipponico è quella metaforica. Questa chiave di lettura poggia sovente sul conflitto psicologico e morale scatenato nei personaggi degli *anime* dall'indefinitezza della propria identità. Secondo diversi studiosi quello che traspare dagli *anime* è la rappresentazione metaforica del

¹ Cfr. A. Levi, 1996, pp. 85-95 e M. Pellitteri, 2002, pp. 191-215.

² Dell'ibridismo culturale nipponico (relativo in particolare agli anni Ottanta e Novanta) e della sua relazione con le forme espressive più popolari quali gli *anime* e i *manga* si fa menzione in A. Gomasasca, 2001b, pp. 17-50 e R. Ponticello, S. Scrivo, 2007, pp. 3-10.

percorso che bisogna compiere per passare dall'età infantile e adolescenziale a quella adulta.³ Nelle produzioni animate giapponesi si assiste al processo di formazione, tutt'altro che semplice, a cui i bambini e i ragazzi sono chiamati a sottoporsi al fine di raggiungere la piena maturità (fisica e mentale), acquisire una identità sociale e venire riconosciuti come individui.⁴ Va rilevato il fatto che in Giappone individualità e appartenenza ad un gruppo oppure a una comunità sono messi costantemente in contrapposizione. Ciò costituirà la materia d'indagine di un successivo paragrafo. I combattimenti presenti nelle serie animate giapponesi hanno il compito di esplicitare la natura metaforica del percorso intrapreso dai protagonisti degli eventi descritti. Nelle opere animate nipponiche l'identità si conquista quasi esclusivamente tramite la sofferenza, la lotta, il confronto con l'avversario, il quale può essere affrontato solo dopo aver seguito un allenamento duro e dalla natura simbolica.⁵

L'animazione seriale giapponese mette inoltre in scena, in forma per così dire allegorica, il confronto, o per essere più corretti lo scontro, tra la generazione di cui fanno parte i ragazzi e quella di cui fanno parte gli adulti.⁶ Costata a riguardo Marcello Ghilardi:

La fase adolescenziale, età che rappresenta comunque la maggior parte di pubblico a fruire degli *anime*, si caratterizza del resto – indipendentemente dal contesto geografico e sociale – come un periodo in cui ci si sente distanti dal mondo degli adulti, dalle loro leggi, incompresi e sconosciuti (anche a se stessi); lo sforzo massimo è inteso ad un riconoscimento e ad una «appropriazione» dell'identità che ci definisce e ci fa a buon diritto diventare soggetti, con pensieri, aspirazioni, capacità e volontà ben determinati. L'eroe scopre le proprie qualità allorché è posto di fronte ad un nemico: maggiori sono i poteri di quest'ultimo, più risorse saprà trovare in sé il primo. La condizione di isolamento, di alienazione in cui vivono molti

³ L'invito a considerare la maggioranza delle produzioni animate nipponiche delle allegorie del cammino che i giovani compiono per raggiungere l'età adulta e affermarsi come individui è avanzato, tra gli altri, in M. Ghilardi, 2003, *passim*.

⁴ Cfr. *ivi*, *passim*.

⁵ Cfr. *ivi*, pp. 43-51.

⁶ La contrapposizione tra l'universo giovanile e quello adulto emerso dagli *anime* (e dai *manga*) viene riscontrato in L. Raffaelli, 1994, *passim*.

personaggi degli *anime*, se da un lato può essere specchio dell'effettiva condizione in cui si trovano i bambini e i giovani (non solo giapponesi), dall'altro costituisce la «difficoltà» di partenza da cui si sviluppa il percorso di maturazione e presa di coscienza dell'eroe.⁷

Su simili assunti si fondano in particolare le produzioni animate nipponiche di genere fantascientifico, come possiamo constatare. Secondo Marco Pellitteri

in Giappone negli ultimi decenni le giovani generazioni hanno attraversato – e stanno attraversando – problemi simili a quelli dei loro coetanei occidentali, vale a dire un serio conflitto generazionale [...]. Negli *anime*, e in particolare in quelli robotici, che Luca Raffaelli ritiene una metafora animata dell'infanzia e dei suoi traumi, la competizione del Giappone moderno e pacifico – il robot pilotato dal ragazzino – contro il Giappone antico e autoritario – i mostri, *avatar* di una generazione adulta, costringitiva e autoritaria – è ardua ma si risolve, nella finzione, con la vittoria da parte dei giovani. [...] Dall'incomprensione generazionale nasce dunque lo scontro, che negli *anime* si espleta nelle guerre robotiche fra grandi e piccini: tra sparuti ma potenti robot (i giovani), e sterminati eserciti di mostri nemici (gli adulti), chiusi a qualsiasi dialogo paritario.⁸

Riprendiamo a questo punto un argomento soltanto sfiorato nel precedente capitolo e concentriamo l'attenzione sulla componente affettiva delle serie animate nipponiche. Nei prodotti animati seriali provenienti dall'arcipelago giapponese e ascrivibili al filone della fantascienza robotica tale componente affettiva coincide con quella a cui, forse impropriamente, si attribuisce il nome di componente «superomistica». Gli *anime* manifestano i desideri inconsci del proprio pubblico, composto in prevalenza da bambini e adolescenti, i quali per lenire il dolore causato dalla condizione per così dire incerta e sospesa in cui si trovano, sul piano personale e sociale, proiettano sul mondo circostante le fantasie di dominio da loro concepite. Il fenomeno a cui abbiamo appena accennato è tipico dell'età infantile, come asseriscono i ricercatori che conducono i propri

⁷ M. Ghilardi, 2003, p. 103.

⁸ M. Pellitteri, 2008, p. 172.

studi nell'ambito della psicanalisi freudiana.⁹ Il disegno animato nipponico dà un aspetto concreto alle paure, ai timori e allo stato d'ansia dei ragazzi, per i quali funge da strumento grazie a cui si può sciogliere la tensione emotiva, nonché risolvere, almeno temporaneamente, i problemi connessi all'instabilità della posizione occupata all'interno della società. L'animazione seriale giapponese soddisfa i bisogni psicologici dei giovani, il principale dei quali sembra consistere nel dominio sul mondo e sugli uomini. Nell'universo della finzione narrativa messo in piedi dagli *anime*, soprattutto da quelli rientranti nel filone robotico, la realtà e gli individui risultano sottomessi alla volontà dei ragazzi.¹⁰ In proposito Alessandro Gomarasca scrive:

Con la regressione a una fantasia di onnipotenza infantile, che la psicoanalisi classifica come caratteristica della fase di sviluppo edipica (o «fallica»), l'adolescente sogna di controllare il mondo e di padroneggiare la propria ansia. [...] I corpi corazzati dell'animazione giapponese possono essere interpretati come fortezze che esteriorizzano le paure di disintegrazione dell'adolescente e proteggono il suo fragile ego a fronte di un'identità incerta e di confini permeabili. Tale è la condizione che gli adolescenti esperiscono nella pubertà, quando l'attenzione al corpo è massima e il teenager è ansioso riguardo alla rinegoziazione della sua identità corporea e sessuale, oscillando tra dipendenza infantile e potenza adulta. Visto in questa luce, il *meka*-corpo dell'animazione giapponese può essere letto come una metafora delle tipiche trasformazioni adolescenziali. Alternativamente dentro o fuori del robottone, al tempo stesso eccitato da questo sovradimensionamento corporeo, ma anche preso dal panico per i poteri che improvvisamente si trova ad avere, l'eroe degli *anime* robotici riflette una fase di sviluppo in cui la padronanza fisica (linguaggio, codici simbolici, maturità sessuale), e l'adolescente esperisce una scissione del sé come super-uomo e meno-che-uomo.¹¹

Le emozioni che i prodotti animati giapponesi fanno provare agli spettatori sono contraddittorie e ambivalenti. Da una parte viene materializzato il desiderio di

⁹ Il filone robotico della fantascienza animata giapponese viene approfonditamente esaminato da un punto di vista psicanalitico in A. Gomarasca, 2001c, pp. 228-242.

¹⁰ Con ogni probabilità, si tratta della volontà di potenza, un concetto reso noto da Friedrich Wilhelm Nietzsche, il quale com'è risaputo ne fa uno dei fulcri del proprio pensiero filosofico insieme alla teoria del super-uomo.

¹¹ A. Gomarasca, 2001c, pp. 236-237.

onnipotenza nutrito dagli adolescenti; dall'altra viene alimentato il senso di spaesamento e turbamento di quegli stessi adolescenti, i quali sono messi a contatto con una alterità radicale, di cui il robot costituisce l'emblema.

Gli automi al centro dell'animazione giapponese di genere fantascientifico danno corpo a quello che nei termini della psicanalisi freudiana si definisce effetto «perturbante». ¹² In campo psicanalitico la parola «perturbante» designa tutto ciò che induce terrore e spiazzamento, in quanto è capace di riattivare sistemi di credenze depositati nell'inconscio. In coloro che subiscono l'effetto del perturbante vengono riportati in vita i paradigmi concettuali specifici dell'uomo primitivo e le convinzioni irrazionali caratterizzanti i bambini di età compresa tra i tre e i sei anni. L'effetto perturbante si lega al noto complesso di Edipo. ¹³ Sul piano psicologico il rapporto tra i genitori e i figli nasce e matura all'insegna del contrasto, nonché del trauma. La fantascienza robotica giapponese a disegni animati è contraddistinta dalla relazione conflittuale instauratasi tra il protagonista e la propria figura paterna, vera o putativa che sia. Alessandro Gomasca osserva che nelle serie animate nipponiche

la relazione tra padre e figlio è in genere difficile. In molte storie il padre è letteralmente rimosso dalla scena: muore, ucciso dal nemico. Solo allora suo figlio (o suo figlio adottivo) entra nel robot e diviene l'eroe dell'umanità. Se il padre non muore, è in genere ritratto come una figura distante, autoritaria, emozionalmente assente. A volte il figlio non conosce il padre: crede che questi sia morto oppure il padre si nasconde sotto un'altra identità e non può o non vuole rivelarsi al figlio. ¹⁴

Tuttavia soltanto a cavallo degli anni Settanta e Ottanta gli *anime* inseribili nel filone robotico cominciano a riflettere con consapevolezza sul legame tra i padri e i figli. Yoshiyuki Tomino è il primo autore a ragionare in modo approfondito su questo tema, il quale viene ricondotto alla questione che concerne la definizione dell'identità.

¹² Cfr. C. Fagnani, S. Locati, 2003, p. 6.

¹³ L'effetto perturbante è esaminato in tutti i suoi aspetti da Sigmund Freud, il quale vi dedica il saggio *Il perturbante* (*Das Unheimliche*, Austria-Italia, 1919).

¹⁴ A. Gomasca, 2001c, p. 229.

Alla fine degli anni Settanta Tomino inaugura la *riaruha*, ovvero la ‘scuola realistica’ della fantascienza animata giapponese.¹⁵ La scuola realistica viene contrapposta dagli esperti a quella ‘ortodossa’ o tradizionale, la *seitoha*, di cui fanno parte le produzioni animate di genere fantascientifico degli anni Sessanta e Settanta.¹⁶ Nel 1979 vede la luce “Gundam” (“Kido Senshi Gundam”, 1979-1980), la serie più rilevante di cui Tomino firma la regia, il soggetto e la sceneggiatura.¹⁷ Nel corso dei decenni successivi vengono realizzate numerose serie animate ispirate a “Gundam”, da cui riprendono il titolo, le atmosfere, i mezzi da combattimento e qualche personaggio. Queste serie si indirizzano sia al mercato televisivo che a quello del video domestico.¹⁸ “Gundam” “testimonia la passione di Yoshiyuki Tomino per la fantascienza classica e per i romanzi di R. A. Heinlein.¹⁹ L’autore, infatti, dichiara di essersi ispirato al romanzo [...] *Fanteria dello spazio* (*Starship Troopers*, USA, 1959) [di Heinlein] per la traccia delle vicende che vengono ripercorse nel suo *anime*.”²⁰

Dai romanzi di Robert Anson Heinlein il regista giapponese mutua lo stile narrativo asciutto e privo di retorica, nonché una visione disincantata dell’esistenza. In “Gundam” i nemici da combattere non sono alieni dall’aspetto mostruoso, come nella fantascienza robotica a disegni animati degli anni Settanta. Nella serie animata diretta da Tomino gli eserciti contrapposti sono formati da esseri umani. Negli anni Ottanta Tomino influenza la fantascienza animata giapponese a livello poetico ed estetico. Le situazioni illustrate diventano verosimili, i personaggi assumono una psicologia credibile e gli automi perdono

¹⁵ Cfr. F. L. Schodt, 1988, pp. 86 e ss.

¹⁶ Cfr. A. Gomarasca, 2001c, p. 230.

¹⁷ Le vicende che ruotano intorno alla trasmissione di “Gundam” da parte delle reti televisive italiane sono alquanto singolari. La serie animata diretta da Tomino fa nel 1981 una fugace apparizione sugli schermi televisivi italiani. In seguito la Nippon Sunrise, la compagnia che la produce, ne impedisce la messa in onda a causa del comportamento tenuto da numerose emittenti private a diffusione locale, le quali trasmettono “Gundam” senza corrisponderle il pagamento dei diritti. La Nippon Sunrise vieta quindi ai canali televisivi italiani la trasmissione di “Gundam” per oltre vent’anni. Cfr. R. Lasagna, 2003, pp. 54-55.

¹⁸ Le serie animate ricavate da “Gundam” e destinate alla platea televisiva sono negli anni Ottanta dirette da Tomino. Fonti dalle quali attingere informazioni riguardanti “Gundam” e le innumerevoli serie da essa ottenute sono i siti <http://www.gundamuniverse.it/> e <http://www.animenewsnetwork.com/>. Il primo sito indicato è in lingua italiana, il secondo in lingua inglese.

¹⁹ Cfr. F. L. Schodt, 1988, p. 87.

²⁰ R. Lasagna, 2003, p. 54.

l'aura mitica da cui sono in precedenza avvolti, riducendosi a strumenti (di solito) nelle mani di soldati o criminali.²¹ La veste grafica dei robot è molto più sobria rispetto al passato. Non può essere altrimenti, tenuto conto del fatto che negli anni Ottanta l'estetica della fantascienza animata nipponica si basa sul realismo degli scenari e della rappresentazione.²² In "Gundam" non si celebra nessun gesto eroico e non si idealizza la guerra, della quale viene mostrata senza reticenze la brutalità. La serie pare piuttosto un trattato di strategia politica e militare. Al centro degli eventi raccontati è posto Peter Rei, un adolescente costretto a rifugiarsi sulla Base Bianca, una astronave, a causa della guerra scoppiata tra la Federazione Terrestre e una delle sue colonie spaziale, Side 3, la quale proclama la propria indipendenza dandosi il nome di Principato di Zion. Peter Rei diviene il pilota di Gundam, uno dei robot in dotazione all'esercito della Federazione Terrestre, dalla cui parte si schiera. Gundam è progettato e realizzato da Tem Rei, il padre del ragazzo. A bordo del proprio robot Peter Rei si confronta a più riprese con il comandante dell'esercito di Zion, il maggiore Shia Aznable, intenzionato a appropriarsi del titolo di sovrano di Side 3, appartenuto anni addietro al padre. Dal confronto tra i due protagonisti non emerge in sostanza un vincitore, mentre il conflitto bellico si conclude con la sconfitta del Principato di Zion. Come si evince la maniera di trattare il materiale narrativo a disposizione è molto differente rispetto a quella consueta. In "Gundam" trovano spazio i sentimenti dei personaggi, i quali sono paradossalmente ritratti come individui fragili sul piano emotivo ma risoluti e coraggiosi su quello militare.

Quella di Peter Rei non è una figura monodimensionale. Al contrario il protagonista di "Gundam" esibisce la personalità sfaccettata e complessa tipica degli adolescenti. Secondo Marcello Ghilardi

le difficoltà di carattere di Peter Rei sembrano dovute più a un rifiuto del mondo, tipico dell'età adolescenziale, che a motivi ben precisi. Con lo svolgersi dell'intreccio, però, si scoprono o si approfondiscono anche motivi di insoddisfazione precisi, come l'indifferenza del padre per tutto ciò che non riguarda i propri progetti, famiglia compresa:

²¹ Cfr. F. L. Schodt, 1988, pp. 86-87.

²² Cfr. *ivi*, p. 88.

Peter Rei si troverà costretto ad andarsene contro voglia sulla Base Bianca, lasciandolo su Side 7 [il pianeta sul quale entrambi vivono] e sperando di raggiungere la madre rimasta sola sulla Terra.²³

La diffidenza (se non l'ostilità) del ragazzo nei confronti degli adulti, oltre che al fatto di essere coinvolto in faccende non comprese appieno, dipende per l'appunto dal rapporto irrisolto con il proprio padre, dal quale è diciamo così obbligato a pilotare Gundam, l'automa che dà il titolo alla serie. Francesco Prandoni nota il fatto che

per Tomino il conflitto con il padre è edipicamente insanabile [...], un totale rifiuto dei valori della generazione precedente. [...] Anche in "Gundam" il robot rappresenta l'unico e problematico legame tra il protagonista [...] e suo padre, ideatore del robot ma pessimo genitore, che ha abbandonato la moglie [...] sulla Terra e si dedica unicamente allo sviluppo di nuovi strumenti di distruzione. Per molti spettatori non è difficile identificarsi in questa situazione: da anni, ormai, il boom economico aveva reso il padre una figura del tutto assente nelle famiglie giapponesi. [...] Al termine della serie, Amuro [ovvero Peter, nella versione originale di "Gundam"] abbandonerà il suo *mobil suit* [denominazione con la quale sono indicati i robot da combattimento], ormai inutile come l'eredità paterna.²⁴

Yoshiyuki Tomino è dell'avviso che l'affermazione dell'identità comporti la recisione dei legami parentali e il rifiuto del sistema ideologico dominante.²⁵

Ancora Prandoni constata che

la generazione di Tomino (classe 1941) era la stessa che aveva scatenato il movimento studentesco del 1960, e Amuro Rei, l'introverso protagonista di "Gundam" che si scopre *new type*, [...] può e vuole lasciarsi alle spalle ciò che lo ha preceduto. L'incomunicabilità tra Amuro e il padre, nonché l'abbandono di Gundam a pezzi nel finale, sono dettagli più che mai eloquenti.²⁶

²³ M. Ghilardi, 2003, p. 151.

²⁴ F. Prandoni, 1999, pp. 78-79.

²⁵ Negli anni Ottanta in Giappone sono molti i disegnatori di fumetti e gli autori di serie animate a concordare con Yoshiyuki Tomino. Cfr. J. M. Bouissou, 2008, pp. 499-502.

²⁶ F. Prandoni, 1999, p. 92.

Risulta significativo il fatto che in “Gundam” venga prefigurata la nascita di una nuova specie, o per essere corretti, di una nuova tipologia umana, alla quale si attribuisce il nome di *new type* e nella quale rientrano sia Peter Rei che Shia Aznable. I *new type* rappresentano il successivo stadio dell’evoluzione umana. Essi comunicano tra di loro telepaticamente, essendo dotati di poteri ESP, cioè extrasensoriali. Il significato dell’acronimo ESP è *Extra Sensory Perception*. Marcello Ghilardi asserisce che

la figura del *new type* non deve essere interpretata come quella di un uomo superiore [...]. Il *new type* è in realtà un normale essere umano, che possiede però alcuni poteri in grado di renderlo superiore dal punto di vista psichico; in questo può essere considerato una sorta di mutante, un individuo con caratteristiche del tutto particolari che lo differenziano dal resto della specie. [...] Lo specifico potere dei *new type* sembra consistere insomma in un approfondirsi della sensibilità umana, che allargando all’infinito il proprio raggio d’azione giunge a possedere un punto di vista cosmico e elimina ogni dualismo tra individuo e universo; [...] La vera forza di Peter Rei, dunque, non è più solo quella di combattere meglio dei suoi avversari, come Shia; ma è anche quella di aver scoperto una nuova, straordinaria armonia con gli uomini e con il mondo. [...] *New type* come «oltreuomo», dunque, ma solo in quanto depositario di una saggezza e di una sensibilità più profonde.²⁷

“Gundam” annuncia l’avvento di una nuova generazione, cosa che avviene anche nella realtà. Dietro ai *new type*, si celano gli adolescenti giapponesi degli anni Ottanta, i quali vengono inseriti nella categoria sociale chiamata *shin-jinrui*, traducibile in italiano come ‘nuova umanità’. La scelta del termine *shin-jinrui* non è casuale. Sociologi e antropologi, coloro che introducono il termine nell’arcipelago nipponico, vogliono evidenziare la lontananza esistente tra i ragazzi e gli adulti, dal punto di vista ideologico e culturale.²⁸ La differenza tra la nuova generazione e quelle vecchie è giudicata talmente grande da essere metaforicamente collocata sul piano diciamo così genetico. A partire dagli anni

²⁷ M. Ghilardi, 2003, pp. 156-157. È curioso notare il fatto che venga utilizzata la parola «oltreuomo», la quale costituisce la traduzione letterale di quella tedesca *Über-Mensch*, coniata da Friedrich Nietzsche e già incontrata in questa sede. I concetti espressi da Ghilardi e da Nietzsche paiono comunque distanti, per non dire opposti.

²⁸ Cfr. A. Gomasca, L. Valtorta, 1996, *passim*.

Ottanta è come se gli adolescenti e gli adulti nell'arcipelago giapponese appartengano a specie umane diverse. Scrive Saburo Murakami:

Un'altra importante caratteristica dei cartoni di robot degli anni Ottanta sono gli ESP: persone dotate di poteri paranormali che possono muovere le cose, oppure prevedere il futuro grazie alle forze mentali. Sono apparsi per la prima volta in "Gundam", affascinando la fantasia dei giovani giapponesi, tanto che la parola *shin-jinrui* ('nuova umanità'), termine con cui si indicano queste persone comincia ad andare di moda proprio in questo periodo.²⁹

La peculiarità dei ragazzi giapponesi degli anni Ottanta risiede nella natura ibrida della propria identità culturale e sessuale.³⁰

Bisogna ricordare il fatto che l'ibridismo è una delle caratteristiche del sistema culturale nipponico. A livello antropologico la popolazione giapponese appare contraddistinta dalla capacità di combinare elementi e istanze di varia provenienza geografica.³¹ Il processo per così dire di contaminazione investe anche numerose componenti culturali autoctone che hanno origine in periodi storici differenti. Nell'arcipelago nipponico convivono (e spesso si mescolano) elementi tradizionali e moderni.³² Ciò si può constatare all'interno degli ambiti più disparati, da quello domestico³³ a quello religioso.³⁴ In particolare l'attività combinatoria a cui i giapponesi sono dediti si avverte nell'ambiente urbano, nelle città, luoghi in cui, tra le altre cose, gli stili architettonici si accostano l'un l'altro e si giustappongono.³⁵ L'ambigua natura dei giovani giapponesi, sul piano antropologico e dell'identità, dipende in buona parte dal contesto sociale nel quale sono calati, come si intuisce. Il fumetto e l'animazione sono le forme espressive che maggiormente tengono conto del fatto che i confini stabiliti dal genere sessuale di appartenenza vengono sfumati dai ragazzi giapponesi degli anni Ottanta. Restando per esempio nel campo della fantascienza robotica animata, un filone destinato in prevalenza ai ragazzi, riscontriamo il fatto che in questo

²⁹ S. Murakami, 1998, p. 67.

³⁰ Diversi saggi in lingua italiana trattano l'universo giovanile nipponico. Cfr. per esempio C. Ricci, 2008 e M. Zielenziger, 2008.

³¹ Cfr. M. Brunori, 1993, *passim*.

³² Cfr. M. Eguchi, 1996, pp. 11-14.

³³ Cfr. S. Yoshino, 1996, pp. 97-104.

³⁴ Cfr. S. Inoue, 1996, pp. 157-164.

³⁵ Cfr. G. Nitschke, 1996, pp. 167-176 e A. Ueda, 1996, pp. 177-185.

periodo il ruolo principale nelle vicende raccontate venga di frequente ricoperto da figure femminili che uniscono sensualità e ferocia, femminilità e forza fisica. A proposito di questo argomento Anne Allison afferma:

Una figura di questo tipo fonde e confonde gli elementi caratteristici che tradizionalmente hanno mantenuto i generi distinti: la carne e la moda associate con le ragazze, e l'azione e la lotta per i ragazzi. Nella figura della bambola guerriera non solo viene oltrepassato un confine fra generi ludici (azione e moda) e generi sessuali (femminile e maschile); è il confine stesso che viene marcato in una posa che ne accentua i contorni. Queste guerriere tendono infatti a esporre la propria carne, a essere seducenti, sensuali, sexy al massimo grado proprio nel momento clou della battaglia, quello che in genere coincide con l'uccisione del nemico. Come un soldato che fa appello alla sua mascolinità quando la battaglia infuria, così queste guerriere fantastiche palesano, invece che sovvertire o contraddire, la loro essenza femminile nelle stesse scene d'azione in cui fulminano, spapolano, schiacciano e annientano il corpo dell'altro.³⁶

Dagli anni Ottanta i personaggi femminili presenti negli *anime* di genere fantascientifico o fantastico spesso “combinano innocenza e aggressività, seduzione e istinto guerriero, occhi languidi e furia omicida. Bambine pigre e piagnucolose da un lato, violente eroine d'azione dall'altro, [...] combinano la forza e la vulnerabilità, la durezza e le lacrime, il sangue e l'innocenza.”³⁷

La parità sessuale che sembra emergere dalle produzioni fantascientifiche a disegni animati aventi per protagonista una donna è in realtà fittizia.³⁸ In tali produzioni, ascrivibili anche al genere erotico, le figure femminili vengono relegate al ruolo di «bambole», ovvero di oggetti del desiderio sessuale maschile.

³⁹ Esse sono “pura fantasia sessuale maschile”, come sostiene Antonia Levi.⁴⁰

In genere le donne nelle serie robotiche appaiono come l'elemento rosa e come supporto ai protagonisti veri e propri. Questo dal momento che, come s'è detto, gli *anime* robotici sono pur sempre

³⁶ A. Allison, 2001, pp. 145-146.

³⁷ A. Gomarasca, 2001b, pp. 45-46. Cfr. anche A. Allison, 2000, pp. 268 e ss.

³⁸ Cfr. A. Levi, 1996, pp. 130-131.

³⁹ Cfr. A. Allison, 2000, pp. 269-270.

⁴⁰ “Pure sexual fantasy for male”. Ivi, p. 116.

indirizzati per lo più ai ragazzi, e perché fra gli anni Settanta e Ottanta, periodo di ascesa e declino del genere, non era ancora esplosa la tendenza – *shojo manga* e storie sportive a parte – a rendere protagoniste le donne.⁴¹

Fino agli anni Ottanta

la ragazza protagonista [delle serie animate nipponiche spesso] «non poteva sfuggire allo stereotipo della donna giapponese», legata alle istituzioni entro cui la società tradizionale l'aveva voluta: una posizione subalterna, il ruolo di moglie e di madre, una sessualità espressa all'interno della famiglia [...]. E se una protagonista riusciva a sfuggire allo stereotipo – e grazie a ciò otteneva enorme successo - [...] lo doveva al travestimento che la faceva credere un uomo.⁴²

Tuttavia è innegabile che negli anni Ottanta in Giappone i ragazzi e le ragazze si avvicinino parecchio, dal punto di vista degli interessi, dei rituali e dei modelli imitati. I ragazzi e le ragazze giapponesi dell'epoca danno le stesse risposte emotive agli stimoli ricevuti dai mezzi di comunicazione di massa. Di questi argomenti riferiremo nel prossimo paragrafo.

Quanto finora rilevato secondo noi ribadisce l'imprescindibilità del conflitto identitario, il tema centrale (consapevolmente o meno) del disegno animato nipponico di serie degli anni Ottanta.

2.2 L'amore e l'erotismo

Negli anni Ottanta in Giappone l'universo giovanile maschile e quello femminile si compenetrano. Le ragioni alla base del fenomeno sono molteplici.⁴³ Quella fondamentale è costituita dal fatto che, dalla seconda metà del decennio, alla ribalta salga la figura della *shojo*, ovvero della adolescente, la quale conquista sempre più spazio e rilievo all'interno della società.⁴⁴

⁴¹ M. Pellitteri, 2008, p. 177.

⁴² M. Griner, R. I. Fumari, 1999, pp. 123-124.

⁴³ I motivi a cui si deve l'avvicinamento tra i ragazzi e le ragazze giapponesi, sul piano emotivo e comportamentale, sono indagati in A. Gomasca, 2001b, pp. 30-50.

⁴⁴ Le adolescenti, indicate in Giappone con la parola *shojo*, vengono esaminate in A. Gomasca, L. Valtorta, 1996, pp. 80-98 e in A. Gomasca, 2001a, pp. 57-90. In entrambi i saggi menzionati

A suggerire il grado d'importanza raggiunto dalle adolescenti giapponesi, dal punto di vista antropologico, è forse sufficiente la constatazione del fatto che dagli anni Novanta molte ricerche condotte anche in campo accademico vertano sulle categorie sociali nelle quali le suddette adolescenti sono inserite.⁴⁵ A cominciare dagli anni Ottanta le ragazze attirano in Giappone l'attenzione degli studiosi (almeno di alcuni di loro) e dei mezzi di informazione di massa. Ciò che suscita interesse è l'affermazione, presso la comunità composta dai ragazzi, dei modelli proposti dalle ragazze e concernenti i gusti estetici e narrativi. L'immagine che il mondo dello spettacolo dà dei ragazzi in questi anni può non a caso coincidere con quella elaborata dalle adolescenti. Tramite i mezzi di comunicazione si diffonde cioè un ideale maschile concepito dalle ragazze nipponiche e contraddistinto dall'ambiguità sessuale. Gli adolescenti di sesso maschile si adeguano a tale ideale, veicolato in particolare dai fumetti per ragazze, chiamati *shojo manga*, occultano grazie all'abbigliamento e al trucco i propri caratteri sessuali e accentuano l'indefinitezza della propria identità. A cavallo degli anni Ottanta e Novanta secondo Alessandro Gomasasca

a feticizzare l'identità della *shojo* non sono solo le donne: sempre più maschi appaiono attratti da questa soggettività e dalla sua cultura. I giovani, che abbandonano i propri fumetti per leggere gli *shojo manga* [...], si vestono come le loro sorelle, e si mostrano sempre più affascinati dalle icone della cultura femminile, una cultura [...] che rappresenta ai loro occhi un'«illecita zona libera esterna alla cultura aziendale dove è possibile perseguire interessi e desideri individuali».

⁴⁶

In ambito musicale e attraverso le forme espressive del fumetto e del disegno animato viene attualizzata la figura, o per essere più precisi l'ideale estetico, designati dal termine nipponico *bishonen*.⁴⁷ Spiega Saburo Murakami:

la figura della *shojo* è messa in relazione con l'estetica *cute* e la corrente culturale *kawaii*, alle quali si è già accennato in questa sede.

⁴⁵ Per quanto riguarda le categorie sociali nelle quali (dagli anni Novanta) le adolescenti nipponiche rientrano cfr. S. Kinsella, 2001b, pp. 91-110, T. Miyake, 2001, pp. 111-144 e <http://www.nipponico.com/dizionario/s/societa.php>.

⁴⁶ Cfr. A. Gomasasca, 2001b, p. 43.

⁴⁷ Alla figura e all'ideale estetico a cui viene assegnato il nome di *bishonen* si accenna tra gli altri in S. J. Napier, 2001, pp. 59-60.

Bishonen, è questa una parola chiave per capire il concetto di bellezza maschile nipponica, sia nei cartoni animati che nella realtà: si tratta di un canone estetico amato fin dall'antichità e che ha ritrovato proprio nella seconda metà degli anni Ottanta un nuovo boom. Per *bishonen* si indicano i giovani particolarmente belli dalla faccia acqua e sapone, dalle labbra sensuali, che danno l'impressione di essere candidi e immacolati.⁴⁸

Dagli anni Ottanta a livello grafico i personaggi maschili delle produzioni animate destinate ai ragazzi assomigliano a quelli degli *anime* dedicati alle ragazze. Suddetti personaggi sono filiformi, efebici, o meglio asessuati, ed esibiscono lineamenti delicati. "I Cavalieri dello Zodiaco" rappresenta l'esempio più clamoroso della tendenza.⁴⁹ La descrizione fisica appena fornita corrisponde per l'appunto a quella dei protagonisti maschili de "I Cavalieri dello Zodiaco", una delle serie animate giapponesi di genere *action*⁵⁰ più conosciute degli anni Ottanta, come abbiamo visto nel precedente capitolo.

In generale negli anni Ottanta le opere animate nipponiche indirizzate ai ragazzi subiscono l'influenza di quelle dirette alle ragazze, sul piano enunciativo, grafico e contenutistico. Nel decennio succitato i prodotti animati giapponesi rivolti agli adolescenti di sesso maschile e quelli riservati agli adolescenti di sesso femminile si contaminano reciprocamente, o quasi, dal punto di vista tematico, figurativo e stilistico.⁵¹ Indipendentemente dal sesso degli spettatori di riferimento nell'animazione seriale nipponica degli anni Ottanta viene dato risalto alle emozioni provate dai personaggi, la cui caratterizzazione psicologica risulta accurata e approfondita.⁵²

Uno degli argomenti trattati con più insistenza dalla suddetta animazione è l'amore. Anche negli *anime* per ragazzi l'andamento del racconto è regolato da principi che non sono quelli della logica bensì del sentimento. I cambi di tono e di registro possono essere continui. Spesso si passa dal registro comico-umoristico a

⁴⁸ S. Murakami, 1998, p. 119.

⁴⁹ Cfr. *ibid.*

⁵⁰ A onor del vero "I Cavalieri dello Zodiaco" combina elementi dell'*action*, del genere avventuroso e di quello drammatico.

⁵¹ Cfr. A. Levi, 1996, pp. 11-15.

⁵² Cfr. S. Murakami, 1998, pp. 66-111.

quello tragico. A dominare la scena sono in diversi casi gli equivoci di ordine sentimentale oppure erotico, nonché la disamina della personalità dei protagonisti. Il discorso portato avanti dalle serie animate giapponesi per ragazzi negli anni Ottanta si rivela introspettivo, o per essere più corretti, legato in maniera palese a una soggettività. Al pari delle produzioni fumettistiche e animate riservate alle adolescenti ⁵³ gli *anime* per ragazzi denunciano la presenza, più o meno concreta, di un narratore, il quale filtra e struttura le informazioni ricevute dagli spettatori. ⁵⁴ Tale narratore è una figura ideale, o meglio virtuale, chiamata soggetto enunciatore dagli studiosi di discipline linguistiche. Il soggetto enunciatore è colui che produce gli enunciati narrativi. ⁵⁵ Una sorte analoga a quella del disegno animato di serie tocca al fumetto giapponese del periodo. ⁵⁶ Conviene a questo punto sgombrare il campo dagli equivoci e fare una precisazione: puntare sulla componente affettiva non è una prerogativa degli *anime* e dei *manga* rivolti alla platea femminile. Puntualizziamo ulteriormente il fatto che le peculiarità compositive e contenutistiche sopra elencate (le quali dall'animazione di serie si estendono al fumetto nipponico) non sono relative soltanto ai prodotti narrativi destinati alle adolescenti. A proposito del fumetto nipponico, al di là degli spettatori a cui esso si dirige, Frederik L. Schodt afferma:

il parere generale dei lettori giapponesi è che [...] i fumetti hanno tanto da dire sulla vita quanto i romanzi e i film. Ma sicuramente uno dei loro più grandi meriti è quello di rendere visivamente affascinanti anche i soggetti più improbabili [...] e persino gli esami scolastici. Questo si ottiene tramite l'esagerazione delle azioni e delle emozioni fino al punto del melodramma e ponendo sentita attenzione ai particolari più minuti della vita quotidiana. I giapponesi dicono che i loro fumetti sono molto «umidi», opponendoli così ad opere

⁵³ La somiglianza, sul piano stilistico e contenutistico, tra gli *shojo manga* e gli *shonen manga* (ovvero i fumetti per ragazzi) pubblicati negli anni Ottanta o Novanta è segnalata in A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, pp. 92-95 e in A. Levi, 1996, p. 15.

⁵⁴ Cfr. F. Prandoni, 1999, p. 94.

⁵⁵ I principali saggi in cui ci si occupa dell'enunciazione sono É. Benveniste, 1966 e G. Genette, 1972.

⁵⁶ L'apporto a livello estetico e comunicativo fornito dallo *shojo manga* alle altre forme espressive sviluppate negli anni Ottanta (e non solo) in Giappone viene studiato in G. Amitrano, 1991 e M. A. Rumor, 2005 La ricezione e la fruizione dello *shojo manga* in Italia vengono specificatamente trattate in C. Baglini, R. Pesci, 1999, pp. 136-139.

«asciutte»: vale a dire che i loro fumetti sono sfacciatamente umani e sentimentali.⁵⁷

Il fumetto giapponese agisce in primo luogo sul piano delle emozioni e dei sensi, qualunque sia il sesso dello spettatore di riferimento.⁵⁸ Il passo sopra citato a nostro avviso conferma ciò. Riconosciamo tuttavia l'importanza dello *shojo manga*, il quale è per Prandoni

più rapido [dello *shonen manga*, il fumetto giapponese per ragazzi] nel divincolarsi dai modelli esterni [all'universo fumettistico e animato nipponico] [...]. Già dai primi anni Settanta si era [inoltre] rafforzata la tendenza a rivolgersi verso microcosmi ideali, nei quali dramma e amore erano soggetti a regole [per così dire] interne.⁵⁹

Il microcosmo ideale a cui si accenna nel brano appena riportato corrisponde alla quotidianità domestica.

La convergenza, sul piano linguistico e tematico, tra le opere animate dedicate al pubblico maschile e quelle indirizzate al pubblico femminile appare evidente in particolare nel genere della commedia.⁶⁰ A cavallo degli anni Settanta e Ottanta nasce il filone della *love comedy*, in cui si specializzano diversi autori, i più influenti dei quali nell'ambito del fumetto sono Mitsuru Adachi e Izumi Matsumoto.

Adachi esordisce in giovane età alla fine degli anni Sessanta e ottiene la notorietà circa un decennio dopo, all'inizio degli anni Ottanta.⁶¹ L'autore nipponico

⁵⁷ "The general consensus among readers in Japan [...] seems to be that comics have as much to say about life as novels or films. But surely one of their greatest accomplishments is to render visually fascinating the most improbable subjects [...] and even school examinations. This is done by exaggerating actions and emotions to the point of melodrama, and by paying loving attention to the minute details of everyday life. As the Japanese describe them, their comics are very «wet», as opposed to «dry»: that is, they are unashamedly human and sentimental". F. Schodt, [1983] 1997, p. 16.

⁵⁸ Cfr. J. M. Bouissou, 2008, pp. 495-499.

⁵⁹ F. Prandoni, 1999, p. 93.

⁶⁰ Cfr. *ivi*, pp. 92-96.

⁶¹ Il livello della popolarità di Adachi in Italia non è elevato, nonostante il successo riscontrato dalle serie animate ricavate dai suoi fumetti, molti dei quali sono tra l'altro distribuiti con regolarità. L'opera di Adachi in Italia è apprezzata da una comunità ristretta formata da appassionati di fumetto e d'animazione seriale giapponese. Questo è uno dei maggiori motivi per cui (addirittura) le pubblicazioni *on-line* più ricche di dati e di notizie sono in lingua inglese. Cfr. le seguenti pagine web: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3137> e

debutta nel 1969, anno in cui, nel ruolo di assistente, collabora con Isami Ishii, un disegnatore di fumetti impegnato sovente nella realizzazione di vignette commissionate dai quotidiani.⁶² Nel 1970 Adachi firma la sua prima opera a fumetti, il cui titolo è *Kieta Bakuon*. Pubblicata sulla rivista “Deluxe Shonen Sunday” dalla casa editrice Shogakukan *Kieta bakuon* rielabora un *manga* concepito da Satoru Ozawa, un disegnatore attivo dagli anni Sessanta.⁶³ Mitsuru Adachi diviene celebre negli anni Ottanta, in seguito all’uscita di due dei suoi fumetti più compiuti, ovvero “Miyuki” (Id., 1980-1984) e “Touch” (Id., 1981-1986). A breve distanza temporale vengono prodotte e trasmesse dalla televisione giapponese le serie a disegni animati derivate dai *manga* appena menzionati. Si tratta di “Miyuki” (Id., 1983-1984) e di “Prendi il mondo e vai” (“Touch”, 1985-1987). Sia nel fumetto che nella serie animata di “Miyuki” si colgono i tratti distintivi della produzione di Adachi, dal punto di vista figurativo e contenutistico.

Adachi descrive in maniera minuziosa e partecipe l’universo adolescenziale, soffermandosi sulle emozioni e sulle pulsioni (spesso di natura sessuale) che lo caratterizzano. Il registro che egli predilige è quello intimista. Il protagonista delle vicende raccontate in “Miyuki” è uno studente liceale di nome Masato, il quale è attratto da due ragazze chiamate entrambe Miyuki. Una di loro è la figlia adottiva del padre di Masato, vive nell’abitazione del ragazzo e trascorre degli anni all’estero. L’esuberanza fisica e caratteriale della fanciulla affascina Masato, che a lungo non riesce a operare una scelta. “Miyuki” sfiora l’argomento dell’incesto, ma lo fa con delicatezza e senza morbosità, nonostante Adachi ponga l’accento sull’aspetto erotico di diverse situazioni. L’autore nipponico si dimostra interessato al turbamento che in Masato suscita la vista della biancheria intima della sorella acquisita.⁶⁴ Adachi si pone in “Miyuki” l’obiettivo di stimolare e alimentare le fantasie erotiche degli adolescenti (in questo caso di sesso maschile), ai quali i suoi fumetti sono destinati. In “Miyuki” sono mescolati elementi del

<http://users.skynet.be/mangaguide/au14.html>. Cfr. anche la pagina web in lingua italiana <http://www.ubcfumetti.com/data/adachi.htm>.

⁶² Cfr. <http://www.yamatovideo.com/magazine/home.php?articolo=100&sec=1200>.

⁶³ Cfr. <http://users.skynet.be/mangaguide/au14.html>.

⁶⁴ Cfr. F. Prandoni, 1999, p. 95.

genere erotico e di quello della commedia romantica. “Miyuki” tratta il triangolo amoroso, ovvero uno dei temi più tipici della *love comedy* giapponese a fumetti e a disegni animati.⁶⁵ Il suddetto tema è sviluppato in “Prendi il mondo e vai”. Al centro degli eventi illustrati in “Prendi il mondo e vai” sono posti due gemelli adolescenti, chiamati Tom e Kim. Il primo è indolente e irresoluto; il secondo è razionale e determinato. Entrambi provano affetto nei confronti Minami, una compagna di scuola, nonché vicina di casa. Kim muore a causa di un incidente stradale e Tom prende il suo posto nella squadra di baseball del liceo. Tom fa ciò per realizzare il sogno del fratello, che consiste nella partecipazione al campionato scolastico nazionale di baseball. Qualche tempo più tardi Tom e Minami si scoprono innamorati l’uno dell’altra. In “Prendi il mondo e vai” il genere della commedia, quello cosiddetto sportivo (che gode di notevole fortuna commerciale nell’arcipelago nipponico) e il filone della *soap-opera* si combinano. Da “Prendi il mondo e vai” emerge un’altra costante della commedia sentimentale nipponica a disegni animati, ovvero l’ambientazione scolastica. Secondo Marco Pellitteri questo avviene

per due ragioni: la prima, naturalmente, è che i giovani sono il *target* di spettatori ricercato da questo tipo di *serial*; l’altra deriva direttamente dal sistema scolastico giapponese, che assorbe quasi completamente la vita quotidiana dei ragazzi e che dunque si presta perfettamente come ambiente narrativo prediletto.⁶⁶

Le emozioni evocate dalla serie animata (e da quella a fumetti creata da Adachi), gli avvenimenti raccontati e lo scenario nel quale essi si svolgono favoriscono l’identificazione con i protagonisti del pubblico d’età adolescenziale. “Prendi il mondo e vai” esamina diverse questioni inerenti la definizione dell’identità, un argomento del quale viene confermata l’importanza, nell’ambito dell’animazione seriale nipponica. Ciò a cui si assiste nel corso della serie è il processo di maturazione e crescita nel quale è coinvolto Tom, il personaggio principale.

⁶⁵ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 169.

⁶⁶ Ivi, p. 168.

“Prendi il mondo e vai” ragiona infine sulla morte, un tema che affronteremo nel successivo paragrafo.

Per il momento seguendo le indicazioni fornite da Antonia Levi constatiamo soltanto che “gli *anime* possono non essere il miglior mezzo per iniziare un discorso serio sulla morte, ma almeno provano a parlare intorno a questo argomento. E provano a farlo in un modo che non annoia.”⁶⁷

Il nome di Izumi Matsumoto è legato in maniera indissolubile al fumetto intitolato “Orange Road” (“Kimagure Orange Road”, 1984-1987).⁶⁸ In tale *manga* compaiono gli stilemi narrativi e le formule compositive che in genere contraddistinguono le opere di Matsumoto.⁶⁹ L’autore ricorre con frequenza all’espedito narrativo dell’equivoco o a quello del fraintendimento e rimarca la dimensione ludica degli eventi descritti, dei quali valorizza in particolare l’aspetto comico oppure erotico. Il tono che i suoi lavori hanno è leggero e scanzonato. La visione dell’esistenza che da essi traspare è positiva. Meno partecipe dal punto di vista emotivo Matsumoto pare interessato a solleticare gli istinti e le pulsioni di ordine sessuale degli adolescenti, per i quali i suoi fumetti sono pensati.

“È quasi magia, Johnny” (“Kimagure Orange Road” 1987-1988) costituisce la fedele trasposizione animata del suo *manga* più noto e riuscito. In “È quasi magia, Johnny” l’attenzione si focalizza sulla relazione amorosa, di tipo diciamo così «triangolare», intrattenuta da Johnny, Sabrina e Tinetta, tre studenti liceali. Tinetta, la più giovane dei tre, si innamora di Johnny, che considera il proprio fidanzato. Johnny è a sua volta innamorato di Sabrina, la quale, pur ricambiando i sentimenti del ragazzo, non è disposta a rinunciare all’amicizia di Tinetta, per la quale lei è un punto di riferimento, nonché una sorta di sorella maggiore. Alla fine (e non senza traumi) i tre adolescenti si chiariscono. All’orizzonte di Tinetta si profilano nuovi fidanzati mentre Johnny e Sabrina si amano mettendo da parte ogni remora. “È quasi magia, Johnny” rientra al contempo nel genere della

⁶⁷ “*Anime* may not be the best medium for beginning a serious discussion about death, but at least it’s willing to talk about the subject. And it’s willing to talk about it in a way that doesn’t preach.” A. Levi, 1996, p. 108.

⁶⁸ Crediamo vada reso merito ai responsabili del sito internet in lingua italiana <http://www.orangeroad.it/>, all’interno del quale sono riportate numerose informazioni e curiosità riguardanti la serie a fumetti ideata da Izumi Matsumoto e quelle animate da essa ricavate.

⁶⁹ Cfr. A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, p. 94.

commedia, in quello erotico e in quello fantastico. Per quanto riguarda gli elementi ascrivibili a quest'ultimo genere va sottolineato il fatto che essi sono un pretesto per innescare situazioni buffe, grottesche e in diversi casi al limite del surreale. Suddetti elementi risiedono nei poteri extrasensoriali posseduti da Johnny e dalle sue due sorelle, i cui nomi sono Manuela e Simona. Di fatto

in "Orange Road" Kyosuke [ovvero Johnny, nella serie animata e nel fumetto originali] e le sue pestifere sorelline Manami e Kurumi [rispettivamente Manuela e Simona, nella versione originale dell'*anime* e del *manga*] sembrano avere come unica preoccupazione quella di nascondere i loro poteri, oltretutto causa di immancabili equivoci. Stabilita la chiave di lettura attraverso cui procede la narrazione, è facile immaginare come dall'uso proprio e improprio di ipnosi, lettura del pensiero, teletrasporto e scambi di personalità scaturiscano divertenti episodi imbarazzanti e goffi tentativi di occultarne l'origine.⁷⁰

Alcuni esperti di fumetto e d'animazione giapponese propongono di inquadrare "È quasi magia, Johnny" da una prospettiva storica e socio-antropologica. Secondo questi esperti da "È quasi magia, Johnny" emerge il rapporto di forza tra gli uomini e le donne (e tra i ragazzi e le ragazze) nella società nipponica degli anni Ottanta. Al pari di altri protagonisti di *love comedy* animate del periodo Johnny è l'emblema dell'uomo giapponese degli anni Ottanta, le cui peculiarità sembrano essere la scarsa personalità, il carattere debole e la passività sul piano psicologico.⁷¹ Sabrina rappresenta l'universo femminile, il quale in Giappone assume una posizione di predominio all'interno del sistema economico, sociale e culturale dell'epoca.⁷² "È quasi magia, Johnny" è la serie animata nipponica che nel modo più eclatante in Italia incappa nelle maglie dell'adattamento, sovente più strette di quelle della censura ufficiale.⁷³ A onor del vero una sorte analoga a "È

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Cfr. A. Levi, 1996, p. 129.

⁷² Cfr. S. Murakami, 1998, pp. 110-111.

⁷³ Le vicende censorie relative a "È quasi magia, Johnny" sono esaminate in maniera minuziosa nella sezione *Approfondimenti* del sito <http://www.orangeroad.it/>. Nella suddetta sezione vengono indicati anche tutti i tagli di montaggio apportati dagli adattatori italiani. Alcune compagnie italiane hanno pubblicato per il mercato dell'*home video* una versione della serie animata priva di censure e fedele a quella originale. La prima a farlo è la casa di produzione Dynamic Italia nel

quasi magia, Johnny” tocca in numerose nazioni, soprattutto europee.⁷⁴ L’intervento degli adattatori, alquanto invasivo, è motivato in primo luogo dalla volontà di rendere fruibile la serie animata agli spettatori d’età infantile, ai quali essa non è dedicata. Pellitteri in proposito osserva:

Il procedimento di riscrittura svolto da vari adattatori occidentali su molte serie [animate giapponesi] assume i tratti di una privazione così profonda della filosofia e degli intenti espressivi e narrativi del testo di partenza che l’operazione può essere vista, in senso figurato, come una sorta di estirpazione dello spirito dell’opera, che in buona sostanza deturpa l’integrità e la coerenza di un prodotto magari ritenibile come mediocre già in origine, ma che con tali rimontaggi diventa un pastone di qualità ancora minore. E qui si è giocato d’enfasi, dal momento che in realtà varie serie censurate, riassemblate, adattate senza il rispetto del prodotto di provenienza, in origine erano di buona fattura, ma sono peggiorate proprio a causa di tali adattamenti.⁷⁵

“È quasi magia, Johnny” è esemplare in questo senso. Si tratta della “serie romantica forse più amata in Italia, in cui casti baci fra adolescenti vennero eliminati dal metraggio, i nomi giapponesi furono modificati con altri italiani e inglesi e molti dialoghi vennero in parte deprivati del *pathos* originario.”⁷⁶ Sabrina è il personaggio di “È quasi magia, Johnny” maggiormente impresso nella memoria degli appassionati. Ciò si deve alla sua psicologia complessa, delineata dallo sceneggiatore Kenji Terada, e al suo fisico prorompente, disegnato da Akemi Takada, una delle più influenti *character designer* della storia dell’animazione seriale nipponica.⁷⁷

I personaggi definiti a livello grafico da Akemi Takada (in particolare quelli femminili) esibiscono un tratto pulito e morbido che ne evidenzia la sensualità. Uno dei più paradigmatici di essi è Sabrina, mediante la quale “È quasi magia,

1996. Nel 2004 la società Yamato Video acquisisce i diritti di “È quasi magia, Johnny” e ne licenzia un’edizione su supporto digitale, cioè in DVD.

⁷⁴ In <http://www.orangeroad.it/> l’analisi viene allargata all’adattamento francese, svedese e spagnolo.

⁷⁵ M. Pellitteri, 2008, pp. 429-430.

⁷⁶ Ivi, p. 434.

⁷⁷ Il *character designer* è colui al quale è affidata la caratterizzazione grafica dei protagonisti di un’opera a disegni animati.

Johnny” fa leva sull’erotismo, una componente fondamentale dell’animazione giapponese di serie degli anni Ottanta, come ribadito con frequenza. Akemi Takada partecipa alla realizzazione di serie animate molto conosciute quali “Lamù”, “Cara dolce Kyoko”, “Ranma ½”, “L’incantevole Creamy” (“Maho no Tenshi Creamy mami”, 1983-1984) e “Patlabor” (“Kido Keisatsu Patlabor”, 1989-1990). Degli ultimi due *anime* citati riferiremo nel prossimo capitolo.

Temi amorosi ed erotici sono affrontati anche dai fumetti di Tsukasa Hojo, uno degli autori nipponici più celebri degli anni Ottanta. Tra i *manga* firmati da Hojo, in virtù della popolarità e dell’incidenza sull’immaginario giovanile, vanno menzionati “Cat’s Eye – Occhi di gatto” (“Cat’s Eye”, 1981-1985) e “City Hunter” (Id., 1985-1991). Dal punto di vista visivo e strutturale Hojo rimodella il genere *action*, quello poliziesco e quello avventuroso, nei quali immette dosi piuttosto robuste di erotismo. Egli adotta di consueto il registro comico-umoristico. Gli intenti che in maniera palese Hojo persegue sono parodici. Le sue opere prendono in giro quelle di genere erotico oppure avventuroso prodotte dalla maggioranza dei disegnatori giapponesi di fumetti e definibili come tradizionali. Hojo guarda anche al fumetto e al cinema d’azione americano, sui quali riflette con altrettanta ironia.⁷⁸ Sul piano grafico i personaggi femminili dei suoi *manga* sono caratterizzati da forme fisiche molto generose, mentre i personaggi maschili sono contraddistinti da una ipertrofia muscolare che non ne compromette l’agilità. Sia nell’arcipelago nipponico che all’estero “Cat’s Eye – Occhi di gatto” entra a fare parte dell’universo mitologico adolescenziale (e adulto) in virtù del fascino emanato da Kelly, Sheila e Tati, le protagoniste delle vicende raccontate.⁷⁹ Si tratta di

tre sorelle con tutte le curve al punto giusto e dotate di un’astuzia senza pari, [che] per ritrovare il padre scomparso rubano opere d’arte sotto il naso della polizia. Facendo leva [...] sui sensuali movimenti delle tre ladre in calzamaglia aderente, [“Cat’s Eye – Occhi di gatto”] entusiasma soprattutto spettatori maggiorenni, che attendono di

⁷⁸ A livello figurativo ed espressivo anche la serialità televisiva e la letteratura statunitense di genere poliziesco (nonché il cinema d’azione di Hong Kong) influenzano i fumetti di Tsukasa Hojo.

⁷⁹ Cfr. http://www.city-hunter.it/?page_id=369.

settimana in settimana gli sviluppi del folle amore fra una delle tre sorelle [, per l'esattezza Sheila,] e il loro eterno cacciatore, uno sventurato tenente di polizia [il cui nome è Matthew].⁸⁰

Sempre "Occhi di gatto" è il titolo della trasposizione a disegni animati del fumetto di Hojo. "Occhi di gatto" ("Cat's Eye", 1983-1985) indica il limite fino al quale negli anni Ottanta in Giappone è possibile spingersi, dal punto di vista dell'audacia tematica e della rappresentazione, nel campo della serialità animata destinata al mezzo televisivo. "Occhi di gatto" conferma l'imprescindibilità degli elementi di natura erotica (e amorosa) nell'ambito dell'animazione seriale nipponica, a partire dagli anni Ottanta. Trasportato in una dimensione ludica l'erotismo viene in realtà trattato dai fumetti di Hojo e dalle serie animate da essi derivate in modo ingenuo e inoffensivo. In queste opere al rapporto sessuale si allude soltanto. Le serie a fumetti realizzate da Tsukasa Hojo e quelle animate da esse ottenute non mostrano l'amplesso bensì, al massimo, lo nominano.

"City Hunter" (Id., 1987-1991) costituisce la trasposizione a disegni animati dell'omonimo *manga* di Tsukasa Hojo.⁸¹ Al centro della serie animata in questione si colloca Hunter, un investigatore privato disposto unicamente a accettare incarichi affidati da clienti di sesso femminile. Hunter, la cui peculiarità consiste nel perenne stato di eccitazione sessuale (alimentato dall'avvenenza delle proprie clienti), è nelle indagini assistito da Creta, la quale prende il posto del fratello Jeff, assassinato da una organizzazione criminale. La relazione tra Hunter e Creta si consolida nel corso della serie animata. La simpatia e il carisma rendono il protagonista attraente agli occhi delle donne che è chiamato di volta in volta a proteggere. Hunter tuttavia ricambia l'amore che Creta prova nei suoi confronti.

"City Hunter" è la prima serie animata ricavata da un'opera narrativa preesistente prodotta dalla Sunrise, una delle più importanti compagnie giapponesi

⁸⁰ A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 169. Le opere d'arte a cui si accenna nel brano riportato sono i dipinti realizzati dal padre di Kelly, Sheila e Tati. Soltanto recuperando tali dipinti le tre ragazze pare possano ricongiungersi al proprio genitore.

⁸¹ Un gran numero di dati, di notizie e di aneddoti concernenti la versione a fumetti e quella animata di "City Hunter" è raccolto in <http://www.city-hunter.it/>.

specializzate nel disegno animato di serie.⁸² L'intenzione dei responsabili della Sunrise e di Kenji Kodama, il regista dell'*anime*, sembra essere quella di dare una immagine migliore, o per essere corretti, più virile, dell' uomo giapponese del periodo.⁸³ In diverse produzioni animate coeve la suddetta immagine risulta a dir poco sfocata. Attraverso il personaggio di Hunter a nostro avviso si provvede all'ulteriore ridimensionamento della figura maschile nipponica. Hunter è un personaggio dissacrante tramite cui vengono messi alla berlina i luoghi comuni legati al concetto di virilità elaborato dall'industria dello spettacolo, giapponese e americana.

2.3 La violenza e la morte

Il sensazionalismo che contraddistingue gli argomenti con maggiore frequenza esaminati dal disegno animato seriale e dal fumetto giapponese degli anni Ottanta si può spiegare con la necessità, da parte delle compagnie e delle case editrici nipponiche, di incrementare il più possibile le vendite in un periodo storico al contempo esaltante e difficile, sul piano commerciale. In primo luogo per questa ragione si ricorre con regolarità a temi quali il sesso e la violenza, in grado di fare presa sul pubblico in maniera immediata. Il sistema economico giapponese dell'epoca presenta indici di crescita elevati. Esso testimonia in favore di uno sviluppo che pochi anni dopo si rivela effimero e dalle fondamenta instabili, essendo in buona sostanza il risultato di speculazioni finanziarie, soprattutto nel settore edilizio e in quello bancario.⁸⁴ All'inizio del decennio l'apparato industriale che sostiene l'universo del *manga* entra in crisi. Come constata Frederik L. Schodt per questo motivo

gli editori giapponesi si danno accanita battaglia non solo per gli artisti, ma per ogni cosa che possa tradursi in quote di mercato. Per questo obiettivo spesso gli editori inseguono il profitto a breve termine, a discapito della qualità e della pianificazione a lungo

⁸² Cfr. F. Prandoni, 1999, p. 131.

⁸³ Cfr. S. Murakami, 1998, pp. 107-110.

⁸⁴ Cfr. F. Gatti, 2002, pp. 153-159.

termine [...]. Quando una storia è un successo in una testata, nella concorrenza sbocciano le imitazioni, come funghi dopo la pioggia. Quando le commediette studentesche vendono bene, all'improvviso tutte le riviste sembrano contenere nient'altro che storie di questo genere, tutte disegnate con stili simili e con trame pianificate. I lettori sono annoiati, e i giovani artisti, ai quali non è mai concesso il tempo necessario per lo sviluppo di uno stile personale, si ritirano frustrati. Un risultato: nel 1981, dopo dieci anni di crescita esplosiva, la circolazione complessiva dei fumetti scende dello 0,4 per cento. L'industria stava solo tirando il fiato, ma si trattava di un segnale.⁸⁵

Nello stesso periodo il disegno animato giapponese di serie registra un successo enorme e si afferma sul mercato internazionale.⁸⁶ A metà degli anni Ottanta nell'arcipelago nipponico l'animazione seriale rinsalda il legame con il fumetto, alla cui «rinascita» contribuisce.⁸⁷ Cristian Posocco scrive a riguardo:

Il fattore che rende possibile il rilancio del mercato [del *manga*] è legato all'improvvisa esplosione di un'illusoria ricchezza nazionale che ben si esprime in una notevole espansione della circolazione dei *mass media*. Tale fattore è la diffusione capillare raggiunta nel corso del decennio dalla televisione. Quella che per l'industria editoriale era sempre stata un'avversaria, grazie all'accelerazione dei ritmi produttivi, non rappresenta più un problema, ma una nuova opportunità, in quanto si è via via consolidato lo stretto rapporto fra fumetto e animazione seriale. I *manga* di maggior successo regolarmente subiscono un adattamento televisivo e l'eventuale successo di quest'ultimo, come un boomerang, si ripercuote positivamente sull'opera originale, aumentandone la visibilità e favorendone le ristampe. Inoltre, le stesse riviste di fumetto pubblicizzano ampiamente i *serial* televisivi tratti dai *manga* in esse

⁸⁵ "Publishers in Japan engage in a fierce struggle not just for artists but for what makes it all possible market share. To this end publishers often pursue short-term profits at the expense of long-term planning and quality [...]. When a story is a hit in one magazine, imitations in competitors spring up like mushrooms after the rain. When light campus romances sell well, suddenly all magazines seem to contain nothing but such stories, all drawn in similar styles and with formula plots. Readers are bored, and young artists, who are never given enough time to develop their own style, drop out in frustration. One result: in 1981, after ten years of explosive increases, the overall circulation of comics dropped 0,4 percent. The industry was only catching his breath, but it was a warning." F. Schodt, [1983] 1997, p. 151.

⁸⁶ Cfr. C. Magri, 2003, pp. 428-429.

⁸⁷ La diffusione internazionale dell'animazione giapponese di serie pare subire una battuta d'arresto (ma non cessare) alla fine degli anni Ottanta. Più che altro a calare sembra essere il consenso che l'*anime* riscuote dal pubblico, soprattutto da quello straniero. Cfr. E. Benecchi, 2005, p. 60 e M. Pellitteri [1999] 2002, p. 169.

contenuti e raccolgono sondaggi fra i lettori per lo studio delle future strategie per il piccolo schermo. Grazie a questi meccanismi possono imporsi in modo travolgente autori di opere altamente popolari, come Rumiko Takahashi [...] e Akira Toriyama [...], destinati a diventare autentiche celebrità nazionali.⁸⁸

La popolarità di Akira Toriyama, uno dei più innovativi disegnatori di *manga* degli anni Ottanta, supera i confini nipponici. In “Dragonball” (Id., 1984-1995), il suo fumetto più conosciuto, Toriyama ragiona secondo noi con intelligenza sulla violenza e sulla morte, le quali vengono fatte vedere attraverso la lente deformante del grottesco, del parodico e del surreale. Prima di addentrarci nell’analisi di una serie ricca di spunti quale “Dragonball” riteniamo sia giusto fare un passo indietro e fornire ulteriori informazioni riguardanti il suo autore.

Akira Toriyama esordisce poco più che ventenne nel 1978, anno in cui vince un concorso dedicato ai principianti e indetto dalla Shueisha, una delle più prestigiose case editrici giapponesi. Il fumetto che gli fa guadagnare la vittoria, il cui titolo è *Wonder Island*, viene pubblicato poco tempo dopo sulla rivista “Weekly Shonen Jump”.⁸⁹ Nello stesso anno Toriyama dà vita a *Wonder Island 2*, il seguito del *manga* precedente.⁹⁰ *Wonder Island* e *Wonder Island 2*, due brevi e autonomi racconti, condividono il protagonista, una sorta di caricatura del noto personaggio chiamato Tarzan.⁹¹ In entrambe le opere compaiono gli stilemi grafici e le formule narrative che l’autore abitualmente utilizza. Gli universi diegetici delineati da Toriyama sono contrassegnati dall’anarchia, o per essere più corretti, dall’assenza di leggi di qualsivoglia ordine. In essi a dominare è l’assurdità. La novità dei lavori di Toriyama risiede nella sovversione delle regole di natura fisica e di quelle, per così dire, di natura logica.⁹² I protagonisti delle storie descritte compiono azioni prive di senso, illogiche per l’appunto.

Suddetti protagonisti, rientranti nella categoria definita *Super Deformed*, sono di dimensioni ridotte e hanno un aspetto buffo e tondeggiante. La più riuscita serie a

⁸⁸ C. Posocco, 2005, pp. 39-40.

⁸⁹ Cfr. S. Albin, 1991, pp. 76-77.

⁹⁰ Cfr. <http://www.dragonball-z.it/creatore.htm>.

⁹¹ Il personaggio di Tarzan viene inventato dallo scrittore Edgar Rice Burroughs. Il primo romanzo in cui Tarzan appare è *Tarzan delle scimmie* (*Tarzan of the Apes*, USA, 1912).

⁹² La trasgressione, da parte dei personaggi, delle leggi di tipo fisico rappresenta una delle specificità del disegno animato. Cfr. G. Rondolino, 2003, *passim*.

fumetti firmata da Akira Toriyama è “Dr. Slump & Arale” (“Dr. Slump”, 1979-1984). “Dr. Slump & Arale” riporta le avventure nelle quali è coinvolto il dottor Slump, uno scienziato, il quale inventa un robot a cui assegna il nome di Arale. Tale robot ha le sembianze di una bambina. Lo scenario nel quale le vicende avvengono è il villaggio Pinguino, un luogo immaginario ottenuto tracciando inconsuete coordinate spazio-temporali. La figura dell’automa dall’aspetto infantile, proposta in diverse occasioni dal fumetto e dall’animazione giapponese, viene attualizzata dal personaggio di Arale. In “Dr. Slump & Arale” Toriyama adotta un registro comico-demenziale. Innegabile è il fatto che

nonostante le avventure della bambina robot combinaguai siano spesso legate alla conoscenza dei ritmi di vita e delle tradizioni del Giappone, l’istintiva simpatia dei personaggi ha la meglio sulle differenze culturali. Dopo meno di un anno, infatti, il fumetto diventa una serie televisiva, che viene esportata in diversi paesi del mondo, tra cui, immancabilmente, l’Italia, dove riscuote un buon successo.⁹³

Quello tratteggiato in “Dr. Slump & Arale” è

un mondo ricco di simpatia, di ironia e di strizzate d’occhio alla realtà, ma dove la fantasia regna sovrana. Un mondo che non deve e non può essere inteso semplicemente «per bambini». Ci si potrebbe altrimenti sorprendere, scoprendo le piccole perversioni sessuali del dottor Slump (che vuole assolutamente vedere che tipo di mutandine porta la maestrina del villaggio), o davanti hai problemi di Arale che, dopo aver visto le sue compagne di scuola spogliarsi per l’ora di ginnastica, torna a casa depressa chiedendo al dottor Slump perché “le altre ce l’hanno e io no”... Un posto dove esistono i film porno, ma sono interpretati da simpatiche maialine grassottelle, che nulla hanno di perverso... e così via. Un mondo «vero» nella sua totale irrealtà, dove i personaggi vestono nel modo più moderno e credibile, creando in chi legge un effetto di «spostamento» della realtà verso l’immaginario, difficilmente ottenibile se non si è dotati di una certa genialità. E Toriyama viene infatti immediatamente riconosciuto come «genio» del fumetto dal pubblico e dalla critica. La popolarità di Arale e degli altri abitanti del villaggio Pinguino è enorme, e il Giappone

⁹³ S. Albini, 1991, p. 77.

viene letteralmente sepolto dagli oggetti di *merchandising* ispirati a “Dr. Slump & Arale”.⁹⁴

La trasposizione animata di “Dr. Slump & Arale” (“Dr. Slump & Arale-chan”, 1981-1986) dell’opera a fumetti di Toriyama mantiene lo spirito.⁹⁵ Dopo aver portato a termine “Dr. Slump & Arale”, Toriyama realizza “Dragonball”.

Attraverso “Dragonball” viene reso omaggio al romanzo *Viaggio in Occidente* (*Xiyóu Ji*, Cina, 1590), attribuito a Wu Cheng’en, conosciuto nell’arcipelago nipponico con il titolo di *Saiyuki* e più volte adattato dai produttori giapponesi di serie o di lungometraggi animati.⁹⁶ In particolare è la figura di Goku, il protagonista degli eventi illustrati nel *manga*, a essere modellata su quella di Sun Wukong, uno dei personaggi principali di *Viaggio in Occidente*.⁹⁷ Sun Wukong, il cui aspetto è simile a quello di una scimmia, è al contempo un guerriero e un sovrano. Egli fa parte del gruppo incaricato di recuperare alcuni manoscritti di argomento religioso e composto dal monaco buddhista Sanzang, dal demone Sha Wujing e dal maiale antropomorfo Zhu Bajìè.

Goku è dotato di grande forza fisica, di una coda (che ne denuncia le origini aliene) e di notevole esperienza nel campo delle arti marziali, nonostante sia solo un bambino. Assieme a Bulma, la figlia adolescente di uno scienziato, e a Crili, (al pari del protagonista) un allievo del Genio delle tartarughe, uno dei più profondi conoscitori delle arti marziali, Goku è impegnato nella ricerca delle Sfere del Drago, ovvero delle pietre magiche tramite cui è possibile evocare una divinità di nome Shenron, la quale esaudisce tre desideri che le vengono espressi. Goku viene ostacolato da innumerevoli personaggi, i quali escono sconfitti dallo scontro con lui. “Dragonball” combina il genere *action* e quello comico-umoristico. Il successo commerciale e critico da esso riscosso induce Toriyama a ideare una serie a fumetti che ne costituisca il seguito. Nasce così “Dragonball Z”, un *manga* nel quale sono raccontati gli avvenimenti accaduti a Goku e ai suoi amici una volta diventati adulti. “Dragonball Z” mescola elementi dell’*action* e del genere

⁹⁴ Ivi, p. 78.

⁹⁵ Cfr. A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 139.

⁹⁶ Cfr. B. Suvilay, 2007, pp. 57-60 e S. Albini, 1991, p. 78.

⁹⁷ Cfr. B. Suvilay, 2007, pp. 57-58.

fantascientifico.⁹⁸ “Dragonball” e “Dragonball Z” vengono trasposti a disegni animati in modo fedele.⁹⁹ Le versioni animate di “Dragonball” (Id., 1986-1989) e di “Dragonball Z” (Id., 1989-1996) mutuano dagli omonimi *manga* i protagonisti e l’impianto strutturale.¹⁰⁰ Come anticipato osserviamo il fatto che in “Dragonball” e in misura minore in “Dragonball Z” si rifletta, a nostro avviso in maniera consapevole, sulla violenza imperante nell’universo di finzione messo in piedi dal fumetto e dall’animazione seriale giapponese degli anni Ottanta.¹⁰¹ Le principali colpe, se così si può dire, che si imputano alle due opere create da Akira Toriyama, sono la prevedibilità e la ripetitività dello schema narrativo sul quale si basano.¹⁰² Tale schema narrativo si articola in una successione di combattimenti, nei quali Goku affronta avversari sempre più temibili.¹⁰³ Nonostante nell’arcipelago nipponico “Dragonball” venga

accolto come un nuovo capolavoro, in Occidente la delusione, almeno per gli appassionati del disegno di Toriyama, è grande. La serie, infatti, è estremamente ripetitiva nel succedersi dei combattimenti e i suoi sempre più agguerriti nemici, e anche se l’exasperazione e l’ironia la fanno da padrone, il fumetto [, così come l’*anime*,] non riesce alla fine a discostarsi molto dagli altri (più realistici) sempre dedicati ai combattimenti [...] che vengono pubblicati (e trasformati rapidamente in serie televisive) nello stesso periodo. Si tenga inoltre conto del fatto che sempre meno, nella serie, si presentano occasioni per far vedere lo «stile Toriyama», e il segno, un tempo morbido e accattivante, diviene sempre più rigido [...] a tal punto che la mano di Toriyama è quasi irriconoscibile.¹⁰⁴

⁹⁸ Non esiste in realtà un fumetto intitolato “Dragonball Z”. Per essere più corretti non viene riconosciuta la sua autonomia. “Dragonball Z” è ritenuto dal proprio autore e dagli editori la prosecuzione di “Dragonball”. “Dragonball Z” è il titolo adottato dalla corrispondente serie animata.

⁹⁹ Da “Dragonball Z” traggono ispirazione una decina di lungometraggi cinematografici a disegni animati e diverse produzioni animate destinate al mercato dell’*home video*. Cfr. <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=244>.

¹⁰⁰ La terza e ultima serie di “Dragonball”, intitolata “Dragonball GT” (Id., 1996-1997), è a disegni animati e viene prodotta esclusivamente per il mercato televisivo.

¹⁰¹ La violenza di cui si parla è riferita alla finzione narrativa, lo ribadiamo. Secondo studi maturati nell’ambito delle scienze statistiche la società giapponese è molto meno violenta, rispetto a quella americana oppure a quelle europee. Cfr. M. Ciotola, 2007, p. 69 e F. L. Schodt, 1996, pp. 49-53.

¹⁰² Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 37.

¹⁰³ Va tenuto presente il fatto che uno dei modelli più influenti del *manga* e dell’*anime* per ragazzi degli anni Ottanta è il videogioco d’azione, dal quale in molti casi si riprende il paradigma strutturale appena descritto.

¹⁰⁴ S. Albini, 1991, p. 79.

Le constatazioni contenute nel brano citato, nel complesso giuste, pare rivelino una certa superficialità nella conduzione dell'analisi. Innanzitutto bisogna fare dei distinguo: il discorso portato avanti nel suddetto brano può essere considerato valido per "Dragonball Z" ma non per "Dragonball", da cui si colgono la poetica di Toriyama e l'estetica che egli definisce attraverso le proprie opere. In secondo luogo i combattimenti a cui si accenna nel passo sopra riportato hanno una funzione precisa, resa evidente dalle modalità con le quali essi si svolgono. Questa funzione, collocabile al contempo sul piano enunciativo e narrativo, consiste nell'irrisione della violenza e di coloro che la mettono in atto. Per fare ciò "Dragonball" utilizza lo strumento della parodia, mentre "Dragonball Z" utilizza quello dell'iperbole. In "Dragonball" si assiste a una trasfigurazione per così dire ludica dei gesti violenti. Esempio, in tal senso, è l'atteggiamento tenuto da Goku, per il quale la lotta è prima di tutto un gioco, possibilmente da praticare nelle sedi idonee, cioè nelle arene che ospitano i tornei di arti marziali, ai quali spesso lui partecipa. Goku, con il quale si identifica la maggioranza degli spettatori e dei lettori, ha non a caso un carattere generoso e ingenuo.¹⁰⁵ A livello grafico i personaggi di "Dragonball" sono contraddistinti da un tratto caricaturale che rafforza l'effetto di inverosimiglianza del racconto e rende poco credibili le loro azioni, comprese quelle turpi. Le espressioni facciali dei suddetti personaggi sono sovente deformate in maniera grottesca. In "Dragonball" la violenza viene esorcizzata facendole assumere un aspetto ridicolo e inoffensivo.

"Dragonball Z" appare molto più realistico, dal punto di vista della rappresentazione.¹⁰⁶ Sia nella serie a fumetti che in quella animata l'atmosfera fiabesca svanisce e i toni diventano esasperati. Le situazioni in esse illustrate acquisiscono un respiro epico. I personaggi principali entrano in possesso di poteri

¹⁰⁵ Alcuni esperti ravvisano la vicinanza tra il personaggio di Goku e quello di Superman. A tal proposito cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 37 e B. Suvilay, 2007, pp. 61-65.

¹⁰⁶ Il realismo della rappresentazione ingenera di frequente delle incomprensioni. A esso si devono i giudizi negativi (e superficiali) da più parti formulati nei confronti del fumetto e dell'animazione giapponese. Presentati in una veste realistica argomenti quali il sesso o la morte risultano intollerabili, anche perché comunemente si ritiene che il fumetto e l'animazione debbano rivolgersi a un pubblico infantile. Cfr. M. Ciotola, 2007, pp. 74-79 e G. Simonelli, P. Taggi, F. Villa, 1993, p. 77.

tanto straordinari quanto improbabili. La narrazione di “Dragonball Z” viene scandita dagli scontri che coinvolgono i protagonisti. Tali scontri si accumulano in modo parossistico. “Dragonball Z” neutralizza quindi la violenza donandole una dimensione esagerata e inverosimile. “Dragonball” e “Dragonball Z” non trattano con maggiore riguardo la morte, un tema su cui si ragiona con altrettanta sagacia. Nel corso delle due serie vengono uccisi numerosi personaggi. La popolazione mondiale è in più di un’occasione decimata dagli avversari di Goku. In “Dragonball” e “Dragonball Z” nessuno cessa tuttavia di vivere, o per essere più corretti, nessuno cessa di vivere in maniera definitiva. L’espedito narrativo costituito dalle Sfere del Drago, degli oggetti magici tramite cui è possibile realizzare tre desideri, consente a tutti i personaggi di resuscitare. Non essendo più efficace la morte perde la propria sacralità e la propria dimensione perturbante. Come si deduce con facilità “Dragonball” e “Dragonball Z” esorcizzano la morte facendosene beffe. Nel *manga*, nell’*anime* e nelle altre forme espressive popolari sviluppate in Giappone il tema della morte si lega strettamente a quelli del dovere e dell’obbligo nei confronti delle istituzioni.¹⁰⁷ Abbiamo modo di verificare la veridicità di questa affermazione esaminando “Ken il guerriero” (“Sekimatsu Kyuuseishu Densetsu - Hokuto no Ken”, 1984-1987), una delle più significative serie animate nipponiche di genere *action* degli anni Ottanta.

2.4 Il dovere e l’obbligo nei confronti delle istituzioni

“Ken il guerriero” (“Hokuto no Ken”, 1983-1988) è anche il titolo del *manga* dal quale la serie a disegni animati appena menzionata viene ricavata. La versione a fumetti di “Ken il guerriero” porta la firma di Buronson e di Tetsuo Hara. Buronson si occupa per la precisione della sceneggiatura, mentre Tetsuo Hara realizza i disegni. “Ken il guerriero” è un’opera complessa e polisemica inseribile in diversi generi narrativi. Oltre all’azione in essa trovano spazio la fantascienza e il melodramma.

¹⁰⁷ Cfr. M. Ghilardi, 2003, pp. 75-95, G. Di Fratta, 2007, pp. 223-236 e A. Molle, 2007, *passim*.

A scanso di equivoci chiariamo subito il fatto che le componenti melodrammatiche di “Ken il guerriero” non coincidono con quelle codificate dalle forme espressive occidentali, per quanto, soprattutto dal punto di vista della modalità di rappresentazione, vi si avvicinino. Esse corrispondono ai compiti, più o meno gravosi, che i protagonisti di “Ken il guerriero” sono costretti ad assolvere oppure agli obblighi di tipo morale a cui i suddetti protagonisti debbono ottemperare. Le componenti melodrammatiche di “Ken il guerriero”, maturate nel corso di alcuni secoli nell’ambito dello spettacolo e delle arti giapponesi, sono dunque il frutto della rielaborazione simbolica dei valori e delle idee sulle quali la società giapponese si fonda.¹⁰⁸ “Ken il guerriero” va inquadrato innanzitutto da una prospettiva socio-antropologica, in quanto le sue radici affondano nella tradizione culturale dell’arcipelago nipponico. I due autori del fumetto sottolineano ciò in parecchie occasioni.

Meno paradossalmente di quanto possa sembrare, e al pari di numerosi altri *manga* e *anime*, “Ken il guerriero” si rifà al contempo a modelli forniti dal cinema avventuroso o fantastico prodotto all’estero.¹⁰⁹ A livello iconografico “Ken il guerriero” riprende in modo palese il lungometraggio cinematografico intitolato *Interceptor – il guerriero della strada* (*Mad Max 2 – The Road Warrior*, Australia, 1981) e diretto da George Miller.¹¹⁰ Attraverso la figura di Kenshiro, il protagonista, “Ken il guerriero” rende nello stesso tempo omaggio a due divi cinematografici quali Bruce Lee e Sylvester Stallone.¹¹¹ Del primo Kenshiro adotta le movenze e la gestualità; del secondo la fisionomia.

Il piano sul quale “Ken il guerriero” rimane ancorato al sistema concettuale e ideologico giapponese è quello tematico. “Ken il guerriero” è, non solo a nostro avviso, la serie animata e a fumetti degli anni Ottanta in cui con maggiore

¹⁰⁸ Cfr. E. Benecchi, 2005, *passim* e A. Mognato, 1999, *passim*.

¹⁰⁹ L’unico lungometraggio cinematografico «dal vero» ricavato da “Ken il guerriero” viene non a caso realizzato all’estero. Si tratta di *Fist of The North Star* (USA, 1995), il cui regista (nonché sceneggiatore) è lo sconosciuto Tony Randel. Si definiscono «dal vero» quelle opere cinematografiche, televisive o destinate al mercato dell’*home video*, che presentano attori in carne e ossa. In *Fist of The North Star* il personaggio di Kenshiro è interpretato dall’attore Gary Daniels. Cfr. <http://www.hokutonoken.it/filmtv.htm>.

¹¹⁰ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 190.

¹¹¹ Cfr. M. Pellitteri, 2008, p. 117.

esemplarità vengono trattati argomenti quali la violenza, la morte e il senso del dovere.¹¹² Suddetti argomenti informano la cultura nipponica.¹¹³

“Ken il guerriero” delinea uno scenario apocalittico nel quale regnano la brutalità e la sopraffazione. Una guerra nucleare del cui scoppio non sono specificati né i responsabili né le ragioni spazza via la civiltà e buona parte della popolazione mondiale. Il pianeta Terra è ridotto a una landa desolata nella quale si aggirano bande di criminali e diversi combattenti dotati di poteri eccezionali. Uno di questi combattenti si chiama Kenshiro e padroneggia la Divina arte di Hokuto, un’antica arte marziale grazie a cui si può uccidere gli avversari facendo pressione con le dita su determinate parti del corpo. Kenshiro, il quale si erge a difensore di coloro che subiscono dei soprusi, si impegna a riportare l’ordine e la giustizia. Per poterci riuscire egli deve affrontare e battere molti avversari, il più forte dei quali è suo fratello Raul. Kenshiro e Raul si contendono l’amore di Julia, la donna alla guida della scuola di arti marziali a cui è assegnato il nome di Nanto.

La versione a disegni animati di “Ken il guerriero” riporta con fedeltà i personaggi e gli eventi descritti da quella a fumetti. La serie animata mutua dal fumetto anche la struttura narrativa, che come si evince è contraddistinta dal susseguirsi degli scontri nei quali Kenshiro è coinvolto. Dal *manga* di Buronson e Tetsuo Hara deriva anche la seconda serie animata dedicata alle avventure di Kenshiro, il cui titolo è “Ken il guerriero 2” (“Sekimatsu Kyuuseishu Densetsu - Hokuto no Ken 2”, 1987-1988). In “Ken il guerriero 2” il protagonista fronteggia e sconfigge gli spietati dittatori dell’Isola dei demoni, il luogo nel quale egli è nato. Il personaggio di Kenshiro esibisce con evidenza i tratti distintivi del «super-uomo», una delle figure più caratteristiche della letteratura d’appendice prodotta nell’Ottocento e nel Novecento.¹¹⁴ Tale figura viene nobilitata da Friedrich Nietzsche, il quale ne modifica le motivazioni e gli obiettivi di ordine sociale, facendone il cardine del proprio apparato teorico.¹¹⁵ Analogamente ai protagonisti delle storie illustrate dal *feuilleton*, il romanzo d’appendice, Kenshiro possiede una personalità forte e delle capacità psico-fisiche fuori dal comune.

¹¹² Cfr. M. Ghilardi, 2003, p. 86.

¹¹³ Cfr. R. Benedict, 1968, *passim*.

¹¹⁴ Cfr. U. Eco, 1976, *passim* e M. Pellitteri [1999] 2002, p. 190.

¹¹⁵ Cfr. A. Gramsci, 1950, *passim*.

“Ken il guerriero” è la serie animate nipponica che in Italia ha scatenato probabilmente le polemiche più accese.¹¹⁶ Queste polemiche, generate e alimentate dai mezzi di comunicazione di massa, poggiano con chiarezza su presupposti sbagliati, il primo e più importante dei quali consiste nella convinzione che un’opera audiovisiva realizzata grazie alla tecnica dell’animazione debba indirizzarsi a una platea composta da bambini. Ciò che in “Ken il guerriero” risulta allarmante sono l’elevato tasso di brutalità e la maniera nella quale essa viene rappresentata. In “Ken il guerriero” non si hanno remore nel mostrare gli atti violenti e la morte, due degli ingredienti indispensabili dell’animazione seriale nipponica degli anni Ottanta. I corpi di coloro che si oppongono a Kenshiro letteralmente esplodono, mentre quelli di parecchi altri individui vengono mutilati in modo orrendo. Gli uomini subiscono spesso la tortura e le donne lo stupro.¹¹⁷ L’insostenibilità delle sequenze che contengono queste azioni feroci risiede in primo luogo nel fatto che le suddette azioni siano esplicite. La violenza presente in “Ken il guerriero”, eccessiva e bestiale, ricorda quella tipica dei principali *anime* di genere horror degli anni Sessanta e Settanta. “Ken il guerriero” sviluppa i concetti che stanno alla base dell’apparato culturale giapponese, ovvero il senso del dovere e l’obbligo di natura morale nei confronti di varie istituzioni sociali. I due concetti, che è possibile ritrovare nella maggioranza delle produzioni animate nipponiche a disegni animati, non vanno confusi. Essi sono indicati in lingua giapponese con due parole diverse, in quanto il loro significato è differente. Al senso del dovere viene attribuito l’appellativo di *giri*, mentre all’obbligo nei confronti delle istituzioni quello di *on*. “Direttamente connesso al senso di appartenenza a una comunità, [il *giri* è per Shuichi Kato] l’asserzione del dovere verso gli altri membri della propria società.”¹¹⁸ Il *giri* spiega meglio Ruth Benedict

è una categoria etica tipicamente giapponese, fatto di cui bisogna tener conto per riuscire ad afferrarne la portata. In Giappone non si può

¹¹⁶ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 189-190 e E. Benecchi, 2005, pp. 95-96.

¹¹⁷ Le violenze di natura sessuale sono in realtà abbastanza rare. Esse non vengono quasi mai fatte vedere e sono escluse dal racconto.

¹¹⁸ S. Kato, 1991, p. 14.

parlare dei moventi di un'azione, di buona reputazione o della problematica dei rapporti sessuali senza fare costante riferimento agli obblighi *giri*. Dal punto di vista occidentale, il *giri* comprende una serie eterogenea di obblighi che vanno dalla gratitudine per una gentilezza ricevuta in passato, al dovere di vendicarsi. [...] L'atto di «ripagare il *giri*» implica sempre una notevole dose di fastidi e di disagi [...] propri dello *status* di debitore [...]. Gli obblighi *giri* si dividono in due gruppi: quello che si può indicare come «*giri* verso la società» - letteralmente «pagamento del *giri*» -, cioè l'obbligo che ogni individuo ha di ripagare l'*on* verso i propri simili, e quello che si può chiamare «*giri* verso il proprio buon nome», cioè il dovere di mantenere alto il proprio onore contro ogni forma di accusa o di ingiuria.¹¹⁹

Il debito *giri* che Kenshiro contrae e viene chiamato a ripagare rientra nella seconda categoria segnalata. Egli deve difendersi con costanza dall'accusa di non essere degno né di utilizzare la divina arte di Hokuto né di stare a capo della scuola di arti marziali in cui essa nasce. Al contrario del *giri* l'*on* è un obbligo acquisito in maniera passiva. Esso dipende dal semplice fatto di esistere. Quello di cui parliamo è il debito di riconoscenza che le persone maturano nei confronti dei propri genitori (coloro che li mettono al mondo), del proprio Imperatore o dei propri maestri. A differenza del *giri* l'*on* non può essere ripagato. Ruth Benedict sostiene che nell'arcipelago nipponico

il termine che esprime il «sentirsi obbligati», e che comprende tutti gli aspetti del debito di un individuo, dai più complessi ai più semplici, è *on*. È consuetudine giapponese tradurlo in inglese con una ricca gamma di termini, da 'obbligatorietà' e 'lealtà', a 'gentilezza' e 'devozione', che ne travisano, però, tutti, il significato. [...] Nei suoi vari significati, *on* indica un peso, un debito, un obbligo a cui si cerca di far fronte il meglio possibile.¹²⁰

Per la precisione

il termine *on* è sempre impiegato in [...] senso di devozione illimitata, nel caso in cui ci si riferisca alla prima e principale forma di obbligo,

¹¹⁹ R. Benedict, 1968, pp. 147-148.

¹²⁰ Ivi, p. 112.

ossia al cosiddetto *on* imperiale, cioè al debito che ogni individuo [giapponese] ha nei riguardi dell'Imperatore e che dovrebbe sentire con incommensurabile gratitudine. [...] Ogni individuo «porta» un *on* anche nei confronti di persone meno importanti dell'Imperatore. Vi è naturalmente l'*on* che ciascuno ha ricevuto dai propri genitori e su questo si fonda il famoso sentimento di pietà filiale degli Orientali, che attribuisce ai genitori una posizione autoritaria di assoluta superiorità sui figli, e che viene espressa in termini di debito che i figli hanno nei riguardi dei genitori, debito che essi si sforzano di ripagare.¹²¹

Ruth Benedict riassume così la questione:

I giapponesi dividono in categorie distinte, ciascuna con regole sue proprie, le forme di pagamento dell'*on* che non hanno limiti né di valore né di tempo, da quelle con un equivalente quantitativo e che si è tenuti a rispettare in casi particolari. Il pagamento illimitato di un debito si esprime con il termine *gimu* e di esso si dice: “Non è possibile ripagare neppure una decimillesima parte di (questo) *on*”. Il *gimu* di ciascun individuo comprende due diversi tipi di doveri: ripagare l'*on* verso i propri genitori, indicato con il termine *ko*, e ripagare l'*on* verso l'Imperatore indicato con il termine *chu*.¹²²

Kenshiro nutre sentimenti di ammirazione e di devozione nei confronti del maestro Ryuken, suo padre adottivo, nonché colui che gli insegna la divina arte di Hokuto. Kenshiro avverte l'imperiosità del *ko on*, ovvero del vincolo morale che lo unisce a Ryuken, nonostante quest'ultimo non sia la persona che gli dà in effetti la vita. Kenshiro si adopera per ristabilire l'ordine e la pace nel mondo perché ciò costituisce uno dei compiti assegnatogli da Ryuken. Il *ko on* spinge anche Kenshiro a battersi con Raul, il proprio fratello maggiore, il quale ha ucciso Ryuken.

La figura di Kenshiro coincide con quella tradizionale del guerriero giapponese dell'età feudale, il *bushi*, conosciuto in Occidente con il nome di *samurai*.¹²³ Il

¹²¹ Ivi, pp. 114-115.

¹²² Ivi, pp. 128-129.

¹²³ La figura del *samurai* viene esaminata in A. Alabiso, 2001, G. Di Fratta, 2007, pp. 217-236 e A. Levi, 1996, pp. 67-77. Nella Storia dell'arcipelago giapponese il periodo feudale copre un arco temporale che va dal Duecento alla seconda metà dell'Ottocento. Cfr. M. Brunori, 1993, pp. 100-215.

bushido, traducibile in lingua italiana come ‘via del bushi’, è il codice etico che il guerriero nipponico rispetta. Il *bushido* è composto da sette nobili virtù, due delle quali sono proprio l’onore e il dovere. Le altre virtù sono il coraggio, la sincerità, la gentilezza, la compassione e l’onestà.¹²⁴ Esse si acquisiscono solo sottoponendo il corpo e la mente a un allenamento molto duro e seguendo gli insegnamenti del proprio maestro, una figura designata in lingua giapponese dal termine *sensei*. Il guerriero giapponese ha un rapporto molto particolare con la morte. Essa è lo strumento più efficace attraverso cui il *bushi* valuta, per così dire, la grandezza del proprio eroismo. Di fatto quello

che caratterizza in maniera notevole la tradizione «eroica» del Giappone è proprio la presenza della morte – anche quella dell’eroe stesso –, e non tanto in quanto espressione dell’impossibilità di vincere il fato, ma piuttosto per l’esatto contrario: il destino avverso è sconfitto dall’uomo, che scegliendo di morire diventa «martire», testimone della grandezza dello spirito.¹²⁵

Kenshiro intrattiene con la morte una relazione simile. Egli non è costretto a sacrificare la vita, ma la sua esistenza è scandita da eventi luttuosi. Come Marcello Ghilardi rileva il protagonista di “Ken il guerriero”

si trova, all’inizio della serie, solo, ferito, e privato del suo bene più prezioso: [Julia,] la donna che ama. Egli stesso dice di sé: “Io sono uno che ha perso tutto”. Ma, secondo il codice di comportamento del *bushi*, del vero uomo, “sopportare l’insopportabile: quella è vera sopportazione”. E allora Kenshiro si alza, cammina e combatte. La sua vita sembra davvero segnata da un fato avverso: se al termine della prima serie potrà finalmente riunirsi a Julia, nel frattempo avrà perso tutti i suoi migliori amici, addirittura avrà dovuto combattere contro i suoi stessi fratelli. Ma le loro morti non saranno state vane: al contrario, la pur straziante perdita di ogni amico è per Kenshiro motivo di crescita, come se il loro esempio e il loro spirito venisse da lui introiettato e trasformato in nuova energia.¹²⁶

¹²⁴ Cfr. A. Alabiso, 2001, pp. 77-79.

¹²⁵ M. Ghilardi, 2003, p. 83.

¹²⁶ Ivi, p. 86.

Al pari dei protagonisti di numerose serie animate giapponesi Kenshiro deve intraprendere un percorso formativo le cui tappe sono segnate dalla sofferenza e dalla morte. Egli è obbligato a farlo dal proprio senso del dovere e dagli impegni di ordine etico presi con la società a cui appartiene. Il combattimento ricopre un ruolo fondamentale all'interno del percorso formativo sopra indicato, del quale rivela la natura metaforica.¹²⁷ Tramite la lotta e l'addestramento che la precede è possibile prendere con pienezza coscienza di sé, delle potenzialità e dei limiti che si hanno. L'obiettivo a cui si punta è la definizione dell'identità. Il confronto con il nemico è il mezzo che consente a Kenshiro e a numerosi altri personaggi degli *anime* di crescere sia sul piano fisico che su quello psicologico. Tale processo di crescita, che Kenshiro condivide con i propri avversari, rimanda per via metaforica a quello di maturazione, altrettanto difficoltoso, compiuto dagli adolescenti, ai quali è dedicata (soprattutto a partire dagli anni Ottanta) buona parte della produzione nipponica a disegni animati.¹²⁸ “Ken il guerriero” è non a caso diretto ad un pubblico composto da adolescenti di sesso maschile.

“Ken il guerriero” conferma la centralità del tema del «conflitto identitario» nel campo dell'animazione seriale giapponese degli anni Ottanta. Scrive Marco Pellitteri:

“Ken il guerriero” rappresenta, elevata a potenza, la violenza insita nel mondo e nella lotta per la vita. Tutto, in questo *cartoon*, è esagerato: i poteri mistici dei protagonisti, conoscitori di paranormali arti marziali; le dimensioni degli avversari, che raggiungono grandezze ciclopiche e possono stritolare normali esseri umani nel palmo della mano; l'immensità del deserto in cui la terra si è trasformata dopo la catastrofe nucleare. [...] L'esagerazione degli eventi, insomma, dice da sé che si tratta di un gioco immaginativo. Ancora una volta, all'occhio adulto appare abbastanza evidente che “Ken il guerriero” è un'energica e supervitaminizzata allegoria della durezza dell'esistenza umana [...], una visione fantasiosa, romanzata e «crittografata» dei mille problemi sociali causati dall'omologazione e dalla normatività del sistema sociale nipponico, oltre che del costante, ossessivo incubo atomico proprio alla società giapponese contemporanea.¹²⁹

¹²⁷ Cfr. *ivi*, p. 87.

¹²⁸ Cfr. *ivi*, p. 94.

¹²⁹ M. Pellitteri [1999] 2002, p. 190.

“Ken il guerriero” ribadisce in modo esemplare la premessa da noi fatta all’inizio del capitolo e la profondità del legame instauratosi tra gli argomenti più di frequente esaminati negli anni Ottanta dal disegno animato nipponico di serie. “Ken il guerriero” manifesta inoltre le implicazioni di tipo antropologico, storico e sociale dei suddetti argomenti. A questo punto ci soffermiamo su coloro mediante i quali essi vengono affrontati, ovvero sui personaggi proposti con costanza dall’animazione seriale giapponese dell’epoca.

Riferimenti bibliografici:

Alabiso Alida,

2001, *I samurai. Storia e segreti dei nove secoli in cui i guerrieri rappresentarono la classe dominante del Giappone: idee, etica, vita sociale*, Roma, Newton & Compton.

Albini Sergio,

1991 *Profili. Akira Toriyama*, in "Mangazine", n. 3 giugno, pp. 76-79.

Allison Anne,

2000, *Sailor Moon. Japanese Superheroes for Global Girls*, in Craig Timothy J. (edited by), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, cit., pp. 259-278.

Id.,

2001 (trad. it.) *Carne furente. Bambole guerriere attraverso il Pacifico*, in Gomasasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 145-178.

Amitrano Giorgio,

1991, *Postfazione*, in Yoshimoto Banana, *Kitchen*, Milano, Feltrinelli, pp. 137-146.

Antonini Andrea, Lucianetti Silvia,

2001, *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, cit.

Baglini Claudia, Pesci Roberto,

1999, *Matite (non solo) per truccarsi. Gli shojo manga in Italia*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, cit., pp. 136-139.

Baricordi Andrea, De Giovanni Massimiliano, Pietroni Andrea, Rossi Barbara, Tunesi Sabrina,

1991, *Anime. Guida al cinema di animazione giapponese*, cit.

Benecchi Eleonora,

2005, *Anime. Cartoni con l'anima*, cit.

Benedict Ruth,

[1946] 1968 (trad. it.) *Il crisantemo e la spada. Modelli di cultura giapponese*, Bari, Dedalo.

Benveniste Émile,

1966, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.

Bouissou Jean-Marie,

2008, *Global Manga. Perché il fumetto giapponese è divenuto un prodotto culturale mondiale*, cit.

Brunori Maurizio,

1993, *Giappone. Storia e civiltà del Sol Levante*, Milano, Mursia.

Ciotola Max,

[2005] 2007 *Anime violente*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, cit., pp. 65-84.

Di Fratta Gianluca,

[2005] 2007 *La via del samurai*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, cit., pp. 217-236.

Eco Umberto

1976, *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, cit.

Eguchi Miriam,

[1994] 1996 (trad. it.) *Introduzione*, in Ueda Atsushi (a cura di), *Electric geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Milano, Feltrinelli, pp. 11-14.

Fagnani Carlo, Locati Stefano,

2003, *Introduzione. Schermo, schermo delle mie brame...*, cit.

Gatti Francesco,

2002 *Storia del Giappone contemporaneo*, Milano, Mondadori.

Genette Gérard,

1972 *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil.

Ghilardi Marcello,

2003 *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Padova, Esedra.

Gomasca Alessandro, Valtorta Luca

1996, *Sol mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Genova, Costa & Nolan.

Gomasca Alessandro,

2001a, *Sotto il segno del «kawaii»*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit.

Id.,

2001b, *Introduzione*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit.

Id.,

2001c, *Robottoni, esoscheletri, armature potenziata. Le metafore del meka-corpo nell'animazione giapponese*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 220-262.

Gramsci Antonio,

1950 *Letteratura e vita nazionale*, Torino, Einaudi.

Griner Massimiliano, Fùrnari Rosa Isabella,

1999, *Otaku. I giovani perduti del Sol Levante*, cit.

Inoue Shoichi,

[1994] 1996 (trad. it.) *Religioni vecchie e nuove*, in Ueda Atsushi (a cura di), *Electric geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Milano, Feltrinelli, pp. 157-164.

Kato Shuichi,

1991 (trad. it.) *Arte e società in Giappone*, Torino, Fondazione Giovanni Agnelli.

Kinsella Sharon,

2001b, *Feticci in uniforme. Il fenomeno kogyaru*, cit.

Lasagna Roberto,

2003, *Gundam va alla guerra*, in AA.VV., *Maestri & robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, cit., pp. 54-55.

Ledoux Trish, Ranney Doug,

1997, *The Complete Anime Guide. Japanese Animation Film Directory & Resource Guide*, cit.

Levi Antonia,

1996, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, cit.

Magri Chiara,

2003, *Il cinema d'animazione verso il 2000*, in Rondolino Gianni, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, cit., pp. 402-493.

Miyake Toshio,

2001 (trad. it.) *Black is beautiful. Il boom delle ganguro-gyaru*, in Gomasasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robotto. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 111-144.

Molle Andrea,

2007 *Morire per un gruppo che ci odia...*, in Ponticiello Roberta, Scivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, cit., pp. 236-242.

Murakami Saburo,

1998, *Anime in Tv. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, cit.

Napier Susan J.,

2001, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit.

Nitschke Gunter,

[1994] 1996 (trad. it.) *La città manga*, in Ueda Atsushi (a cura di), *Electric geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Milano, Feltrinelli, pp. 167-176.

Pellitteri Marco,

[1999] 2002, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, cit.

Id.,

2008, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, cit.

Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna

[2005] 2007, *Introduzione*, in Id. (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, cit., pp. 3-10.

Posocco Cristian,

2005, MangArt. *Forme estetiche e linguaggi visivi del fumetto giapponese*, cit.

Prandoni Francesco,

1999, *Anime al cinema. Storia del cinema di animazione giapponese 1917-1995*, cit.

Raffaelli Luca,

1994, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, cit.

Ricci Carla,

2008 Hikikomori. *Adolescenti in volontaria reclusione*, Milano, Franco Angeli.

Rondolino Gianni,

[1974] 2003, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, cit.

Rumor Mario,

2005 *Come bambole. Il fumetto giapponese per ragazze*, Latina, Tunué.

Schodt Frederik,

[1983] 1997, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, cit.

Id.,

1988, *Inside the Robot Kingdom*, Tokyo- New York, Kodansha International.

Id.,

1996, *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, cit.

Simonelli Giorgio, Taggi Paolo, Villa Federica,

1993, *Dalle galassie a "Beautiful". Viaggio attraverso i nippo-cartoons dei primi anni Ottanta*, cit.

Suvilay Bounthavy,

2007, *Dragon Ball, du Roi des Singes au super-guerrier*, in Alary Viviane, Corrado Danielle, *Mythe et bande dessinée*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, pp. 55-65.

Ueda Atsushi,

[1994] 1996 (trad. it.) *La città di massa*, in Id. (a cura di), *Electric geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Milano, Feltrinelli, pp. 177-185.

Yoshino Shoji,

[1994] 1996 (trad. it.) *La casa giapponese. Un pozzo di San Patrizio di tradizioni, tendenze e high-tech*, in Ueda Atsushi (a cura di), *Electric geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Milano, Feltrinelli, pp. 97-104.

Zielenziger Michael,

2008 (trad. it.) *Non voglio più vivere alla luce del sole. Il disgusto per il mondo esterno di una nuova generazione perduta*, Roma, Elliot.

Siti internet

<http://www.animenewsnetwork.com/>

<http://www.city-hunter.it/>

<http://www.dragonball-z.it/>

<http://www.gundamuniverse.it/>

<http://www.hokutonoken.it/>

<http://www.nipponico.com/>

<http://www.orangeroad.it/>

<http://www.ubcfumetti.com/>

<http://users.skynet.be/>

<http://www.yamatovideo.com/>

Capitolo terzo

FIGURE RICORRENTI

3.1 L'adolescente

I protagonisti delle vicende raccontate costituiscono il fulcro intorno al quale l'animazione seriale nipponica (e in generale una qualsiasi opera narrativa) ruota, dal punto di vista formale e contenutistico.¹ Essi veicolano le idee, i valori e il credo che stanno alla base delle storie illustrate. Nelle serie giapponesi a disegni animati risulta evidente poi il fatto che la loro definizione, sul piano caratteriale e fisico, sia funzionale agli argomenti trattati, alle soluzioni compositive adottate e alle formule discorsive applicate. Tra i personaggi, i temi affrontati e le strategie enunciative messe in atto (dall'*anime* ma non solo) si instaura un legame molto stretto. Ciò dipende in larga misura dal grado di referenzialità, piuttosto elevato, che il disegno animato nipponico di serie esibisce. Nell'arcipelago giapponese almeno a cominciare dagli anni Ottanta le produzioni animate si indirizzano a una platea precisa, composta in prevalenza da adolescenti e giovani adulti, come abbiamo rilevato nei precedenti capitoli.² Non è un caso che la figura proposta con più insistenza dall'*anime* sia l'adolescente, di entrambi i sessi. Essa rappresenta in modo dichiarato lo spettatore di riferimento dell'animazione nipponica e consente l'innescò dei meccanismi psicologici di identificazione da parte del suddetto spettatore. La presenza di personaggi d'età adolescenziale favorisce in sostanza il coinvolgimento emotivo del pubblico, il quale a partire dagli anni Ottanta è formato soprattutto dai ragazzi e dalle ragazze. D'altronde in Giappone una delle regole basilari del disegno animato seriale consiste nel fatto che i protagonisti degli eventi descritti abbiano la stessa età degli spettatori ai quali si rivolgono.³

¹ Cfr. T. Kure, 1999, pp. 31-33.

² Tra gli altri, cfr. L. Raffaelli, 1994, *passim* e M. Ghilardi, 2003, pp. 12-33.

³ Cfr. F. Prandoni, 1999, p. 50.

Il processo per così dire di immedesimazione nel quale il pubblico si trova coinvolto è agevolato e sorretto dagli argomenti che tramite i personaggi degli *anime* vengono esaminati. I responsabili estetici e finanziari delle serie animate nipponiche focalizzano la propria attenzione su alcuni temi capaci di fare presa in maniera immediata sui ragazzi e sulle ragazze. Ci riferiamo all'amore, all'amicizia, al sesso, alla violenza e così via. Viene fatta leva su molte delle esperienze vissute direttamente dagli spettatori adolescenti. Le opere animate giapponesi riportano e trasfigurano in forma simbolica tali esperienze. Come segnalato da più parti negli anni Ottanta le serie animate provenienti dal Giappone

proponevano in televisione un modo nuovo di fruire dell'animazione, portavano soggetti diversi, temi ambiziosi, eroi ed eroine vicini alle problematiche del pubblico adolescente, storie complesse spesso sviluppate come *serial*, dove ogni film non è un episodio auto-conclusivo, ma una «puntata» che rappresenta solo un segmento, con un finale lasciato sempre in sospeso, di un'unica storia. La diffusione [in Occidente], spesso clandestina, degli OAV fece conoscere anche la maggiore qualità della produzione nipponica, creò un popolo internazionale di *fan* [...], di giovani [appassionati].⁴

Quanto affermato finora non riguarda uno o più generi narrativi bensì la serialità animata nipponica nel suo complesso.

Il disegno animato giapponese fa con chiarezza assumere l'aspetto della metafora ai conflitti interiori, spesso laceranti, che contraddistinguono l'esistenza degli adolescenti. I protagonisti delle storie raccontate accolgono le istanze profonde, di ordine morale e psicologico, dei giovani, ai cui problemi e alle cui paure rimandano per via allegorica.⁵ Le numerose e difficili prove che i personaggi degli *anime* devono superare in preparazione di un combattimento o di un confronto sportivo, per esempio, rinviano a quelle sostenute quotidianamente dai ragazzi, non solo di nazionalità giapponese.

Il cosiddetto genere sportivo è proprio quello in cui le tesi appena avanzate trovano con più facilità conferma.⁶ Esso deve ai produttori nipponici di serie

⁴ C. Magri, 2003, p. 430.

⁵ Cfr. M. Ghilardi, 2003, *passim* e L. Raffaelli, 1994, *passim*.

⁶ Cfr. R. Pesci, 1999b, pp. 132-135.

animate la propria creazione, avvenuta negli anni Sessanta.⁷ Nell'animazione seriale (e nel fumetto) giapponese da sempre "lo sport appare [...] come una metafora della durezza della vita".⁸ Nelle produzioni giapponesi a fumetti e a disegni animati ascrivibili al genere sportivo si allude in maniera lampante agli sforzi, di varia natura, che i ragazzi sono obbligati a compiere per delineare la propria identità e vedere riconosciuto il proprio stato di individui dotati di autonomia, a livello sociale e culturale. La veridicità di questo assunto viene ribadita dal fatto che tali produzioni siano sovente incentrate sulle avventure nelle quali sono impegnati dei personaggi d'età adolescenziale.⁹

Gli avvenimenti accaduti ai suddetti personaggi (nonché le azioni da essi condotte) sono poco credibili, in quanto dominati dall'esagerazione. Per ragioni di tipo espressivo le situazioni che si svolgono nelle opere animate nipponiche di genere sportivo sono contrassegnate da una palese inverosimiglianza e da un tono esasperato. Il registro iperbolico in pratica caratterizza per Marcello Ghilardi le

serie sportive [a disegni animati, la cui narrazione raggiunge] toni quasi epici. L'idea di «fine ultimo» è ben presente in questo contesto, nonostante il fatto che, di norma, non ci siano vite in pericolo, combattimenti all'ultimo sangue o mondi da salvare. Eppure, l'intensità [...] è comunque massima. Quando si scende in campo, la partita rappresenta idealmente la vita, da affrontare con le sue dure prove, i momenti di sconforto, gli atti di eroismo, i «nemici» che ostacolano. Investire tutto di sé stessi non è frutto di un'esaltazione ossessionata per la vittoria, per cui ogni altro elemento è subordinato alla riuscita, alla realizzazione del goal, del punto, del superamento dell'avversario; dedicare ogni energia a disposizione nel gioco (della vita) significa cercare di realizzarsi come persone, e pervenire alla coscienza di sé; chi si oppone a noi non è semplicemente il «nemico da battere», ma è colui che pure si batte per compiere il nostro stesso [...] percorso, per raggiungere una meta simile. Capita, al termine dell'incontro, o dell'intera serie, che l'acerrimo avversario dell'inizio si trasformi poi in un compagno con cui condividere la grande esperienza della maturazione.¹⁰

⁷ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 175-176 e S. Murakami, 1998, pp. 23-31.

⁸ M. Pellitteri [1999] 2002, p. 180.

⁹ Cfr. *ivi*, pp. 176-183.

¹⁰ M. Ghilardi, 2003, p. 94.

Nel brano citato si accenna alla principale peculiarità concernente i personaggi degli *anime*. Tale peculiarità corrisponde all'ambiguità etica e comportamentale mostrata dai personaggi succitati. Nelle produzioni animate nipponiche il confine tra il bene e il male è labile. Di conseguenza l'atteggiamento tenuto da coloro che sono chiamati a incarnare questi due principi (ovvero i protagonisti delle vicende illustrate) risulta equivoco e a volte indecifrabile.¹¹ I motivi che inducono ciò sono al contempo di natura religiosa, filosofica e culturale. Nell'arcipelago nipponico la moralità e la giustizia sono concetti rientranti nella sfera umana e non in quella divina.¹² Esse sono prive della dimensione trascendente. Il giudizio in merito alle scelte operate dagli uomini, sia in senso positivo che negativo, non viene formulato sulla base di norme dettate dalla fede religiosa.¹³ Secondo Antonia Levi

la maggior parte degli eroi degli *anime* siano eroi solo per qualche tempo. Lo stesso si può dire per i cattivi. Inoltre, dato che lo sviluppo e il cambiamento del personaggio è una delle principali caratteristiche delle serie animate giapponesi, non è inconsueto per gli eroi diventare cattivi e vice versa. [...] Negli *anime* il nemico è abbastanza spesso una figura eroica. È soltanto un eroe che sta dall'altra parte.¹⁴

Sul piano contenutistico l'ambiguità morale tipica dei protagonisti degli eventi narrati rimarca con pervicacia la distanza esistente tra l'animazione giapponese e quella realizzata nelle altre nazioni, negli Stati Uniti in particolare.¹⁵

¹¹ Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 88-89.

¹² Cfr. A. Levi, 1996, pp. 98-99.

¹³ Il Giappone è uno dei pochi Stati al mondo, se non l'unico, in cui persistono culti risalenti all'epoca preistorica. Su questi culti molto antichi si fonda il sistema religioso locale, all'interno del quale possono trovare spazio anche gli aspetti sensuali dell'esistenza (umana) e la cui specificità risiede nel processo di divinizzazione a cui sono sottoposti buona parte degli elementi naturali, numerosi animali e diversi oggetti. Soprattutto in origine i rituali a essi collegati vengono celebrati allo scopo di guadagnare i favori delle divinità, indicate in lingua giapponese con la parola *kami*. La traduzione letterale di *Shinto*, il termine che designa il più diffuso culto religioso nipponico, è per l'appunto 'via degli Dei' o 'via dei *kami*'. Cfr. N. Delay, 1999, pp. 13-21, M. Brunori, 1993, pp. 19-22, I. Buruma, 1984, pp. 1-17 e D. Richie, 1986, p. 64. Gli ultimi due saggi segnalati sono in lingua inglese.

¹⁴ "Most *anime* heroes are only heroes some of the time. The same is true of many of the villains. Moreover, since character development and change is a major feature of *anime* series, it's not unknown for heroes to become villains and vice versa. [...] In *anime*, the enemy is quite often an heroic figure. He's just a hero on the other side." A. Levi, 1996, pp. 69-70.

¹⁵ Nell'arcipelago giapponese l'ambiguità psicologica dei personaggi è in generale uno dei tratti distintivi delle opere narrative, siano esse popolari o meno.

Per tornare al discorso relativo alla figura dell'adolescente, ricorrente nell'ambito dell'animazione seriale nipponica degli anni Ottanta, osserviamo il fatto che nelle produzioni di genere sportivo tramite essa vengono introdotte e sviluppate molte delle idee sulle quali l'apparato culturale giapponese poggia.¹⁶ Le idee più importanti, tra quelle in questione, equivalgono allo spirito di sacrificio, al senso del dovere, alla nobiltà dell'impegno e alla forza di volontà.

Gli adolescenti che compaiono nelle serie animate giapponesi, soprattutto in quelle rientranti nel genere sportivo, devono sottostare ad un imperativo etico piuttosto categorico, il quale coincide con lo spendere tutte le energie psicologiche e fisiche a propria disposizione. L'obiettivo che essi hanno non è la vittoria bensì la soddisfazione derivante dalla consapevolezza di avere dato il massimo. D'altro canto lo spessore morale e l'eroismo dei personaggi appartenenti alle opere animate nipponiche non è determinato dal risultato registrato dalle loro azioni ma dalla motivazione sulla quale le suddette azioni si reggono.¹⁷ Luca Raffaelli asserisce che

l'anime è spesso intriso di suggestioni epiche. Tutto il contrario della insostenibile leggerezza del *cartoon* televisivo americano. Per gran parte dei personaggi giapponesi l'esito dell'impegno è questione di vita o di morte. Si lotta con il nemico, contro le proprie debolezze, contro le avversità della vita, ma ce la si deve fare perché grande è il fine da raggiungere: la costruzione di una propria identità contro l'omologazione richiesta dal mondo esterno. Non sapremo mai se la tragica, epica rappresentazione dell'infanzia [e dell'adolescenza] da parte dell'*anime* sia un calcolo industriale o il frutto spontaneo dell'immaginario nipponico. Propendo comunque per la seconda ipotesi: l'industria ha fatto proprio un desiderio collettivo, sfruttando e moltiplicando quegli elementi dei fumetti e dei cartoni che ottenevano i riscontri più forti e immediati.¹⁸

La figura dell'atleta sopra tratteggiata assomiglia in modo lampante a quella del guerriero, già esaminata in questa sede. Sia l'una che l'altra dimostrano di possedere una grande abnegazione e di perseguire con determinazione gli scopi

¹⁶ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 176.

¹⁷ Cfr. A. Levi, 1996, *passim*.

¹⁸ L. Raffaelli, 1994, p. 130.

prefissati. Ciò che nelle serie animate (nonché nei fumetti) giapponesi accomuna i campioni sportivi e i combattenti è in primo luogo l'allenamento, alquanto duro, a cui entrambi si sottopongono.¹⁹ Tale allenamento permette di migliorare le qualità per così dire spirituali, oltre a quelle tecniche. Esso si configura al contempo come un esercizio mentale e spirituale attraverso cui è possibile sfruttare appieno tutte le risorse fisiche e psicologiche a disposizione. Secondo i responsabili economici ed estetici degli *anime* l'addestramento del guerriero e quello dell'atleta sono simili, per non dire identici.

Preso atto di questo appare plausibile il fatto che perfino un personaggio storico circondato da un'aura leggendaria quale Miyamoto Musashi venga accostato a quelli facenti parte di alcune produzioni animate (e cinematografiche) nipponiche di genere sportivo.²⁰ Nato intorno all'anno 1584 Miyamoto Musashi è allo stesso tempo un artista e un militare esperto nell'uso della spada.²¹ Come si evince dalle ultime constatazioni fatte è quella socio-antropologica la chiave più appropriata mediante la quale interpretare il disegno animato giapponese di genere sportivo e i protagonisti delle vicende da esso illustrate. A nostro avviso tale chiave di lettura contribuisce a disambiguare il significato profondo della

maggior parte degli *anime* sportivi [, i quali vedono] i protagonisti tesi con tutto il loro essere verso il raggiungimento del loro obiettivo (vincere un determinato incontro, diventare campioni di una determinata disciplina, ecc.). Questa caratteristica raggiunge livelli decisamente incredibili (e talvolta poco comprensibili per un occidentale) in alcune serie in cui i personaggi si sottopongono ad allenamenti durissimi e sono addirittura disposti a sfidare la morte pur di non arretrare, pur di vincere un confronto, che è essenzialmente con sé stessi più che con gli avversari. Da dove derivi tutta questa competizione, questo desiderio di fare sempre di più e meglio è subito

¹⁹ Cfr. I. Buruma, 1984, pp. 146-147 e F. Schodt, [1983] 1997, pp. 79-87.

²⁰ Cfr. I. Buruma, 1984, pp. 140-149.

²¹ Cfr. *ivi*, pp. 136-137. Miyamoto Musashi occupa da secoli un posto di rilievo nell'universo mitologico giapponese. Egli viene considerato dagli abitanti dell'arcipelago nipponico il più abile spadaccino della Storia, nonché il più valoroso *samurai*. Dopo essere sopravvissuto al massacro dell'esercito nelle cui fila egli milita (avvenuto nell'anno 1600 in occasione della battaglia di Sekigahara) all'età di appena sedici anni Miyamoto Musashi intraprende un lungo viaggio nel corso del quale ha l'opportunità di conquistare la fama sconfiggendo molti avversari. In seguito egli abbandona le armi e si dedica allo studio e all'arte. Sono numerose le opere letterarie, cinematografiche, animate e a fumetti che rendono omaggio alla figura di Miyamoto Musashi.

evidente: dalla società giapponese. Dal dopoguerra a oggi, l'economia giapponese ha continuato a crescere in modo inesorabile. Il Giappone si è risollevato dalla sconfitta nella Seconda Guerra Mondiale per diventare una potenza economica, grazie alla sua tenacia e alla capacità del suo popolo di dedicare tutto sé stesso alla crescita del Paese. Il lavoratore giapponese mette il benessere dell'azienda davanti a tutto, l'orario di lavoro si allunga a oltranza (senza che ci si sogni di chiedere il pagamento dello straordinario), le ferie sono quasi bandite, i *week end* esistono solo in rari casi. L'individuo deve lavorare tanto e bene, perché l'azienda prosperi, e se tutte le aziende prosperano il Paese diventa più forte. Nessun cedimento. Allo stesso modo viene affrontato il mondo dello sport: lavorare duro, lavorare sempre, per diventare buoni atleti, per vincere. [...] A questo va aggiunto un altro stimolo, in una società che tende a omologare, a rendere tutti uguali, arrivare primi, eccellere in qualcosa è un modo per distinguersi dal gruppo, per svettare sul gruppo.²²

Non bisogna prendere alla lettera le osservazioni, di sicuro suggestive, contenute nel passo riportato sopra, almeno non tutte. Ciononostante le succitate osservazioni rendono per noi bene l'idea della complessità degli spunti e dei motivi che concorrono a sostanziare le serie animate di genere sportivo concepite in Giappone.

Alle richieste di tipo psicologico e sociale avanzate dallo spettatore, autentiche o presunte che siano, gli *anime* sportivi non sembrano offrire una risposta bensì un modello da imitare. Lo spettatore a cui facciamo riferimento è con evidenza quello giapponese. Va notato che i produttori nipponici di lungometraggi e serie a disegni animati puntano innanzitutto al mercato nazionale.²³ Le opere animate nipponiche in cui vengono raccontate delle imprese sportive forniscono al proprio pubblico un esempio da seguire a livello etico e comportamentale. Tale esempio è incarnato dai personaggi delineati, attraverso i quali si riesce a portare avanti la narrazione.

Tutte le considerazioni di ordine generale fatte nel presente paragrafo, trovano conferma in "Holly e Benji, due fuoriclasse" ("Captain Tsubasa", 1983-1986), la più famosa e significativa serie animata giapponese degli anni Ottanta ascrivibile al genere sportivo. "Holly e Benji, due fuoriclasse" traspone il fumetto "Capitan

²² D. Castellazzi, 1999, pp. 123-124.

²³ Cfr. E. Benecchi, 2005, p. 18 e M. Pellitteri, 2008, p. 111.

Tsubasa” (“Captain Tsubasa”, 1981-1988), il cui autore è Yoichi Takahashi. I realizzatori di “Holly e Benji, due fuoriclasse” adattano in maniera fedele il *manga* firmato da Takahashi.²⁴ Gli eventi descritti dalla serie animata e dal fumetto da cui essa è ricavata sono gli stessi. Il protagonista di “Holly e Benji, due fuoriclasse” è Oliver Hutton, un bambino in possesso di straordinarie doti calcistiche. Chiamato con il diminutivo di Holly dai propri amici il protagonista entra a fare parte della squadra di calcio della propria scuola e si confronta con il coetaneo Benji Price, un portiere a cui è quasi impossibile fare gol. Oliver può contare sugli insegnamenti ricevuti da Roberto Sedinho, un calciatore brasiliano di grande talento la cui carriera si è conclusa a causa di un infortunio. Grazie agli insegnamenti di Roberto Sedinho Oliver pone fine all’imbattibilità di Benji, al quale nel corso di una partita segna due reti. Qualche anno dopo Oliver e Benji divengono compagni di squadra e partecipano al campionato scolastico nazionale. New Team è il nome della formazione di cui i due giovani si mettono alla guida. A essa si contrappongono numerose altre squadre, la più ostica delle quali è la Muppet. La Muppet è capitanata da Mark Lenders, un attaccante molto forte, dal punto di vista fisico. Dal confronto con la Muppet, disputatosi sempre nella finale del torneo, la New Team esce vincitrice per diversi anni di seguito. Gran parte del merito della vittoria spetta a Oliver e a Benji. Il sintetico riassunto che abbiamo fornito non è sufficiente a suggerire la rilevanza di “Holly e Benji, due fuoriclasse”, sul piano tematico, strutturale e stilistico. Da esso non emerge nemmeno l’importanza rivestita dai personaggi nel processo di comunicazione al quale l’*anime* esaminato dà il via e di cui ci occuperemo nel prossimo paragrafo.

²⁴ “Holly e Benji, due fuoriclasse” non è l’unico *anime* tratto dalla serie a fumetti ideata da Yoichi Takahashi, la quale gode di un notevole successo commerciale. Da “Capitan Tsubasa” si ottengono, o meglio, sono ispirate, diverse produzioni animate destinate al circuito dell’*home video*. Al mezzo televisivo sono invece dirette “Che campioni Holly e Benji!” (“Captain Tsubasa J”, 1994-1995) e “Holly e Benji Forever” (“Captain Tsubasa Road to 2002”, 2001-2002), le serie a disegni animati nelle quali viene data una prosecuzione alla storia raccontata in “Holly e Benji, due fuoriclasse”. “Che campioni Holly e Benji!” e “Holly e Benji Forever” derivano rispettivamente da “Capitan Tsubasa World Youth” (“Captain Tsubasa World Youth Hen” 1994-1997) e “Captain Tsubasa Road to 2002” (2001-2004), i *manga* attraverso cui Yoichi Takahashi segue le carriere sportive dei personaggi principali a cui ha dato vita, molti dei quali, in età adulta, diventano dei calciatori professionisti. Informazioni più dettagliate a proposito di “Capitan Tsubasa” e delle opere animate e a fumetti che ha generato sono riportate in <http://www.animenewsnetwork.com/> (sito internet in lingua inglese), alla voce dedicata a Yoichi Takahashi.

3.2 Una «conversazione audiovisiva»

La caratterizzazione psicologica e grafica dei personaggi non condiziona soltanto la scelta concernente gli argomenti da sviluppare nelle produzioni animate giapponesi. Seppure in misura minore essa ha (o pare avere) ricadute anche sulle decisioni relative alle strategie enunciative da attuare, allo scopo di impostare specifici discorsi e di stabilire un rapporto di tipo comunicativo con lo spettatore. Come verificheremo successivamente nelle opere nipponiche a disegni animati il rapporto succitato è immediato e diretto.²⁵ Questo si spiega con il fatto che, come è stato in parte appurato, l'*anime* cerchi per così dire di attirare a sé e avviluppare il pubblico coinvolgendolo emotivamente.²⁶ I personaggi costituiscono uno dei materiali narrativi su cui i produttori giapponesi di serie animate fanno più affidamento per riuscire a raggiungere tale intento, ovvero per conquistare il favore degli spettatori. Essi si rivelano in definitiva imprescindibili sia dal punto di vista contenutistico che da quello formale. Il desiderio di completezza ci spinge a trattare materie di natura linguistica che sono oggetto di una analisi più esauriente e approfondita nei capitoli che seguono.

Prima di continuare sembra doveroso fare un'altra precisazione: il ragionamento portato avanti nel presente capitolo e i nodi teorici da esso posti sul tappeto non riguardano in modo esclusivo il disegno animato seriale degli anni Ottanta. Indagando il disegno animato di serie degli anni Ottanta è però possibile cogliere la fondatezza del suddetto ragionamento, nonché la sua consistenza e la sua importanza a livello scientifico. Diversi studi maturati in campo accademico nel decennio sopra indicato vertono proprio sul legame istituitosi tra i protagonisti dei racconti letterari o cinematografici e le modalità retorico-narrative grazie alle quali questi racconti vengono imbastiti, acquistano un aspetto e producono un significato.²⁷ Secondo François Jost

il problema della significazione semiologica [per esempio] di una inquadratura non può essere trattato in maniera completa che a

²⁵ Cfr. R. Ponticiello [2005] 2007, pp. 29-32.

²⁶ Cfr. tra gli altri E. Benecchi, 2005, pp. 1-55.

²⁷ Cfr. F. Casetti, 1993, pp. 268-270.

condizione di essere spostato nel campo del racconto, vale a dire in un contesto in cui si suppone vi sia qualcuno che racconta (un narratore) e qualcuno del quale si racconta la storia (un personaggio): senza questa operazione, l'analisi dell'immagine tocca molto velocemente il punto di stallo.²⁸

In estrema sintesi il risultato a cui gli studi menzionati pervengono è che “il personaggio sia [...] il «ponte» di uno scambio [di ordine comunicativo] tra chi porge il racconto [cioè il narratore, o per essere più corretti il soggetto enunciatore,] e chi lo riceve.”²⁹ In tal senso la serialità animata nipponica rappresenta un caso emblematico. La relazione che nell'ambito dell'animazione giapponese i personaggi intrattengono con le formule espositive e i moduli espressivi adottati è di fatto intima e solida.³⁰

I personaggi sono lo strumento utilizzato per intavolare una vera e propria «conversazione audiovisiva» tra l'opera animata nipponica, o meglio, gli ideali responsabili della sua costruzione stilistico-strutturale, e il fruitore di riferimento. A nostro avviso ciò appare lampante a cominciare dagli anni Ottanta, periodo nel quale, come rilevato, si fa con ancora più costanza appello alla partecipazione affettiva dello spettatore installando il suo simulacro al centro degli eventi illustrati. I protagonisti delle situazioni descritte dall'*anime* non nascondono di essere, in virtù delle proprie peculiarità grafiche e caratteriali, uno dei fondamentali espedienti narrativi mediante cui è possibile guadagnare l'attenzione e l'interesse del pubblico.

I disegnatori che li realizzano applicano i codici visivi elaborati dagli autori dei fumetti, soprattutto da quelli locali.³¹ Tali codici prevedono in particolare che a determinare il grado di empatia con lo spettatore raggiungibile dai personaggi sia il tratto da essi esibito. Più i protagonisti delle storie raccontate sono tratteggiati in

²⁸ “Le problème de la signification sémiologique d'un plan ne peut être traité complètement qu'à condition d' être resitué dans le champ du récit, c'est-à-dire dans un contexte où l'on suppose quelqu'un qui raconte (un narrateur) et quelqu'un dont on raconte l'histoire (un personnage): sans cette opération, l'analyse de l'image touche très vite le bout d'une impasse.” F. Jost, 1987, pp. 21-22.

²⁹ F. Casetti, 1993, p. 164.

³⁰ Cfr. L. Raffaelli, 1991, pp. 10-11.

³¹ Relativamente ai codici visivi del *manga* (mutuati dai produttori giapponesi di serie animate) cfr. C. Posocco, 2005, pp. 67-101.

modo realistico, più lo spettatore prova difficoltà a identificarsi in loro e ne avverte la distanza. Per lo spettatore “un personaggio realistico [...], forte della tangibilità della sua caratterizzazione, [rimane] esterno, estraneo alla sua sfera emotiva.”³² Al contrario, delineare a livello grafico un personaggio in maniera stilizzata, ovvero definirne la fisionomia tratteggiandone le linee essenziali, stimola l’attività interpretativa dello spettatore, il quale dona le proprie emozioni al suddetto personaggio e si proietta psicologicamente in esso.³³ Daniele Barbieri sostiene che

il disegno, come ogni altra tecnica di produzione di immagini, è costretto a «fare una scelta» delle caratteristiche dell’oggetto che vuole rappresentare. Non tutte le caratteristiche sono altrettanto efficaci per rendere l’idea dell’oggetto – vuoi perché percettivamente irrilevanti, vuoi perché impossibili a rendersi con il disegno (per esempio odori e suoni prodotti dall’oggetto) – ma molte di queste caratteristiche possono venire utilizzate più o meno con la stessa efficacia. Disegnare è dunque scegliere, tra le caratteristiche utili, quelle da privilegiare per rappresentare l’oggetto. Ogni disegno è così il risultato di una scelta di caratteristiche ritenute importanti a scapito di altre. Per molte caratteristiche, tuttavia, nonostante una scelta piuttosto che un’altra non pregiudichi la riconoscibilità dell’oggetto, essa non è per questo indifferente. Se abbiamo, per esempio, dieci modi accettabili per rappresentare un certo oggetto, ciascuno di questi modi sarà anche un modo per «sottolineare» aspetti differenti di quell’oggetto. Saper disegnare non è perciò solo saper creare delle immagini che «assomigliano» al loro oggetto; ma è anche – e soprattutto – saper creare delle immagini che sottolineino quegli aspetti dell’oggetto che sono importanti per il discorso che si vuole fare. Il problema del disegno non è quello di creare delle immagini «somiglianti», ma quello di creare delle immagini «efficaci», cioè di creare immagini che sottolineino gli aspetti giusti degli oggetti al momento giusto. E visto che i nostri oggetti sono spesso i personaggi delle storie che si stanno mettendo in scena, il problema del disegno

³² Ivi, p. 72.

³³ Le componenti psicologiche implicate nel processo di identificazione con i personaggi innescato dallo spettatore sono indagate in M. T. Poncet, 1952, pp. 194-203. Quello condotto da Poncet è uno dei primi studi in cui il disegno animato viene inquadrato da un punto di vista teorico. Poncet applica al disegno animato categorie mutuare dalle discipline filosofiche, dall’Estetica in particolare. La principale di queste categorie viene com’è ovvio ritenuta il «Bello».

sarà proprio quello di saper sottolineare gli aspetti giusti delle loro figure.³⁴

Il realismo del tratto presentato dal personaggio è inversamente proporzionale all'empatia da esso suscitata nel pubblico. Con un po' di enfasi Marie Thérèse Poncet afferma che "il tratto è la parola, il significare del disegno animato."³⁵ In sintesi "le cose materiali si esprimono attraverso delle superfici e dei volumi più precisi, le cose dello spirito [, ovvero le idee e le emozioni,] si esprimono per mezzo di segni sempre più semplici a mano a mano che esse si elevano verso l'astratto".³⁶ I disegnatori di fumetti intuiscono l'imprescindibilità dei meccanismi psicologici di immedesimazione messi in atto dal lettore, al quale lasciano il compito di caricare di significati simbolici le figure proposte. Per chiarire

i personaggi dei fumetti sono fissi e tengono le espressioni per i vari attimi in cui lo sguardo si posa sulla vignetta. Ma sappiamo bene come sia il lettore a prestare ai personaggi i propri sentimenti, le proprie sensazioni, all'interno del libero tempo di fruizione offerto dai *comics*. Roman Gubern, nel suo *Il linguaggio dei comics* (1975, Milano Libri Edizioni) parla di «linguaggio ellittico». "Per «ellissi» si intende la omissione nel linguaggio di un elemento che esiste nel pensiero logico o anche una costruzione che consiste nell'omettere nel discorso una o più parole, il cui senso si può sottintendere." Allo stesso modo il cartone giapponese offre le tracce essenziali dei sentimenti dei personaggi lasciando allo spettatore il compito di arricchirle e di elaborarle.³⁷

Le scoperte fatte dai disegnatori di fumetti, non solo in materia di caratterizzazione grafica dei personaggi, vengono sfruttate dai creatori delle serie animate giapponesi. Il *manga* esercita sul piano linguistico un'influenza duratura nei confronti dell'animazione seriale nipponica, la quale, almeno fino agli anni

³⁴ D. Barbieri, 1991, p. 18.

³⁵ "Le trait est la parole, la signification du dessin animé." M. T. Poncet, 1952, p. 200. Cfr. anche M. Furniss, 1998, pp. 66-71. La questione relativa al realismo nell'animazione cinematografica e seriale viene in termini generali affrontata in P. Wells, 1998, pp. 21-34.

³⁶ "Les choses matérielles s'expriment par des surfaces et des volumes plus précis, les choses de l'esprit s'expriment par des signes de plus en plus simples à mesure qu'elles s'élèvent vers l'abstrait". M. Golbert, cit. in M. T. Poncet, 1952, pp. 200-201.

³⁷ Cfr. L. Raffaelli, 1991, p. 11.

Novanta, deve ovviare alla limitatezza delle proprie risorse finanziarie.³⁸ Diverse soluzioni compositive tramite cui le opere animate prodotte in Giappone conferiscono dinamismo al ritmo narrativo sono riprese dal fumetto autoctono. Una delle più adottate di esse è la moltiplicazione del punto di vista, ottenuta attraverso il continuo cambio di inquadratura.³⁹

L'*anime* ricorre soprattutto ai procedimenti comunicativi che il fumetto nipponico utilizza per stabilire una sorta di dialogo con il proprio fruitore. La natura di questo dialogo, che equivale alla «conversazione audiovisiva» a cui abbiamo di recente accennato, è per forza di cose virtuale, in quanto esso non avviene tra due individui reali bensì tra due figure vicarie (il soggetto enunciatore e il soggetto enunciatario), le quali rinviano idealmente al narratore e al fruitore.⁴⁰ Per Marcello Ghilardi

ogni [...] tipo di discorso narrativo, anche quello proprio degli *anime* si configura come un «atto comunicativo»: il rapporto che si instaura tra il creatore dell'*anime* e lo spettatore, tramite il contenuto veicolato dai disegni animati, dalle vicende dei personaggi produce le dinamiche più varie ed imprevedibili, essendo soggetto a pochissimi vincoli. Inoltre, nel caso della trasmissione televisiva o della riproduzione cinematografica, l'atto narrativo si configura come un atto pubblico – nel senso che non c'è un narratore sempre presente, che mostra o spiega il suo racconto a uno spettatore – e non collaborativo – l'autore non può controllare il tipo di fruizione che viene fatta dallo spettatore.⁴¹

I più usati procedimenti tecnico-comunicativi condivisi dal fumetto e dall'animazione seriale giapponese sono il monologo interiore e la ripresa in soggettiva. “Holly e Benji, due fuoriclasse”, la serie animata presa in esame, supporta con innumerevoli esempi la nostra affermazione, di cui attesta la veridicità. Sia il monologo interiore che la soggettiva sono delle marche

³⁸ Cfr. Id., 1994, pp. 122-124.

³⁹ Al pari dei *manga* le produzioni giapponesi a disegni animati danno spesso alle inquadrature che le compongono un taglio prospettico insolito e evocativo.

⁴⁰ Una esaustiva e articolata disamina della relazione comunicativa che il testo audiovisivo e lo spettatore intrattengono viene fornita in J. Aumont, J.L. Leutrat, 1980, G. Bettetini, 1984, F. Casetti, 1986 e C. Metz, 1991.

⁴¹ M. Ghilardi, 2003, p. 26.

dell'enunciazione, ovvero dei segni linguistici in grado (intenzionalmente o meno) di denunciare la natura artificiale delle opere narrative, di rivelare lo stato illusorio della rappresentazione e di palesare il rapporto comunicativo dal quale sono legati il virtuale produttore (cioè il narratore) e il fruitore del racconto. François Jost rileva che

l'atto narrativo [l'operazione linguistica che dà vita agli enunciati e mette in contatto la fonte di emissione e il ricevente del discorso] non è realmente avvertibile che al momento in cui l'immagine si distacca dell'illusione mimetica [della rappresentazione] (per un difetto di inquadratura, uno strano movimento della macchina da presa, un raccordo, ecc.), vale a dire quando, attraverso gli enunciati visuali, sono percepite delle marche dell'enunciazione. È perché io ho improvvisamente la convinzione «che mi si parli cinema» [o per essere più corretti, il linguaggio cinematografico] che io prendo così coscienza che qualcuno mi sta raccontando una storia.⁴²

Si definiscono «interiori» quei monologhi recitati dai protagonisti al fine di esternare i propri pensieri e le proprie sensazioni. Si tratta dei

lunghi monologhi in cui l'eroe confessa le sue emozioni direttamente alla macchina da presa, e indirettamente allo spettatore. Ecco allora che un espediente introdotto per risparmiare [disegni e soldi] diventa un modo di entrare nella psicologia del personaggio, di mettere le sue emozioni e le sue paure «in primo piano».⁴³

Per mezzo dei monologhi interiori il pubblico viene a conoscenza dei pensieri che attraversano la mente dei personaggi e dei sentimenti che essi provano. “Holly e Benji, due fuoriclasse” dà la possibilità di assistere a numerose sequenze nelle quali Benji si appresta a effettuare una decisiva parata. In esse spiega Eleonora Benecchi

⁴² “L'acte narratif n'est réellement sensible qu'au moment où l'image se détache de l'illusion mimétique (par décadage, mouvement étrange de la caméra, raccord, etc.), c'est-à-dire lorsque, à travers les énoncés visuels, sont perçues des marques d'énonciation. C'est parce que j'ai soudain la conviction «qu'on me parle cinéma» que je prends aussi conscience que quelqu'un est en train de me raconter une histoire.” F. Jost, 1987, p. 31.

⁴³ E. Benecchi, 2005, p. 9.

il personaggio [succitato] ha [molto spesso] tutto il tempo di dare voce ai suoi pensieri sottolineando l'importanza dell'azione [con frasi di questo tipo:] “Se segnano adesso per noi è finita. Non renderò vani gli sforzi dei miei compagni. Parerò questo tiro a qualunque costo. Non possiamo perdere!” La musica di sottofondo, caratterizzata da un ritmo accelerato accompagna l'azione aumentandone il pathos.⁴⁴

I monologhi interiori rendono esplicito il flusso di coscienza, cioè di emozioni e di concetti, che scorre nella mente dei protagonisti delle situazioni raccontate.

L'appellativo di soggettiva viene assegnato a quella ripresa la cui funzione consiste nel visualizzare ciò che il personaggio vede oppure immagina.⁴⁵ Essa è lo strumento enunciativo e tecnico di cui ci si serve per materializzare e mostrare i sogni, le idee e i ricordi dei personaggi.⁴⁶ In questo caso la soggettiva può essere considerata una autentica immagine «mentale», ovvero la concretizzazione dei pensieri dei personaggi. La ripresa in soggettiva consente allo spettatore di fare coincidere il proprio sguardo con quello del personaggio. Essa fa inoltre acquisire al suddetto spettatore parecchie informazioni utili a tracciare il profilo psicologico dei protagonisti, con i quali (almeno nell'*anime*) si è nella maggior parte dei casi portati a solidarizzare. Si riesce a simpatizzare per Mark Lenders, uno dei personaggi più controversi di “Holly e Benji, due fuoriclasse”, soltanto dopo avere appreso da un ricordo le sue vicissitudini familiari. Mark Lenders ha una personalità verosimile e credibile, se non sfaccettata. Un *flashback* mette il pubblico al corrente del fatto che egli sia caricato sin da bambino della responsabilità di contribuire al sostentamento economico dei propri familiari lavorando, a causa dell'assenza della figura paterna. Per sgombrare il campo dagli equivoci ci affidiamo alle parole di Jean Mitry:

l'immagine soggettiva non è necessariamente, anzi non è affatto la rappresentazione di una presunta «visione soggettiva», che sarebbe del tutto impossibile esteriorizzare. Non si potrebbe in nessun caso

⁴⁴ Ivi, p. 13.

⁴⁵ L'immagine soggettiva e i più consueti modelli tipologici nei quali essa si configura sono analizzati in J. Mitry, 2007, pp. 140-163, A. Boschi, 1998, pp. 198-201 e C. Metz, 1975, pp. 54-61.

⁴⁶ Nei termini della tecnica e della grammatica concernenti il testo audiovisivo la visualizzazione del ricordo di un personaggio viene chiamata *flashback*.

rappresentare una immagine mentale poiché, in quel momento, non sarebbe più tale. Un'immagine non è «soggettiva» che nella misura in cui si riferisce a un determinato personaggio. Detto altrimenti, non si tratta dell'oggettivazione di qualcosa di soggettivo, ma piuttosto della «soggettivazione» di una data rappresentazione oggettiva. L'intenzione non è di tradurre una realtà «psicologicamente vera», che d'altronde sarebbe impossibile determinare, ma di dare allo spettatore – grazie a un equivalente estetico – l'impressione di vedere o di sentire «come» il personaggio del dramma. Nello stesso modo in cui il *flashback* non ci mostra ciò che pensa il personaggio, bensì ciò «a cui» pensa, l'immagine soggettiva non ci presenta ciò che egli vede come lo percepisce realmente, ma come «si presume che lo veda». [...] L'immagine è semplicemente convenzionale. Più convenzionale ancora è quella [...] che pretende di tradurre anch'essa una «visione interiore». [...] L'immagine soggettiva non può essere che un complemento. Essa ha senso solo nella misura in cui si riferisce a un personaggio oggettivamente descritto e situato. [...] L'espressione filmica è basata sulla costante complementarità dell'oggetto e del soggetto, sull'alternanza tra rappresentazione obbiettiva e inquadrature soggettive, che conferiscono alla visione descrittiva un'incidenza personale.⁴⁷

La soggettività delle immagini è il frutto di una convenzione. Lo spettatore associa cognitivamente la ripresa in soggettiva a ciò che il personaggio vede, prova oppure pensa.⁴⁸ Lo statuto dell'immagine è sempre oggettivo. Finanche le «visioni interiori» dei protagonisti vengono illustrate soltanto tramite delle inquadrature oggettive.

Assorbita la lezione del *manga* l'animazione seriale giapponese fa un utilizzo massiccio delle procedure linguistiche messe a fuoco in questo paragrafo. I pochi ma significativi esempi tratti da “Holly e Benji, due fuoriclasse” secondo noi lo testimoniano. L'animazione nipponica di serie si pone l'obiettivo di conferire i caratteri dell'intimità e dell'immediatezza al rapporto comunicativo instaurato con lo spettatore, il cui coinvolgimento emotivo viene così agevolato. La cosa comincia a apparire evidente dagli anni Ottanta, periodo nel quale il disegno animato nipponico si indirizza ad uno spettatore preciso, l'adolescente. Bisogna inoltre tenere presente il fatto che i registi, i produttori e gli sceneggiatori

⁴⁷ J. Mitry, 2007, p. 147.

⁴⁸ Cfr. A. Boschi, in J. Mitry, 2007, pp. 140-141.

giapponesi operanti negli anni Ottanta sembrano avere rispetto ai professionisti che li hanno preceduti una consapevolezza superiore in merito alle specificità linguistiche e alle potenzialità espressive del disegno animato.

3.3 Il robot

La comparsa della figura del robot nell'ambito del disegno animato in Giappone coincide con quella delle prime serie destinate al mercato televisivo. I protagonisti sui quali sono incentrati i racconti sviluppati da "Astro Boy" e "Gigantor", due seminali serie animate nipponiche degli anni Sessanta di cui si è riferito nei precedenti capitoli, sono per l'appunto degli automi. Per l'esattezza nell'arcipelago giapponese il personaggio del robot entra a fare parte della cultura popolare durante gli anni in cui si consuma il secondo conflitto mondiale e in quelli che anticipano il succitato conflitto.⁴⁹ Il robot inizia a penetrare nell'immaginario collettivo nipponico a cavallo degli anni Trenta e Quaranta.⁵⁰ Soltanto nel secondo dopoguerra la figura dell'automa si stabilisce nell'universo mitologico giapponese.⁵¹ Ciò avviene anche in seguito alla pubblicazione, nel 1951, lo ricordiamo, di "Tetsuwan Atom", il fumetto di Osamu Tezuka da cui "Astroboy" viene ricavata.⁵² "Tetsuwan Atom" fa registrare un notevole successo commerciale.

In generale a cominciare dal secondo dopoguerra il personaggio del robot occupa uno spazio sempre più crescente all'interno della narrativa di massa prodotta in Giappone. La definizione fisionomica e diciamo così simbolica del suddetto personaggio prende l'avvio negli anni Venti in campo letterario e teatrale.⁵³ In tale decennio le riviste letterarie specializzate nel genere fantascientifico ospitano le prime creature meccaniche ideate dagli scrittori nipponici.

⁴⁹ Cfr. B. Ruh, 2006, p. 144.

⁵⁰ Cfr. F. L. Schodt, 1988, pp. 73-74.

⁵¹ Cfr. T. Nagase, 2003, p. 32 e B. Ruh, 2006, p. 144.

⁵² Cfr. A. Allison, 2006, pp. 51-62.

⁵³ Cfr. A. Gomasasca, 2001c, p. 223, J. Ito, 2003, p. 54 e T. Nagase, 2003, pp. 24-26.

Esseri meccanici di vario tipo e aspetto vengono concepiti dai disegnatori di fumetti soltanto a partire dagli anni Cinquanta.⁵⁴ I principali di essi sono l'uomo artificiale, conosciuto con il nome di androide oppure con quello di *cyborg*, e il robot da combattimento. Il primo ha le sembianze e la sensibilità di un essere umano. Questo dipende dal fatto che le sue origini siano sovente umane. L'androide è un individuo il cui corpo è meccanico, in parte oppure interamente. Egli sacrifica la propria umanità allo scopo di sconfiggere coloro che minacciano la sopravvivenza della popolazione mondiale. A causa della somiglianza fisica con i nemici combattuti, il *cyborg* viene giudicato in maniera negativa dagli altri personaggi, di cui nella maggior parte dei casi non guadagna né la stima, né la fiducia. Il robot da combattimento è privo di coscienza, ha spesso dimensioni enormi e necessita della guida di un pilota. Esso è il veicolo a bordo del quale il protagonista delle vicende delineate dal *manga*, di solito un adolescente di sesso maschile, fronteggia gli automi al servizio dell'esercito avversario. Come constata Antonia Levi le creature robotiche e tutti gli autoveicoli dipinti in una veste avveniristica nel fumetto giapponese e nell'*anime* vengono indicati dalla parola *mecha*, il risultato della "contrazione di [quella] inglese [...] *mechanical*".⁵⁵

Il filone della fantascienza robotica, diffusosi in Giappone attraverso le forme espressive più popolari quali il cinema, il fumetto e l'animazione seriale, rielabora spunti tematici e iconografici suggeriti innanzitutto dalla letteratura fantascientifica di provenienza europea (inglese, in particolare) oppure americana.

⁵⁶ Gli spunti sopra indicati vengono adeguati, com'è ovvio, alle esigenze di ordine ideologico e valoriale manifestate dalla società giapponese.⁵⁷ Questa osservazione è confermata dal fatto che nelle opere ascrivibili al filone menzionato la componente culturale appaia marcata. La fantascienza robotica elabora e colloca su di un piano simbolico alcune delle risposte che è possibile dare alle istanze di natura psicologica e antropologica avanzate dal governo, o

⁵⁴ Cfr. A. Gomasasca, 2001c, p. 224.

⁵⁵ "*Mecha*, drawn from the English word 'mechanical'". A. Levi, 1996, p. 85.

⁵⁶ Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 133-150.

⁵⁷ Una lettura del filone robotico della fantascienza e della figura dell'automa in chiave socio-culturale viene proposta, tra gli altri, in A. Mognato, 1999, *passim*.

meglio, dall'apparato sociale nipponico parecchi decenni addietro. Alessandro Gomarasca è dell'avviso che

la «tecnologizzazione del sé» rappresentata [per esempio] nell'animazione giapponese articola problematiche culturali profondamente radicate nella storia nipponica e perpetua un'agenda politica e ideologica le cui prime formulazioni risalgono al periodo Meiji (1868-1912). Essa riflette una politica nazionale di «body building», di costruzione del corpo, iniziata agli albori del processo di modernizzazione. Questa costruzione è stata al centro del progetto di modernizzazione fin dall'era Meiji ed è stata attuata, metaforicamente e letteralmente, attraverso la tecnologia, la medicina, l'alimentazione, il vestiario, lo sport, la cultura materiale in genere.⁵⁸

L'animazione nipponica di genere fantascientifico tenta di venire incontro a richieste la cui origine è lontana nel tempo. Al pari della letteratura di consumo, del cinema e del fumetto locale essa pare alludere neanche troppo velatamente al confronto politico e antropologico che da un secolo oppone l'arcipelago giapponese alle nazioni occidentali e che si situa nel campo del progresso tecnologico.

L'automa protagonista delle serie animate nipponiche realizzate negli anni Ottanta mantiene un ruolo narrativo centrale nonostante la perdita dell'aura quasi sacra dalla quale è circondato nei decenni precedenti.⁵⁹ Ci siamo in questa sede già soffermati sull'argomento, il quale merita però ulteriori approfondimenti. Il disegno animato giapponese dell'epoca punta sulla complessità dell'intreccio piuttosto che sui ritualistici scontri tra i robot e combina con frequenza elementi della fantascienza, dell'*action*, del genere poliziesco e di quello erotico. Esso fa ciò sulla scorta del coevo *manga* fantascientifico. Negli anni Ottanta gli editori giapponesi concedono ai disegnatori di fumetti

una certa libertà creativa e di sperimentazione, dando così vita a un fittissimo nugolo di nuovi generi e sottogeneri. In particolare, si va pian piano affermando una nuova concezione del genere

⁵⁸ A. Gomarasca, 2001c, pp. 242-243.

⁵⁹ La fantascienza robotica giapponese a disegni animati relativa agli anni Ottanta viene esaminata in D. Vernal, 1995.

fantascientifico, che mescola *background* d'ispirazione *cyberpunk* a intrighi socio-politici, drammi esistenziali, vicende poliziesche. La narrazione è ruvida e caratterizzata da ritmi frenetici e graficamente sboccia in un voyeuristico gusto per il dettaglio maniacale di futuristici mezzi meccanici e per l'avvenenza di provocanti forme femminili. Questa tendenza si evidenzierà in particolare nell'animazione [...].⁶⁰

Masamune Shirow è l'autore dei più emblematici fumetti del periodo inseribili nel filone robotico della fantascienza. Tra gli appassionati

il nome di [...] Shirow è sinonimo di ragazze sexy in armature iper-tecnologiche e di robot insettomorfi. [...] Il caos di tavole e immagini di taglio cinematografico [disegnate da Masamune Shirow] è sempre dominato da donne sexy in esoscheletro o armature iper-tecnologiche, ma con un'introspezione notevolmente [...] sviluppata, intrisa di dubbi fanta-filosofici e note tecnico-scientifiche in grado di ricreare un mondo dal nulla. [Un] problema in ogni caso spinoso, [è] quello della traduzione in animazione dei fumetti dell'artista, colmi come sono di riflessioni difficilmente sintetizzabili o di sbalzi di umore (tra il drammatico e il faceto) che mal si adattano a una riduzione [a disegni animati] meno che accorta.⁶¹

Quanto asserito nel passo sopra riportato a proposito della difficoltà riscontrata nell'adattare le opere di Shirow viene ribadito dal fatto che un numero molto esiguo di serie trasponga in forma animata tali opere.⁶² L'unica produzione seriale a disegni animati tratta negli anni Ottanta da un fumetto di Shirow è "Dominion Tank Police" (Id., 1988-1989). Essa è formata da quattro episodi e si indirizza al mercato dell'*home video*. "Dominion" (Id., 1985) è il titolo del *manga* dal quale la serie animata in questione viene ispirata. La protagonista di "Dominion Tank Police" è Leona Ozaki, una giovane poliziotta. Gli eventi che la vedono coinvolta si svolgono all'incirca nell'anno 2016, quindi in un futuro

⁶⁰ C. Posocco, 2005, p. 37.

⁶¹ M. Sanfilippo, 2003, p. 63.

⁶² Negli anni Ottanta e Novanta Masamune Shirow si occupa, seppure in maniera sporadica, della regia, della scrittura e del *character design* di produzioni animate destinate al circuito del video domestico oppure a quello cinematografico e derivate in alcuni casi dai propri *manga*. Notizie accurate e dati in proposito sono contenuti in <http://www.animenewsnetwork.com/>, alla voce riservata a Masamune Shirow.

abbastanza prossimo. Coadiuvata dai propri colleghi di lavoro la ragazza affronta i criminali che ha il compito di arrestare alla guida di un piccolo automezzo corazzato al quale assegna il nome di Bonaparte e con il quale istaura un rapporto quasi di tipo affettivo.⁶³

“Dominion” e l’*anime* da esso ottenuto lasciano trasparire la poetica e lo stile di Shirow, il quale predilige la descrizione di trame poliziesche avvincenti, il più delle volte complicate e dai risvolti politici, la cui resa a livello grafico sfiora il virtuosismo. L’autore nipponico fa emergere dai propri lavori una visione dell’esistenza di consueto pessimistica e un credo per così dire filosofico che dà l’impressione di tendere verso il nichilismo.⁶⁴ Egli ragiona sulla contrapposizione tra ordine e anarchia, dalla quale sono contrassegnati i sistemi sociali (sia quelli reali che quelli ipotizzati dalle opere narrative) e le cui ripercussioni si avvertono anche nella sfera dei rapporti umani.

I robot tratteggiati da Shirow negli anni Ottanta posseggono una volontà propria e in diversi casi anche una personalità. Essi fanno spesso parte dell’esercito oppure di un corpo di polizia. La funzione da essi svolta non sembra tuttavia limitarsi alla tutela della legge. Gli automi creati da Shirow non sono delle semplici macchine bensì i fedeli compagni di avventure dei protagonisti, dei quali costituiscono usualmente i consiglieri e i confidenti. A onor del vero essi vanno considerati i protagonisti delle storie raccontate alla stessa stregua dei personaggi che ritraggono degli esseri umani. Negli universi diegetici ai quali Shirow dà vita, i robot vengono ritenuti degli individui al pari delle persone, almeno così sembra. Ai suddetti robot viene riconosciuta una sorta di identità. Per questa ragione la complicità e l’intimità caratterizzano sovente la relazione (di ordine professionale) intrattenuta da essi con gli uomini. I tratti distintivi della figura del robot concepita da Masamune Shirow corrispondono a quelli di diversi automi presentati dalle serie e dai lungometraggi animati nipponici negli anni Ottanta. Nel periodo appena indicato e in seguito il modello fornito da Shirow viene in Giappone imitato sia dai disegnatori di fumetti che dai produttori di serie o di film

⁶³ Informazioni più dettagliate riguardo alla versione animata e a quella a fumetti di “Dominion Tank Police” sono reperibili in <http://www.geocities.com/tokyo/towers/1073/dominion.htm>. La pagina *web* alla quale si rimanda è in lingua inglese.

⁶⁴ Cfr. <http://www.intercom.publinet.it/manga/manga5.htm>.

d'animazione. Analogamente al *manga* l'animazione seriale giapponese degli anni Ottanta rientrando nel genere fantascientifico conta sulla velocità dell'azione, che in diverse occasioni non è esagerato definire vertiginosa, sulla complessità dell'impianto strutturale e sull'analisi psicologica dei personaggi, almeno di quelli più importanti. Al centro dei racconti da essa illustrati si collocano di continuo delle creature robotiche legate da un rapporto di reciproca dipendenza agli individui dei quali debbono supportare il lavoro. Paradigmatica, in tal senso, risulta essere "Patlabor", una delle serie a disegni animati più influenti e significative dell'epoca.

A onor del vero "Patlabor" è il titolo con il quale si identifica più di una produzione animata. La comune fonte narrativa, figurativa e tematica dalla quale queste produzioni attingono è un fumetto firmato da Masami Yuki e intitolato anch'esso "Patlabor" ("Kido Keisatsu Patlabor", 1988-1994).⁶⁵ Il *manga* di Yuki viene trasposto per la prima volta in forma animata nell'anno della sua uscita. Il risultato della trasposizione è "Patlabor OAV" ("Kido Keisatsu Patlabor", 1988-1989), una serie a disegni animati diretta al mercato del video casalingo e composta da sette episodi. Subito dopo, sull'onda del grande successo commerciale riscontrato da "Patlabor OAV", viene realizzato il lungometraggio cinematografico *Patlabor – The Movie (Kido Keisatsu Patlabor Gekijoban*, 1989).⁶⁶ A pochi mesi di distanza dalla proiezione di *Patlabor – The Movie* sugli schermi cinematografici giapponesi viene trasmesso "Patlabor", l'unico adattamento animato dell'opera di Yuki destinato al mezzo televisivo e quello a cui in particolare noi facciamo riferimento. "Patlabor" ignora le vicende delineate dalle precedenti trasposizioni a disegni animati del fumetto di Yuki e sviluppa una storia autonoma.⁶⁷ Alla versione animata televisiva di "Patlabor" pare riallacciarsi idealmente "Patlabor New OAV" ("Kido Keisatsu Patlabor", 1990-

⁶⁵ Parecchie informazioni relative all'opera a fumetti ideata da Masami Yuki e a tutte quelle a disegni animati che da essa prendono le mosse sono raccolte in <http://www.patlabor.info/>, sito internet in lingua inglese al quale rinviamo.

⁶⁶ Il trionfo clamoroso di "Patlabor OAV", a livello commerciale, più che dalle qualità estetiche sembra dipendere (o almeno essere favorito) dal ridotto prezzo al quale sono venduti i singoli episodi da cui la serie è formata. L'inserimento di uno spot pubblicitario all'interno di ognuno dei suddetti episodi permettere il contenimento del prezzo di vendita.

⁶⁷ Cfr. <http://www.patlabor.info/tv.htm>.

1992), un *anime* diviso in sedici episodi e dedicato al circuito dell'*home video*. A esso seguono *Patlabor 2 – The Movie* (*Kido Keisatsu Patlabor 2 Gekijoban*, 1993) e infine *WXIII Patlabor – The Movie 3* (*WXIII Kido Keisatsu Patlabor 3 Gekijoban*, 2002), due film d'animazione per il cinema. Il regista dei primi due lungometraggi cinematografici e di "Patlabor OAV" è Mamoru Oshii, mentre quello di "Patlabor" e di "Patlabor New OAV" è Naoyuki Yoshinaga. A eccezione di *WXIII Patlabor – The Movie 3*, il *character design* e la sceneggiatura degli *anime* citati sono sempre affidati, rispettivamente, ad Akemi Takada e a Kazunori Ito.

La rilevanza del ruolo dai robot rivestito nelle produzioni animate menzionate sopra, sul piano narrativo, grafico e contenutistico, viene sottolineata dalla parola che dà il titolo a ognuna di esse, ovvero *patlabor*. La parola *patlabor* consente di abbreviare la definizione di «*patrol labor*», traducibile in lingua italiana come 'labor da pattugliamento'. Nell'universo narrativo immaginato da Yuki essa designa gli automi, cioè i *labor*, in dotazione a diversi reparti della polizia. Tali automi sono originariamente impiegati nella costruzione di dighe, canali oppure edifici. In seguito essi vengono utilizzati da alcuni criminali e dai poliziotti che contrastano questi criminali. L'interesse dell'autore si focalizza su Noa Izumi, una ragazza la cui professione è quella di agente di polizia, e sul *labor* di cui lei è il pilota. Noa assegna al proprio *labor* il nome di Alphonse. La trama da noi sommariamente esposta sembra ricalcare con evidenza quella di "Dominion". Come abbiamo modo di verificare il *manga* di Yuki e i prodotti animati che a esso si rifanno mettono a frutto le scoperte, le intuizioni e gli spunti offerti dai lavori di Masamune Shirow. L'approccio nei confronti dell'esistenza che si riesce a cogliere dalle varie versioni di "Patlabor" pare ciononostante più positivo e meno problematico rispetto a quello manifestato da Shirow attraverso i propri fumetti.⁶⁸ La concezione e la definizione della figura del robot (dal punto di vista grafico e da quello per così dire filosofico) in particolare allontana Masami Yuki da Masamune Shirow. "Patlabor" e le derivanti opere a disegni animati traggono

⁶⁸ Gli intenti ideologici, il registro polemico e i toni a tratti dolenti e disincantati tipici dei *manga* di Masamune Shirow vengono recuperati dai realizzatori di *Patlabor – The Movie* e *Patlabor 2 – The Movie*, due film che combinano il filone della fantascienza robotica e quello del *thriller* dai risvolti politici.

forza [...] dalla minuziosa descrizione dei rapporti interpersonali. In “Patlabor” si va ben oltre la concezione di «pilota-eroe» in voga negli anni Settanta. Difatti il realismo tecnologico e la visione del robot come macchina sprovvista di una «anima», inaugurata dall’indimenticabile “Gundam” [...], trova nell’opera di Yuki la sua sublimazione. Tuttavia, ciò che distingue “Patlabor” da molte altre produzioni più o meno simili è il «fattore umano» delle varie situazioni. Quest’opera può tranquillamente essere ascritta contemporaneamente a due generi narrativi: la fantascienza e il poliziesco; sebbene quest’ultimo risulti essere quello che gli conferisce maggiore spessore. L’ambientazione in un futuro pressoché immediato (oggi perfino passato), fa sì che la narrazione possa spesso proporre veri e propri spaccati di Giappone.⁶⁹

I *labor* sono dei mezzi di trasporto dotati di armi, tutto qui. Per essere più corretti essi vengono ritenuti dei particolari autoveicoli. La cosa è tra l’altro dichiarata in modo palese dal fatto che il reparto di polizia del quale Noa Izumi fa parte sia indicato con il nome di Seconda Sezione Veicoli Speciali. Sono gli esseri umani a conferire ai *labor* un attributo fondamentale che essi non possiedono, ovvero «l’umanità». Ciò avviene mediante la donazione che gli scienziati fanno ai *labor* di un aspetto antropomorfo e tramite l’attribuzione, da parte dei piloti che dei *labor* si mettono alla guida, di un nome e di una ideale identità. Al pari di quelli mostrati negli anni Ottanta dalla maggioranza delle serie giapponesi a disegni animati o a fumetti rientranti nel filone robotico della fantascienza gli automi concepiti da Yuki sono soltanto delle macchine.⁷⁰ L’autore segue quasi alla lettera i dettami realizzativi e i postulati teorici formulati a cavallo degli anni Settanta e Ottanta dagli esponenti della cosiddetta «scuola realistica» della fantascienza robotica nipponica, avviata da “Gundam”.⁷¹

“Patlabor” va inserito in un genere narrativo ulteriore, rispetto ai due segnalati nel brano riportato sopra. Si tratta della commedia. Il succitato *manga* e le serie animate da esso ottenute descrivono anche delle situazioni divertenti, buffe, sentimentali oppure di intima quotidianità. L’appartenenza di queste opere al genere della commedia pare denunciata innanzitutto dal sesso di Noa Izumi, il

⁶⁹ R. Rosati, 2003, p. 34.

⁷⁰ Cfr. A. Levi, 1996, p. 88.

⁷¹ La «scuola realistica» del filone robotico degli *anime* viene esaminata in G. Di Fratta, 2007, pp. 55-58 e in F. L. Schodt, 1988, pp. 86-89.

personaggio principale. Fare di una donna il protagonista assoluto (o quasi) del racconto serve a rivelare gli obiettivi ai quali si mira, corrispondenti spesso alla messa a fuoco di un ambiente sociale e della psicologia degli individui collocati al suo interno. L'assegnazione del ruolo di maggiore rilievo a un personaggio di sesso femminile costituisce una delle prerogative dei *manga* di Masamune Shirow.⁷² Così come la tendenza a sovrapporre oppure alternare toni drammatici e comici. Le ragazze presenti nelle produzioni firmate da Shirow hanno spesso un grande temperamento, dei modi risoluti, una personalità carismatica e un fisico prorompente. A partire dagli anni Ottanta in Giappone le suddette ragazze vengono prese a modello dai disegnatori di fumetti (tra i quali Yuki) e dai produttori di serie animate.

Il robot e la fanciulla dall'aspetto avvenente negli anni Ottanta sono due delle figure più caratteristiche del disegno animato nipponico di serie, soprattutto di quello dedicato agli *otaku*, cioè agli appassionati.⁷³

Analogamente a "Dominion" "Patlabor" concentra l'attenzione sulla relazione al contempo di ordine affettivo e professionale istituita dalla protagonista con i propri colleghi di lavoro. Ragioni di completezza ci inducono a osservare il fatto che le componenti comico-umoristiche esibite dal fumetto di Yuki vengano escluse dai suoi adattamenti cinematografici, in particolare da *Patlabor – The Movie* e *Patlabor 2- The Movie*.

3.4 L'*idol*

Una delle figure più tipiche del fumetto e dell'animazione giapponese degli anni Ottanta sembra essere l'*idol*. Bisogna subito mettere in chiaro il fatto che essa non corrisponde a un personaggio dei *manga* o degli *anime*, almeno non in modo esclusivo. La parola inglese *idol* designa nell'arcipelago giapponese una categoria di cantanti di successo, in particolare di sesso femminile, le cui peculiarità sono la giovane età, il discutibile talento canoro, l'infantile atteggiamento e la forzata (nonché poco credibile) innocenza. I cantanti appena segnalati prediligono il

⁷² Cfr. A. Levi, 1996 p. 122.

⁷³ Cfr. F. Prandoni, 1999, p. 109.

genere musicale del *pop* e beneficiano dell'affermazione di quel fenomeno socio-antropologico chiamato *kawaii* avvenuta in Giappone nel corso degli anni Settanta.⁷⁴ Il paradigma culturale battezzato con il nome di *kawaii* e quello estetico da esso derivante, già presi in esame in questa sede, sono legati con evidenza alla figura dell'*idol*.⁷⁵ Tale argomento sarà trattato più nello specifico in seguito.

Il termine *idol* viene traslitterato in lingua giapponese con quello di *aidoru*. Suddetto termine, lo ribadiamo, indica generalmente delle “graziose e (falsamente) ingenuie adolescenti, infiocchettate e dalle dubbie qualità canore”.⁷⁶ *Burikko* è la definizione assegnata all'abbigliamento delle succitate adolescenti, o per essere più corretti, alla loro maniera di intendere la moda.⁷⁷ Essa rimarca l'ipocrisia e il calcolo che si celano dietro all'atteggiamento innocente degli *idol*. Il significato letterale della parola *burikko* è traducibile in lingua italiana come ‘falso innocente’. Per Alessandro Gomasasca nell'arco temporale compreso tra la fine degli anni Settanta e la prima metà degli anni Ottanta

la moda vestimentaria del *kawaii*, rappresentata da marche come la Pink House, veicola un look romantico e candido, quasi da santarellina, senza tuttavia rinunciare a una punta di malizia. Gli abiti sono bianchi o color pastello, tutti pizzi e pizzetti, nastri e fiocchetti – uno stile conosciuto col nome di *fancy*. E i pizzi delle ragazze *fancy* non hanno nulla a che vedere con i pizzi in stile Madonna. Sono proprio pizzi in stile prima comunione ma – e qui sta il punto – indossati con un tocco di falsità, di impertinenza, ciò che in quegli anni si comincia a definire col termine di *burikko* (falso-innocente) [...]. Il termine *burikko* viene coniato dalla giovane *aidoru* Yamada Kuniko nel 1980, ma sarà soprattutto un'altra stellina dello spettacolo a incarnare il modello: Matsuda Seiko. Fra il 1980 e il 1988 Matsuda si impone all'attenzione generale come la regina delle *burikko* giapponesi e diviene il prototipo di un'intera industria di cantanti *aidoru* che fioriranno negli anni Ottanta e oltre.⁷⁸

⁷⁴ Per quel che concerne il *kawaii* cfr. tra gli altri A. Gomasasca, 2001a, M. Pellitteri, 2008, pp. 191-238 e E. Benecchi, 2005, pp. 49-51.

⁷⁵ Cfr. A. Gomasasca, 2001a, pp. 77-79.

⁷⁶ F. Prandoni, 1999, p. 110.

⁷⁷ L'abbigliamento e gli individui designati nell'arcipelago giapponese dalla parola *burikko* sono trattati in M. Schilling, 1997, pp. 117 e ss.

⁷⁸ A. Gomasasca, 2001a, p. 78.

Dalla fine degli anni Settanta l'*idol* è in Giappone un esponente di rilievo della società dello spettacolo. L'*idol* va considerato un prodotto dell'industria nipponica dell'intrattenimento.

A onor del vero la nascita e l'avvento di questa categoria di cantanti contraddistingue non soltanto la scena musicale giapponese bensì quella internazionale, negli anni Ottanta e Novanta.⁷⁹ «*Idol*» o cantanti *pop* non sono unicamente giapponesi; ogni nazione moderna ha le sue [...] prefabbricate stelle [divistiche] conosciute per le loro brevi carriere.»⁸⁰ Di fatto «l'irruzione dell'adolescente al centro dell'immaginario contemporaneo è un fenomeno globale [...] Siamo insomma in un'epoca di pedofilia a adolescentofilia intense, culturali prima ancora che criminali.»⁸¹

La figura dell'*idol* compare e si afferma nell'ambito del disegno animato nipponico a cavallo degli anni Settanta e Ottanta.⁸² Nella serie animata intitolata «Fortezza Superdimensionale Macross» («*Chojiku yosai Macross*», 1982-1983) essa viene incarnata da Lynn Minmay, un personaggio entrato nell'universo mitologico degli adolescenti giapponesi del periodo, soprattutto di quelli di sesso maschile.

Le vicende riguardanti la distribuzione e la trasmissione di «Fortezza Superdimensionale Macross» in Italia (e in numerose altre nazioni) sono alquanto intricate.⁸³ La produzione animata giapponese citata sopra appare sugli schermi televisivi italiani nel 1986 e riscuote un ampio consenso da parte del pubblico. Il titolo con il quale all'epoca la serie a disegni animati viene conosciuta dagli spettatori televisivi italiani non è «Fortezza Superdimensionale Macross» bensì «*Robotech*». Due anni prima, nel 1984, una compagnia americana, la Harmony Gold, la cui guida è affidata a Carl Macek, acquisisce i diritti relativi alla trasmissione dell'*anime* negli Stati Uniti. La Harmony Gold modifica la trama di

⁷⁹ Il fenomeno della globalizzazione dell'immaginario e della cultura di massa, nei suoi vari aspetti, viene analizzato in M. Pellitteri, 2008, Id., 2007, pp. 310-321, <http://www.nipponico.com/t/transcultura.php> e A. Levi, 2006, pp. 43-63.

⁸⁰ «*Idol*» or pop singers are not unique to Japan; every modern country has its [...] prefabricated stars known for their short careers.» G. Poitras, 1999, p. 3.

⁸¹ A. Gomarasca, 2001b, pp. 46-47.

⁸² Cfr. S. Murakami, 1998, pp. 74-80.

⁸³ Cfr. A. Pietroni, B. Rossi, 1991, pp. 33-39.

“Fortezza Superdimensionale Macross” e i nomi dei suoi protagonisti.⁸⁴

“Fortezza Superdimensionale Macross” è una serie

strutturata inizialmente in 26 episodi, [ai quali] ne vengono aggiunti a grande richiesta del pubblico [giapponese] altri 10 [...]. La serie diventa immediatamente popolare e subito inizia una massiccia immissione sul mercato di ogni genere di *gadget*, soprattutto legati alla graziosa Lynn Minmay, idolatrata dai *fan* come una vera star della canzone [...]. La fama di “Macross” approda anche in USA, dove la casa di produzione Harmony Gold diretta da Carl Macek si assicura [...] i diritti di trasmissione della serie, certa del successo che avrebbe riscosso anche negli Stati Uniti. Unico ostacolo alla messa in onda rimaneva il numero degli episodi: 36 contro i 65 necessari, secondo le strutture di palinsesto americane [...]. Il modo più veloce (e meno costoso) per aggirare l’ostacolo fu l’invenzione di “Robotech”, una super-serie in cui, assieme a “Macross”, furono assemblate altre due serie [animate], la cui unica caratteristica comune era la tipologia abbastanza simile dei mezzi meccanici.⁸⁵

I tre *anime* che compongono “Robotech” sono anche accomunati dal fatto di essere realizzati dalla Tatsunoko, una nota società giapponese specializzata nel disegno animato.⁸⁶ Gli *anime* in questione sono “Fortezza Superdimensionale Macross”, “Chojiku kidan Southern Cross” (1984) e “Kiko soseiki Mospeada” (1983-1984).⁸⁷ Marco Pellitteri afferma che in “Robotech”

la coerenza narrativa e [la] sensatezza delle storie [illustrate dalle tre serie animate] furono quasi del tutto perdute, ma nonostante tutto la qualità originaria trasparve e la maxi serie fu un successo sia in America sia in Europa, dal momento che il prodotto venne esportato con efficacia, accompagnato da un vasto florilegio di aerei-robot giocattolo trasformabili.⁸⁸

⁸⁴ Ai criteri (invero arbitrari) sui quali si basa l’adattamento di “Fortezza Superdimensionale Macross” negli Stati Uniti si accenna in A. Levi, 1996, pp. 7-8, in T. Ledoux, D. Ranney, pp. 30-31 e in F. Patten, 2004, pp. 303-313.

⁸⁵ A. Pietroni, B. Rossi, 1991, p. 34.

⁸⁶ Cfr. M. Pellitteri, 2008, p. 432.

⁸⁷ Cfr. *ibid.* e F. Menozzi, 2003, p. 57.

⁸⁸ M. Pellitteri, 2008, pp. 432-433.

Il titolo di “Robotech” deriva proprio dalla linea di modellini creata intorno alla metà degli anni Ottanta dalla Revell, una azienda tedesca produttrice di giocattoli.

⁸⁹ Tale linea annovera i modellini dei robot trasformabili presenti in “Fortezza Superdimensionale Macross”. ⁹⁰ Nel 1984 la menzionata Revell “mette in catalogo la serie “Robotech”, che [...] raccoglie sia *mech* [o *mecha*, come dir si voglia, cioè gli automi e i veicoli] della serie TV “Macross” [...] che *mech* di altre serie [animate] o totalmente di fantasia.” ⁹¹

I robot sono in “Fortezza Superdimensionale Macross” dei semplici mezzi meccanici utilizzati per il trasporto delle persone oppure in battaglia. ⁹² Concepiti e disegnati da Shoji Kawamori, uno degli ideatori dell’*anime*, essi si rifanno sul piano visivo, da una parte, alle navicelle spaziali da combattimento presentate nel lungometraggio cinematografico di George Lucas *Guerre stellari (Star Wars, USA, 1977)*, e dall’altra, agli automi mostrati in “Gundam”. ⁹³

In Italia la casa editrice (e società di distribuzione) Yamato Video pubblica nel 2003 per il mercato dell’*home video* una versione di “Fortezza Superdimensionale Macross” fedele a quella originale. Macross è il nome assegnato a una astronave precipitata sulla Terra nell’anno 1999 e usata successivamente dagli essere umani per difendersi dagli attacchi dei Zentrans, creature aliene dall’aspetto simile a quello degli uomini ma dall’altezza pari a quindici metri. Creati al solo scopo di combattere gli Zentrans sono il frutto di esperimenti genetici. Negli Zentrans niente è in grado di suscitare emozioni oppure pulsioni erotiche. All’interno di Macross alloggiano migliaia di persone, tra le quali Lynn Minmay, una ragazza cinese in possesso di notevoli doti canore la cui vita viene salvata nel corso di una battaglia dal giovane soldato Hikaru Ichijo. Minmay e Hikaru provano con il passare del tempo una reciproca attrazione. Tuttavia il giovane ricambia l’amore di Misa Hayase, una ragazza arruolata nell’esercito prima di lui. Misa è il diretto superiore di Hikaru, nonché uno dei più valenti Maggiori dell’esercito terrestre.

⁸⁹ Cfr. A. Pietroni, B. Rossi, 1991, p. 34 e L. Oleastri, 1991, p. 41.

⁹⁰ La fonte dalla quale si può attingere un elevato numero di notizie e di dati concernenti “Robotech” è il sito internet in lingua inglese <http://www.robotech.com/>.

⁹¹ L. Oleastri, 1991, p. 41.

⁹² Cfr. A. Pietroni, B. Rossi, 1991, p. 33, M. Pellitteri [1999] 2002, p. 205 e L. Oleastri, 1991, p. 40.

⁹³ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 205.

Ascoltando i brani musicali cantati da Lynn Minmay, gli Zentran comprendono il fatto che ciò di cui sono alla ricerca, la protocultura, corrisponde al sentimento umano dell'amore.

“Fortezza Superdimensionale Macross” combina il filone della fantascienza robotica e quello della *soap-opera*. Il tema sul quale la serie animata si incentra è costituito dal triangolo amoroso ai cui vertici sono posti Lynn Minmay, Hikaru Ichijo e Misa Hayase, i tre protagonisti delle vicende raccontate. Secondo Francesco Prandoni

“Macross” è una *love comedy* come quelle di [Mitsuru] Adachi (di cui Haruhiko Mikimoto [il *character designer*] è appassionato lettore), e la sua ambientazione fantascientifica [ovvero l'interno dell'astronave che dà il titolo all'*anime*] acquista il valore di un esotico «altrove» che, come tale, potrebbe continuare a esistere immutabile all'infinito.

⁹⁴

L'universo diegetico di “Fortezza Superdimensionale Macross” è autoreferenziale, analogamente a quello di numerose produzioni animate giapponesi degli anni Ottanta. La serie finanziata dalla Tatsunoko denuncia la dimensione autoriflessiva tipica dell'animazione nipponica dell'epoca, contraddistinta spesso dalla dichiarazione dei modelli e degli orizzonti narrativi di riferimento. Per quanto riguarda la nascita di “Fortezza Superdimensionale Macross” va riferito il fatto che

nel 1982, mentre nelle sale cinematografiche viene proiettato l'ultimo film [ispirato alla serie animata] di “Gundam”, un gruppo di giovanissimi animatori sta già preparando una serie robotica [a disegni animati] destinata a creare una nuova epoca. Al centro di questo progetto ci sono due ragazzi: Shoji Kawamori e Haruhiko Mikimoto. Come tutti gli animatori della loro generazione, [Kawamori e Mikimoto] erano cresciuti guardando “Yamato” [“Uchu Senkan Yamato”, 1974-1975, una serie animata di genere fantascientifico ideata e diretta da Leiji Matsumoto] e “Gundam”. [...] Eppure “Chojiku yosai Macross” [...], la serie scritta da Kawamori e disegnata da Mikimoto, non possiede le atmosfere cupe dei suoi modelli, ma si

⁹⁴ F. Prandoni, 1999, p. 96.

presenta piuttosto come una parodia. I mezzi di combattimento non sono né astronavi né robot, ma robot in grado di trasformarsi in astronavi. Gli alieni di turno, i giganteschi Zentrans, guerrieri che vivono solo per combattere, entrano in stato di panico alla vista di un bacio, e vengono respinti grazie alle ingenuie canzoncine della divetta quindicenne Lynn Minmay.⁹⁵

Il successo registrato nell'arcipelago nipponico da "Fortezza Superdimensionale Macross" dipende in buona parte dall'enorme popolarità raggiunta da Lynn Minmay, il primo personaggio rientrante nella classe degli *idol* (o *aidoru*, se si preferisce) inventato dai realizzatori giapponesi di produzioni a disegni animati. Saburo Murakami specifica che

già nel 1978 la Toei [una delle principali compagnie nipponiche produttrici di serie animate] aveva cercato di usare la figura delle Pink Lady, le sexy *idol* più famose degli anni Settanta, per vendere i dischi a loro collegati. Con "Macross" invece nasce la figura della prima *idol* virtuale, Lynn Minmay, creata studiando le caratteristiche delle *idol* più amate dai *fan* di animazione.⁹⁶

Al personaggio di Lynn Minmay viene dato risalto in *Macross – il film (Chojiku yosai Macross – Ai Oboete imasu ka, 1984)*, un lungometraggio cinematografico a disegni animati attraverso il quale si rielabora in maniera lieve l'intreccio di "Fortezza Superdimensionale Macross". I *compact disc* nei quali sono contenuti i brani musicali cantati nella serie animata televisiva e nel lungometraggio cinematografico da Lynn Minmay, o per essere più corretti, da Mari Iijima, colei che fornisce la voce al personaggio nominato sopra, vendono centinaia di migliaia di copie. "La sigla [di *Macross – il film*], cantata da Mari Iijima, ha venduto in un solo mese oltre 300.000 copie, contro le 100.000 vendute dalla versione televisiva, mentre la colonna sonora, tra *compact disc* e [dischi in] vinile, ha venduto oltre 180.000 copie, [...] record assoluti per un cartone animato."⁹⁷ La notorietà acquisita doppiando il personaggio di Minmay consente a Mari Iijima di avviare la propria carriera nel campo musicale in veste di cantante.

⁹⁵ Ivi, p. 95.

⁹⁶ S. Murakami, 1998, p. 75.

⁹⁷ Ivi, p. 83.

Conviene a questo punto fare una puntualizzazione: negli *anime* la musica non assolve soltanto il compito di accompagnare le immagini. Essa favorisce il coinvolgimento emotivo del pubblico e rafforza il dinamismo della narrazione, di cui può scandire il ritmo. Raccolta in specifici *compact disc* la musica composta per le produzioni animate nipponiche ha una dignità sul piano artistico e un'indipendenza sul piano commerciale.⁹⁸ In Giappone

da anni il mercato discografico [...] fa affari d'oro con le colonne sonore delle serie [animate] più famose. [...] Musicisti noti a livello mondiale hanno composto pregevoli musiche per gli *anime*, con partiture di impianto anche sinfonico. Dagli anni Ottanta, con il personaggio di Lynn Minmay [...] e la maghetta Creamy di "Maho no tenshi Creamy Mamy" [serie animata alla quale in Italia si assegna il titolo de "L'incantevole Creamy"], il mercato discografico giapponese è stato arricchito da un elemento peculiare nel panorama musicale planetario, gli/le *idol* virtuali, personaggi con funzione di *pop singer*. Negli anni Ottanta e Novanta [...] le *idol* [partorite dall'immaginazione dei produttori degli *anime*] hanno venduto tanti dischi quanti le loro rivali in carne e ossa, dando vita a un *business* tanto vasto quanto singolare. Al di là delle *idol* e dell'eventuale valore artistico dei componimenti, va notato che gli autori nipponici hanno dato un particolare risalto alla musica all'interno delle produzioni per i ragazzi, in un'ottica diversa da quella di [...] altre scuole di animazione, in cui la musica ha in genere una funzione di riempimento scenico scevro di una sua autonomia e dunque non ascoltabile con piena soddisfazione al di fuori della visione del disegno animato.⁹⁹

Il fascino emanato da Lynn Minmay si fonda innanzitutto sulla definizione grafica del personaggio, opera di Haruhiko Mikimoto, uno dei più importanti *character designer* giapponesi degli anni Ottanta.¹⁰⁰ Mediante un tratto particolareggiato, abbastanza netto e tendente (in maniera vaga) verso il realismo, Mikimoto

⁹⁸ Di alcuni dei principali compositori nipponici e delle più celebri colonne sonore degli *anime* ci si occupa in F. Patten, 2004, *passim*.

⁹⁹ M. Pellitteri, 2008, p. 124. Per quel che riguarda il mercato discografico italiano legato al disegno animato giapponese di serie cfr. C. Baglini, 1999, pp. 56-57. Le sigle musicali italiane delle serie animate nipponiche trasmesse in televisione negli anni Ottanta vengono analizzate in M. Maurizi, 2005.

¹⁰⁰ Le tappe principali della carriera di Haruhiko Mikimoto sono ripercorse in A. Pietroni, B. Rossi, 1991, pp. 34-35.

accentua al contempo l'innocenza e la sensualità di Minmay. Al pari delle *idol* in carne e ossa l'innocenza e la sensualità sono le caratteristiche che permettono a Minmay di fare presa sugli spettatori, soprattutto su quelli di sesso maschile.

Dotato di una maggiore sfaccettatura dal punto di vista psicologico il personaggio di Misa Hayase risulta gradito tanto alla platea televisiva e cinematografica giapponese quanto a quella estera. Per esempio come asserisce Antonia Levi “la presenza di Lisa Hayes, [ovvero Misa Hayase nella versione statunitense di “Fortezza Superdimensionale Macross”] una tenace giovane donna, in una posizione di comando era una delle peculiarità che rendono “Robotech” così popolare in America agli inizi degli anni Ottanta.”¹⁰¹ Nell'universo di finzione delineato dalle opere narrative nipponiche le ragazze ricoprono sovente ruoli di responsabilità e di (più o meno relativo) prestigio. Ciò si spiega in primo luogo con il fatto che le donne sono in Giappone protagoniste di un discreto numero di racconti mitologici e di eventi storici importanti.¹⁰²

La *idol* più celebre, nell'ambito dell'animazione seriale nipponica degli anni Ottanta, porta il nome di Creamy. “L'incantevole Creamy” è il titolo della serie televisiva a disegni animati di cui la *idol* sopra indicata rappresenta il personaggio principale.¹⁰³ Le avventure descritte da “L'incantevole Creamy” coincidono (grosso modo) con quelle illustrate dal fumetto “Creamy mami” (“Maho no tenshi Creamy Mami”, 1984).¹⁰⁴ La sceneggiatura e i disegni di “Creamy mami” sono firmati, rispettivamente, da Kazunori Ito e Yuko Kitagawa. Al centro delle vicende narrate da “L'incantevole Creamy” si situa Yu, una bambina allegra e sognatrice. Un mattino, Yu avvista in cielo un'arca di cristallo e fa la conoscenza del folletto Pinopino, il quale le dona il potere di trasformarsi in Creamy, una ragazza bella e attraente. Pinopino, il comandante dell'arca, impone a Yu di non

¹⁰¹ “The presence of Lisa Hayes (Misa Hayase), a strong young woman, in a command position was one of the features that made “Robotech” so popular in America in the early 1980s.” A. Levi, 1996, p. 121.

¹⁰² Cfr. *ivi*, pp. 116-128.

¹⁰³ Un buon numero di informazioni riguardanti “L'incantevole Creamy” è reperibile in <http://www.shoujoinitalia.net/90/creamy/index.htm>.

¹⁰⁴ Da “L'incantevole Creamy” negli anni Ottanta vengono ricavati *Il ritorno di Creamy (Maho no Tenshi Creamy mami – Ei en No Once More, 1984)* e *Il lungo addio (Maho no Tenshi Creamy mami – Long Goodbye, 1986)*, due lungometraggi a disegni animati diretti al circuito dell'*home video*.

fare mai parola a nessuno del magico dono e le assegna come consiglieri Posi e Nega, due gattini parlanti. Creamy diviene in breve tempo una cantante famosa e di lei si invaghisce Toshio, il ragazzo di cui Yu è innamorata. Dopo un anno Yu deve rinunciare ad assumere le sembianze di Creamy, avendo perduto i propri poteri. Tuttavia una serie di circostanze la avvicinano a Toshio e le fanno guadagnare l'amore del ragazzo.

“L'incantevole Creamy” è ascrivibile al cosiddetto filone «di magia», del quale segue l'evoluzione.¹⁰⁵ Il filone di magia si può ricondurre al genere fantastico. Nel campo del disegno animato a esso viene data vita in Giappone nella seconda metà degli anni Sessanta.¹⁰⁶ Le produzioni animate che si inseriscono in tale sottogenere narrativo sono indirizzate in prevalenza a un pubblico composto da bambine e ragazze. Per questo motivo al centro delle storie raccontate vengono collocate delle adolescenti (oppure delle bambine), le quali modificano finanche la propria età e il proprio aspetto tramite i poteri magici di cui sono fornite. Una delle particolarità delle serie e dei lungometraggi animati giapponesi di magia è costituita dal fatto che lo svolgimento degli avvenimenti nei quali sono coinvolte le suddette adolescenti avvenga in un contesto urbano di epoca contemporanea piuttosto che in regni, città o castelli del periodo medievale oppure di quello moderno.¹⁰⁷ Nelle serie animate nipponiche di magia ci si sofferma sulle dinamiche poste a fondamento delle relazioni di tipo affettivo instaurate dai personaggi. Gli episodi da cui esse sono formate riportano situazioni divertenti o romantiche calate spesso in una dimensione domestica e rassicurante. Nelle serie succitate il genere fantastico è mescolato a quello della commedia sentimentale. Negli anni Sessanta e Settanta i poteri magici vengono di norma trasmessi dai familiari per via ereditaria alle giovani protagoniste tratteggiate (a livello grafico e psicologico) dai realizzatori degli *anime*.¹⁰⁸ Al contrario

negli anni Ottanta si assiste a una prima evoluzione del [sotto] genere di origine [...] [e] nella maggior parte dei casi [...] la protagonista è

¹⁰⁵ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 173-175, G. Cannarsi, 1994a, p. 11 e Id., 1994b, pp. 13-14.

¹⁰⁶ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 172 e G. Cannarsi, 1994a, p. 12.

¹⁰⁷ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 172.

¹⁰⁸ Cfr. G. Cannarsi, 1994a, pp. 12-16.

una ragazzina come tante che usa i poteri che le sono stati donati da un essere magico per sperimentare la vita da adulta o per realizzare le proprie ambizioni professionali, generalmente nel mondo dello spettacolo.¹⁰⁹

Negli anni Ottanta in Giappone le produzioni a disegni animati appartenenti al filone di magia secondo Marco Pellitteri trattano

principalmente due temi: il primo, di più facile individuazione, riguarda i piccoli problemi quotidiani, gli affetti familiari e gli amici, primi amori e delusioni, insomma tutto il microcosmo di sentimenti che interessano le bambine e le ragazze, designato pubblico di questi *anime*; il secondo, anch'esso abbastanza chiaro da rilevare, è il costante approccio proiettivo che le spettatrici attuano nei confronti delle eroine, che da bambine – e dunque coetanee di chi assiste al *cartoon* – si trasformano in adulte o comunque in ragazze, in persone complete nel loro sviluppo fisico e in grado, per la loro maggiore età, di gestire le cose della vita con disinvoltura e senza che nessuno dica loro cosa fare e come comportarsi. Con procedimenti simili a quelli che interessano i lettori dei fumetti supereroici classici [provenienti dagli Stati Uniti], il «transfert» da Yu a Creamy è il passaggio dall'infanzia alla maturità (o a un inizio di maturità), il transito dall'età del «tu devi fare» a quella dell'indipendenza.¹¹⁰

L'animazione seriale giapponese dell'epoca definita «di magia» ha ne “L'incantevole Creamy” il suo prototipo.¹¹¹ A sostenere economicamente la creazione de “L'incantevole Creamy” e delle altre opere animate nipponiche della medesima tipologia narrativa nate negli anni Ottanta è lo Studio Pierrot, una compagnia sorta nel 1979 per iniziativa di Yuji Nunokawa e Hisayuki Toriumi, i quali in precedenza lavorano per la Tatsunoko.¹¹² L'*anime* più noto prodotto dallo Studio Pierrot è “Lamù”. “L'incantevole Creamy” è la prima e la più significativa serie animata di magia finanziata dallo Studio Pierrot. Essa risulta paradigmatica innanzitutto sul piano strutturale. La costruzione formale della serie

¹⁰⁹ E. Benecchi, 2005, p. 68.

¹¹⁰ M. Pellitteri [1999] 2002, p. 175.

¹¹¹ Cfr. G. Cannarsi, 1994b, pp. 16-17.

¹¹² Cfr. A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 169, G. Cannarsi, 1994b, pp. 13-18 e F. Prandoni, 1999, p. 101.

da noi esaminata viene nell'arcipelago nipponico ripresa dalle produzioni animate coeve dello stesso genere.

Per Gualtiero Cannarsi gli *anime* di magia negli anni Ottanta

presentano episodi piuttosto indipendenti, fatta eccezione per i primi, gli ultimi e per un limitato gruppo di puntate solitamente presente verso i due terzi della serie, dove la protagonista perde i suoi poteri (quasi sempre perché sorpresa nel corso di una magia) e poi li riacquista dopo varie peripezie, guadagnando anche una bacchetta magica rinnovata nel *design*. Queste sono caratteristiche comuni a Creamy [...] e [...] anche alle maghette seguenti, che non a caso abbiamo detto formare [...] un gruppo compatto.¹¹³

In linea generale “le trame [...] prevedono la presenza di giovanissime protagoniste a cui viene fatto dono di bacchette magiche e relativi poteri in grado di trasformarle in ragazze più grandi con doti particolari, ricollegandosi in tal modo al discorso sulla crescita.”¹¹⁴

“L’incantevole Creamy” costituisce in maniera palese un modello anche dal punto di vista tematico e da quello figurativo. In questa serie animata si ritrovano com’è ovvio elementi del filone *soap-opera* quali l’espedito narrativo dell’equivoco sentimentale e il tema del triangolo amoroso. La scelta di focalizzare l’attenzione su argomenti di tipo amoroso è compiuta allo scopo di agevolare nel pubblico formato (soprattutto) da bambine e ragazze l’attivazione dei meccanismi psicologici di identificazione. La succitata scelta e l’accattivante caratterizzazione grafica dei personaggi opera di Akemi Takada determinano in patria e all’estero il successo commerciale de “L’incantevole Creamy”.¹¹⁵

In realtà il discorso portato avanti in modo più o meno volontario e consapevole da “L’incantevole Creamy” è molto più complesso e conduce al cuore di questioni delicate e controverse di ordine socio-antropologico. Per la precisione

la tematica della crescita viene spesso sviluppata nelle storie [descritte dagli *anime*] di magia. [...] Il tema centrale [de “L’incantevole

¹¹³ G. Cannarsi, 1994b, p. 16.

¹¹⁴ A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, p. 123.

¹¹⁵ Cfr. G. Cannarsi, 1994b, pp. 14-15.

Creamy”] è [...] la crescita, ovvero, nell’immaginario adolescenziale giapponese, il miraggio di poter diventare adulti senza travaglio, in una dimensione onirica nella quale alberga un’autorealizzazione scevra da obblighi sociali.¹¹⁶

Le produzioni nipponiche a disegni animati facenti parte del sottogenere di magia veicolano negli anni Ottanta le istanze di natura psicologica e culturale avanzate dai propri spettatori di riferimento. Esse esprimono in forma simbolica il desiderio di libertà formulato dai ragazzi, i quali rifiutano gli obblighi sociali loro imposti, nonché il sistema ideologico e di valori esistente. Tali ragazzi rifuggono inoltre dalle responsabilità.

Scrive Francesco Prandoni:

Le [...] maghette degli anni Ottanta sono in grado di crescere e sfiorare il lontano e affascinante mondo degli adulti, ma possono tornare bambine senza responsabilità. [Queste maghette] sembrano somatizzare le insicurezze di un’intera generazione: da una parte i *media* propongono solo modelli di donne-bambine, facendo intendere che con un atteggiamento innocente una ragazza può ottenere l’indulgenza del mondo intero. Dall’altra, i corpi acerbi e le vocette cantilenanti e maliziose [delle maghe immaginate dai produttori nipponici di *anime*] [...] stimolano le fantasie degli studenti universitari, i quali si rivelano i principali acquirenti del *merchandising* legato alle [...] serie [animate di magia]. Questi sintomi di peggioramento del rapporto delle giovani generazioni [giapponesi] nei confronti della crescita e del cosiddetto mondo degli adulti verranno sbrigativamente chiamati «boom del complesso di Lolita».

¹¹⁷

La critica radicale e probabilmente inconsapevole mossa dai giovani al sistema sociale giapponese, di cui stiamo riferendo, matura come è facile dedurre nell’ambito della cultura *kawaii*, i cui tratti distintivi sono proprio il disimpegno (politico più che ideologico) e la fuga nell’idealizzato universo infantile.¹¹⁸ Gli animali parlanti dalle dimensioni ridotte e dall’aspetto grazioso e buffo che assistono sempre le protagoniste degli eventi raccontati denunciano il debito

¹¹⁶ A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, pp. 122-123.

¹¹⁷ F. Prandoni, 1999, p. 120.

¹¹⁸ Cfr. A. Gomasasca, 2001a, *passim*.

contratto negli anni Ottanta dagli *anime* di magia nei confronti dell'estetica legata alla cultura *kawaii*. A proposito di questi argomenti Alessandro Gomarasca fa delle significative osservazioni:

Se il motto del *punk* era «no future», il *kawaii* esprimeva ed esprime un nichilismo analogo: esso giunge a negare la stessa esistenza del presente, del presente sociale, in favore di un esibito ritorno all'irresponsabile innocenza dell'infanzia. Al centro di questa cultura, come creatrici e consumatrici, sono lo *shojo*, un termine che in giapponese significa 'ragazza', ma il cui campo semantico si è allargato fino a includere studentesse universitarie e giovani donne che rimandano ad oltranza il momento del matrimonio (la soglia si è ormai spostata attorno ai trent'anni). Se i loro fratelli fuggono nei videogame e nella fantascienza, il popolo delle *shojo* si veste di rosa e culla orsacchiotti di peluche: entrambi esibiscono la loro riluttanza a crescere, perché questo significa assumere i ruoli e le identità che la rigida società [...] ha assegnati per loro.¹¹⁹

La figura dell'*idol* è parte integrante della cultura *kawaii*, di cui è uno dei risultati.

¹²⁰ Agli adolescenti giapponesi di entrambi i sessi rientranti nella categoria socio-antropologica chiamata *kawaii* essa fornisce negli anni Ottanta uno dei principali modelli, dal punto di vista estetico e comportamentale.¹²¹

“L'incantevole Creamy” introduce nel filone narrativo di appartenenza la figura dell'*idol*, la quale in particolare nel campo delle forme espressive popolari quali il fumetto e il disegno animato viene intesa nella più ampia accezione di rappresentante della società dello spettacolo e di prodotto dell'industria dell'intrattenimento. Il grande consenso di pubblico riscontrato da “L'incantevole Creamy” si deve anche alle canzoni, melodiche e orecchiabili, interpretate dal personaggio di Creamy, o per essere più corretti da Takako Ota, colei che presta a esso la voce. Quanto asserito finora ci aiuta a comprendere le ragioni per cui le serie animate giapponesi «di magia» negli anni Ottanta possano descrivere vicende relative a ragazze facenti parte del mondo dello spettacolo.

¹¹⁹ Ivi, pp. 86-87.

¹²⁰ Cfr. S. Kinsella, 1995, pp. 235-237.

¹²¹ Cfr. A. Gomarasca, 2001a, p. 66.

Delle strategie enunciative e dei procedimenti linguistici mediante i quali gli autori degli *anime* di magia (e più in generale i produttori nipponici di serie a disegni animati) riescono a coinvolgere emotivamente gli spettatori giapponesi e stranieri renderemo conto nei paragrafi che seguono.

Riferimenti bibliografici:

Allison Anne,

2006, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, cit.

Antonini Andrea, Lucianetti Silvia,

2001, *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, cit.

Aumont Jacques, Leutrat Jean Loup (a cura di),

1980, *Théorie du film*, Paris, Albatros.

Baglini Claudia,

1999, *È un uccello? È un aereo? È Goldrake! Gli anime invadono le televisioni italiane*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, cit., pp. 48-57.

Barbieri Daniele,

1991, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.

Baricordi Andrea, De Giovanni Massimiliano, Pietroni Andrea, Rossi

Barbara, Tunesi Sabrina,

1991, *Anime. Guida al cinema di animazione giapponese*, cit.

Benecchi Eleonora,

2005, *Anime. Cartoni con l'anima*, cit.

Bettetini Gianfranco,

1984, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Milano, Bompiani.

Boschi Alberto,

1998, *Teorie del cinema. Il periodo classico 1915-1945*, Roma, Carocci.

Brunori Maurizio,

1993, *Giappone. Storia e civiltà del Sol Levante*, cit.

Buruma Ian,

1984, *A Japanese Mirror. Heroes and Villains of Japanese Culture*, London, Penguin.

Cannarsi Gualtiero,

1994a, *Maghette dallo Spazio*, in "Mangazine", n. 39 settembre, pp. 11-17.

Id.,

1994b, *Le maghette terrestri*, in "Mangazine", n. 41 novembre, pp. 13-18.

Casetti Francesco,

1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani.

Id.,

1993, *Teorie del cinema 1945-1990*, Milano, Bompiani.

Castellazzi Davide,

1999, *Animeland. Viaggio tra i cartoni made in Japan*, cit.

Delay Nelly,

[1998] 1999 (trad. it.), *Giappone. Arte e cultura di un impero*, Torino, Electa-Gallimard.

Di Fratta Gianluca,

2007, *Robot Anime. Robofilia e tecnocentrismo nel cinema di animazione giapponese*, in Id. (a cura di), *Robot. Fenomenologia dei giganti di ferro giapponesi*, Caserta, L'Aperia, pp. 43-68.

Furniss Maureen,

1998, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, cit.

Ghilardi Marcello,

2003 *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, cit.

Gomarasca Alessandro,

2001a, *Sotto il segno del «kawaii»*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit.

Id.,

2001b, *Introduzione*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit.

Id.,

2001c, *Robottoni, esoscheletri, armature potenziati. Le metafore del meka-corpo nell'animazione giapponese*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit.

Ito Junji,

2003, *Le robot-miroir. Les dessins animés de robot et leurs aspirations*, in Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon (sous la direction de), *Hommes et robots. De l'utopie à la réalité – Fantaisies cybernétiques*, Paris, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, catalogo del festival "Nouvelles images du Japon 2003", pp. 52-58.

Jost François,

1987, *L'oeil – caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon.

Kinsella Sharon,

1995, *Cuties in Japan*, cit.

Kure Tomofusa,

1999, *Le manga dans la culture japonaise*, in Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon (sous la direction de), *Manga. Une plongée dans un choix d'histoires courtes*, Paris, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, catalogo del festival "Nouvelles images du Japon 1999", pp. 29-37.

Ledoux Trish, Ranney Doug,

1997, *The Complete Anime Guide. Japanese Animation Film Directory & Resource Guide*, cit.

Levi Antonia,

1996, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, cit.

Id.,

2006, *The americanization of Anime and Manga. Negotiating Popular Culture*, in Brown Steven T. (a cura di), *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillian, pp. 43-63.

Magri Chiara,

2003, *Il cinema d'animazione verso il 2000*, in Rondolino Gianni, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, cit.

Maurizi Marco,

2005, *La morte batte i denti (c'è Mazinga). Eccesso e trasgressione nelle sigle dei cartoni animati anni '80*, in "Amnesia Vivace - Rivista on line", n. 13 marzo.

Menzio Federico,

2003, *Macross*, in *Maestri & Robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, cit., p. 57.

Metz Christian,

1975 (trad. it.), *La significazione nel cinema*, Milano, Bompiani.

Id.,

1991, *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris, Klincksieck.

Mitry Jean,

2007 (trad. it.), *L'immagine descrittiva, personale, soggettiva e semi-soggettiva* (a cura di Boschi Alberto), in "Annali Online di Ferrara – Lettere", Vol. 1, pp. 140-163.

Mognato Arianna,

1999, *Super Robot Anime. Eroi e robot da Mazinga Z a Evangelion*, Milano, Yamato.

Murakami Saburo,

1998, *Anime in Tv. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, cit.

Nagase Tadashi,

2003, *Histoire des robots*, in Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon (sous la direction de), *Hommes et robots. De l'utopie à la réalité – Fantaisies cybernétiques*, Paris, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, catalogo del festival "Nouvelles images du Japon 2003", pp. 24-45.

Olestri Luca,

1991, *La doppia vita di un mech*, in "Mangazine", n. 3 giugno, pp. 40-41.

Patten Fred,

2004, *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*, Berkeley Stone Bridge Press.

Pellitteri Marco,

[1999] 2002, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, cit.

Id.,

[2005b] 2007b, *Fumetti e cartoon da Est e da Ovest, una serena convivenza*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, cit.

Id.,

2008, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, cit.

Id.,

Transcultura di massa da Oriente a Occidente, e ritorno, in <http://www.nipponico.com/dizionario/t/transcultura.php>

Pesci Roberto,

1999b, *Lacrime, sudore e china. Quando i manga raccontano lo sport*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, cit., pp. 132-135.

Pietroni Andrea, Rossi Barbara,

1991, *Robotech*, in "Mangazine", n. 3 giugno, pp. 33-39.

Poitras Gilles,

1999, *The Anime Companion. What's Japanese in Japanese Animation?*, Berkeley, Stone Bridge Press.

Poncet Marie-Thérèse,

1952, *L'esthétique du dessin animé*, Paris, Nizet.

Ponticiello Roberta,

[2005] 2007, Tv Invaders. *Quando gli anime arrivarono in Italia*, in Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, cit.

Posocco Cristian,

2005, MangArt. *Forme estetiche e linguaggi visivi del fumetto giapponese*, cit.

Prandoni Francesco,

1999, *Anime al cinema. Storia del cinema di animazione giapponese 1917-1995*, cit.

Raffaelli Luca,

1994, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, cit.

Id.,

1991, *Da Tamburino a Lupin III*, in "Mangazine", n. 4 luglio, pp. 10-11.

Richie Donald,

1986, *Introducing Japan*, Tokyo-New York-London, Kodansha.

Rondolino Gianni,

[1974] 2003, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, cit.

Rosati Riccardo,

2003, *Patlabor*, in *Maestri & Robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, cit., p. 34.

Ruh Brian,

2006, *The Robots from Takkun's Head. Cyborg Adolescence in "FLCL"*, in Brown Steven T. (a cura di), *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillian, pp. 139-157.

Sanfilippo Marco,

2003, *Appressed*, in *Maestri & Robot. Guida al cinema d'animazione giapponese*, cit., p. 63.

Schilling Mark,

1997, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, cit.

Schodt Frederik L.,

[1983] 1997, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, cit.

Id.,

1988, *Inside the Robot Kingdom*, cit.

Vernal David,

1995, *War and Peace in Japanese Science Fiction Animation. An Examination of "Mobile Suit Gundam" and "The Mobile Police Patlabor"*, in "Animation Journal", vol.3, issue 5, pp. 56-84.

Wells Paul,

1998, *Understanding animation*, London-New York, Routledge.

Siti internet:

<http://www.animenewsnetwork.com/>

<http://www.geocities.com/>

<http://www.intercom.publinet.it/>

<http://www.nipponico.com/>

<http://www.patlabor.info/>

<http://www.robotech.com/>

<http://www.shoujoinitalia.net/>

Capitolo quarto

PECULIARITÀ ESTETICHE

4.1 Il punto nodale: la relazione tra l'*anime* e il *manga* sul piano espressivo.

Nei capitoli precedenti si è accennato in più di una occasione al fatto che dal punto di vista contenutistico e formale vi sia uno stretto legame fra il fumetto e il disegno animato prodotti in Giappone a cominciare dagli anni Sessanta. La nostra intenzione è adesso quella di sottolineare l'assoluta centralità del ruolo ricoperto dal legame suddetto all'interno del processo di significazione nel quale l'*anime* risulta coinvolto. Il rapporto instauratosi innanzitutto a livello stilistico e strutturale tra le serie a fumetti e quelle a disegni animati realizzate nell'arcipelago nipponico assume (com'è ovvio) negli anni Ottanta una fisionomia del tutto particolare. Esso condiziona in modo deciso e palese l'estetica delle opere animate giapponesi all'epoca peculiare. Prima di addentrarci in questo discorso, delicato e complesso, riteniamo opportuno fare un passo indietro e porre le basi per così dire storico-teoriche necessarie alla sua corretta comprensione.

Le osservazioni che facciamo sono di ordine generale. Sin dalla propria nascita l'*anime* condivide con il *manga* buona parte dei codici espressivi.¹ Ciò è dovuto al contempo a ragioni di natura economica e linguistica.² Il fumetto di serie in Giappone dà il via e vede ruotare intorno a sé un giro d'affari che non è esagerato definire vertiginoso.³ Per le compagnie nipponiche specializzate nel disegno animato esso finisce di conseguenza con il consistere nel serbatoio privilegiato, e quasi inesauribile, dal quale attingere non soltanto personaggi, argomenti e vicende ma anche soluzioni visive, modalità comunicative e procedimenti enunciativi.⁴ Da un lato, viene posta in atto una strategia votata allo sfruttamento a fini commerciali di temi, figure e racconti il cui successo è sovente grande; dall'altro, vengono mutate delle formule compositive il cui pregio maggiore pare

¹ Cfr. T. Groensteen, 1991, pp. 41-42.

² Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 14-17.

³ Cfr. F. Schodt, 1996, pp. 19-21.

⁴ Cfr. D. Castellazzi, 1999, pp. 21-23.

risiedere nelle esigue risorse finanziarie richieste dalla loro applicazione. Al pari del fumetto seriale l'*anime*

risparmia [...] sui movimenti intermedi, lasciando quegli estremi [...] fissi per varie pose. Così il personaggio che guarda atterrito una situazione avrà la goccia di sudore (tipica) ferma sulla tempia e un'enorme bocca a lungo spalancata. Il pensiero del personaggio o il [...] narratore commentano fuori campo l'emozione evidente. [...] Spesso i personaggi in avvicinamento sono risolti senza disegni intermedi, ma con dissolvenze incrociate [un altro espediente tecnico utilizzato dal *manga*]. La motivazione è quella del risparmio, ma l'effetto narrativo è spesso positivo: c'è qualcosa di affascinante in quelle continue apparizioni e sparizioni, con musiche coinvolgenti e commenti epici. Le inquadrature sono scelte in maniera funzionale alla limitatezza dell'animazione e sono variate continuamente. E poi ci sono i movimenti di macchina, veri *optional* senza costi effettivi. [...] Del resto la cultura giapponese vive in maniera particolarmente sensibile il tempo e la fissità dell'attesa. E spesso nei cartoni giapponesi i personaggi attendono: uno scontro col nemico, una partita, un incontro d'amore. E questi momenti vengono centellinati, vissuti [così] in pieno, attimo dopo attimo. [...] L'animazione giapponese rinuncia solo alla fluidità del movimento, sviluppando però con la sua tecnica nuove potenzialità narrative.⁵

Il disegno animato in Giappone assorbe la lezione fornita dalle serie a fumetti e sceglie di puntare sulla regia e sul montaggio, ovvero sulla «costruzione» e sulla messa in successione delle immagini.⁶ Analogamente al *manga* l'*anime* avvince poi il pubblico tramite l'illustrazione di avventure oppure di eventi drammatici coinvolgenti sul piano emotivo. Tale illustrazione è contraddistinta da fantasiose invenzioni grafiche (molte delle quali corrispondono a degli autentici stilemi) e da un ritmo narrativo spesso incalzante.⁷ Almeno fino alla seconda metà degli anni Ottanta le produzioni giapponesi a disegni animati possono contare su di uno scarso sostegno economico e sono costrette a portare avanti il racconto attraverso un numero limitato di disegni. Per ovviare alla povertà e soprattutto alla poca scorrevolezza dell'animazione i loro responsabili creativi e finanziari fanno con

⁵ L. Raffaelli, 1994, pp. 124-125.

⁶ Cfr. M. Pellitteri, 2008, *passim*.

⁷ Cfr. S. Murakami, 1998, p. 7.

consapevolezza ricorso alle tecniche di ripresa. Come rileva Davide Castellazzi gli animatori nipponici adottano

uno stile «prospettico», i personaggi degli *anime* si «muovono» [cioè] perpendicolarmente allo schermo grazie all'uso sapiente della camera [o per essere più corretti, della macchina da presa] (in realtà è solo lei a muoversi). A tutto ciò si aggiungono [...] altri trucchi, come un buon uso della voce fuori campo per spiegare ciò che non si vede, un sapiente utilizzo dei rumori, l'uso del *rallenty* nelle scene di pathos ecc.⁸

A onor del vero gli autori delle serie animate nell'arcipelago giapponese si appropriano delle ricerche sviluppate a partire dagli anni Cinquanta da quelli dei fumetti. Sono i disegnatori di *manga* a elaborare e proporre un tipo di sintassi visiva simile a quella del mezzo cinematografico.⁹ Allo scopo di conferire un dinamismo più marcato agli avvenimenti descritti i succitati disegnatori procedono al prelievo e alla manipolazione di numerosi elementi specifici del linguaggio cinematografico.¹⁰ Secondo Harry Morgan a iniziare dal secondo dopoguerra il fumetto nipponico esibisce

così [tra le altre cose] *zoom* che schiacciano la prospettiva, effetti strobo, sotto o sovraesposizioni, deformazioni imputabili a distorsioni da calore o a obiettivi [della cinepresa chiamati] *fish-eye*, aperture prolungate di diaframma (di notte i veicoli si lasciano dietro una scia luminosa), *flou*, tremolii, controluce. Sotto questo aspetto [esso] ha trovato semi fecondi nel [locale] cartone animato che, a sua volta, ne prende in prestito le linee di movimento, diventate scie di luce, fermi d'immagine e montaggio di immagini fisse.¹¹

La singolarità dell'operazione condotta dai realizzatori giapponesi di serie a fumetti o a disegni animati risiede nel fatto che con evidenza essi si rifacciano a livello retorico e grammaticale al modello formulato dal cosiddetto *live action*,

⁸ D. Castellazzi, 1999, p. 16.

⁹ Cfr. T. Kure, 1999, pp. 29-30.

¹⁰ Cfr. I. Yomota, 1999, pp. 56-61 e P. Drazen, 2003, p. 5.

¹¹ H. Morgan, in T. Groensteen, 1991, p. 38.

ovvero il cinema nel quale i personaggi sono interpretati in modo esclusivo da attori in carne e ossa.¹²

Il primo a credere in una possibile integrazione tra i moduli stilistici e espressivi del *live action* e quelli dell'animazione è Walt Disney. Per l'esattezza a Walt Disney è dovuta la quasi programmatica assimilazione (da parte del disegno animato) dello schema compositivo del cinema «dal vero», da cui egli riprende anche l'impianto drammaturgico di matrice teatrale e letteraria.¹³ L'impianto drammaturgico in questione, di origine Ottocentesca, si fonda sul conflitto di ordine psicologico e morale tra i protagonisti delle situazioni esaminate, i quali agiscono all'interno di contesti ambientali verosimili. La recitazione prevista non può che essere di tipo naturalistico. Il lavoro eseguito da Disney e dai suoi collaboratori muove con coerenza in direzione di una più approfondita caratterizzazione psicologica dei personaggi e di una resa realistica della rappresentazione, in termini grafici e narrativi.¹⁴

Le scoperte di Disney in materia di messa in scena e svolgimento dell'intreccio sono fatte negli anni Trenta e in buona sostanza maturano nel campo dell'animazione di serie. Secondo parecchi esperti esse vengono sistematizzate e acquistano una forma compiuta nel film *Biancaneve e i sette nani* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, Usa, 1937), prodotto dalla società facente capo a Walt Disney e in assoluto il primo lungometraggio della storia del cinema animato. Tratto da *Biancaneve* (*Schneewittchen und die Sieben Zwerge*, Germania, 1812), una fiaba molto celebre scritta dai fratelli Jacob e Wilhelm Grimm, e sorretto dall'apparato industriale al cui consolidamento contribuisce in ampia misura lo stesso Disney, come osserva Giaime Alonge

¹² Come rilevato nel primo capitolo del presente studio dal punto di vista morfologico e discorsivo il paradigma al quale l'*anime* si ispira è anche (se non soprattutto) quello costituito dal mezzo televisivo e, più nello specifico, dalla *fiction* seriale «dal vero». Questo accade per motivi semplici e comprensibili: in primo luogo, la televisione è il canale mediante cui avviene la diffusione del disegno animato giapponese; in secondo luogo, l'animazione nipponica di serie si indirizza al pubblico televisivo. Per quel che concerne quanto appena affermato cfr. tra gli altri J. Aumont, 1984, G. Simonelli, P. Taggi, F. Villa, 1993, *passim* e R. De Giuli, 1993, pp. 82-83.

¹³ Cfr. G. Rondolino, [1974] 2003, pp. 169-174.

¹⁴ I principi tecnici e teorici alla base della rappresentazione realistica distintiva di alcune opere prodotte da Walt Disney e i problemi suscitati nell'ambito degli studi dell'animazione dal concetto di realismo sono esaminati in P. Wells, 1998, pp. 21-34.

Biancaneve e i sette nani [...] vuole porsi materialmente, sotto il profilo della lunghezza, e dunque dello spazio all'interno dei meccanismi distributivi, sullo stesso piano dei film «dal vero». E quindi finisce anche per assimilarne in pieno le caratteristiche estetiche: presenza di una storia «forte», articolata in precisi nessi logico-causali; personaggi umani disegnati in modo realistico [...] e caratterizzati psicologicamente; spazio tridimensionale, «esplorato» dalla macchina da presa con movimenti analoghi a quelli del *live action* e sezionato dal montaggio in base ai codici del *découpage*. [...] Questa svolta di Disney verso la riproduzione della realtà provocò duri attacchi da parte di chi [...] aveva amato l'inventiva e la creatività dei [suoi] primi *cartoons* [...], e vedeva in *Biancaneve e i sette nani* una rinuncia alle potenzialità dell'animazione, a favore di una piatta imitazione del *live action*.¹⁵

Nel brano citato viene riferito delle polemiche subito sollevate dalle novità introdotte da Disney, le quali richiamano alla mente le innovazioni linguistiche e comunicative promosse dagli ideatori delle serie animate giapponesi a partire dagli anni Sessanta. Le polemiche a cui sopra si fa menzione e alle quali abbiamo già accennato in questa sede ricordano inoltre da vicino quelle che negli anni Settanta, Ottanta e Novanta in diversi Stati tra cui l'Italia investono l'animazione seriale nipponica.¹⁶

Nonostante i punti di contatto riscontrati, anche piuttosto rilevanti, il disegno animato giapponese di serie segue per quanto riguarda l'aspetto realizzativo una filosofia di pensiero, se così la possiamo definire, opposta rispetto a quella da cui è guidata l'animazione seriale firmata da Disney. Su indicazione esplicita oppure sotto l'influsso di Disney fino all'avvento della televisione (verificatosi negli anni Cinquanta) le più importanti compagnie americane optano per la tecnica battezzata con il nome di *full animation*, traducibile in italiano come 'animazione totale', e i cortometraggi da esse licenziati presentano un'animazione molto fluida ottenuta tramite l'uso di un elevato numero di disegni. Al contrario, è bassa la cifra relativa ai disegni in media utilizzati dagli animatori nipponici, i quali non ritraggono tutte le fasi del movimento di volta in volta compiuto dal personaggio

¹⁵ G. Alonge, A. Amaducci, 2003, p. 39.

¹⁶ Per quel che concerne i dibattiti scatenati in varie nazioni dalle serie animate giapponesi cfr. J. Lent, 2000, *passim*, Id., 2001, p. 85, H. McCarthy, 2001, *passim*, E. Benecchi, 2005, *passim*, R. Ponticciello [2005] 2007, pp. 13-22, M. Pellitteri [1999] 2002, *passim*.

bensi, lo ribadiamo, soltanto quelle considerate fondamentali.¹⁷ Siamo dell'avviso che vada difesa

a spada tratta l'idea di partenza dell'animazione giapponese. La storia del *cartoon* ci dice che con la nascita dell'impero Disney si sono sviluppati in tutto il mondo studi [cioè case di produzione] che hanno cercato di ricalcare lo stile del grande Walt. I risultati di tanto impegno lasciano per lo più sgomenti. [...] Anche il grande Osamu Tezuka offre sequenze imbarazzanti quando vuole citare Disney o i fratelli Fleischer. Insomma, l'animazione disneyana è solo una delle possibilità: [...] per molti la migliore, d'accordo, ma anche per la cronica pigrizia che coglie l'adulto quando deve accettare nuove regole di linguaggio. Le realizzazioni alla Disney sono costose, molto costose, e pretendono, per esempio, il perfetto sincronismo tra il parlato e la scena, spesso anche tra la musica e la scena. Questo vuol dire che i dialoghi vengono preregistrati e la colonna viene battuta, cioè l'animatore sa quale lettera pronuncia ogni personaggio per ciascun fotogramma del film (così come sa quand'è che il percussionista percuote il suo strumento, ecc.). Sono operazioni molto costose queste, che non si possono effettuare senza un grande investimento economico e senza artisti e tecnici preparati. Grazie, Giappone! Ci hai risparmiato dei brutti film alla Disney (come brutte sono anche alcune serie televisive Disney) e il chiacchiericcio insistente delle serie di Hanna & Barbera. In compenso hai riscoperto il gusto del narrare, inventando la profondità di campo, le «zoomate» con rotazione di macchina, la soggettiva animata. Grazie, Giappone, per aver creato, sulla base delle economie produttive, un nuovo linguaggio.¹⁸

Il passo riportato pone con efficacia l'accento sull'inestricabilità dell'unione tra la dimensione produttiva e quella estetica delle opere narrative, siano esse cinematografiche, televisive o a disegni animati. L'animazione seriale nipponica trasforma i propri limiti in pregi e stabilisce con lo spettatore una relazione di tipo comunicativo contrassegnata dall'immediatezza, nonché dall'intima e reciproca «complicità».

¹⁷ Del confronto, sul piano contenutistico e formale, tra l'animazione americana e quella giapponese ci si occupa in M. Bichler, 2004. Il saggio di Bichler è in lingua tedesca. Segnaliamo che la maggioranza degli studi citati nel presente capitolo è in lingua straniera.

¹⁸ L. Raffaelli, 1991, pp. 10-11.

Il nostro rapido resoconto ha l'obiettivo di delineare l'orizzonte nel quale a livello linguistico la serialità animata nipponica degli anni Ottanta si inserisce e di cui concorre a ampliare (o meglio a ridefinire) i confini. Esso ha la funzione di una premessa doverosa. Giudichiamo altrettanto doverosi i rimandi all'universo animato al quale Disney dà vita e all'apparato concettuale che egli elabora a cavallo degli anni Venti e Trenta.¹⁹ Le proposte avanzate da Walt Disney innanzitutto in merito alla fisionomia dei personaggi vanno annoverate tra le fila delle componenti costitutive del *kawaii*, un fenomeno al contempo estetico e socio-antropologico a cui abbiamo finora spesso rinviato.²⁰ Come verificheremo meglio a breve il *kawaii* negli anni Ottanta in Giappone informa il fumetto e il disegno animato di serie.

4.2 Il genere sessuale e quello narrativo

Gli autori dei *manga* e degli *anime* colgono con acutezza (ma forse in maniera non del tutto consapevole) i mutamenti in atto nella società e nella cultura nipponica degli anni Ottanta e provvedono alla loro trasfigurazione simbolica. Come abbiamo già osservato, il fumetto e l'animazione seriale nell'arcipelago giapponese accolgono le istanze di ordine psicologico e antropologico inoltrate dai ragazzi dell'epoca, i quali manifestano il proprio rifiuto nei confronti dei valori e del credo politico-ideologico tradizionali. I ragazzi suddetti ritardano il momento dell'assunzione di ruoli sociali più attivi e accettano con riluttanza le responsabilità che la vita adulta comporta. A causa di questa tendenza comportamentale, ritenuta spesso un macroscopico indice di immaturità, essi vengono classificati dagli studiosi con l'appellativo di *moratoriumu ningen*, la cui traduzione letterale in lingua italiana è all'incirca 'persona che procrastina gli impegni'.²¹ Nel caso da noi indagato l'espressione di *moratoriumu ningen*

¹⁹ Con buona probabilità Disney subisce l'influenza delle idee concepite da Edwin Lutz, il quale tra le altre cose suggerisce di tratteggiare graficamente le figure in maniera elementare e di dotare di un impianto narrativo gli episodi da cui le serie animate sono composte. Le tesi appena esposte si trovano in E. Lutz [1920], 2001.

²⁰ Cfr. S. Kinsella, 1995, p. 241 e M. Pellitteri, 2008, *passim*.

²¹ Cfr. K. Okonogi, 1978, *passim* e

<http://www.nipponico.com/dizionario/m/moratoriumuningen.php>.

designa un individuo non necessariamente d'età adolescenziale (o meglio post adolescenziale) che evita di instaurare relazioni di tipo interpersonale e rimanda a oltranza l'ingresso nel mondo degli adulti nonché l'assolvimento degli obblighi per lui previsti dalla società.²² Tra la fine degli anni Settanta e la prima metà degli anni Ottanta essa finisce con il comprendere l'intera generazione giovanile giapponese, per l'appunto denominata da alcuni esperti «generazione della moratoria».²³

Più avanti affronteremo di nuovo il concetto di «moratoria». La protesta, se così la possiamo chiamare, condotta con più o meno convinzione dagli adolescenti nipponici del periodo investe anche la sfera della sessualità.²⁴ Con maggiore precisione essa mira a mettere in discussione la rigida codificazione dei generi sessuali.²⁵ I giovani giapponesi di entrambi i sessi negli anni Ottanta contestano la forzatura con la quale sono inseriti in uno dei succitati generi e rivendicano la propria appartenenza a una categoria collocata in posizione intermedia tra quella maschile e quella femminile. A loro vanno ricondotti i fenomeni affini e complementari del *moratoriamu ningen* e del *kawaii*.²⁶ Da quanto asserito crediamo si deduca con facilità il fatto che al centro di entrambi i fenomeni nominati si situino richieste e bisogni di natura psicologica legati alla definizione dell'identità.

Il fumetto e l'animazione giapponese di serie concretizzano tali richieste e tali bisogni, a cui tentano di dare soddisfazione. Non a caso dalla fine degli anni Settanta in poi il *manga* e l'*anime* trattano con frequenza l'argomento costituito dall'appropriazione di una identità, dal punto di vista culturale e sessuale, e lo fanno nella maniera più emozionante e spettacolare possibile.²⁷ Il disegno animato e il fumetto seriale nipponico riportano in forma metaforica la delicata e conflittuale situazione vissuta sul piano antropologico e ideologico dai ragazzi

²² Nell'arcipelago giapponese l'espressione di *moratoriamu ningen* viene coniata e introdotta in campo psichiatrico dallo studioso Keigo Okonogi, il quale interpreta come un effetto del benessere economico l'atteggiamento infantile mostrato dai ragazzi e dai giovani adulti nipponici. A tal proposito cfr. K. Okonogi, 1978, Id., 1979 e Id., 1981.

²³ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, p. 196 e K. Okonogi, 1981.

²⁴ Cfr. C. Martorella, 2002a, p. 187 e K. Hoshino, 1984, *passim*.

²⁵ Cfr. S. Miyadai, 1993, p. 35.

²⁶ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, pp. 205-206.

²⁷ Cfr. S. J. Napier, 2001, pp. 36-38.

giapponesi degli anni Ottanta e Novanta.²⁸ Anne Allison sostiene che in essi “confini e [...] identità [di ordine sessuale e antropologico] si fondono e si confondono”.²⁹

Ci sentiamo di affermare che in ciò risieda la specificità dell’animazione giapponese di serie del periodo, la quale a livello figurativo e narrativo contrae parecchi debiti nei confronti del *manga* coevo. L’*anime* negli anni Ottanta mutua dal fumetto seriale nipponico le formule espositive e l’assetto strutturale. Come osservato nel paragrafo precedente è la configurazione assunta dal rapporto con il *manga* a contrassegnare dal punto di vista estetico il disegno animato giapponese dell’epoca. Al pari dei disegnatori di fumetti negli anni Ottanta e Novanta in Giappone i realizzatori delle opere a disegni animati combinano elementi ascrivibili alle serie destinate ai ragazzi con quelli tipici delle serie indirizzate alle ragazze.³⁰ La vicinanza tra il *manga* e l’*anime* prodotti nei decenni sopra indicati è constatabile sia sul piano grafico che su quello tematico e linguistico.³¹

Sotto l’aspetto formale e contenutistico la contaminazione tra le produzioni dirette agli adolescenti di sesso femminile e quelle rivolte agli adolescenti di sesso maschile avviene nell’ambito del fumetto seriale a cavallo degli anni Settanta e Ottanta.³² Soltanto in seguito, seppure quasi in contemporanea, tale contaminazione ha luogo nel dominio del disegno animato. Possiamo con esattezza parlare di un processo di ibridazione nel quale risultano coinvolti il codice espressivo appartenente alle serie animate e a fumetti per ragazze e quello peculiare delle serie a fumetti e d’animazione per ragazzi. Lo stile narrativo e di disegno che nel periodo si impone è quello messo a punto dagli autori degli *shojo manga*.

Negli anni Ottanta “l’esplosione dell’estetica *shojo* finì [innanzitutto] con l’avere un grande influsso nella concezione grafica del *manga* [e dell’*anime*] [...] per quanto riguarda [...] la costruzione del fisico e delle anatomie dei personaggi”.³³

I protagonisti delle vicende raccontate nei fumetti e nelle serie animate giapponesi

²⁸ Cfr. A. Allison, 2006, pp. 128-162 e S. J. Napier, 2001, pp. 35-116.

²⁹ A. Allison, 2001, p. 146.

³⁰ Cfr. *ivi*, *passim* e *id.*, 2006, pp. 134-142.

³¹ Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 69-70.

³² Cfr. F. Schodt, [1983] 1997, p. 105.

³³ C. Posocco, 2005, p. 93.

dell'epoca presentano con frequenza un fisico slanciato e privo di asperità reso mediante un tratto elegante, spesso morbido e poco realistico. Scrive Tomofusa Kure:

I personaggi femminili dipinti nei «*manga* per adolescenti di sesso femminile» presentano fisicamente un certo numero di punti comuni: braccia e gambe sorprendentemente lunghe e esili, grandi occhi dalle pupille molto brillanti. Essi sono in ciò conformi all'immagine delle donne occidentali come le hanno sempre sognate i giapponesi: una immagine nata da una fascinazione, da cui questa rappresentazione iperbolica degli occhi o degli arti, ben poco fedele alla realtà. In compenso, le caratteristiche degli occidentali che non attirano veramente i giapponesi sono cancellati. Così è della forma del naso: i nasi dritti, come si può vederne in certi [uomini] occidentali, non essendo che moderatamente apprezzati, la loro ossatura è assai poco marcata nei personaggi dei «*manga* per ragazze». La stessa cosa per le parti carnose del corpo (seni o anche), sulle quali non si insiste molto. Poiché in Giappone, in particolare presso le adolescenti, esse non fanno parte dei criteri essenziali che servono a valutare la «bellezza femminile». Tutto ciò spiega che il personaggio-tipo del «*manga* per le adolescenti» sia raffigurato con dei così grandi occhi e delle gambe così lunghe, mentre il suo naso, i suoi seni e le sue anche restano di taglia ridotta. [...] Si tratta [...] di una immagine fittizia della donna occidentale, creata arbitrariamente dai giapponesi, ma che passa per molto strana agli occhi degli Occidentali. Nella stessa maniera, gli autori [nipponici di fumetti e serie animate] prendono spesso come cornice [«geografica»] del loro racconto delle città occidentali puramente immaginarie.³⁴

³⁴ «Les personnages féminins dépeints dans les «*manga* pour jeunes filles» présentent physiquement un certain nombre de points communs : bras et jambes étonnement longs et minces, grands yeux aux prunelles très brillantes. Ils sont en cela conformes à l'image des femmes occidentales telles que les ont toujours rêvées les Japonais : une image née d'une fascination, d'où cette représentation hyperbolique des yeux ou des membres, bien peu fidèle à la réalité. En revanche, les caractéristiques des Occidentales qui n'attirent pas vraiment les Japonais sont gommées. Ainsi en est-il de la forme du nez: les nez droits, comme on peut en voir chez certaines Occidentales, n'étant que modérément appréciés, leur ossature est assez peu marquée chez les personnages des «*manga* pour jeunes filles». Même chose pour les parties charnues du corps (seins ou hanches), sur lesquelles on n'insiste guère. Car au Japon, en particulier chez les adolescentes, elles ne font pas partie des critères essentiels servant à évaluer la «beauté féminine». Tout cela explique que le personnage-type du «*manga* pour jeunes filles» soit figuré avec de si grands yeux et de si longues jambes, tandis que son nez, ses seins et ses hanches restent d'une taille réduite. [...] Il s'agit [...] d'une image fictive de la femme occidentale, créée arbitrairement par les Japonais, mais qui passe pour très étrange aux yeux des Occidentaux. De même, les auteurs prennent souvent pour cadre de leur récit des villes occidentales purement imaginaires.» T. Kure, 1999, p. 34.

Apriamo una parentesi e esaminiamo in breve la faccenda, un po' intricata, relativa per così dire all'origine degli stilemi riportati nel passo citato e utilizzati dai creatori degli *shojo manga* per raffigurare i personaggi. Alcuni studiosi sostengono che tali stilemi manifestano da parte del popolo nipponico la volontà di adeguare i propri canoni di bellezza a quelli occidentali, introdotti nell'arcipelago giapponese alla fine dell'Ottocento e diffusosi nel corso del Novecento.³⁵ Come spiega Frederik L. Schodt a loro avviso nel fumetto giapponese per ragazze "è evidente [ci sia] [...] una [sorta] di rivoluzione nella maniera in cui i giapponese vedono – o gradiscono vedere – se stessi."³⁶ Gli esperti a cui facciamo riferimento sono concordi nel ritenere il frutto di un palese lavoro di idealizzazione le società e gli individui dalle fattezze occidentali ritratti dai fumetti destinati alle adolescenti.³⁷ Altri studiosi sono invece dell'opinione che l'universo estetico al quale i disegnatori degli *shojo manga* si rifanno sia principalmente quello autoctono.³⁸ A loro avviso gli stilemi mediante i quali in Giappone i personaggi sono tratteggiati dal punto di vista visivo equivalgono a dei segni associati per convenzione dal pubblico ai protagonisti delle storie narrate dai fumetti e dalle serie animate.³⁹ Tenuto conto di una simile constatazione si evince con facilità che i lettori nipponici dei *manga* per ragazze (e gli spettatori degli *anime* da essi ricavati) considerino i suddetti protagonisti di nazionalità giapponese.⁴⁰ In ogni caso dai fumetti nipponici per le adolescenti emerge a livello di rappresentazione una

concezione eterea, quasi asessuata, [del corpo] dei personaggi. Un corpo ideale, dunque: bello, angelico, privo di quelle voluminosità che ne caratterizzerebbero i connotati sessuali, etereo, quasi un corpo «mentale». Gli uomini degli *shojo manga* sono longilinei, femminei, senza muscolatura in evidenza; le donne appaiono solitamente androgine e prive delle curve dei fianchi e del seno; entrambi sono magri, affusolati, caratterizzati da braccia e gambe molto lunghe.

³⁵ Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 109-115.

³⁶ "It is evidence as well of a revolution in the way Japanese people view – or wish to view – themselves." F. Schodt, [1983] 1997, p. 92.

³⁷ Cfr. *ibid.*

³⁸ Cfr. F. Schodt, 1996, pp. 59-62 e C. Posocco, 2005, pp. 91-92.

³⁹ Cfr. A. Levi, 2001, p. 35.

⁴⁰ Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 20-22.

L'esagerazione della lunghezza degli arti porta anche ad altri effetti. [...] Soprattutto, rende i personaggi [...] dinamici, anche nei casi in cui non si volesse rinunciare a evidenziarne la muscolatura. Anche questa particolarità grafica [...] finirà con l'influenzare gli artisti di *shonen manga* [e degli *anime* indirizzati ai ragazzi], andando a soppiantare, a cavallo degli anni Ottanta, le consuetudini grafiche fino ad allora in vigore: fisici tozzi, squadrati, quasi espansi – in linea forse con una certa antica concezione nipponica della virilità – finalmente si allungano, si aggraziano, diventando più attraenti e imponenti al contempo. In “Captain Tsubasa” [per esempio] i personaggi appaiono imponenti e slanciati dalla lunghezza irrealistica delle gambe, caratteristica ereditata dall'estetica *shojo* [...].⁴¹

Lo stile grafico del fumetto per ragazze a cominciare dagli anni Ottanta penetra con forza, in profondità e in modo capillare nel campo del disegno animato giapponese. Per quel che concerne la descrizione fisionomica dei personaggi è possibile trovare le tracce da essa lasciate perfino all'interno di produzioni animate (e a fumetti) nelle quali ciò sembra alquanto improbabile. Una delle produzioni in questione è “Ken il guerriero”. Contraddistinti da lineamenti del viso poco espressivi e soprattutto da una muscolatura ipertrofica che li costringe ad assumere pose innaturali i protagonisti degli avvenimenti illustrati in “Ken il guerriero” sono per l'appunto dotati di gambe lunghe e sottili in grado di conferire dinamismo ai gesti da loro compiuti.

La serie a fumetti e a disegni animati destinata a un pubblico di ragazzi che rispetta più alla lettera i parametri estetici dello *shojo manga* rimane comunque “I Cavalieri dello Zodiaco”. Come in parte osservato nei precedenti capitoli le figure dei personaggi che vi compaiono sono allungate, flessuose e filiformi. Alcuni di questi personaggi mostrano con evidenza dei tratti femminili. “I Cavalieri dello Zodiaco” è una delle opere che in Giappone inaugura la moda dei racconti (a fumetti o a disegni animati) incentrati su di un gruppo di combattenti del quale fa parte almeno un ragazzo dall'ambiguo orientamento sessuale.

La moda da noi menzionata è uno dei risultati della contaminazione tra le serie a fumetti e a disegni animati rivolte alle ragazze e quelle dirette ai ragazzi. Essa si impone negli anni Ottanta. Nelle produzioni animate e a fumetti che la seguono

⁴¹ C. Posocco, 2005, pp. 94-95.

sono presenti dei personaggi maschili la cui delineazione sul piano visivo dipende dalle scelte in materia effettuate dai realizzatori degli *shojo manga*. Per Bounthavy Suvilay

l'influenza della rappresentazione del genere maschile negli *shojo* [*manga*, in particolare] degli anni Settanta si avverte senza dubbio negli *shonen manga* [e negli *anime*] in cui vengono messi in scena dei gruppi di ragazzi. Si nota che gli stereotipi del genere sono i seguenti: essi [i ragazzi] sono generalmente cinque e uno di loro è apparentemente effeminato. È certamente il caso de "I Cavalieri dello Zodiaco" [...].⁴²

Bisogna fare un'altra piccola digressione e soffermarsi su di un argomento complesso e controverso quale il trattamento delle tematiche d'ordine omosessuale da parte degli autori delle serie animate e dei fumetti nipponici. I temi legati alla omosessualità, sia essa maschile oppure femminile, occupano nel Giappone contemporaneo un posto abbastanza centrale nel panorama della cultura di massa.⁴³ Essi sono affrontati con costanza e di frequente con chiarezza dai disegnatori dei *manga* e dai produttori degli *anime* a cominciare dagli anni Settanta.⁴⁴ La funzione che ciononostante sono invitati a svolgere è del tutto strumentale. Non interessa cioè ragionare in maniera seria e attenta sulla reale condizione delle persone omosessuali, almeno nella maggioranza dei casi.⁴⁵ Gli ideatori delle opere nipponiche a fumetti o a disegni animati non riflettono in maniera critica sulle delicate (per non dire problematiche) situazioni vissute dagli omosessuali e di rado le rappresentano in maniera obiettiva.⁴⁶ Non vi è da parte loro l'intenzione di muovere delle accuse al sistema sociale del quale fanno parte e le cui tendenze anche in fatto di gusto e orientamento sessuale sono

⁴² "L'influence de la représentation du genre masculin dans les *shojo* des années soixante-dix se perçoit sans doute dans les *shonen manga* mettant en scène des groupes de garçons. On remarque que les stéréotypes du genre sont les suivant: ils sont généralement cinq et l'un d'eux est d'apparence efféminée. C'est aussi bien le cas des "Chevaliers du Zodiaque" ("Saint Seiya") [...]". B. Suvilay, 2003, in <http://www.imageandnarrative.be/graphicnovel/bounthavysuvilay.htm>.

⁴³ Cfr. I. Buruma, 1984, pp. 113-136.

⁴⁴ La storia e le peculiarità linguistico-narrative delle serie animate e dei fumetti giapponesi nei quali vengono sviluppate delle tematiche omosessuali sono esplorate in P. Drazen, 2003, pp. 78-103 e B. Suvilay, 2003, *passim*.

⁴⁵ Cfr. P. Drazen, 2003, p. 102.

⁴⁶ Cfr. B. Suvilay, 2003, *passim*.

spiccatamente conservatrici. Nel *manga* e nell'*anime* i rapporti amorosi di tipo lesbico portati in scena assolvono dei compiti precisi: suscitano il desiderio erotico degli spettatori di sesso maschile e di conseguenza favoriscono l'innescare dei meccanismi psicologici di affezione.⁴⁷ Dobbiamo sottolineare che nell'arcipelago giapponese il pubblico per il quale le serie animate e i fumetti incentrati su relazioni erotiche di natura omosessuale sono pensati è costituito in prevalenza da adolescenti, soprattutto di sesso femminile. Le ragazze a cui le serie animate e i fumetti succitati sono dedicati si identificano nei personaggi costituiti da giovani uomini che vivono delle storie d'amore tormentate e a volte scabrose. Inquadrata com'è ovvio innanzitutto da una prospettiva psicanalitica l'attivazione di questo processo psicologico di immedesimazione consente loro di sciogliere dei dubbi e di esorcizzare delle paure rientranti nella sfera della sessualità. Secondo Giorgio Amitrano

nel corso degli anni Settanta [...] il tema dell'omosessualità maschile comincia a diventare un elemento sempre più importante del *manga* per ragazze e della sua cultura, mentre l'atmosfera innocente e trasognata assume toni sinistri e qui e là appaiono sfumature sadomasochiste. [...] Il tema della passione amorosa, presentato nella sua potenziale carica distruttiva ma distanziato nella zona di sicurezza dell'omosessualità maschile, insieme a una rappresentazione grafica raffinata e estetizzante, è la combinazione che, col fascino di un incendio visto da lontano, più sembra attrarre le ragazze in Giappone.⁴⁸

Antonia Levi afferma che

la ragione per cui le giovani donne giapponesi sono così affascinate dalle relazioni tra uomini o donne dello stesso sesso è costituita dal fatto che loro siano affascinate dall'idea di eguaglianza e comunicazione in amore. Ciò è parecchio difficile da ottenere oggi in Giappone. Quella giapponese è [infatti] una società molto divisa per genere [sessuale]. Uomini e donne [almeno fino agli anni Novanta] conducono vite molto differenti. Ogni volta che parlano, il loro

⁴⁷ Cfr. S. J. Napier, 2001, *passim* e B. Suvilay, 2003, *passim*.

⁴⁸ G. Amitrano, 1991, p. 142.

linguaggio rinforza le differenze di genere e la struttura patriarcale di potere.⁴⁹

Nei fumetti nipponici in cui vengono prese in esame delle vicende sentimentali a carattere omosessuale per Bounthavy Suvilay

le difficoltà dei ragazzi [protagonisti di tali vicende] a esprimere oppure a accettare i loro sentimenti amorosi nei confronti di una persona dello stesso sesso rispecchierebbero i problemi del pubblico femminile adolescente, obiettivo dello *shojo* [*manga*]. Collocati in un mondo lontano e irrealistico per le [giovani] lettrici, descritti in maniera più o meno idealizzata, questi uomini che preferiscono gli uomini sono dei rappresentanti valorizzati per incarnare il sentimentalismo e socialmente accettabili come eroi agenti. [...] Costituirebbero non una promozione della cultura omosessuale nipponica o un tentativo di riconoscimento [dal punto di vista sociale] degli amori omosessuali nella [...] società [giapponese] che resta omofoba in linea maggioritaria, ma una trasposizione degli interrogativi femminili a proposito del rapporto con l'altro sesso.⁵⁰

A volere essere sinceri neppure le figure femminili che compaiono negli *shojo manga* sembrano configurarsi come il veicolo di una qualche rivendicazione d'ordine sociale.⁵¹ Nelle serie a fumetti (e in quelle a disegni animati) indirizzate alle adolescenti in rare occasioni assistiamo al tentativo di intaccare l'edificio sociale nipponico, il quale pare poggiare su solide basi patriarcali.⁵² Il fumetto e

⁴⁹ "The reason young Japanese women are so fascinated by same-sex relationships between men or women is because they are fascinated by the idea of equality and communication in romance. That's very difficult to achieve in Japan today. Japan is a highly gendered society. Men and women lead very different lives. Every time they speak, their language reinforces gender differences and a patriarchal power structure." A. Levi, 1996, p. 135. Cfr. anche P. Drazen, 2003, pp. 89-90 e D. Castellazzi, 1999, p. 145.

⁵⁰ "Les difficultés des garçons à exprimer ou à accepter leurs sentiments amoureux pour une personne du même sexe refléteraient les problèmes du public féminin adolescent, cible du *shojo*. Placés dans un monde lointain et irréel pour le lectorat féminin, décrits de façon plus ou moins idéalisés, ces hommes qui préfèrent les hommes sont des représentants valorisés pour incarner la sentimentalité et socialement acceptable en tant que héros agissant. [Ils] constitueraient non pas une promotion de la culture gay japonaise ou une tentative de reconnaissance des amours homosexuelles dans cette société qui reste majoritairement homophobe, mais une transposition des interrogations féminines à propos du rapport à l'autre genre." B. Suvilay, 2003, in <http://www.imageandnarrative.be/graphicnovel/bounthavysuvilay.htm>.

⁵¹ Le figure femminili proposte dal fumetto giapponese destinato a un pubblico formato da ragazze vengono analizzate da Maia Tsurumi. Secondo la studiosa da esse traspaiono le aspettative di tipo sociale riposte nelle donne nipponiche. Cfr. in particolare M. Tsurumi, 1997, pp. 47-49.

⁵² Cfr. B. Suvilay, 2003, *passim*.

L'animazione seriale giapponese spesso non pongono delle domande in merito al ruolo ricoperto nell'arcipelago nipponico dalle donne, o almeno non lo fanno in maniera dichiarata.⁵³ I *manga* e gli *anime* dedicati alle ragazze tuttavia paiono contribuire alla riformulazione del concetto di identità sessuale.⁵⁴

Accolti i suggerimenti dati dai disegnatori nipponici dei fumetti per ragazze i creatori degli *anime* a iniziare dagli anni Ottanta provvedono al rimodellamento dei personaggi di entrambi i sessi, a livello fisico e psicologico. Ci teniamo a rimarcare il fatto che operando in tale direzione i realizzatori giapponesi delle serie animate, sulla scorta di quelli dei fumetti, si riallaccino a una illustre, ricca e antica tradizione. I personaggi maschili all'epoca mostrati dalle serie a disegni animati rientrano in diversi casi nella categoria tipologica denominata *bishonen*, già in precedenza da noi incontrata.

Essi si conformano in pratica a un ideale di bellezza tipico della cultura nipponica affermato perfino nell'epoca feudale.⁵⁵ La parola *bishonen* indica un individuo di sesso maschile dalla giovane età, dall'aspetto molto avvenente e dal fisico asciutto. L'autentica marca distintiva degli individui designati dal termine *bishonen* sono i lineamenti femminili.⁵⁶ Nel corso del Novecento la figura del *bishonen* viene attualizzata dalla celebre compagnia teatrale composta da sole donne stabilitasi a Takarazuka, la città da cui prende il nome.⁵⁷ Attraverso gli spettacoli teatrali messi in scena da questa compagnia si diffonde l'ideale di bellezza incarnato dal *bishonen* e fondato sull'androgenia.⁵⁸ I suddetti spettacoli sono non a caso apprezzati soprattutto da spettatori d'età adolescenziale e di sesso femminile.⁵⁹

Al contrario i personaggi femminili che a cominciare dagli anni Ottanta appaiono negli *anime* e nei *manga* in numerose occasioni si dimostrano aggressivi, risoluti, energici e affatto remissivi, come in Giappone il ruolo sociale imposto alle donne

⁵³ Cfr. A. Levi, 1996, pp. 115-136.

⁵⁴ Cfr. M. Tsurumi, 1997, *passim*.

⁵⁵ Cfr. P. Drazen, 2003, pp. 90-95.

⁵⁶ Cfr. *ivi*, p. 92.

⁵⁷ La compagnia teatrale di Takarazuka viene esaminata in J. Robertson, 1998.

⁵⁸ Cfr. *ivi*, pp. 47-88.

⁵⁹ Cfr. *ivi*, *passim*.

prevedrebbe.⁶⁰ Essi sono dotati di notevoli risorse a livello fisico, mentale e spirituale. Le figure dalle quali i produttori delle serie animate e i disegnatori dei fumetti traggono ispirazione per delineare sotto l'aspetto caratteriale e comportamentale i succitati personaggi fanno parte della tradizione religiosa e dell'universo mitologico giapponese.⁶¹ Alcune delle più note di loro rientrano nella classe chiamata *miko* e corrispondono a delle sacerdotesse in grado di entrare in contatto con le divinità e secondo la leggenda in possesso di enormi poteri di natura spirituale.⁶² La figura della *miko* viene negli anni Ottanta aggiornata dalle opere a fumetti e da quelle a disegni animati.⁶³ Da essa sono con evidenza ricavate le ragazze dotate di grandi poteri extrasensoriali protagoniste di diversi racconti descritti dagli *anime* e dai *manga* del periodo.⁶⁴ Gli attributi di ordine fisico, psicologico e sociale specifici del genere sessuale a cui i personaggi delle serie animate (oppure a fumetti) sono ascrivibili negli anni Ottanta in Giappone tendono a sfumarsi e a confondersi. Il fenomeno è interpretato da qualche esperto e da alcuni appassionati come l'indice di una sorta di rivendicazione sociale.⁶⁵

Più prosaicamente qui si preferisce fare notare che con molta probabilità l'inversione dei ruoli narrativi rivestiti dai personaggi maschili e da quelli femminili sia innanzitutto il prodotto di una strategia commerciale.⁶⁶ Essa appare cioè dovuta alla volontà dei responsabili finanziari degli *anime* di rivolgersi ad un pubblico ampio formato al contempo da ragazzi e da ragazze. La fondatezza della nostra asserzione è per esempio confermata dal grande successo riscosso negli anni Ottanta della commedia romantica, un filone del fumetto e del disegno

⁶⁰ Cfr. A. Allison, 2001, pp. 153-154 e Id., 2006, p. 129 e ss.

⁶¹ Cfr. A. Levi, 1996, *passim*.

⁶² Cfr. G. Poitras, 1999, p. 82. C'è addirittura chi accosta la figura della *miko* a quella dell'adolescente giapponese di sesso di femminile degli anni Ottanta in virtù delle pratiche rituali a cui quest'ultima dà vita e al sistema culturale di tipo tribale o etnico nel quale pare rientrare. A tal proposito cfr. E. Otsuka, 1989, *passim*. Cfr. anche S. Kinsella, 2005, p. 149.

⁶³ Cfr. A. Levi, 2001, p. 46.

⁶⁴ I personaggi femminili dei fumetti e delle serie animate giapponesi contraddistinti negli anni Ottanta dalla capacità di governare dei poteri di tipo paranormale vengono studiati in S. J. Napier, 1998, pp. 98-100.

⁶⁵ Cfr. A. Allison, 2001, pp. 161-164 e Id., 2006, *passim*.

⁶⁶ Cfr. B. Suvilay, 2003, *passim*.

animato nipponico apprezzato tanto dagli spettatori di sesso maschile quanto da quelli di sesso femminile.⁶⁷

I confini dei generi narrativi che l'animazione nipponica comprende a cavallo degli anni Ottanta e Novanta si fanno labili, alla pari di quelli dei generi sessuali in cui i personaggi rientrano.⁶⁸ Le serie a fumetti e a disegni animati dirette a una platea composta da ragazze assorbono componenti ritmiche e compositivi tipiche dell'*action*.⁶⁹ Per converso, i *manga* e gli *anime* destinati ai ragazzi introiettano elementi tematici specifici del filone della *soap-opera*.⁷⁰ Le serie animate e i fumetti giapponesi rivolti alle ragazze divengono più dinamici e coinvolgenti, dal punto di vista della narrazione, mentre quelli dedicati ai ragazzi lasciano maggiore spazio alle vicende sentimentali.

A cominciare dagli anni Ottanta si assiste alla reciproca assimilazione di modalità comunicative e di motivi stilistici, da parte delle produzioni giapponesi a disegni animati oppure a fumetti indirizzate a pubblici di sesso differente. In tal senso emblematico risulta essere il caso costituito dalle sequenze in cui viene illustrata la trasformazione fisica (e il cambio d'abbigliamento) del protagonista del racconto, sia egli un essere umano oppure un androide. Queste sequenze fungono al contempo da espediente tecnico e da topos narrativo. Generalmente esse si ripetono, identiche, in ogni episodio e danno l'avvio al momento culminante dell'azione, ovvero lo scontro tra il protagonista e l'avversario di turno. La loro costante riproposta consente agli animatori nipponici di risparmiare un cospicuo numero di disegni. La trasformazione del protagonista è uno

dei momenti rituali fondamentali [...] dell'*anime*. Questo tipo di sequenza è stata inizialmente introdotta [negli anni Settanta] all'interno delle saghe robotiche [dedicate agli adolescenti di sesso maschile]. [...] Le sequenze di trasformazione presentano un'animazione molto fluida, accompagnata da un motivo musicale dal ritmo concitato. La dimensione «magica» è ricreata grazie all'alone di

⁶⁷ Il filone narrativo della commedia romantica relativo in particolare al disegno animato nipponico degli anni Ottanta e Novanta viene con attenzione indagato in S. J. Napier, 2001, pp. 139-156.

⁶⁸ Cfr. A. Allison, 2001 e Id., 2006.

⁶⁹ Cfr. F. Francato, A. Torgano, 1998, p. 33.

⁷⁰ Cfr. A. Antonini, S. Lucianetti, 2001, pp. 92-94.

luci che fanno da sfondo alla trasformazione e impediscono una localizzazione spaziale o temporale dell'avvenimento. Gli sfondi sono caratterizzati da motivi geometrici e dall'uso dei colori primari. Le inquadrature indugiano sui dettagli e riprendono il protagonista da angolazioni «anomale» che deformano la sua corporatura. Spesso la [...] [macchina da presa] compie rotazioni attorno al soggetto in un movimento a spirale che procede dal basso verso l'alto e termina con l'inquadratura del volto del protagonista. [...] L'importanza del momento rituale delle trasformazioni viene confermata dal ripresentarsi di questo tipo di sequenze anche in altri generi narrativi e a distanza di anni. È in particolare il settore delle «maghette» [un filone narrativo destinato alle ragazze,] a raccogliere [negli anni Ottanta e Novanta] l'eredità delle saghe robotiche e a fare della trasformazione rituale il vero e proprio momento topico di ogni episodio che viene anche a rappresentare la cifra di questo genere di *anime*. All'interno di questo genere le sequenze di trasformazione diventano sempre più lunghe e complesse, pur mantenendo le caratteristiche originariamente introdotte dalle saghe robotiche: [livello dell'] animazione superiore alla media della serie, svolgimento in uno spazio irreal e caratterizzato come tale, presenza di un sottofondo musicale trascinante, virtuosismi di ripresa e inquadrature dal taglio insolito, scomposizione del corpo in una serie di dettagli significativi, presenza di lampi di luce e colori intensi. Con il passare del tempo la realizzazione delle sequenze di trasformazione diventa sempre più un esercizio registico, spesso semplicemente volto a dare prova delle possibilità tecniche e artistiche della casa di animazione che le produce. Il valore rituale di queste sequenze non viene comunque mai perso del tutto.⁷¹

Susan J. Napier osserva inoltre che

nell'animazione e nel fumetto giapponese questo corpo in mutevole trasformazione [cioè il corpo del personaggio principale dell'*anime*,] è talvolta grottesco [...], talvolta affascinante [...], ma sempre memorabile. [...] Il corpo [del protagonista del racconto] interroga le costruzioni dominanti dell'identità nella moderna società [nipponica].⁷²

⁷¹ E. Benecchi, 2005, pp. 46-47.

⁷² "In Japanese animation and comics this protean transforming body is sometimes grotesque [...], sometimes alluring [...], but always memorable. [...] The body interrogates the dominant constructions of identity in modern society". S. J. Napier, 2001, p. 37.

Da un lato, le scene in cui i personaggi subiscono un repentino cambiamento di natura fisica paiono alludere al processo di ibridazione dal quale sono investiti i generi narrativi nell'ambito dell'animazione nipponica; dall'altro, esse sembrano trasfigurare in forma metaforica la mutazione antropologica in atto nell'universo giovanile e, per estensione, nell'intera società giapponese.⁷³

4.3 Significati di ordine linguistico e significati di ordine emotivo

I personaggi degli *anime* e dei *manga*, soprattutto quelli femminili, hanno spesso occhi molto grandi. Nel primo capitolo abbiamo avuto modo di constatare il fatto che gli occhi dalle esagerate dimensioni equivalgono a uno degli stilemi grafici più conosciuti e caratteristici del disegno animato nipponico. Tale stilema ricopre a nostro avviso un ruolo di notevole importanza, dal punto di vista pragmatico. Esso sembra configurarsi come la chiave tramite cui interpretare il rapporto interattivo stabilitosi tra i meccanismi che presiedono il funzionamento semiotico dell'opera e quelli al contempo affettivi e cognitivi che regolano il sistema psicologico dello spettatore. Esso segnala altresì la quasi impossibilità di disgiungere i significati di ordine linguistico da quelli di ordine emotivo, nelle produzioni seriali giapponesi a fumetti oppure a disegni animati.

Gli occhi dalle dimensioni enormi e inverosimili divengono un elemento stilistico peculiare del fumetto seriale giapponese negli anni Settanta. Anche questo elemento viene per primo e con più frequenza utilizzato nel campo dello *shojo manga*.⁷⁴ Sono soprattutto alcuni disegnatori di sesso femminile all'epoca impegnati nella realizzazione di *manga* per ragazze a recuperare l'espedito visivo costituito dai grandi occhi e introdotto (a metà degli anni Cinquanta) nell'ambito del fumetto giapponese da Osamu Tezuka, del quale raccolgono idealmente l'eredità.⁷⁵ I disegnatori a cui ci riferiamo fanno dell'espedito visivo suddetto una delle peculiarità più riconoscibili e significative delle serie a fumetti

⁷³ Cfr. *ivi*, *passim*.

⁷⁴ Cfr. F. Schodt, [1983] 1997, pp. 91-98.

⁷⁵ Cfr. C. Posocco, 2005, pp. 90-91.

indirizzate alle adolescenti.⁷⁶ A cavallo degli anni Settanta e Ottanta il motivo grafico inventato da Tezuka viene in Giappone ripreso dagli autori dei fumetti rivolti agli adolescenti di sesso maschile.⁷⁷ I produttori delle serie animate nipponiche mutuano con chiarezza dal locale fumetto per ragazze la convenzione grafica corrispondente agli occhi dalle grandi dimensioni. Fino agli anni Settanta ciò avviene in prevalenza negli *anime* diretti alle adolescenti, dalle quali è non a caso formato il pubblico di riferimento dello *shojo manga*.⁷⁸ La spiccata stilizzazione degli occhi dei personaggi contraddistingue nel decennio successivo anche numerose opere animate dedicate ai ragazzi. In sostanza negli anni Ottanta essa risulta essere uno dei contrassegni formali più noti dell'intera produzione animata nipponica di serie.

Sulle origini del motivo stilistico costituito dagli occhi enormi ci soffermeremo poco più avanti. Per ragioni di coerenza discorsiva e di chiarezza espositiva preferiamo focalizzare prima l'attenzione sulla sua natura e sulla funzione che sembra preposto a assolvere. Il succitato motivo è un altro segno stilistico distintivo attribuito per via convenzionale dal pubblico ai personaggi dei *manga* e degli *anime*.⁷⁹ Tale constatazione viene oggi accettata alla quasi unanimità da esperti e appassionati, ma non è sempre stato così. Le perplessità manifestate da alcuni studiosi più o meno avveduti, almeno all'inizio delle proprie ricerche, dipendono dal fatto che i tratti somatici peculiari delle persone di nazionalità nipponica si scorgano con difficoltà dietro ai personaggi ritratti nei fumetti e nelle serie animate giapponesi.⁸⁰ Harry Morgan asserisce che i protagonisti delle storie narrate dagli *anime* e dai *manga*

si somigliano [un po'] tutti [...]. All'interno di una serie [...] la loro distinguibilità è spesso legata a un dettaglio in apparenza insignificante. [...] Gli artisti [nipponici] disegnano individui senza caratteristiche etniche. Gli occhi a sottotazza e i capelli chiari (talvolta) li potrebbero far passare per occidentali. Non ci sono disegnatori [giapponesi], anche i più realistici [...], che illustrino

⁷⁶ Cfr. F. Schodt, [1983] 1997, pp. 95-98.

⁷⁷ Cfr. C. Posocco, 2005, pp. 92-93 e F. Schodt, [1983] 1997, p. 105.

⁷⁸ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, pp. 160-165.

⁷⁹ Cfr. F. Schodt, 1996, pp. 59-62.

⁸⁰ Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 109-114.

tipologie orientali. Eppure, come attestano i volti piatti e i nasi minuscoli, è evidente che gli artisti hanno in mente lineamenti giapponesi; semplicemente tendono a raffigurarli come medi individui, attenuando le caratteristiche razziali.⁸¹

Negli occhi dalle ridotte dimensioni risiede notoriamente per gli uomini occidentali il tratto fisico più specifico degli abitanti dell'arcipelago nipponico. Nella maggior parte dei casi essi vengono in Giappone rappresentati in maniera antinaturalistica dagli autori delle serie a fumetti o a disegni animati. Ciò si evince con facilità tenuto conto di quanto asserito finora. Il motivo alla base di questa scelta estetica consiste nella volontà, da parte dei realizzatori degli *anime* e dei *manga*, di stabilire con lo spettatore una relazione il più possibile «intima» e diretta a livello comunicativo. La scelta estetica in questione nell'arcipelago giapponese matura nell'ambito del fumetto seriale e soltanto in seguito viene adottata dai produttori dei lungometraggi e delle serie a disegni animati.⁸²

L'ampiezza esagerata e poco realistica degli occhi eleva di fatto il grado di empatia suscitata nel pubblico dai protagonisti dei racconti descritti. Gli occhi sono lo strumento tramite il quale le figure presenti nei fumetti e nelle serie animate giapponesi esprimono nel modo più immediato le emozioni provate.⁸³ La stilizzazione degli occhi si dimostra in definitiva funzionale alla resa degli stati d'animo dei personaggi.⁸⁴ Come abbiamo modo di verificare da essa giungono indicazioni in merito alle istanze di tipo linguistico, di tipo cognitivo e di tipo affettivo che si concentrano nel fumetto e nel disegno animato giapponese.

Lo stilema grafico su cui tanto insistiamo affonda al contempo le radici nell'articolato sistema delle arti e nel complesso apparato linguistico giapponese.

⁸⁵ Per quel che concerne la sua natura la dimensione di maggiore rilevanza sembra essere proprio quella antropologica. In particolare per mezzo delle arti figurative e di quelle teatrali in Giappone viene istituito nel corso dei secoli uno

⁸¹ Cfr. H. Morgan, in T. Groensteen, 1991, p. 36.

⁸² Cfr. E. Benecchi, 2005, p. 20.

⁸³ Cfr. D. Castellazzi, 1999, p. 23.

⁸⁴ Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 18-19.

⁸⁵ Il rapporto di tipo culturale che il disegno animato nipponico di serie intrattiene con le arti teatrali e con quelle figurative locali è affrontato, tra gli altri, in A. Levi, 1996, pp. 22-23 Id., 2001, p. 34 e A. Mognato, 1999, *passim*.

stratificato codice visivo sulla base del quale per esempio la posizione assunta dalle mani dei personaggi o l'acconciatura dei loro capelli acquistano per lo spettatore di nazionalità nipponica uno specifico significato.⁸⁶ Le serie a disegni animati oppure a fumetti sotto l'aspetto della rappresentazione in Giappone si attengono di solito alle norme dettate dalle forme artistiche tradizionali.⁸⁷ Ci teniamo a fare notare che le norme suddette, almeno quelle relative alla postura e alla gestualità dei personaggi, sono in maniera decisa di tipo antinaturalistico.⁸⁸ Analogamente alla postura del corpo, alla mimica o all'abbigliamento nell'arcipelago giapponese lo sguardo dei personaggi (o lo sguardo degli attori che prestano a essi il volto) è sottoposto nel tempo a un processo di codificazione, sul piano semantico e simbolico.⁸⁹

La predisposizione nei confronti delle forme visuali di comunicazione posseduta dal popolo giapponese sembra imputabile al suo apparato linguistico, il quale si compone di tre sistemi di scrittura differenti.⁹⁰ I nomi dei tre sistemi sono per l'esattezza *kanji*, *hiragana* e *katakana*.⁹¹ In estrema sintesi il *kanji* comprende tutti quei caratteri ideografici, di derivazione cinese, utilizzati dagli abitanti dell'arcipelago nipponico per designare oggetti, vocaboli, individui o concetti. Il sistema *hiragana* e il sistema *katakana* vanno intesi come degli insiemi di segni grafici il cui valore è soltanto fonetico. Un'ulteriore modalità di scrittura è chiamata *romaji* e consiste nella traslitterazione delle parole giapponesi secondo l'alfabeto latino. La natura della lingua giapponese appare in buona sostanza di ordine visivo. Attraverso la combinazione di elementi prelevati dal sistema *kanji*, da quello *hiragana* e da quello *katakana* la lingua giapponese riesce a conferire a molte delle parole da cui è formata una notevole polisemia e la capacità di generare nella mente degli persone (non soltanto di nazionalità nipponica) immagini suggestive.⁹²

⁸⁶ Cfr. E. Benecchi, 2005, pp. 35-43.

⁸⁷ Cfr. M. Pellitteri, [2005b] 2007b, pp. 299-303.

⁸⁸ La resa grafica dei personaggi (ma non solo) in termini di realismo costituisce uno dei principali e più controversi nodi teorici del disegno animato. L'argomento viene trattato con intelligenza in S. McCloud, [1993] 1996, *passim*.

⁸⁹ Cfr. *ivi*, p. 300.

⁹⁰ Cfr. F. Schodt, [1983] 1997, pp. 22-25.

⁹¹ Per quanto riguarda il sistema linguistico giapponese rinviamo a D. Richie [1981] 1986, p. 62.

⁹² Cfr. M. Pellitteri, [2005b] 2007b, p. 300.

Soprattutto per questo motivo la lingua giapponese viene messa non di rado in relazione con i mezzi espressivi di tipo visivo. Sono diversi per esempio gli studiosi che ravvisano a livello strutturale delle analogie tra l'apparato linguistico nipponico e il dispositivo cinematografico. Uno dei principi formali su cui entrambi si fondano pare essere quello del montaggio.⁹³ Esso "può essere considerato come l'anima della cultura figurativa giapponese. [...] La scrittura giapponese è in primo luogo figuratività."⁹⁴ La lingua giapponese "possiede una quantità di geroglifici apparentemente illimitata. I geroglifici sono nati da rappresentazioni convenzionali di oggetti e messi insieme esprimono concetti e cioè l'immagine di un concetto: l'ideogramma."⁹⁵ Sergej Ejzenštejn è dell'avviso che

la copulazione (forse sarebbe meglio dire combinazione) di due geroglifici della serie più semplice non dev'essere considerata come la loro somma, ma come il loro prodotto, e cioè come una grandezza d'altra dimensione e altro grado; se ciascuno corrisponde separatamente a un *oggetto*, a un fatto, la loro comparazione corrisponde a un *concetto*. Con la combinazione di due «figurabili» si riesce a delineare ciò che graficamente figurabile non è. Facciamo un esempio: la raffigurazione dell'acqua e di un occhio significa «piangere»; [...] Ma questo è montaggio! Sì. È esattamente quello che facciamo nel cinema comparando inquadrature figurative neutrali e univoche da un punto di vista semantico, entro contesti e serie costruite sulla base d'un significato.⁹⁶

La fondatezza delle osservazioni contenute nei brani citati è stata confutata in maniera convincente da alcuni esperti di discipline cinematografiche.⁹⁷ Il nostro interesse ruota intorno alla chiave interpretativa che in modo esplicito queste osservazioni suggeriscono. I passi sopra riportati rendono evidente il fatto che l'assegnazione di un significato sia in primo luogo il risultato di un processo al contempo cognitivo e affettivo mediante il quale l'individuo filtra e ri-ordina le

⁹³ Seppure inteso in una accezione leggermente diversa il principio del montaggio viene da alcuni esperti posto anche a fondamento del fumetto giapponese di serie. A riguardo cfr. T. Groensteen, 1991, p. 30.

⁹⁴ Sergej M. Ejzenštejn, [1949 (1929)] 2003b, p. 31.

⁹⁵ Id., [1949 (1928)] 2003a, p. 26.

⁹⁶ Id., [1949 (1929)] 2003b, p. 32.

⁹⁷ Cfr. C. Metz, 1971, pp. 277-290 e A. Boschi, 1998, p. 225.

informazioni ricevute.⁹⁸ Il senso di una parola o di una frase scritta in lingua giapponese dà l'impressione di scaturire sul piano psicologico da una serie di associazioni di idee, alcune delle quali anche piuttosto imprevedibili. La cosa non deve sorprendere. Nei paesi estremo orientali in generale e nell'arcipelago nipponico in particolare l'esperienza conoscitiva di ogni genere e grado risulta da sempre un fenomeno che è possibile cogliere soprattutto attraverso l'intuito.⁹⁹

Secondo Marco Pellitteri

in Giappone il legame fra un testo, per esempio didascalico, e un'immagine a esso relativa, può anche non essere diretto e referenziale, come di norma accade in Occidente; il testo può invece riferirsi a tutt'altro, la cui connessione con l'immagine può apparire a uno straniero ancor più criptica che agli stessi giapponesi. Ciò porta [...] a notare, allargando lo sguardo, come nelle grammatiche comunicative e di pensiero giapponesi [...] vi sia un «ermetismo» che richiede maggiori sforzi di comprensione e riflessione personale, rispetto a quanto accade nella tradizione culturale occidentale [...].¹⁰⁰

Riteniamo opportuno specificare che le recenti constatazioni fatte siano da intendere non certo come una inopportuna divagazione bensì come i necessari presupposti da cui partire per condurre un discorso il più possibile esauriente in merito alla natura, alla funzione ma anche alla origine degli occhi dalle esagerate dimensioni, uno dei principali motivi stilistici del disegno animato giapponese di serie negli anni Ottanta, lo ribadiamo. L'obiettivo da noi perseguito consiste nella restituzione del quadro di riferimento all'interno del quale inserire sotto l'aspetto socio-antropologico, linguistico e pragmatico lo stilema dei grandi occhi, ricorrente nella produzione animata nipponica dell'epoca.

Tale stilema fornisce a nostro avviso delle indicazioni molto interessanti a proposito del peculiare rapporto, di tipo cooperativo, stabilitosi dal punto di vista comunicativo tra le opere giapponesi a disegni animati e il loro pubblico. Al pari

⁹⁸ Per Sergej Ejzenštejn l'attribuzione dei significati dipende dal rapporto diciamo così di collaborazione a livello comunicativo instauratosi tra il testo e colui che ne fruisce, al quale è affidato il compito di ristrutturare mentalmente e caricare di senso i dati ricevuti. Illuminante a riguardo è quanto osservato in J. Aumont, 1986, pp. XXX-XXXV.

⁹⁹ Limitandosi agli studi in lingua italiana cfr. M. Ghilardi, 2003, *passim*.

¹⁰⁰ M. Pellitteri, [2005b] 2007b, pp. 300-301.

di altri tratti grafici distintivi dell'animazione nipponica degli anni Ottanta, quali la rotondità a volte esasperata dei visi e dei corpi o la deformazione fisionomica di molti personaggi, a scopi spesso caricaturali, esso segnala in maniera inequivocabile l'inscindibilità del legame tra la dimensione semantica, la dimensione cognitiva e la dimensione affettiva nell'attività di interpretazione svolta dallo spettatore, dalla quale deriva in buona sostanza l'attribuzione dei significati.

Può sembrare in contrasto con quanto finora affermato il fatto che i *topoi* estetici menzionati sopra non siano prelevati da ambiti espressivi autoctoni, o almeno non lo siano in modo esclusivo. Spieghiamo di seguito le ragioni per cui la contraddizione contenuta nella nostra asserzione va ritenuta soltanto apparente. Com'è oramai risaputo i moduli stilistici caratterizzanti parecchi *anime* del periodo e in precedenza gli *shojo manga* vengono introdotti diversi decenni prima nel campo del fumetto e del disegno animato da Osamu Tezuka, il quale li mutua soprattutto dalle produzioni seriali firmate da Walt Disney.¹⁰¹ All'origine della rappresentazione stilizzata degli occhi, nonché dell'aspetto fisico dei personaggi, vi sono con chiarezza le scoperte sul piano grafico effettuate dagli animatori americani a cominciare dagli anni Venti.¹⁰² Ciononostante l'orizzonte culturale di riferimento rimane di fatto per il pubblico nipponico quello locale. Le innovazioni grafiche apportate da Walt Disney sono nell'arcipelago giapponese assimilate a cavallo degli anni Sessanta e Settanta prima dal fumetto per ragazze o da quello di genere umoristico indirizzato spesso ai bambini e dopo dal disegno animato di serie.¹⁰³ Esse divengono quindi parte integrante dell'estetica *kawaii*, che le forme espressive appena citate contribuiscono a determinare.¹⁰⁴ I personaggi disegnati contraddistinti da una taglia ridotta, da lineamenti tondeggianti e soprattutto da occhi abbastanza grandi sono collegati dai ragazzi giapponesi ai *manga* o agli *anime* e non all'animazione seriale americana degli anni Trenta o Quaranta.

¹⁰¹ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, p. 192.

¹⁰² Cfr. F. Schodt, 1996, p. 61.

¹⁰³ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, pp. 192-198.

¹⁰⁴ Cfr. A. Allison, 2004, pp. 38-45.

Pare tuttavia profonda e duratura l'influenza anche sotto l'aspetto dei valori esercitata dall'animazione suddetta sugli adolescenti nipponici, ai quali la maggioranza degli *anime* e dei *manga* sono destinati. Walt Disney condiziona attraverso la propria opera persino l'ideologia del *kawaii*, il fenomeno antropologico più significativo verificatosi in Giappone tra la metà degli anni Settanta e la metà degli anni Ottanta.¹⁰⁵ La produzione animata disneyana pare nascere e maturare sul piano ideale sotto il segno dell'opposizione. La poetica di cui le serie o i lungometraggi a disegni animati sostenuti economicamente da Disney e i personaggi da lui creati si fanno veicolo sembra avere il proprio caposaldo nella contrapposizione tra la società tradizionale e la società moderna o per la precisione, tra i valori di cui esse sono portatrici.¹⁰⁶ Sotto l'aspetto tematico le serie animate finanziate da Disney appaiono fondate sul contrasto tra lo stato naturale e lo stato culturale. Ciò che traspare dalle opere a disegni animati realizzate da Walt Disney è una visione nostalgica e sentimentale del sistema sociale tradizionale di tipo rurale generata con ogni probabilità dall'avvento dell'epoca moderna e dunque dall'affermazione di un sistema sociale di tipo industriale.¹⁰⁷ Va secondo noi specificato che gli intenti perseguiti da Walt Disney sono innanzitutto di ordine commerciale e non prevedono quasi alcuna implicazione di genere politico.¹⁰⁸ In maniera analoga l'apparato concettuale o meglio ideologico riferibile al *kawaii* e quello relativo al fenomeno culturale a esso complementare del *moratoriumu ningen* sono basati sull'opposizione tra l'universo diciamo così socio-antropologico dei bambini e l'universo socio-antropologico degli adulti.¹⁰⁹ Il credo ideologico specifico del *kawaii* (e del *moratoriumu ningen*) assume in misura maggiore rispetto a quello emerso dall'opera di Walt Disney il carattere della radicalità, configurandosi come un rifiuto intransigente seppure il più delle volte implicito nei confronti dell'impianto valoriale stabilito dagli adulti.¹¹⁰

¹⁰⁵ Cfr. S. Kinsella, 1997, in <http://www.kinsellaresearch.com/Japanization.html>.

¹⁰⁶ Cfr. Id., 1995, p. 241.

¹⁰⁷ Cfr. Ibid.

¹⁰⁸ Cfr. G. Rondolino, [1974] 2003, *passim*.

¹⁰⁹ Cfr. S. Kinsella, 1995, pp. 240-243.

¹¹⁰ Cfr. *ivi*, pp. 250-252, id., 1997, in <http://www.kinsellaresearch.com/Japanization.html>.

In definitiva, mentre Walt Disney tende a idealizzare in modo romantico il mondo rurale mettendolo in contrapposizione con quello industriale gli adolescenti nipponici negli anni Ottanta procedono all'idealizzazione altrettanto romantica della condizione infantile, la quale da un punto di vista sociale viene posta in contrasto alla condizione adulta.¹¹¹ Le tracce lasciate sia sul piano formale che della filosofia di pensiero dal *kawaii* sono rinvenibili in maniera palese per esempio nei fumetti all'epoca disegnati da Akira Toriyama e nelle serie animate da essi ricavate. Lo stile grafico riconducibile al *kawaii* viene esibito soprattutto in "Dr. Slump & Arale", i cui buffi e simpatici protagonisti sono contrassegnati a livello fisico da tratti elementari e arrotondati, da una statura sovente piccola e da occhi grandi.¹¹² Per l'esattezza nel succitato stile grafico risiede la peculiare cifra estetica della serie ideata da Toriyama. Al pari degli occhi dalle notevoli dimensioni di cui sono dotati molti dei personaggi inventati da Walt Disney quelli posseduti dai protagonisti di "Dr. Slump & Arale" esprimono candore e suscitano nel pubblico un sentimento di tenerezza. Essi paiono simboleggiare l'innocenza, ovvero ciò che nell'immaginario collettivo costituisce allo stesso tempo una delle principali marche distintive dell'età infantile, dello stato naturale e della cosiddetta società tradizionale di tipo rurale.

Anche a causa dell'atteggiamento folle da essi sovente mostrato i personaggi di "Dr. Slump & Arale" danno l'impressione di avanzare in modo forse involontario per conto dei giovani spettatori giapponesi delle istanze di ordine sociale e psicologico. Questi personaggi sembrano incarnare il principio politico-ideologico dell'anarchia e dare corpo al desiderio di ignorare le norme e gli obblighi imposti dalla società agli adulti. Essi manifestano il timore di dovere accettare il sistema ideologico e di valori degli adulti, un timore legato alla fase della crescita e nutrito negli anni Ottanta in Giappone dalla maggioranza degli adolescenti.¹¹³ Molto importante a nostro avviso è proprio il fatto che sia nella versione a fumetti di "Dr. Slump & Arale" che in quella a disegni animati risulti "assolutamente *kawaii* il motivo di fondo «ideologico», che non risulta afferrabile come sottotesto da chi

¹¹¹ Cfr. S. Kinsella, 1997, in <http://www.kinsellaresearch.com/Japanization.html>.

¹¹² Cfr. M. Pellitteri, 2002b, pp. 195-197.

¹¹³ Cfr. K. Hoshino, 1984, p. 170.

non conosca il clima giovanile nel Giappone degli anni Ottanta: il rifiuto, o meglio la totale indifferenza, rispetto all'idea di crescita e di passaggio all'età adulta".¹¹⁴ Il passo citato fotografa bene la situazione psicologica vissuta dai ragazzi giapponesi del periodo.

La situazione suddetta condiziona in maniera logica il processo di significazione innescato da numerose opere a disegni animati, oltre che da "Dr. Slump & Arale", nel quale è coinvolta l'attività interpretativa dei giovani spettatori nipponici.¹¹⁵ Essa lascia senza dubbio trasparire i peculiari significati di ordine linguistico e di ordine emotivo prodotti da buona parte degli *anime* dell'epoca. I significati che abbiamo appena definito di ordine linguistico vengono assegnati dal pubblico per via semantica e cognitiva, mentre quelli definiti di ordine emotivo oppure affettivo vengono attribuiti diciamo così per via simbolica, come si è riscontrato. Mediante le proprie facoltà di genere cognitivo lo spettatore identifica prima un referente preciso, nella fattispecie una serie a disegni animati o a fumetti di tipo narrativo dotata di uno specifico linguaggio e di una particolare estetica. In seguito (o in contemporanea) lo spettatore coglie a un livello psicologico più profondo i messaggi ideologici veicolati più o meno consapevolmente dall'*anime* o dal *manga*, i quali sovente trasfigurano in forma metaforica il clima culturale o meglio le problematiche sotto l'aspetto antropologico sollevate dai giovani nel Giappone degli anni Ottanta.

4.4 Ancora sui motivi grafici degli *anime* negli anni Ottanta

Nei grandi occhi dei personaggi degli *anime* paiono a nostro avviso riflettersi le inquietudini e le paure provate dai ragazzi giapponesi degli anni Ottanta. Essi sembrano costituire i segni grafici mediante cui il fumetto e il disegno animato dell'epoca nell'arcipelago nipponico danno con maggiore efficacia corpo ed espressione ai reconditi timori dei giovani, i quali colgono la diffidenza se non addirittura l'ostilità che nei loro confronti gli adulti nutrono.¹¹⁶ Auspichiamo con

¹¹⁴ M. Pellitteri, 2002b, p. 196.

¹¹⁵ Cfr. A. Gomarasca, L. Valtorta, 1996, *passim*.

¹¹⁶ Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 231-233.

forza che queste considerazioni, al pari di diverse altre fatte soprattutto nel corso del presente capitolo, non vengano tacciate di relativismo culturale oppure di sociologismo più o meno acritico. Per tale ragione crediamo valga la pena indicare con precisione il nostro intento, il quale coincide con la messa in luce dello stretta unione esistente nella produzione animata nipponica tra i processi di significazione innescati e le strategie commerciali adottate.¹¹⁷ Ciò dovrebbe almeno in parte essere emerso dall'analisi fin qui condotta. L'unione succitata è riscontrabile secondo noi con chiarezza negli elementi stilistici specifici del disegno animato seriale giapponese, a cui abbiamo spesso accennato.

L'enorme gradimento registrato innanzitutto in patria dagli *anime* (e prima ancora dai *manga*) come appare logico dipende in definitiva dai complessi meccanismi psicologici attivati nello spettatore, sui quali le due forme espressive menzionate fanno leva in maniera palese e volontaria. In particolare negli occhi dalla notevole grandezza esibiti dalla maggioranza dei personaggi presenti nelle serie nipponiche a fumetti o a disegni animati degli anni Ottanta è per noi rinvenibile l'*amae*, uno dei concetti su cui la cultura giapponese si fonda. Per l'esattezza gli occhi dalle eccessive dimensioni donano all'*amae* un aspetto concreto. Questo è probabilmente il motivo per cui tale stilema, distintivo delle opere animate giapponesi del periodo, lo ricordiamo, risulti parecchio significativo sia a livello diciamo così contenutistico che a livello commerciale. Secondo Takeo Doi

amae è, in primo luogo e soprattutto, un'emozione che partecipa della natura di una pulsione e che ha qualcosa di istintivo alla propria radice. [...] Per valutarne la natura, si deve innanzitutto esaminare la natura di quelle che in genere vengono definite emozioni. Che esse implicino piacere o ira, dolore o felicità, il loro denominatore comune è, a quanto pare, [...] che tutte attestano un rapporto fra il soggetto che le prova e l'ambiente che lo circonda. Che tipo di rapporto implica, allora, il termine *amae*? Nella sua forma più caratteristica, esso rappresenta un tentativo di avvicinarsi all'altro: ecco perché, nella sezione dedicata al prototipo psicologico di *amae*, l'ho definito in primo luogo come il desiderio che spinge il neonato a stringersi alla madre e, in senso più ampio, il desiderio di negare la realtà della separazione – che costituisce una componente ineludibile

¹¹⁷ Cfr. A. Allison, 2004, pp. 38-45 e id., 2006, *passim*.

dell'esistenza umana – e di dimenticare il dolore che tale separazione comporta.¹¹⁸

Ci teniamo a sottolineare che il pensiero e l'emozione designati dalla parola *amae* sono condivisi dall'intera popolazione mondiale. Essi tuttavia informano quasi esclusivamente nell'arcipelago nipponico l'apparato linguistico e concettuale, la struttura psichica degli individui e il sistema sociale. Scrive Takeo Doi:

il fatto che [...] il termine *amae* è, dal punto di vista lessicale, tipico della lingua giapponese, pur descrivendo un fenomeno comune a tutto il genere umano, mostra non solo fino a che punto il fenomeno psicologico in questione sia familiare ai giapponesi, ma indica anche che la struttura sociale del Giappone è configurata in modo da permetterne l'espressione. Ciò implica a sua volta che l'*amae* è un concetto chiave per comprendere sia la struttura psicologica dei giapponesi [...], sia quella della società giapponese nel suo complesso.¹¹⁹

L'accezione in cui va intesa la parola *amae* è quella di una «pulsione alla dipendenza». ¹²⁰ L'*amae* corrisponde per essere corretti al quasi congenito sentimento di dipendenza provato nei confronti di qualcuno e nel senso di appagamento procurato dalla eventuale indulgenza dimostrata da colui dal quale l'individuo desidera dipendere. All'origine dell'atteggiamento indulgente a cui facciamo riferimento si pone senza dubbio la presupposta dimensione intima peculiare del legame instauratosi tra una persona e coloro i quali sono chiamati a sostenerla. Le relazioni di consueto permeate dall'*amae*, se così si può dire, sono nell'arcipelago nipponico quelle che le persone stabiliscono con alcuni membri della propria famiglia, con i propri fidanzati, con i compagni di scuola più anziani (a cui viene assegnato in lingua giapponese il nome di *senpai*) oppure con qualche collega di lavoro. I sentimenti e le pulsioni associate alla definizione di *amae* contraddistinguono quindi in Giappone i rapporti interpersonali rientranti in qualsiasi sfera, da quella familiare a quella amorosa, da quella scolastica a quella

¹¹⁸ T. Doi, [1971] 1991, pp. 169-170.

¹¹⁹ Ivi, p. 33.

¹²⁰ Cfr. ivi, p. 171.

professionale.¹²¹ L'enorme importanza attribuibile ai suddetti rapporti deriva dal fatto che su di essi poggia l'edificio sociale nipponico.¹²² L'*amae* dà l'impressione di sostanziare le più rilevanti relazioni di tipo interpersonale in cui la struttura sociale nipponica per così dire si articola e sembra rimarcare lo stato di subordinazione degli individui giapponesi nei confronti dei gruppi sociali d'appartenenza.¹²³

In estrema sintesi l'*amae* equivale a una diffusa tendenza psicologica che gli individui di nazionalità giapponese manifestano più o meno apertamente e che induce loro a affidarsi o meglio, a farsi sorreggere, da un familiare, dalla persona amata, da un compagno di scuola d'età maggiore o da un collega d'ufficio di livello superiore.¹²⁴ I disegnatori di fumetti e i produttori delle serie a disegni animati negli anni Settanta e negli anni Ottanta cominciano in Giappone a raffigurare con frequenza e efficacia tale tendenza psicologica mediante una serie di simboli grafici, i più significativi dei quali appaiono i grandi occhi dei personaggi.

Tramite gli enormi occhi di numerosi protagonisti delle vicende illustrate dai *manga* o dagli *anime* nei due decenni menzionati viene a nostro avviso conferita tangibilità all'*amae*. Per mezzo di questo topos stilistico i realizzatori dei fumetti o delle serie animate in Giappone paiono esprimere il bisogno di conforto, di rassicurazione o di vero e proprio sostegno sul piano morale e dei valori avvertito distintamente dagli adolescenti. Dobbiamo rilevare in realtà il fatto che nell'arcipelago nipponico degli anni Settanta e Ottanta un simile bisogno (il cui influsso dall'universo giovanile si estende all'intera società) sia reso esplicito attraverso la conformazione fisica dei personaggi e non soltanto attraverso la dimensione inverosimile donata ai loro occhi.¹²⁵

Più in generale constatiamo per l'ennesima volta che delle istanze psicologiche piuttosto profonde sottendono l'estetica *kawaii*, la quale viene esibita da buona parte delle figure negli anni Ottanta presentate dalle opere nipponiche a fumetti o

¹²¹ Le principali relazioni di genere interpersonale, su cui l'architettura sociale nipponica con evidenza si basa, sono indagate nel modo più approfondito in C. Nakane [1970] 1992.

¹²² Cfr. T. Doi, [1971] 1991, *passim* e C. Nakane [1970] 1992, *passim*.

¹²³ Cfr. tra gli altri M. Pellitteri, 2008, p. 232.

¹²⁴ Cfr. T. Doi, [1971] 1991.

¹²⁵ Cfr. K. Iwabuchi, 2004, pp. 70-72.

a disegni animati.¹²⁶ La condizione di numerosi protagonisti dei racconti descritti dai fumetti e dalle serie animate giapponesi nel periodo appena indicato somiglia senza dubbio a quella dei ragazzi, a cui è probabile che rimandi per via metaforica.¹²⁷ Non tanto dietro l'innocenza di tali protagonisti, quanto dietro il loro essere maldestri e il più delle volte indifesi, a nostro avviso è forse possibile scorgere le difficoltà riscontrate dai ragazzi nell'inserirsi in un mondo ostile governato dagli adulti nonché la richiesta di affetto e di sicurezza da questi ragazzi avanzata.

Al pari di un discreto numero di esperti riteniamo l'accoglimento delle istanze psicologiche dei giovani uno dei motivi che determina a livello commerciale il successo dei fumetti e delle produzioni animate giapponesi negli anni Ottanta. Il motivo in questione non è naturalmente l'unico né, crediamo, il più importante sulla base del quale le opere nipponiche a disegni animate ottengono da parte del pubblico un gradimento elevato sia in patria che all'estero. Non va a tal proposito considerato un caso il fatto che la notevole popolarità registrata a cavallo degli anni Settanta e Ottanta da molti personaggi dei *manga* e degli *anime* dipenda dal sentimento di simpatia e soprattutto di tenerezza suscitato negli spettatori (giapponesi e stranieri) dalle loro goffe movenze e dal loro aspetto buffo. La ragione per cui gli autori delle serie animate oppure a fumetti in Giappone prediligano la creazione di questi personaggi, ascrivibili lo ripetiamo alla categoria tipologica denominata *kawaii* in virtù delle peculiarità estetiche che li contraddistinguono, risiede verosimilmente nel processo definibile di «regressione infantile» dal quale l'intera società è investita.¹²⁸

Si tratta per l'esattezza della generalizzata assunzione di comportamenti, di atteggiamenti e persino di linguaggi infantili.¹²⁹ Il processo a cui facciamo riferimento non coinvolge in modo esclusivo la società giapponese, ci teniamo a specificarlo.¹³⁰ Esso prende il via all'incirca negli anni Settanta e si afferma nel

¹²⁶ Cfr. A. Allison, 2004, pp. 38-41.

¹²⁷ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, p. 205 e id., 2008, pp. 294-295.

¹²⁸ Cfr. A. Gomarasca 2001a, pp. 89-90.

¹²⁹ Cfr. K. Hoshino, 1984, *passim* e T. Doi, [1971] 1991, pp. 165-168.

¹³⁰ Cfr. H. Azuma [2001] 2008, *passim*.

decennio successivo.¹³¹ In questa sede non interessa esaminare i complessi fattori di ordine storico, antropologico e ideologico che favoriscono la nascita e il consolidamento di un simile processo bensì fare notare l'incidenza da esso avuta sulla definizione dei personaggi degli *anime*, sotto l'aspetto visivo e psicologico. I protagonisti delle storie all'epoca narrate dalle produzioni animate nipponiche sono tanto più noti quanto più in grado di esprimere dolcezza, candore e bontà grazie ai lineamenti arrotondati, alla statura ridotta, alla figura non proprio armonica e agli occhi grandi da cui risultano contrassegnati.¹³² I personaggi le cui marche distintive sono dal punto di vista grafico riconducibili al *kawaii* tra gli anni Settanta e Ottanta in Giappone si impongono non soltanto nell'ambito del fumetto e del disegno animato seriale ma addirittura in quello molto più eterogeneo e vasto costituito della cultura di massa.¹³³ Essi guadagnano a onor del vero una fama considerevole in buona parte del continente asiatico.¹³⁴ Ciò si spiega in maniera molto semplice con la posizione di predominio per vari motivi acquisita dal Giappone nei confronti delle altre nazioni che compongono il continente asiatico, relativamente al campo della cultura di massa ma non solo.¹³⁵ Il fenomeno concernente la cristallizzazione dell'età infantile a cui si assiste nell'arcipelago nipponico tra gli anni Settanta e Ottanta abbraccia l'Asia quasi per intero, come è possibile intuire tenuto conto di quanto appena asserito.¹³⁶ Lo sviluppo del fenomeno succitato avviene mediante diversi strumenti espressivi e semiotici, i più efficaci e utilizzati dei quali vengono forniti dalla musica, dalla moda, dal fumetto e dal disegno animato. Uno degli effetti non proprio positivi da esso causati nel Giappone dell'epoca coincide con la diffusione del «complesso di Lolita», in cui è capitato di imbattersi nei precedenti capitoli. Il cosiddetto complesso di Lolita rappresenta una sorta di patologia d'ordine psicologico che tutt'oggi affligge la quasi totalità della popolazione maschile nipponica. In sintesi esso consiste nell'attrazione esercitata sugli uomini (e sulla società nipponica nella sua globalità) dalle adolescenti, ovvero da coloro che ancora non hanno

¹³¹ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, pp. 199-201.

¹³² Cfr. A. Allison, 2004, pp. 43-44.

¹³³ Cfr. K. Iwabuchi, 2004, pp. 70-71.

¹³⁴ Cfr. id., 2002, pp. 68-69.

¹³⁵ Cfr. *ivi*, pp. 66-84.

¹³⁶ Cfr. tra gli altri A. Gomarasca, 2001a, *passim*.

raggiunto la piena maturità sessuale.¹³⁷ La figura dell'adolescente di sesso femminile negli anni Ottanta in Giappone entra dunque con prepotenza nell'immaginario erotico maschile, all'interno del quale occupa un posto di assoluta centralità.¹³⁸ L'abbigliamento e i prodotti culturali o d'intrattenimento ad essa legati vengono spesso trasformati dai ragazzi e dagli uomini giapponesi in autentici feticci sessuali.¹³⁹ In particolare la figura della studentessa liceale emana un enorme fascino sul pubblico maschile. La divisa scolastica che essa indossa e soprattutto dalla quale viene contraddistinta diventa letteralmente un oggetto di culto sotto l'aspetto erotico.¹⁴⁰ A riguardo Anne Allison osserva che "la studentessa in uniforme scolastica è un tropo dominante nella pornografia, nei fumetti e in generale nella cultura sessuale in Giappone".¹⁴¹ Si comprende allora con facilità perché i disegnatori dei *manga* e i realizzatori degli *anime* dagli anni Ottanta accentuino il carattere sensuale o meglio erotico dei personaggi che ritraggono delle studentesse liceali. I particolari anatomici dei suddetti personaggi ai quali viene dato maggiore risalto com'è ovvio sono il sedere o il seno, di cui si evidenzia rispettivamente la rotondità e l'abbondanza.

La figura della studentessa liceale occupa nell'arcipelago nipponico un posto di grande rilievo anche nell'ambito della produzione fumettistica e animata dell'epoca. Per l'esattezza essa ricopre un ruolo centrale nel più ampio campo della cultura di massa.¹⁴² Le ragazze che frequentano il liceo sono spesso le protagoniste delle vicende descritte dai fumetti e dalle serie giapponesi a disegni animati di genere pornografico.¹⁴³ Quello su cui a noi interessa focalizzare l'attenzione è il fatto che i personaggi degli *anime* e dei *manga* raffiguranti delle giovani studentesse siano nella maggioranza dei casi contrassegnati sul piano grafico dai tratti costitutivi del *kawaii*. Questi personaggi appaiono stilizzati a livello fisionomico. Essi presentano di consueto nasi molto piccoli se non

¹³⁷ Cfr. S. Kinsella, 2001b, pp. 97-98.

¹³⁸ Cfr. A. Allison, 1996, *passim*.

¹³⁹ Cfr. id., 2006, p. 133 e id., 1996, *passim*.

¹⁴⁰ Cfr. M. White, 1993, p. 133. Lo studio di White è uno dei primi in cui compare il termine *kawaii* e nel quale il significato di tale termine viene illustrato.

¹⁴¹ "The uniformed schoolgirl is a dominant trope in pornography, comics, and sex culture in general in Japan". A. Allison, 2006, pp. 133-134.

¹⁴² Cfr. A. Gomarasca, 2001b, pp. 45-47.

¹⁴³ Cfr. S. J. Napier, 2001, p. 80.

addirittura inesistenti, occhi grandi, una statura contenuta e capelli dai colori improbabili e vivaci.¹⁴⁴ I lineamenti arrotondati da loro esibiti vengono di solito resi attraverso un tratto morbido e per l'appunto poco realistico.

In Giappone a cominciare dagli anni Ottanta vengono con regolarità ridotti a feticci erotici i simboli dell'infanzia, o per essere più corretti, i simboli di uno stato infantile idealizzato, tra le cui fila vanno di sicuro annoverati i personaggi delle opere animate o a fumetti contraddistinti dagli stilemi grafici tipici del *kawaii*.¹⁴⁵ Nel corso del presente capitolo ci siamo soffermati con insistenza sulle peculiarità estetiche e sulla funzione dal punto di vista contenutistico assolta dai personaggi mostrati negli anni Ottanta dalle produzioni giapponesi a disegni animati. La ragione da cui tale scelta è dettata risiede nella notevole importanza sotto l'aspetto narrativo e commerciale a essi attribuita.

I personaggi paiono configurarsi a livello pragmatico e comunicativo come la componente principale delle serie animate nipponiche dell'epoca, nonché di quelle odierne.¹⁴⁶ Il rilievo da essi assunto sembra superare di gran lunga quello relativo alle tematiche affrontate oppure alle formule discorsive applicate. Negli anni Ottanta la complessità dell'intreccio narrativo non dà in definitiva l'impressione di contare quanto ciò che in termini generici e forse impropri possiamo definire il «carisma» del personaggio, dal quale viene decretato il successo di un *anime*.¹⁴⁷ Per carisma deve grossomodo intendersi la capacità di «affascinare» e di suscitare la partecipazione emotiva e l'interesse dello spettatore nei confronti degli eventi nei quali i protagonisti delle opere animate giapponesi sono coinvolti.

Piuttosto che di carisma possiamo parlare di simpatia, a proposito dei personaggi in cui compaiono le marche stilistiche distintive del *kawaii*, i quali sul piano numerico e della popolarità a iniziare dagli anni Ottanta prendono il sopravvento su tutti gli altri nel campo del fumetto e del disegno animato nipponico. I personaggi suddetti risultano in grado di fare sorgere negli spettatori qualcosa di

¹⁴⁴ Cfr. A. Gomarasca, 2001b, p. 7.

¹⁴⁵ Cfr. id., 2001a, *passim*.

¹⁴⁶ Cfr. H. Azuma, [2001] 2008, *passim*.

¹⁴⁷ Cfr. ivi, pp. 80-81.

molto simile a un sentimento di affetto, come abbiamo a più riprese rilevato.¹⁴⁸ Comunque sia il potere di attrazione esercitato della maggioranza delle figure apparse nei *manga* oppure negli *anime* del periodo pare dipendere innanzitutto dalla maniera in cui esse vengono delineate a livello visivo.¹⁴⁹ Le caratteristiche fisiche di molti personaggi inventati negli anni Ottanta (e negli anni Novanta) dagli autori delle serie animate nipponiche costituiscono degli elementi dotati di grande valore dal punto di vista comunicativo. Per Hiroki Azuma ognuna di esse “ha una origine propria, in un contesto particolare, e tutte sono state concepite e sono evolute come dei «generi» suscettibili di attirare l’interesse dei consumatori [, cioè del pubblico]. Non sono dei semplici feticci ma dei segni o simboli che sono emersi da un processo di mercato [, dunque per scopi commerciali].”¹⁵⁰ Molti personaggi creati negli anni Ottanta e Novanta possiedono poco spessore sul piano psicologico. Più che di condurre la narrazione a essi viene affidato il compito di pubblicizzare prodotti e gadget di vario tipo favorendone la vendita.¹⁵¹ I segni a cui si accenna nel brano sopra citato vengono utilizzati “per stimolare abilmente la fascinazione dei consumatori [, ovvero degli spettatori] verso i personaggi”.¹⁵² Essi possono venire considerati degli «elementi d’attrazione». Secondo Hiroki Azuma negli *anime* “la maggior parte di questi elementi d’attrazione sono delle componenti di ordine grafico ma essi possono ugualmente prendere forme diverse [...]: espressioni verbali ricorrenti, situazioni tipiche, sviluppi particolari del racconto” e così via.¹⁵³

Nelle produzioni giapponesi a fumetti oppure a disegni animati degli anni Ottanta e Novanta l’aspetto dei personaggi (o il loro abbigliamento) non rappresenta di certo l’unico strumento mediante cui coinvolgere emotivamente il pubblico,

¹⁴⁸ Cfr. E. Benecchi, 2005, p. 50.

¹⁴⁹ Cfr. H. Azuma [2001] 2008, pp. 70-85.

¹⁵⁰ “Chacune a une origine propre, dans un contexte particulier, et toutes ont été conçues et ont évolué comme des «genres» susceptibles d’attirer l’intérêt des consommateurs. Ils ne sont pas de simples fétiches mais des signes ou symboles qui ont émergé à l’intérieur d’un processus de marché». Ivi, p. 74.

¹⁵¹ Cfr. M. Pellitteri, 2008, p. 83.

¹⁵² “Ces signes qui se sont développés pour stimuler habilement la fascination des consommateurs envers les personnages”. H. Azuma [2001] 2008, p. 76.

¹⁵³ “La plupart de ces éléments d’attraction sont des composants graphiques mais ils peuvent également prendre diverses formes [...]: expressions verbales récurrentes, situations typées, développements particuliers du récit”. Ibid.

seppure si configuri come uno dei più importanti. Alcuni studiosi hanno esaminato in modo approfondito questo argomento.¹⁵⁴ Le ricerche da loro condotte sono in particolare dedicate ai personaggi dei *manga*. Non desideriamo qui riassumere né allargare l'indagine relativa a un argomento ampiamente analizzato e senza dubbio controverso.¹⁵⁵ Ci teniamo soltanto a specificare che negli anni Ottanta è ancora difficile ravvisare un totale ridimensionamento del ruolo rivestito a livello narrativo, pragmatico e commerciale dai temi trattati, dalle trame elaborate e dalle strategie enunciative messe in atto dagli autori delle serie animate nipponiche. Nel prossimo capitolo cercheremo di supportare le affermazioni appena fatte con esempi concreti.

¹⁵⁴ Cfr. T. Kure, 1990, *passim*, G. Ito, 2005, E. Otsuka, 2005 e Y. Inoue, 2007.

¹⁵⁵ Un resoconto esauriente e puntuale concernente il dibattito scatenatosi negli ultimi decenni intorno alla natura e alla funzione dei personaggi delle serie giapponesi a fumetti è riportato in M. Pellitteri, 2008, pp. 82-85.

Riferimenti bibliografici:

Allison Anne,

1996, *Permitted and Prohibited Desires. Mothers, Comics, and censorship in Japan*, Berkeley, University of California Press.

Id.,

2001 (trad. it.) *Carne furente. Bambole guerriere attraverso il Pacifico*, cit.

Id.,

2004, *Cuteness as Japan's Millennial Product*, in Tobin Joseph (edited by), *Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokemon*, Durham, Duke University Press, pp. 34-49.

Id.,

2006, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, cit.

Alonge Giaime, Amaducci Alessandro,

2003, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Torino, Lindau.

Amitrano Giorgio,

1991, *Postfazione*, cit.

Antonini Andrea, Lucianetti Silvia,

2001, *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, cit.

Aumont Jacques,

1984 (trad. it.), *Un'estetica industriale* in Casetti Francesco (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, cit.

Id.,

1986, *Rileggere Ejzenštejn: il teorico, lo scrittore*, in Sergej M. Ejzenštejn, [1963-1970] (trad. it.) *Il montaggio*, Venezia, Marsilio, pp. IX-XXXVII.

Azuma Hiroki,

[2001] 2008 (trad. fr.), *Génération otaku. Les enfants de la postmodernité*, cit.

Benecchi Eleonora,

2005, *Anime. Cartoni con l'anima*, cit.

Bichler Michelle,

2004, *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien*, Marburg, Tectum.

Boschi Alberto,

1998, *Teorie del cinema. Il periodo classico 1915-1945*, cit.

Buruma Ian,

1984, *A Japanese Mirror. Heroes and Villains of Japanese Culture*, cit.

Castellazzi Davide,

1999, *Animeland. Viaggio tra i cartoni made in Japan*, cit.

De Giuli Rita,

1993, *Big in Japan. Industria, serialità e cultura nei cartoons giapponesi*, cit.

Doi Takeo,

[1971] 1991 (trad. it.), *Anatomia della dipendenza. Un'interpretazione del comportamento sociale dei giapponesi*, Milano, Raffaello Cortina.

Drazen Patrick,

2003, *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, Berkeley, Stone Bridge Press.

Ejzenštejn Sergej M.,

[1949 (1928)] 2003 (trad. it.), *L'inatteso*, in Id., *La forma cinematografica*, Torino, Einaudi, pp. 19-29.

Id.,

[1949 (1929)] 2003 (trad. it.), *Il principio cinematografico e l'ideogramma*, in Id., *La forma cinematografica*, Torino, Einaudi, pp. 30-48.

Francato Fabrizio, Torgano Alberto,

1998, *Le eroine degli anni Ottanta*, in "Lodoss Special", n.5, settembre, pp. 28-33.

Ghilardi Marcello,

2003 *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, cit.

Gomasca Alessandro, Valtorta Luca

1996 *Sol mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, cit.

Gomasca Alessandro,

2001a, *Sotto il segno del «kawaii»*, cit.

Id.,

2001b, *Introduzione*, cit.

Groensteen Thierry,

1991 (trad. it.), *Il mondo dei manga. Introduzione al fumetto giapponese*, cit.

Hoshino Katsumi,

1984, *Shohi no jinruigaku*, Tokyo, Toyo keizai shinposha.

Inoue Yasushi,

2007, Kyara – *Innovative Super Symbol in Manga Linguistic World. A Critique of Tezuka is Dead by Go Ito*, in “Journal of Kyoto Seika University”, issue 32, pp. 162-185.

Ito Go,

2005, *Tezuka is Dead. Postmodernist and Modernist Approaches to Manga*, Tokyo, Iwanami.

Iwabuchi Koichi,

2002, *Recentring Globalization. Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham, Duke University press.

Id.,

2004, *How «Japanese» Is Pokémon?*, in Tobin Joseph (edited by), *Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokemon*, Durham, Duke University Press, pp. 53-79.

Kinsella Sharon,

1995, *Cuties in Japan*, cit.

Id.,

2001b (trad. it), *Feticci in uniforme. Il fenomeno kogyarū*, cit.

Id.,

2005, *Black Faces, Witches, and Racism against Girls*, in Bardsley Jan, Miller Laura (edited by), *Bad Girls of Japan*, New York, Palgrave – MacMillan, pp. 143-157.

Kure Tomofusa,

1990, *Gendai manga no zentaizo*, Tokyo, Shiki Shuppan.

Id.,

1999, *Le manga dans la culture japonaise*, cit.

Lent John A.

2001, *Anime and Manga in Parts of Asia and Latin America*, in Id., *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 85-87.

Id.,

2000, *Animation in Asia. Appropriation, Reinterpretation and Adoption or Adaptation*, in "Screening the Past – online magazine", issue 11, november.

Levi Antonia,

1996, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, cit.

Id.,

2001, *New Myths for the Millennium: Japanese Animation*, in Lent John A., *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 33-50.

Lutz Edwin,

[1920] 2001 (trad. it.), *I cartoni animati. Principi e tecnica dell'animazione nel classico illustrato che ispirò Walt Disney*, Roma, Dino Audino Editore.

Martorella Cristiano,

2002b, *Il kawaii prima del kawaii*, in Pellitteri Marco (a cura di), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Roma, SEAM, pp. 185-192.

McCarthy Helen,

2001, *The Development of the Japanese Animation Audience in the United Kingdom and France*, in Lent John A., *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 73-84.

McCloud Scott,

[1993] 1996 (trad. it.), *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Pavesio.

Metz Christian,

1971, *Language et cinéma*, Paris, Larousse.

Miyadai Shinji,

1993, *Sabukarucha shinwa kaitai*, Tokyo, Parco.

Mognato Arianna,

1999, *Super Robot Anime. Eroi e robot da Mazinga Z a Evangelion*, cit.

Murakami Saburo,

1998, *Anime in Tv. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, cit.

Nakane Chie,

[1970] 1992 (trad. it) *La società giapponese*, Milano, Raffaello Cortina.

Napier Susan J.,

1998, *Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of young female in Japanese popular culture*, in Martinez Dolores P. (edited by), *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting, Boundaries and Global Cultures*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 91-109.

Id.,

2001, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit.

Okonogi Keigo,

1978, *The Age of Moratorium People*, in “Japan Echo”, vol. V, pp. 17-39.

Id.,

1979, *Moratorium Man in the Space Age*, in “The Japanese Interpreter”, vol. XII, pp. 439-441.

Id.,

1981, *Moratoriumu ningen no jidai*, Tokyo, Chuo Koron-sha.

Otsuka Eiji,

1989, *Shojo minzokugaku*, Tokyo, Kobunsha.

Id.,

2005, «Japanimation» *ha naze yaburerunoka*, Tokyo, Kadokawa Shoten.

Pellitteri Marco,

[1999] 2002, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, cit.

Id.,

2002b, *Estetica kawaii e modelli di sviluppo intermediale da Topolino a Pikachu*, in Id. (a cura di), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Roma, SEAM, pp. 179-247.

Id.,

[2005b] 2007b, *Fumetti e cartoon da Est e da Ovest, una serena convivenza*, cit.

Id.,

2008, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, cit.

Poitras Gilles,

1999, *The Anime Companion. What's Japanese in Japanese Animation?*, cit.

Ponticiello Roberta,

[2005] 2007, *Tv Invaders. Quando gli anime arrivarono in Italia*, cit.

Posocco Cristian,

2005, *MangArt. Forme estetiche e linguaggi visivi del fumetto giapponese*, cit.

Raffaelli Luca,

1991, *Da Tamburino a Lupin III*, cit.

Id.,

1994, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, cit.

Richie Donald,

1986, *Introducing Japan*, cit.

Robertson Jennifer,

1998, *Takarazuka. Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan*, Berkeley, University of California Press.

Rondolino Gianni,

[1974], 2003, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, cit.

Schodt Frederik,

1996, *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, cit.

Id.,

[1983] 1997, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, cit.

Simonelli Giorgio, Taggi Paolo, Villa Federica,

1993, *Dalle galassie a "Beautiful". Viaggio attraverso i nippo-cartoons dei primi anni Ottanta*, cit.

Suvilay Bounthavy,

2003, *L'héroïne travestie dans le shojo manga: entre création d'un genre et revendication féministe*, in "Image [&] Narrative – Online Magazine of the Visual Narrative", issue 7, october.

Tsurumi Maia,

1997, *Gender and Girls' Comics in Japan*, in "Bulletin of Concerned Asian Scholars", vol. 2, pp. 46-55.

Wells Paul,

1998, *Understanding animation*, cit.

White Merry,

1993, *The Material Child. Coming of Age in Japan and America*, New York, Macmillan.

Yomota Inuhiko,

1999, *Manga et cinéma ou la longue histoire de deux frères amis*, in Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon (sous la direction de), *Manga. Une plongée dans un choix d'histoires courtes*, Paris, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, catalogo del festival "Nouvelles images du Japon 1999", pp. 55-64.

Siti internet:

<http://www.kinsellaresearch.com/>

<http://www.nipponico.com/>

Capitolo quinto

ANALISI TESTUALI

La produzione seriale a disegni animati proveniente dall'arcipelago giapponese è articolata sul piano narrativo in un numero molto elevato di generi, di sottogeneri oppure di filoni, i cui rispettivi elementi peculiari a livello grafico, figurativo e tematico vengono spesso combinati. Come abbiamo rilevato in più di una occasione alla base di ciò va posta la decisione di indirizzarsi a spettatori di sesso e di età (nonché di nazionalità) anche molto differenti. Presa dai responsabili dell'industria nipponica del disegno animato seriale tale decisione consente di raggiungere un pubblico piuttosto ampio.¹ Da parte nostra non c'è nessun interesse a entrare di nuovo nel merito della questione. Prima di analizzare in maniera specifica alcune serie a disegni animati realizzate in Giappone negli anni Ottanta ci sembra però opportuno rimarcare mediante questa breve premessa la vastità e la complessità del campo in cui le serie suddette rientrano. Noi riteniamo sia doveroso sottolineare soprattutto il fatto che l'arbitrarietà quasi di conseguenza costituisca il criterio principale sul quale si fonda la scelta relativa agli *anime* da prendere in esame. L'arbitrarietà a cui facciamo riferimento non deve essere confusa con il «gusto» estetico dello studioso, un concetto troppo generico, aleatorio e di difficile definizione per risultare utile alla conduzione di una indagine rigorosa e oggettiva. Essa non equivale a un giudizio soggettivo e va piuttosto intesa come un insieme di fattori in virtù dei quali sotto vari aspetti un *anime* assume importanza. I fattori di maggiore rilievo qui presi in considerazione corrispondono per l'esattezza alla popolarità guadagnata, alla compiutezza mostrata o all'influenza esercitata sia dal punto di vista formale che da quello contenutistico dalle produzioni animate sulle quali l'attenzione viene focalizzata. Abbiamo scelto le serie animate che a nostro avviso meglio rappresentano alcuni generi o filoni narrativi specifici del disegno animato giapponese degli anni

¹ Cfr. almeno J. Fleming, 2001, p. 16.

Ottanta. Gli *anime* presi in esame sono ascrivibili, nell'ordine, al genere drammatico d'ambientazione grosso modo storica, alla fantascienza robotica e al filone della commedia musicale. Il fattore che ha maggiormente inciso sulla scelta delle serie animate consiste nel successo internazionale da esse raggiunto a livello commerciale. Abbiamo deciso di analizzare tre opere in cui sono con chiarezza rinvenibili le figure, l'estetica e i temi peculiari dell'animazione seriale nipponica degli anni Ottanta.

Le necessarie spiegazioni di ordine teorico-metodologico sono state fornite e possiamo quindi passare all'analisi di "Lady Georgie", la prima delle serie animate nipponiche su cui è nostro desiderio soffermarci.

5.1 "Lady Georgie" (Id.)

Regia: Shigetsugu Yoshida. *Soggetto:* Man Izawa, Yumiko Igarashi. *Sceneggiatura:* Hiroshi Kaneko, Noboru Ohroyama, Senhito Asakura. *Direzione artistica:* Noboru Tatsuke. *Fotografia:* Hirokata Takahashi. *Musica:* Takeji Watanabe. *Produzione:* Sotsu Agency, Tokyo Movie Shinsha. *Periodo d'uscita:* 9 aprile 1983 – 25 febbraio 1984. *Numero di episodi:* 45.

Georgie è una bambina affidata in tenera età ai coniugi Buttman, una coppia di contadini. Sua madre è una donna di origini nobili morta poco tempo dopo essersi separata da lei. La donna è costretta anni prima a lasciare l'Inghilterra a causa di un complotto ordito ai danni del marito, il quale viene incarcerato nei pressi del villaggio australiano in cui il signor Buttman e sua moglie abitano. Georgie cresce ignorando il proprio passato e l'identità dei veri genitori. Questo non le impedisce di trascorrere nella luminosa Australia di fine Ottocento una infanzia felice e spensierata in compagnia di Abel e Arthur, i figli dei coniugi Buttman. A Georgie viene fatto credere che i due ragazzi siano i suoi fratelli. La tranquillità familiare viene turbata dal fatto che sia Abel che Arthur si innamorino presto di lei. All'età di sedici anni la fanciulla fa la conoscenza di Lowell J. Gray, il nipote del governatore inglese dell'Australia. Georgie e Lowell

iniziano subito a frequentarsi e instaurano una tenera relazione amorosa. La situazione precipita la notte in cui la signora Buttman vede i due ragazzi scambiarsi un bacio. In preda alla rabbia la signora Buttman manda Georgie via di casa dopo avere confessato di non essere la sua vera madre. Informati dell'accaduto Abel e Arthur si lanciano subito all'inseguimento della ragazza. Abel rintraccia Georgie per primo, dichiara l'amore che prova nei suoi confronti e le propone di vivere insieme abbandonando la fattoria di famiglia. La signora Buttman rimane nel frattempo vittima di un attacco cardiaco che la uccide. Georgie rifiuta la proposta di Abel e si imbarca su di una nave diretta a Londra, la città in cui Lowell abita. Poco tempo dopo anche Arthur e Abel partono per Londra in nave. Giunta nella capitale britannica Georgie fa subito visita a Lowell, il quale la accoglie con stupore e gioia. La relazione amorosa che i due ragazzi riallacciano viene ostacolata con forza da Elise, la fidanzata ufficiale di Lowell. Quest'ultimo abbandona la propria casa e inizia a vivere con Georgie. Le precarie condizioni di salute di Lowell, il quale soffre di una grave malattia, rendono difficile la convivenza tra i due giovani. Georgie lavora molto allo scopo di pagare l'operazione chirurgica a cui Lowell deve sottoporsi. La fanciulla non riesce a raggiungere il proprio obiettivo e con enorme sofferenza rinuncia alla persona amata. Georgie affida quindi Lowell a Elise, la quale è in grado di garantire al ragazzo le cure mediche necessarie. Georgie incontra in seguito Abel, da cui viene messa al corrente della situazione drammatica vissuta da Arthur. Abel illustra a Georgie lo stato di prigionia nel quale Arthur versa presso la residenza del duca Dangling, uno dei membri più influenti dell'aristocrazia britannica. Qualche mese prima Arthur ha scoperto senza volerlo un traffico clandestino di oro organizzato dal duca Dangling e da suo nipote Irwin. Il ragazzo non è stato ucciso soltanto perché di lui si è innamorata Maria, la sorella di Irwin. Georgie e Abel fuggono dalle guardie del corpo di Irwin, da cui sono braccati, e finiscono con l'imbattersi nel conte Gerald, un nobile londinese. L'uomo indaga sugli affari illeciti condotti dal duca Dangling, per volere del quale è anni prima esiliato in Australia. Al conte Gerald cade dalla tasca un braccialetto che egli sostiene appartenga alla figlia da tempo scomparsa. Alla vista dell'oggetto Georgie capisce d'avere di fronte il proprio padre. Il

braccialetto è infatti di proprietà della ragazza, che mesi addietro lo impegna per pagare le medicine di Lowell. Padre e figlia pongono fine in questa maniera alle lunghe ricerche da entrambi portate avanti e si ricongiungono.

Grazie all'aiuto di Maria il conte Gerald e Abel penetrano nel palazzo abitato dal duca Dangering e liberano Arthur. Nel corso di una violenta colluttazione Abel uccide Irwin. Il traffico illegale di oro nel quale quest'ultimo è coinvolto viene reso noto dalle dichiarazioni rilasciate alla polizia da Arthur. Le dichiarazioni suddette portano anche all'arresto del duca Dangering.

Una volta portate a termine le delicate vicende che li vedono impegnati Georgie, Abel e Arthur prendono insieme la decisione di tornare in Australia.

“Lady Georgie” costituisce la trasposizione a disegni animati del fumetto nipponico “Georgie” (“Georgie!”, 1982-1984). Il fumetto appena menzionato fa la sua comparsa per la prima volta in Giappone nel 1982 su “Shojo Comics”, una rivista destinata com'è intuibile a un pubblico composto in maggioranza da adolescenti di sesso femminile. “Georgie” porta la firma di Man Izawa e soprattutto di Yumiko Igarashi, una autrice nota per avere dato negli anni Settanta un discreto contributo al rinnovamento del *manga* rivolto alle ragazze.² A Man Izawa è più precisamente affidata la scrittura del racconto e dei dialoghi recitati dai personaggi, mentre a Yumiko Igarashi è assegnato il compito di realizzare i disegni tramite cui il racconto viene illustrato. Dopo essere apparsi su “Shojo Comics” gli episodi della serie a fumetti ideata da Izawa e Igarashi sono raccolti in quattro volumi e pubblicati dalla Shogakukan, una delle più prestigiose case editrici nipponiche specializzate nel *manga*. Ciò avviene per l'esattezza tra l'inizio del 1983 e la prima metà del 1984.³ Il successo commerciale con rapidità

² Tra gli altri, cfr. <http://www.nekobonbon.com/Autrici/Testi/Igarashi.htm> e F. L. Schodt [1983] 1997, p. 88.

³ Di consueto nell'arcipelago giapponese gli episodi da cui i *manga* sono formati vengono prima pubblicati in riviste sulle quali trovano spazio le serie a fumetti disegnate da autori differenti. Soltanto in seguito tali episodi possono essere riuniti in volumi dedicati a una singola opera e designati in lingua giapponese dalla parola *tankobon*. Questo passaggio viene in modo esclusivo effettuato sulla base del buon gradimento riscosso dagli episodi in questione presso i lettori delle riviste indicate sopra.

registrato da “Georgie” induce nello stesso periodo i responsabili della compagnia Tokyo Movie Shinsha a realizzarne una versione a disegni animati diretta al circuito televisivo. L’adattamento in forma animata del fumetto concepito da Izawa e Igarashi prende appunto il titolo di “Lady Georgie”. Alla frequenza di una alla settimana le quarantacinque puntate che compongono “Lady Georgie” nell’arcipelago nipponico sono trasmesse in televisione nell’arco temporale compreso tra l’aprile del 1983 e il febbraio del 1984.

A nostro avviso è doveroso in questo momento aprire una parentesi molto breve e sciogliere un dubbio manifestato spesso dagli spettatori stranieri degli *anime*. Tale dubbio traspare da quanto sopra asserito e riguarda la periodicità con cui le opere animate giapponesi vengono trasmesse dai canali televisivi. La cadenza con la quale sono trasmesse le puntate relative a una qualsiasi serie animata in Giappone non è quotidiana bensì settimanale. Ancora oggi fuori dai confini nipponici è però possibile immaginare il contrario. L’equivoco è all’estero generato e alimentato nel corso degli anni dai programmatori televisivi locali, i quali propongono sovente gli episodi da cui le produzioni animate nipponiche sono formate alla frequenza di uno al giorno.

Torniamo a “Lady Georgie” e osserviamo le principali differenze esistenti fra la succitata serie a disegni animati e il fumetto dal quale essa è ricavata. Queste differenze si posizionano al contempo sul piano narrativo, sul piano grafico e sul piano tematico. A onor del vero “Lady Georgie” si presenta abbastanza fedele al *manga* dal quale prende le mosse, per quel che concerne le figure proposte, le situazioni descritte e le problematiche affrontate. Dal confronto tra la serie animata e quella a fumetti emerge più che altro con chiarezza una tendenza piuttosto diffusa nell’ambito dell’animazione nipponica. La tendenza a cui ci riferiamo corrisponde a un sensibile ammorbidimento dei toni di solito accesi usati dagli autori dei fumetti (o con maggiore genericità delle fonti narrative di partenza) per esprimere idee e sentimenti. In concreto ciò comporta l’omissione negli *anime* di dettagli legati alla trama oppure ai protagonisti delle vicende illustrate e alcune volte addirittura la soppressione dei personaggi e degli avvenimenti giudicati più scabrosi. I dettagli ai quali accenniamo non sono sempre trascurabili. Constatiamo il fatto che non sia possibile in questo caso

parlare di censura, almeno non di una censura ufficiale. Si tratta piuttosto delle necessarie operazioni di adeguamento a cui bisogna sottoporre la storia raccontata dal *manga* affinché possa essere fruita da una platea ampia e soprattutto indifferenziata quale è quella televisiva. Ci troviamo in definitiva di fronte a un logico lavoro di adattamento svolto dai produttori delle serie animate giapponesi. L'adeguamento di "Georgie" alle esigenze per così dire stilistiche e discorsive del mezzo televisivo pare abbastanza agevole. Bisogna rilevare infatti che nel fumetto di Izawa e Igarashi gli argomenti più delicati non sono resi del tutto espliciti e gli eventi passibili di provocare disagio nel pubblico non vengono in generale mostrati. Al fine di rivolgersi anche, se non in primo luogo, a spettatori di età infantile, simili procedimenti espositivi di tipo «sottrattivo» sono com'è ovvio adottati dagli autori dell'*anime* ottenuto da "Georgie". In "Lady Georgie" viene quindi solamente alluso alle vicende e alle situazioni in grado di suscitare controversia.⁴ A causa della propria complessità alcuni dei temi sviluppati nell'opera a fumetti vengono espunti da "Lady Georgie".

I temi in questione sono di fatto legati e coincidono per essere precisi con l'omosessualità e la droga. Del primo di essi preferiamo riferire in modo approfondito più avanti; del secondo rendiamo invece conto subito. La droga assolve nella serie a fumetti una funzione collocabile allo stesso tempo a livello dell'intreccio e del contenuto. Essa si configura cioè come un motivo tematico e come un espediente narrativo. Le cosiddette sostanze stupefacenti costituiscono innanzitutto lo strumento mediante cui Irwin Dangersing piega la volontà di Arthur e soddisfa i perversi desideri erotici posseduti. Contraddistinto da un orientamento sessuale quanto meno ambiguo Irwin Dangersing abusa psicologicamente e con ogni probabilità fisicamente di Arthur dopo avergli somministrato con la forza delle discrete dosi di droga. Torneremo su questi importanti argomenti in seguito. Le sostanze stupefacenti sono inoltre nel *manga* al centro del traffico internazionale organizzato e diretto dal duca Dangersing con la collaborazione dello stesso Irwin.

⁴ Cfr. a tal proposito A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, p. 169.

Nella serie a disegni animati della relazione erotica di ordine omosessuale instauratasi tra Arthur e Irwin Danglering non viene fatta menzione. Tale relazione sembra in realtà essere stata eliminata dai realizzatori dell'*anime*. Noi crediamo che sia possibile evincere la cosa già dalla semplice osservazione del modo in cui Irwin Danglering è in "Lady Georgie" definito graficamente. Nell'opera a fumetti il personaggio di Irwin esibisce dei tratti fisici abbastanza femminili. I lineamenti del viso risultano in particolare delicati. Verifichiamo a breve il rilievo assunto dalle peculiarità fisionomiche di Irwin (ma non solo) sotto l'aspetto pragmatico e contenutistico. Nella serie animata il personaggio suddetto è al contrario dotato di un aspetto virile e di un corpo muscoloso resi mediante un disegno dai contorni netti. La modificazione dei contrassegni visivi del personaggio pare implicare in "Lady Georgie" un ridimensionamento del ruolo da esso ricoperto all'interno della storia descritta. Nella produzione animata la figura di Irwin viene chiamata soltanto a eseguire il compito di sorvegliare Arthur, uno dei protagonisti, il quale dopo essere sbarcato a Londra viene per puro caso a conoscenza del traffico di oro messo in piedi e gestito dal Duca Danglering. Come abbiamo appena anticipato nell'*anime* le sostanze stupefacenti vengono sostituite con l'oro. Il traffico internazionale nel quale il duca Danglering è coinvolto ha cioè al centro l'oro e non la droga.

Per chiudere il discorso in precedenza impostato notiamo che Irwin non rappresenta l'unico personaggio della serie animata delineato a livello grafico in maniera diversa rispetto al fumetto. Anche le sembianze del duca Danglering e del conte Gerald, per esempio, subiscono una modificazione piuttosto decisa nel passaggio dalla serie a fumetti a quella animata. Il duca Danglering viene definito sul piano visivo in modo realistico e perde i tratti grotteschi e caricaturali presentati in "Georgie". Al conte Gerald è donato invece un aspetto maturo e privo di fascino.

Gli altri cambiamenti più significativi apportati dai produttori di "Lady Georgie" al racconto concepito da Iwaza e Igarashi sono situati sul piano narrativo e su quello strutturale.

Il ritmo compositivo di "Lady Georgie" è tanto per cominciare molto meno «concitato». Gli avvenimenti si susseguono cioè a una velocità meno elevata. Ciò

succede perché “Lady Georgie” può contare su di un buon numero di episodi, al contrario del *manga* da cui trae ispirazione. La narrazione ha in “Lady Georgie” un andamento piuttosto disteso.

Questo consente di conseguenza agli autori dell'*anime* di approfondire ulteriormente la psicologia dei protagonisti della storia illustrata. Almeno i personaggi principali, ovvero Georgie, Abel e il già nominato Arthur, sembrano avere una maggiore sfaccettatura sotto il profilo caratteriale. Le azioni che essi compiono rimangono tuttavia poco credibili, ci teniamo a sottolinearlo. La ragione alla base di questa scarsa credibilità risiede soprattutto nell'obbligo di rispettare delle regole di natura formale e comunicativa specifiche del genere (o del filone) narrativo di appartenenza. Delle informazioni dettagliate in merito verranno date più avanti.

Per il momento limitiamoci a riscontrare la maggiore verosimiglianza comportamentale tipica di altre figure proposte da “Lady Georgie”. Noi pensiamo in particolare alla signora Buttman, il cui atteggiamento e i cui gesti possiedono nella serie animata una precisa motivazione. In “Lady Georgie” viene fornita per così dire una spiegazione comprensibile e verosimile riguardo al risentimento che la signora Buttman dimostra a più riprese di provare nei confronti della figlia adottiva Georgie, la protagonista assoluta delle vicende raccontate nell'opera animata e nel fumetto a cui dà il titolo. Nella serie a fumetti l'astio nutrito dalla signora Buttman dipende in maniera esclusiva dal turbamento dell'equilibrio familiare che la presenza di Georgie genera. L'amore di Georgie può infatti secondo la donna divenire la posta in palio di una contesa tra Abel e Arthur. L'atteggiamento risentito con costanza adottato dalla signora Buttman ha nella produzione animata una origine molto più concreta. Esso è dovuto alla perdita del marito, il quale sacrifica la propria vita per salvare quella di Georgie. L'uomo annega per l'esattezza nelle acque del fiume dove Georgie cade casualmente in età infantile. La figura del signor Buttman è in “Lady Georgie” secondaria. Nel *manga* essa non compare neanche.

Nella serie a disegni animati viene concesso molto più spazio agli eventi accaduti a Georgie, Abel e Arthur nel periodo dell'infanzia oppure in quello che di poco precede l'adolescenza. Le avventure vissute da Georgie, Abel e Arthur in età

infantile o preadolescenziale vengono riportate da quasi la metà delle puntate che compongono l'*anime*. A tali avventure viene invece riservato nel fumetto un numero molto ridotto di episodi. Disposti in entrambe le versioni dell'opera all'inizio del racconto i fatti accaduti da bambini a Georgie, Abel e Arthur godono di una certa autonomia e di un discreto valore dal punto di vista contenutistico e strutturale nella serie animata mentre in quella a fumetti essi fungono diciamo così soltanto da sintetico nonché doveroso prologo. La ragione per cui nella serie a disegni animati viene mostrato un numero maggiore di eventi legati all'infanzia dei tre protagonisti risiede a nostro avviso nella volontà di connotare la serie suddetta come un prodotto d'intrattenimento fruibile anche dai bambini. Al pari delle opere animate nipponiche dello stesso genere "Lady Georgie" è un *anime* per l'appunto apprezzato in buona parte da spettatori di età infantile.⁵

Le differenze più vistose tra il *manga* e l'*anime* a cui il personaggio di Georgie dà il titolo sono a livello narrativo rilevabili soprattutto nella parte finale della storia descritta. Man Izawa e Yumiko Igarashi sciolgono l'intreccio con rapidità e violenza. La serie a fumetti alla quale loro danno vita termina con l'assassinio di Abel a opera del Duca Dagering (il quale vendica così l'uccisione del nipote Irwin) e con la nascita di Abel Junior, il figlio che Georgie ha da Abel e che dopo la morte di quest'ultimo la ragazza alleva in Australia assieme ad Arthur. La conclusione della storia immaginata dagli autori dell'*anime* è meno drammatica. Abel non viene infatti ucciso e fa ritorno in Australia insieme a Georgie e Arthur. Da "Lady Georgie" è possibile con facilità cogliere sotto l'aspetto enunciativo e stilistico alcune marche distintive dell'animazione seriale giapponese degli anni Ottanta. La succitata serie a disegni animati e quella a fumetti da cui essa viene ricavata hanno per così dire origine dal cosiddetto *feuilleton*, un genere letterario creato e sviluppato soprattutto in Europa nell'arco temporale compreso tra la prima metà dell'Ottocento e i primi decenni del Novecento. A questo genere letterario di immensa popolarità è assegnato anche il nome di romanzo

⁵ Cfr. E. Benecchi, 2005, p. 68.

d'appendice.⁶ In termini più corretti, i produttori della serie animata qui sottoposta a indagine (e prima ancora gli autori del *manga* dal quale essa viene tratta) si rifanno con evidenza al *feuilleton* per quel che concerne le strategie comunicative formulate, le soluzioni narrative elaborate e l'assetto strutturale adottato. Man Izawa e Yumiko Igarashi non perseguono con ogni probabilità l'intento di rendere omaggio al romanzo d'appendice europeo, riteniamo giusto specificarlo. Omaggiare il *feuilleton* non appare il loro obiettivo primario.

Anche in proposito urgono senza dubbio delle precisazioni. Al pari di altri disegnatori di fumetti attivi in Giappone negli anni Settanta e Ottanta Izawa e Igarashi utilizzano il romanzo d'appendice come una sorta di serbatoio al quale attingere figure, spunti tematici, ambientazioni e procedimenti espositivi. Il fenomeno contraddistingue in particolare il fumetto nipponico dedicato alle ragazze.⁷ Esso è spiegabile molto semplicemente con l'interesse all'epoca manifestato nei confronti del mercato internazionale dai realizzatori delle produzioni giapponesi a fumetti oppure a disegni animati. Allo scopo di diffondere le proprie opere anche al di fuori dei confini nazionali i responsabili finanziari ed estetici degli *anime* (e dei *manga*) a cominciare dalla metà degli anni Settanta mutuano dal *feuilleton* un insieme di vicende, di argomenti e di personaggi.⁸ Di questo ci siamo in parte già occupati nel primo capitolo del presente studio. Gli autori delle serie animate e dei fumetti nipponici applicano in pratica delle formule discorsive consolidate e delle regole compositive molto conosciute al fine di fare presa in modo immediato anche sul pubblico straniero.⁹ L'applicazione di tali formule e di tali regole non avviene sempre in maniera volontaria o consapevole, a onor del vero. Comunque sia, i tratti caratteristici del romanzo d'appendice sembrano dagli anni Settanta rinvenibili all'interno dei *manga* e degli *anime* destinati innanzitutto alle adolescenti.¹⁰

⁶ L'evoluzione storica e la costruzione formale del *feuilleton*, o romanzo d'appendice, nonché le implicazioni di natura socio-culturale a esso legate sono con acume esaminate in U. Eco, 1976 e A. Gramsci, 1950, *passim*.

⁷ Cfr. M. Pellitteri [2005] 2007, pp. 104-105.

⁸ Cfr. A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietrosi, B. Rossi, S. Tunesi, 1991, *passim*.

⁹ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 153.

¹⁰ Cfr. M. Schilling, 1997, pp. 206-207.

Qualche romanzo d'appendice di provenienza europea (o statunitense) nel decennio suddetto riceve tra l'altro una trasposizione a fumetti oppure a disegni animati nell'arcipelago nipponico. Di importanza ancora superiore a noi sembra il fatto che a cavallo degli anni Settanta e Ottanta raggiunga l'affermazione nell'ambito del fumetto e dell'animazione giapponese il genere narrativo costituito dal dramma di ambientazione storica. Il genere appena menzionato può incorporare elementi specifici del filone della *soap opera* e persino della commedia. "Lady Georgie" è a nostro avviso una delle più riuscite e paradigmatiche serie animate nipponiche ascrivibili negli anni Ottanta alla categoria narrativa del dramma di ambientazione storica.

L'influsso esercitato su diversi piani dalla letteratura europea oppure americana definita anche «di consumo» è avvertibile con chiarezza nelle produzioni giapponesi a fumetti o a disegni animati facenti parte della categoria sopra indicata.¹¹ Il contesto storico e geografico nel quale i realizzatori di questo tipo di *anime* inseriscono consuetamente gli avvenimenti raccontati è alquanto significativo a tal proposito. Gli eventi illustrati di norma si svolgono all'estero, per la precisione in una nazione occidentale, e in un periodo storico compreso tra l'Ottocento e l'inizio del Novecento.¹² Ciò non è a nostro avviso affatto casuale. Attraverso una simile contestualizzazione di ordine «ambientale» i produttori nipponici paiono denunciare i debiti contratti nei confronti del cosiddetto romanzo di consumo. Con maggiore correttezza tali produttori sembrano dichiarare la propria fonte narrativa d'ispirazione. A proposito di quanto appena osservato segnaliamo che l'ambientazione di una storia in una nazione occidentale è funzionale al coinvolgimento emotivo del pubblico. Ci spieghiamo meglio. In virtù del proprio esotismo tale ambientazione risulta in pratica molto più affascinante per il pubblico nipponico, sul quale fa presa a livello emotivo con rapidità. Bisogna tenere presente che gli spettatori a cui i realizzatori degli *anime* si rivolgono sono soprattutto di nazionalità giapponese.¹³

¹¹ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, *passim*.

¹² Cfr. F. L. Schodt [1983] 1997, *passim*.

¹³ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 160.

L'influenza che alcune opere animate giapponesi di serie subiscono dal *feuilleton* tra gli anni Settanta e Ottanta appare in ogni caso palese.¹⁴ “Lady Georgie” risulta esemplare da questo punto di vista. La letteratura d'appendice fornisce diciamo così un modello formale ai creatori di “Lady Georgie”. Le principali componenti del romanzo di consumo europeo e americano a livello comunicativo, figurativo e strutturale sembrano comparire nella serie animata in questione. Esse corrispondono in estrema sintesi alla presentazione di personaggi più o meno carismatici nei quali il pubblico si identifica con facilità, all'attenzione riservata in maniera pressoché assoluta alle vicende sentimentali e infine al continuo succedersi dei colpi di scena o comunque di situazioni dal notevole impatto sul piano emotivo. Analogamente al romanzo d'appendice “Lady Georgie” fa leva in modo quasi esclusivo sulla partecipazione affettiva del pubblico. Gli autori della serie animata qui presa in esame non esitano a ricorrere all'agnizione, ovvero uno degli espedienti narrativi tipici del *feuilleton*, pur di attivare negli spettatori i meccanismi di coinvolgimento emotivo. Umberto Eco descrive l'agnizione nei seguenti termini: “Intendiamo per agnizione il riconoscimento di due o più persone, che può essere reciproco («Tu sei mio padre!» «Tu sei mio figlio!») o monodirezionale («Tu sei l'assassino di mio figlio!», oppure «Guardami! Io sono Edmondo Dantès»).”¹⁵ L'agnizione non coincide con lo scioglimento dell'intreccio. Essa equivale piuttosto a uno snodo della trama di discreta rilevanza. Come intuiamo dal brano citato per mezzo di questo espediente narrativo viene rivelata (non tanto al pubblico quanto ai protagonisti della storia raccontata) l'identità di uno o più personaggi. In “Lady Georgie” abbiamo un eloquente esempio di agnizione nella sequenza in cui il conte Gerald e la protagonista eponima Georgie scoprono di essere padre e figlia dopo essersi per caso incontrati. La sequenza alla quale ci riferiamo è riportata nel quarantatreesimo episodio dell'*anime*. Prima di arrivare a essa assistiamo alle lunghe e inutili ricerche condotte da entrambi i personaggi nel tentativo di scoprire l'uno l'identità dell'altra e potersi così ricongiungere.

¹⁴ Cfr. id., [2005] 2007, *passim*.

¹⁵ U. Eco, 1976, p. 27.

Le riflessioni di diversi studiosi, alquanto interessanti, sono incentrate innanzitutto sulle figure mostrate dalle serie giapponesi a fumetti e a disegni animati rientranti nel genere del dramma di ambientazione storica. L'origine, la definizione grafica e lo statuto delle figure succitate sul piano della rappresentazione risultano quantomeno controversi. Noi riferiamo in primo luogo a "Lady Georgie" le tesi avanzate dagli studiosi allo scopo di agevolarne la comprensione. Alcuni degli attributi fisici posseduti dai personaggi apparsi in "Lady Georgie" paiono qualificare essi come individui occidentali, inglesi e australiani nello specifico. Ai personaggi di Georgie, di Lowell J. Gray e del conte Gerald vengono per esempio assegnati i capelli biondi e gli occhi azzurri. Sempre di colore azzurro sono gli occhi di altri due protagonisti, ovvero Abel e Arthur. L'attribuzione di queste caratteristiche fisionomiche non viene effettuata in ogni caso sulla base di un qualche principio di verosimiglianza seguito dagli autori del racconto. Essa non dipende in pratica da esigenze di coerenza narrativa bensì da necessità, diciamo così, di ordine espressivo e comunicativo. Qualche ricercatore universitario rileva e sottolinea la natura astratta di simili personaggi. Secondo Osamu Nakano ci si trova di fronte a figure ideali frutto della fantasia dei disegnatori nipponici impegnati nella realizzazione di serie animate oppure a fumetti. Le figure suddette sono giudicate con più precisione ideali proprio perché ritraggono delle persone dai tratti fisici occidentali.¹⁶ Nakano sostiene che esse costituiscono uno degli strumenti mediante cui gli autori dei *manga* per ragazze raffigurano il sentimento amoroso, o per meglio dire danno al sentimento amoroso una forma concreta.¹⁷ Per coloro che accettano la chiave di lettura fornita da Nakano tramite i protagonisti della storia descritta in "Lady Georgie" vengono rappresentati dei sentimenti e dei concetti. Altri esperti di animazione e di fumetto giapponese propendono verso una interpretazione di tipo sociologico o antropologico. Tali esperti sono in primo luogo dell'avviso che la scelta di non ambientare le vicende raccontate nell'arcipelago nipponico e quella di raffigurare personaggi dalle caratteristiche fisiche occidentali manifestino l'interesse suscitato nel popolo

¹⁶ Cfr. O. Nakano, cit. in M. Schilling, 1997, p. 207.

¹⁷ Cfr. *ibid.*

giapponese dalle nazioni straniere.¹⁸ Questa scelta non è dettata soltanto dal fascino esercitato sulla popolazione nipponica soprattutto dalle società occidentali. A noi pare in particolare condivisibile l'ipotesi secondo la quale figure analoghe a quelle presenti in "Lady Georgie" accolgono le istanze psicologiche avanzate dagli spettatori e se ne fanno per così dire portatrici.¹⁹ I protagonisti di "Lady Georgie" sono i simbolici rappresentanti di un Occidente idealizzato sui quali il pubblico proietta il proprio desiderio di libertà e indipendenza. Identificandosi in essi gli spettatori riescono a soddisfare un bisogno di autonomia e libertà che le rigide norme sociali nipponiche rendono irrealizzabile.

Negli anni Settanta e Ottanta la letteratura di consumo europea o americana condiziona di frequente sotto l'aspetto compositivo e contenutistico le produzioni seriali giapponesi a disegni animati, soprattutto quelle dirette in prevalenza ai bambini e alle ragazze.

Ciò non deve generare equivoci. Gli abitanti dell'arcipelago nipponico, compresi i realizzatori delle serie animate, non soffrono sotto il profilo psicologico di nessun complesso di inferiorità nei confronti di quelli degli Stati occidentali.²⁰ Il condizionamento a cui abbiamo appena accennato va inteso come un indice della lungimiranza tipica dei responsabili estetici degli *anime*, i quali colgono parecchi suggerimenti tematici e narrativi provenienti dalle nazioni straniere.²¹ Esso segnala l'atteggiamento pragmatico tenuto dagli autori delle produzioni animate giapponesi e la capacità che i suddetti autori hanno di sviluppare in modo originale argomenti, intrecci e figure.²² Il disegno animato nipponico accoglie e rielabora le strategie espositive, i contenuti e i personaggi peculiari delle forme espressive europee o americane più popolari.²³

Il sistema ideologico e di valori che traspare dagli *anime* rimane tuttavia quello giapponese. Il punto di riferimento dei produttori nipponici anche sotto l'aspetto tecnico e stilistico resta l'animazione (oppure il fumetto) seriale di origine

¹⁸ Cfr. F. L. Schodt [1983] 1997, pp. 92-93 e T. Kure, 1999, p. 34.

¹⁹ Cfr. F. L. Schodt [1983] 1997, p. 92 e T. Kure, 1999, p. 34.

²⁰ Cfr. K. Iwabuchi, 2002, *passim*.

²¹ Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 5.

²² Cfr. G. Fusco, 1999.

²³ Cfr. F. L. Schodt, 1996, p. 21 e ss.

autoctona. “Lady Georgie” si rifà almeno in parte al romanzo d’appendice europeo per quel che concerne la costruzione formale del racconto. Le soluzioni visive adottate, i procedimenti retorico-grammaticali utilizzati e qualcuna delle situazioni illustrate da “Lady Georgie” rimandano ciononostante in maniera inequivocabile alla produzione animata giapponese degli anni Settanta e Ottanta.

Una delle più evidenti marche distintive di “Lady Georgie” a livello enunciativo viene a nostro avviso ripresa dal disegno animato e dal fumetto nipponico di serie piuttosto che dalla letteratura europea o americana di consumo. La marca distintiva a cui alludiamo è chiamata *voice over* in lingua inglese e «voce narrante» in quella italiana.²⁴ La voce narrante corrisponde com’è risaputo al commento verbale dal quale alcuni avvenimenti descritti sono accompagnati. Il rilievo di numerose vicende riportate è in “Lady Georgie” sottolineato da una voce femminile appartenente con chiarezza al cosiddetto narratore onnisciente. La voce succitata non fornisce agli spettatori informazioni ulteriori ma si limita a rimarcare l’importanza di quelle date dalle immagini. Essa evidenzia il valore degli eventi illustrati e fa appello in modo dichiarato alla partecipazione affettiva del pubblico. La *voice over* svolge dunque il compito di rafforzare l’impatto emotivo di “Lady Georgie”. La voce narrante esegue un compito analogo nei romanzi d’appendice. Noi siamo comunque dell’avviso che essa venga in “Lady Georgie” mutuata non dal *feuilleton* bensì dall’animazione e dal fumetto seriale giapponese, dei quali costituisce uno stilema sul piano discorsivo.²⁵ La *voice over* è uno degli strumenti tecnico-linguistici usati più di frequente dagli autori delle serie animate nipponiche per rivolgersi agli spettatori in maniera diretta e immediata.

Le caratteristiche principali del disegno animato giapponese degli anni Settanta e Ottanta sul piano grafico, strutturale e contenutistico si ritrovano in “Lady Georgie”. Noi elenchiamo di seguito le più evidenti o significative di esse. I personaggi di maggiore importanza sono dei ragazzi. Georgie, Abel, Arthur,

²⁴ Nell’ambito degli studi dedicati al cinema la funzione svolta dalla marca enunciativa denominata *voice over* e i principali modelli tipologici in cui essa si articola vengono con attenzione esaminati in A. Boschi, 1987-1988. Molte delle osservazioni fatte da Boschi sono per noi estendibili agli altri mezzi audiovisivi di espressione.

²⁵ Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, *passim* e D. Castellazzi, 1999, p. 16.

Lowell, Elise e Maria hanno di fatto un'età abbastanza giovane. Da "Lady Georgie" emerge insomma con prepotenza la figura dell'adolescente. Nell'*anime* suddetto viene affrontato con costanza il tema del triangolo amoroso. La particolarità di "Lady Georgie" consiste nel cambiamento continuo dei vertici di questo triangolo. La trama sviluppata in "Lady Georgie" risulta incentrata su una serie di relazioni amorose di tipo diciamo così «triangolare» che i vari protagonisti instaurano. La più rilevante di tali relazioni è di sicuro quella stabilitasi tra Georgie, Abel e Arthur. Un rapporto amoroso di tipo «triangolare» viene istituito anche da Georgie, Elise e Lowell. Un altro triangolo amoroso è formato da Georgie, Lowell e Abel. Un rapporto affettivo di tipo triangolare appare infine quello instauratosi tra Arthur, Maria e Irwin.

Le figure presentate da "Lady Georgie" esibiscono i contrassegni grafici peculiari dell'estetica *kawaii*. La definizione visiva dei personaggi viene condizionata dal fenomeno del *kawaii*. Georgie in età infantile e un cucciolo di koala che le fa da compagno di giochi hanno tanto per fare un esempio dei tratti fisici buffi e tondeggianti, degli occhi enormi e una statura ridotta.

La fisionomia di alcuni protagonisti maschili richiama poi quella del *bishonen*, una delle figure con più frequenza proposte nell'arcipelago nipponico dalle produzioni animate e a fumetti indirizzate alle adolescenti. Diversi personaggi maschili di "Lady Georgie" rientrano per meglio dire nella categoria tipologica del *bishonen* in virtù dell'aspetto fisico posseduto. A essi vengono dai disegnatori giapponesi donati dei lineamenti piuttosto femminili e un corpo molto magro. I disegnatori indicati sopra nel ritrarre personaggi quali Lowell, Arthur, Abel e tutto sommato Irwin rispettano un canone di bellezza apprezzato in Giappone soprattutto dal pubblico femminile e la cui origine risulta molto antica.²⁶ Attraverso la figura del *bishonen*, la cui peculiarità risiede nell'ambiguità sessuale, viene in "Lady Georgie" introdotto l'argomento costituito dalla omosessualità maschile. Tale argomento è trattato da numerose opere giapponesi a disegni animati a cavallo degli anni Settanta e Ottanta.

²⁶ Cfr. M. Schilling, 1997, pp. 206-207.

Nel campo dell'animazione e del fumetto seriale per ragazze in Giappone nasce a cominciare dalla seconda metà degli anni Settanta un filone narrativo chiamato *shonen ai*.²⁷ Questo filone (o sottogenere) narrativo prende il nome proprio dal tema dell'omosessualità maschile. *Shonen ai* è un'espressione traducibile in lingua italiana come 'amore tra ragazzi'. Gli *anime* e i *manga* inseriti nel succitato filone descrivono quindi delle storie d'amore a carattere omoerotico. La relazione omoerotica instauratasi tra Arthur e Irwin, immaginata e mostrata in maniera quasi esplicita da Man Izawa e Yumiko Igarashi, sembra in "Lady Georgie" essere esclusa dal racconto, lo ribadiamo. I pochi indizi dai quali l'esistenza di questa relazione pare suggerita consistono in qualche dialogo dal contenuto ambiguo recitato dai due personaggi appena nominati e nell'atteggiamento equivoco che con regolarità essi hanno nei reciproci confronti. La natura del rapporto istituito da Arthur e Irwin viene denunciata secondo noi in "Lady Georgie" dalla presenza del motivo tematico designabile con la definizione di «sofferenza dovuta all'amore». Il rapporto suddetto è contraddistinto dalla sofferenza al contempo morale e fisica inflitta con sadismo da Irwin e accettata da Arthur con spirito masochistico più che stoico. Il motivo della «sofferenza dovuta all'amore» si lega dunque in modo saldo al tema dell'omosessualità maschile.²⁸

Una relazione affettiva regolata dalle dinamiche sopra illustrate incontra per Matt Thorn il favore delle adolescenti, le quali compongono in buona parte il pubblico di riferimento di "Lady Georgie". Al centro del rapporto stabilitosi tra il personaggio di Arthur e quello di Irwin si pone riprendendo le parole di Thorn una "violenza molto eroticizzata".²⁹ Il sentimento amoroso è avvertito molto spesso dalle adolescenti come qualcosa di traumatico, lo abbiamo qui riscontrato in più di una occasione.³⁰ Le relazioni nate da esso sono caratterizzate dalla sofferenza per la maggioranza delle ragazze, alle quali è impedito di viverle in maniera completa e soddisfacente dalla giovane età. Le vicende diciamo così amoroze nelle quali

²⁷ Cfr. M. Thorn, 1999, p. 139 e ss. e F. L. Schodt [1983] 1997, pp. 100-103. Per quanto riguarda il filone dello *shonen ai* e alcuni sottogeneri narrativi del disegno animato giapponese a esso collegati cfr. anche V. Sabucco, 2000.

²⁸ Cfr. M. Thorn, 1999, p. 141.

²⁹ "There is much eroticized violence", *ibid.*

³⁰ Cfr. G. Amitrano, *passim*.

Arthur e Irwin sono coinvolti danno in “Lady Georgie” l’impressione di trasfigurare in forma simbolica proprio la condizione delle adolescenti.

Nella presente sede si è tentato di dimostrare che “Lady Georgie” segnala in maniera lampante alcune delle principali linee di tendenza seguite a livello formale e contenutistico dall’ animazione seriale nipponica degli anni Ottanta. Le produzioni giapponesi a disegni animati di seguito esaminate propongono a ulteriore conferma di ciò delle situazioni, un’estetica e dei temi analoghi a quelli presentati da “Lady Georgie”. L’omosessualità è per esempio uno degli argomenti affrontati anche da “Punta al top! Gunbuster”, la serie animata su cui concentreremo l’attenzione.

5.2 “Punta al Top! GunBuster” (“Top wo Nerae!”)

Regia: Hideaki Anno. *Sceneggiatura:* Hideaki Anno, Toshio Okada, Kazuya Tsurumaki. *Direzione artistica:* Hiroshi Sasaki, Masanori Kikuchi. *Character design:* Haruhiko Mikimoto. *Mecha design:* Kazutaka Miyatake, Koichi Ohata, Mahiro Maeda. *Musica:* Kouhei Tanaka. *Produzione:* Gainax Co. LTD, Bandai Visual, Victor Entertainment. *Periodo d’uscita:* 7 ottobre 1988 – 7 luglio 1989. *Numero di episodi:* 6.

Noriko Takaya è una ragazza di circa sedici anni che frequenta un istituto scolastico femminile nel quale viene insegnato a guidare automezzi, veicoli aerei e robot da combattimento il cui campo di battaglia è lo Spazio. L’adolescente sogna di emulare le gesta compiute da suo padre Yuzo, il comandante della nave spaziale Luxion. L’uomo muore nel corso di una operazione militare quando Noriko è ancora una bambina.

Nonostante la scarsa abilità posseduta nel pilotare gli automi da battaglia la ragazza viene selezionata dal severo istruttore Koichiro Ota e entra a fare parte di un programma d’addestramento finalizzato alla formazione di piloti spaziali capaci di fronteggiare con i propri robot delle minacciose creature aliene. Ciò attira su Noriko l’ antipatia delle compagne. Le limitate capacità di guida

mostrate dalla fanciulla suscitano un po' di perplessità anche in Kazumi Amano, l'altra studentessa selezionata. Kazumi è fino a quel momento una delle poche compagne a sostenere moralmente e incitare la volenterosa Noriko, per la quale costituisce un modello da imitare. Noriko accetta e vince la sfida che le viene lanciata da Reiko Kashiwara, una delle migliori allieve della scuola. In questo modo la ragazza dimostra di essere degna del compito assegnatole da Ota. Noriko ricambia la fiducia riposta in lei da Ota sottoponendosi a faticosi allenamenti.

L'esito della prima battaglia affrontata dalla fanciulla si rivela tuttavia disastroso. Alla vista dei giganteschi e mostruosi esseri che viene chiamata a fronteggiare Noriko è attonita dalla paura. La battaglia succitata si conclude con la scomparsa del pilota americano Smith Toren. Il ricordo dell'uomo rimane per sempre nel cuore di Noriko. La morte di Toren sconvolge Noriko, la quale impiega parecchio tempo prima di riprendersi. Ota e Jung Freud, un'altra delle ragazze coinvolte nel programma d'addestramento, aiutano Noriko a superare il blocco psicologico di cui cade vittima. Nel momento in cui le proprie colleghe stanno per essere sconfitte dalle creature aliene (le quali esibiscono un aspetto simile a quello degli insetti ma danno vita a una civiltà complessa e molto progredita) Noriko ha uno scatto d'orgoglio. La fanciulla raggiunge le compagne e a bordo di un enorme robot da combattimento chiamato Gunbuster sconfigge tutti gli esponenti dell'esercito nemico.

Viene in seguito conferito il diploma scolastico a Noriko e Kazumi, le quali scoprono che nello Spazio il tempo scorre molto più lentamente. I mesi trascorsi dalle due ragazze nello Spazio equivalgono a dieci anni terrestri. Le compagne di scuola di Noriko e Kazumi sono adesso delle giovani adulte.

Un attacco da parte delle truppe aliene è ormai imminente. Noriko e Kazumi vengono invitate a respingere il suddetto attacco e a porre fine alla guerra. L'unica maniera per concludere la guerra con una vittoria consiste nell'annientare quasi l'intero sistema solare allo scopo di generare un buco nero in grado di risucchiare gli alieni. Prima di assolvere il compito assegnatole Kazumi confessa a Ota di essere da sempre innamorata di lui. La fanciulla e Ota sembrano quindi stabilire un rapporto di tipo sentimentale. Noriko e Kazumi

portano con grande fatica la missione a compimento. Rispetto a quando le due ragazze sono partite sul pianeta Terra sono passati ben dodicimila anni.

La relazione affettiva instaurata nel corso del primo episodio da Noriko e Kazumi, le due protagoniste di “Punta al Top! GunBuster”, pare in effetti assumere connotati omoerotici. La visione delle restanti puntate che compongono la serie animata succitata smentisce in modo deciso questa prima impressione in merito al rapporto istituitosi tra Noriko e Kazumi, ci teniamo a specificarlo. I due personaggi suddetti sono di fatto eterosessuali. Essi fanno dono del loro amore a due uomini, rispettivamente, il pilota americano Smith Toren e l’istruttore Koichiro Ota. Come giustamente segnala Antonia Levi il sentimento all’inizio provato da Noriko nei confronti di Kazumi non consiste nell’amore bensì in una romantica infatuazione.³¹ La tenacia, la bravura e la gentilezza mostrate da Kazumi suscitano per l’esattezza in Noriko una ammirazione tale da rasentare l’infatuazione. Il legame al contempo sentimentale e professionale stabilito dalle due protagoniste risulta tuttavia abbastanza anticonvenzionale. Il legame in questione appare con maggiore precisione lontano dai canoni ritenuti diciamo così consueti nelle società occidentali.³² Esso sembra possedere il carattere della forza e soprattutto dell’intimità. Con ogni probabilità è del tutto improprio definire in termini di omosessualità la relazione maturata in campo scolastico e affettivo tra i due personaggi più importanti di “Punta al Top! GunBuster”. Ciononostante questa relazione presenta a nostro avviso un discreto grado di ambiguità sotto l’aspetto erotico.

A nostro avviso non può essere casuale il fatto che alle vicende amorose vissute da Noriko e Kazumi gli autori dell’*anime* dedichino un numero molto esiguo di sequenze. I realizzatori di “Punta al Top! GunBuster” non forniscono allo spettatore molte informazioni riguardo alle storie d’amore intraprese da Noriko. L’unica di tali storie alla quale si accenna è per l’appunto quella nata con Smith Toren, di cui sottolineiamo la natura platonica. Gli scarsi dati in nostro possesso

³¹ Cfr. A. Levi, 1996, p. 133.

³² Cfr. *ibid.*

portano addirittura a sospettare che Noriko non conosca l'amore di tipo fisico. Il trasporto amoroso di Kazumi sappiamo invece essere rivolto, al pari di Noriko in maniera pressoché esclusiva e totale, a Koichiro Ota, il proprio istruttore. Esso viene delineato mediante accenni piuttosto rapidi. Analogamente al resto del pubblico di "Punta al Top! GunBuster" noi possiamo quindi supporre che tra Kazumi e Ota vi siano degli slanci di passione erotica.

La cosa dipende in primo luogo da scelte di ordine narrativo e tematico effettuate dai produttori dell'opera a disegni animati menzionata sopra. "Punta al Top! GunBuster" descrive in particolare il processo di crescita dal quale sotto il profilo psicologico e oseremmo dire «spirituale» Noriko è con chiarezza investita.³³

La ragione appena esposta non pare comunque sufficiente a spiegare perché gli eventi di genere amoroso o erotico nei quali Noriko e Kazumi sono coinvolte vengano quasi esclusi dall'intreccio. A tal proposito bisogna notare che uno dei tratti distintivi di "Punta al Top! GunBuster" sul piano grafico o più in generale visivo è la sensualità delle ragazze ritratte, ovvero Noriko, Kazumi e le altre allieve dell'istituto scolastico frequentato dalle protagoniste. La relazione stabilita da Noriko e Kazumi sembra in definitiva per noi comprendere almeno una componente di tipo omosessuale, il cui stato appare senza dubbio latente. La componente suddetta ha una grande importanza dal punto di vista comunicativo e contenutistico.

Il tema costituito dall'omosessualità femminile non è affrontato in maniera diretta dagli autori di "Punta al Top! GunBuster". Esso viene esplicitato in rare occasioni e tramite dei brevi dialoghi recitati dai personaggi. Il significato di questi dialoghi risulta quantomeno equivoco. Esempio a riguardo è la scena in cui all'inizio del quarto episodio due studentesse commentano (facendo una doccia) lo scioglimento della coppia formata da Noriko e Kazumi. Dalle parole che le studentesse pronunciano traspaiono delle allusioni neanche troppo velate relative alla natura amorosa del rapporto istituito da Noriko e Kasumi. Dopo avere constatato la rottura, almeno apparente, del rapporto in questione una delle studentesse si ripromette di inviare un mazzo di fiori a Kasumi e con un tono solo

³³ Cfr. tra gli altri T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 56, <http://www.gunbuster.it/> e il sito internet in lingua inglese http://www.gunbuster.net/interface_home.html.

in parte ironico manifesta l'intenzione di invitare la ragazza a uscire con lei. La scena è a nostro avviso talmente eloquente da non richiedere ulteriore attenzione. Se accogliamo alcune interessanti indicazioni fornite da Susan J. Napier riusciamo a interpretare l'ambigua sessualità espressa da Noriko e Kasumi come la trasfigurazione simbolica dell'età adolescenziale oppure come il rimando per via metaforica alla complessa situazione verificatasi a livello sociale, culturale e ideologico nell'arcipelago nipponico degli anni Ottanta e Novanta.³⁴ La chiave di ordine socio-antropologico suggerita da Susan J. Napier oltre a essere suggestiva dimostra una notevole adeguatezza nell'interpretare il contenuto tematico qui indagato.

L'illustrazione del contenuto tematico rappresentato dall'omosessualità femminile a onor del vero è innanzitutto dovuta a motivi di tipo pragmatico e commerciale. Essa è in pratica funzionale al soddisfacimento di alcune richieste avanzate sotto l'aspetto psicologico dal pubblico di riferimento. Gli spettatori a cui "Punta al Top! GunBuster" viene indirizzato sono in prevalenza adolescenti di sesso maschile. Su questi fondamentali argomenti ci soffermeremo abbastanza a lungo poco più avanti. Noi preferiamo fare adesso un passo indietro e riportare un po' di notizie e un po' di dati concernenti la serie animata presa in esame, nel tentativo di dare ordine al discorso.

"Punta al Top! GunBuster" è una produzione a disegni animati destinata al mercato dell'*home video*. Il titolo a essa assegnato rinvia in maniera voluta e dichiarata a quello originale dell'*anime* "Jenny la tennista" (1973-1974), cioè "Ace wo Nerae", la cui traduzione letterale in lingua italiana è 'Punta all'ace!'.³⁵ Ciò non va considerato un dettaglio trascurabile. L'opera animata designata con il nome di "Jenny la tennista" viene come deduciamo ascritta al genere sportivo e viene firmata da Osamu Dezaki, uno dei maggiori registi nell'ambito dell'animazione nipponica di serie. Ricavata dal fumetto omonimo realizzato tra il 1972 e il 1975 dalla disegnatrice Sumika Yamamoto, l'opera nominata sopra racconta le avventure in cui si trova impegnata la studentessa liceale chiamata Jenny, la quale vuole raggiungere l'affermazione nel campo del tennis.

³⁴ Cfr. S. J. Napier, 2001, *passim*.

³⁵ Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 56.

Noi riteniamo il legame esistente tra “Punta al Top! GunBuster” e “Jenny la tennista” più solido e profondo di quanto gli appassionati oppure gli studiosi siano di consueto portati a pensare. Con tutta franchezza gli intenti parodici di “Punta al Top! GunBuster” rilevati da qualche esperto non ci paiono lampanti né molto significativi. Facciamo fatica dunque a condividere l’ipotesi sostenuta per esempio da Trish Ledoux e Doug Ranney secondo cui la suddetta produzione a disegni animati è forse configurabile come una versione parodistica di “Jenny la tennista”.³⁶ Il registro comico-umoristico viene tanto per cominciare adottato con una certa evidenza e continuità dagli autori di “Punta al Top! GunBuster” soltanto nei primi due episodi. Nelle puntate successive gli avvenimenti descritti assumono delle tinte decisamente cupe e il tono della narrazione tende in maniera progressiva (nonché coerente) a farsi serio o meglio solenne. “Punta al Top! GunBuster” costituisce per noi piuttosto un omaggio a “Jenny la tennista”. Le figure principali dell’*anime* nella presente sede analizzato ricalcano con chiarezza quelle proposte da “Jenny la tennista”. In Kazumi ritroviamo con facilità Madame Butterfly, la campionessa sportiva ammirata dalla protagonista di “Jenny la tennista” e innamorata del proprio allenatore Jeremy. Dietro al severo Koichiro Ota scorgiamo l’appena menzionato Jeremy, il quale prende a cuore la causa di Jenny e aiuta la ragazza a diventare un’abile giocatrice di tennis. Il personaggio di Noriko richiama com’è ovvio quello di Jenny, di cui riprende il temperamento e il carisma, almeno a partire dal quarto episodio di “Punta al Top! GunBuster”. Noriko si sottopone al pari di Jenny a sedute dall’allenamento massacranti perché persegue uno scopo preciso. La ragazza vuole diventare un bravo pilota di automi da combattimento per seguire le orme del padre, uno stimato comandante dell’esercito spaziale morto durante un’azione militare quando lei è ancora una bambina. Noriko e Jenny intraprendono percorsi duri e dolorosi al termine dei quali conquistano non tanto il successo professionale quanto la piena maturità. I due personaggi operano delle scelte simili anche per quel che riguarda la sfera affettiva. Al fine di raggiungere l’obiettivo prefissato essi sacrificano persino l’amore, guardato di fatto come una sorta di ideale irraggiungibile.

³⁶ Cfr. *ivi*, p. 107.

“Punta al Top! GunBuster” mutua come evinciamo da quanto finora osservato numerosi elementi tematici dal cosiddetto genere sportivo. I valori emersi da “Punta al Top! GunBuster” sono in buona sostanza gli stessi di quelli veicolati dalle serie animate giapponesi inseribili nella categoria narrativa succitata. Essi corrispondono all’abnegazione, all’impegno, all’amicizia, alla lealtà e alla solidarietà nei confronti degli appartenenti al proprio gruppo sociale.

“Punta al Top! GunBuster” rientra tuttavia di sicuro nel filone narrativo della fantascienza robotica. Anche questo dettaglio non è affatto privo di rilievo. La responsabilità estetica e economica di “Punta al Top! GunBuster” viene affidata ai membri dello studio Gainax, una delle più importanti compagnie nipponiche specializzate nel disegno animato seriale. La fondazione dello studio Gainax risale all’anno 1984 e avviene per volontà di alcuni studenti universitari uniti dalla passione nei confronti dell’animazione e del fumetto locali. I nomi di tali studenti sono per la precisione Hideaki Anno, Toshio Okada, Hiroyuki Yamaga, Takami Akai e Yoshiyuki Sadamoto. A capo della casa di produzione viene posto il già nominato Hiroyuki Yamaga.³⁷ Diverse opere a disegni animati realizzate negli anni Novanta dallo studio Gainax ottengono a livello internazionale un enorme consenso sia da parte del pubblico che della critica. “Punta al Top! GunBuster” è l’unica serie animata prodotta dallo studio Gainax negli anni Ottanta. Da essa sembra possibile cogliere la poetica e lo stile dai quali sono contraddistinte le produzioni firmate dalla società presieduta da Yamaga. In “Punta al Top! GunBuster” a occuparsi della regia è Hideaki Anno, il membro più noto e con ogni probabilità più influente dello studio Gainax. Tra i fondatori dello studio Gainax Anno rappresenta inoltre quello che in precedenza matura le esperienze professionali maggiormente significative nell’ambito del disegno animato. Prima che la suddetta società di produzione veda la luce egli collabora in veste di animatore alla realizzazione di “Fortezza superdimensionale Macross” e di

³⁷ Informazioni molto più dettagliate in merito alla nascita dello studio Gainax sono riportate in T. Murakami, 2001, pp. 62-65.

Nausicaä della Valle del vento (*Kaze no tani no Naushika*, 1984), un famoso lungometraggio cinematografico scritto e diretto da Hayao Miyazaki.³⁸

Gli *anime* prodotti e molto spesso ideati dai componenti dello studio Gainax presentano di consueto una sceneggiatura abbastanza accurata. Essi hanno trame avvincenti all'interno delle quali sono contenuti numerosi spunti di riflessione. Le serie a disegni animati create dallo studio Gainax trattano spesso degli argomenti complessi e delicati quali la fede (ideologica oppure religiosa), i mezzi di comunicazione di massa, il progresso scientifico e la guerra.³⁹ La maniera in cui sovente esse fanno ciò rasenta la speculazione filosofica per non dire il misticismo.⁴⁰ La visione di "Punta al Top! GunBuster" conferma quanto appena asserito. In tale produzione vengono sviluppati dei temi alquanto controversi di natura in primo luogo etica. Gli autori di "Punta al Top! GunBuster" paiono in modo inequivocabile porsi lungo tutto il corso della serie degli interrogativi morali riguardo per esempio all'opportunità di distruggere quasi un intero sistema solare al solo scopo di eliminare dei nemici oppure alla possibilità di vivere (come accade a Noriko e Kazumi) in dimensioni spazio-temporali differenti. Gli autori succitati ragionano in particolare sull'obiettivo difficoltà di ridurre un conflitto bellico nel confronto tra due principi astratti quali il bene e il male.⁴¹ La posta in palio contesa dagli eserciti contrapposti è in "Punta al Top! GunBuster" la sopravvivenza della specie. L'*anime* qui analizzato illustra insomma una autentica lotta per la sopravvivenza. "Punta al Top! GunBuster" può contare su di una sceneggiatura piuttosto solida. I protagonisti appaiono definiti bene sotto il profilo psicologico, lo ribadiamo, i dialoghi da essi recitati sembrano possedere una certa profondità mentre l'intreccio narrativo presenta una costruzione piuttosto elaborata.

I realizzatori delle opere a disegni animati finanziate dallo studio Gainax sono dotati di una grande perizia sul piano tecnico. Con maggiore esattezza dalle inquadrature che compongono le opere in questione di solito traspare un notevole

³⁸ La relazione riscontrabile tra l'opera di Miyazaki e quella di Anno sotto l'aspetto formale e contenutistico viene esaminata in C. G. Horn, 1999, pp.18-26.

³⁹ Cfr. *ivi*, p. 22.

⁴⁰ Cfr. tra gli altri S. J. Napier, 2001, p. 96 e ss.

⁴¹ Cfr. <http://www.gunbuster.it/>.

senso del ritmo e della composizione.⁴² Le soluzioni visive adottate dai membri dello studio Gainax vengono spesso riprese da forme espressive quali la televisione o il cinema. Come da più parti osservato le serie animate prodotte dalla compagnia sopra indicata esibiscono un “linguaggio visivo [di fatto] internazionale”.⁴³ “Punta al Top! GunBuster” testimonia in favore della veridicità di simili affermazioni. La produzione animata nominata sopra presenta una animazione fluida, una fotografia ricercata, una regia dinamica e un aspetto grafico curato. I registi e i produttori degli *anime* firmati dallo studio Gainax dimostrano di avere una predilezione nei confronti della sperimentazione linguistica. Da “Punta al Top! GunBuster” ciò non emerge per la verità con assoluta chiarezza.

“Punta al Top! GunBuster” rispetta in buona sostanza il codice linguistico-espressivo specifico del filone robotico della fantascienza animata nipponica. Al contrario i registi e i produttori che lavorano per lo studio Gainax destrutturano di solito i generi (o i filoni) narrativi nei quali il disegno animato seriale giapponese si articola.⁴⁴ Il processo di destrutturazione a cui ci riferiamo viene avviato e condotto attraverso vari strumenti, i più utilizzati dei quali sono la parodia e la citazione. Come evinciamo le opere sostenute a livello economico e realizzativo dallo studio Gainax hanno una dimensione intertestuale. Esse richiamano a scopi quasi esclusivamente ludici figure e vicende appartenenti a popolari lungometraggi cinematografici oppure a serie animate giapponesi di successo. A nostro avviso va rilevato il fatto che lo scambio, se possiamo dire così, di personaggi e situazioni avvenga soprattutto tra gli stessi *anime* prodotti dallo studio Gainax. Lo scambio suddetto è sempre reso nei termini di una allusione più o meno esplicita, ci teniamo a precisarlo. Esso costituisce uno degli espedienti di ordine al contempo enunciativo e tecnico con maggiore frequenza usati dagli autori per rivolgersi al pubblico in maniera diretta. Siamo arrivati ad un punto cruciale del discorso da noi impostato.

⁴² Cfr. T. Murakami, 2001, p. 65.

⁴³ C. G. Horn, 1999, p. 22.

⁴⁴ Cfr. almeno S. J. Napier, 2001, pp. 96 e ss.

Le produzioni a disegni animati firmate dallo studio Gainax chiamano sovente in causa lo spettatore. Per la precisione esse istituiscono con gli spettatori una relazione comunicativa contraddistinta dall'immediatezza e da una sorta di intimità. In "Punta al Top! GunBuster" la relazione succitata viene stabilita innanzitutto mediante la caratterizzazione grafica delle protagoniste. "Punta al Top! GunBuster" fa in pratica leva sulle pulsioni erotiche (o meglio voyeuristiche) del pubblico al fine di conquistare la sua attenzione e il suo interesse. Un rimando palese e ironico a ciò per noi risiede nel nome dato a un'altra delle protagoniste, ovvero Jung Freud. La tuta d'allenamento indossata lungo l'intero corso della serie da Noriko, da Kazumi e da numerosi altri personaggi femminili risulta non a caso aderente e alquanto succinta. A essa viene assegnato il compito di evidenziare l'abbondanza delle forme fisiche attribuite alle protagoniste. Il particolare anatomico del quale viene sottolineata con maggiore insistenza la generosità appare ovviamente il seno, che in diverse occasioni è fatto ballonzolare in primo piano con una certa malizia. Il corpo avvenente di cui sono dotate le protagoniste di "Punta al Top! GunBuster" deve suscitare almeno dei piccoli turbamenti in un pubblico per lo più formato da adolescenti di sesso maschile.

Le constatazioni finora fatte mettono in una nuova luce il tema rappresentato dalla omosessualità femminile e soprattutto ne chiariscono il significato. Questo tema è in "Punta al Top! GunBuster" funzionale al soddisfacimento delle aspettative manifestate sul piano psicologico dagli spettatori. In sintesi nell'*anime* da noi indagato e nella maggior parte delle produzioni seriali giapponesi a disegni animati l'omosessualità femminile viene affrontata con il solo obiettivo di solleticare, diciamo così, le pulsioni voyeuristiche e le fantasie erotiche del pubblico maschile.⁴⁵ Tale osservazione pare collegata a quella riguardante gli spettatori di riferimento delle produzioni a disegni animati finanziate dallo studio Gainax, compresa "Punta al Top! GunBuster". Le serie create dallo studio Gainax sono dedicate senza dubbio agli appassionati di animazione nipponica, i cosiddetti *otaku*. Esse paiono per l'esattezza il risultato dell'influenza esercitata a

⁴⁵ Cfr. B. Suvilay, 2003, *passim* e A. Levi, 1996, *passim*.

cominciare dagli anni Ottanta dal fenomeno socio-antropologico chiamato *otaku* sul disegno animato nipponico.⁴⁶ Secondo alcuni studiosi “Punta al Top! GunBuster” è in tal senso esemplare.⁴⁷ Di sicuro l’opera a disegni animati qui analizzata si indirizza a un pubblico composto in prevalenza da appassionati.⁴⁸ Gli autori di “Punta al Top! GunBuster” dichiarano la cosa per esempio facendo affiggere da Noriko sulle pareti della propria stanza i manifesti di *Nausicaä della Valle del vento* e di “Star Blazers” (“Uchu Senkan Yamato”, 1974-1975), una serie animata molto conosciuta di genere fantascientifico ideata da Leiji Matsumoto. Proprio la fantascienza corrisponde al genere narrativo preferito dagli spettatori designati nell’arcipelago nipponico dalla parola *otaku*.⁴⁹

Bisogna notare innanzitutto il significativo fatto che la nascita della corrente culturale, se la possiamo così definire, a cui gli spettatori suddetti danno origine oppure aderiscono coincide con l’uscita di “Gundam”, in assoluto una delle più importanti serie ascrivibili al filone robotico della fantascienza animata giapponese.⁵⁰ Il trionfo di “Gundam” dal punto di vista commerciale viene decretato per l’appunto dagli appassionati.⁵¹ Gli spettatori nipponici a cui viene attribuito l’appellativo di *otaku* accordano la propria preferenza in particolare agli *anime* fantascientifici nei quali compaiono, come nel caso di “Punta al Top! GunBuster”, delle ragazze dall’aspetto molto gradevole, dei robot dal *design* accattivante e delle apparecchiature elettroniche parecchio avanzate a livello tecnologico restituite graficamente in maniera realistica.⁵² La responsabilità della diffusione presso la comunità formata dagli appassionati di disegno animato seriale dell’espressione *otaku* è poi nell’arcipelago nipponico imputabile a Shoji Kawamori e Haruhiko Mikimoto, due degli autori di “Fortezza superdimensionale Macross”, un altro *anime* seminale rientrante nel filone della fantascienza robotica.⁵³ L’espressione succitata assume nell’intera società giapponese

⁴⁶ Cfr. C. G. Horn, 1999, pp. 20-21.

⁴⁷ Cfr. P. Macias, T. Machiyama, 2004, p. 13.

⁴⁸ Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 56.

⁴⁹ Cfr. P. Macias, T. Machiyama, 2004, pp. 13 e ss.

⁵⁰ Cfr. F. L. Schodt, 1988, p. 88 e P. Macias, T. Machiyama, 2004, pp. 73-74.

⁵¹ Cfr. F. L. Schodt, 1988, p. 88.

⁵² Cfr. P. Macias, T. Machiyama, 2004, pp. 13-15.

⁵³ Cfr. T. Murakami, 2001, p. 62.

l'accezione proposta a varie riprese nella presente sede proprio in seguito all'uscita di "Fortezza superdimensionale Macross". Essa può venire tradotta in lingua italiana come 'casa altrui'.⁵⁴ Il protagonista della serie animata nominata sopra, Hikaru Ichijo, pronuncia in più di una occasione il termine *otaku* rivolgendosi a altri personaggi. Il termine in questione equivale infatti con maggiore esattezza alla parola 'tu', cioè alla seconda persona singolare. Esso possiede il carattere dell'impersonalità e conferisce alla conversazione un tono formale. Per questa ragione non viene frequentemente usato dagli abitanti dell'arcipelago giapponese.⁵⁵ Con finalità ludiche Kawamori e Mikimoto utilizzano a loro volta durante la realizzazione di "Fortezza superdimensionale Macross" l'espressione *otaku*, la quale da allora prende piede tra gli appassionati.⁵⁶

Haruhiko Mikimoto ricopre tra l'altro il ruolo di *character designer* in "Punta al Top! GunBuster", lo segnaliamo. Trish Ledoux, Doug Ranney e altri esperti sono non a torto dell'avviso che "Punta al Top! GunBuster" sia configurabile come un prodotto della cultura legata al fenomeno sociologico indicato con la parola *otaku*.⁵⁷ Quella suddetta viene definita da Takashi Murakami una cultura della «impotenza». Murakami espone una tesi alquanto suggestiva e pertinente secondo la quale le opere prodotte dallo studio Gainax e l'intera produzione animata nipponica rinviano per via simbolica al contesto sociale, culturale e ideologico giapponese relativo al periodo storico compreso grosso modo tra gli anni Cinquanta e gli anni Novanta.⁵⁸ La tesi di Takashi Murakami conferma il fatto che gli strumenti metodologici di ordine sociologico oppure antropologico sono con ogni probabilità i più appropriati a spiegare i molteplici significati di "Punta al Top! GunBuster". Le produzioni audiovisive realizzate dallo studio Gainax, tra le quali "Punta al Top! GunBuster", per Murakami consentono ai giovani e alla maggioranza della popolazione nipponica di attuare un'immaginaria fuga dalla

⁵⁴ Cfr. <http://www.nipponico.com/dizionario/o/otaku.php>.

⁵⁵ Cfr. P. Macias, T. Machiyama, 2004, p. 13.

⁵⁶ Cfr. T. Murakami, 2001, p. 62 e P. Macias, T. Machiyama, 2004, p. 14.

⁵⁷ Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, p. 56.

⁵⁸ Cfr. T. Murakami, 2001.

realtà.⁵⁹ In quanto immaginaria tale fuga risulta effimera e soprattutto non in grado di incidere sulla realtà sociale. Da qui la definizione di cultura della «impotenza» data da Murakami. Pauline Kael fa delle affermazioni simili. In estrema sintesi Kael sostiene che allo scopo di fuggire da una realtà sociale avvertita come estranea i giovani, non solo di nazionalità giapponese, tendono idealmente a rifugiarsi negli universi fantastici (privi di brutture e di «imperfezioni») offerti in primo luogo dagli *anime*.⁶⁰

Come abbiamo almeno in parte osservato “Punta al Top! GunBuster” accoglie dunque le istanze di natura psicologica e per così dire ideologica avanzate dagli spettatori e fornisce (o tenta di fornire) a esse una risposta concreta.

Un approccio metodologico di tipo socio-antropologico analogo a quello finora adottato ci sembra adeguato a interpretare anche “Kiss me Licia”, la successiva serie animata da noi presa in esame.

5.3 “Kiss me Licia” (“Ai shite Knight”)

Regia: Osamu Kasai. *Soggetto:* Kaoru Tada. *Sceneggiatura:* Mitsuru Majima, Sukehiro Tomita, Tatsuo Tamura. *Direzione artistica:* Motoyuki Tanaka. *Character design:* Yorifusa Yamaguchi. *Musica:* Nozomi Aoki. *Produzione:* Toei Animation. *Periodo d'uscita:* 1 marzo 1983 – 24 gennaio 1984. *Numero di episodi:* 42.

La città di Osaka è lo scenario nel quale all'inizio degli anni Ottanta hanno luogo le vicende amorose vissute da Licia (il cui nome nella versione originale dell'opera è Yaeko), una studentessa di circa diciotto anni. La ragazza aiuta suo padre Marrabio (Shige-san in originale), un uomo scorbutico e irascibile dotato tuttavia di un animo sensibile, a gestire il Mambo, un piccolo ristorante. Uno dei clienti del Mambo si chiama Satomi e suona la tastiera nell'emergente gruppo musicale dei Beehive. Il ragazzo e Licia stringono in poco tempo quella che dà

⁵⁹ Cfr. *ivi*, p. 66.

⁶⁰ Cfr. P. Kael, cit. in C. G. Horn, 1999, p. 21.

l'impressione di essere una affettuosa amicizia. In realtà Satomi prova per Licia dei sentimenti molto più profondi e intensi. La giovane fa nello stesso periodo la conoscenza di Andrea (Hashizo), un socievole bambino rimasto orfano di entrambi i genitori. Andrea e il corpulento gatto che lo accompagna, di nome Giuliano, sono sorpresi da un temporale. Licia presta loro soccorso, li accoglie sotto il proprio ombrello e li conduce al Mambo. Da allora il bambino si affeziona a Licia. La fanciulla incontra casualmente anche Mirko (Go), il fratello maggiore di Andrea nonché il cantante dei Beehive. I modi diretti e l'abbigliamento stravagante di Mirko, al quale è affidata la tutela di Andrea, suscitano subito l'interesse di Licia. I due giovani sbattono l'uno contro l'altra in un paio di occasioni a pochi giorni di distanza. Mirko avverte a sua volta una forte attrazione nei confronti di Licia ma decide di trattenere i propri sentimenti allo scopo di non compromettere l'amicizia e il rapporto professionale che lo lega a Satomi. Le cose cominciano a complicarsi quando Satomi dichiara a Licia di essere innamorato di lei. La ragazza e Mirko cadono immediatamente preda della confusione e dell'incertezza. Satomi prende coscienza del fatto che Licia non è immune al fascino di Mirko e reagisce in maniera violenta. Il giovane porta infatti quasi allo scioglimento il gruppo musicale di cui fa parte. La situazione viene alla fine risolta da Licia, la quale vince l'innata timidezza e rivela di essere innamorata di Mirko. Ciò avviene al termine di un importante festival musicale al quale i Beehive partecipano ma che viene vinto dai Kiss Relish, il gruppo guidato da un cantante eccentrico e ambiguo chiamato Sheller (Sheila). Mirko dimostra di ricambiare l'amore di Licia. Satomi cede invece al corteggiamento di Marika (Meiko), una studentessa di buona famiglia, e intreccia con lei una relazione amorosa. Mirko e Licia non sembrano però destinati a trovare pace. Il manager dei Beehive invita Licia a separarsi da Mirko, il quale per raggiungere il successo deve mantenere alta la concentrazione sul proprio lavoro. A malincuore Licia acconsente alla richiesta del suddetto manager. Con la collaborazione di Marika la ragazza fa credere a Mirko di avere instaurato un legame amoroso con un altro cantante. Satomi scopre la verità e la confessa all'amico. Grazie all'aiuto di Andrea Mirko riconquista l'amore di Licia. Prima di partire per gli Stati Uniti,

dove per alcuni mesi lo attendono degli impegni di lavoro, Mirko promette a Licia di sposarla.

I rimandi alla realtà sociale e culturale concernente l'arcipelago nipponico degli anni Ottanta risultano ancora più evidenti in "Kiss me Licia". Essi non sono come si intuisce collocati in questo caso su di un piano metaforico. Situazioni e figure caratteristiche della società giapponese del periodo vengono riportati in maniera diciamo così letterale dagli autori della serie animata suddetta. La realtà sociale nipponica dell'epoca viene descritta in modo abbastanza verosimile dai realizzatori di "Kiss me Licia". Ci teniamo prima di proseguire a specificare che in questo non risiede un particolare elemento di novità. Nell'ambito dell'animazione seriale nipponica appaiono infatti numerose le opere che, a cominciare dagli anni Sessanta, rappresentano in termini realistici il contesto socio-antropologico all'interno del quale esse nascono e maturano.⁶¹ Al pari di "Kiss me Licia" tali opere illustrano in maniera credibile le vicende quotidiane vissute dai personaggi e si inseriscono ciononostante in generi o filoni narrativi consolidati quali la commedia e la *soap opera*, di cui rispettano i codici espressivi.⁶² Uno dei primi *anime* a presentare le peculiarità sopra indicate è intitolato "Sazae-san" (1969-in corso). In esso vengono raccontati i piccoli e grandi eventi familiari (dai risvolti divertenti) in cui è coinvolta la protagonista Sazae, una giovane donna che abita in un modesto appartamento della periferia di Tokyo insieme ai propri genitori, ai propri fratelli e al proprio marito.⁶³ Il realismo specifico di "Sazae-san" o di "Kiss me Licia" non ha come deduciamo uno statuto diverso rispetto a quello mostrato dalle altre produzioni seriali nipponiche a

⁶¹ Cfr. M. Schilling, 1997, *passim*.

⁶² Cfr. T. Ledoux, D. Ranney, 1997, *passim*.

⁶³ Tratto da una omonima serie a fumetti di genere umoristico scritta e disegnata da Machiko Hasegawa nell'arco temporale compreso tra il 1946 e il 1974 "Sazae-san" costituisce l'*anime* formato dal numero in assoluto maggiore di episodi. Esso conta per l'esattezza circa 2000 puntate. "Sazae-san" viene in Giappone prodotto e trasmesso dai canali televisivi ancora oggi. Secondo le fonti d'informazione da noi consultate la serie animata succitata non è mai stata esportata in Italia. Non ne esiste cioè una versione in lingua italiana. Notizie e dati relativi a "Sazae-san" sono reperibili in M. Schilling, 1997, pp. 224-227, <http://www.animeclick.it/notizia.php?id=18248>, D. Castellazzi, R. Pesci, 1999, p.21 e nel sito internet <http://www.animenewsnetwork.com/> alla voce dedicata a "Sazae-san".

disegni animati ma soltanto un grado superiore. Anche in “Sazae-san” e “Kiss me Licia” l’universo socio-culturale giapponese è di fatto trasfigurato in forma simbolica. Nelle due serie animate succitate e in quelle a esse analoghe sul piano contenutistico, strutturale e compositivo questo universo viene però delineato con maggiore precisione e veridicità.

Le considerazioni da noi finora fatte inducono con ogni probabilità a credere che la diffusione di “Kiss me Licia” non possa superare i confini dell’arcipelago nipponico. L’*anime* in questione riscuote al contrario un successo enorme e inaspettato all’estero, soprattutto in Italia. Un simile fenomeno è a nostro avviso molto meno paradossale e inspiegabile di quanto sembri. Ci occupiamo in seguito delle ragioni che per qualche studioso sono alla base di esso. Noi preferiamo adesso limitare l’analisi alla constatazione del fatto che i personaggi mostrati da “Kiss me Licia”, almeno quelli principali, entrano come è oramai risaputo con prepotenza nell’immaginario dei ragazzi italiani degli anni Ottanta. I protagonisti dell’opera a disegni animati qui esaminata in Italia contribuiscono a ridefinire l’orizzonte mitologico degli adolescenti e dei giovani adulti dell’epoca.⁶⁴ La platea televisiva della quale sia in Giappone che all’estero “Kiss me Licia” registra il gradimento è formata per l’esattezza in larga parte da bambini e ragazze. Il desiderio di costruire un discorso il più possibile coerente e organico ci impone di procedere da questo momento in poi con maggiore ordine. Ciò di cui riteniamo giusto riferire consiste innanzitutto nella fonte alla quale “Kiss me Licia” attinge i temi, le figure e l’intreccio narrativo.

“Kiss me Licia” costituisce l’adattamento a disegni animati della serie nipponica a fumetti “Love me Knight – Kiss me Licia” (“Ai shite Knight”, 1982-1984). Tale serie a fumetti viene concepita e realizzata da Kaoru Tada, una autrice di *manga* attiva sin dalla seconda metà degli anni Settanta. Kaoru Tada muore nel 1999 a causa di una emorragia cerebrale alla giovane età di trentotto anni.⁶⁵ Gli episodi dai quali il fumetto firmato da Kaoru Tada è composto a partire dall’anno 1981 compaiono su “Margaret”, una delle riviste più celebri in cui nell’arcipelago nipponico sono ospitate le opere a fumetti dedicate a un pubblico femminile in

⁶⁴ Cfr. N. Bartolini Carrassi, 1999.

⁶⁵ Cfr. <http://lnx.shoujoinitalia.net/licia/>.

particolare d'età adolescenziale. Essi vengono raccolti in volume e pubblicati a cominciare dal 1982 dalla Shueisha, una importante casa editrice giapponese specializzata nel fumetto seriale di consumo. "Love me Knight – Kiss me Licia" si rivolge con chiarezza in primo luogo alle ragazze e alle giovani donne. La versione a disegni animati del suddetto *manga*, destinata al mercato televisivo, sembra indirizzata anche a spettatori d'età infantile. Ciononostante non riusciamo a cogliere a livello contenutistico e formale delle sensibili e sostanziali differenze tra "Love me Knight – Kiss me Licia" e la produzione animata che ne viene tratta e che noi ora indagiamo. "Kiss me Licia" traspone senza dubbio con fedeltà il fumetto disegnato e scritto da Kaoru Tada. La serie a fumetti e quella animata da essa ottenuta illustrano tutto sommato i medesimi avvenimenti e affrontano gli stessi argomenti. Le modifiche che i produttori nipponici apportano alla trama del fumetto da cui "Kiss me Licia" viene ricavata sono minime e non certo significative, lo verificiamo meglio a breve. La cosa non sorprende affatto. Il *manga* di Kaoru Tada propone dei delicati contenuti tematici quali l'omosessualità e la perdita dei genitori ma lo fa con discrezione, leggerezza e ironia. Sulle situazioni legate a questi contenuti e passibili quindi di una interpretazione dubbia o controversa l'autrice non pone l'accento in maniera esplicita. Le scelte in materia di etica e di stile prese da Kaoru Tada vengono adottate dai responsabili estetici e finanziari di "Kiss me Licia". Bisogna a onor del vero sottolineare il fatto che le scelte suddette dipendono soprattutto da motivi di natura commerciale. I realizzatori dell'*anime* e del fumetto qui studiati non intendono cioè muovere delle critiche di ordine sociale bensì raccontare semplicemente una storia d'amore. Tenuto conto di ciò deduciamo che il genere narrativo in cui entrambe le opere rientrano corrisponde alla commedia romantica. Tra "Kiss me Licia" e la serie a fumetti che ne è all'origine sono comunque riscontrabili sul piano grafico e compositivo delle differenze, le più lampanti delle quali vengono di seguito elencate.

I personaggi vengono caratterizzati con evidenza in modo diverso dal punto di vista fisico. Essi perdono di fatto il corpo filiforme e i lineamenti spigolosi assegnati da Kaoru Tada. I protagonisti di "Kiss me Licia" vengono restituiti a livello visivo mediante un tratto più deciso e netto. L'aspetto da essi esibito risulta

meno abbozzato ma anche molto meno accattivante rispetto a quello attribuito dalla disegnatrice del *manga*. Gli autori della produzione animata concedono poi maggiore rilievo e spazio a personaggi secondari quali Marrabbio e Marika. La figura di Marrabbio e quella di Marika rivestono un ruolo importante all'interno del racconto descritto dall'*anime*. Il personaggio di Marrabbio conferisce agli eventi illustrati in "Kiss me Licia" un tono più scanzonato e umoristico. Il personaggio di Marika, la cui psicologia viene dai produttori della serie animata con chiarezza approfondita, consente di annodare tutti i fili narrativi. Grazie a esso l'intreccio può sciogliersi nel modo auspicato in primo luogo dal pubblico, ovvero positivamente. Mediante la figura di Marika i realizzatori di "Kiss me Licia" portano a conclusione le vicende sentimentali in cui un altro protagonista, Satomi, viene coinvolto e la cui narrazione nel fumetto rimane in sospenso.

La parte finale della storia presentata in "Kiss me Licia" non coincide con quella immaginata da Kaoru Tada. Gli avvenimenti e i personaggi proposti da Kaoru Tada negli episodi finali dell'opera a fumetti vengono per la precisione ignorati o meglio eliminati dai responsabili finanziari e estetici di "Kiss me Licia". Questo avviene a quanto pare perché la succitata serie animata riscuote in patria uno scarso successo commerciale e di conseguenza ne viene interrotta bruscamente la realizzazione.⁶⁶ Per l'esattezza i produttori di "Kiss me Licia" fanno con rapidità terminare il racconto, la cui conclusione non può che apparire troppo sbrigativa e diciamo così meccanica.⁶⁷ A causa delle ragioni appena esposte nella produzione a disegni animati il matrimonio tra Licia e Mirko non viene mostrato come accade nel fumetto ma soltanto prefigurato. Le stesse ragioni sono alla base del ridimensionamento di Ryotaro, un personaggio dalla discreta rilevanza nella serie a fumetti. Nel *manga* ideato da Kaoru Tada Ryotaro è un giovane musicista intenzionato a contendere in tutti i modi a Mirko l'amore di Licia. Nella trasposizione a disegni animati Ryotaro è soltanto il cantante che Licia finge di frequentare (e di amare) allo scopo di separarsi da Mirko, la cui carriera in campo musicale la ragazza vuole a tutti i costi agevolare. Licia vuole in pratica indurre Mirko a dedicarsi esclusivamente alla professione di musicista.

⁶⁶ Cfr. N. Bartolini Carrassi, 1999, p. 110.

⁶⁷ Cfr. *ibid.* e <http://lnx.shoujoinitalia.net/licia/>.

Numero spunti di riflessione li fornisce la singolare figura costituita da Giuliano, il corpulento gatto da cui Andrea, il fratello minore di Mirko, viene quasi sempre accompagnato. Seppure in maniera inconsapevole il personaggio di Giuliano invita a ragionare sulle scelte stilistiche e sulle strategie discorsive attuate dagli autori di “Kiss me Licia”. Esso dà inoltre delle indicazioni di grande valore in merito alla cornice storica, sociale e culturale all’interno della quale l’*anime* sopra menzionato si inserisce. Alla figura del gatto Giuliano non è permesso nel fumetto di esprimersi mediante il linguaggio umano, verbale o scritto che sia. Questo basilare principio di verosimiglianza non viene rispettato dai produttori della serie animata, i quali rendono manifesto il pensiero di Giuliano attraverso delle didascalie. Al fine di rafforzare ulteriormente il registro comico di “Kiss me Licia” gli adattatori italiani dell’opera donano a Giuliano addirittura la parola. La decisione presa dagli adattatori italiani si rivela a dire la verità vincente. I divertenti dialoghi recitati da Giuliano sembrano infatti concorrere al successo di “Kiss me Licia” in Italia.⁶⁸

Ci troviamo in ogni caso di fronte a operazioni di tipo enunciativo effettuate per stabilire una relazione comunicativa più diretta con lo spettatore. Secondo noi conviene soffermarsi un po’ su questo ultimo argomento e spiegare diciamo così il funzionamento di una procedura tecnico-discorsiva utilizzata di consueto dalle produzioni animate giapponesi per instaurare con il pubblico un rapporto di natura comunicativa. L’opportunità di farlo viene tra l’altro data dal personaggio di Giuliano, le cui vicissitudini amorose sono riportate nel secondo episodio di “Kiss me Licia”. La procedura a cui ci si riferisce sopra nei termini del linguaggio audiovisivo (ma non solo) può essere definita «soggettiva mentale» oppure «immagine personale». Siamo dell’avviso che un esempio concreto aiuti a comprendere facilmente con cosa abbiamo a che fare. Com’è forse deducibile l’esempio in questione viene fornito proprio dalla seconda puntata di “Kiss me Licia”. Nella puntata suddetta assistiamo alle vicende amorose riguardanti il gatto Giuliano, il quale viene con crudeltà abbandonato dalla gattina di cui è innamorato e che ha sempre protetto. Lo svolgimento di tali vicende precede sotto

⁶⁸ Cfr. N. Bartolini Carrassi, 1999, p. 112.

l'aspetto cronologico quello degli avvenimenti che coinvolgono Giuliano nella serie animata. Giuliano incontra e stringe amicizia con Andrea soltanto dopo che la gattina di cui è infatuato lo abbandona. Ciononostante la sfortunata storia d'amore vissuta da Giuliano viene raccontata da Andrea, il quale a rigor di logica non ne è a conoscenza. Noi crediamo che una simile considerazione chiarisca lo stato delle cose. Le immagini mostrate al pubblico nel secondo episodio di "Kiss me Licia" illustrano con evidenza i pensieri di un individuo o meglio di un personaggio, ovvero Andrea. Esse sono per l'appunto delle «immagini personali», delle immagini generate per così dire dalla mente di un preciso personaggio, al quale sono dunque attribuibili. Allo spettatore viene in definitiva fatto vedere quello che il personaggio di Andrea pensa oppure immagina. La soggettività mentale è configurabile come l'espedito al contempo di ordine enunciativo e tecnico usato dagli autori di "Kiss me Licia" allo scopo di motivare l'atteggiamento scontroso e l'espressione corrucciata peculiari di Giuliano e fare guadagnare al succitato personaggio i favori (e la simpatia) del pubblico. Facciamo notare che degli eventi accaduti al gatto Giuliano prima di conoscere Andrea e Mirko non viene data notizia nel *manga* da cui "Kiss me Licia" è tratto. Essi sono inventati dai realizzatori dell'opera a disegni animati appena nominata. In "Kiss me Licia" viene applicata una delle più efficaci formule discorsive mediante cui i produttori degli *anime* si rivolgono al pubblico in modo immediato e ne innescano i meccanismi psicologici di coinvolgimento emotivo.⁶⁹ La visualizzazione dei pensieri elaborati e raffigurati mentalmente dai personaggi consente di fatto agli spettatori di istituire una relazione di tipo empatico con essi. Allo spettatore vengono fornite tutte le informazioni necessarie a interpretare il comportamento adottato dai protagonisti e riuscire quindi a partecipare affettivamente alle vicende incentrate su di essi.

La figura di Giuliano segnala una tendenza abbastanza diffusa nell'ambito dell'animazione (e del fumetto) seriale giapponese degli anni Ottanta. Questa tendenza consiste nel ritrarre degli animali capaci di ispirare tenerezza in virtù dall'aspetto buffo e grazioso posseduto.

⁶⁹ Cfr. M. Pellitteri, 2008, p. 120 e R. Ponticiello [2005] 2007, p. 30.

Essa prende l'avvio e viene sviluppata in realtà nel corso degli anni Settanta. Soltanto nel decennio successivo pare tuttavia raggiungere la compiutezza e il consolidamento.⁷⁰ La tendenza descritta sopra rinvia innanzitutto al contesto storico e socio-antropologico nel quale matura. Essa indica con maggiore esattezza la predisposizione emotiva e culturale manifestata dagli abitanti dell'arcipelago nipponico, dai giovani in primo luogo, a cavallo degli anni Settanta e Ottanta. In questo periodo gli individui di nazionalità giapponese dimostrano di provare una enorme passione nei confronti degli animali dotati di graziosi attributi fisici.⁷¹ Tale passione si presenta come una autentica moda seguita soprattutto dalle ragazze e il cui via viene dato secondo Mark Schilling nel 1972 dall'arrivo a Tokyo di Ran Ran e Kan Kan, due giganteschi panda donati dal governo cinese al Primo Ministro nipponico dell'epoca Kakuei Tanaka.⁷² La moda suddetta contribuisce alla codificazione del fenomeno *kawaii* sia dal punto di vista estetico che da quello ideologico. Più in generale le forme espressive del fumetto e del disegno animato riflettono la temperie culturale a cui accenniamo. Da ciò dipende il fatto che a Giuliano e a diversi altri animali comparsi nelle produzioni animate giapponesi venga negli anni Ottanta attribuito un ruolo narrativo importante.⁷³

A nostro avviso nella presente sede merita almeno una menzione "Hello, Spank" ("Ohayo Spank", 1981-1982), uno degli *anime* più noti in cui un animale è posizionato al centro del racconto. "Hello, Spank" illustra le avventure di solito divertenti nelle quali sono impegnati un goffo cane di nome Spank e la sua padrona Aika, una ragazza di quindici anni. Giuliano esibisce al pari di Spank gli stilemi grafici tipici del *kawaii*. La caratterizzazione visiva di Giuliano sembra confermare il legame esistente tra il fenomeno *kawaii* e la moda scoppiata in Giappone tra gli anni Settanta e Ottanta, della quale abbiamo in precedenza riferito. Sharon Kinsella afferma non a caso che gli animali o per la precisione i cuccioli fungono in maniera del tutto naturale da modello per i personaggi delle serie animate (e a fumetti) giapponesi muniti dei contrassegni grafici specifici del

⁷⁰ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, pp. 197-201.

⁷¹ Cfr. M. Schilling, 1997, pp. 19-25.

⁷² Cfr. *ivi*, pp. 20-21.

⁷³ Cfr. M. Pellitteri, 2002b, *passim*.

kawaii.⁷⁴ I contrassegni succitati costituiscono se possiamo così dire la forma concreta assegnata all'idea di innocenza oppure di infanzia.⁷⁵ Con maggiore correttezza essi sono il risultato della trasfigurazione metaforica del concetto di innocenza o di infanzia.⁷⁶ Le osservazioni fatte non riguardano come si evince soltanto l'aspetto stilistico del *kawaii* ma anche quello ideologico.⁷⁷ In pratica i disegnatori nipponici coinvolti nella realizzazione di fumetti oppure di serie animate negli anni Ottanta elaborano una sorte di codice visivo mediante il quale trasformano gli animali ritratti nei simboli di concetti quali la bontà e il candore.⁷⁸ I motivi grafici che rimandano al *kawaii* sono una delle peculiarità relative al disegno animato nipponico degli anni Ottanta rinvenibili a livello formale e contenutistico in "Kiss me Licia". Di seguito passiamo in rassegna le altre.

L'opera a disegni animati qui indagata ripropone la costante tematica rappresentata dal triangolo amoroso. Per essere precisi intorno a tale costante tematica ruota l'intero intreccio narrativo di "Kiss me Licia". La relazione amorosa di ordine «triangolare» più evidente e significativa viene istituita nel corso degli episodi da Licia, Mirko e Satomi. Un rapporto amoroso dello stesso genere (nonché della medesima importanza) è poi con chiarezza quello stabilito da Licia, Satomi e Marika. Di natura «triangolare» appare anche il legame affettivo instauratosi tra Licia, la sua amica Manuela e Mirko. Se infine intendiamo il sentimento dell'amore in senso lato, o meglio in una accezione non passionale o erotica, il triangolo di maggiore rilievo presentato in "Kiss me Licia" risulta in maniera lampante quello composto da Licia, da Mirko e da Marrabbio, sul quale torneremo più avanti.

Un altro argomento ricorrente trattato in "Kiss me Licia" consiste nella omosessualità maschile. Gli autori della produzione animata suddetta raccolgono idealmente i suggerimenti forniti da Kaoru Tada in "Love me Knight – Kiss me Licia" e affrontano questo argomento con leggerezza e ironia.

⁷⁴ Cfr. S. Kinsella, 1995, pp. 236 e ss.

⁷⁵ Cfr. J. Fleming, 2001, p. 27.

⁷⁶ Cfr. S. Kinsella, 1995, *passim* e A. Allison, 2004, pp. 40 e ss.

⁷⁷ L'ideologia e lo stile concernenti il fenomeno socio-antropologico del *kawaii* sono analizzati in M. White, 1993, pp. 121-133.

⁷⁸ Cfr. J. Fleming, 2001, pp. 22-36.

In realtà non è corretto parlare di omosessualità. Si tratta infatti piuttosto di ambiguità sessuale. I personaggi in particolare di Mirko, Satomi e Sheller non esplicitano subito il proprio orientamento sessuale. Essi giocano diciamo così per varie ragioni con la propria sessualità e danno luogo molto di frequente a incomprensioni e divertenti equivoci. In buona sostanza è per noi ciò a consentire o favorire l'utilizzo di toni leggeri e quasi comici. I tre protagonisti appena nominati sottolineano la femminilità dei propri lineamenti tramite la variopinta acconciatura dei capelli e gli abiti indossati, piuttosto stravaganti. Mirko, Satomi e Sheller sono di fatto eterosessuali. Essi seguono però in materia di musica e di abbigliamento una tendenza (o se preferite una corrente) le cui marche distintive sono l'eccentricità e soprattutto l'ambiguità sessuale.

Il richiamo alla realtà sociale e alla scena musicale dei primi anni Ottanta è inequivocabile. Come da più parti rilevato per definire sul piano visivo i Beehive Kaoru Tada guarda a diversi gruppi dell'epoca specializzati nel filone o sottogenere musicale battezzato con il nome di *glam rock*.⁷⁹ Molti dei gruppi e dei cantanti specializzati per così dire nel *glam rock* dominano lo scenario musicale internazionale del periodo. Secondo alcuni appassionati d'animazione giapponese i Beehive sono ispirati ai Japan, un gruppo musicale inglese il cui successo commerciale raggiunge in Giappone all'inizio degli anni Ottanta proporzioni notevoli.⁸⁰ Prima di proseguire facciamo notare che la musica costituisce uno degli elementi su cui fonda l'enorme gradimento di pubblico registrato da "Kiss me Licia" in Italia. I brani musicali dai quali è formata la colonna sonora dell'*anime*, melodici e orecchiabili, vengono negli anni Ottanta in Italia apprezzati da molte adolescenti. Le canzoni interpretate da Mirko nella versione italiana di "Kiss me Licia" non coincidono in realtà con quelle originali.

⁸¹ Esse hanno testi e accompagnamenti musicali diversi e sono in lingua italiana. I

⁷⁹ Il termine *glam* costituisce per l'esattezza la contrazione della parola inglese *glamour*, traducibile in lingua italiana come 'fascino'.

⁸⁰ Cfr. B. Rossi, 2002, p. 188.

⁸¹ I testi delle canzoni proposte nel fumetto da Kaoru Tada coincidono con quelli dei brani musicali scritti da famosi gruppi (o cantanti) nipponici degli anni Settanta e Ottanta. I brani cantati da Mirko nella serie a disegni animati sono invece composti dagli autori della colonna sonora. A tal proposito cfr. A. Renzoni, 2002, p. 191.

dischi in cui le canzoni succitate vengono raccolte a partire dal 1985 si attestano con regolarità ai primi posti delle classifiche di vendita.⁸²

Dopo questa breve digressione riprendiamo il discorso in precedenza avviato con una osservazione: numerosi cantanti giapponesi e stranieri che si affermano a cavallo degli anni Settanta e Ottanta e che fanno dell'androginia la propria peculiarità vengono non a caso presi a modello dalle disegnatrici di *manga* per ragazze.⁸³ La figura del *bishonen* ha quindi una origine anche meno nobile e meno antica rispetto a quella finora indicata. Nella maggioranza dei casi essa non ritrae degli specifici esponenti della scena musicale del periodo, ci teniamo a precisarlo. Le autrici nipponiche dei fumetti destinati a un pubblico femminile negli anni Settanta e Ottanta si rifanno più che altro al paradigma tipologico imposto dai suddetti esponenti per delineare a livello fisico la figura del *bishonen*.

⁸⁴ A nostro avviso una simile operazione non è del tutto consapevole o meglio voluta. Le disegnatrici giapponesi delle serie a fumetti dirette alle adolescenti non danno l'impressione di rifarsi a tale paradigma tipologico ma piuttosto di esserne condizionate. Comunque sia i personaggi di Satomi, di Sheller e di Mirko appaiono tratteggiati dal punto di vista grafico-visivo in maniera analoga al *bishonen*. Essi incarnano questo ideale estetico, gli donano un corpo e un volto. Un'altra ricorrenza concernente il disegno animato nipponico degli anni Ottanta che ritroviamo in "Kiss me Licia" risiede com'è ovvio proprio nella concretizzazione dell'ideale giapponese di bellezza chiamato *bishonen*.

La principale costante relativa all'animazione seriale giapponese degli anni Ottanta rintracciabile in "Kiss me Licia" consiste nella presenza di personaggi raffiguranti dei divi dello spettacolo, ovvero degli *idols*. L'*idol* è una figura caratteristica non soltanto del disegno animato di serie ma dell'intera società nipponica dell'epoca, lo ribadiamo.⁸⁵ Numerosi protagonisti dell'opera a disegni

⁸² Cfr. N. Bartolini Carrassi, 1999, pp. 113-114.

⁸³ Cfr. M. Schilling, 1997, p. 206.

⁸⁴ Cfr. *ibid.*

⁸⁵ Nell'arcipelago nipponico l'industria dell'intrattenimento e dello spettacolo sostiene (e alimenta) un sistema divistico incentrato sugli *idols*, cioè su cantanti dalla giovane età e dall'aspetto piacevole. Abbiamo già affrontato l'argomento nella presente sede. Ci limitiamo dunque soltanto a segnalare che in P. Macias, T. Machiyama, 2004, pp. 52-63 sono esaminati alcuni dei veicoli e alcune delle strategie mediante cui questo sistema divistico viene promosso.

animati nominata sopra sono con chiarezza degli *idols*. La fama non viene a essi procurata tanto dal lavoro esercitato (quello di cantante o di musicista) quanto dall'aspetto gradevole e dal carisma posseduto.

Il fascino di cui in particolare il personaggio di Mirko è dotato costituisce secondo noi un'altra delle ragioni che in Italia decretano sul piano commerciale il trionfo di "Kiss me Licia". Il personaggio di Mirko adotta tra l'altro nella produzione animata un atteggiamento e un abbigliamento molto meno trasgressivi rispetto a quelli immaginati da Kaoru Tada.⁸⁶ La conquista della popolarità da parte di esso viene senza dubbio favorita dal grande interesse dimostrato negli anni Ottanta in Italia dalle ragazze nei confronti di alcuni cantanti locali equiparabili agli *idols* giapponesi. La figura dell'*idol* non è per le adolescenti italiane del periodo qualcosa di sconosciuto.⁸⁷ Negli anni Ottanta anche in Italia si affacciano alla ribalta musicale parecchi giovani cantanti, i quali conquistano il successo grazie all'avvenenza fisica e non al talento canoro. L'*idol* non va considerato soltanto un rappresentante o per essere più corretti un prodotto dell'industria dello spettacolo. Esso è da ritenere un autentico fenomeno di ordine socio-culturale dal quale a cominciare dagli anni Ottanta sono investiti tutti i continenti, o quasi, e un numero elevato di nazioni.⁸⁸ Il «fenomeno *idol*», se così lo possiamo definire, è in pratica internazionale. Ciò è stato a varie riprese rilevato nella presente sede.

Noi siamo convinti del fatto che il personaggio di Mirko fornisca le chiavi più utili per interpretare i molteplici significati espressi da "Kiss me Licia".

Esso porta innanzitutto a ragionare sulle scelte operate dai produttori del suddetto *anime* in materia di costruzione narrativa. Le nostre riflessioni in proposito riprendono soprattutto quelle sviluppate in varie sedi da Marco Pellitteri. Come osservato dallo studioso "Kiss me Licia" esibisce un impianto narrativo o meglio strutturale basato su di una serie di «coppie oppostive».⁸⁹ La struttura sulla quale l'intreccio di "Kiss me Licia" poggia è in modo deciso e lampante di ordine binario. Tra tutti i protagonisti della serie animata Mirko risulta quello in grado di fare comprendere con maggiore rapidità la tesi appena esposta. Tale protagonista

⁸⁶ Cfr. <http://lnx.shoujoinitalia.net/licia/>.

⁸⁷ Cfr. C. Baglini, C. Zacchino, 1999, p. 70.

⁸⁸ Cfr. G. Poitras, 1999, p. 3.

⁸⁹ Cfr. M. Pellitteri [1999] 2002, p. 168.

veicola in maniera lampante due concetti opposti, almeno in apparenza, quali l'anticonformismo e la responsabilità. Mirko predilige un atteggiamento ribelle ma nei confronti del fratello minore Andrea mostra di consueto disponibilità e gentilezza. I ruoli sociali ricoperti da Mirko all'interno delle vicende raccontate sono anch'essi antitetici e la cosa appare logica. Mirko non è soltanto un cantante dal comportamento trasgressivo ma anche un fratello attento e premuroso. Mirko si prende amorevolmente cura di Andrea, al quale fa da tutore e da sostituto della figura paterna. L'universo narrativo di "Kiss me Licia" appare in definitiva dicotomico e il personaggio di Mirko lo sottolinea. Secondo Marco Pellitteri "l'idea della storia [descritta in "Kiss me Licia"] si muove dunque sulla presentazione allo spettatore di una serie di «coppie oppositive»: convenzionale/anticonformista, cantante ribelle/fratello responsabile, vita familiare/ ambiente rock, e così via."⁹⁰ Questa opposizione diciamo di tipo binario riguarda e contraddistingue anche la relazione amorosa che Mirko instaura con Licia. Per motivi in primo luogo legati alla professione svolta Mirko frequenta dei locali alla moda o più precisamente dei club molto esclusivi. Il ragazzo viene con regolarità attorniato dalle ammiratrici oppure dai giornalisti. Il mondo a cui di fatto appartiene è quello dello spettacolo. Tutto lascia supporre che l'ambiente del quale il protagonista fa parte sia stimolante e alternativo. Ciononostante Mirko si innamora immediatamente e in maniera intensa di Licia, una studentessa non particolarmente brillante e dall'aspetto ordinario impegnata a aiutare il padre Marrabbio nella conduzione di un modesto ristorante. A nostro avviso questo accade per una ragione precisa e semplice sulla quale concentriamo a breve l'attenzione. Ci limitiamo per il momento a constatare che la chiave adeguata a interpretare il rapporto amoroso istituito da Mirko e Licia pare essere quella metaforica. Una chiave metaforica è con maggiore esattezza adatta a leggere la relazione affettiva stabilita da Mirko, Licia e Marrabbio. Dalla relazione affettiva succitata traspare una netta contrapposizione di valori. I tre protagonisti nominati sopra sono portatori di differenti istanze culturali e ideologiche. Essi costituiscono in modo dichiarato l'emblema di fedi ideologiche

⁹⁰ Ibid.

e di sistemi valoriali opposti. Mirko sembra dare voce alle radicali richieste di cambiamento nell'arcipelago nipponico inoltrate dalla popolazione giovanile a cominciare dagli anni Sessanta. Marrabbio incarna invece i valori tradizionali della società giapponese, ovvero la rettitudine, l'impegno, l'appartenenza a una comunità o gruppo e lo spirito di sacrificio. Non a caso nel ristorante di cui l'uomo è proprietario vengono serviti in modo esclusivo piatti tipici della cucina giapponese e vengono ascoltate solamente vecchie canzoni popolari. Se forziamo un po' l'interpretazione possiamo infine cogliere nella figura di Licia il simbolo della società nipponica dei primi anni Ottanta. Il Giappone dell'epoca appare per l'appunto sospeso tra spinte liberali e reazionarie. Con maggiore esattezza all'inizio degli anni Ottanta nell'arcipelago nipponico le spinte progressiste effettuate dai giovani si affievoliscono di colpo e le forze (parlamentari e istituzionali) di orientamento politico conservatore prendono il sopravvento.⁹¹

Dal rapporto affettivo instauratosi tra Mirko, Licia e Marrabbio noi abbiamo l'impressione che emerga un'altra delle peculiarità contenutistiche concernenti la produzione seriale nipponica a disegni animati, di cui non si è qui finora riferito. Questa peculiarità consiste nella funzione «pedagogica» esercitata dal disegno animato giapponese di serie. Essa riguarda per la precisione i messaggi di natura ideologica veicolati dalle produzioni giapponesi a disegni animati. Come verificheremo poco più avanti la funzione assolta dall'animazione seriale nipponica sul piano pedagogico risulta contraddistinta da una discreta dose di ambivalenza. Il significato dei messaggi lanciati con consapevolezza o meno dagli autori delle serie animate giapponesi appare cioè parecchio ambiguo o meglio ambivalente. Non ci siamo occupati prima (e non ci occuperemo in modo molto approfondito) della funzione «pedagogica» svolta dagli *anime* perché non è relativa esclusivamente al disegno animato nipponico degli anni Ottanta. Il valore da essa posseduto sotto il profilo narrativo e tematico lo si può tuttavia con evidenza cogliere da due delle opere qui esaminate, ovvero "Lady Georgie" e Kiss me Licia". Il discorso che di seguito impostiamo prende anch'esso in buona

⁹¹ Il legame riscontrabile tra il fumetto (o il disegno animato) seriale giapponese degli anni Ottanta e il contesto storico, politico e socio-antropologico nel quale esso matura è oggetto di uno studio abbastanza accurato in S. Kinsella, 1999.

sostanza le mosse da alcune considerazioni fatte da Marco Pellitteri. Noi focalizziamo l'attenzione in particolare su "Kiss me Licia" allo scopo di facilitarne la comprensione. Nelle produzioni animate giapponesi sembra sia possibile di consueto assistere alla sovrapposizione e alla successiva compenetrazione di contenuti morali e ideologici antitetici. A un primo livello di lettura esse paiono proporre dicitamente così delle istruzioni in merito al comportamento da adottare di fronte alle piccole o grandi difficoltà quotidiane. Tali istruzioni vengono in buona parte mutuare dalla narrativa di consumo europea o americana destinata ai ragazzi.⁹² Riguardo a esse Pellitteri scrive:

Si rileva [...], nella maggior parte degli *anime*, un forte accento normativo, sottolineato negli eventi che costellano la vita dei giovani personaggi, malgrado in Giappone l'infanzia sia [...] territorio di momentanea libertà; ma proprio per questo motivo, narrazioni del genere [ovvero le serie animate dirette agli adolescenti] hanno il compito di contribuire a preparare idealmente i fanciulli alle difficoltà della vita e alla serietà con cui tali insidie dovranno essere affrontate nel prossimo futuro.⁹³

Nei confronti del credo religioso e dei valori etici rinvenibili nella narrativa di consumo proveniente dall'Europa oppure dagli Stati Uniti i produttori giapponesi di serie animate operano delle sensibili modifiche.⁹⁴ La visione dell'esistenza da cui gli *anime* sono permeati rimane infatti quella nipponica, il cui tratto distintivo risiede nel pragmatismo.⁹⁵ I protagonisti delle opere animate giapponesi, di solito dei bambini o dei ragazzi, non accolgono i problemi in maniera passiva. Essi spendono tutte le energie fisiche e psicologiche a disposizione pur di superare i problemi incontrati. L'idea tipicamente nipponica che emerge con chiarezza è quella secondo la quale non sono tanto le norme religiose o morali seguite a determinare il destino dell'individuo quanto le azioni dall'individuo compiute. Dalle produzioni animate giapponesi sembra provenire anche un messaggio pedagogico radicalmente opposto rispetto a quello appena descritto. La conquista

⁹² Cfr. M. Pellitteri [2005] 2007, *passim*.

⁹³ Id., 2008, pp. 230-231.

⁹⁴ Cfr. M. Pellitteri [2005] 2007, pp. 95 e ss.

⁹⁵ Cfr. L. Raffaelli, 1994, *passim*.

dell'autonomia o per essere corretti il riconoscimento sociale della propria indipendenza coincide con l'obiettivo principale perseguito almeno in apparenza da numerosi personaggi degli *anime*. In realtà l'unico obiettivo raggiungibile dai suddetti personaggi appare una cosciente integrazione nel sistema sociale, nonché la volontaria accettazione delle regole etiche da esso imposte. I protagonisti di molte serie animate nipponiche intraprendono un percorso irto di ostacoli al termine del quale in

pratica non guadagnano la libertà individuale tanto agognata bensì la consapevolezza di dovere ottemperare a degli obblighi sociali. Le produzioni a disegni animati sembrano configurarsi come uno degli strumenti utilizzati per trasmettere i valori tradizionali nipponici. Ciò è spiegabile innanzitutto con il fatto che i realizzatori degli *anime* sono degli adulti, hanno quindi assorbito i succitati valori e almeno a livello inconscio tendono a perpetuarli.⁹⁶ La funzione pedagogica del disegno animato nipponico coincide dunque con la diffusione di specifici contenuti ideologici. Riportiamo le significative osservazioni di Pellitteri a proposito degli ambigui messaggi pedagogici riscontrabili in parecchie serie animate giapponesi:

L'ambivalenza di queste serie sta nella convivenza di due livelli di comunicazione: sopra v'è l'enfasi sulla libertà giovanile, sulla coltivazione dei sentimenti puri, sulla conquista dei propri traguardi; sotto v'è il passaggio, quasi come sottobanco, dei temi prescrittivi della società giapponese. [...] Sul primo binario, i protagonisti vivono la concessione di uno spazio sregolato, anticonvenzionale, anticlassista o interclassista. [...] Sull'altro binario, è evidente che il percorso è inverso e procede verso la ricomposizione dell'ordine, verso la presa di coscienza che il mondo è ben altra cosa che non quello dell'infanzia. La società [...] ha bisogno di adulti responsabili, produttivi, seri, senza grilli per la testa.⁹⁷

Quanto finora asserito trova una lampante conferma in “Kiss me Licia”. Ancor più che in “Lady Georgie” nell'opera nominata sopra risulta evidente la presenza di indicazioni contrastanti in materia di principi ideologici e di morale. Il

⁹⁶ Cfr. M. Pellitteri, 2008, pp. 230 e ss.

⁹⁷ Ivi, pp. 236-237.

profondo legame affettivo venutosi a creare tra Mirko e Licia pare preludere a uno scioglimento dell'intreccio meno banale o canonico di quello che in effetti è. L'anticonformismo mostrato da Mirko sul piano estetico e comportamentale si rivela presto soltanto di facciata. Il personaggio in questione non opera come evinciamo dalle scelte inconsuete per quel che concerne le relazioni di tipo amoroso e soprattutto non mette mai in discussione le istituzioni, a cominciare da quella familiare. Nel rispetto di valori consolidati tipici a onor del vero non soltanto della società nipponica esso manifesta quasi subito il desiderio di dare vita a una famiglia dopo essersi sposato con Licia. Per la precisione in "Kiss me Licia" viene a nostro avviso veicolata l'ipotesi secondo la quale l'anticonformismo, in apparenza simboleggiato da Mirko, non sia uno stile di vita concreto bensì una semplice astrazione incapace di incidere sulla realtà sociale. Tenuto conto di questo comprendiamo forse con maggiore facilità perché Licia e Mirko restino a vivere nella natia città di Osaka, accettino di buon grado il matrimonio (nonché una vita privata anonima) e vincano le resistenze di Marrabbio, per la verità piuttosto deboli. La maggioranza dei protagonisti di "Kiss me Licia" esprime una voglia di cambiamento (o dà l'impressione di farlo) ma a conti fatti ambisce solamente a una vita tranquilla e normale. La paradossalità della cosa deriva per l'appunto dalla funzione che sotto il profilo pedagogico la produzione animata giapponese viene chiamata a svolgere.

In conclusione siamo interessati a soffermarci un po' su quelli che a noi appaiono i motivi dai quali dipende il clamoroso successo commerciale di "Kiss me Licia" in Italia. Ne approfittiamo per riallacciare alcuni nodi lasciati volutamente in sospeso. La prima e con ogni probabilità fondamentale ragione alla base dell'enorme consenso di pubblico riscosso in Italia da "Kiss me Licia" risiede nella definizione fisica e psicologica della protagonista Licia. Le fattezze di Licia non sono molto particolari e di conseguenza non risaltano. Il carattere posseduto dal personaggio è poi piuttosto schivo e introverso. Il personaggio di Licia viene delineato dal punto di vista visivo e caratteriale in modo tale da innescare i meccanismi psicologici d'immedesimazione di un pubblico composto in prevalenza da ragazze. In esso sembrano effettivamente identificarsi la maggior parte delle adolescenti italiane degli anni Ottanta. Contraddicendo qualsiasi

principio di verosimiglianza Licia viene corteggiata e addirittura contesa da ragazzi belli, carismatici e pieni di fascino quali Mirko e Satomi. Come deduciamo anche ciò è spiegabile con il tentativo di coinvolgere a livello emotivo i principali spettatori di riferimento, ovvero le ragazze. “Kiss me Licia” soddisfa in primo luogo un bisogno profondo (ma non del tutto inconscio) che le adolescenti provano e che consiste nel sentirsi attraenti e desiderabili. Questo pur rimanendo sé stesse. Grazie a “Kiss me Licia” le adolescenti italiane dell’epoca sognano di conquistare l’amore di ragazzi belli e affascinanti senza essere dotate di un corpo avvenente. La serie animata suddetta consente alle ragazze italiane degli anni Ottanta d’immaginare l’esistenza di un amore puro e assoluto.

Un altro dei motivi per i quali a nostro avviso “Kiss me Licia” registra un notevole gradimento da parte della platea televisiva italiana corrisponde alla maniera realistica di rappresentare gli eventi descritti. Per l’ennesima volta ribadiamo che l’*anime* qui esaminato esibisce dei legami piuttosto forti con il contesto socio-antropologico e storico nel quale vede la luce.⁹⁸ “Kiss me Licia” affronta degli argomenti, propone dei concetti e presenta delle figure radicate in modo profondo nella società e nella cultura nipponica.⁹⁹ Ciononostante tale produzione animata avvince a livello emotivo i giovani soprattutto all’estero. Questi giovani dimostrano di affezionarsi parecchio alla trama e ai personaggi di “Kiss me Licia”. Quanto appena constatato ci fornisce alcuni indizi forse decisivi in merito alle ragioni da cui deriva in Italia il successo di “Kiss me Licia”. Gli indizi, se possiamo così chiamarli, a cui facciamo riferimento rinviano alla rappresentazione delle vicende illustrate, grosso modo di tipo «naturalistico». I protagonisti di “Kiss me Licia” non compiono azioni straordinarie, inverosimili o comunque fuori dal consueto. Essi non pilotano aerei spaziali né combattono mostri alieni, tanto per intenderci. I personaggi di “Kiss me Licia” sono al centro di avventure che hanno per l’appunto poco di eccezionale o di iperbolico. Gli spettatori riescono quindi con facilità a riconoscersi in essi.¹⁰⁰ Molti degli avvenimenti in cui sono coinvolti i protagonisti dell’opera animata indagata nella

⁹⁸ Cfr. N. Bartolini Carrassi, 1999, p. 110.

⁹⁹ Cfr. M. Pellitteri, [1999] 2002, p. 168.

¹⁰⁰ Cfr. N. Bartolini Carrassi, 1999, p. 111.

presente sede possono accadere anche agli spettatori. Persino i luoghi nei quali gli avvenimenti in questione si svolgono coincidono di solito con quelli frequentati dal pubblico. Per capirci la storia raccontata in “Kiss me Licia” non è ambientata su di un altro pianeta oppure all’interno di una astronave bensì in ristoranti, in appartamenti e in studi di registrazione. Il fattore che in Italia sembra determinare (o almeno agevolare) il trionfo commerciale di “Kiss me Licia” è in definitiva il discreto grado di realismo posseduto dalla rappresentazione di situazioni e vicende riportate. Di esso tengono conto i curatori dell’adattamento italiano di “Kiss me Licia”, i quali realizzano ben quattro serie televisive ispirate all’*anime* succitato e interpretate da attori in carne e ossa. Una simile operazione non ha precedenti al di fuori dei confini giapponesi.¹⁰¹ I titoli delle serie televisive *live action* prodotte in Italia e ricavate da “Kiss me Licia” sono per l’esattezza “Love me Licia” (1986), “Licia dolce Licia” (1987), “Teneramente Licia” (1987), “Balliamo e cantiamo con Licia” (1988).¹⁰²

“Kiss me Licia” tratta dei temi, illustra degli eventi e mostra dei personaggi il cui significato appare universale. Ciò costituisce secondo noi un altro dei fattori sui quali in Italia poggia l’enorme consenso di pubblico registrato dalla produzione a disegni animati nominata sopra. Il clima culturale, ideologico e sociale restituito da “Kiss me Licia”, relativo di sicuro all’arcipelago nipponico degli anni Ottanta, assomiglia sotto molti aspetti a quello vissuto in Italia (ma non solo) nello stesso periodo.¹⁰³ Al suddetto clima abbiamo voluto rendere omaggio in conclusione dello studio attraverso l’analisi di “Kiss me Licia”. Come si è a più riprese sottolineato esso favorisce la diffusione internazionale di figure e universi narrativi facenti ancora oggi parte dell’immaginario di milioni di giovani.

¹⁰¹ Cfr. *ivi*, *passim*.

¹⁰² A proposito delle serie televisive «dal vero» tratte in Italia da “Kiss me Licia” cfr. <http://Inx.shoujoinitalia.net/licia/>.

¹⁰³ Cfr. B. Rossi, 2002, p. 188.

Riferimenti bibliografici:

Allison Anne,

2004, *Cuteness as Japan's Millennial Product*, cit.

Amitrano Giorgio,

1991, *Postfazione*, cit.

Baglini Claudia, Zacchino Cristiano,

1999, Manga Made in Italy. *Le riviste degli anni Settanta*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, cit., 62-73.

Baricordi Andrea, De Giovanni Massimiliano, Pietroni Andrea, Rossi Barbara, Tunesi Sabrina,

1991, *Anime. Guida al cinema di animazione giapponese*, cit.

Bartolini Carrassi Nicola,

1999, *Il fenomeno Licia. Da anime a telefilm tutto italiano*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, cit., pp. 110-115.

Benecchi Eleonora,

2005, *Anime. Cartoni con l'anima*, cit.

Boschi Alberto,

a.a. 1987-1988, *La voce off. Enunciazione e punto di vista nel racconto cinematografico*, Università degli Studi di Bologna, tesi di laurea in Storia del cinema.

Castellazzi Davide,

1999, *Animeland. Viaggio tra i cartoni made in Japan*, cit.

Castellazzi Davide, Pesci Roberto,

1999, *I manga della ricostruzione. Casalinghe, eroi spaziali e robot*, in *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, cit., pp. 18-21.

Eco Umberto

1976, *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, cit.

Fleming Jeff,

2001, *My Reality, Your Reality*, cit.

Fusco Gianfranco,

1999, *Il disegno giapponese tra manga e comics*, Atti del XXII Convegno di Studi sul Giappone, Venezia, AISTUGIA, pp. 325-354.

Gramsci Antonio,

1950 *Letteratura e vita nazionale*, cit.

Horn Carl Gustav,

1999, *Anime*, in Roman Annette (edited by), *Japan Edge. The Insider's Guide to Japanese Pop Subculture*, San Francisco, Cadence Books, pp. 14-45.

Iwabuchi Koichi,

2002, *Recentering Globalization. Popular Culture and Japanese Transnationalism*, cit.

Kinsella Sharon,

1995, *Cuties in Japan*, cit.

Id,

1999, *Les manga apprivoisés: la culture japonaise de la fin du siècle*, cit.

Kure Tomofusa,

1999, *Le manga dans la culture japonaise*, cit.

Ledoux Trish, Ranney Doug,

1997, *The Complete Anime Guide. Japanese Animation Film Directory & Resource Guide*, cit.

Levi Antonia,

1996, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, cit.

Macias Patrick, Machiyama Tomohiro,

2004, *Cruising the Anime City. An Otaku Guide to Neo Tokyo*, Berkeley, Stone Bridge Press.

Murakami Takashi,

2001, *Impotence Culture – Anime*, in Fleming Jeff, Lebowsky Talbott Susan (curated by), *My Reality. Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*, cit., pp. 58-66.

Napier Susan J.,

2001, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit.

Pellitteri Marco,

[1999] 2002, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, cit.

Id.,

2002b, *Estetica kawaii e modelli di sviluppo intermediale da Topolino a Pikachu*, cit.

Id.,

[2005a] 2007a, *A Est di Oliver Twist*, cit.

Id.,

2008, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, cit.

Poitras Gilles,

1999, *The Anime Companion. What's Japanese in Japanese Animation?*, cit.

Ponticiello Roberta,

[2005] 2007, *Tv Invaders. Quando gli anime arrivarono in Italia*, cit.

Raffaelli Luca,

1994, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, cit.

Renzoni Andrea,

2002, *Note*, in "Starlight", n. 118 luglio, p. 191.

Rossi Barbara,

2002, *Star insieme mail*, in "Starlight", n. 121 ottobre, p. 188.

Sabucco Veruska,

2000, *Shonen ai. Il nuovo immaginario erotico femminile tra Oriente e Occidente*, Roma, Castelvechi.

Schilling Mark,

1997, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, cit.

Schodt Frederik L.,

[1983] 1997, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, cit.

Id.,

1988, *Inside the Robot Kingdom*, cit.

Id.,

1996, *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, cit.

Suvilay Bounthavy,

2003, *L'héroïne travestie dans le shojo manga: entre création d'un genre et revendication féministe*, cit.

Thorn Matt,

1999, *Girls and Women getting Out of Hand. The Pleasures and Politics of Japan's Amateur Comics Community*, in Roman Annette (edited by), *Japan Edge. The Insider's Guide to Japanese Pop Subculture*, San Francisco, Cadence Books, pp. 139-141.

White Merry,

1993, *The Material Child. Coming of Age in Japan and America*, cit.

Siti internet:

<http://www.animenewsnetwork.com/>

<http://www.gunbuster.it/>

<http://www.gunbuster.net/>

<http://www.nekobonbon.com/>

<http://www.nipponico.com/>

<http://www.shoujoinitalia.net/>

