



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

—
Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

*Animerama: la sensualità
sperimentale*

Analisi della trilogia cinematografica
d'animazione per adulti realizzata presso la
Mushi Production di Tezuka Osamu

Relatore

Ch. Prof. Maria Roberta Novielli

Correlatore

Ch. Prof. Paola Scrolavezza

Laureando

Francesca De Cecchi
Matricola 826862

Anno Accademico

2013 / 2014

Un ringraziamento a L.P. e S.B., senza i quali la qui presente tesi non avrebbe avuto basi su cui costruirsi. Ringrazio tutti gli appassionati del mondo che hanno raccolto tante preziose informazioni e le hanno pazientemente organizzate, e soprattutto i creatori di tante stupende storie che inconsapevolmente ho conosciuto da bambina e sono infine confluite in questo lavoro. Sempre siano lodati il genio di Tezuka Osamu, la pazienza di A. – che si è letto tutto in pochi giorni e condivide con me le stupidaggini e le cose serie – , l'innocenza dei miei familiari, la compagnia di V. e degli Altri senza i quali avrei una vita vuota, il silenzio di B. e D. che hanno sempre ascoltato i miei vaneggiamenti nelle lunghe attese per il treno, la compassione di L. che mi ha sostenuto via etere, il signor V. che mi ha fatto lavorare, M. che mi offre una valvola di sfogo e tutti gli amici vecchi e nuovi, vicini e lontani che mi accompagnano ogni giorno. Infine un ringraziamento speciale alla mia relatrice, per merito della quale ho scoperto la bellezza nascosta dei film dimenticati.

要旨

はじめに

1961年に手塚治虫が設立したアニメーション専門の株式会社虫プロダクションは「鉄腕アトム」、「ジャングル大帝」、「リボンの騎士」など全国的規模で有名になったアニメーション制作会社である。子供向けアニメーション以外、手塚は実験作品に興味があるそうだから、虫プロは短編映画を八つ製作したのである。それゆえ、実験アニメーションを作ることに憧れる手塚は日本ヘラルド映画の発議で大人向け劇場版の「アニメラマ三部作」を製作することにしたのである。それは、山本暎一が監督した1969年の「千夜一夜物語」、1970年の「クレオパトラ」、1973年の「哀しみのベラドンナ」ということである。「千夜一夜物語」というのは有名なペルシア語で作成された説話集を下敷きにしたの作品である。しかし、「クレオパトラ」では、地球を守るために、21世紀に生きている三人の地球人が自分の精神を紀元前50年のエジプトへタイムスリップされ、宇宙人の「クレオパトラ計画」のことを調べ、クレオパトラ女王の生活について行く。最後に、「哀しみのベラドンナ」という作品では、中世の女性が夫を助けるために悪魔と契約し魔女と呼ばれ、弾圧された映画である。手塚は1971年に社長を退任していたにもかかわらず、「哀しみのベラドンナ」という映画が公開されたあとで、結局、虫プロダクションは倒産したのである。

「アニメラマ」の研究

「アニメラマ三部作」を研究に着手するために、まず、60年代の歴史、そして映画史を検討することにしたのである。第二次世界大戦後の日本にあった変更と進化にしたがって、

映画産業も発展してきた。50年代に、現在のNHKと略した日本放送協会がテレビ放送を始めたので、映画館の観客は少しずつ減ってきたのである。それで、日本の撮影所では革新的な映画が製作された。ヤクザ映画とか、アクション映画とか、ピンク映画である。そのピンク映画は必ず「アニメラマ」に大きな影響を与えた。確かに、「アニメラマ」は最初のエロチックアニメーションになった。

その映画のプロットを書いた後で、アニメーションの中にある実験の点を記述するこのにした。例えて言えば、その中で利用した色を求めて、情熱や怒りを表す赤色の重要性が分かるようになったのである。その上、特別なシーンを描写するために、パステル画まで使うことに気づいた。また、舞台のバックに代わり現実にある景色を使用したところもある。

エロチックものであるから、「アニメラマ」は下品な作品になるおそれがあるけれども、結果は芸術的な官能であった。その映画は登場人物の人生に従って、性交する時もあるに決まっているだろう。残念ながら、それは恋する過程だけではなくて、婦女暴行や処罰まで起こる舞台もあった。さらに、ある主人公、性交は武器として使うことにしたのである。確かに、「アニメラマ三部作」は性欲に関するあらゆる店を研究したと思う。

また、三部作でさまざまな作品の引用を見つけた。歴史や有名な小説、漫画、映画に下敷きにしたイメージだけではなく、実験アニメーションであるから、詳しくて芸術を調べることになった。それは、映画にある特別なシーンの中でいろいろな絵と像を修正し、動かした。例えば、「クレオパトラ」でラッシュモア山やトレヴィー泉である人々の顔はシーザーを変更し、画家のドガやドラクロワやピカソなどの絵は活気付いたのである。「哀しみのベラドンナ」ではいろいろな過去、現在、将来のイメージが起こる。それは、全てのことは歴史から生まれ、未来につなぐという意味だろう。

そして、独特のサウンドトラックを調べた。主人公は自身の歌詞を持っているので、登場人

物の気持ちを記述することができ、作曲家もシーンの感動を立派に伝えることができた。「千夜一夜物語」と「クレオパトラ」でまだ明るい音楽が聞こえるものの、悲劇的な「哀しみのベラドンナ」を通じてサウンドトラックも観客を絶望させた。

最後に、実際の歴史の時間と脚本の時間を比較し、そして歴史的見地からプロットの信憑性を確かめたあとで、映画にある社会的な問題を示した。それは、上記の婦女暴行はもちろん、奴隷制度も、拷問も、魔女狩りも、農奴制の状況もあった。その問題は未解決であるけれども、観客は社会について反省するかもしれない。そのおかげで、「アニメラマ」はエロチック映画だけではなく、深いテーマがある作品であることが分かる。

「アニメラマ」のスタッフ

さらに、虫プロダクションの創設した手塚治虫、また監督の山本暎一、アニメーターの杉井ギサブロウ、前田庸生、やなせたかし、宮本貞雄、小島功、伊藤主計、深井国、林静一、千田幸也、それに作曲家の富田勲、音楽監督の田代敦巳、作曲家の佐藤允彦、オーケストラの指揮者の横山菁児の伝記と作品リストを追加したのである。

INDICE

INTRODUZIONE	12
CENNI STORICI	17
SINOSSI	24
<i>Sen'ya ichiya monogatari</i>	24
<i>Kureopatora</i>	28
<i>Kanashimi no beradonna</i>	32
ANIMAZIONE E COLORAZIONE	37
<i>Sen'ya ichiya monogatari</i>	37
Il colore.....	37
L'animazione mista.....	43
<i>Kureopatora</i>	45
Il colore.....	45
L'animazione mista.....	48
<i>Kanashimi no beradonna</i>	48
Il colore e i disegni.....	48
L'animazione.....	52
Conclusioni.....	56
SESSUALITÀ E SENSUALITÀ NEGLI ANIMERAMA	59
<i>Sen'ya ichiya monogatari</i>	59
<i>Kureopatora</i>	64
<i>Kanashimi no beradonna</i>	74
Conclusioni.....	85
RICHIAMI LETTERARI, BIBLICI, CINEMATOGRAFICI, DELLA SOCIETÀ	88
<i>Sen'ya ichiya monogari</i>	88
<i>Kureopatora</i>	91
<i>Kanashimi no beradonna</i>	104
Conclusioni.....	112
LA COLONNA SONORA	115
<i>Sen'ya ichiya monogatari</i>	115
<i>Kureopatora</i>	121
<i>Kanashimi no beradonna</i>	129
Conclusioni.....	140
IL TEMPO	142
<i>Sen'ya ichiya monogatari</i>	142

<i>Kureopatora</i>	145
<i>Kanashimi no beradonna</i>	147
Conclusione.....	149
LA DIMENSIONE SOCIALE	152
Conclusioni.....	161
APPENDICE	164
IL REGISTA.....	165
ANIMATORI.....	169
COMPOSITORI.....	192
IL FONDATORE.....	205
STAFF	249
BIBLIOGRAFIA	256
GLOSSARIO	267

INTRODUZIONE

Dopo la conclusione del suo contratto come animatore presso la Tōei Animation¹, Tezuka Osamu (1928-1989), già acclamato da pubblico e critica per le sue opere a fumetti, decise di creare uno studio indipendente per mezzo del quale realizzare le animazioni sperimentali che lo avevano sempre affascinato, nonché le trasposizioni delle sue storie originali racchiuse nei vari volumi che aveva pubblicato a partire dai suoi anni universitari². Grazie proprio ai ricavati ottenuti dalle vendite dei suoi manga, nel 1961 fu inaugurata la Tezuka Osamu Production Dōgabu, che nel 1962 mutò il nome nel più celebre Mushi Production³. La casa di produzione fu pionieristica nel campo della serializzazione animata, portando alla luce intramontabili successi come *Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム (1963-66, “Atom dal braccio di ferro”, conosciuto internazionalmente come *Astro Boy*), *Janguru taitei* ジャングル大帝 (1965-66, “L'imperatore della giungla”, in Italia *Kimba, il leone bianco*), *Ribon no kishi* リボンの騎士 (1967-68, “Il cavaliere del fiocco”, in Italia *La principessa Zaffiro*) e *Dororo to Hyakkimaru* どろろと百鬼丸 (1969, *Dororo e Hyakkimaru*).

Nonostante i successi iniziali portati dall'animazione rivolta a un pubblico composto principalmente da bambini, già nel corso degli anni Sessanta l'interesse dei lettori e degli spettatori nipponici parve virare verso storie dai contenuti più adulti, in cui temi come la sessualità, la criminalità e la violenza non fossero esclusi a priori. Tezuka, dal canto suo, non aveva mai nascosto la volontà di compiere un passo in avanti nelle sue opere sia in qualità di animazioni sia di tematiche trattate, tanto che la Mushi Pro era già avvezza a questo tipo di lavori grazie a titoli come *Aru machikado no monogatari* ある街角の物語 (1962, “Storie di un angolo di strada”), *Tenrankai no e* 展覧会の絵 (1966,

1 Fondata nel 1956, la Tōei Animēshon Kabushikigaisha 東映アニメーション株式会社 (Società per azioni Tōei Animation), è una casa di produzione specializzata nella realizzazione di animazione.

2 Per una panoramica più completa della sua vita e dei suoi lavori, sia manga, sia animazioni, si confronti il capitolo dedicato a Tezuka Osamu, in appendice.

3 Cfr. Guido TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese*, “Lapilli extra”, Latina, Tunué, 2012, pp. 80-81.

“Quadri di un'esposizione), e altri cortometraggi⁴.

Pertanto, la proposta della Nippon Herald⁵ di realizzare dei lungometraggi cinematografici per adulti venne accolta dalla Mushi Production in un periodo di relativa recessione dello studio, dovuta ai limitati ascolti delle ultime serie televisive cui si era dedicata. Si avviò quindi la produzione di tre *Animerama* – un neologismo coniato dalla fusione dei termini “*animation*” e “*drama*”⁶, che potremmo tradurre come “drammi animati” – per la regia di Yamamoto Eiichi, che già aveva diretto opere come *Tetsuwan Atomu* e *Janguru taitei*, nonché i primissimi lavori dello studio, *Aru machikado no monogatari* e *Osu* おす (1962, “Maschio”), rispettivamente un mediometraggio e un corto dai tratti sperimentali⁷.

L'opera che diede l'avvio alla trilogia fu *Sen'ya ichiya monogatari* 千夜一夜物語 (1969, “Le mille e una notte”), un adattamento di parte della raccolta anonima di novelle arabo-persiane *Le mille e una notte*⁸. Per l'occasione furono realizzati 120.000 disegni e si impiegarono 800 persone tra i membri dello staff di vari studi dell'epoca⁹. Il film narra le vicende del venditore d'acqua Aladdin e del suo avventuroso e, in parte,

4 Di nuovo, per una lista dei lavori di Tezuka Osamu si rimanda alla bibliografia dell'autore, nell'apposito capitolo.

5 La Nippon Herald Eiga o Nippon Herald Films è un distributore indipendente fondato nel 1956.

6 Cfr. OGURO Yūichirō e HARAGUCHI Masahiro, “*Animerama sanbusaku*” *kenkyū shiyō! Yamamoto Eiichi intābiū daikkai [saikai]* (Studiamo la “Trilogia *Animerama*”! Intervista a Yamamoto Eiichi – parte prima [ristampa]), in WEB アニメスタイル, 2003,

http://www.style.fm/as/13_special/mini_060116.shtml. Yamamoto spiega l'origine del termine: 「そもそも、虫プロが最初に作った『千夜一夜物語』と、ふたつ目に作った『クレオパトラ』が「アニメラマ」っていうんですよね。当時、シネラマという、バカでかい映画があったわけですよ。それを真似て「アニメラマ」にした。それとアニメーションにドラマを入れて、アニメーション・ドラマですね、アニメーション・ドラマを「アニメラマ」と呼ばう。」 (All'inizio, sia *Sen'ya ichiya monogatari*, prodotto per primo alla Mushi Pro, sia *Kureopatora*, prodotto per secondo, venivano definiti “*Animerama*”. All'epoca, quelli che venivano chiamati “Cinerama” erano film grandiosi. Per imitarli, abbiamo deciso per il termine “*Animerama*”. Inoltre, se si uniscono le parole “animazione” e “*dorama*” (equivalente per “dramma” nella traslitterazione giapponese, *n.d.a.*), si ottiene “animation-drama”. Abbiamo chiamato quell’“*animation-drama*” “*Animerama*”.)

7 Cfr. in appendice la bibliografia di Yamamoto Eiichi.

8 In realtà, la maggior parte delle storie da cui il lungometraggio trae ispirazione, ovvero *Aladdin*, *Ali Baba e i quaranta ladroni*, *Sinbad il marinaio*, sono di dubbia provenienza ed entrarono a far parte della raccolta nel XVIII secolo per mano dell'orientalista francese Antoine Galland (1646-1715), che redasse la prima traduzione europea, *Les mille et une nuit, contes arabes traduits en français* (“Le mille una notte, storie arabe tradotte in francese”, 1704-1717). Cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/Les_mille_et_une_nuits. (05/10/2014)

9 Cfr. TAVASSI, *Storia dell'animazione...*, cit., p. 102.

sfortunato percorso di vita conseguente la morte dell'amata Miriam, donna bellissima di cui si erano invaghiti persino alcuni uomini potenti, e dalla quale ha avuto una figlia che non conoscerà per i suoi primi quindici anni di vita. La sceneggiatura si focalizza particolarmente sui viaggi compiuti dal protagonista per sfuggire alle ripercussioni delle sue azioni, e sul suo riscatto sociale, avvenuto dopo il fortuito incontro con il Genio, destinato a portargli ricchezze infinite. Parte centrale è anche data alla storia d'amore di sua figlia Jalis con il giovane pastore Aslan, ostacolata dal padre adottivo di lei e sostenuta invece, più per caso che per intenzioni, da una coppia di alieni in visita sulla Terra.

Il buon riscontro di pubblico e il discreto successo della critica incoraggiò la realizzazione del secondo film della trilogia: *Kureopatora* クレオパトラ (1970, "Cleopatra"). La protagonista, stavolta, è la regina Cleopatra, e la narrazione è incentrata sugli intrecci amorosi che ella intrattenne con figure storiche di Roma al fine di proteggere l'Egitto dagli invasori e mantenerne l'autonomia. La conclusione sarà molto più tragica rispetto al lungometraggio precedente: la donna si suiciderà per sfuggire a Ottaviano, nuovo conquistatore dell'Impero, che la vuole condannare a morte. *Kureopatora* è più ambizioso e decisamente più erotico di *Sen'ya ichiya monogatari*, tanto da essere stato persino esportato negli Stati Uniti con il titolo *Cleopatra: Queen of Sex*, nonostante in esso si sia ricorso nuovamente a segni ed espedienti vari pur di non cadere nella sessualità esplicita. Anche le premesse del prologo sono interessanti: per poter contrattaccare al "piano Cleopatra" ideato dalla razza aliena dei Pastorin al fine di conquistare la Terra, tre astronauti di un futuro imprecisato acconsentono al trasferimento della loro anima in persone del passato, per svelare in tal modo le loro intenzioni.

Sebbene il primo film avesse fruttato un buon risultato in termini di botteghino, la Mushi Production aveva incassato solo un terzo del ricavato a causa degli accordi stipulati con la Nippon Herald, e *Kureopatora* non ebbe il riscontro auspicato, così la casa di produzione di Tezuka finì col non ricevere alcuno dei proventi. Questi fu costretto a lasciare lo studio nel 1971, dopo aver suscitato aspre critiche a causa della sua volontà di mantenere il doppio ruolo di autore e manager, fallendo nell'ultimo. Per sopperire alle perdite e garantire la sopravvivenza della Mushi Pro, la nuova

amministrazione chiese un prestito alla Fuji TV¹⁰, cedendole in cambio i diritti di tutte le produzioni fino al 1978¹¹.

Il terzo titolo fu avviato e concluso nel 1972, ma la Nippon Herald bollò la pellicola come eccessivamente sofisticata, costringendone la rielaborazione di un terzo del totale ed esaurendo ulteriormente le casse della Mushi Pro. Nel giugno 1973, *Kanashimi no beradonna* 哀しみのベラドンナ (“Belladonna di tristezza”) resistette solamente dieci giorni nelle sale cinematografiche¹², e segnò la fine già preannunciata dello studio, che chiuse i battenti per banca rotta quello stesso anno.

Kanashimi no beradonna era – e lo è ancora – un lungometraggio molto sperimentale. Non è rimasto nulla dei colori brillanti e della commedia dei due film che lo hanno preceduto: i toni sono cupi, le animazioni rade e limitate, i temi trattati sono pesanti e le scene che li illustrano sono crude, violente, disturbanti. La storia della giovane Jeanne, una sposina del Medioevo francese che stipula un patto con il Diavolo per salvare il marito dai potenti corrotti, è irta di persecuzioni, stupri, sangue, dolore. Oltretutto, i disegni sono prevalentemente statici, e spesso il film sembra essere più un collage di immagini curatissime e ricercate su cui sono state apposte delle voci in post-produzione che una vera e propria animazione. Il carattere altamente sperimentale della pellicola ha fatto sì che questa ottenesse il plauso della critica, ma in contemporanea la diffidenza del pubblico.

Il 26 novembre 1977, in ogni caso, una nuova casa di produzione fu ricostituita, stavolta con il nome di Mushi Production Kabushikigaisha, abbreviato come Shin Mushi Pro¹³, ed è attiva tutt'oggi. La prima opera del nuovo studio fu il lungometraggio

10 La Kabushikigaisha Fuji Terebijon 株式会社フジテレビジョン è un'emittente privata fondata nel 1957.

11 Cfr. TAVASSI, *Storia dell'animazione...*, cit., p. 103.

12 Fred PATTEN, *The Last Days of Mushi Pro* (“Gli ultimi giorni della Mushi Pro”), in Cartoon research, 2014, <http://cartoonresearch.com/index.php/the-last-days-of-mushi-pro/>. (22/09/2014)

13 Cfr. la storia dello studio all'indirizzo <http://ja.wikipedia.org/wiki/虫プロダクション>, nella sezione dedicata alla fondazione della 虫プロダクション株式会社 (Mushi Production Kabushikigaisha) o 新虫プロ (Shin Mushi Pro.). Il termine *kabushikigaisha* è traducibile con l'italiano “società per azioni”, il che rende il nuovo nome dato alla casa di produzione un equivalente di “Mushi Production S.p.A.”. Il *shin* di *Shin Mushi Pro.* significa “Nuova Mushi Pro” ed è un nomignolo affibbiatole in contrasto a *Kyū Mushi Pro.* (旧虫プロ), che si traduce come “Ex Mushi Pro.”, ed è il termine che lo stesso studio utilizza per riferirsi alle opere precedenti la banca rotta del 1973. (21/09/2014)

Hokkyoku no Mūshika, Miishika 北極のムウシカ・ミイシカ (1979 “Mūshka e Mīshka del Polo Nord”)¹⁴, cui fecero seguito la produzione di un discreto numero di altri film, di corti e di opere per la televisione. Durante gli ultimi anni, la Shin Mushi Pro è operativa soprattutto nell'interpolazione di molte serie televisive e in altri aspetti tecnici d'animazione, per la maggior parte delle volte mediante un contratto subordinato presso altri studi¹⁵.

14 Cfr. la pagina ufficiale della Mushi Production alla lista delle opere, accessibile all'indirizzo <http://www.mushi-pro.co.jp/作品案内年代順> (21/09/2014)

15 Cfr. la lista di opere presenti sul sito web Anime News Network, alla pagina dedicata alla Mushi Production: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/company.php?id=12078>. (21/09/2014)

CENNI STORICI

Il contesto in cui si forma una qualsiasi opera, per quanto “senza tempo” essa possa essere etichettata, di certo contribuisce significativamente al modo in cui questa viene costruita e formata. Nel caso di un lungometraggio, spesso l’epoca in cui nasce è imprescindibile dal film stesso, dalla maniera in cui esso tratta le tematiche narrate, al ritmo della narrazione, alla colonna sonora stessa. Gli *Animerama* non fanno eccezione.

Dopo essere stato sconfitto nel corso della Seconda Guerra Mondiale, nel 1945 il Giappone era un Paese devastato dalla caduta di due bombe atomiche, dalla distruzione dei raid aerei e dalla disoccupazione. L’Imperatore Hirohito aveva rinunciato alla sua discendenza divina tramite un messaggio radiofonico, e gli Americani, rappresentati da Douglas McArthur, generale del capo del Comando supremo delle potenze alleate (Scap)¹, ne occuparono il territorio e seguirono la ricostruzione fino al 1952. L’economia visse un lento periodo di ripresa fino alla guerra di Corea (1950-1953), durante la quale il Giappone, non ancora del tutto smilitarizzato, fornì risorse alle truppe americane. Essa fu raggiunta del tutto grazie al sostegno del governo all’apparato industriale, ma soprattutto ai sacrifici della popolazione, spronata dall’Imperatore stesso a “sopportare l’insopportabile”². Diversi movimenti di indipendenza asiatici, inoltre, contribuirono alla cosiddetta “inversione di rotta”, ovvero alla nuova luce sotto la quale il Paese cominciò a essere visto dalle potenze occidentali, America in primis, dopo il passaggio da nemico sconfitto a grande alleato. Per riassumere la situazione asiatica del periodo e la necessità della potenza occidentale di avere un complice tra le fila di questi Stati, è sufficiente richiamare alla memoria la difficile situazione coreana, che perdura ancora oggi, la guerra in Vietnam, che si sarebbe conclusa solo anni dopo, il comunismo dilagante in Cina, l’indipendenza di India e Indonesia.

Nel 1955 iniziarono a essere attuati vari Programmi per la ricostruzione economica, che portarono a un bilancio attivo dalla seconda metà degli anni Sessanta. La politica economica, allora, dipendeva sostanzialmente da tre principi: le importazioni limitate

1 Il Supreme Commander for the Allied Powers (“Comando supremo delle potenze alleate”), in inglese.

2 Rosa CAROLI, Francesco GATTI, *Storia del Giappone*, “Biblioteca Universale Laterza”, Laterza, 2006, pp. 216.

all'indispensabile, la produttività indirizzata alla richiesta sul mercato mondiale e alla diretta concorrenza, l'esortazione a esportare. I commerci con l'estero furono favoriti dalla condizione della moneta nazionale, all'epoca sottostimata, e dal suo tasso di cambio con il dollaro, che rimase pressoché invariato fino agli anni Settanta. È da sottolineare come, invece, fino al 1965 i consumi interni fossero molto limitati, di certo proporzionati ai salari, mantenuti a livelli bassi. Solo nell'ultima metà del decennio il popolo giapponese cominciò a permettersi alcuni lussi come il televisore, il frigorifero e la lavatrice. Per il primo elettrodomestico, ad esempio, le percentuali di possessione passarono da un misero 8 per cento sul finire degli anni Cinquanta (ovviamente in bianco e nero), fino a un 95 per cento (di cui 88 per cento a colori) entro il primo lustro degli anni Settanta³.

La ripresa si arrestò, tuttavia, in quest'ultimo decennio, a causa di una crisi petrolifera che sopraggiunse nel 1973 e si sommò alle pesanti conseguenze che lo scandalo Watergate stava riscuotendo negli Stati Uniti⁴. Il petrolio, infatti, era il principale sostentamento della produzione nipponica, e le esportazioni ridotte non poterono che avere un notevole impatto sull'industria appena rivitalizzata. Tuttavia, con l'attuazione di diversi Programmi governativi e nuovi sacrifici da parte della popolazione, le imprese poterono riorganizzarsi e i disoccupati ebbero sussidi e indennità di formazione, nonché rimborsi per un eventuale spostamento di residenza causato dal lavoro. La produzione di elettrodomestici e di automobili, in ogni caso, ebbe una crescita vertiginosa. Una relativa stabilità economica di superficie, integrata in realtà da una fragilità interna, fu conservata fino agli anni Novanta, ossia fino a quando avvenne lo scoppio della bolla economica (la celebre *bubble economy*)⁵.

È bene anche puntualizzare che, nell'epoca in cui i tre lungometraggi qui in esame sono stati prodotti e realizzati, il Giappone, come tutto il resto del mondo, era scosso a causa dei movimenti studenteschi. Il Nihon no gakuseiundō 日本の学生運動 (Movimento studentesco giapponese) in realtà nacque nel corso del periodo Meiji⁶, per protesta

3 CAROLI, GATTI, *Storia del Giappone*, cit., pp 217-231.

4 Lo scandalo Watergate fu uno scandalo politico del 1972 che condusse alle dimissioni dell'allora Presidente degli Stati Uniti d'America Richard Nixon.

5 La *baburu keiki* バブル景気 fu una bolla economica che scoppiò in Giappone tra il 1986 e il 1991.

6 Il periodo Meiji (1868-1912) fu caratterizzato dall'apertura all'Occidente e sancì la fine del *sakoku*

contro il vecchio sistema di istruzione, ma ebbe ad affermarsi principalmente dopo la Seconda Guerra Mondiale e, in particolare, è molto conosciuta la loro azione durante la lotta contro il ripristino dell'Anpo (il Trattato di mutua cooperazione e sicurezza tra gli Stati Uniti e il Giappone), conosciuto anche come Anpo jōyaku 安保条約 (Trattato di sicurezza). Il suddetto fu firmato per la prima volta nel 1952 in concomitanza con il Trattato di San Francisco nella città omonima, e nel 1960 venne rinnovato. Questo, secondo gli oppositori, prevedeva un'intrusione troppo elevata degli Stati Uniti negli affari interni, nonché mutui obblighi difensivi (nella versione del 1960, al fine di alleviare lo status di ineguaglianza della precedente, gli Stati Uniti si impegnarono a informare il Giappone nel caso di provvedimenti armati), la presenza continua di basi militari americane sull'arcipelago, e comprendeva anche qualche articolo sulla cooperazione internazionale ed economica⁷.

Le attività studentesche in opposizione alla firma di questo trattato si svolsero principalmente nel 1960 (anno del rinnovo) e tra il 1968 e il 1970, insieme alle diverse rivolte mondiali, durante le quali molti studenti si barricarono negli edifici universitari, richiamando addirittura un intervento armato da parte della polizia. Altre proteste si svolsero per la guerra in Vietnam e l'*apartheid* sudafricana, nonché in difesa dello stile di vita hippy. Esse furono guidate per lo più dallo Zengakuren (全学連, acronimo per Zen Nihon gakusei jichikai sō rengō, Federazione dell'autogoverno studentesco del Giappone), una lega studentesca a stampo comunista e anarchico, fondata nel 1948 e attiva per la purga rossa avvenuta nel dopoguerra, la guerra di Corea e le motivazioni già citate in precedenza⁸.

L'importanza di queste manifestazioni e i cambiamenti di quegli anni ebbero a valersi anche sul cinema autoctono. In questo periodo, si vide il fiorire di registi giovani e indipendenti, che avrebbero trattato tematiche inedite con l'ausilio di stili nuovi e in qualche modo freschi. Tra tutti, ricordiamo le opere di Ōshima Nagisa (1932-2013), per

(segue nota) (l'isolamento perpetrato durante il periodo Tokugawa, 1603-1868).

7 Cfr.

http://en.wikipedia.org/wiki/Treaty_of_Mutual_Cooperation_and_Security_between_the_United_States_and_Japan. (02/10/2014)

8 Consulta il paragrafo specifico sui movimenti studenteschi in Giappone alla pagina

http://en.wikipedia.org/wiki/Student_activism#Japan. (01/10/2014)

titoli come *Ai to kibō no machi* 愛と希望の街 (*La città dell'amore e della speranza*, 1959), che già avrebbe ribaltato le regole della casa di produzione Shōchiku⁹ a causa dell'impossibilità della realizzazione amorosa per i protagonisti, oppure *Seishun zankoku monogatari* 青春残酷物語 (*Racconto crudele della giovinezza*, 1960), o *Nihon no yoru to kiri* 日本の夜と霧 (*Notte e nebbia del Giappone*, 1960), forte critica all'ala sinistra della politica, per cui il regista simpatizzava, e che ne mette in luce i fallimenti (il più importante concerneva il rinnovo del Trattato di sicurezza), o ancora, una volta indipendente, *Kōshikei* 絞死刑 (*L'impiccagione*, 1967) e in seguito forse il suo film più celebre *Ai no korīda* 愛のコリーダ ("La corrida dell'amore", distribuito come *Ecco l'impero dei sensi*, 1976)¹⁰.

Un altro cambiamento rilevante fu, appunto, l'espandersi delle trasmissioni televisive, per la prima volta in onda nel 1953 sulla neonata rete NHK¹¹. Le sale cinematografiche, che fino al 1958, anno del picco massimo di frequenza, erano state densamente visitate, negli anni Sessanta cominciarono il loro declino, in quanto molti spettatori, soprattutto le donne, iniziarono a preferire la tranquillità di uno spettacolo domestico.

Per ostacolare tale tendenza, le case di produzione cercarono di creare nuove formule che potessero richiamare il pubblico: la scelta ricadde sulla violenza e sul sesso, impossibili da trovare nel piccolo schermo, che avrebbero attirato i giovani, da sempre fedeli alla tradizione cinematografica.

La Nikkatsu¹², per esempio, attuò delle scelte (la celebre *Nikkatsu action*)¹³ che la condussero a prediligere i film erotici e d'azione, con la regia di giovani come Suzuki Seijun (nato nel 1923), con *Shunpu den* 春婦伝 (*Vita di una prostituta*), del 1965, *Kenka*

9 La più antica casa di produzione cinematografica del Giappone, la Shōchiku Kabushikigaisha 松竹株式会社 fu fondata nel 1895.

10 Maria Roberta NOVIELLI, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio, 2001, pp. 203-205, 239-243.

11 Servizio pubblico radiotelevisivo giapponese, la Nippon Hōsō Kyōkai 日本放送協会 fu fondata nel 1926, avviando le trasmissioni televisive nel 1953.

12 La Nikkatsu Kabushikigaisha 日活株式会社 fu fondata nel 1912.

13 NOVIELLI, *Storia del cinema...*, cit., pp. 200-201.

ereji けんかえれじい (*Elegia del combattimento*), 1966, *Koroshi no rakuin* 殺しの烙印 (“Il marchio dell'assassino”, conosciuto con il titolo *La farfalla su mirino*, 1967) e attori quali Ishihara Yūjirō (1934-1987) e Kobayashi Akira (1938), interpreti di personaggi che rigettavano i valori dei padri per abbracciare le nuove tendenze.

Alla Tōei, invece, divennero particolarmente popolari gli *yakuza eiga*, o i *ninkyō eiga*¹⁴ (film di *yakuza* e film cavallereschi, rispettivamente). Essi riproponevano, quasi in controtendenza con quanto detto in precedenza, un recupero dei valori del passato, una loro riproposizione nostalgica. Questa tipologia di personaggio, ancorato a un codice d'onore ma che vive ai margini della società, è di fatto sempre esistita e continua a venir prodotta anche al giorno d'oggi. La novità introdotta sta nell'averlo ambientato nella contemporaneità, nell'avergli tolto la spada e lasciato impugnare una pistola. La mitologia della lotta perenne tra dovere e sentimento, tra *giri* e *ninjō*¹⁵, continuava ad affascinare i giovani. Uno specialista del genere fu Katō Tai (1916-1985), e i suoi film esemplari, la trilogia *Hibotan bakuto* 緋牡丹博徒 (*La giocatrice della Peonia Scarlatta*, 1969-1971)¹⁶.

Ad aver influenzato notevolmente gli *Animerama* è stata, naturalmente, l'evoluzione del cinema erotico, i cosiddetti *pinku eiga*¹⁷. I film “rosa” sono lungometraggi *soft-porno* della durata di circa un'ora dalla trama solitamente poco intricata, in cui spesso, tuttavia, vi si trova una mescolanza di temi come la politica e il suo rapporto con il sesso, piuttosto che semplice pornografia. Il primo regista a inaugurare questo filone fu Takechi Tetsuji (1912-1988), con il film *Hakujitsumu* 白日夢 (*Sogni a occhi aperti*, 1964), basato su un romanzo di Tanizaki Jun'ichirō (1886-1965). La fortuna dell'opera fu il suo anno di presentazione nelle sale, lo stesso delle Olimpiadi di Tōkyō, per le

14 In giapponese, *yakuza eiga* ヤクザ映画 e *ninkyō eiga* 仁侠映画.

15 NOVIELLI, *Storia del cinema...*, cit. Il *giri* 義理 è l'obbligazione sociale, mentre il *ninjō* 人情 sono i sentimenti umani. La loro contrapposizione è un topos comune sia in letteratura sia in cinematografia, in particolar modo figura in quella legata ai *jidaigeki*, i film in costume nipponici, dove si traduce in una lotta interiore del protagonista, spesso un samurai o un membro della *Yakuza*, in bilico tra il rispetto dei comandi del proprio capo o padrone, e l'obbligo morale verso una persona cara o un debole.

16 NOVIELLI, *Storia del cinema...*, cit., pp. 218-225.

17 NOVIELLI, *Storia del cinema...*, cit., pp. 246-252. *Pinku eiga* significa letteralmente “film rosa”. Era una scelta commerciale volta ad attirare nelle sale anche un pubblico femminile e non solamente maschile, come invece sarebbe successo.

quali il Giappone si stava sforzando di trasmettere alle altre nazioni un'immagine positiva, e pertanto la censura fu minima ed esso ottenne un buon apprezzamento da parte del pubblico. Takechi fu addirittura imprigionato per il seguente film *Kuroi yuki* 黒い雪 (*Neve nera*, 1965), a causa dell'evidente rapporto tra sesso e politica che il regista aveva infuso nel lungometraggio. Egli fu comunque rilasciato grazie al sostegno del pubblico e di personalità come Ōshima e lo scrittore Mishima Yukio (1925-1970).

Un altro importante regista fu Wakamatsu Kōji (1936-2012), autore di *Kabe no naka no himegoto* 壁の中の秘め事 (“Il segreto tra le mura”, conosciuto come *Il segreto tra le lenzuola*, 1965) per la Nikkatsu e poi, per la Wakamatsu Productions, *Taiji ga mitsuryō toki* 胎児が密漁する時 (*Quando l'embrione caccia di frodo*, 1966) e *Okasareta byakui* 犯された百衣 (*Angeli violati*, 1967). Sostanzialmente, egli lega nei suoi film le responsabilità delle turbe psicologiche e sessuali dei singoli personaggi alla società moderna e alle sue scelte, tanto che nell'ultimo lungometraggio qui citato, egli fa apparire anche dei titoli di testa dei giornali che mostrano le lotte studentesche avvenute in quel periodo.

Nel 1971 la Nikkatsu, che dal primo film di Wakamatsu aveva preso le distanze e di conseguenza era stata lasciata dal regista, coniò un nuovo nome per questo filone, *Nikkatsu roman porno*. Coerente con la già citata *Nikkatsu action* e con le continue ristrutturazioni della major per andare incontro ai gusti del pubblico, i film da essa prodotti si distinguono per budget più elevati, per la lunghezza aumentata di circa trenta minuti, per la violenza sessuale, rimasta il centro delle trame. I registi di *roman porno* più ispirati sono stati Kumashiro Tatsumi (1927-1995) con *Nureta kuchibiru* 濡れた唇 (*Labbra bagnate*, 1972), *Ichijō Sayuri – nureta yokujō* 一条さゆり・濡れた欲情 (*Ichijō Sayuri – desideri bagnati*, 1972) e *Akai kami no onna* 赤い髪の女 (*La donna dai capelli rossi*, 1979), e Tanaka Noboru (1937-2006) con *Jitsuroku Abe Sada* 実録阿部定 (*Il dossier Abe Sada*, 1975) e *Edogawa Ranpo ryōkikan – yaneura no sanposha* 江戸川乱歩 獵奇館・屋根裏の散歩者 (*La casa delle perversioni di Edogawa Ranpo – l'uomo che camminava nei solai*, 1976).

La Mushi Production, nata agli albori degli anni Sessanta con il nome di Tezuka Osamu Production Dōgabū e ribattezzata così soltanto nel 1962, aveva vissuto in pieno

queste tendenze, nonostante le sue produzioni si rivolgessero quasi esclusivamente a un pubblico giovane. La sua opera più celebre, *Tetsuwan Atomu*, detiene ancora oggi il record di share televisivo con un picco del 40,1% all'episodio 84, trasmesso il 29 agosto 1964¹⁸. Tuttavia, il fondatore e genio dei manga Tezuka Osamu aveva sempre aspirato a portare l'animazione su un altro livello, e dedicare le proprie opere anche a spettatori adulti. Numerosi sono stati i tentativi di corti sperimentali prodotti alla Mushi Pro, e altrettanti si realizzarono successivamente alla nuova Tezuka Productions, nata dopo il fallimento della prima all'uscita di *Kanashimi no beradonna*. La trilogia qui trattata è considerata il primo esempio di animazione erotica, ovvero di animazione per adulti, ora diffusa in maniera capillare in tutto il mondo, soprattutto dopo l'evoluzione in tinte più forti dell'animazione pornografica, tristemente celebre in Occidente (spesso i prodotti giapponesi quali anime e manga vengono ingiustamente associati al binomio sesso-violenza nato in quegli anni). La Mushi Production risentì anche della crisi e, incapace di riformarsi internamente a causa degli azzardi finanziari di Tezuka, fallì nel 1973, per essere poi riscattata quattro anni più tardi.

La Nippon Herald, che aveva commissionato i tre lungometraggi, ne uscì invece vincitrice: *Sen'ya ichiya monogatari* fu un successo, incassò quasi tre volte i costi di produzione, ma la Mushi Pro, a causa degli accordi presi con questa, vide solo un terzo del denaro, e andò in passivo. *Kureopatora* non ebbe minimamente lo stesso riscontro di pubblico, mentre *Kanashimi no beradonna*, apprezzato dalla critica, non fu altrettanto approvato dagli spettatori e così la Mushi Production, che aveva già ceduto alla Fuji TV i diritti delle proprie opere per ottenere un prestito e quindi sopperire ai debiti, non riuscì a pagare le rate bancarie e dovette chiudere i battenti¹⁹.

18 TAVASSI, *Storia dell'animazione...*, cit., pp. 80-83.

19 TAVASSI, *Storia dell'animazione...*, cit., pp. 102-103.

SINOSI

La trilogia di *Animerama* vanta di fondarsi su un sostrato già costruito di storie attinte dalla letteratura (è questo il caso di *Sen'ya ichiya monogatari*), e di narrativa storica romanzata (*Kureopatora* e *Kanashimi no beradonna*), in cui gli sceneggiatori hanno pescato a mani aperte, rimaneggiando il materiale già esistente, per creare tre universi differenti e plasmarli a loro piacimento.

Sen'ya ichiya monogatari

Dalla raccolta di racconti più famosa della letteratura araba è scaturito il ricco e zampillante *Sen'ya ichiya monogatari*. Come accadrà nel più celebre (e rivolto a un pubblico più eterogeneo) *Aladdin* dei Walt Disney Animation Studios nel 1994, il protagonista di queste vicende è, appunto, Aladdin. In questo caso, egli è un mercante d'acqua che si invaghisce di una bellissima ragazza, Miriam, che sta per essere venduta come schiava al figlio borioso del potente capo della polizia, un certo Havalaskum, uomo basso e capriccioso. Complice una tempesta di sabbia (animata grazie a una tecnica mista, utilizzata a più riprese nel corso del film¹), Aladdin riesce a sottrarre Miriam ai suoi padroni e scappa con lei, ritrovandosi in una casa apparentemente abbandonata, dove i due ragazzi si lasciano andare a una dolce passione. Il proprietario dell'edificio, Suleiman, dopo averli spiati per l'intera notte, li rinchiude nella stanza in cui già si trovano e ordina loro di continuare a intrattenerlo. Tuttavia, il capo della polizia locale, istigato dalla moglie, comanda il ratto della giovane schiava a beneficio del figlio. Il suo assistente Badhli, che egli ritiene fedele ma che in verità è l'amante di sua moglie, si reca dal gruppo di ladri comandati da Kamarkim per ottenere sostegno nella sua azione. La moglie del capo della polizia lo segue, e insieme si uniscono alla festa indetta dai fuorilegge nella loro caverna dei tesori. Badhli, tuttavia, esce nella notte e si reca a cercare Mardia, la figlia di Kamarkim. La ragazza è impegnata a nuotare in un lago in cerca di pesci, nuda, e viene stuprata dall'uomo una volta a riva. Stesa

¹ Cfr. il capitolo *Animazione e colorazione*.

nell'erba, in lacrime, giurerà vendetta.

Badhli parte alla volta della casa di Suleiman, trova i due giovani e ne approfitta per uccidere il ricco mercante, incolpando Aladdin che viene poi catturato da Mardia e, di conseguenza, imprigionato e torturato. Miram, invece, è destinata ad Havalaskum. Suscitando la pietà di un carceriere, incuriosito anche dalla tenacia del giovane venditore d'acqua di non voler confessare un crimine che non ha commesso, Aladdin riesce a fingersi morto e a scappare dalla fossa comune in cui viene gettato. Nel frattempo, Havalaskum è morto dopo aver ingerito una pozione d'amore che l'ha fatto traballare oltre un terrazzo, nel disperato tentativo di ingraziarsi Miriam. Badhli, quindi, si offre di prendersi cura di lei, la quale però, dopo la notte trascorsa nella casa di Suleiman, è rimasta incinta e dà alla luce la figlia di Aladdin, che chiamerà Jalis poco prima di spirare.

Aladdin è quindi riuscito a fuggire e si mette pertanto alla ricerca di Miriam, che è invece appena morta. Tornato nel deserto, colto dalla disperazione, incontra Badhli e prende a lottare con lui, nel tentativo di perpetrare la propria vendetta. È sul punto di ucciderlo ma desiste: questo non farebbe cambiare le cose, o tornare in vita Miriam. Aladdin abbandona l'uomo a terra e comincia a vagare nel deserto, fino a trovare il covo dei ladri di Kamarkim. Riesce a forzare l'apertura del masso (con la celeberrima formula "Apriti, sesamo!"²), trova il vasto tesoro che vi è nascosto e cerca di scappare con tutto ciò che riesce a trasportare, destando però Mardia, che tenta di ucciderlo. I due, che si erano in verità già incontrati durante l'assassinio di Suleiman, si riconoscono, e Aladdin riesce a convincere Mardia a fuggire lontano e a visitare il mondo con lui. Partono quindi nella notte, a bordo di un cavallo di legno volante, proprietà della ragazza.

La prima tappa, tuttavia, si rivela già di difficile superamento: approdano infatti su di un'isola apparentemente disertata dagli uomini, dove centinaia di bellissime donne convivono nella completa nudità e sono alla continua ricerca di un compagno (chiaro riferimento all'isola della Maga Circe nell'*Odissea* di Omero³). La regina stessa invita

2 Utilizzata nel racconto *Ali Baba e i quaranta ladroni*, ai cui personaggi sono ispirati Kamarkim e la sua banda.

3 Nei libri X, XI e XII dell'*Odissea* di Omero, nell'isola della Maga Circe Ulisse resterà intrappolato per più di un anno. La prima edizione del poema epico risale al VI secolo a.C.

Aladdin a rimanere, e dopo aver ingaggiato una lotta con Mardia, riesce a convincerlo a restare, a patto che la ladra se ne vada. Dapprima, il venditore d'acqua si gode la nuova vita fatta di un piacere sempiterno, dato che su uno degli alberi dell'isola cresce un frutto capace di ridare vigore al corpo e nuova energia sessuale. La curiosità, tuttavia, lo spinge a non rispettare l'ammonizione regalatagli dalla regina di non indagare sui segreti dell'isola durante la notte e Aladdin scopre che, in verità, la donna altri non è che un serpente (che, infatti, gli aveva ceduto il frutto miracoloso: il peccato di Adamo ed Eva nella *Genesi* della Bibbia⁴). Il giovane uomo si vede costretto a fuggire dall'isola, mentre le donne-serpente lo rincorrono, si mangiano tra di loro, si gettano su di lui. Aladdin scappa tuffandosi in mare, dove viene ripescato da una nave di commercianti e posto a lavorare come vogatore per poter rimanere. Dopo aver raccontato le proprie vicissitudini nell'isola di sole donne – il cui ricordo, a dispetto di quanto accaduto, sembra per lui essere benevolo –, l'imbarcazione approda su una striscia di terra apparentemente deserta, ma dove in realtà si nascondono dei mostri che mangiano uomini (riferimento a Polifemo, sempre dal secondo poema omerico), dalla quale Aladdin riuscirà, nuovamente, a scappare.

Tornato per mare, il giovane si ritrova su una nave magica (il Genio in questa versione) che gli promette ubbidienza e la realizzazione di ogni suo desiderio, eccetto il far apparire donne a bordo, poiché, secondo la tradizione, porterebbe sfortuna⁵. Comincia in questo modo la raccolta di tesori di Aladdin, che adotterà il nome di Sinbad⁶.

La storia riprende anni più tardi, quando la figlia di Aladdin e Miriam, Jalis, ha ormai quindici anni e il suo tutore Badhli vuole darla in sposa contro la volontà della ragazza. Entrano in scena anche due alieni mutaforma, Gin e Giny, intrappolati nella routine del matrimonio, che decidono di intervenire, a volte involontariamente, nell'amore tra Jalis e Aslan, un giovane di Baghdad, che proprio loro due fanno incontrare di notte, come in

4 Nella *Genesi*. Vedi anche *Richiami letterari, biblici, cinematografici, della società*.

5 Cfr. il capitolo *La dimensione sociale*. Chris WELSH, *Women on Board Ship – Bad Luck*, in "Timeless Myths", 2012, <http://www.timelessmyths.co.uk/women-board-ship-bad-luck.html>. (24/09/2014)

6 Altro personaggio di *Le mille e una notte*. Anche i suoi racconti entrarono nella prima traduzione europea di *Les mille et une nuit, contes arabes traduits en français* ("Le mille una notte, storie arabe tradotte in francese", 1704-1717) per merito di Antoine Galland. Cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/Les_mille_et_une_nuits. (05/10/2014)

un sogno. Jalis e Aslan partono entrambi dalle propria abitazione, lei vestendo i panni di un uomo⁷, per ritrovarsi nel deserto, riconoscersi e amarsi in una tenda, regalo della piccola aliena, invaghitasi di Aslan e che pertanto si era mutata in un cavallo per poterlo trasportare. Vengono però scoperti da Badhli, e Jalis è quindi ricondotta a casa e separata da Aslan, che viene invece imprigionato e schiavizzato.

Nel mentre, Aladdin fa ritorno a Baghdad con il nome di Sinbad. Appresa la notizia, Badhli cospira contro di lui, e ingaggia Kamarkim affinché si occupi della sua sparizione. Il ladro organizza una carovana e nasconde i suoi uomini in alcune ceste, infine invia Mardia a negoziare con Sinbad. Aladdin, però, la riconosce, e la donna ammette che quella è un'imboscata. Ciò che non sa, è che Badhli in verità ha tradito suo padre, e ha portato le guardie di Baghdad a uccidere Kamarkim e il suo seguito. A quel punto, Badhli accoglie Sinbad e lo conduce in città. Quest'ultimo, comunque, è intenzionato a sfidare il Califfo per divenire il sovrano di Baghdad. Riesce a vincere la competizione di meraviglie raccolte attorno al mondo tramite un inganno, che inoltre gli salverà la vita: avendo infatti perso la corsa dei cavalli, l'ultima prova – poiché Badhli aveva fatto uso del cavallo volante di Mardia (con cui intrattiene una strana relazione) – Aladdin convince il Califfo e i suoi sostenitori a salire sulla propria nave, prima di essere messo a morte; a quel punto, ordina al Genio di partire e non tornare. Divenuto il re, egli vorrebbe che Jalis divenisse la sua consorte a causa della somiglianza con Miriam⁸, ma la ragazza si rifiuta, distrutta per la perdita di Aslan. Saranno i due alieni a farli ricongiungere, poco prima che l'incesto tra padre e figlia si realizzi, e l'amore dei ragazzi sarà provato anche dall'offerta di Aladdin di coprire Aslan di tesori, se solo avesse lasciato andare Jalis. Gin e Giny, dopo che questa aveva quasi rivelato la sua vera forma a un umano, tornano a casa.

Intanto, nella città imperversa il malcontento del popolo e dei funzionari, poiché l'impossibile impresa di costruire una torre alta fino al cielo (di nuovo, un riferimento biblico alla Torre di Babele)⁹, come comandato da Aladdin, si sta rivelando un fardello insostenibile e già si trama per eliminare il nuovo sovrano. Badhli tenterà di convincere i potenti dell'atto incestuoso compiuto da Aladdin, inconsapevole della paternità, ma la

7 Vedi *Sessualità e sensualità negli Animerama*.

8 La somiglianza è analizzata in *Animazione...* e in *La colonna sonora*.

9 Cfr. *Riferimenti letterari...*

discussione finirà con la morte del primo e di Mardia, che uccidendolo ha vendicato il proprio padre e il resto dei ladri. Mardia morirà per mezzo del morso di un serpente, proprio come accadrà nel film successivo a Cleopatra. La torre cadrà, e nella tempesta di sabbia Aladdin, dopo essere quasi stato messo a morte, fuggirà di nuovo, abbandonando Jalis e Aslan a un destino d'amore, e ritornando a essere un semplice venditore d'acqua.

Kureopatora

Il secondo capitolo della trilogia animata appartiene invece alla storica e al contempo leggendaria vita e alla narrazione dei molteplici amori di Cleopatra, la regina d'Egitto che governò dal 51 a.C. fino alla sua morte nel 30 a.C.¹⁰.

L'inizio si svolge in animazione mista, con corpi e ambientazioni reali abbinati a mani e volti animati. Tre astronauti del futuro vengono rispediti indietro tramite una sorta di macchina del tempo che permette il trasporto dell'anima dentro a un corpo del passato, al fine di scoprire la vera identità del "piano Cleopatra", nome con cui viene definita l'operazione di invasione della Terra da parte di un popolo alieno, che già si era impossessato della fisicità di una di loro, Maria. Il comandante della missione, Tarabach, confessa loro che diverranno una dama di compagnia della regina, uno schiavo romano (Jirō) e qualcuno molto vicino a Cleopatra, che poi si rivelerà essere il suo animale domestico, il ghepardo Lupa (Harvey). Il loro trasferimento avverrà in momenti diversi nel corso della narrazione.

L'Egitto in cui si ritrovano è un Paese in tumulto in cui sta per fare la sua entrata trionfale Cesare, già un grande conquistatore, arrogante e prepotente, abituato a ottenere nell'immediato ciò che desidera. Il faraone Tolomeo, invece, è rappresentato come un omuncolo inetto e incapace, che dallo spavento arriva persino a urinare sul trono, di fronte al dittatore.

Mentre Cesare si prepara a prendere il proprio posto in Egitto, un gruppo di ribelli cospira per insorgere contro il suo dominio e quello della dinastia tolemaica, che ha permesso alle truppe romane di conquistare liberamente il Paese. Al fine di uccidere

¹⁰ Cfr. *Il tempo*.

Cesare, viene elaborato un piano che vede coinvolta una bella donna, incaricata di sedurre l'uomo, notoriamente un dongiovanni, e quindi di assassinarlo. Libia, una giovane di bella presenza, si offre volontaria, ma viene derisa da Apollodoria, che adduce che una simile popolana non potrebbe mai sortire l'effetto sperato su un uomo potente come Cesare, e propone invece la collaborazione di Cleopatra, in attesa dietro la porta. Tutti sanno che la donna è la sorella maggiore del faraone, e sono piuttosto sospettosi. Cleopatra riesce a convincerli delle sue intenzioni e mostra a tutti le sue capacità, come lanciare un coltello e far impazzire un uomo anche solo ponendo un dito di lui sotto la propria veste. L'unico dubbio, ora, è l'aspetto non avvenente della donna, ma Apollodoria li rassicura: quella stessa notte provvederà a renderla bellissima. Il covo viene attaccato dai romani, e solo le tre donne riescono a fuggire in tempo, prima del massacro. Libia le attenderà sulla riva del fiume, mentre Apollodoria e Cleopatra si recano in un tempio, raggiunte da Lupa.

Giunte in un'insolita piramide, Cleopatra si stende su un tavolo da lavoro e lo strano sacerdote egiziano che risiede nel tempio, e che possiede un vero e proprio laboratorio, la fa addormentare, le rende il corpo malleabile come argilla e infine la plasma a proprio piacimento. Il suo fisico viene rimodellato in una forma perfetta, e il viso viene ridisegnato per mezzo di un grande stampo. Cleopatra ora è bellissima, e Apollodoria è convinta della riuscita del piano. Lupa è eccitato dalla sua padrona, soprattutto dopo che l'anima dell'astronauta si è trasferita in lui, e tenta di insidiarla per l'intero viaggio di ritorno.

Trasportata dentro un sacchetto piccolissimo, parodia del leggendario tappeto dentro il quale si sarebbe fatta avvolgere la regina, ella viene portata da Cesare. Cleopatra esce dal sacchetto mostrando per prima cosa le lunghe gambe affusolate, in un movimento eroticissimo. Cesare ne è immediatamente affascinato, e inizia a con lei una conversazione che sfocerà infine in una notte di passione dalla quale scaturirà non la morte dell'uomo, bensì l'ascesa al trono della donna stessa.

Intanto, al largo delle coste d'Egitto, una nave di schiavi affonda, e vi riemerge un unico sopravvissuto al naufragio: un uomo biondo e muscoloso di nome Ionius, che incontra Libia sulla spiaggia e da lei viene soccorso. Dopo aver battuto due soldati, entrambi vengono catturati e minacciati perché considerati spie di Cesare. Ionius è

frustato, mentre Libia è legata a terra, in attesa di essere stuprata da tutti gli uomini presenti, fintanto che il suo compagno non confesserà. Ionius riesce, con uno stratagemma, a farsi liberare e costruire della polvere da sparo per far esplodere l'edificio in cui si trovano. In seguito verranno catturati da Cesare, che schiavizzerà Ionius e rinchiuderà Libia. Quest'ultima verrà invero liberata da Lupa e riuscirà a tornare accanto alla propria regina, mentre Ionius diverrà un famoso gladiatore di Roma, e assicurerà nel Colosseo il dominio di Cesare grazie alla vittoria su un campione famoso ed enorme, per mezzo di una pistola fornitagli dal dittatore. In questo modo, Ionius riguadagnerà una certa fama e libertà, tanto da andare a vivere con Libia.

La storia d'amore tra Cleopatra e Cesare, che avranno anche un figlio insieme, Cesarione, incontra serie difficoltà quando la coppia giunge a Roma e l'attuale moglie dell'uomo, Calpurnia, si oppone alla loro unione. Cleopatra ha ormai capito di non avere il coraggio di uccidere Cesare, e tenta quindi di assassinare, con insuccesso, la donna, anche lei per mezzo della pistola di Ionius. Calpurnia mette alla prova l'amore che Cesare prova per entrambe. Le donne si spogliano e si mettono accanto a Cesare, allettato a causa di una sua malattia sconosciuta. L'uomo non riconosce Cleopatra, e chiede invece a gran voce di Calpurnia, che si rivolge trionfante alla rivale, intimandole di lasciare la città. Cleopatra fugge, in lacrime e ferita, consapevole della fine del sentimento di Cesare nei suoi confronti. In ogni caso, a Roma dilaga il malcontento per l'operato di Cesare, e si sta tramando contro di lui. Cleopatra assolda Bruto per ucciderlo, e così accade: il dittatore viene attaccato e pugnalato, proprio da Bruto, in una suggestiva scena ispirata alla maniera dei drammi kabuki¹¹.

Un anno dopo, il triumviro Antonio si reca in Egitto per visitare Cleopatra. La regina decide di sedurre anche lui, che non è affatto immune al suo fascino, e condivide quindi con lei una notte di passione. Antonio è sopraffatto dall'amore per la regina, ma il suo consigliere Cabagonis gli suggerisce, invece, di continuare la sua conquista del mondo, stuzzicando la smania di potere dell'uomo, che parte quindi con le sue truppe, portandosi dietro Cleopatra chiusa in una portantina contenente un enorme letto per loro due, tra lo stupore generale dei soldati. Giunto da un signore locale, questi gli ordina di uccidere Cleopatra, gli rivela che è stata proprio la regina a organizzare l'assassinio di

¹¹ Cfr. *Animazione...* e *La colonna...*

Cesare e che il prossimo sarà certamente lui, Antonio. Il triumviro non vuole crederci, e nel frattempo Ottaviano sta giungendo da Roma per conquistare l'Egitto e vendicare la morte del dittatore. Antonio si prepara alla battaglia, spostando tutte le truppe ad Alessandria. Cleopatra, invece, inizia a provare rimorso per aver provocato l'avvelenamento di Antonio, gesto di cui veniamo a conoscenza tramite un riquadro sulla sinistra che comprende Apollodoria nei ricordi della regina, e veniamo a sapere che il veleno farà effetto nel mezzo della battaglia.

Benché le donne dell'intera nazione si siano prodigate per tenere occupati i soldati romani e spossarli in vista dello scontro con Ottaviano, Antonio, origliando una conversazione tra Ionius e Libia, scopre il piano di Cleopatra, ovvero di ucciderlo e assicurarsi ancora la supremazia sull'Egitto. Viene così a sapere di essere stato avvelenato, e vorrebbe vendicarsi cominciando dai due innamorati, ma desiste a causa del suono delle trombe che annuncia l'avvicinamento del suo nemico.

La guerra è frenetica e le animazioni che ne compongono la scena sono caratterizzate a volte da puro *nonsense*¹², ma infine è Ottaviano a uscirne vincitore, sebbene Antonio riesca a trascinarsi da Cleopatra per un ultimo addio. La regina è ora piena di rimorso, e piange la morte dell'uomo come quella di un amante e non di un nemico. In un momento di intimità con Apollodoria, non esplicitamente mostrato ma piuttosto facile da rilevare, ella farà uscire tutto il suo rimpianto e il suo senso di colpa per le due morti da lei provocate, e annuncia di non voler uccidere anche Ottaviano, chiedendosi quando mai avrà fine la sua sofferenza, dichiarando di voler tornare la donna che era una volta.

La regina viene a conoscenza dell'avvicinarsi di Ottaviano e delle sue truppe, ed è decisa a cercare un posto dove possa essere libera, lontano dall'Egitto. Ionius, Libia e Cleopatra, scortati da Lupa e consorte, affrontano una tempesta di sabbia, richiamo al precedente film, e, sopraffatti da essa, si nascondono dentro una piramide che ha di fronte a sé la statua di una sfinge. Scoprono che è in realtà la tomba di un faraone dalla quale sembra impossibile uscire senza la perdita di qualcuno. Nel frattempo, Apollodoria aiuta Ottaviano a raggiungere la regina, e implora che venga salvata la vita alla sua padrona, desiderio che non le viene concesso e che anzi porta alla morte della

¹² Derivano dai siparietti della *slapstick comedy*, di cui si accennerà in *Animazione...* e in *Richiami letterari...*

donna.

Raggiunti da Ottaviano, Cleopatra tenta di sedurlo, prima di comprendere che il condottiero è ben più interessato a Ionus che a lei. Anzi, Ottaviano la vuole fare prigioniera e condurre a Roma per poterla giustiziare. Con l'amarezza di chi ha capito la propria inutilità, Cleopatra si reca in una delle sale che è necessario attraversare per poter fuggire, nella quale, secondo una scritta sul muro, si trova un aspide. Cleopatra viene morsa e cade a terra. Prima di morire, giura di ricongiungersi a Antonio, suo vero amore, e di cominciare una vita con lui. Dice a Libia che la vera libertà dell'Egitto si può ancora trovare in un cuore amorevole come il suo. Dopo l'ultimo respiro della regina, Libia, Ionus e i due animali fuggono dalla piramide. Libia si protende nella tempesta di sabbia, urlando un messaggio ai soldati romani e ai suoi compatrioti: ai primi dice di andarsene dalla sua terra, mentre ordina agli egiziani di combattere, in un trionfo di musica e grida, le parole che echeggiano nel deserto¹³.

I tre astronauti ritornano nel loro tempo, e la pellicola si interrompe mentre Tarabach li interroga sulle loro scoperte: il "piano Cleopatra" indica evidentemente l'intenzione di utilizzare belle donne per ingannare i terrestri e sconfiggerli.

Kanashimi no beradonna

Il più visionario dei tre lungometraggi è certamente l'ultimo capitolo, *Kanashimi no beradonna* ossia "Belladonna di tristezza". Già il titolo stesso è un indizio dei toni più cupi e del tema più serio trattato all'interno della pellicola; questa infatti si rifà a un libro che si addentra nell'argomento della caccia alle streghe: *La Sorcière*, redatto nel 1862 da Jules Michelet (1798-1864).

La protagonista della nuova – e ultima – fatica della Mushi Production, che vide la ristrutturazione e il rifacimento di ben un terzo della propria sceneggiatura quando il film era già stato completato e obbligò l'uscita nelle sale a essere posticipata di un anno, è Jeanne, una giovane donna bella e pura che vive nella Francia medioevale. Dopo le nozze con l'amato e buono Jean, il Barone che domina sulle terre dove costoro vivono costringe la donna a condividere la propria virtù e il proprio corpo con lui e il resto dei

¹³ Cfr. *La colonna...*

suoi sottoposti residenti presso il castello, come punizione per il mancato versamento delle tasse matrimoniali. Jean cerca di impedirlo, mentre Jeanne si appella alla moglie del Barone, la quale, tuttavia, condannerà la ragazza (la Signora sarà antagonista di Jeanne per quasi l'intera durata della storia).

Dopo la notte di dolore, magistralmente rappresentata grazie a una animazione piena di segni, di sottintesi piuttosto che di scene realistiche che non sarebbero risultate altrettanto crudeli¹⁴, Jeanne torna dal novello sposo, in lacrime. Jean tenta di consolarla e le chiede di ricominciare e di dimenticare il passato. Le sue parole, tuttavia, non rispecchiano le sue azioni, e l'uomo, quasi inconsapevolmente, tenta di soffocarla con le proprie mani, prima di scappare, terrorizzato dal proprio stesso gesto.

Jeanne rimane sola, sconsolata. Si guarda allo specchio e comincia a lavarsi con una pezza e l'acqua attinta da un barile lì accanto. All'improvviso appare una piccola figura cilindrica, un esserino bianco, che le rivela essere il Diavolo, venuto in suo soccorso. La ragazza, infatti, aveva invocato una vendetta per il proprio stupro, e aveva desiderato tanto ardentemente il potere di infliggerla essa stessa, che egli era accorso. Jeanne, quindi, instaura un patto con il Diavolo, sopraffatta dalla volontà di difendere il marito, che lui fa passare come un condannato a sofferenza e morte. Egli la possiede spiritualmente, in queste scene la sfiora appena, tanto da farle il solletico.

In quello stesso anno, il villaggio viene colpito da una carestia, ma nonostante questo il Barone non accenna a diminuire le tasse. Poiché gli unici a prosperare continuano a essere Jean e Jeanne, grazie alla buona vendita di stoffe da parte di quest'ultima, gli abitanti iniziano a insospettirsi e a vociferare che ella abbia stretto un patto con il Diavolo. Esso, nel frattempo, diviene sempre più grande e forte, man mano che il tempo passa e Jeanne gli dà nutrimento con i propri sentimenti. La donna, durante la notte, avverte la potenza crescere e bruciare dentro di sé, come dicono le parole della canzone che suona sullo sfondo¹⁵, e il Diavolo giunge dapprima ad apparire alla donna durante il sonno, violandone lo spazio personale ma senza possederla fino in fondo. Vorrebbe che lei stessa gli si sottomettesse, e le giura che il cambiamento della sua vita debba ancora cominciare.

14 Cfr. *Animazione... e Sessualità...*

15 Per il testo e la traduzione, si veda *La colonna...*

Nel frattempo, il Signore decide anche di cominciare una guerra, che naturalmente richiede molto sforzo e denaro, il quale pare sempre essere insufficiente. Jean, divenuto esattore delle tasse, paga il mancato pagamento delle stesse a causa della guerra e del conseguente innalzamento dei tributi richiesti ai contadini perdendo la mano sinistra, un ammonimento del Barone.

La coppia è colta dalla disperazione: la guerra incombe, Jean inizia a bere e a picchiare la moglie, per poi chiederle subito di perdonarlo. Jeanne soffre ma sopporta per amore, finché il Diavolo, un giorno, mentre la donna sta camminando, prende a seguirla e le intima di donarsi interamente a lui, anima e corpo. Jeanne, fedelissima, giura che egli potrà avere il suo umile corpo terreno, ma mai il suo cuore, che appartiene unicamente a Jean e a Dio. Il Diavolo, divertito, la possiede con ferocia, lasciandola stramazzone a terra fino al soccorso del marito, e segnando per lei un punto di non-ritorno. Jeanne osserva il cielo con un'espressione differente, fiera e determinata. Inizia ella stessa a lavorare, divenendo un'usuraia, tenendo così in mano l'economia della cittadina e versando le tasse alla Signora, che comincia a sospettare di lei. Jeanne decide nel frattempo anche di vestirsi di verde, colore simbolo della sua alleanza ultraterrena, e si guadagna una sorta di rispetto misto a timore presso gli abitanti del villaggio, soprattutto delle donne, rimaste in attesa dei mariti in guerra. Jean inizia a bere sempre più di frequente.

Al ritorno dalla guerra, il Barone viene aizzato contro Jeanne dalla stessa moglie. È il servitore di quest'ultima il primo a strappare alla donna la sua veste verde e ad accusarla di stregoneria. Jeanne scappa, in una fuga quasi onirica, mentre l'intera popolazione la insegue, la picchia, la strattona e la maledice. Riuscirà a raggiungere la propria casa, ma Jean non le aprirà.

A quel punto, un sacerdote suggerisce alla Signora di rinchiudere Jeanne. Quest'ultima riesce a fuggire tra le montagne, i rovi che la spogliano degli ultimi brandelli dei vestiti. Camminando tra la neve, Jeanne giunge a una fenditura che attraversa e oltre la quale si abbandona, ormai al sicuro dai suoi inseguitori. Riversa a terra, sarà testimone del ritorno del Diavolo, ormai altissimo e con il potere al culmine, una smorfia rossa, terrificante come la tradizione vorrebbe.

Jeanne dichiara di voler compiere solo azioni malvagie, e lei e il Diavolo finalmente

si uniscono; con questo atto giungono una serie di immagini e segni che si susseguono, si inseguono, si sovrappongono per due buoni minuti, ininterrottamente, e spaziano tra le varie epoche passate, presenti e future¹⁶.

Un tempo più tardo non ben specificato, il villaggio è stato colto dalla peste e da essa decimato. Jeanne, allora, viene fatta tornare in terra, orma accomunata del tutto con la natura, per potersi prendere la propria vendetta. Bellissima e stavolta potente, Jeanne si reca a curare i suoi vecchi concittadini uno dopo l'altro con la belladonna, il succo procurato da un fiore che il primo fortunato prende direttamente dalle sue labbra. Gli abitanti, dunque, inizieranno a guarire a risvegliarsi sessualmente, dando il via all'ennesimo susseguirsi di segni che invadono lo schermo, in una danza che aiuta il Diavolo a prendere forma, ad acquisire tutta la loro energia. Jeanne danza con loro, incitandoli a seguirla come loro salvatrice, e ad abbandonarsi alla sessualità¹⁷.

La nuova potenza di Jeanne spingerà persino il piccolo omuncolo attendente della Signora a chiederle aiuto, e la "strega", come lui la appella, acconsentirà a insegnarli il metodo per possedere la sua amata: l'uomo quindi decide di drogare la Baronessa, così che egli possa esaudire il suo più grande desiderio, anche se questo significherà sacrificare la propria dignità per rivolgersi a una donna che disprezza e la vita di entrambi, spezzata dal Barone che, impossibilitato a perdonare l'onta subita, li ucciderà, pugnalandoli. Il Signore comincia quindi a cospirare contro Jeanne, e invia Jean a parlamentare con lei. Dopo un'iniziale ritrosia da parte della donna, Jean riuscirà a vincere i suoi dubbi baciandola, e promettendole il ritorno a una vita felice insieme. I due condivideranno l'unico momento di intimità mostrato nell'intero film, in cui finalmente vediamo Jeanne vivere serenamente l'amore, accarezzare il marito, l'unica persona per cui è stata disposta a sopportare tutto ciò che ha subito.

Il Barone la chiamerà a udienza, e le chiederà di collaborare con lui per guadagnare potere e sconfiggere la peste, ma la donna dichiarerà di volere il mondo intero. Jeanne verrà quindi catturata e condannata a morte per rogo. Jean, ancora realmente affezionato alla donna, tenterà di liberarla e verrà ucciso dalle guardie, mentre ella brucia viva. Il sangue dell'uomo si trasforma in fiamme, fiamme che vanno ad accarezzare dolcemente

16 Per un'analisi approfondita della scena, si veda *Richiami letterari...*

17 Anche in questo caso, le animazioni sono ricche di segni, che vengono analizzati in *Sessualità...*

la donna, finché la croce su cui è appesa viene da esse inghiottita, tanto da essere carbonizzata. La sua morte, tuttavia, non sarà vana, e il viso di Jeanne diviene quello di tutte le donne, pronte a cominciare una rivoluzione contro la sua ingiusta condanna, come poi ci suggeriscono le immagini finali della Presa della Bastiglia e del *La Libertà che guida il popolo* (1830) di Eugène Delacroix (1798-1863). La soppressione e le condanne per stregoneria sono destinate a finire, mentre la ribellione comincerà proprio dalle donne, come suggeriscono alcune scritte a conclusione del lungometraggio. Jeanne si è reincarnata nella figura della dea della Libertà, e guiderà il mondo verso la giustizia e la fine del potere incontrastato della nobiltà.

ANIMAZIONE E COLORAZIONE

Oltre al peso dato da temi come la sessualità, la violenza, la schiavitù, non certo una novità ma di sicuro una strada ancora poco battuta in un'epoca precedente alla realizzazione massiccia di *pinku eiga*¹ di animazione e *direct-to-video*², popolari soprattutto a partire dagli anni Ottanta, questa trilogia è degna di nota per la portata delle animazioni, dei segni in esse trasmessi e degli esperimenti compiuti nei lungometraggi.

Sen'ya ichiya monogatari

Il colore

Il colore e, di conseguenza, l'assenza di colore sono le caratteristiche che per prime saltano all'occhio dello spettatore che si avvicini a quest'opera della Mushi Production. Come si vedrà in seguito, il cinema in generale – e l'animazione in particolare – possiede la peculiarità di passare da una ricchezza e varietà di toni e luci a una fotografia più monocroma, a punti in cui addirittura si troverà un totale vuoto nello sfondo, con il chiaro intento di rispecchiare il sentimento che il protagonista sta vivendo all'interno della scena.

Dopo una serie di immagini i cui colori vengono raffigurati in modo piuttosto classico, ecco apparire per la prima volta la



predominanza del rosso e delle sue sfumature, che si faranno strada anche in altri parti della narrazione visiva. Durante l'amplesso tra Aladdin e la giovane schiava Miriam, meglio descritto

1 I "film rosa", film soft-porno sviluppatosi durante gli anni Settanta in Giappone. Confronta il capitolo *Cenni storici*.

2 Prodotti spesso a basso costo, i *direct-to-video* sono film non pensati per la distribuzione cinematografica.

nell'apposito capitolo *Sensualità e sessualità negli Animerama*³, infatti, le immagini e il corpo di lei assumono più volte i toni caldi del cremisi, a simboleggiare non soltanto la perdita della verginità della ragazza, ma anche il calore e la passione che avvolgono i due personaggi. La scelta di non mostrare direttamente i corpi nudi – fatta eccezione per il seno di Miriam – ma di sostituire il tutto con la rappresentazione di un fiore che sboccia in mezzo allo schermo per poi andarsi a trasformare nel tessuto interno di un utero è un interessante rimando di segni che esemplifica il lavoro dell'intera opera. Ne è un ulteriore esempio il susseguirsi di linee ondulate sullo sfondo rosa carico (e non rosso, stavolta) nel corso di altre scene d'amplesso e di sesso di gruppo, quando Aladdin approda sull'isola delle donne serpente. Fra tutte, di particolare rilevanza è quella disegnata da Sugii Gisaburō⁴, in cui il protagonista si unisce alla regina dei serpenti, in cui linee ondulate si installano sul fondale rosa. Rossi sono anche i frutti dalla forma di natiche femminili – di cuore – che questa dà da mangiare ad Aladdin, per potergli restituire vigore ed energia in modo da proseguire l'unione con lui.



Il rosso torna presto con la successiva presentazione della banda di ladri; ispirati naturalmente alla storia di *Ali Baba e i Quaranta Ladroni*⁵ della raccolta di novelle omonima del lungometraggio,

l'uomo a capo di questo manipolo di furfanti del deserto si chiama Kamarkim e non pare nemmeno essere uno dei personaggi centrali. Sarà molto più rilevante sua figlia Mardia, compagna di viaggio di Aladdin per un breve periodo e perennemente nel retroscena delle sue avventure. Gli uomini di Kamarkim sono rappresentati come figure bianche e dai contorni morbidi ma disarmonici, che danzano nella caverna che è il loro

3 Cfr. *Sensualità e sessualità negli Animerama*.

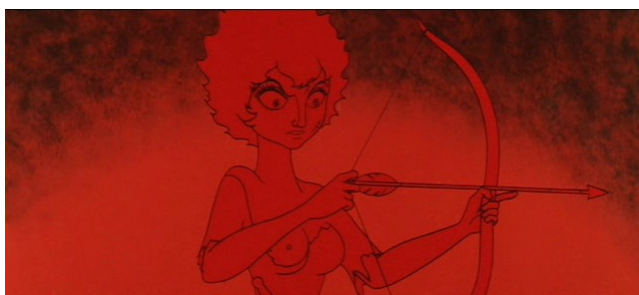
4 Cfr. la sezione dedicata presso la filmografia dell'artista, *Sugii Gisaburō e gli Animerama*.

5 Nonostante sia uno dei più famosi racconti tra quelli inclusi in *Le mille e una notte*, *Ali Baba e i quaranta ladroni* ne entrò a far parte soltanto nel XVIII secolo per mano dell'orientalista francese Antoine Galland (1646-1715), nell'undicesimo libro della prima traduzione europea di *Les mille et une nuit, contes arabes traduits en français* ("Le mille una notte, storie arabe tradotte in francese", 1704-1717). Cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/Les_mille_et_une_nuits. (05/10/2014)

covo. Mentre i loro corpi sono candidi con forti ombre, come se fossero colpiti da luce diretta, lo sfondo delle rocce è color sangue. Essi danzano, come se nuotassero, le spade in pugno e una donna da contendersi, con una musica ritmata di sottofondo.

In seguito vi è, appunto, l'introduzione del personaggio di Mardia, la quale indosserà per l'intera durata del film, nonostante il salto temporale di quindici anni, una succinta tutina rossa e attillata, da cui spesso fa capolino un capezzolo se non entrambi i seni, offrendo un simbolo della forza del personaggio e della sua sensualità. A incorniciare questi tratti caratteriali sono anche i capelli di Mardia, sbarazzini e di un bel carminio.

Persino la rappresentazione del fuoco conserva dei particolari poco comuni: come ci si aspetterebbe da qualsiasi tipo di incendio, sia esso dipinto nell'animazione o meno, le tinte predominanti sono



naturalmente quelle del rosso. Tuttavia non solamente le fiamme vengono raffigurate in questo modo, sono persino i personaggi e le pareti del palazzo di Suleiman a conservarne la sfumatura. L'idea che viene trasmessa è quella di un'osmosi di colore, che riesce a contagiare non tanto i luoghi che lo circondano, ma finanche le persone. In questa scena, inoltre, sono di nuovo protagonisti i ladri di Kamarkim, e quindi anche Mardia. La loro presenza non è che una continuazione della tonalità, e quasi un'estensione e completamento delle immagini precedentemente viste nella caverna.

Non meno significativa è la scelta del rosso per colorare la scena della rivolta di Baghdad a fine pellicola, quando la folla insorge contro il dispotismo e la tirannia della guida di Aladdin, eletto califfo in precedenza e da allora sempre visto indossare un manto dello stesso colore. Il fervore della popolazione diviene così ben definito non solo dalle azioni, bensì trova il modo di trasmettersi inconsciamente allo spettatore. Stavolta, tuttavia, saranno gli edifici della città e il cielo ad assumere le tonalità del rosso, mentre i personaggi rimarranno invariati. Mardia, che appare vagare per i tetti di Baghdad, sarà quasi una macchia confusa in mezzo alla moltitudine di gradazioni differenti di scarlatto.

Per concludere, questo colore si troverà anche in altri momenti della narrazione,

come nel corpo di Havalaskum dopo che questi ha bevuto una pozione d'amore, nel piumaggio dell'uccello gigante che lotta contro un mostro in una delle isole del viaggio di Aladdin, o di una palla gigante e non meglio identificata che vaga nel mare e porta la barca a naufragare, o nel vestito delle donne che irrompono in una danza frenetica e sensuale nel corso della gara tra il Califfo di Baghdad e Aladdin-Sinbad per la supremazia della città. Il rosso è da sempre simbolo di femme fatale se indossato da una donna, tuttavia qui par più essere una forzatura, una induzione allo spettatore di credere che anch'esse siano passionali, piuttosto che avere un vero e proprio significato come nel caso dell'abito di Mardia. Certamente, l'importanza della sfumatura di questo colore viene trasmessa allo spettatore dalle immagini dei vari amplessi o da quelle di furore e rabbia, coltivando i sentimenti forti dei protagonisti e mostrandosi in ogni suo significato.

È forse ancora più evidente l'assenza stessa del colore, in un'animazione tanto ricca come quella di *Sen'ya ichiya monogatari*. Le primissime immagini della pellicola dipingono il protagonista assoluto, Aladdin, che cammina nel deserto in direzione di Baghdad⁶. La colorazione, in questo caso, si basa fortemente sui toni di grigio, con largo uso del nero per rimarcare le ombre, e del bianco. È molto interessante il ruolo coperto proprio dall'ombra del venditore d'acqua, che si allarga, si sposta nel quadro dell'immagine, si assottiglia, rivelandosi l'unico elemento duttile del fondale, su cui la figura di Aladdin pare essere sovrapposta come una marionetta di carta le cui gambe si muovono a ritmo. Questa stessa sequenza di immagini verrà ripetuta, al contrario, come l'epilogo della narrazione, in cui Aladdin riconosce la propria avidità e fa ritorno alla vita che conduceva prima delle vicende raccontate, tornando nel deserto come venditore d'acqua, riportando ciclicità.

Nell'introduzione del personaggio di Mardia, la scena dello stupro della ragazza da parte di Badhli è molto significativa e caratteristica per l'uso della colorazione, che è ottimizzata al fine di ottenere un effetto pastello con tanto di linee bianche tra il tratteggio delle matite. Il cielo, tuttavia, è raffigurato in nero e bianco, un incrocio di righe che cozzano tra loro, si inghiottono e riemergono, probabilmente a sottolineare la crudezza della situazione che il personaggio femminile sta vivendo, il sentimento di

⁶ Per un'analisi più dettagliata della scena, si veda il capitolo *Il tempo*.



odio che sta provando e i moti del suo animo. A un certo punto i contorni del corpo di Mardia sfumeranno e soltanto i suoi occhi e le lacrime da lei versate saranno visibili, i disegni della scena evidenziati dall'utilizzo di colori pastello non però privi di forti contorni neri. Un impiego molto simile del colore sarà visibile in un'altra scena, all'arrivo di Sinbad presso Baghdad, il cui porto e

vicinanze saranno descritti nel medesimo modo, con immagini pastello dai toni scuri e con contorni ben definiti, che tracciano persino lo scorrere delle onde del mare, il tutto realizzato in toni seppia.

Peculiari sono le scene di prigionia e tortura⁷ che subisce Aladdin dopo la cattura sua e di Miriam da parte di Badhli. I colori divengono ovattati sullo sfondo, il buio con il nero, il grigio e il blu sono preponderanti, mentre il protagonista mantiene i propri colori originali, vivi e accesi come alla luce del giorno, nonostante sia rinchiuso in una cella sotterranea. Questo almeno fino al momento in cui si fingerà morto e anch'egli assumerà un incarnato cadaverico come quello già visto in alcuni prigionieri. Dopo essere stato gettato nella fossa comune, egli diviene tutt'uno con l'oscurità, tanto che quando comincerà la sua scalata verso l'uscita e la conseguente libertà ne verrà mostrato solo il volto, un pallido cerchio bianco che pare fluttuare nel buio totale che lo circonda. Alla fine tornerà il colore, in un'alba calda dai toni del rosso e del rosa, e Aladdin correrà verso il sole, una grande palla all'orizzonte.

Aladdin si rimette subito sulle tracce di Miriam, che nel frattempo è spirata per partorire Jalis, la loro figlia. I colori che accompagnano la sua ricerca sono per la maggior parte freddi, come il verde, il blu, il giallo, o un rosso intaccato da una forte presenza di bianco. I disegni sono statici, e sembrano essere solo una bozza incompleta dell'immagine proposta, che non giungerà mai. La matita nera delinea sommariamente i contorni, le ombre sono date da semplici righe orizzontali e verticali sul volto e sui

⁷ Si confronti *La dimensione sociale*.

vestiti. Le uniche animazioni sono i movimenti dei piedi di Aladdin, visibili mentre attraversano verticalmente lo schermo in una striscia dai toni arancioni. Man mano che il protagonista si avvicina



alla verità, i colori si inscuriscono: lui rosso, i palazzi blu, lo sfondo nero e infine di nuovo Aladdin, ma in un giallo carico. Le ombre sono sempre più marcate, l'espressione sul suo viso sempre più scura. Le sue domande divengono frenetiche, e così le immagini, che si susseguono in riquadri su un unico fondale nero, ma sono ormai pezzi del volto, tagli di mani e piedi, sempre più abbozzati. Lui, disperato, apparirà sul lato destro, ancora



disegnato a matita, fintanto che sulla sinistra dello schermo vediamo Miriam partorire, in un tratto di animazione comune, lo stesso delle scene precedenti e successive del lungometraggio. Si giunge infine alla totale assenza di colori alla notizia della morte dell'amata. Aladdin è una figura bianca, oltre le sbarre di un cancello, tratteggiato con contorni scuri. Il resto dello sfondo è nero, simbolo della sua tristezza e del suo vuoto interiore.



Lo stesso sentimento di vuoto che si riflette nell'immagine si ritroverà parecchio più avanti, quando un ignaro Aladdin tenterà di sedurre la propria figlia, rischiando così l'incesto, poiché

Jalis è naturalmente identica alla donna che non ha mai dimenticato⁸, e capirà che la ragazza gli preferisce il giovane Aslan, nonostante le innumerevoli ricchezze di cui Aladdin è in possesso e che promette sia a lei sia al giovane. In questo caso, addirittura, l'animazione è ridotta al minimo. Soltanto la figura di Aladdin è tracciata di bianco su uno sfondo nero, tutto si svuota, la mente e il cuore del protagonista e l'immagine nella

⁸ La somiglianza tra le due protagoniste femminili è certamente ricercata: persino la doppiatrice è la stessa, Kishida Kyoko. Cfr. *La colonna sonora* e l'appendice *Staff dei film*.

pellicola, con le sue sensazioni. Aladdin rimane un tratto trasparente sullo sfondo della città, mentre piagnucola come un bimbo a cui è stato negato un giocattolo a lungo desiderato. Questo è un altro esempio di efficace trasmissione delle emozioni di cui si avvale questo film.



L'animazione mista

L'animazione mista – ovvero l'utilizzo di fondali reali su cui vengono poste le animazioni e su di essi fatte muovere – è ampiamente utilizzata in questa pellicola, meno nei due film successivi della trilogia.

A partire dalla scena iniziale del viaggio di Aladdin nel deserto, infatti, si nota che le dune non sono affatto disegnate, bensì riprese reali il cui colore è stato esasperato fino a farle apparire bianche e su cui viene apposta e fatta danzare l'ombra del protagonista e quindi inserita la figura stessa del personaggio, che appare come una marionetta di carta.

È dal deserto che spesso giungono le migliori animazioni a tecnica mista, come si evince dalla prima scena di tempesta di sabbia durante la compravendita di schiave, grazie alla quale Aladdin riesce a strappare Miriam dalle grinfie di Havalaskum. Il medesimo uso della sabbia si troverà anche successivamente, durante la colluttazione tra Aladdin e Badhli, nel mezzo della quale un'ennesima tempesta colpirà il protagonista. Aladdin ha appena appreso della morte di Miriam, e vorrebbe vendicarsi uccidendo Badhli, che ritiene essere l'unico colpevole dei drammi che ha passato. La loro lotta nel deserto è per più volte osservata attraverso due tondi nello schermo, l'uno comprendente Aladdin e l'altro Badhli. In realtà sono le orbite vuote del teschio di animale abbandonato sulla sabbia, che restringe il campo dell'azione. Un'altra tempesta si avrà nelle scene finali del film, quando la Torre di Baghdad crolla sotto il forte vento del deserto e Aladdin ritorna tra le dune, sempre fotografate realmente come all'inizio del lungometraggio. È una felice coincidenza o forse uno strategico utilizzo del

linguaggio visivo il fatto che l'arrivo di una tempesta combaci con i sentimenti forti provati dal protagonista Aladdin: la frustrazione per non poter ottenere Miriam, la rabbia per la morte dell'amata, la questione di Jalis e la fine della propria carriera da Califfo.



Non solo la sabbia viene illustrata realmente: anche il suo opposto, il mare, gode dello stesso trattamento. Appare per la prima volta quando Aladdin convince Mardian a risparmiargli la vita e a

fuggire invece con lui a bordo di un cavallino di legno volante. I due sorvolano delle onde che sono, appunto, rappresentate con vere immagini. Sarà così per tutto il viaggio per mare, che Aladdin sia rimasto sull'isola delle donne-serpente o che sia egli naufragato sulla nave del Genio, le cui vele, in ogni caso, sono intessute con vera stoffa.

Altri punti di immagini fotografate si ritrovano disseminate per l'intera pellicola.



Ne sono un esempio tutto ciò che include l'oro, come i tesori della caverna dei ladri dentro i quali Aladdin si tuffa e la cui luce è esasperata e stereotipata, le tende viola e oro della stanza della regina delle donne-serpente, o ancora la gara del fiore e della farfalla durante la sfida tra Aladdin-Sinbad e il Califfo. A concludere questo elenco, le riprese di Baghdad durante il regno di Aladdin e la costruzione della Torre, che regala scene suggestive quando viene scossa dalle tempeste di sabbia, mentre Aladdin urla la sua frustrazione al vento, raffigurato come una nebbiolina bianca che si muove sulla città, o al crollo della costruzione da lui commissionata.

Kureopatora

Il colore

Nel secondo lungometraggio degli *Animerama*, la presenza di colori fuori dall'ordinario o in qualche modo simbolici è significativamente diminuita rispetto al precedente *Sen'ya ichiya monogatari*, ed è quindi limitato ad alcune scene. In *Kureopatora* si preferisce, invece, un rimando di segni più esplicito.

Sarebbe errato, tuttavia, non considerare queste poche ma sostanziali scene in cui anche l'uso del colore contribuisce a creare l'atmosfera corretta in cui inserire il narrato. È questo il caso delle numerose scene di battaglia, a partire da quelle iniziali ispirate da una vena di *slapstick comedy*⁹ per le figure stilizzate e caratterizzate da personaggi vestiti in abiti contemporanei e dal design completamente diverso rispetto a quello usato nel resto del film, i quali vengono strapazzati dall'esercito conquistatore, o schiacciati inverosimilmente da una grossa macchina che cala un masso sulla testa di centinaia di egiziani radunati sotto. Sono queste le primissime immagini dell'Egitto, luogo di lotta in cui predominano colori freddi e acidi, come il blu, il rosso chiaro e il giallo o il verde, utilizzati anche per i corpi dei personaggi, come l'intero esercito romano, tinto di una sfumatura di blu, di alcuni condannati a morte verdastri, donne dal corpo completamente rosso-arancione o giallo.



Questo poi prosegue anche nella distruzione del gruppo di cospiratori anti-romani da parte dei soldati di Cesare. I primi sono rappresentati come ombre rosse, mentre i secondi

hanno di nuovo toni sul blu. Si scontrano su uno sfondo nero che fa da contrasto a questi due colori primari, utilizzati esclusivamente per tracciare i profili dei loro corpi e delle loro armi, lasciandoli sostanzialmente in ombra. Il sangue, naturalmente, ha dovuto trovare una diversa gradazione in cui collocarsi, divenendo verde acido, quindi

⁹ Tipo di commedia basata sul linguaggio del corpo e nata con il cinema muto. Il termine deriva dal *batacchio* (o "frusta", *slap stick* in inglese), utilizzato nella Commedia dell'arte del XVI secolo <http://en.wikipedia.org/wiki/Slapstick>. (03/10/2014).

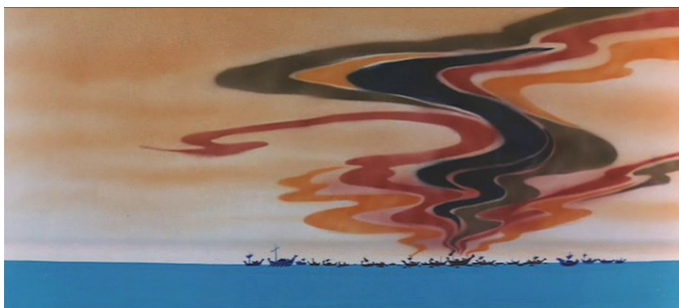
un colore non solo freddo come può esserlo il blu, ma anche discretamente più acceso. Gli schizzi esplodono dai corpi martoriati dei ribelli, solo per finire a imbrattare lo schermo.

Nell'avvicinarsi al finale della vicenda, si troverà un'altra scena di battaglia, stavolta navale, in cui si scontreranno Antonio e Ottaviano per la supremazia dell'Egitto, ovvero la Battaglia di Azio del 31 a.C.¹⁰ Mentre Antonio incontra il suo destino di sconfitto, sapendo comunque di essere già stato avvelenato dalla sua innamorata, le immagini del suo amore con Cleopatra affiorano, adornate di una tinta bluastra per sovrastare quelle della guerra, dai toni decisamente più foschi a causa del fumo dei cannoni e degli incendi, fino all'ultima di queste, che invece risulterà essere molto vivida.

Il fuoco si merita una sezione a parte: esso, infatti, non conserva quasi mai i colori che si trovano in natura. Riprendendo ancora una volta la scena della marcia romana sull'Egitto, i rosa



carico, blu chiaro, giallo, verde, arancione e rosso si fondono nelle fiamme della



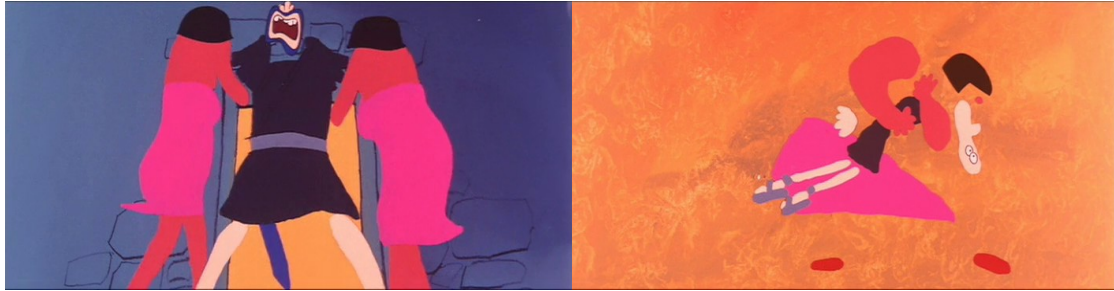
abitazioni bruciate dai soldati.

Nella prima esplosione che causa l'affondamento della nave di Ionus, le fiamme sono raffigurate come un insieme di giallo, rosso e blu, mentre il fumo

che si alza dalle rovine dell'imbarcazione è nero, grigio e addirittura verde scuro. Ionus, poi, per salvarsi dall'imprigionamento presso gli egiziani, e per sottrarre Libia allo stupro di gruppo, costruirà a mano un esplosivo fatto in casa, che si brucerà formando scintille e fiamme dal colorito bianco, rosa e blu.

Il colore diviene parte importante e caratteristica nelle immagini della divertentissima e concitata scena in cui le donne egiziane intrattengono i soldati romani per far sì che Cleopatra possa realizzare il proprio piano di uccidere Antonio. Le case,

¹⁰ Cfr. il capitolo *Il tempo* per la comparazione con la veridicità storica nel film.



l'intera città, i corpi iniziano a muoversi a ritmo di musica¹¹, perdono i contorni di china predefiniti e rimangono come quadri dipinti a olio, grosse macchie di colore sullo schermo. Presto anche i corpi nudi e felici delle coppie intente a fare l'amore si confondono con lo sfondo, le movenze sono più morbide e al contempo caricaturali, i colori sono più caldi e accesi per trasmettere la gioia e l'assurdità della situazione.

Una tecnica di certo innovativa, nonché una trovata illuminante, è la decisione di distinguere gli incarnati dei personaggi anche solo per specificare la loro appartenenza, sia questa romana o egiziana, facendo sì quindi che Libia e altre donne della corte abbiano un colorito più scuro e tipicamente africano, mentre la pelle di Cleopatra e del fratello Tolomeo sia pallida come quella dei romani e, in generale, della popolazione europea, poiché la discendenza della loro dinastia è greca e non egiziana. Tutto questo va certamente a contrastare con la carnagione di Cesare che, assieme a quello dei suoi gladiatori, a eccezione di Ionius, che pare più un tedesco o comunque un nordico, è bluastro. Apprenderemo che, in ogni caso, il dittatore soffre di una rara malattia, e questo potrebbe giustificare la cera non proprio sanissima che si ha l'impressione di avere di fronte, se non che il medesimo incarnato si vedrà anche in Ottaviano.

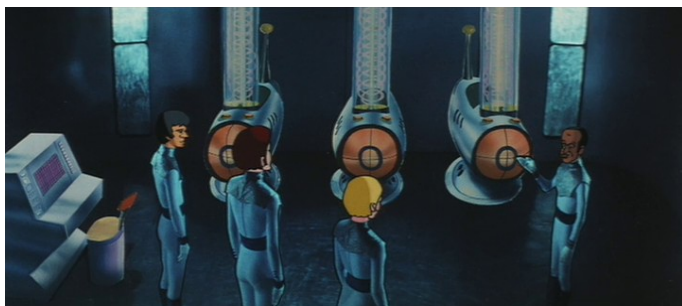
Una deflagrazione di colori, sapientemente sistemata come l'esplosione di un insieme di fuochi artificiali, precede, intervalla e segna financo la conclusione della scena d'arrivo a Roma di Cleopatra, accompagnata da Cesare e dal loro figlio Cesarione. L'importanza delle immagini e la necessità di cesura che viene perfezionata grazie appunto alla presenza di questi stacchi colorati è descritta nell'apposito capitolo concernente i segni inclusi nel lungometraggio¹². Questi due minuti di ininterrotti disegni, riproduzioni e parodie sono demarcati in questo modo al fine di trovare uno spazio separato dal resto della narrazione nella quale sono stati inseriti.

11 Cfr. *La colonna sonora* per un'analisi sulla *soundtrack* e la traduzione della canzone.

12 Cfr. *Richiami letterari, biblici, cinematografici, della società*.

L'animazione mista

Nemmeno l'animazione mista è così dominante come nella prima pellicola. I



momenti in cui questa tecnica appare sono essenzialmente due, l'inizio e la fine, a formare quindi l'ennesimo ciclo come per *Sen'ya ichiya monogatari*. In queste scene si vedono i tre

abitanti del futuro, Maria, Jirō e Harvey, che andranno a incarnarsi nelle anime di egiziani – o di un animale egiziano, nel caso dell'ultimo che entrerà in Lupa – e il loro superiore, Tarabach, intenti a sventare i piani di conquista della Terra da parte di una razza aliena. Gli sfondi e i corpi dei personaggi appaiono reali, mentre i volti e mani, e gli addomi, come si noterà alla loro entrata nella macchina del tempo, sono stati animati.

Un altro richiamo al primo film è la stimolante scena di Libia e Ionius che, dopo la morte della loro regina, si trovano in cima alla piramide-tomba per sfuggire ai romani, e la ragazza urla all'esercito straniero di andarsene, le parole che echeggiano nella tempesta di sabbia. Proprio come nel caso della Torre di Baghdad, anche la piramide e il deserto sono rappresentati come fotografie reali.

Kanashimi no beradonna

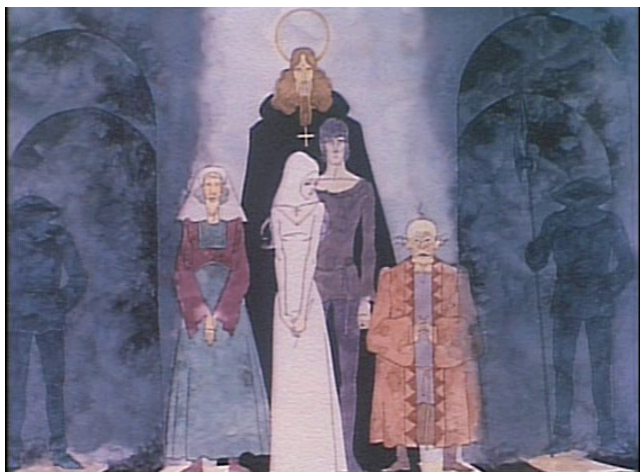
Il colore e i disegni

La colorazione e i tratti dell'ultima e travagliata opera della Mushi Production sono uno spettacolo atipico, un'immersione in un quadro che dà l'idea di essere stato disegnato da Gustav Klimt (1862-1918): la protagonista Jeanne, difatti, ha una spaventosa somiglianza con la *Danae*, l'olio su tela realizzato dall'artista nel 1907-1908. Ritroviamo in lei gli stessi capelli, la forma delle labbra e il corpo sensuale e

spesso, nel corso della storia, nudo¹³.

La pellicola si apre con una colorazione minima che viene pian piano a riempire una schermata bianca; i disegni sono a matita e la camera scivola su un lungo rotolo di immagini accostate le une alle altre. Lo scorrimento avviene sia orizzontalmente che verticalmente, e la tecnica verrà utilizzata specialmente nelle parti narrative della storia, in cui una voce fuori campo racconta le vicende sopra un insieme di disegni che le mimano figurativamente o letteralmente.

Nelle scene di apertura in cui si celebra il matrimonio di Jeanne e Jean e in quelle immediatamente seguenti dell'incontro con il Barone e la consorte, i fondali risultano colorati a pastello o acquerello, mentre le figure dei due protagonisti rimangono rispettivamente bianche e dalle sfumature di grigio. A posteriori, questo potrebbe indicare l'innata purezza di Jeanne e la mediocrità d'animo di Jean, così come la



corruzione dei restanti personaggi colorati. Questa teoria potrebbe trovare un'importante contraddizione nel volto pallido del Barone, che pare sotto molti aspetti la maschera di un demone, completo di corna, ma la spiegazione più plausibile potrebbe risiedere nell'aspetto cadaverico e

nelle sembianze da fantasma del latifondista, precursore di morte e sventura.

Come c'era da aspettarsi, anche in questo lungometraggio il rosso è preponderante, sebbene lo sia per motivi differenti rispetto a *Sen'ya ichiya monogatari*. Esso infatti non delimita il territorio della sensualità e della passione, bensì segna il sangue e la crudeltà nei confronti di Jeanne, che altri non è se non la vittima delle vicende, e naturalmente è il colore del Diavolo stesso e con lui di quasi ogni oggetto maligno.

Si comincia dalla scena che mette in moto l'intera vicenda: la punizione per non aver pagato al Barone il permesso di sposarsi, una pratica conosciuta come *ius primae*

¹³ *Ibidem*.

*noctis*¹⁴ (“diritto della prima notte”, in realtà un mito dell’era medioevale ricavato in tempi moderni secondo il quale il feudatario tra i tanti diritti possedeva anche quello di passare la prima notte di nozze con le fanciulle). Come di consueto, nulla è prettamente esplicito in questa scena, ma sono proprio i segni e rimandi dello stupro a colpire davvero lo spettatore e a trasmettere il senso di crudeltà e il dolore provato da Jeanne. Il suo corpo nudo, infatti, vive una pulsazione rossa tra le gambe, la sua figura viene strappata a metà, il sangue zampilla dalla sua pelle e petali di fiori scarlatti si trasformano in pipistrelli prima, e in chiazze di liquido ematico in seguito.

Non è un caso il ripetersi dell’uso di questo colore anche nelle ulteriori scene di stupro o che hanno come personaggio principale il Diavolo. Lo si comprende dalla sua primissima apparizione quando,



richiamato dalle suppliche di aiuto di Jeanne, viene evocato sotto forma di un piccolo esserino dalla sagoma vagamente fallica, dapprima bianco, ma che con le movenze che da solo effettua nella mano della ragazza, le uniche sullo schermo e che rimandano chiaramente all’autoerotismo maschile, diventa prima rosa, ed infine rosso, come se il sangue fosse affluito dentro di lui. In seguito, il Diavolo violenterà Jeanne, costringendola a tener fede al proprio patto, e anche in questo caso l’inquadratura si presenta come rossa.

Dal momento della realizzazione del patto, le vesti di Jeanne cambiano. Dapprima, diventano appunto rosse, e il vestito in seguito si tramuta in falene, sangue e fiamme, nonostante nel corso della narrazione questo colore cambi in verde, considerato dalla voce fuori campo come “colore del Diavolo”. All’esilio di Jeanne dal villaggio, proprio lui tornerà tingendo di rubino la neve e con una veste che appare costruita sul sangue, dietro il cui mantello vediamo galleggiare la protagonista. E così diviene la stessa Jeanne, che si erge come una sfinge tra i malati di peste, i suoi vecchi compaesani,

14 Cfr. *La dimensione sociale* per una spiegazione più completa.



completamente rossa, prima di assumere nuovamente sembianze umane. Ella avrà capelli neri e occhi vermigli, che andranno a contaminare il colore della pelle stessa.

Il rosso è ricorrente persino in altre situazioni, delle più disparate. Per esempio, la figura dalle movenze

morbide di Jean ubriaco a causa della miseria della propria vita appare tinta di questo colore, a contrasto con uno sfondo nero, e potrebbe simboleggiare sia il vino, sia i sentimenti forti e repressi del personaggio, la rabbia che poi sfogherà sulla moglie, solo per pentirsene immediatamente.



Anche la peste nera è raffigurata come un'ombra scura dal teschio rosso che si avvicina al villaggio e lo inghiotte, ribollendo e distruggendo tutto il paese, le persone, le montagne, finché esso stesso diviene un'isola sospesa in aria che trasuda peste.

Le scene finali fanno uso copioso del sangue e del rosso. Durante il rogo di Jeanne, il fumo delle fiamme ne assume la sfumatura, si infila tra le gambe della fanciulla, e dietro di lei diviene bianco, come purificato. Il Barone, a contrasto con l'incarnato, ha occhi iniettati di sangue e di giallo mentre Jean tenta di ucciderlo e vendicare la moglie, solo per essere trafitto dalle lance delle guardie, il suo corpo bianco e grigio, come il fumo in cui si tramuta, mentre il sangue cola sulla sua pelle.

Altri importanti colori prendono forma e spazio nello schermo soprattutto durante i

passaggi di scena. Mettendo da parte l'insieme di toni freddi che precede la consueta sfilza di immagini psichedeliche, raffigurata in una sorta di Big Bang assurdamente sfumato e ricco di segni di cui si parlerà più avanti¹⁵, molta rilevanza contengono le rinascite simboliche di Jeanne. La prima vera resurrezione della protagonista risale alla scena in cui ella, dopo aver perso ogni cosa, dona tutta se stessa al Diavolo, e rivive da un insieme di chiazze di colore che sfumano, si rincorrono e si trasformano, dando vita a nuove immagini. Poco più avanti, durante il ritorno della donna nel villaggio appestato, ella uscirà da un insieme di acquerelli che, muovendosi sullo schermo, si tramuteranno prima in un pesce e in seguito in Jeanne, che rimane l'unico essere colorato nel mondo della peste nera, in un luogo di morte e desolazione. Quest'ultima, infatti, ha già provveduto a ricoprire l'intero villaggio con la sua onda nera, e nel terreno altro non rimane se non i resti umani e la cenere, gli edifici sciolti sembrano essersi tramutati in catrame che ha corrotto il territorio circostante. La potenza è manifestata con uno tsunami, che dilaga ovunque e inghiotte edifici, persone, la vita stessa, riducendola a un nero perenne. Jeanne, dal canto suo, contrasterà sempre con queste immagini desolanti, conservando in sé una raffigurazione della natura benigna, composta da piante, animali sgargianti, farfalle, pesci e fiori. Da queste figure rinascerà e queste sempre si porterà appresso, fatta esclusione per la sua danza maligna e invocatrice di piacere carnale. Jeanne rimarrà costantemente nuda, simbolo di una rinnovata comunione con la natura.

Degno di nota è il sentimento di Jeanne e Jean riuniti, mentre fanno l'amore, rinchiusi in un medaglione dorato con filamenti che fioriscono e dai quali i due personaggi emergono, sfumano, si riprendono e si inseguono nella foglia d'oro, ennesimo richiamo a Klimt¹⁶. Jean è, come sempre, più tinto della fanciulla, che ritroverà parte della propria innocenza, bianca e rosea, in realtà mai perduta del tutto.

L'animazione

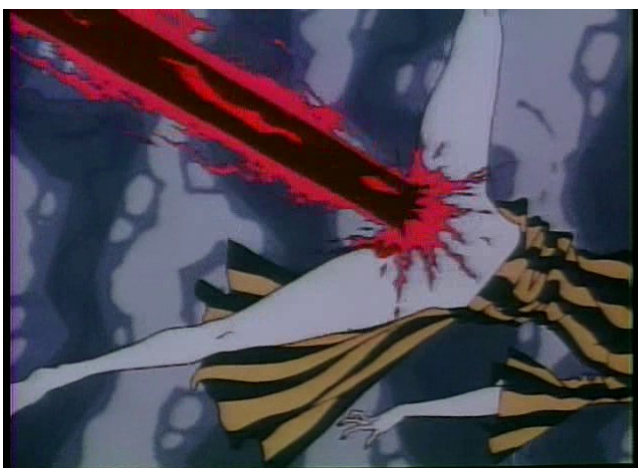
Con i numerosi segni e il pesante significato intrinseco di questo lungometraggio, l'animazione delle scene non poteva che essere anch'essa una novità, una

¹⁵ Nello specifico, consultare *Richiami letterari...*

¹⁶ *Ibidem*.

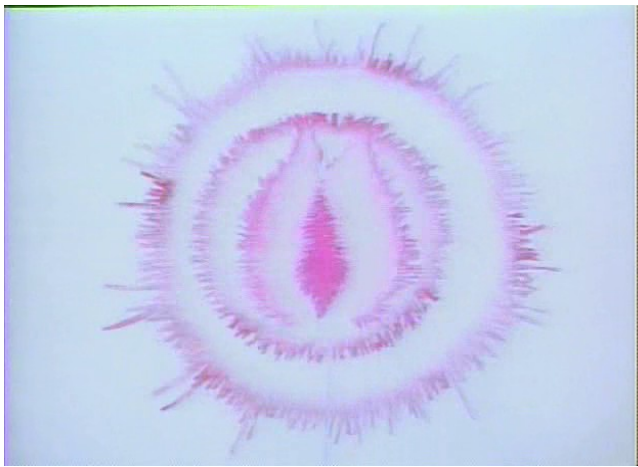
sperimentazione in territori ancora poco conosciuti. A differenza dei precedenti due film, infatti, in *Kanashimi no beradonna* le immagini procedono per lo più a scatti, senza vere e proprie movenze da parte dei personaggi, come se fossero una sequenza di quadri. Come già citato, tuttavia, vi sono delle eccezioni non indifferenti e certamente non casuali, oltre allo scorrimento della camera su una lunghissima serie di disegni accostate, sopra la narrazione della voce fuori campo. Leggermente diverso è il preludio allo stupro di Jeanne, quando il marito viene sbattuto fuori dal castello e rombi e quadrati neri e bianchi scorrono sullo schermo, a rappresentare la rampa di scale lungo la quale l'uomo viene trascinato dai vassalli che avrebbero di lì a poco violentato la fanciulla.

Le principali animazioni riguardano le scene in cui il Diavolo e Jeanne sono i protagonisti, a cominciare dallo stupro della giovane a opera del Signore del castello, durante il quale vediamo Jeanne spezzata in due da pulsazioni rosse che si tramutano prima in chiazze di sangue e infine in pipistrelli scarlatti. Tutto questo rappresenta non solamente lo strappo avvenuto nel suo corpo, ma metaforicamente anche il danno arrecato alla sua anima, nonché l'inizio della vicenda poiché, come apprenderemo poco più tardi, proprio in quel momento ella invoca la discesa del Diavolo, la vendetta e la giusta punizione per coloro che la stanno ferendo. Jeanne verrà animata anche nelle sequenze successive, in cui si laverà con pochi lenti movimenti. Sarà allora che l'essere demoniaco farà la sua comparsa, tra i fili di un arcolaio. Esso si muoverà tra il corpo e le mani di Jeanne mimando gesti di autoerotismo, toccherà un capezzolo di lei, che reagirà alla sua carezza. In sostanza, tutto ciò che entra in contatto con lui, nonostante egli sia



ancora un esserino dalle minuscole dimensioni, riuscirà a muoversi. Jeanne piangerà nell'ascoltare le sue parole, e in lontananza si vedrà un rivolo di fumo nero alzarsi al cielo.

Successivamente, ogni scena di incontro tra i due sarà animata. Il ritorno del Diavolo, che sarà



sempre più grande e verrà mostrato avvolto da un leggero tremolio e da immagini non definite, il suo nuovo stupro per la cui occasione apparirà come un fascio di luce rossa che penetra nel corpo della donna dopo il suo tentativo di fuga. La fanciulla, rinnovata nella forza dello spirito, si ergerà avvolta dalla luce del sole sulla destra, una forte musica di tromba ad accompagnarla¹⁷. L'ultima volta ella si offrirà da sola alla creatura, e i loro due corpi si fonderanno in uno solo, in una grande macchia di colore. Lui perderà i contorni già poco definiti sin da subito, mentre la trasformazione di lei sarà più

graduale. In ogni caso, alla fine non rimarranno altro che i capelli e pochi tratti del viso, il resto sarà solo una confusione di linee. Un fiore, simbolo già utilizzato in *Sen'ya ichiya monogatari*, sboccherà mentre la donna si offre al Diavolo. Qui, a differenza del primo film, prenderà molto più esplicitamente le sembianze dell'organo sessuale femminile.

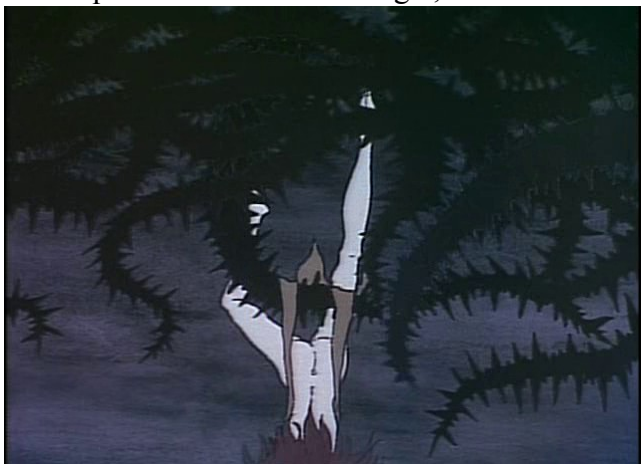
Queste non sono le uniche eccezioni, tuttavia. Anche il dolore e le dirette conseguenze dell'incontro infausto troveranno modo di muoversi. La bocca di Jean quando gli viene mozzata la mano sinistra a causa del fallimento del suo nuovo incarico di esattore delle tasse, guadagnato grazie al patto col Diavolo della moglie. Il sangue scorre dal moncherino dell'uomo, la donna cade in ginocchio per la disperazione, una lacrima che le riga la guancia per la tristezza della loro nuova condizione. Jean, in seguito, affogherà le proprie sofferenze nel vino, e i suoi gesti saranno sincopati e poco

¹⁷ Come detto anche in *La colonna sonora*.

fluidi, ma in ogni caso animati.

Il denaro, che per tradizione viene spesso associato alla presenza del Diavolo o comunque a una devozione maligna, è predominante in un'unica scena durante la quale scorrerà come torrenti, quando Jean e Jeanne saranno divenuti ricchi esattori. La donna, vestita di verde, verrà animata su sfondo immobile, e con essa il suo seguito guadagnerà alcuni movimenti. Sarà proprio questo accostamento, tra ricchezza in periodo di siccità e guerra e vesti dal colore verde, a far accusare la donna di stregoneria.

Jeanne verrà attaccata dall'attendente della Signora, e sarà costretta a scappare. La sua fuga sarà simile ai movimenti compiuti nel corso di un sogno, con balzi larghi e leggiadri, mentre i vestiti le vengono strappati via fino a giungere a una metaforica nudità. Il corpo pare muoversi senza tener conto dello spazio o della direzione da assumere, come se ogni suo arto si dirigesse in un luogo differente. Alcuni brandelli di stoffa le resteranno addosso, ma la svestizione verrà completata dai rovi della foresta nella quale la donna si rifugia, anch'essi in movimento, mentre i piedi dei suoi



compaesani la inseguiranno senza riuscire a raggiungerla. La sua pelle diverrà a strisce orizzontali, le spine la graffieranno, ma Jeanne continuerà imperterrita a camminare lungo il sentiero innevato, fino a raggiungere la grotta nella quale incontrerà di nuovo il Diavolo.

Analizzando i movimenti animati di altri personaggi, possiamo trovare Jean che, ferito nell'orgoglio dopo lo stupro del Signore ai danni della neo-moglie, tenterà di soffocare Jeanne, ormai irrimediabilmente insudiciata. In questo frangente, si vedranno soltanto le mani intrecciate dell'uomo, e successivamente verrà a formarsi l'immagine della donna, il collo stretto tra le sue dita. La situazione, dapprima piuttosto oscura, viene chiarita dal doppiaggio della pellicola.

All'avvento della peste¹⁸, l'ombra scura delle malattia che si abbatte sul villaggio fa sciogliere non solo le persone, a simboleggiare la morte che aleggia su di loro, bensì

18 Cfr. *Il tempo*.

anche le costruzioni e le colonne greche della città, evidente simbolo del degrado che colpisce la società stessa nel corso dell'epidemia. Jeanne curerà il primo compaesano, e l'uomo guarito viene mostrato per mezzo di ritagli nello schermo. Anche gli altri malati sono rinchiusi in piccoli quadrati su sfondo nero, e camminando, riescono a trascinarsi verso lo spettatore. Il quadro si avvicina e si ingrandisce fintanto che l'uomo cammina, e si rimpicciolisce mentre la folla si allontana.

Gran parte delle rimanenti scene animate si svolge durante i due minuti che seguono l'unione di Jeanne e il Diavolo, e la liberazione sessuale degli abitanti del villaggio. Poiché sono chiaramente ricche di segni, esse verranno trattate nell'apposita sezione dei *Richiami letterari, biblici, cinematografici, della società*.

Conclusioni

La qualità delle immagini e delle animazioni è la ricchezza della trilogia qui presa in esame. Anche chi si avvicina per la prima volta ai film è in grado di rendersi immediatamente conto delle novità apportate a essi dalla Mushi Production, specialmente in seno alle animazioni e all'uso della colorazione.

Se in *Sen'ya ichiya monogatari* la presenza di scene in animazione mista è piuttosto preponderante, tanto che raramente un fondale che rappresenti isole o città risulta essere disegnato, d'altra parte la sperimentazione in questo film è rappresentata specialmente dall'utilizzo di disegni e immagini poco canonici, caratterizzati da un forte uso del pastello, che risultano in una gradazione decisamente più carica rispetto a quanto si trovi nel resto della pellicola. È infatti l'utilizzo del colore a coprire un ruolo fondamentale e ad apportare una ventata di novità nell'animazione del film: esso è infatti necessario a esprimere con fermezza i sentimenti dei protagonisti e la loro stessa indole. Oltre al predominante uso del rosso in ogni sua sfumatura, che esso rappresenti la passione, il fuoco, l'ardore, la rabbia, ritroviamo anche notevoli scene di totale oscurità, in cui lo schermo viene svuotato di ogni sfumatura, in concomitanza con il vuoto nel cuore dei personaggi, sia questo a causa di una prigionia o di una delusione, o per un lutto. Anche la fatica e i sentimenti contrastanti provati da Aladdin durante la sua ricerca di Miriam sono illustrati chiaramente mediante colori che cozzano tra loro, puri e privi di

sfumature come il rosso, il blu, il verde.

Diverso è il discorso per *Kureopatora*, che all'animazione mista affida esclusivamente le scene ambientate nel futuro, in cui dei disegni mescolati a una ambientazione realistica convogliano allo spettatore un senso quasi di grottesco e certamente di disagio, o alla sabbia, richiamo al primo lungometraggio, durante una tempesta nel deserto. Per quanto riguarda il colore, esso non è così "prepotente" come in *Sen'ya ichiya monogatari*, tuttavia conserva ancora alcune caratteristiche che risaltano agli occhi dello spettatore. Innanzitutto, durante le scene di battaglia i toni utilizzati non sono realistici, ma piuttosto caricaturali: questa sperimentazione va a braccetto con l'inserimento di immagini parodistiche e segni al loro interno, per snaturarne la connotazione drammatica, e difatti ritroveremo la stessa tecnica anche alla metà della pellicola, quando per due minuti lo schermo sarà riempito di opere d'arte e riferimenti ad artisti moderni, contemporanei o del passato, anch'essi declassati dalla loro posizione di prestigio e modificati al fine di intrattenere il pubblico e comprimere quanti più segni possibile nell'arco dell'entrata a Roma di Cleopatra.

In *Kanashimi no beradonna* la metafora del colore torna ad essere preponderante. Tutto sembra aggirarsi attorno: il rosso del sangue, il rosso del Diavolo, il verde della veste di Jean, il nero della peste. E il lungometraggio, grazie alla sua tecnica innovativa e al suo collage di immagini che lo compone, riesce perfettamente nell'impresa di trasmettere gran parte delle sensazioni mediante l'uso, appunto, del colore e delle sue sfumature. Il risultato si deve all'utilizzo dei colori acquerello o alle semplici matite per tracciare le immagini, che vengono in seguito incollate le une alle altre, e solo raramente animate. Spesso i fondali risultano oltremodo semplici o addirittura assenti: infatti molte scene ne sono prive, o contengono come sfondo una distesa di bianco o di nero. Questo va a cozzare, certamente, con le parti narrative, in cui la macchina scorre su fogli su cui varie immagini sembrano essere state assemblate le une sulle altre, come se si trattasse di alcune bozze, o alla rinascita di Jeanne, in cui le macchie di colore si dipanano sulla grana del foglio come una goccia di acquerello, per poi andare a formare le figure che si intendeva mostrare, o la scena della peste nera che scioglie i villaggi, le costruzioni del mondo antico, sinonimo della civiltà, e i corpi. Da non dimenticare è l'intermezzo sperimentale ricco di segni che si trova alla metà del film, in cui i colori sono talmente

vivaci, brillanti, da cozzare con il resto della pellicola, e aiutare in questo modo a infondere la giusta atmosfera per poter cogliere ogni messaggio in essi contenuto.

Ciò che accomuna i tre lungometraggi è la differenza che viene data all'incarnato dei diversi personaggi. Se in *Sen'ya ichiya monogatari* questa diversità è minima e dipende esclusivamente dalla diversa provenienza dei protagonisti (Aladdin ha la carnagione scura ma più chiara di Miriam, Mardia è una ragazza bianca con i capelli rossi e le lentiggini), in *Kureopatora* non solo la differenza tra gli egiziani e i romani o i faraoni è mostrata, ma alcuni personaggi come Cesare o Ottaviano hanno la peculiarità di un incarnato totalmente dissimile a quello di chi come loro calca lo schermo: una sorta di ceruleo. In *Kanashimi no beradonna*, invece, gli abitanti del villaggio si somigliano tutti, e soltanto il Diavolo, nel suo rosso profondo e nel suo nero tenebroso, e Jeanne, bianca e pura come il latte, riescono a distinguersi, così come il colorito cadaverico del Barone e della Baronessa, di certo un pregio nella società antica, e una sorta di annuncio di morte che incombe sulla protagonista. Jean, dal canto suo, è fondamentalmente grigio, forse a dissimulare la sua natura non proprio incontaminata e buona come quella della moglie, bensì molto più umana, una mescolanza di pregi e difetti che vanno a costituire il personaggio così com'è, deliziosamente tormentato e ambiguo.

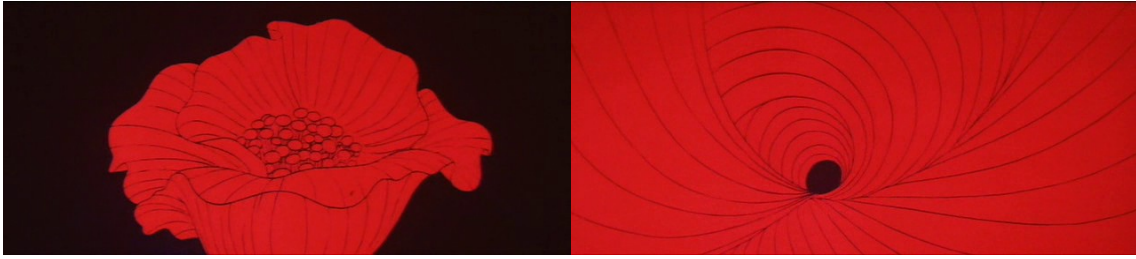
SESSUALITÀ E SENSUALITÀ NEGLI *ANIMERAMA*

I tre lungometraggi della serie *Animerama* sono stati pensati fin dal principio come opere indirizzate a un pubblico di adulti, e ciò significava, di fatto, l'averli concepiti come prodotti di animazione erotica. Il risultato, certamente da considerarsi in rapporto al periodo storico della loro proiezione nelle sale, è un miscuglio di scene dal sapore fortemente sensuale più o meno esplicite, dove la sessualità è mostrata soprattutto per mezzo di segni e rimandi, linee che si intrecciano e simboli, mentre la vista diretta di genitali non trova spazio.

Sen'ya ichiya monogatari

Si può dire che in *Sen'ya ichiya monogatari* sia proprio il desiderio sessuale a dare la spinta all'azione narrata. Il protagonista, Aladdin, si invaghisce della giovane schiava Miriam, e decide pertanto di rapirla. La trasporta quindi in una casa apparentemente disabitata, dove i due ragazzi consumano il loro amore. Dapprima, Aladdin osa solo sfiorare le labbra di Miriam con le sue, quindi l'abbraccia e la bacia con passione, toccandole il seno. Miriam ha un'espressione di pace scolpita sul volto, non di estasi o piacere. La musica calma aiuta a calarsi nell'atmosfera dolce, di un amore sussurrato, accarezzato e non violento. Lei, completamente nuda, piega le ginocchia e lascia che i piedi scivolino sui pantaloni di lui. Il ventre di lei, sottile ma morbido, è in evidenza oltre il bacino di Aladdin, in un'inquadratura eroticissima. L'immagine di Miriam è mutata: ora è dipinta sui toni del rosso con un forte riflesso verde, colori che si contrastano. Qualche goccia bianca disegna le labbra e i denti, visibili nella bocca dischiusa. La ragazza è ormai immersa nel piacere. La camera scivola sul suo corpo, lascivamente abbandonato, le braccia aperte e distese lungo i fianchi, in una posa di totale rilassamento. Arrivati all'inguine, la scena viene tagliata, finché, finalmente, Aladdin e Miriam si lasciano trascinare dall'amore.

L'atto non viene mostrato esplicitamente, si è preferito invece animare un fiore rosso – rimando alla perdita della verginità di Miriam – mentre sta sbocciando. Il simbolismo legato all'idea del fiore, segno di purezza e di giovinezza, mentre matura, quindi passa



dal bocciolo all'età adulta, sarebbe già più che sufficiente a veicolare l'immagine desiderata allo spettatore, che di certo ha compreso la crescita dei sentimenti dei due protagonisti e l'amore che hanno consumato. Tuttavia, gli animatori e il regista si spingono oltre, seguendo la decisione di trasformare i pistilli di suddetto fiore, attraverso cui la camera sembra muoversi, in un tunnel che si snoda sullo schermo mediante linee che convergono in un centro comune, un vuoto nero, in un chiaro riferimento al ritratto di un utero, così che la scena si connota di uno spirito più adulto e, in un certo senso, esplicito. Sotto un distesa di fiori scarlatti, i due innamorati volano su un tappeto magico, legati in uno stretto abbraccio. Lui indosserà i pantaloni per l'intera durata della scena.

All'insaputa dei giovani, il loro amplesso viene spiato da Suleiman, il proprietario della stanza da letto in cui si sono rifugiati: egli li rinchiude, ordinando loro di continuare ad amarsi per il suo personale piacere. Il tema del voyeurismo viene ripreso anche in un momento successivo, ma stavolta sarà lo spettatore ad avere la sensazione di spiare l'intimità di due persone, nello specifico quella dei personaggi del Ministro Badhli e della moglie del defunto Capo della polizia (la quale aveva addirittura un rapporto quasi incestuoso con il proprio figlio, Havalaskum, prima che questi morisse), che vengono intravisti amarsi al di là di un velo dalla colorazione viola e dorata, scena che riprende esplicitamente quella di Aladdin intento a braccare la regina delle donne-serpente, vista oltre una tenda bordata d'oro, nell'atto della sua trasformazione. Questo pare quasi un monito morale sull'eticità del voyeurismo in sé, e sulle conseguenze che esso può avere: si ripensi soltanto alla morte quasi immediata di Suleiman dopo la scoperta dei due giovani nella sua abitazione, o la fuga forzata di Aladdin dall'isola. D'altronde, la curiosità, o, meglio, l'eccesso di curiosità, da sempre motore delle vicende di svariati personaggi, in molte culture letterarie viene tradizionalmente punita.

Basti riflettere sulla *curiositas* di Ulisse¹ o sulla cacciata di Adamo ed Eva dall'Eden nella Bibbia², libri i cui riferimenti nel film sono molteplici, specialmente dell'ultimo menzionato, durante la scena che vede protagoniste le donne-serpente.



Ed è proprio in questi minuti ambientati sull'isola che si concentra la maggioranza delle scene erotiche del lungometraggio. Le immagini di nudità femminile, per quanto essa sia

velatamente celata dai lunghi capelli fluenti delle donne, sono naturalmente fonte di erotismo, tuttavia l'isola pare essere inesauribile sorgente di segni e rimandi, nonché di riproduzioni esplicite. I corpi di donna vengono unificati e rappresentati come un tutt'uno, si ammassano e si muovono seguendo un moto ondulatorio, come fossero trascinate in mare, fino ad andare a congiungersi in un insieme di linee al centro di una schermata bianca; e queste linee tracciate si trasformano, per la seconda volta nella pellicola, in un organo

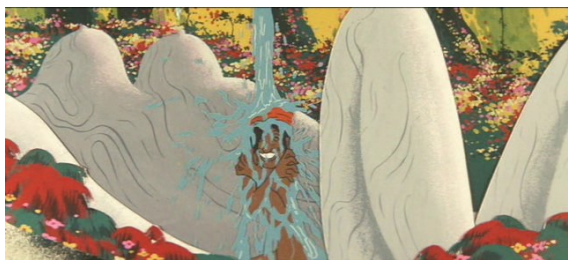


sessuale femminile, che viene aperto e attraversato da uno stanco Aladdin. La figura, in ogni caso, non è esplicita come potrebbe risultare a parole: si tratta pur sempre di una comunicazione tramite un disegno che, naturalmente, finisce col risultare familiare allo spettatore, fino a indurlo a ritrarre nella propria mente l'idea stessa del genitale femminile. È da notare, comunque, che le donne non si curano esclusivamente di Aladdin, ma nella foga si accarezzano anche tra di loro, si abbracciano, e appare chiaramente una di loro che si immerge nel basso ventre di una compagna, a praticarle, presumibilmente, del sesso orale.

Il protagonista, comunque, si ferma a riposare e rinfrescarsi presso una vasca naturale, da cui zampilla acqua fresca e le cui rocce sono levigate in modo tale da assumere le sembianze di un lascivo corpo di donna, le gambe aperte, il seno sporgente e il ventre vuoto che ospita Aladdin. Quando aziona la doccia, il cui getto è emesso da

1 Thomas STURMER, *Il mito di Ulisse nel tempo, un tòpos letterario*, in "AgoraVox", 2010, <http://www.agoravox.it/Il-mito-di-Ulisse-nel-tempo-un.html>. (05/10/2014)

2 Nel libro della *Genesis*. Cfr. *Richiami letterari, biblici, cinematografici, della società*.



uno dei capezzoli, l'acqua in eccesso viene drenata attraverso lo spazio tra le cosce. Anche i tronchi dell'isola sono sinuosi, e riprendono i tratti del profilo di una donna in posa voluttuosa, i seni voluminosi e il

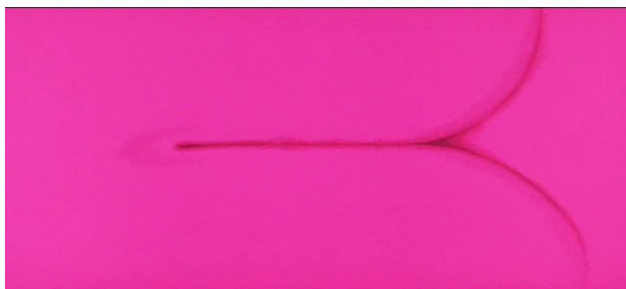
fondoschiena esposto. I loro frutti sono inequivocabilmente a forma di natiche, ma anche di cuore rosso stilizzato, e magicamente aiutano a recuperare vigore sessuale in chi ne mangia, tanto che ad Aladdin compare un cuore rosa e palpitante sia sul petto, sia tra le gambe, e i muscoli e il cervello acquistano nuova forza e sembrano vibrare di energia.

Le donne-serpente, come si è detto poco sopra, sono anche occasione per animare immagini di amore omosessuale, ma il punto forte e massimo esponente nell'intera



lunghezza del film per quanto riguarda l'espressione attraverso l'uso di segni è la scena animata e disegnata da Sugii Gisaburō, il talentuoso animatore lodato e amato

anche dal regista Yamamoto Eiichi³. Su uno sfondo rosa carico, colorato mediante luci, si intrecciano e formano linee continue, sinuose e ondulate, efficaci mezzi metaforici dell'amplesso in cui si trovano invischiati Aladdin e la regina dei serpenti. In questo inseguirsi di immagini, di cui si parla nel capitolo specifico dedicato all'animatore e



regista sopraccitato, lo spettatore si trova di fronte a continui rimandi e provocazioni visive, come una forma apparentemente fallica che prende vita da un ginocchio soltanto mediante l'aggiunta di una linea nel mezzo della figura, o le dita intrecciate dei due amanti che si carezzano e vanno a trasformarsi in un groviglio di gambe, o ancora ginocchia e mani che si tramutano in una schiena maschile ritratta mentre si accoppia

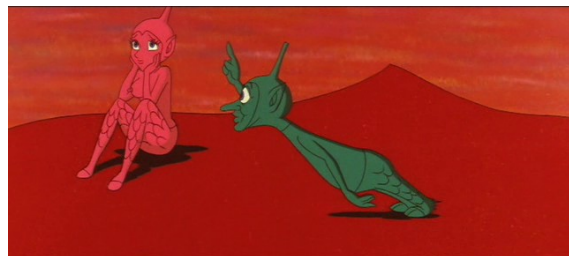
3 Cfr. ISHIOKA Masato, *Animeshi Sugii Gisaburō* アニメ師杉井ギサブロー (“Maestro d'animazione Sugii Gisaburō”), 2012.



con una donna, come se fosse un susseguirsi di illusioni ottiche, che, grazie al cambio di prospettiva della camera e dello schermo, si trasfigurano sempre in qualcosa di differente rispetto a quanto si è pensato in principio.

Vi sono, poi, figure che paiono essere state create in questo contesto esclusivamente

per far nascere rimandi sessuali nella mente dello spettatore. È questo il caso della figura di Mardia, la giovane ladra il cui vestito rosso e attillato, una tutina a tutti gli effetti, non si adatta assolutamente al contesto in cui è ambientata l'azione (sebbene gli abiti degli altri personaggi siano commisurati al tempo e al luogo della narrazione), ma sembra essere giunta direttamente dagli anni in cui venne fabbricato il lungometraggio. Il taglio sbarazzino dei capelli ricci color carota è più significativo infatti degli anni Settanta e forse precursore dei successivi Ottanta, piuttosto che dell'antica Baghdad. La donna, poi, entra in scena per la prima volta totalmente nuda, ritratta finché nuota in un lago, e viene poco dopo stuprata da Badhli, cogliendo così l'occasione di mostrare anche il lato violento del sesso e della sessualità. Per l'intera pellicola un seno le uscirà provocante dalla veste,



offrendo costantemente una fonte di eccitazione. Oltre a Mardia, degni di menzione sono di certo i due piccoli alieni che aiuteranno Jalis e Aslan a unirsi e coronare il proprio amore: Gin e Giny. Essi sono immortali e mutaforma, pertanto sperimentano in



ogni modo possibile la loro intimità, che pare ormai risultare noiosa a Giny. Questa, oltretutto, si esibisce in uno svariato numero di trasformazioni erotiche, che avvengono per mezzo dello

sfregamento dei seni: un ragno, un cavallo (anch'esso con un petto femminile) che necessita una conturbante sculacciata autoinflitta per riuscire a produrre una coda, o anche una leonessa che, esibendo il deretano flessuoso allo spettatore, riesce ad allontanare l'attenzione dei leoni dall'attaccare il suo amato Aslan, infine un mostro in cui Gin la trasforma, per proteggerla (mostrarsi nelle sue vere sembianze la farebbe morire, ma lei è disposta a farlo per amore di Aslan), e che avrà una coda, una proboscide e in ultima istanza un aspetto orrendo, ma comunque un abbondante petto. Gin e Giny non sono così differenti, nella loro forma, dagli esseri umani. Sono rispettivamente verde e arancione, con un'antenna sulla sommità della testa e un naso a punta. Giny ha un seno, i fianchi accentuati e tutto sommato un aspetto piacevolmente femminile, Gin è più virile.

Anche nel travestimento da uomo di Jalis si può vedere una maniera come un'altra per mostrare un diverso aspetto della sessualità. La ragazza deciderà di viaggiare da sola per ritrovare il suo amore, che è sicura di non aver sognato, e ritiene di certo che viaggiare vestita da uomo sia più sicuro. Aslan, infatti, le toccherà il seno per verificare la sua femminilità e avverrà in questo modo il riconoscimento reciproco. Il ragazzo, inizialmente riluttante a commettere una simile azione con un altro uomo, è stupito e felice di aver ritrovato Jalis, per scontento di Giny che, divenuta un cavallo rosa, lo aveva accompagnato per accontentarlo, e si vede accoppiata con il di lei destriero, invaghito a tal punto della sua trasformazione da emanare cuoricini rubino nell'aria attorno a lui.

Kureopatora

Il cambiamento del titolo di *Kureopatora* in *Cleopatra: Queen of Sex*, eseguito dall'adattamento americano, non riflette affatto il rilievo che riveste il sesso in questo lungometraggio, né la modalità in cui esso viene illustrato e affrontato, facendo apparire il film decisamente più superficiale di quanto realmente sia, almeno agli occhi di uno spettatore ignaro. In verità, la sfera sessuale in *Kureopatora* si basa principalmente sul presupposto che questa venga utilizzata come moneta di scambio per conquistare e proteggere il regno della protagonista, l'Egitto, e un mezzo per le donne di ottenere ciò

che desiderano, sfruttando e aggirando gli uomini. La chiave di lettura, come si può comprendere, è quindi decisamente più ampia.

Il tono assunto dalla storia è messo in chiaro già dall'apparizione di Cesare sullo schermo: il condottiero, appena giunto in Egitto, rapisce una fanciulla e le spoglia il seno con la forza. In verità, le chiederà perdono poco più tardi, dimostrando nel corso della pellicola la propria natura passionale, ma non per questo priva di morale.



Cleopatra viene presentata per la prima volta alla riunione dei ribelli, intenzionati a liberarsi degli invasori dell'Egitto, cioè di Cesare, e del faraone suo alleato, utilizzando una donna che avvicini il dittatore romano e lo uccida. Cesare, infatti, è conosciuto per la sua passione per le

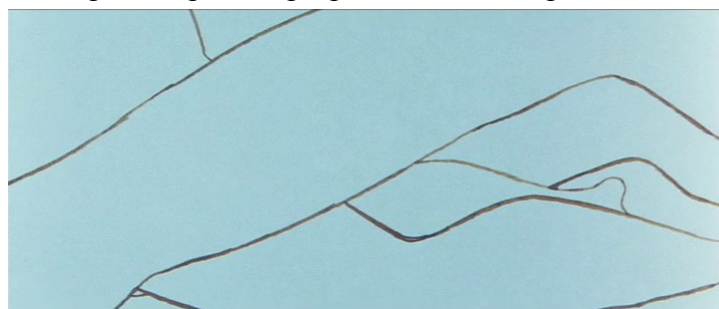
belle ragazze. Libia si offre volontaria, ma Apollodoria la ferma: una donna comune come lei non potrebbe mai riuscire a entrare nelle grazie di Cesare tanto da poterlo assassinare, è necessaria una persona di rango più elevato. A questo punto, ella presenta Cleopatra, che appare con il volto nascosto da un cappuccio. I ribelli la riconoscono, è la sorella maggiore del faraone, e per questo esprimono un forte scetticismo, in quanto proprio il sovrano ha permesso a Cesare di prendere il controllo della loro patria. Cleopatra afferma di essere differente, e di non voler altro che la libertà per l'Egitto, di essere disposta a morire per la causa. Apollodoria la definisce come una donna in grado "di uccidere un uomo e di farlo impazzire". Ella prende quindi la mano di uno degli uomini e la infila sotto la veste di Cleopatra. Il resto non è esplicito: viene inquadrato il volto del ribelle, che arrossisce violentemente. All'improvviso prende a gridare, spalanca la bocca e la sua lingua si annoda⁴. Egli ritira la mano, gli occhi che roteano e lacrimano, e in primo piano appare il dito indice, che si gonfia e si arrossa. Apollodoria

4 Un esempio di *slapstick comedy*.

afferma che quella è l'arma di Cleopatra. I ribelli sono comunque dubbiosi per l'apparenza non proprio avvenente della donna. Apollodoria, quindi, li colpisce e li sgrida, assicurandoli che ella diverrà la più bella di tutte. La loro discussione è interrotta dall'arrivo delle forze armate e dalla fuga delle due donne, accompagnate da Libia.

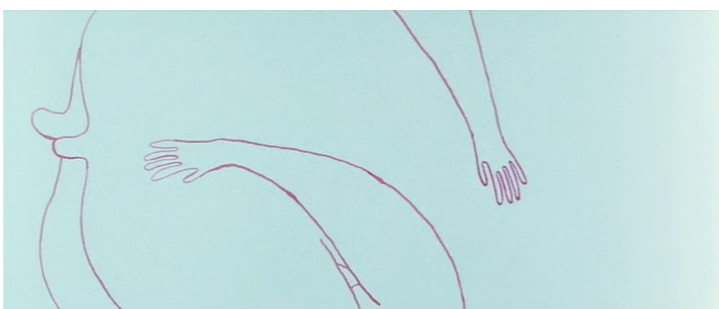
Dopo la scena della trasformazione di Cleopatra da quella ragazza dalla bellezza anonima alla regina che la Storia narra, lo spettatore la segue mentre ella si reca da Cesare, rinchiusa in un sacchetto di indumenti sporchi da Apollodoria (richiamo alla tradizione che la vorrebbe arrotolata in un tappeto dal fedele Apollodoro)⁵, dal quale farà uscire prima le lunghe gambe flessuose, in un gesto convenzionalmente erotico, infine il volto. Cesare rimarrà subito impressionato dalla bellezza della donna, e i due si scambieranno un ardente bacio e si lasceranno andare a una notte d'amore. I disegni della scena dell'amplesso richiamano quelli realizzati da Sugii Gisaburō⁶ per *Sen'ya ichiya monogatari*, nonostante lo sfondo sia di un azzurro ghiaccio e non rosa. Anche in questo caso, vengono utilizzate delle semplici linee ondegianti, le quali portano alla mente figure di arti umani, mani e piedi, spesso sproporzionati. L'impressione che

permane è ben diversa da quella suscitata nel primo lungometraggio: i corpi infatti risultano essere sì sinuosi, tanto che una linea oscillante spesso prende possesso dello



schermo, ma ben meno precisi e molto più abbozzati. I rimandi erotici persistono, a cominciare dall'apertura

stessa della scena, in cui paiono essere inquadrati i seni di una donna, che si rivelano essere solo due corpi l'uno sopra l'altro, ritratti



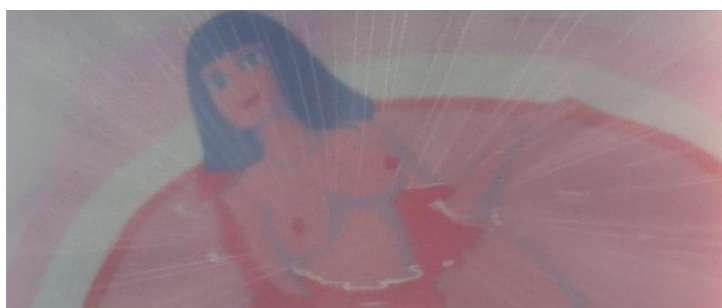
mentre si accarezzano. I capezzoli, in realtà, altro non sono che le teste mozzate dei due

⁵ Cfr. il capitolo *Il tempo*.

⁶ Consulta l'appendice dedicata all'artista.

amanti, non illustrate. La linea ondulante potrebbe rappresentare il movimento della schiena di uno dei due protagonisti, ma, prima che la si possa interpretare, svanisce nell'azzurro dello sfondo. A essere ben definite, invece, sono le gambe intrecciate. A differenza della scena descritta nel primo film, qui le linee non mutano tra di loro, bensì svaniscono, per essere ricreate dal nulla, in un vortice intenso e veloce. Spesso sfiorano la forma di un ginocchio, di una spalla, ma non si fermano, non perdurano, si interrompono e rinascono a ciclo quasi continuo, fino all'apparizione dei due personaggi, e al brusco ritorno alla narrazione consueta.

Nella magistrale scena di Cleopatra nel bagno, si è riusciti a creare disegni senza china di contorno, ma definiti solo da un'ombreggiatura sui toni del blu. I capezzoli della regina sono realistici più che nel resto del lungometraggio, di un color carne piuttosto scuro. La donna trascina su di sé l'acqua calda, e sensualmente si bagna. Lo



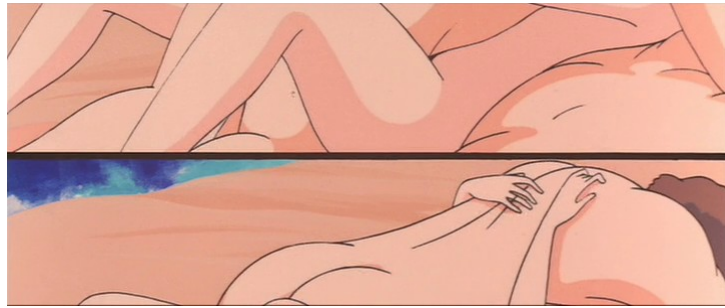
spettatore la vede attraverso lo scroscio della doccia e il vapore crea una distorsione nei contorni: si ha così la sensazione di spiare veramente l'intimità della

donna. La musica, il tema principale del film⁷, aiuta di certo a calarsi nell'atmosfera. Cesare entra nella stanza da bagno e la raggiunge nella vasca, il contrasto della sua pelle blu e quella candidamente rosata di Cleopatra offrono una discrepanza sullo schermo, e si incrociano nell'acqua rosea. I due personaggi si accarezzano dolcemente sotto il getto della doccia, e il corpo nuovo e tornito della donna – e le sue curve, soprattutto – viene spesso inquadrato in primo piano. I suoi seni compaiono come isole nell'acqua, che diviene anch'essa personaggio dominante nella scena. A interromperla è la presunta malattia di Cesare, che, completamente nudo, si divincola nella stanza e compie gesti consulti, bizzarri e umoristici. In pochi istanti, con il pugno destro ben serrato all'altezza dell'inguine, il dittatore mima anche un gesto di onanismo.

In maniera totalmente differente è trattato l'amore tra Cleopatra e Antonio. La donna si abbandona servilmente sul materasso, e il triumviro si getta letteralmente su di lei,

⁷ Per testo e traduzione vedere *La colonna sonora*.

scatenando gemiti di piacere da parte della regina. I disegni vibrano sullo schermo, perdendosi in macchie di colore, fino a che l'immagine si taglia irregolarmente,



lasciando intravedere una vasta porzione di foglio bianco sotto di essa. Il disegno “cadrà” fuori dallo schermo, tramutandolo in una schermata nera da cui infine appaiono i due personaggi, avvinghiati nell'amplesso.

L'immagine è convenzionale, i colori ricalcano quelli classici della pelle umana, ma la particolarità è la spessa linea che taglia a metà il piano, e divide il disegno, che viene però sovvertito. Nella parte alta sono raffigurate le gambe e le anche di Cleopatra e Antonio, mentre in quella inferiore domina la schiena dell'uomo, accarezzata dalle mani della regina. I due disegni si muovono in sincrono, mimando i movimenti del sesso con naturalezza e realismo. La schermata vibra nuovamente, rimescolando le due immagini. Dopo uno sfondo nero di transizione, tornerà la storia iniziale.

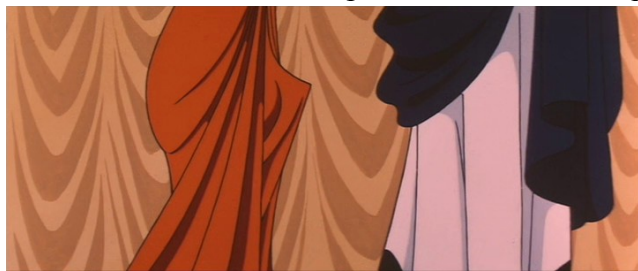
Volta più alla commedia è la scena in cui le giovani egiziane invitano tutti i soldati a dividere con loro il letto, affinché la propria regina attui il suo piano di indebolimento dell'esercito romano. Il tipo di animazione muta, e così anche la musica si rallegra⁸. I disegni divengono più stilizzati e dai colori più caldi, come fossero un quadro dipinto a olio.

Per raffigurare la loro foga, un soldato è mostrato mentre numerose donne stampano sul suo viso l'impronta di rossi baci. Esse hanno capigliature rosa che si fondono con lo schermo, della medesima colorazione. Una poderosa egiziana si rigira tra le mani un guerriero romano, lo strapazza, esponendo il proprio deretano allo schermo, facendolo quasi sembrare un grande cuore rosa e stilizzato. Infine, i tratti del viso già poco delineati scompaiono del tutto e la faccia si trasforma in un'enorme bocca dalle labbra vermiglie e carnose, che divorerà il povero soldato. Un'altra coppia è ritratta solo da metà busto, gli ampi seni della donna ricoprono il viso dell'uomo, che inizia a muoversi da solo, sorridendo spensierato allo spettatore, sempre più esausto man mano che i

8 *Ibidem.*

secondi passano, fin quasi a perdere conoscenza. Nella successiva inquadratura, persino le case egiziane si muovono a ritmo con la colonna sonora, *Gerira no uta* (“La canzone della guerriglia”, dei Rokumonsen), il cui testo, tradotto nel capitolo dedicato, è decisamente appropriato alla situazione, nel suo incitamento ad abbandonare la propria natura composta di essere umano e tornare ai sentimenti delle scimmie, primitivi e per questo più veritieri, così come sono quelli che, evidentemente, ritrovano i soldati romani durante la notte di passione. All'alba, uomini stanchi e zeppi di baci si trascinano fuori dalle abitazioni ormai silenziose.

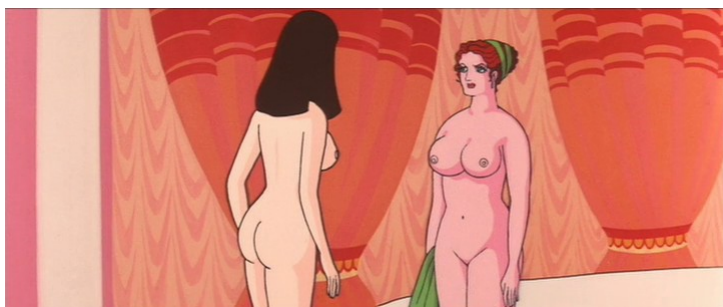
È interessante anche l'analisi di ogni personaggio principale dal punto di vista della specifica sessualità. Come si può già intuire dalle scene narrate, Cleopatra dimostra un uso consapevole e saggio della propria sensualità, sacrificandola per il bene dell'Egitto, nonostante sia ben chiaro che la donna provi emozioni contrastanti sia per Cesare, sia per Antonio: seppur conscia che l'inimicizia dei loro Paesi la costringe ad agire per ucciderli, ella non riesce completamente a separare la sfera dell'amore dalla fisicità, e proverà tristezza alla notizia della loro dipartita, benché sia stata lei, in qualche modo, ad averla commissionata. Da Cesare, per esempio, avrà anche un figlio, andando contro persino ai suggerimenti di Apollodoria, la consigliera grazie alla quale ha acquistato la bellezza finta ed eterna di cui si è ora armata. Cleopatra, escluse le scene in cui si mostra nuda, si ritrova sempre vestita in maniera provocante, e riesce anche a dare vita a



situazioni piuttosto equivocate, dal risvolto divertente: una volta a Roma, Cleopatra vorrebbe uccidere Cesare, e per questo le viene dato un coltello. Non riesce però a utilizzarlo a causa dell'amore che prova per l'uomo, e pertanto lo nasconde, infilandolo tra le gambe. Cesare, sorpreso nel sentire la protuberanza, osserverà il coltello sporgere dalla veste, che avrà preso le fattezze di un organo maschile eretto.

Dopo l'acquisizione del potere da parte di Cesare grazie alla vittoria di Ionus nel Colosseo, il dittatore ha un altro attacco della sua malattia, ed è costretto a letto. In quel momento, il pubblico conosce Calpurnia, l'attuale moglie di Cesare già intravista durante l'arrivo dei due innamorati a Roma, mentre li spiava con aria truce dalla loro

casa. Ella confabula con Ottaviano sulla pericolosità di Cleopatra, e rimasta sola con il marito, si spoglia fintanto che lui è nel letto, ancora esanime, ma che riesce a balbettare



qualche parola, spesso un delirio privo di senso. Una volta calata la notte, Cleopatra entra in scena, completamente nuda sotto il mantello nero, una pistola in

mano pronta per uccidere la rivale. Le due donne discutono, la regina afferma che lascerà in vita Calpurnia, a dispetto di quanto ordinatole da Apollodoria, se lei le restituirà Cesare, che la donna ritiene essere il suo compagno, nonché padre di suo figlio. Calpurnia rifiuta, adducendo che non lascerà mai il suo uomo. Cleopatra le punta la pistola contro, minacciando di ucciderla per davvero, ma infine esita. Calpurnia, a quel punto, le dice che Cesare non la ama più, e le propone di spogliarsi anche lei per vedere chi, tra le due, lui vorrà accanto. Come sappiamo, Cesare sceglierà Calpurnia, e Cleopatra deciderà di commissionarne l'omicidio a Bruto.

Ciò che interessa, tuttavia, è proprio il momento in cui le donne rivali si fronteggiano, nude. Senza mostrare imbarazzo, restano per un istante l'una di fronte all'altra. Calpurnia ha i capelli castani, legati sulla testa come ogni donna romana, il fisico mediterraneo e l'incarnato più scuro di Cleopatra la quale, a confronto, appare quasi esile, il trucco forte sugli occhi e i capelli acconciati alla maniera egizia. La spinta erotica di questa scena è molto forte, non solo per le immagini di nudo femminile totale, ma anche per ciò che è, invece, sottinteso: Cesare ha due donne bellissime che lottano per averlo, tanto da arrivare a spogliarsi completamente solo per avere una possibilità di conquistarlo.

Il rapporto tra Cesare e Calpurnia, in ogni caso, è piuttosto equivoco. L'uomo, difatti, chiama sua moglie *kā chan* カアちゃん, che può tranquillamente essere il diminutivo del nome della donna, ma che è anche il modo in cui i bambini nipponici si appellano alla loro mamma⁹. D'altro canto, Calpurnia stessa lo appella con un *bōya* 坊や, un

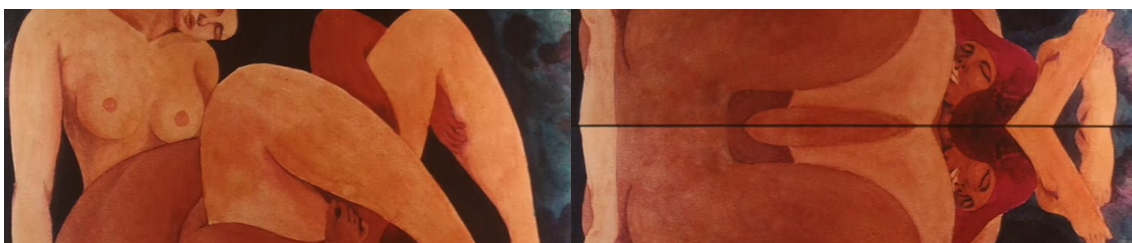
⁹ In giapponese, la parola "madre" si traduce come お母さん *okā san*, oppure, in maniera più affettuosa, *kā san* o *kā chan*. Anche il primo carattere del nome Calpurnia, "Ca", appunto, può produrre il

vezzeggiativo per il proprio figlio, che si può tradurre con “bambino mio”, di certo una risposta al soprannome che lui le ha affibbiato, ma anche un modo giocoso e affettuoso per chiamarlo. Cesare le si butta tra le braccia, confidandole di aver fatto un brutto sogno, e la donna lo prende in giro dolcemente, assicurandolo che avrebbe dormito insieme a lui e che lo avrebbe protetto.

In pochi momenti del lungometraggio, inoltre, il personaggio di Apollodoria, da cui Cleopatra inizialmente dipende molto e i cui consigli vengono puntualmente seguiti dalla regina, parla alla propria protetta con parole e movenze inequivocabilmente omoerotiche. Prima ancora che ella venga plasmata nella bellezza che vedremo per l'intero film, la sacerdotessa le bacia il collo, la carezza, e spesso le parla dolcemente all'orecchio, la corteggia come una dolce amante, dimostrando un amore che, però, pare non concretizzarsi mai. Almeno fino alla morte di Antonio.

Con l'accompagnamento di sospiri femminili, alcuni quasi gemiti, e le parole colpevoli di Cleopatra che si maledice per la morte dei suoi amanti, compaiono delle figure di donne nude, intrecciate tra loro. Il metodo di disegno utilizzato è molto simile a quello dei quadri a olio, con pennellate spesse, contorni non delimitati e volti realistici. Le due donne hanno una corporatura massiccia e una di loro abbraccia le gambe dell'altra, la testa appoggiata sul pube di questa, riferimento al cunnilingio¹⁰. L'immagine è attraversata nel mezzo da una linea scura che la divide e la specchia, avvicinando dei particolari, privilegiando dei punti di vista e tralasciandone altri. Compaiono in primo piano i seni, un piede, il viso della donna chinata, le mani che accarezzano le gambe piene e lisce. Di sottofondo, il pianto e i gemiti di Cleopatra.

La scena è molto erotica non tanto per il dipinto in sé, ma piuttosto per le immagini che la mente dello spettatore è libera di creare grazie a questo specchiamento, che



(segue nota) medesimo nomignolo, una volta apposto il suffisso *chan*.

10 Secondo il dizionario Treccani: “Pratica erotica, consistente nella stimolazione linguale dei genitali esterni femminili” <http://www.treccani.it/vocabolario/cunnilingio/>. (05/10/2014)

avviene prima in orizzontale, poi in verticale. Si formano curve nuove che possono essere associate a parti del corpo differenti da quelle che in realtà rappresentano, e il quadro appare come se fosse in movimento, come se le donne si spostassero e facessero l'amore. Cleopatra invoca di fermarsi. L'immagine si allontana dalla striscia che la spezza, altre volte ne viene come risucchiata.

Cleopatra piange la morte di Cesare e Antonio, dichiara che stavolta è il turno di Ottaviano, e si chiede quando e come tutto potrà finire. Sorprendentemente, è Apollodoria a rispondere, le loro voci che echeggiano nel vuoto. La donna la incita a continuare, ma la regina ne ha abbastanza, e vorrebbe tornare a essere quella di un tempo.

Su quest'ultimo grido, l'immagine cessa di turbinare, e appare Apollodoria nuda di fronte al baldacchino di Cleopatra. Anche lei è priva di vestiario, le due donne discutono, finché la regina si rinchiude oltre una tenda. Nemmeno in questo caso è esplicitamente rivelato se esse abbiano condiviso il letto in senso strettamente carnale, ma dai suoni della scena del quadro e dall'ambientazione, nonché dalla loro nudità, si può presupporre che sia così.

Non è dato conoscere se questa sia stata l'unica volta in cui Cleopatra abbia avuto una relazione omosessuale, o se Apollodoria già da tempo intrattenesse la regina. Certo è che Apollodoria provasse forti sentimenti nei confronti di Cleopatra già da ben prima della sua trasformazione, e lo si può intuire dal suo modo di approcciarsi quasi morboso, dai suoi abbracci e dalla sue carezze sulla barca. La prova finale la si ha quando essa verrà uccisa da Ottaviano, trafitta da una lancia, nel tentativo di salvare la regina e sacrificarsi al suo posto.

È importante anche il personaggio di Libia, la donna egiziana che si innamorerà dello schiavo e gladiatore Ionius. Libia, decisa e sensuale, porta una veste bianca che si allaccia sotto i seni, lasciandoli scoperti e separati da un pezzo di stoffa che si congiunge alla gonna. Non sarà la protagonista di scene di sesso esplicito, eppure incarna ciò che Mardia rappresentava in *Sen'ya ichiya monogatari*: una fonte concreta e perenne di sensualità femminile libera, costantemente sullo schermo. Oltre al vestiario che le accomuna, Libia sarà anche quasi vittima di un atto di stupro di massa punitivo: dopo essere stata trovata in compagnia di Ionius, all'epoca soltanto uno schiavo

nafragato sulle coste egiziane, verranno entrambi creduti spie romane, e il comandante ordinerà ai propri soldati di violentare Libia. La donna reagirà con fierezza, adducendo che saranno loro a stancarsi, piuttosto che lei a cedere. Tuttavia, Ionius riuscirà con l'inganno a farli fuggire entrambi, suscitando le ire degli uomini, rimasti senza la propria preda. A differenza di Mardia, quindi, Libia non solo non verrà stuprata, ma vivrà anche un amore con Ionius, trovando quindi il lieto fine di cui la ladra è priva.

Lupa, invece, è il ghepardo di Cleopatra, colui che, nonostante in esso sia stata trasferita la mente di uno degli astronauti del prologo, incarna tutti gli istinti animaleschi che anche gli uomini conservano nel loro animo. Più volte Lupa cerca di saltare su Cleopatra, letteralmente. La segue, la adora, e la corteggia come un animale, con effetti comici. Alla fine, Lupa troverà una compagna, e anch'egli avrà l'opportunità di fare l'amore e avere figli.

Antonio, invece, nonostante sia un imbattibile condottiero, è afflitto da un complesso di inferiorità nei confronti di Cesare, o, meglio, del suo organo sessuale. Ragguardevole è il discorso che Cleopatra gli offre per rassicurarlo, prima di far l'amore con lui: la regina gli porge una banana molto grande e gli ordina di ingoiarla, chiedendogli se ne avesse sentito il sapore. Antonio afferma di non averne avuto modo, e Cleopatra gliene imbecca una molto piccola, facendogli notare come il gusto sia uguale, e anzi stavolta si possa assaporare meglio. Il sottinteso è lampante, e forse racchiude un messaggio anche allo spettatore medio che si è avvicinato all'opera, un suggerimento rivolto a quanti avvertono un senso di inferiorità a causa della misura della propria virilità, che invece pare non avere importanza nemmeno per una donna tanto bella e potente come Cleopatra.

Ottaviano, invece, si distingue da tutti i precedenti uomini perché immune al fascino non solo di Cleopatra, ma di tutte le donne. È un guerriero, ha sconfitto e ucciso Antonio, e la regina cerca di sedurlo affinché risparmi lei e l'Egitto. Il suo rifiuto le aprirà gli occhi sulla bellezza che tanto difficilmente ha ottenuto, sull'amore



cui ha rinunciato e sulla sua impotenza di fronte a questo ostacolo. La situazione la spingerà a commettere il suicidio per mezzo del morso di un aspide, in modo da permettere alla fedele Libia e a Ionius di scappare. È proprio Ionius a suscitare il desiderio di Ottaviano, che prende a gridare e gemere in sua presenza, chiedendo di poterlo toccare, lodando i suoi muscoli di gladiatore.

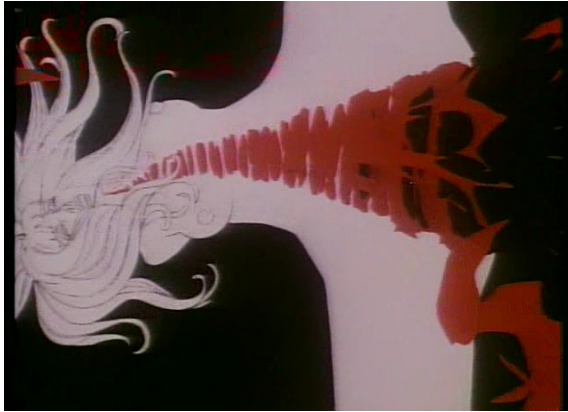
Un altro riferimento alla cultura erotica giapponese¹¹ è la presenza di polpi giganti che si ammassano su una chiatta durante la lotta tra Antonio e Ottaviano. Invece di lanciarsi in provocanti scene erotiche, tuttavia, essi si rifugiano in alcuni barili, rendendo la loro apparizione un mero omaggio, dai tratti puramente comici.

Kanashimi no beradonna

I toni foschi utilizzati in *Kanashimi no beradonna* aiutano a comprendere che la leggerezza e il piacere mentale caratteristici della descrizione del sesso nei primi due lungometraggi sono stati del tutto abbandonati, a favore del suo lato più oscuro e violento. Nella storia di Jeanne, l'amplesso non è mai una forma di gioia, e a ben guardare, se si esclude un breve istante di riconciliazione quando ormai Jeanne è una creatura del Diavolo, non verranno mai mostrate scene di intimità tra la donna e il marito Jean, l'unico che proverà ad amarla davvero, nonostante le difficoltà cui il loro amore andrà incontro. Il sesso è generatore di risentimento, fonte di potere e chiave di rinascita, ma non è mai accompagnato da sentimenti completamente positivi, non è un momento di piacevole intimità personale.

Le intenzioni sono ben esposte sin dal principio del lungometraggio: il Barone ordina che nella prima notte di nozze la neo-sposa Jeanne resti a disposizione sua e dei suoi sottoposti, come pagamento per lo sposalizio e punizione per il mancato versamento delle tasse dovute. La scena si apre con il panorama della collina su cui è costruito il castello, con Jean che si allontana, gettato fuori di forza dagli uomini del Signore. Di sottofondo, il grido straziante di Jeanne. In seguito appare, su sfondo nero, la figura nuda della donna, le gambe in angolatura quasi innaturale e l'espressione sofferente, le

¹¹ Riferimento agli *shunga* 春画, stampe erotiche giapponesi *ukiyoe*, prodotti principalmente durante il periodo Tokugawa (1603-1868). Occasionalmente, venivano usati anche animali con tentacoli.



braccia oltre la testa, come in posizione di tortura. Un flusso rosso entra in lei, e lentamente il suo corpo inizia a spezzarsi. La chiazza si trasforma in pipistrelli cremisi (molto frequenti da questo momento in poi), che sorvolano l'immagine finché la giovane si divide a metà, i due lembi di carne ancora legati

da sottili fili rossi di sangue, il cui fiotto inverte il suo corso momentaneamente, rendendo difficile comprendere la direzione in cui scorre. Jeanne urla, ma senza far rumore, fintanto che anche la sua faccia si strappa, e i pipistrelli invadono del tutto lo schermo.

Con uno sfondo neutro, bianco sporco, che riprende il vestito e l'incarnato di Jeanne, con alcune creature alate che ancora la sorvolano, la donna si divincola dal proprio stupratore, il Barone, ma resta di fatto inerme. Le dita dei piedi della ragazza sono arcuate, i muscoli delle gambe contratti¹². Jeanne piega le ginocchia, le distende, come se supplicasse per un intervento d'aiuto.



L'immagine successiva è caratterizzata dalla netta divisione in tre colori principali, già mostrati nelle precedenti inquadrature, tuttavia senza questo sostanziale frazionamento che adesso invece viene applicato: rosso sul lato destro, nero sul sinistro e il bianco corpo di Jeanne nel mezzo, con le gambe aperte che tagliano il piano a metà, diagonalmente. La donna getta indietro la testa, una mano che protegge il pube, la schiena arcuata. La parte rossa preme su di lei, e pulsa dentro di lei. La camera si muove verso l'alto, e il fondale scarlatto si scompone in pipistrelli svolazzanti su un cielo bianco, che si schiantano sullo schermo ed esplodono in chiazze di sangue.

¹² Questo è sì un gesto di dolore, ma nella tradizione degli appena citati *shunga* è anche simbolo di piacere carnale. Il sottinteso che ne deriva è che Jeanne, pur nella sua sofferenza, sta comunque traendo sensazioni positive dalla violenza.



Jeanne, il cui viso è incorniciato da una cascata di capelli, strizza gli occhi, immersa nel dolore. La giovane tenta di afferrare uno dei pipistrelli, l'uomo che la violenta appena visibile nell'angolo in basso, mentre le mani di Jeanne si muovono convulsamente, la chioma che si annoda sulle braccia. Il

servitore della Signora si getta sulle sue dita e le pesta, un corvo danza sul pavimento (anche al successivo incontro tra il Barone e la donna ritroveremo dei corvi, molto presenti nella pellicola), e si ripete la schermata divisa in tre, con la pulsazione tra le sue gambe che si muove sempre più in profondità dentro di lei, fino ai seni, a simboleggiare il dolore che la dilania, benché in questo momento il suo volto resti in ombra. Si ripetono invece, in seguito, le inquadrature delle chiazze di sangue e il primo piano su di lei.

Dopo una visione dall'alto del mantello indossato dal Barone, che dal rosso sfuma sul nero, ormai colori chiave della lunga scena, e che va a coprire il corpo bianco di Jeanne, appena visibile sullo sfondo della stessa tonalità, la camera di nuovo si restringe sulle pulsazioni del basso ventre. I pipistrelli svolazzano senza una direzione precisa, convulsamente. Di nuovo il viso di Jeanne, e nell'immagine appaiono i servitori del Barone, rappresentati come bestie, animali dal muso lungo e con le corna, il manto



scuro, che poggiano le loro bocche sul corpo nudo e fragile della donna, vi si abbarbicano sopra. Un ultimo scorcio sul viso, e la scena termina.

I momenti che vedono protagonista il Diavolo sono molteplici e interessanti. La sua prima apparizione, immediata dopo

la fine dello stupro di Jeanne e il conseguente abbandono, momentaneo, del marito, avviene sotto forma di un buffo esserino cilindrico, dalle sembianze di un uomo avvolto in un mantello bianco e con il berretto calato sui piccoli occhi e sul viso tondo e roseo. È talmente piccolo da stare nella mano di Jeanne, dentro la quale si muoverà mimando l'autoerotismo maschile, grazie al quale riesce a colorarsi prima di rosa e poi di rosso, ingrossandosi. Dissolvendosi quindi in spirali di fiamme, il Diavolo si infila tra i seni di Jeanne, appendendosi a uno dei suoi capezzoli, spostandosi fino al basso ventre della donna, che da questo movimento riuscirà a trarre un breve piacere.

Dopo che Jeanne avrà esercitato il potere ottenuto dal patto con il Diavolo, servendosene per arricchire se stessa e il marito, ma anche poi per aiutare gli abitanti del villaggio, egli riapparirà una notte, ormai delle dimensioni di un bambino piccolo, colorato con più sfumature di bordeaux, dal più scuro al bianco. Abbraccia Jeanne e le tocca un seno, la bacia sul collo. Si siede sul suo ventre e le massaggia il petto, infine sparisce in un turbine verde. Notte dopo notte, la donna ha cominciato a sentire il suo potere affiorare, trascinandola nel sonno e coprendola con le sue fauci. Mentre la canzone spiega come nell'oscurità il suo corpo bruci¹³. Jeanne viene sollevata dal letto



in cui riposa accanto all'amato marito, e si libra in aria. La veste rossa si contorce su di lei, le sfiora le gambe ma le spoglia i seni, si attorciglia attorno alle braccia, al corpo affusolato e inerme della donna. La stoffa si assottiglia, e le sue estremità si tingono di viola, prendendo vita propria, fino ad

assomigliare quasi ad anguille, o, a un secondo sguardo, a peni corredati di due pinne ai lati della testa, la forma di questa inequivocabilmente la stessa dell'organo maschile. La scena si oscura, e Jeanne è ancora avvolta dalla veste ormai nera, che muta quindi in farfalle viola, le quali, prendendo il volo dai lembi esterni, la lasciano quasi del tutto

¹³ Il testo e la traduzione della canzone che suona in questa scena è reperibile nel capitolo *La colonna sonora*.

nuda. Iniziano ad avvolgere la sua pelle candida, come dei grossi lividi, la poca stoffa rimasta che riprende le sembianze di un fallo e sembra spiarle l'espressione del volto. L'immagine si interrompe brutalmente.

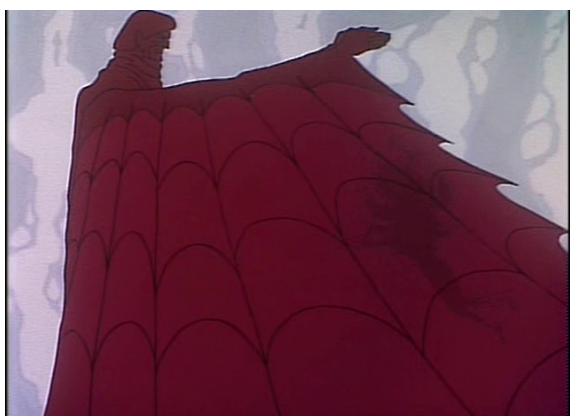
Durante la guerra, la presenza del Diavolo ritorna; stavolta ha guadagnato l'altezza di uomo adulto ed è un'ombra che segue Jeanne nella fuga. La donna rovina a terra, e il demone, sotto forma di una nebbia scura, di fumo nero, si trascina su di lei. La violenza, stavolta, avviene in primo luogo come psicologica: il Diavolo la avverte che il suo corpo e la sua anima sono, di fatto, state conquistate da lui. Jeanne ribatte che la sua anima sarà sempre devota a Dio e a suo marito. Il Diavolo la bacia, lasciandole le labbra percorse da un rivolo di saliva, e le assicura che la persuaderà a credere diversamente. Si tramuta quindi in un essere dalle sembianze di un monaco, tuttavia rosso e tozzo. Inizia a crescere, tanto che Jeanne ne rimane terrorizzata, soprattutto nel vedere la maschera che è il suo volto. Svanendo in fumo cremisi e nero, solleva il corpo di Jeanne per una gamba, ed entra in lei, come un fiume in piena. Jeanne griderà senza emettere un suono, poi comincerà a gemere, piangere, mostrare dolore. Dal fondale scarlatto appaiono alcune forme indistinte, che rassomigliano un organo sessuale femminile, ma si rivelano essere i contorni del volto di Jeanne.

Nell'ultima, mirabile scena del rapporto tra Jeanne e il Diavolo, la donna, fuggita infine dal villaggio dove era stata additata come strega e, per questo, picchiata, vessata e rinchiusa (nonché definitivamente abbandonata dal marito Jean), si addentra nella foresta, dove dei rovi si animano solo per spogliarla degli ultimi brandelli di vestiti, metafora della sua vita ormai passata, e si ritrova nuda nella neve, presso la fenditura di una montagna che rimanda all'immagine dei genitali femminili. Lì, la raggiungerà il Diavolo, ormai immenso. Jeanne lo riconoscerà come tale, e, come lui stesso aveva predetto, si concederà definitivamente, anima e corpo.

Il Diavolo entra in scena in concomitanza con l'addensarsi di nubi nere che aprono uno squarcio nel cielo, accompagnato da una tetra risata denigratoria. La sua figura planerà, imponente e scura, a terra, in un lampo rosso che inonderà la neve. Inizialmente, sarà alto più della cima delle montagne che circondano Jeanne. La sua maschera, che non muove la bocca mentre parla, ha le sembianze di un normale uomo. Mentre la invita a liberare la propria rabbia, i suoi occhi assumono un'espressione dura

e maliziosa. Si dissolverà di nuovo in fiamme cremisi, un mantello a forma di ragnatela che gli pende dalle braccia, attraverso il quale si vede il corpo abbandonato della donna sollevarsi in aria, e Jeanne si donerà a lui, adducendo di voler compiere qualsiasi azione, purché malvagia.

Nell'offrirsi, Jeanne prende le sembianze di un fiore bianco e rosa (simbologia già



utilizzata in *Sen'ya ichiya monogatari*), che schiuderà i propri petali e i cui pistilli assumeranno le sembianze di una vagina, che si aprirà per mostrare la nuova scena: Jeanne si accoppia con il Diavolo, che ha perso la propria forma. E, mano a mano che i loro corpi si muovono l'uno sull'altro, anche lei diverrà una macchia di colore,

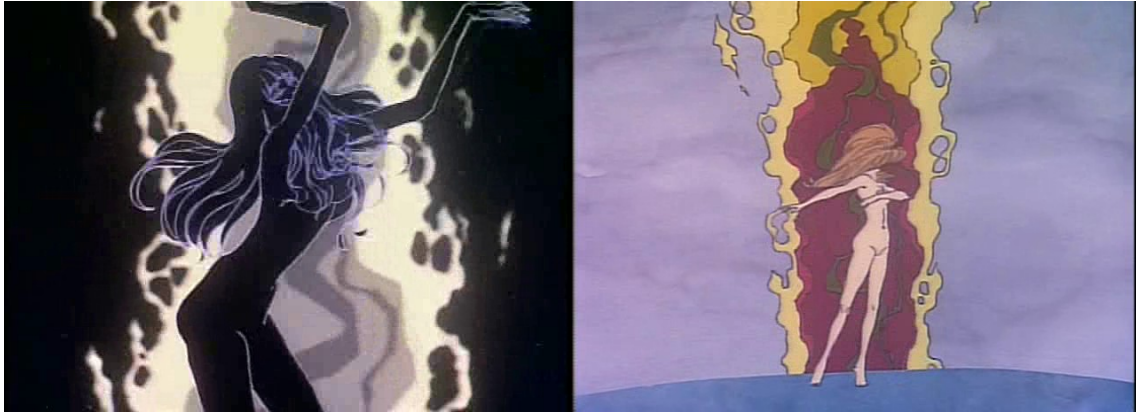
solo i capelli e il viso resteranno delineati. I due personaggi, ormai fusi l'uno nell'altra, daranno il via a una serie di segni¹⁴, immagini tratte dai tempi moderni, alcune erotiche e altre semplici rimandi alla società e alla scienza, fino a fondersi in una massa castana, da cui rinascerà la stessa Jeanne. L'amplesso, in questo caso, non è servito non solo come unione al Diavolo, ma è stato consapevole, e pertanto da questo gesto la donna è riuscita a resuscitare.

Le successive scene correlate alla sessualità riguarderanno la guarigione del villaggio dalla peste, guarigione perpetrata soltanto grazie a Jeanne, ritornata dall'Inferno per volere dello stesso Diavolo. La pozione miracolosa deriverà da un fiore che la donna mangerà, e passerà in tal modo attraverso le proprie



labbra: la belladonna. Questa miracolosa medicina, tuttavia, influirà sugli abitanti del villaggio anche in altri modi ben più sovvertivi: ovvero risvegliando in loro un inconsueto desiderio carnale, ampiamente mostrato grazie a una serie di segni dal tratto

¹⁴ Cfr. *Richiami letterari...*



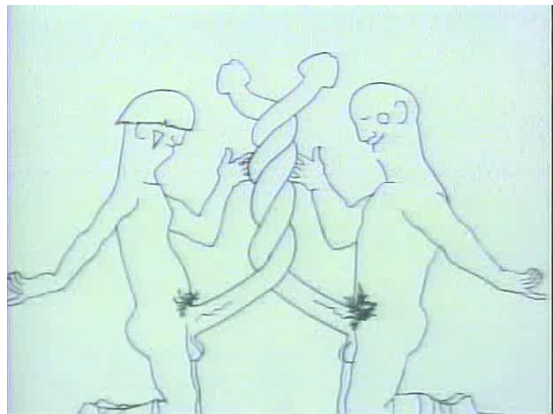
decisamente più umoristico che nel resto del lungometraggio.

Jeanne, con la pelle nuda e rossa, induce gli uomini alla perdizione. Inizia a danzare contro le fiamme, leggiadra e implacabile, mentre poco a poco anche gli animi degli abitanti del villaggio vengono sopraffatti dal suo ballo. I piedi si muovono sull'erba, il suo corpo ruota, le mani in aria. Diviene nera, in contrasto con i contadini ancora bianchi e poi colorati. Tutti danzano, il profilo di Jeanne eroticissimo e fedele alle reali fattezze di una donna, con la piega delle anche, dei fianchi e delle cosce. Dietro di lei appare il Diavolo, rosso e giallo che si innalza dalle fiamme, le braccia spalancate per raccogliere l'intera carica sessuale emanata dai compaesani della sua donna. Un corvo viene decapitato (ecco il ritorno dei corvi, simbolo del potere del Barone), e una bracciante viene inquadrata.

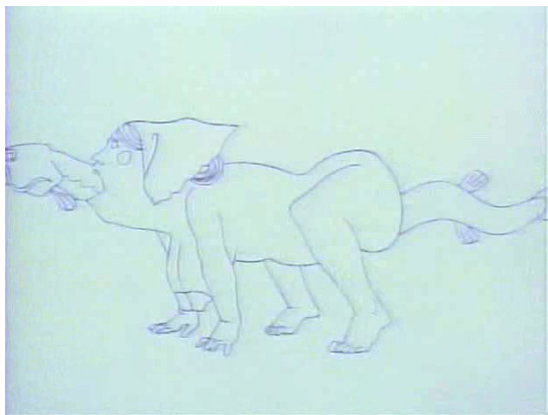
La contadina comincia ad urlare, e la camera scende dal viso fino al suo pube, dal quale fuoriesce un liquido, poi mostrato come l'onda di un mare. Da questo momento in poi, i disegni verranno raffigurati come semplici tratti di linee nere su sfondo bianco, nella maggioranza dei casi, e si mostreranno anche in negativo (cioè, con i colori nero e bianco invertiti), a intermittenza.

All'uomo spunta un cavallo tra le gambe, la cui testa si ingrossa e comincia a mordere l'aria fintanto che egli corre. Due donne danzano, con le cosce a contatto, e osservando accuratamente la figura si nota che in realtà essa rappresenta un granchio, e che le due donne sono nient'altro che le sue chele. Il basso ventre della contadina si è tramutato nelle fauci di un leone, e la donna se ne sta con le braccia e le gambe spalancate, in preda a una apparente estasi. Un pene corredato di ali attraversa lo schermo volando, e dal lato opposto appare una donna le cui gambe sono ali di farfalla,

che prende a girovagare per la schermata. All'uomo successivo cresce il collo di una giraffa nell'inguine, alla donna spuntano dei tentacoli, e l'ombelico fuoriesce come il naso stilizzato di una piovra, dalla tradizione nipponica degli *shunga*, simbolo di erotismo, che infatti già appare anche in *Kureopatora*. Di nuovo, al contadino



spunta un fallo che si ingigantisce a dismisura, tramutandosi in un albero che, addirittura, genera frutti, mentre alla donna il corpo si tramuta in quello di una sirena, con la particolarità che la coda termina come il muso di un'anguilla. Nella scena successiva, ella avrà invece la parte inferiore del corpo come quella di un elefante (una sorta di centauro rivisitato), e dall'ano di lui usciranno saltando quattro o cinque lepri,



mentre è piegato sulle ginocchia. Una donna viene mostrata sottomessa a una capra. Potremmo anche definirla un satiro al contrario, dato che sembra avere la parte bassa del corpo piuttosto umana, con le natiche bene in vista. I peni di due uomini posti l'uno di fronte all'altro si ingrandiscono e si intrecciano, puntando

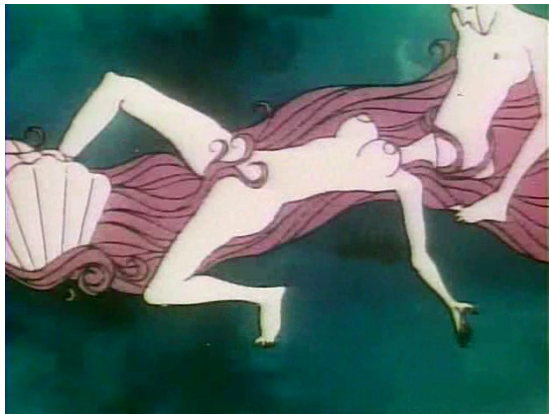
verso l'alto. Ritorna la contadina, che stavolta è stata impalata da un'anguilla, le cui estremità escono dalla sua bocca e dall'inguine. Dall'ano di un uomo esce un picchio, che becca il suo ombelico, allargandolo.

Una figura ingoia il liquido uscente dalla vagina di una piccola donna che tiene in mano, sospesa in aria, come se bevesse da una coppa. Sostiene anche un pene dalle sembianze di fungo, con un altro uomo molto piccolo seduto sopra di esso, il cui fallo è, a sua volta, un funghetto, tutto



questo camminando. Il pugno sferrato dall'uomo successivo si tramuta in un pene. Due armadilli vengono mostrati l'uno sopra l'altro, a stimolare i reciproci organi sessuali per mezzo delle labbra. Una donna è ingoiata da un coccodrillo, che le divora il basso ventre. Anche la lingua della contadina, di cui viene ritratta solo la testa, esce dalla bocca e si tramuta in un pene. Subito dopo, si apre volontariamente l'organo sessuale, squarciandosi il ventre, e facendone uscire le uova in esso contenute. Da una nascerà un pulcino con la testa a forma di fallo. La donna successiva partorisce dei pesci.

L'uomo e la donna, quindi, sono mostrati di nuovo vestiti, mentre danzano vorticosamente, roteando sullo schermo. I capelli di lei si allungheranno a formare un'interminabile catena, mentre i due si baciano, e anche Jeanne viene inquadrata. Una

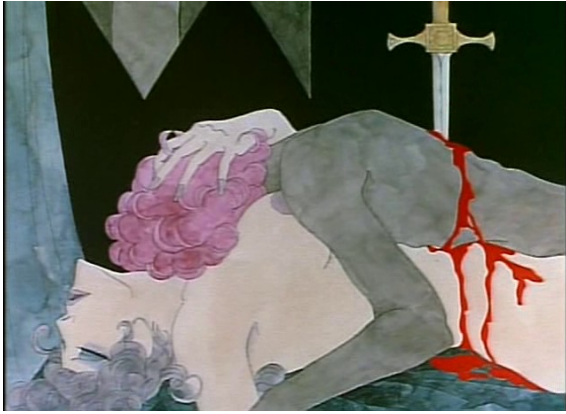


lunga schiera di corpi viene cullata da questa chioma, e tutti si riducono a copulare l'un l'altro, legati nei modi più improbabili, intrecciati per una gamba, le braccia, i capelli, sproporzionati. In tutto questo, il Diavolo si rafforza, esplodendo e invitando così Jeanne a continuare. Le catene di uomini e donne da una

divengono tre, si aggiungono anche animali come un cavallo, un asino, una lumaca e un mollusco, grandi mani simulano la forma di una vagina che si allarga e si restringe.

Una catena di donne torna a dominare la scena dopo un dialogo della Baronessa con i paesani, i quali illustrano il peccato ma anche i benefici nei quali Jeanne li ha gettati. Di nuovo capelli, come quelli di Jeanne, a unirli, si ritrovano corpi legati tra loro, le mani, la lumaca, un quadrupede di cui si intravedono solo il corpo e la coda, una donna che cavalca un'altalena di osso che rassomiglia i genitali maschili.

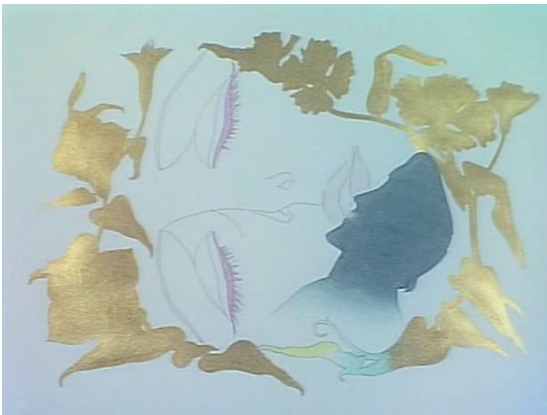
L'ultima scena rilevante prende avvio in contemporanea a queste ultime immagini descritte. Il servo della Baronessa, infatti, nonostante l'odio e il disprezzo che prova per Jeanne, si reca da lei, che giace addormentata nuda su un prato fiorito, e le si avvicina per domandarle in che modo possedere la sua padrona, per la quale brucia d'amore. Jeanne glielo insegnerà, l'omuncolo drogherà la Signora, e infine riuscirà a fare l'amore con lei, solo per essere pugnalato dal Barone e morire così tra le braccia della donna che



ama, insieme a lei, poiché il marito ha sacrificato entrambi pur di lavare l'onta subito. La scena è introdotta dalla figura della Signora vestita di bianco mentre, insonne, si dimena nel letto, lo sguardo assente, e passeggiando contro la sua volontà giunge infine nella stanza del servitore. La donna non ha pace, e inizia

anche a piangere. Lo sfondo è notturno, e ci lascia vedere esclusivamente la veste, scostata e piegata molte volte, mentre i gemiti della Baronessa si odono in sottofondo. Partendo dal solo viso di lei, si disegnano prima i capelli, poi i suoi seni, e infine la testa del servitore poggiata su di essi. L'immagine si colora e l'inquadratura si allarga, fino a mostrare il sangue che cola dalla schiena di lui fino a raggiungere la pelle di lei, e il Barone in piedi al loro fianco, l'impugnatura della daga nella mano. I due cadaveri vengono inquadrati riversi sul pavimento, ancora stretti l'uno all'altra.

L'ultimo incontro tra Jeanne e Jean è anche l'unico momento dell'intera pellicola in

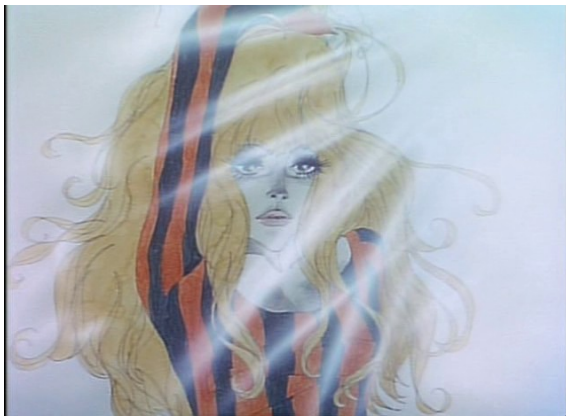


cui la donna è mostrata in intimità con il marito. E la differenza delle sue emozioni è ben dipinta: Jeanne appare felice, completamente abbandonata nell'abbraccio dell'uomo che ama. La scena è ritratta anch'essa in maniera particolare: su uno sfondo bianchissimo, la foglia d'oro e i fiori contornano i due sposi, fino a

restringere il campo e far scomparire del tutto l'immagine in essi contenuta. I disegni si focalizzano spesso su Jeanne e le sue espressioni, una felicità carica di commozione.

Jean incontra la sua moglie di un tempo, e le chiede di tornare come prima, riportando le parole del Barone che sembra disposto a soprassedere ai suoi crimini, se ella prometterà di cessare le sue pratiche magiche. Inizialmente, la donna non vuole cedere, e tratta le parole di Jean con un certo scetticismo e una sorta di superiorità. Se dovesse rifiutare, il Barone li ucciderebbe entrambi. Jeanne non sembra intimorita dalla

minaccia, ma Jean è intenzionato a farsi ascoltare, e le si lancia addosso, abbracciandola stretta. Dapprima, Jeanne si dimena, l'uomo che le bacia il seno, il collo, e infine le labbra. Allora lei cede, l'unica mano di lui che le accarezza il petto, quella di lei che stringe il moncherino del suo polso. I due appaiono dentro un riquadro di foglia d'oro, circondati dalla natura, ancora intenti a baciarsi. Le immagini si confondono, le macchie di colore mutano. Mostrano prima i loro corpi, Jeanne che abbandona un piede nell'estasi, poi i loro volti, gli occhi chiusi e le labbra che si sfiorano a vicenda, infine la mano di lei che accarezza ancora il polso di lui, e lo afferra come fosse un'ancora cui appendersi. Lo sfiora con entrambe le dita e lo porta al viso, strofinandoci contro le guance. Il volto di lui è un'ombra su quello sereno di lei. Infine Jean, disteso, viene ancora accarezzato dalla donna, che gli bacia il petto, risalendo fino alle sue labbra. I loro corpi si tramutano nel fiore di belladonna.



artefice del proprio destino. La sua richiesta di potere è nata dal dolore e dall'umiliazione provati in seguito a quella notte di violenza. Jeanne, in ogni caso, non sembra essere felice del patto che ha stretto con il Diavolo, pare pentirsene in più punti



Parlare del personaggio di Jeanne dal punto di vista della sensualità è quanto meno doveroso. Questa eroina differisce completamente da quelle precedenti: non è come l'innocente Jalis, o Miriam, o come la consapevole ma fragile Cleopatra. Jeanne non ha mai tentato di apparire bella, non ha potuto essere
Dopo essere stata abbandonata dal suo villaggio, cui ha comunque portato del bene, solo allora pianificherà la propria vendetta. Sarà comunque vano: verrà imprigionata e arsa viva, e Jean morirà nel tentativo di salvarla, mentre il fumo

delle fiamme assale il corpo della giovane donna, sfiorandole i seni con dolcezza, accarezzandola, come se non stesse per ucciderla, insinuandosi infine dentro di lei, mentre il sangue di Jean, morto nel tentativo di vendicarla, brucerà anch'esso, e si unirà all'amata, in una passione senza fine. Ma la sua morte non sarà vana: condurrà i paesani a ribellarsi al Signore, e, di conseguenza, porterà alla Rivoluzione Francese del 1789 (infatti, come ultimi fotogrammi, viene ripresa *La Libertà che guida il popolo*, in originale *Le Liberté guidant le peuple*, 1830, di Eugène Delacroix, 1798-1863, e viene fatto intendere che la dea che reca la bandiera francese sia in realtà l'incarnazione della protagonista¹⁵).

Jeanne mantiene una sensualità controversa per l'intera durata del lungometraggio. Inizialmente, la sua nudità è collegata soltanto alla violenza, prima dei signori del castello e in seguito del Diavolo. Dopo la sua liberazione, tuttavia, Jeanne resterà sempre nuda, perdendo con gli abiti anche la sua accezione terrena. La danza che eseguirà la donna attorno a un fuoco nero è uno dei pochi momenti di movimento delle animazioni, ed è sensuale, delicata e potente al contempo. Jeanne danza per il potere, le movenze sono ritmate e coinvolgono l'interezza del suo corpo longilineo. Spesso, Jeanne apparirà circondata di fiori, addirittura dipinta con essenze floreali, e da questi sembrerà rinascere. Di certo, è evidente il richiamo alla belladonna, il fiore da cui ella ricava la propria pozione. La camera indugia spesso sul suo corpo, ma altrettanto spesso inquadra il suo viso, a volte solo gli occhi dalle folte ciglia, o la chioma fluente. I disegni realizzati da Fukai Kuni e animati da Sugii Gisaburō¹⁶, sono stati ispirati senza dubbio dai quadri di Gustav Klimt (1862-1918), e la bellezza dei suoi tratti è esaltato dai primi piani, che mostrano prepotentemente le labbra carnose, il naso piccolo e ben formato, i seni pieni e sodi. Jeanne incarna la bellezza occidentale, e si può dire senza timore che è il personaggio femminile più realistico e pertanto sensuale dei tre film qui presi in esame.

Conclusioni

È pur vero che la trilogia degli *Animerama* è nata come fonte erotica per un pubblico

¹⁵ Cfr. *Il tempo e Richiami letterari...*

¹⁶ Cfr. le loro biografie e filmografie in appendice.

adulto, ma l'erotismo e la sensualità di questi film non per questo devono essere confusi con la pornografia. Il sesso illustrato in essi non è mai privo di senso, e non è sempre un momento di puro piacere. Ogni amplesso e ogni scena erotica è funzionale alla trama e da essa giustificata, e si nota in maniera evidente che è la sensualità a ruotare intorno alla sceneggiatura, che non è quindi un'impalcatura costruita attorno a qualche occasionale amplesso.

Le storie sono complesse, racchiudono in sé numerosi anni delle vite dei personaggi, e illustrano bene come il sesso abbia sempre fatto parte del quotidiano delle popolazioni, sebbene questa rappresentazione spesso possa sembrare piuttosto libertina per l'epoca cui si riferisce.

Con la trattazione di periodi storici e zone del mondo tanto diverse, si ha anche avuto la possibilità di spaziare attraverso le svariate connotazioni legate alla sfera sessuale nel corso della Storia e in differenti culture. Se in *Sen'ya ichiya monogatari* esso è un atto d'amore ma anche di possessione (si veda il contrasto tra Aladdin e Miriam e Mardia e Badhli), in *Kureopatora* assume la forma di un'arma utilizzata per scopi personali: la regina vuole conservare e proteggere il proprio regno, e ha come scopo finale l'assassinio dei suoi amanti che minacciano la libertà dell'Egitto. Non per questo Cleopatra è priva di rimorso, e anzi la vedremo struggersi per amore. Come già detto in precedenza, in *Kanashimi no beradonna* non vi è quasi spazio per la felicità dell'amore, e anche l'unica volta in cui esso viene mostrato attraverso gli occhi di due innamorati, Jean e Jeanne, ha in realtà un doppio fine che viene esplicitamente svelato: l'uomo vuole avere salva la vita di entrambi, e il sesso non è altro che un metodo di persuasione, un po' come accadde in *Kureopatora*.

Il sesso non è solo atto d'amore, ma anche di violenza e punizione. Se tanto è amore tra Aladdin e Miriam, Ionius e Libia, Jean e Jeanne, tanto è odio per Mardia, fonte di minaccia per Libia, un castigo per Jeanne. E sono sempre le donne a subire il suo lato più malsano: questo rispecchia certamente l'utilizzo che ne veniva fatto fino a tempi nemmeno troppo antichi¹⁷. Cleopatra, invece, sarà succube dell'amore, e non riuscirà a separare ciò che è un'arma di conquista da ciò che invece è una debolezza, come sentimenti troppo forti per renderla in grado di compiere il suo dovere e raggiungere gli

¹⁷ Cfr. *Il tempo*.

scopi che si è prefissata. Jeanne non è diversa: le angherie operate inizialmente dal Diavolo vengono sopportate dalla donna soltanto per amore del marito, che altrimenti avrebbe subito conseguenze ben più gravi del taglio della mano. Si può solo immaginare il suo dolore al tradimento di questi, e alla sua morte in nome dell'amore che, troppo tardi, dimostra per lei, vanificando ogni dolore provato nel corso della storia narrata.

Non manca l'illustrazione dell'amore meno convenzionale: quello tra animali, grazie a Lupa e compagna, ma anche alla liberazione sessuale operata da Jeanne, che vedrà coinvolti animali piuttosto anonimi ma comunque presenti, e quello omosessuale, partendo da alcuni riferimenti in *Sen'ya ichiya monogatari*, nella scena del travestimento di Jalis, e rendendosi più esplicito in *Kureopatora*, nell'equivoco momento di nudo con Apollodoria, complici solo un quadro e alcuni gemiti di sottofondo alla scena, o nell'eccitazione di Ottaviano alla vista di Ionius.

La sessualità viene esplorata in molte sue parti, nulla viene tralasciato, per quanto possa essere torbido o doloroso, per quanto possa disgustare lo spettatore. Tanto più piacere essa può portare nella vita dell'uomo, altrettanto dolore essa può procurare: una morale si può trovare anche nella maniera in cui viene affrontata.

RICHIAMI LETTERARI, BIBLICI, CINEMATOGRAFICI, DELLA SOCIETÀ

I segni che si nascondono nelle immagini della trilogia di lungometraggi targati Mushi Production, non si limitano a rimandi sessuali volti a sviare lo spettatore – e i censori – dell'epoca. Invero, parte delle scene che attingono al reale e al presente incarnano anche le venature più comiche di ogni film, specialmente *Sen'ya ichiya monogatari* e *Kureopatora*. Numerosi sono anche i riferimenti letterali e cinematografici che si posso rinvenire, nonché i riferimenti alle tradizioni religiose non solo nipponiche, ma anche occidentali.

Sen'ya ichiya monogari

Uno degli esempi più calzanti, e anche tra i più evidenti, in *Sen'ya ichiya monogatari* è il simbolismo biblico dell'isola delle donne-serpente. Per poter riguadagnare un po' delle energie sprecate durante gli amplessi, Aladdin mangia un frutto dalle fattezze



curiose, colto da un albero dal tronco sinuoso. La mela rossa, che ricorda le matriche a cuore di una fanciulla, gli viene offerta a sua insaputa da un grosso serpente, che gliela fa cadere in testa (come si dice accadde a Newton prima che scoprisse la gravità)¹. Si può leggere senza dubbio un riferimento al libro sacro al cristianesimo²: la regina dell'isola, infatti, non è altri che un serpente, che guida Aladdin sulla strada della perdizione, in un paradiso del piacere carnale. Aladdin si accorgerà che la donna è, in realtà, un rettile, e che torna ad averne le sembianze durante la notte. Questa trasformazione da donna a serpente non è parte della tradizione cristiana (Eva, infatti, è indotta dal serpente nel giardino dell'Eden, affinché anche Adamo addenti una mela della conoscenza, non sono la stessa entità), ma

1 Isaac Newton visse tra il 1642 e il 1727. Si racconta che nel 1666 una mela gli cadde sulla testa finché sedeva ai piedi di un albero, il che lo portò a riflettere sulla gravitazione e sul motivo per cui la Luna non precipitava sulla Terra.

2 Dalla *Genesi*, nella Bibbia.

anche e soprattutto dei racconti popolari giapponesi, un *otogizōshi*³ trasposto anche in una rappresentazione Nō, *Dōjōji engi* 道成寺縁起 (*La donna serpente e il monaco del Dōjōji*, letteralmente “Il presagio del Dōjōji”⁴, in cui la protagonista si tramuta, appunto, in un serpente, rosa dalla gelosia nei confronti dell’amato.

Dopo essere salpato dall’isola, Aladdin approderà, insieme a una nave che lo aveva raccolto dai flutti, in un fazzoletto di terra che ben presto si rivelerà essere popolato da mostri. Uno di questi, in particolare, è un essere altissimo, blu e con le orecchie a punta, che prende gli uomini a manciate e li inghiotte. Un terzo occhio gli si apre sulla fronte quando viene attaccato da un enorme rapace rosso. È evidente come il primo sia, in realtà, un richiamo a Polifemo, il ciclope dell’*Odissea* che decima i guerrieri di Ulisse, cibandosene⁵. Anche l’occhio in eccesso, pur sembrando una differenza sostanziale tra i due tipi di esseri sovranaturali, in verità è solo un ulteriore allaccio al mostro di Omero, una sorta di compensazione per la sua malformazione. In seguito, i due mostri dell’isola ingaggeranno una lotta furiosa, consentendo la fuga dell’eroe. Sullo sfondo si staglia un vulcano innevato che ricorda il Monte Fuji⁶. La fine della loro battaglia avverrà grazie a un terremoto, che muoverà due pareti rocciose le quali, unendosi, li schiacceranno entrambi.

Un ultimo riferimento cristiano si può vedere nell’intenzione di Aladdin, divenuto califfo, di costruire una torre alta fino al cielo, come nella Bibbia lo era stata la Torre di Babele⁷. Il motivo di tale ordine non è chiarito, ma si può leggere nella megalomania che si è impossessata del protagonista, di pari passo con l’aumento di potere e di ricchezza. Come nell’episodio tradizionale, anche questa costruzione verrà distrutta. Tuttavia, l’artefice della sua caduta non sarà una divinità, bensì il deserto stesso, che scatena una tempesta di sabbia e ne causa il crollo, appena in tempo per impedire la

3 Gli *otogizōshi* 御伽草子 sono racconti in prosa scritti principalmente durante l’era Muromachi (1392-1573).

4 Roberta STRIPPOLI (a cura di), *La monaca tuttofare, la donna serpente, il demone beone. Racconti dal medioevo giapponese*, “Letteratura universale. Mille gru”, Venezia, Marsilio, 2001, pp 153-160.

5 Nell’*Odissea* di Omero, Polifemo è un ciclope figlio di Poseidone. La prima edizione risale al VI secolo a.C.

6 Il *Fuji san* 富士山, con i suoi 3776 metri, è la cima più alta del Giappone. Il vulcano è da sempre uno dei maggiori simboli del Paese, e di conseguenza è stato ritratto in varie opere a partire dalle epoche più remote.

7 Anch’essa inserita nel capitolo *Genesi* della Bibbia.

realizzazione della rivolta ordita dai sudditi di Aladdin contro di lui. A questa disfatta, si accompagna anche la fine del regno del protagonista, che tornerà alla sua vita precedente come venditore d'acqua.



Una diretta citazione dalla raccolta di novelle che ha ispirato la storia si trova nella scena dell'amore di Aladdin e Miriam. Mentre i due giovani consumano la loro passione, sullo schermo

scorrono immagini associate alla metafora del fiore che sboccia, simbolo di gioventù e castità che viene meno, di purezza. Sopra questi fiori, i due amanti attraversano lo sfondo a bordo di un tappeto volante⁸, stesi e intenti ad accarezzarsi. Il tappeto volante era un motivo piuttosto comune in letteratura, nella tradizione russa, persiana, araba e indiana. Esso poteva, alternativamente, trasportare in un istante chi vi si sedeva da un determinato luogo a quello desiderato tramite teletrasporto o volando⁹. Quest'ultima versione è utilizzata anche dai due alieni Gin e Giny, che sfruttano, appunto, un pezzo di stoffa volante dalle sembianze di un tappeto per i propri spostamenti sulla Terra, in modo da non farsi vedere dagli umani nella loro vera forma.

Il film presenta inoltre una quantità discreta di anacronismi. Oltre alla vasca ultramoderna utilizzata da Aladdin sull'isola delle donne-serpente, che funziona con delle manopole e ha addirittura una doccia e un meccanismo per svuotarsi, e il sigaro che egli fuma dopo il bagno o lo stampino che appone sulle natiche delle donne prescelte, una serie di bizzarrie si susseguono durante la gara del vecchio Califfo e di Aladdin-Sinbad: queste volute inesattezze storiche provocano il sorriso nello spettatore, e fanno assomigliare il lungometraggio a una parodia di film storico-fantastico. Sul gong che dà il via alla contesa, vi appare la scritta *A. rank*¹⁰, e tre buffi animali con un corno al posto del naso, simili a piccoli elefanti impilati l'uno sull'altro, vengono fatti

8 Mirella CASSARINO (a cura di), *Le mille e una notte. Le storie più belle*, "Einaudi tascabili. Biblioteca", Torino, Einaudi, 2006.

9 Come descritto alla pagina http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_carpet. (03/10/2014)

10 La scritta si riferisce al barone J. Arthur Rank (1888-1972), fondatore della Rank Organisation, attiva anche nella produzione cinematografica negli anni Quaranta.

strombazzare al via, tirando loro la coda. Su un elefante giocattolo fatto scendere in campo dal personaggio principale è inciso un buffo *stereo 33 1/2*. Esso viene messo a confronto con un uccello meccanico, che canta quando il meccanismo sulla gabbia è caricato (l'elefante aveva una piccola vite sulla proboscide). Vengono mostrate anche una sirena dai seni voluttuosi e dalla pelle d'ebano che brilla al sole, la coda nascosta in una lunga gonna, che gareggia contro una guerriera dal viso di porcellana, gli occhi allungati e l'armatura orientale, tipica del periodo Tokugawa, nonostante il colore dorato sia mera fantasia. Giungeranno anche un televisore e un'automobile d'epoca, entrambi impreziositi oltre il possibile. Il cavallo di legno di Mardia ha le fattezze di un giocattolo per bambini, ma può anche essere visto come un richiamo all'*Iliade*¹¹ e al suo cavallo di Troia.

Infine, come a chiudere il lungometraggio e per una sorta di autoironia, sulle rovine della torre di Baghdad apparirà la scritta *made in Japan*.

Concludendo, una breve menzione meritano anche i rimandi agli *slapstick comedy*¹² che Tezuka Osamu aveva prediletto durante la sua iniziale carriera in qualità di autore di manga. Questi momenti sono più che altro dovuti al comportamento di alcuni personaggi, Aladdin fra tutti: durante la sua fuga da Havalaskum e il suo seguito, Miriam in braccio, il giovane percorre l'intera Baghdad saltando da una persona all'altra, correndo sopra le teste dei passanti (seguito dall'acquirente della donna e dai soldati), offrendo spunti sufficientemente comici. Ugualmente, più avanti, tenterà di fuggire da Mardia, che lo ha sorpreso a derubare il tesoro di suo padre, correndo a quattro zampe e sbattendo contro il muro. Altri piccoli comportamenti si aggiungono a questi: il suo cuore che batte forte e la sensazione di librarsi in volo, realmente mostrata, al primo incontro con Miriam, il balzo con rispettivi spasmi di cervello, cuore e inguine e il pulsare dei muscoli delle braccia all'assaggio del frutto proibito dell'isola delle donne-serpente.

Kureopatora

A differenza del primo lungometraggio, in *Kureopatora* e *Kanashimi no beradonna*,

¹¹ La datazione dell'*Iliade* di Omero è fatta risalire al VI secolo a.C.

¹² Tipo di commedia basata sul linguaggio del corpo e nata con il cinema muto.

attorno alla metà della pellicola, si trovano un paio di minuti in cui lo schermo sarà letteralmente riempito di segni. Nel primo, essi si concretizzano nell'esposizione di quadri di vari periodi storici e di diversi artisti, collegati in qualche modo alla scena dell'entrata a Roma di Cesare e Cleopatra, in maniera più o meno evidente. La stessa città è costellata di statue del dittatore che, in realtà, non lo raffigurano. Nel terzo film, invece, il simbolismo è molto più astratto. Non vi sono immagini reali o direttamente collegate al reale, ma rimandi più sottili alla società contemporanea, in un'esplosione di colori e sovrapposizione di scene.

Prima di addentrarci nell'analisi dei segni sopraccitati, *Kureopatora* offre un altro insieme di rimandi e associazioni, a volte parodistici, sparsi per l'intera pellicola. Dal punto di vista dell'animazione, si possono trovare delle interessanti sperimentazioni. In due occasioni, nella pellicola appaiono alcune scritte sullo schermo. Durante il combattimento tra Ionius e la guardia egiziana, i due uomini si scontrano tra loro. Dopo la colluttazione, la scena si ferma e si ripete in slow motion, mentre sullo sfondo appare la scritta *Surōbideo mō ichido*¹³ ("Rivediamolo ancora una volta in slow motion"), dove ci si può gustare con chiarezza cosa sia accaduto, e come Ionius abbia atterrato l'avversario. Un'ennesima parodia degli *action movie* si ha nella stessa scena, poco prima dello scontro. Qui, quando i due uomini a cavallo si avvicinano, la schermata inizia a vibrare. Questa tecnica viene spesso usata in momenti particolarmente movimentati, sebbene in questo caso paia più la visuale che si ha da un cavallo al galoppo che una tecnica appositamente scelta.

Verso il termine del lungometraggio, invece, un dialogo inscritto in *balloons* riempiti di strani segni, a rappresentare, si presume, i geroglifici, appare nel mezzo della tempesta di sabbia in cui incappano Cleopatra, Ionius e Libia, mentre cercano una fuga da Ottaviano, raggiungendo invece una piramide, travolti dal forte vento. Sulla destra dello schermo, appare la traduzione in giapponese. Nello specifico, la scena si svolge in questo modo¹⁴:

13 Nella pellicola si legge in giapponese: スロービデオでもう一度.

14 Sullo schermo appaiono le seguenti scritte: 「セリフがききとれません こういうように字でおねがいます」「どこかに風をよけるものはないのかしら」「なにかみえます」「なんでしょう 岩かしら」「なんだろう」「これはスフィンクスよ」
「ここに王の墓が・・・」

[Ionius:] “SERIFU ¹⁵ ga kikitoremasen. Kōiu yōni Ionius: “Non sento cosa dite. ji de onegaishimasu”.	Parliamo in questo modo [con i
[Cleopatra:] “Dokokani kaze wo yokeru mono ha fumetti], per favore”	
nai no kashira?”	Cleopatra: “Non ci sarà un posto in cui ripararsi dal vento?”
[Ionius:] “Nani ka miemasu”.	Ionius: “Vedo qualcosa!”
[Cleopatra:] “Nandeshō. Ishi kashira”.	Cleopatra: “Che sarà? Sembra una roccia!”
[Ionius:] “Nandarō”.	
[Cleopatra:] “Kore ha Sufinkusu yo”.	Ionius: “Cos’è?”
[Ionius:] “Koko ni ō no haka ga...”	Cleopatra: “Questa è una Sfinge!”
	Ionius: “È la tomba di un re...”

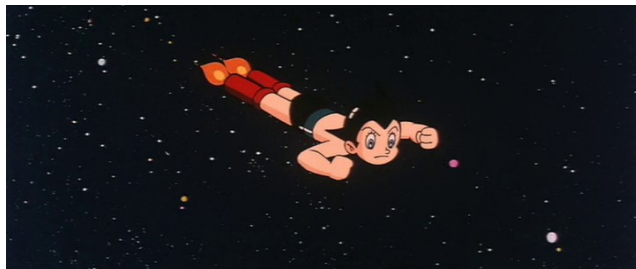
I segni si riconoscono fin dai primi minuti della pellicola, quando la storia non è ancora entrata nel vivo, e sullo schermo sono ancora presenti gli astronauti del futuro. Essi si imbarcano in un viaggio nel tempo, e durante questo appaiono delle immagini di una scacchiera del gioco del *go*¹⁶, in cui le pedine vengono mosse come se due entità invisibili giocassero una partita, e una roulette che gira. Questi rimandi al gioco d’azzardo sono di certo una metafora del viaggio che si stanno preparando a compiere i tre compagni, il pericolo cui vanno incontro in questa missione, dalla quale potrebbero non tornare. Nello stesso frangente, appaiono molte immagini storiche a ritroso, come il quadro *Il cavallo rampante di Napoleone* di Jacques-Louis David (1748-1825), delle stampe nipponiche di guerrieri (*mushae*), oppure immagini di guerre o addirittura il Cristo in croce, finché tra la nebbia si distingue una sfinge, e lo spettatore capisce infine di essere giunto al periodo desiderato.

Oltre a queste realistiche immagini della Storia, fanno la loro comparsa personaggi o rappresentazioni del tutto fuori luogo rispetto all’epoca in cui *Kureopatora* è ambientato. Cesare, per fare un esempio, appena giunto al cospetto del Faraone, richiama la presenza di uno dei suoi sottoposti, che è un samurai. Egli indossa abiti corti e marroni, porta una spada di traverso sulla schiena, i capelli lunghi e raccolti. Non è una rappresentazione fedele e storica, infatti sembra essere stata modellata sul

¹⁵ In *katakana* nel testo.

¹⁶ Gioco da tavolo nato in Cina almeno 2500 anni fa.

personaggio di Hyakkimaru, il giovane samurai protagonista del manga di Tezuka



Osamu *Dororo*¹⁷ (e della serie televisiva *Dororo to Hyakkimaru*, per la regia di Sugii Gisaburō¹⁸). Potrebbe apparire un riferimento leggermente forzato, se non fosse

che, nella scena della battaglia di Ionius contro un enorme gladiatore, a salvare il giovane uomo arriva Atom, con tanto di tema personalizzato in sottofondo. Alla luce di questo inequivocabile omaggio, questi personaggi possono essere contati entrambi come un tributo al fondatore dello studio in cui il film è stato realizzato, la Mushi Production.

Tuttavia, esistono altri riferimenti alla cultura nipponica, specialmente a quella cinematografica. Questa può essere avvistata nel ritratto di un samurai, recante una

spada lungo il fianco, vestito di un kimono blu scuro e un'espressione poco convinta (l'immagine appare dopo la notte d'amore vissuta dai



soldati romani con le donne egiziane). A quell'uomo manca l'occhio sinistro, e il braccio del medesimo lato è nascosto tra le pieghe dell'abito, il che ci fa presupporre che, probabilmente, sia mancante. La figura è davvero troppo simile al personaggio di Tange Sazen¹⁹, il formidabile *rōnin*²⁰ che, nonostante la perdita di braccio e occhio, è ancora fortissimo e riesce ad utilizzare tale potenza a difesa dei deboli. Infine, in un'immagine molto più breve e decisamente meno eclatante, nel mezzo della battaglia tra Ottaviano e Antonio, un soldato romano sguaina una *katana*, pronto a combattere. Essa è assolutamente fuori contesto, come i precedenti casi, e di certo aiuta ad alleggerire il peso della scena stessa, suscitando ilarità.

Altre tradizioni sono accennate in maniera diversificata. Quando Cleopatra giunge al tempio in cui il suo aspetto verrà rimodellato, si può notare distesa su un tavolo una

17 Cfr. in appendice le opere di Tezuka.

18 Cfr. in appendice le opere di Sugii.

19 Tezuka aveva scritto un manga sul personaggio Tange Sazen nel 1954. Cfr. l'appendice su Tezuka.

20 Il *rōnin* 浪人 è un samurai decaduto.

mummia. Nemmeno questa è realistica, e anzi si basa certo sull'immaginario comune: coperta fino ai piedi di candide bende. Il sacerdote le ordinerà di liberare il tavolo, ed essa si alzerà in piedi, le braccia in avanti, con movenze piuttosto fumettistiche. Su una mensola, tre teste umane e una di gatto imbalsamate riposano, simbolo del lavoro del sacerdote. Una di queste, è in realtà il volto del mostro di Frankenstein descritto da Mary Shelley (1797-1851) nel suo romanzo.

Antonio, nell'espone il proprio piano di conquista dell'Egitto, e di conseguenza del mondo, con l'incoraggiante collaboratore Cabagonis, assume l'aspetto tipico dei ritratti di Napoleone, con l'uniforme del generale francese, irriconoscibile nei soli colori del rosso e bianco, ma con l'inconfondibile copricapo e la mano infilata nella camicia. Durante la sua risoluzione a conquistare il mondo allora conosciuto, sullo sfondo appare una cartina del territorio mediterraneo.

Un riferimento alla Bibbia, inoltre, si può ravvedere nella già citata lotta tra Ionius e il gladiatore, veramente simile all'episodio di David e Golia²¹. Ionius è in verità piuttosto forte, ma non ha certo le dimensioni e la potenza del suo avversario, enorme al suo confronto. Il gladiatore verrà strapazzato in tutti i modi possibili (il gigante masticherà addirittura una lancia intera!), prima che la sua astuzia possa trionfare.



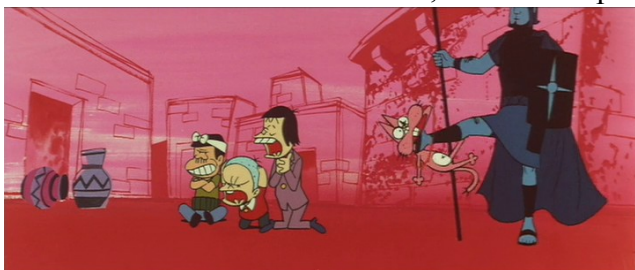
Sebbene questa volta, per sconfiggere il nemico, si sia resa necessaria una pistola, donatagli da Cesare.

Ed è di certo la presenza di armi moderne e di altri anacronismi a suscitare un certo senso di parodia che impregna molti momenti della pellicola. Ionius, infatti, è in grado di realizzare la polvere da sparo grazie alla quale riesce a fuggire insieme a Libia dagli egizi che li avevano catturati e li tenevano prigionieri, credendoli spie di Cesare. Nel Colosseo, prima che Ionius potesse estrarre la propria arma da fuoco, l'avversario utilizza su di lui uno schiacciamosche di notevoli dimensioni, che lo rende sottile con un foglio di carta. Ionius venne quindi intrappolato in un bicchiere rovesciato, e scosso come se fosse un dado. Nella battaglia di Azio tra Ottaviano e Antonio, inoltre, è presente un aeroplano (recante sull'ala la

²¹ Dal *Primo libro di Samuele*, nella Bibbia.

scritta *Arabu kōkū*²², aereo d'Arabia, un richiamo al precedente film?), uno zeppelin è visto precipitare, come accadde all'Hindenburg nel 1937²³. Due naufraghi chiedono aiuto, sventolando una bandiera bianca e con un gommone su cui è stato scritto *SOS*, di lato a quella che pare essere stata una navicella spaziale.

Alcuni di questi anacronismi, ad ogni modo, nella pellicola vengono spesso associati all'umorismo di Tezuka Osamu. Nei primi manga dell'autore, infatti, egli è molto legato allo *slapstick comedy*, ovvero a un tipo di umorismo che possa divertire senza necessariamente essere realistico, con scene spesso fine a se stesse (basti ricordare che,



in alcune vignette, Tezuka stesso appariva e sgridava o comunque interagiva con i personaggi, per poi tornare alla storia nel riquadro successivo). Questo lungometraggio

è quello che più fra tutti porta l'eredità di Tezuka, capace di compensare con momenti di comicità inaspettata alcuni tratti drammatici della sceneggiatura. *Kureopatora*, infatti, per la gravosità della trama rischiava di certo di risultare pesante, e queste trovate offrono un interessante diversivo alla tristezza che costella la vita della regina.

La situazione in cui i tre uomini del futuro si immergono è quella di un Paese pieno di tumulti. I soldati catturano la popolazione, schiacciano sotto pesanti e enormi blocchi di legno mandrie di egiziani, denudano le donne e le violentano (o almeno così è lasciato intendere). Tuttavia, con un inizio tanto cupo, la scena è destinata a volgere di nuovo nell'umorismo. Appaiono figure umane stilizzate, disegnate con una mano all'apparenza totalmente differente rispetto al resto del film. Sono personaggi tozzi, dalla testa sproporzionata e vestiti come persone contemporanee. Offrono se stessi per alcuni momenti di *splastic*, in cui picchiano i soldati, o vengono da loro rapiti, o inseguiti. Saltano in alto e si fermano a mezz'aria a schiaffeggiare un guerriero che ha alzato loro una gonna, vengono catturati e trattenuti per le mutande. Non appariranno più durante il resto del lungometraggio, ma contribuiscono in ogni caso ad allentare la

22 Nel video si legge: アラブ航空.

23 Il dirigibile tedesco LZ 129 Hindenburg è stato il più grande oggetto volante mai costruito. L'incidente risale al 1937, in quell'anno prese fuoco e 35 persone persero la vita.

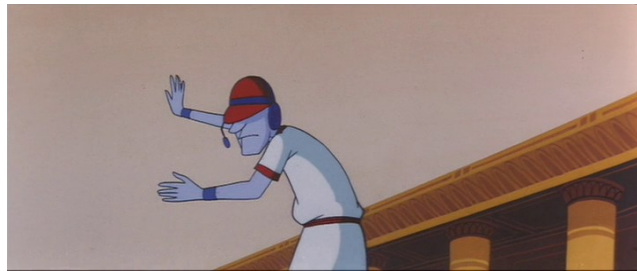
tensione e a far comprendere l'intento del film: strizzare l'occhio agli spettatori, pur parlando di guerra e morte, e cercare di dare un tono umoristico alle vicende.



Come per l'introduzione del lungometraggio, non poteva mancare la vena umoristica nel mezzo della battaglia di Azio. Pertanto, troviamo un uomo che

cucina dei pesci nel mezzo del campo di battaglia, un soldato romano è visto seduto su un gabinetto di ceramica, uno apre un frigo, su una chiatta appare una donna nuda e Antonio è visto denudarsi e impazzire, le navi hanno gli occhi e paiono provare sentimenti, vivere. Un pick-up si scontra con del legno infuocato, il guerriero che impugna la katana appare sullo schermo e il popolo in rivolta domanda la pace attraverso cartelli con su scritto *PEACE*.

Non solo le armi, ma anche moderne tecnologie trovano spazio sulle immagini di *Kureopatora*. Cesare, infatti, durante il primo incontro con la regina possiede un accendino grazie al quale può fumare un sigaro. Ad acclamarli come nuovi sovrani d'Egitto, sarà un addetto televisivo, con tanto di cappello da baseball calato in fronte e un microfono con cuffia, che guida gli applausi del pubblico estasiato. La doccia in cui i due amanti si carezzano, inoltre, funziona con una modernissima ed efficiente manopola. Cesare e Cleopatra entreranno a Roma in grande tripudio, mentre i fuochi d'artificio si librano nel cielo e loro



sono trasportati su una portantina dalle sembianze di una decapottabile rossa fiammante, con gli schiavi al posto delle ruote. La tecnologia della portantina privata della donna, invece, è molto più avanzata. Essa è meccanica, e si muove quasi da sola. Dentro di essa, la regina ha deciso di costruire un letto dove ospitare il suo uomo. Antonio si serve di un frigorifero basso per potersi dissetare dopo la prima notte d'amore con Cleopatra. Alla fine del lungometraggio, nel tentativo di fuga dentro il tempio, il ghepardo Lupa tiene in mano un cartello stradale blu, con una freccia bianca dipinta nel mezzo, a

indicare la via d'uscita. I cuccioli di Lupa, precedentemente inquadrati, hanno tutti un fiocco rosso legato intorno al collo.

Gli inserti umoristici non si concludono, ma costellano l'intera pellicola in momenti anche non consueti, come già detto in precedenza. Bruto, quando viene corrotto da Cleopatra per perpetrare l'assassinio di Cesare, inizia a pensare esclusivamente al proprio profitto e nel suo sguardo prendono a scorrere dei numeri, come nei *cartoon slapstick*. Il ghepardo Lupa mastica un vasetto di dentifricio targato *White Lion*. Antonio riceve dei baci da una schiava, e dei cuoricini appaiono nell'aria, l'uomo arrossisce in maniera caricaturale, divenendo paonazzo dal collo alla fronte.

Un'ennesima trovata umoristica è di certo la tecnica usata da Cleopatra per non parlare con Apollodoria, quando la sacerdotessa tenta di persuaderla a uccidere ancora per proteggere l'Egitto, assumendosi le responsabilità di regina. Cleopatra abbassa un sipario bianco tra loro due, ponendo fine alla discussione, e Apollodoria si ritrova a bussare a una tenda dello spessore di un muro. Anche altre costruzioni sono state intaccate da accorgimenti modernistici: il tempio in cui Cleopatra viene portata da Apollodoria è pieno di ampole e oggetti da laboratorio ispirati più all'Ottocento che all'era egiziana, e così anche la tomba del faraone con la Sfinge in cui la regina cerca riparo e dove troverà la morte ha un meccanismo di illuminazione automatico. Persino una stele con incise le istruzioni per poter uscire dalla piramide esce da una fenditura sul muro che si apre da sola. L'armadio di Cesare in Egitto ha due antine che si aprono al suo comando, il medico che lo visiterà indossa un paio d'occhiali rotondi.

Altri svariati momenti *slapstick* vengono ospitati nel cuore della pellicola. Il sacerdote che opera Cleopatra, ad esempio, dopo averle fatto bere un intruglio e averla resa morbida e modellabile come argilla, usa uno stampino per donarle forma al viso. Così facendo, tuttavia, scivola e le stampa un altro volto dove invece avrebbero dovuto trovarsi i seni. Guardandosi intorno smarrito, rimodella tutto, arricciando letteralmente il volto della regina. Le plasmerà il corpo intero, fatta eccezione per le parti intime, che ridendo decreterà di affidarle ad Apollodoria. Lupa, destinato a vari siparietti umoristici, come già illustrato, non resistendo alla tentazione di insidiare Cleopatra, verrà colpito da un remo da Apollodoria, e perderà tutte le sue macchie, che cadranno a terra come fossero state posticce. Lupa le raccoglie e le getta in aria; esse si riattaccano al suo

corpo naturalmente. Cesare, invece, in un momento di urgenza, correrà per l'intero palazzo alla ricerca di un bagno, trovandone uno davvero moderno, con una fila di porte alla quali busserà, nella speranza di trovare un gabinetto libero. Il bagno, inoltre, è misto: risponderanno sia voci maschili sia femminili. Durante un attacco della sua misteriosa malattia, dopo la vittoria di Ionius, si ritroverà a giocare a una sorta di "battimani" per bambini con Antonio, che è avvezzo a questo tipo di passatempo: giocherà il primo colpo della battaglia di Azio in una sfida alla morra cinese. Tolomeo, una volta deposto, farà le linguacce allo schermo, e tornerà appositamente indietro dalla sua fuga per continuare a tormentare gli spettatori.

Uno spazio particolare va riservato alla morte di Cesare, o, meglio, a come essa viene rappresentata²⁴. Viene difatti trattata come un dramma kabuki, le musiche,



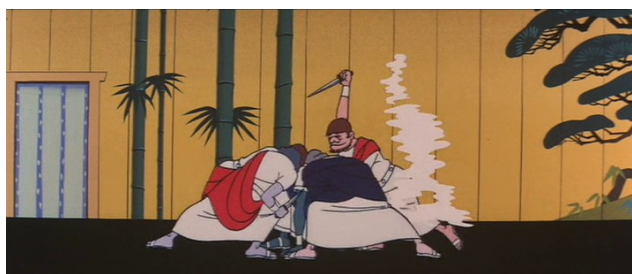
l'ambientazione, la gestualità, tutto richiama il teatro giapponese. A rimanere invariati sono soltanto i vestiti dei personaggi. La scena si apre con una schermata nera e

musica di percussione di sottofondo. All'apparire di tre finestre blu scuro che si stagliano nell'oscurità del fondale, una voce maschile comincia a cantare. Non c'è un ritmo convenzionale: la musica aveva necessità d'essere imperfetta per poter richiamare la divinità in terra, così come tradizionalmente si voleva, e suscitare l'interesse del pubblico²⁵. Cesare appare sul lato destro dello schermo. Procede a passi lenti e austeri, e a metà del suo percorso anche la camera comincia a scivolare, e lo sfondo a muoversi, sebbene resti invariato in forma e colori. La musica si alza, il ritmo è sempre più incalzante. Le percussioni si interrompono, e il cantante prosegue da solo, nell'istante in cui Cesare si blocca. Protende un braccio e si gira, faccia a faccia con lo spettatore, le mani lungo il fianco. La canzone cessa, ma la musica riprende. Il fondale opera una transizione da nero al dipinto di un grosso albero. La parete è di legno, e si possono

24 Per il punto di vista della musica, consultare il capitolo *La colonna sonora*.

25 Bonaventura RUPERTI, "Il kabuki: le immagini e la scrittura"; in Marco Fagioli, Bianca Laura Petretto (a cura di), *Kabuki. L'arte del teatro nel Giappone dei Tokugawa*, Cagliari, Edizioni Punto A, 2005, pp. 29-41. Bonaventura RUPERTI, "Il Nō ovvero l'artificio del tempo: evocazioni e reminiscenze. La struttura del teatro Nō e la dialettica dei tipi", *Sipario*, 474, 1988, pp 15-20.

vedere le travi che la compongono. Lo sfondo è dorato, l'arbusto dalle foglie ampie e verdi, il tronco grosso e intrecciato, le radici poderose. Delle voci urlano, e un flauto inizia a suonare, stridulo. Due uomini



appaiono, e camminano a schiena ricurva fino a inginocchiarsi ai lati del dittatore, tendendogli due rotoli di pergamena. Cesare ne ribalta uno con un gesto del braccio sinistro, il messaggero ruota in aria e atterra prono, il compagno quindi perde l'equilibrio. Cesare cerca di andarsene, ma la strada gli è bloccata da un terzo uomo, che il guerriero sconfigge. Gli prende di mano il rotolo e lo insegue, sventolandolo in aria, come fosse una spada. Dà un calcio al messaggero e si allontana. Il secondo di loro gli srotola di fronte il proclama, e gli tira un pugno nello stomaco. Cesare arretra, ma incontra il pugno del primo messaggero. Stavolta, il dittatore riesce a restituire il colpo, tuttavia gli avversari non si arrendono: Cesare atterra l'altro con una testata e se ne allontana, claudicante. Arriva, a passo malfermo, fino a un fondale di bambù, con una



porta protetta da una tenda. Veloci come lampi, quattro uomini lo circondano e lo accoltellano. Cesare è in ginocchio, si regge il ventre, e il fondale scorre su di lui,

di nuovo l'albero, infine ancora le piante di bambù e l'uscio. Cesare si rialza, e si trova di fronte a Bruto. La musica, che aveva raggiunto l'apice durante lo scontro, ora si calma. Resta solo il flauto a offrire il suo suono graffiante, malinconico e sofferente, come lo è certo Cesare, che prima si appoggia tremante ma sicuro al figlio, infine solleva il capo, stupito: Bruto lo ha pugnalato. Ora regna il silenzio, rotto soltanto dalla frase *Burutasu, omae mo ka?* ("Anche tu, Bruto?")²⁶, sulla quale il dittatore cade a terra. Bruto, con l'espressione sconcertata, lascia cadere la daga, e un sipario a strisce nero, porpora e blu lo copre. Rimane solo Cesare sul palco. Il flauto riprende a suonare, e l'uomo resta immobile. Le percussioni ricominciano, e anche una voce canta. Cesare si

²⁶ La citazione originale è la seguente: 「ブルタス、お前もか？」.

risollewa, e prende a ballare. Pochi gesti rigidi, le braccia che ruotano, e lui che saltella su un piede. Scompare dallo schermo, dove tutto torna nero.

Letteralmente centrale nel lungometraggio sono due minuti in cui la scena viene invasa da puri segni. L'occasione per sfoggiarli è l'entrata della coppia e Roma. Dai fuochi d'artificio sparati in cielo per celebrare il loro arrivo, vanno a formarsi alcune immagini: il *David* di Michelangelo (1475-1564), la *Fontana di Trevi* di Nicola Salvi (1697-1751), e un'imbarcazione di cui solo la silhouette è visibile, e che ricorda una gondola con il suo gondoliere in piedi a prua. Dopodiché abbiamo una visuale sulla città, e sui suoi monumenti, tra cui un Colosseo ancora integro. Appaiono dei soldati in marcia, e infine i due protagonisti, a bordo di una decapottabile rosso fiammante con tanto di autista, ma in realtà trasportata a spalla da una dozzina di schiavi robusti. Dopo i saluti di Cesare alla folla festante e la presentazione di Cleopatra come sua consorte, delle macchie di colore riempiono lo schermo e operano da transizione.

Esse colano fino a formare un paesaggio dipinto ad olio, su cui arrivano danzando delle ballerine di cancan, che mostrando le proprie forme allo spettatore su una musica incalzante. Al termine della loro performance, vediamo prendere vita le notissime *Ballerine* disegnate da Edgar Degas (1834-1917), mentre leggiadre attraversano una diagonale sulle

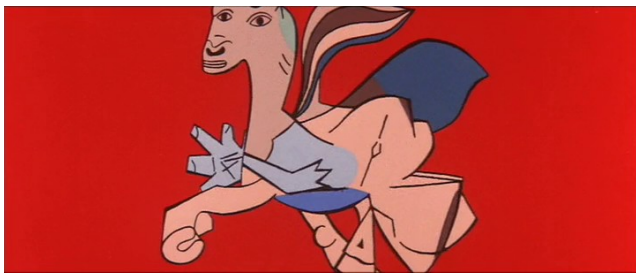


punte. L'immagine seguente rappresenta la marcia del popolo francese illustrata nel quadro *La Libertà che guida il popolo*, di Eugène Delacroix (1798-1863, rimando a *Kanashimi no beradonna*). È curioso lo sfondo su cui questa scena si svolge: è un'acropoli greca, e non certo un campo di battaglia parigino. Dopo l'apparizione di altre figure danzanti, queste mutano in ulteriori macchie di colore, che si riassessano in persone dall'aspetto tipico del tratto di Amedeo Modigliani (1884-1920), cinque donne dalle diverse gradazione di carnagione, ritratte mentre applaudono con le lunghe dita sottili. Un condottiero in sella a un cavallo bruno galoppa attraverso una folla. Dall'abbigliamento, egli ci ricorda Napoleone (rimando già presente nella seconda parte della pellicola), ma non ha nulla del fiero comandante: anzi, lui e la sua cavalcatura

rovinano al suolo, mentre ombre di altri cavalli li superano. Nell'acclamazione generale, una famiglia, composta da due uomini vestiti di nero davanti e due donne appena visibili alle loro spalle, attraversa la strada su un cocchio di legno trainato da un destriero bianco, un cane nero di larga taglia sotto il carretto. Gettano alcuni oggetti per aria, e difatti scopriamo essere monete d'oro, che verranno raccolte da *Le Spigolatrici* di Jean-François Millet (1814-1875). In realtà, nel quadro originale sono raffigurate solamente due donne chine, e una in piedi al loro fianco. In questa immagine, invece, le donne piegate sono quattro, ma in verità sono il medesimo disegno raddoppiato. La camera poi scorre su dei volti popolari, che ricordano per l'atmosfera l'opera *Il quarto stato* di Giuseppe Pellizza da Volpedo (1868-1907). *La nascita di Venere* di Sandro Botticelli (1445-1510) scorre sulla schermata. Mentre l'anima del dipinto è rimasta fedele all'originale, ai lati della conchiglia su cui sorge la dea sono posti due cani neri dai profili allungati, che riportano alla mente le divinità egizie. Le lingue escono dalle fauci, i colli e i corpi sono addobbati con decorazioni d'oro e nere. Sullo sfondo, ancora la folla acclamante e l'acropoli. Viene il turno di *La Gioconda* di Leonardo da Vinci



(1452-1519), qui ritratta a petto nudo, con lo stesso fondale di Venere. La gente che applaude viene mostrata, vestita con toghe romane e bianche, senza volto e senza contorni, le figure come macchie di colore. Una donna dal taglio egiziano e le curve abbondanti stramazza su un cavallo morente. I tratti di questa immagine ricordano quelli del cubismo, gli occhi dell'animale molto simili a quelli visti in *Guernica* di Pablo Picasso (1881-1973). È la volta di un nudo disteso somigliante a *Olympia* di Édouard Manet (1832-1883). La



donna, in posa provocatoria su una lettiga, le mani dietro la nuca, è dapprima coperta con un drappo candido che viene spostato, rivelando le sue forme. Il *Pensatore* di Auguste Rodin (1840-1917),

notandola, abbassa il capo e assume la sua celebre posa, arrossendo per l'imbarazzo. Una transizione che richiama *Notte stellata* di Vincent Van Gogh (1853-1890), in cui turbinano dei colori sui toni del rosso invece che del blu, ma che sono chiaramente distinguibili per la pennellata tipica del pittore, vediamo apparire un romano il cui volto è quello di *Ōtani Oniji III come Yakko Edobei nella commedia "Koniyōbō somewake tazuna"* di Tōshūsai Sharaku (attivo 1794-1795). In un'acropoli sospesa disegnata al modo di Salvador Dalí (1904-1989), due donne sinuose espongono delle bandiere su cui si leggono le scritte *the burning giraffe* e *the souvenir*. A seguirli, una giraffa che brucia, appunto, e un ippopotamo anch'esso in fiamme, ma trasportato su una tavola di legno fornita di ruote e con le interiora ben in vista. Anche un maialino corre mentre brucia. Un pesce con le gambe umane e il corpo a grandezza sproporzionata, un folletto con ali da farfalla che suona il liuto, un altro pesce più tozzo con zampe da rana, una figura femminile con ali strette e uno scudo al fianco, una papera antropomorfa con vesti lunghe, da sacerdote nipponico: sono tutte le immagini statiche che si susseguono. Un possibile riferimento a l'uomo pesce creato da René Magritte (1898-1967) in *L'invention collective* inghiotte un umano, il suo corpo di conseguenza si tramuta in lische, per poi assumere le sembianze di una donna cubista e di alcune figure di Picasso, tra cui il cavallo e il bue raffigurati in *Guernica*. Numerose figure prendono a marciare su uno sfondo neutro, in più file. Hanno gambe come un filo di matita e corpi



improbabili, richiamano alla mente le opere di Joan Miró (1893-1983). Vengono illustrate molte maschere appese a un muro, cui segue un disegno a matita nera su sfondo

bianco di soldati che trasportano un carro festoso, con quattro sacerdotesse. Una specie



Marylin Monroe (1926-1962). Il sole è molto simile alla bandiera giapponese. Una



di bersaglio che pare un sole nascente emana i propri raggi rossi in un cielo blu scuro, sotto di esso emergono delle immagini di pop-art, musicisti con la chitarra e visuale aerea riprende la statua di un guerriero con una lancia, acclamato dai sudditi, un disegno a matite colorate ritrae una strada di Roma. Infine, riappaiono Cesare e

Cleopatra, con Antonio che parla loro, i fuochi d'artificio che esplodono alle loro spalle.

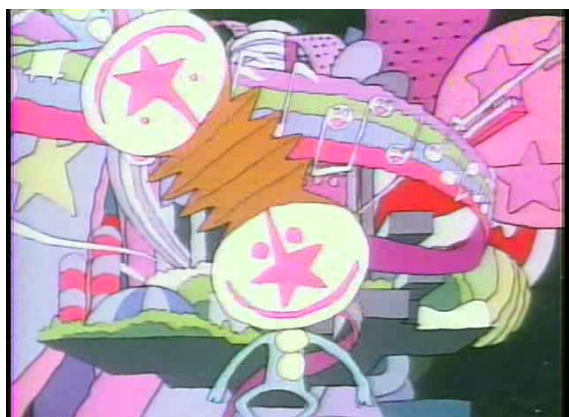
Concluse queste scene, poco dopo verranno mostrate anche delle statue raffiguranti Cesare, ma che di certo, nella realtà, non sono tali. Per esempio, la statua dedicata ai soldati della battaglia di Iwo Jima: la *Iwo Jima Memorial* oppure *Marine Corps War Memorial* di Felix de Weldon (1907-2003), che è dedicata a tutti i marinai che persero la vita dal 1975 in poi. Sono ritratti i sei uomini che issarono la bandiera americana sul monte Suribachi, il 23 febbraio 1945. Uno di questi, nella pellicola, ha il volto di Cesare. Come lo hanno anche i quattro Presidenti degli Stati Uniti d'America che furono immortalati presso il Monte Rushmore da Gutzon Borglum (1867-1941), o ancora gli infanti Romolo e Remo (aggiunti alla lupa da Quinto Fabio Pittore, 260 a.C.-190 a.C., e Quinto Ogulnio Gallo) che succhiano il latte dalla lupa nella celeberrima scultura di bronzo della Lupa capitolina, o nella sua veste militare al posto di Oceano nella Fontana di Trevi.

Kanashimi no beradonna

Kanashimi no beradonna, invece, perde ogni tratto parodico-umoristico, e si immerge in temi seri e atmosfere cupe, che riverberano sulla storia stessa. È infatti la parte centrale del film quella in cui Jeanne, tradita dal marito e dall'intero villaggio e inseguita dalla Signora del castello, dona finalmente tutta se stessa al Diavolo, in un

grandioso amplesso che la rigenera. Per rafforzare quest'idea di rinascita, vengono utilizzati dei collage di immagini sovrapposte, talmente colorate e piene di vita da contrastare con tutto il resto della narrazione. Esse arginano la parte iniziale del film, in cui Jeanne è in lotta con se stessa, e introducono la seconda parte, in cui la donna risorge come entità demoniaca e bellissima, sicura di sé e forte. Questa scena della lunghezza di due minuti parrebbe cozzare con l'immagine totale del lungometraggio, e, probabilmente, il significato della trama non muterebbe se anche venisse rimossa. Tuttavia, la peculiarità e la differenza profonda che la caratterizzano riescono a sottolineare il concetto che si vuole trasmettere allo spettatore: Jeanne, che fino a quel momento era rimasta immobile, quasi sempre al di qua del confine della malvagità, ora non è più la persona di un tempo. Le immagini che animano la scena di transizione conservano molto più movimento e colore dell'intero film, e rappresentano momenti storici, vestiti, personaggi che non corrispondono all'epoca dell'ambientazione, per altro piuttosto fedele.

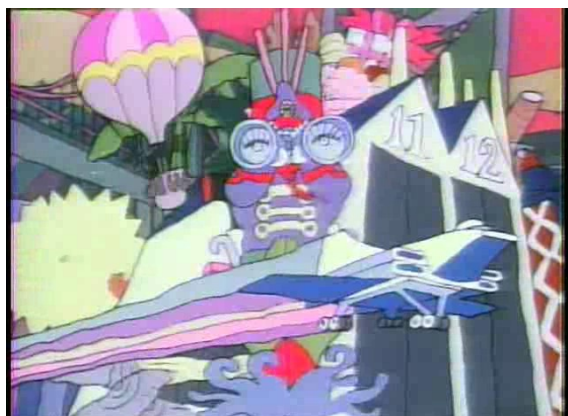
La sequenza prende avvio da un'esplosione, una sorta di Big Bang di colori, nato



dall'amplesso tra Jeanne e il Diavolo, e dalle loro forme ormai perdute. Da esso vengono generate figure dai colori irreali, ma sempre molto luminosi – a differenza delle colorazioni chiare e acquerello utilizzate nel film – specialmente il rosa confetto, il verde prato, l'azzurro cielo. L'uno di seguito

l'altro, appaiono figure che si sovrappongono fino a divenire indistinguibili. Per prime compaiono delle lumache verdi, poi è il turno di una navicella spaziale con tanto di astronauta stilizzato che è uscito a esplorare, un volante per auto con strisce viola e dalle sembianze di giocattolo, dei robot, degli amplificatori, un segnale stradale direzionale (delle frecce rivolte verso destra su sfondo rosso), una città sospesa nell'aria, poggiante su un lembo di terra e con dei grattacieli e costruzioni futuristiche. In seguito, spuntano dei razzi e la luna cui essi mirano, un nastro, un pentagramma con note che, invece di essere annerite, hanno il disegno di una faccina. Una molla giocattolo con alle estremità

dei pagliacci rimbalza al centro dello schermo e sparisce a sinistra, sbalzata fuori. Una



porta si apre, rivelando una stanza di colore rosso acceso, come il sangue. Dentro di essa si snoda una scala, a partire dal fondo dell'inquadratura. Appare sulla destra un viso di donna dai tratti semplici, i capelli mossi e rosa e gli occhi verdi, le labbra carnose e l'espressione vuota. Dalla sua bocca

aperta esce, balzando, una tigre verde dotata di baffi castani e dal corpo smoderatamente lungo. Una scatola di latta di sardine viene aperta, girandone il coperchio, vi escono tre pagliacci a molla, come una scatola a sorpresa. Alcune righe zigzagano sullo schermo, azzurre. Appaiono tre televisori, ognuno che proietta un programma differente: un film western, uno show con un presentatore elegante, una schermata a righe bianche e rosa, orizzontali. Quindi, arriva rotolando una carta con delle nuvolette rosa, la segue la pagina di un fumetto, in alto. Su di essa sono disegnati un castello diroccato, un uomo che sembra il mostro di *Frankenstein* di Mary Shelley (la cui faccia è già apparsa in una scena di *Kureopatora*), e altre pagine di fumetti di supereroi. Uno di questi prende a pugni lo schermo, e somiglia vagamente a Capitan America²⁷, il protagonista degli



storici fumetti Marvel, con una X tracciata sul petto, dove solitamente sosta l'emblema dell'eroe. Il suo pugno diviene una stella blu e rosa, infine un giocatore di hockey dipinto sui medesimi toni si muove e colpisce con la sua mazza in direzione dello spettatore; due ballerini vestiti alla maniera degli anni

Sessanta danzano nel rosa e nel bianco, della donna sulla sinistra si può intravedere la biancheria intima sotto la gonna. Dietro di loro, in alto, appare il numero otto, colorato di rosa. Potrebbe anche essere il simbolo matematico che rappresenta l'infinito,

²⁷ Ideato da Joe Simon e Jack Kirby nel 1941.

rovesciato. Da questo partono i colori dello sfondo su cui i due personaggi dall'incarnato nero e anonimo, abbozzato, volteggiano. Sulla nuova schermata nera appaiono un semaforo con solo due luci, il blu e il rosso, uno spumante che viene aperto ed esplode, un toro con la lingua di fuori che cavalca un mappamondo blu e rosa, rivolto in modo che il pubblico veda l'Oceano Pacifico e il Giappone. Lo spumante si cristallizza sullo schermo, divenendo poi pallini verdi. Un maestro giapponese in abiti tradizionali siede dietro un tavolino e vi sbatte sopra un ventaglio. Un sole stilizzato compare su un fondale blu, e grida *OK* da un *balloon* sopra di lui. È il turno di un uomo vestito di bianco con un cappello nero, quindi di tre messicani e due ballerine che sembrano danzare il cancan. Il pianeta Saturno, una navicella spaziale, un mazzo di fiori, un cartello con scritto 北西南東 (*hokuseinantō*, “nord, ovest, sud, est”). Su di esso appare una volpe rosa; e una donna nuda dai lunghi capelli dello stesso colore, con fiori intonati a coprire i capezzoli e la vagina, danza. Una macchina fotografica verde al posto del flash eietta un maialino che fa una linguaccia allo schermo. Un golfista rosa scuro colpisce la sua palla. Essa diventa stelline che vanno a posarsi sullo schermo, il quale si tinge rosso e bianco.

Da esso dipartono dei flash di transizione, dopo i quali compare una cassettera verde, dalla quale escono un cocodrillo blu alato e un uomo con un cravattino e degli occhiali da sole rosa sul naso. Spuntano quindi una montagna, un faro che illumina la notte, un cartello per *parking area*, scritto anche in giapponese 駐車場 (*chūshinjō*), un asso di fiori, il campanile Big Ben, un fenicottero verde e un uomo vestito da ispettore inglese. Attraversano lo schermo anche immagini del *Golden Gate Bridge* di San Francisco²⁸, delle costruzioni con scritto *MS* o *XYZ*, delle sigarette, un violinista, un naufrago che pesca su una palma, la faccia di un uomo dalla pelle scura, una donna in bianco che porta dei regali in bilico sulla cima della testa. Prende il loro posto un tamburo da cui esce un uomo bianco vestito di rosa, soppiantato dal disegno di due depositi targati undici e dodici sulla sommità. Una tartaruga attraversa lo schermo, quindi la seguono un uomo robot con delle maschere, un aereo che emette fumo colorato, una mongolfiera, una donna vestita pesantemente e con un naso importante

28 Fu progettato dall'ingegnere Joseph Baermann Strauss (1870-1938).

che conduce il carretto dei gelati, venduti al prezzo di cinque centesimi. È il turno di soldatini rossi, gialli e blu che marciano lungo la diagonale della schermata, per poi essere soppiantati da un pagliaccio che dal centro dello schermo corre verso gli spettatori e si trasforma in altri flash di passaggio.

Sempre dal centro, un uomo e un uccello si separano, il primo correndo e il secondo volando. Un manichino di ossa sulla destra contrasta con uno costituito soltanto da vene e muscoli, sulla sinistra. Diagonalmente, appaiono degli uomini con le mani avvolte da guanti bianchi che richiamano quelli indossati da Topolino di Walt Disney²⁹, si sorreggono a dei bastoni, avvolti nell'oscurità, i loro tratti non sono visibili, eccezion fatta per gli occhi. Una majorette sfilava, mentre viene coperta da una pila di banconote con su scritto 壹万円 (*ichiman'en*, "diecimila yen"). Una donna nuda con delle stelle a coprirne le parti intime danza con due cantanti hippy che suonano e cantano. Sullo sfondo, delle scritte in giapponese classico corsivo, mentre una delle gambe della donna viene incastrata nel simbolo del dollaro americano. Vengono sostituiti da costruzioni che rassomigliano una centrale nucleare, cartelli bianchi e rossi con su scritti i numeri 1 e 2, la Statua della Libertà (progettata da Frédéric Auguste Bartholdi) e tanti pupazzetti che sono usciti dalla centrale di prima, si muovono e salutano. Una あ ("A") con un punto a seguirla si aggira per lo schermo lasciando dietro di sé una scia, quindi essa viene avvolta da varie mani, la più vicina e visibile corredata da pupazzi infilati sulle dita. Da un cubo, esce una mano con indice e medio alzati in simbolo di vittoria, appaiono ancora in diagonale dei riquadri rosa, una macchina da corsa che lascia una scia di schiuma, che va a riempire l'inquadratura. Tornano tre ballerine con fiori e una bandana tra i capelli, che si tramutano in righe verticali e rosa, le quali vanno ad congiungersi in una unica, che compie un quarto di giro su se stessa. Due altalene si scontrano al centro dello schermo. Un bersaglio rosa e azzurro, una mano con un sigaro fumante e fiamme, un topo blu ucciso da una trappola piange. Le prime tre lettere dell'alfabeto occidentale sono riportate rispettivamente in rosso, blu e giallo, anch'esse lasciano una scia. Un piatto pieno di cibo è davanti a un uomo che tiene in mano una forchetta grande come un tridente, e con soli tre rebbi, appunto. È poi la sequenza di

29 Creato nel 1928 da Walt Disney e Ub Iwerks.

una jeep, un uomo che solleva un peso, una macchia rosa a sinistra, un uomo a cavallo simile a Napoleone, ma dalle sembianze di Babbo Natale. Delle mani cercano di catturarne altre posizionate a mo' di farfalla, con un retino. Il Bianconiglio di *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll (1832-1898) scappa reggendo l'enorme orologio da taschino. Il retino si trasforma in una sassofonista il cui strumento è arrotolato. Un elefante ha un sax al posto della proboscide, un altro uomo regge lo stesso strumento musicale, finché numerosi e diversi strumenti invadono lo schermo. Una sveglia con numeri romani, uno zeppelin, un telefono, una locomotrice, un uomo che gira la manovella di una macchina da presa. Un cuore anatomicamente esatto batte e pompa sangue, ma dalle arterie viene spruzzato del fumo giallo. Un giudice emette il suo decreto e batte il martelletto sul tavolo, un altro pagliaccio fa una smorfia, un uomo guida un trattore, dei fiori volano sullo schermo, due uomini con le teste avvolte da maschere soffiano una trombetta festosa, un altro attraversa la schermata ballando. Un personaggio che si suppone essere Benjamin Franklin scopre l'elettricità attraverso un aquilone. Un lottatore con pantaloncini corti e rossi da wrestler viene soppiantato da un'esplosione rosa, con poi colori chiari e scuri che si alternano.

Un uomo si avvicina alla porta della propria casa, che ha solo una sedia, delle nuvole sono presenti al di fuori dell'abitazione. Un soldato agghindato come un personaggio della rivoluzione americana spara con il fucile. Un asiatico dal classico cappello di paglia a punta trascina un aratro con un bue. Un uomo dagli abiti bizzarri legati attorno ai fianchi, verde e rosso, trascina la zanna di un elefante. Una bambola giapponese regge un cartello con scritto 日本 ("Nihon", ossia "Giappone"). Appare un uomo con una clava, e dei samurai che lottano, il quadro di Sharaku *Ōtani Oniji III come Yakko Edobei nella commedia "Koni-yōbō somewake tazuna"* già presente in *Kureopatora*. Un gallo segnamento reca incisi i quattro punti cardinali, una montagna decorata stranamente è rivolta al contrario. Uno spaventapasseri logoro ha un secchio in testa. Vengono disegnati un mulino, un elefante cavalcato da un vecchio che regge un cubo, un giudice, un uomo barbuto con una smorfia sul volto, che troviamo anche nell'*Uomo vitruviano* di Leonardo Da Vinci, subito dopo. Un lucchetto con la rispettiva chiave infilata nella serratura, un libro aperto sul tavolo con il numero 34, delle stelle, alcuni cerchi decorati che ruotano, un atlante antico, un corsaro con l'uncino, uno scozzese con

la cornamusa, un uomo che per giostrare attraversa lo schermo. Un re gioca a carte, le picche in alto a destra. Un cubo con due carte e una tastiera del gioco del *go*, delle girandole, una sirena nuota attraverso lo schermo, accompagnata da schiuma di mare, che diviene fiori. Appaiono delle scritte: *IJK*, e in un fumetto *L* e *MNOP*. Un mostro a strisce bianche e blu, un veliero e un uomo con una *balalaika*³⁰ vengono soppiantati dall'imponente disegno del Taj Mahal³¹. Un cocchio è trainato da due cavalli e guidato da un guerriero romano, ma viene sorpassato dal Cavallo di Troia. Poi, un gladiatore si lascia dietro delle ombre, una tartaruga sostiene l'intero pianeta. Si distinguono una fenice (omaggio all'opera di Tezuka, appena cominciata *Hi no tori*, ossia "L'uccello di fuoco"), quattro animali con alcuni strumenti che emettono del fumo, una donna con



un'arpa. Si vedono le piramidi d'Egitto (*Kureopatora?*), delle figure antropomorfe che scavano la terra, stilizzati in un triangolo e linee bianche e spesse. Si vede il mare con onde appena abbozzate, un cavernicolo colpisce un orso con la propria clava, seguono un mostro vede, una giraffa, un coccodrillo

e dei funghi leggermente sproporzionati, una farfalla, uno pterodattilo e un apatosauro. Da alcune nuvole si genera la pioggia, un anglerfish (o pesce lofiforme) è inseguito da un omino. Si aggiungono un crostaceo e un fiore che esplose solo per lasciarci intravedere un vulcano nel mezzo di un'eruzione. Delle frecce rosa e blu attraversano lo schermo, il mondo è rappresentato inscritto nella griglia di latitudine e longitudine. Un pipistrello e delle stelle; il sole si ingrandisce, rosa. Dei fiori, una bussola, ancora stelle che ruotano in un vortice. Infine, si notato schermate rosa e blu, una montagna su uno sfondo che ribolle e si tramuta, come creta che viene plasmata, in Jeanne, dalla cui terra rinascono i bei capelli castani.

È necessario anche segnalare delle vere e proprie citazioni artistiche presenti all'interno del lungometraggio. Come già accennato in precedenza, la protagonista

30 Strumento musicale a corda di origini russe.

31 Il Taj Mahal è un mausoleo di Agra, India, fatto costruire nel 1632 dall'imperatore Shah Jahan in memoria della terza moglie Mumtaz Mahal. L'architetto che lo progettò fu Ustad Ahmad Lahauri.

femminile somiglia molto, nell'aspetto, alla rappresentazione *Danae* di Gustav Klimt (1862-1918). Potrebbe essere una somiglianza casuale, se non fosse che, al ricongiungimento dei due amanti dopo la separazione e la guarigione dalla peste, essi sono circondati da un effetto a foglia d'oro, marchio sicuro del lavoro dell'artista austriaco. Quando Jean rivede la moglie, ella è già circondata dai fiori, la belladonna che si staglia in alto nell'immagine. Jeanne aveva offerto al marito dell'uva, solo la bocca e le spalle sono tracciate, nuda, completamente immersa nella natura che la circonda. Il fondale è sempre bianco, in questo modo il corpo di lei è appena visibile, e quello di lui, vestito di scuro, la pelle scura, ben definito. Sembra quasi imbrattare una stoffa candida. Dopo averle chiesto di tornare alla loro vita normale, Jean si infervora, e afferra la donna per baciarla. Jeanne si lascia accarezzare, iniziano ad amarsi dopo una breve lotta. La camera indugia sul loro abbraccio, per poi transitare la scena fino a giungere a un tondo di foglia d'oro su uno sfondo bianco purissimo, che si inerpica all'interno del cerchio, assumendo la figura di rampicanti e foglie, finché appaiono Jean, scurissimo, e Jeanne, bianchissima, e l'oro sparisce del tutto. I fiori tornano, ancora dorati, e circondano il volto di Jeanne, l'unico visibile, mentre accarezza il braccio monco del marito, i suoi capelli che finiscono per trasformarsi nei loro gambi. I fiori, dorati o disegnati, si ingrandiscono, incorniciano il suo viso, che poi si tramuta nel corpo dell'uomo che la abbraccia. Le piante inghiottono l'immagine, e di nuovo si uniscono per formare pian piano un'unica figura: la belladonna.

Dopo la sua rinascita come creatura posseduta dal Diavolo, Jeanne vive in estremo contatto con la natura. Al suo ritorno al villaggio, che è ormai spento e tetro a causa della peste, la donna è fresca, luminosa, gioiosa e circondata letteralmente di vegetazione. Ogni volta che apparirà, sarà distesa su un prato, i fiori che si arrampicano su di lei, che compongono il suo corpo e disegnano la sua pelle. D'altronde, proprio al suo risorgere in questo mondo era presente la Natura stessa. Le voci di Jeanne e del Diavolo risuonavano fuori campo, mentre fiori, pesci, acqua e piante di vario genere si formavano e distruggevano, si creavano e disgregavano, finché ella stessa, da questo connubio, riuscirà a riemergere. È circondata dal colore, appena abbozzato su una tela. Un uccellino le offre delle ciliegie, appaiono altri volatili, e farfalle. Lei prende vita stessa da un pesce, come se i tratti della matita si spostassero dall'animale a tratteggiare



il suo corpo. Nuota come una rana in un lago, ha un cappello costituito da frutti variegati. Una figura di donna corre, e si tramuta in un cervo, ancora in farfalle, finché le immagini sono sempre più confuse: un gatto, una lepre, un daino, una donna con le ali. Jeanne è sprofondata nei prati.

Tornerà come unica fonte di luce, guarisce un uomo dalla peste grazie a un bacio all'essenza di belladonna (e lui arrossirà violentemente, e avrà spasmi alle braccia, in uno stile molto fumettistico, unica scena tale nell'intero film). Sempre nuda, sprofondata nella fauna e nella flora, come fossero un morbido cuscino, al suo fianco si apre uno squarcio nella roccia e vi si possono vedere le montagne attraverso, un sentiero e il bosco. L'uomo, ormai guarito, porterà il fiore di belladonna appeso al petto, esibendolo a tutti i malati, facendolo ondeggiare di fronte ai loro occhi, come muta risposta alla domanda riguardante il suo miracolo.

Alla fine della narrazione, vediamo Jeanne reincarnata, stavolta, nella dea della Libertà, nell'atto di guidare la Rivoluzione Francese. Viene mostrata direttamente la tela di Delacroix, già apparsa in movimento nel precedente film *Kureopatora*. Questa apparizione, oltre a unire la trilogia, è anche simbolo della lotta femminile per l'indipendenza e contro le persecuzioni operate nel passato, di cui Jeanne è l'emblema. Al quadro sono accompagnate immagini della presa della Bastiglia, in un evidente tentativo di dar più verosimiglianza a quanto raccontato: l'oppressione dei due signori nei confronti del popolo e l'uccisione della di loro paladina condurranno presto a una rivolta, probabilmente una delle più importanti della Storia. Jeanne, infatti, una volta arsa viva, reincarnerà il proprio volto in quello di tutti i paesani, a dimostrazione che, nonostante il suo corpo sia defunto, il suo spirito e la sua lotta non lo sono, ma hanno invece passato il testimone al resto della popolazione, che ne coltiverà la vendetta.

Conclusioni

La cultura occidentale e quella nipponica si fondono in questa trilogia tanto da riuscire a confondere, o quasi, lo spettatore. Se *Kanashimi no beradonna* offre spunti di riflessione e segni ben più seri e maturi, in *Sen'ya ichiya monogatari* e soprattutto in *Kureopatora* si fa sentire prepotentemente il desiderio di dilettere, di divertire il pubblico anche per mezzo di citazioni letterarie colte e di anacronismi. Se la storia di Jeanne per la sola trama e le modalità di narrazione esclude a priori degli astanti troppo giovani, il bisogno del distacco da un pubblico non adulto è evidente e ricercato nei primi due lungometraggi.

Naturalmente, le citazioni sono da intendere come omaggi a specifici autori, ma possono anche essere semplicemente il retaggio della cultura popolare, come i riferimenti biblici o ai testi di Omero. Gli *slapstick* ispirati alle prime opere di Tezuka sono quasi una prerogativa delle animazioni, e, nonostante l'autore ne facesse un largo uso e non abbia mai smesso di utilizzare talune tecniche per la sua intera carriera, non per questo legano la trilogia alla sua figura, e non sono tanto esplicite da essere colte da chi con il fondatore della Mushi Production non abbia confidenza.

Di certo, uno dei motivi principali della realizzazione di queste citazioni è il voler creare un filo di connessione con lo spettatore che, trovandosi di fronte qualcosa di familiare, avrà più facilità a trovare un legame con l'opera anche nella sua interezza. Non per niente, la troppa vena sperimentale di *Kanashimi no beradonna* fu punita, si fa per dire, da un insuccesso clamoroso, sebbene il lavoro sia stato accolto favorevolmente dalla critica dell'epoca.

Gli anacronismi recano probabilmente l'arduo compito di divertire, o di ispirare una risata. Potrebbero anche essere accusati di essere una sorta di esplosione di pigrizia da parte degli sceneggiatori, non desiderosi di approfondire determinati aspetti della cultura del passato (gli specchi, i bagni, le docce), o il bisogno di utilizzare un *deus ex machina* (come la pistola di Ionius o la sua realizzazione della polvere da sparo partendo da strumenti dell'epoca). La presenza di personaggi di altre storie (Tange Sazen, Hyakkimaru), invece, possono rientrare sia nella catalogazione di "omaggio", sia in quella di "ammiccamento allo spettatore".

I due momenti surrealisti che legano gli ultimi lungometraggi, invece, hanno di certo

una loro valenza ai fini della trama: il legame delle epoche trascorse per *Kanashimi no beradonna*; l'esplosione di civiltà per *Kureopatora*.

Il Diavolo e Jeanne, con la loro unione, hanno creato una relazione tra un essere immortale e una donna, e dimostrano come il male del passato non sia altro che quello del presente e del futuro. L'accozzaglia all'apparenza priva di senso che si presenta davanti ai nostri occhi è un miscuglio di immagini di vari momenti storici, e li incatena gli uni agli altri, fino all'apparizione della Fenice, simbolo della vita, della rinascita – come quella di Jeanne – e di perenne ricerca, come illustrerà Tezuka nel suo capolavoro *Hi no tori* (1967-1988)

L'arrivo di Cleopatra a Roma perde il suo valore ai fini della Storia e della sceneggiatura, perché ciò che viene mostrato è, in realtà, il futuro. Il volto di Cesare appare ovunque, in ogni opera all'epoca già esistente (la *Fontana di Trevi*) o non ancora realizzata (il Monte Rushmore, *Iwo Jima Memorial*). Tutto ciò che vediamo, ogni pittore che viene citato, sia che fosse facilmente comprensibile come Degas, Delacroix o Picasso, o che si sia perso negli abissi della fantasia visionaria degli animatori, è scaturito dalle prime grandi civiltà della Storia: l'Egitto, incarnato nella figura di Cleopatra, ma soprattutto Roma. Tutto quello che sta accadendo durante il racconto del film, tutto quello che davvero è accaduto nel corso della vita della bella regina, ogni avvenimento è legato indissolubilmente a ciò che avverrà. Il dittatore di Roma, che ha svolto un ruolo tanto importante, si riflette quindi nel lavoro dei pittori e degli scultori del futuro, ed è per questo che le immagini scorrono con il sottofondo di un'acropoli, che potrebbe parimenti essere greca o romana.

Niente è slegato a ciò che è già accaduto, e se un solo avvenimento fosse mutato, probabilmente anche il presente sarebbe stato differente. Questo è il senso recondito delle immagini animate sopraccitate; il messaggio dell'ineluttabilità e della concatenazione della Storia intesa come unica, continua narrazione e ricerca della vita della specie umana, trasmesso con un mezzo tanto originale, potremo dire talmente geniale, da passare certamente inosservato a una lettura poco attenta.

LA COLONNA SONORA

Le colonne sonore di questi film, curate da Tomita Isao nei primi due e da Satō Masahiko nel terzo, sono ben caratterizzate e distinte tra loro. Ogni protagonista ha ricevuto una musica personale a lui – o lei – intitolata, che è anche il motivo principale del lungometraggio ed è pertanto ricorrente al suo interno. Il suono è stato operato da Tashiro Atsumi mediante il Group TAC, in tutte le occasioni.

Sen'ya ichiya monogatari

La colonna sonora del film, oltre che da Tomita, fu curata anche da una band che scomparve dopo solo tre anni di attività, The Helpful Soul. Questa era specializzata inizialmente in una tendenza musicale chiamata heavy blues, che all'epoca stava già scemando, soppiantato dall'hard rock¹. Costava di quattro membri: Nakahara Junio come vocalist e seconda chitarra, Shoji Gene come chitarra principale, Che Charles al basso e Tsukasa Eiichi alla batteria. The Helpful Soul contribuì alla colonna sonora con otto tracce².

Per l'opera della Mushi Production fu prodotto un album di quindici tracce, che, come molte colonne sonore, hanno in sé similitudini e un certo filo conduttore.

La pellicola si apre proprio con la canzone dedicata a Aladdin, *Aladdin no tēma* (“Il tema di Aladdin”), composta dal già citato gruppo, mentre vediamo il protagonista avvicinarsi a Baghdad. La musica è ritmata, con forti note di basso elettrico, percussioni e chitarra, e segue il cammino del personaggio in questione. Sostanzialmente, un cantante intona il suo nome e una singola frase viene ripetuta più volte: “Here comes a man called Aladdin”³ (“Ecco che arriva un uomo chiamato Aladdin”). Questa stessa traccia verrà utilizzata a più riprese nel corso dell'opera. Oltre al suo utilizzo nella chiusura del film, per completare il senso di ciclicità già menzionato più volte (da notare che le ultimissime parole che concludono il lungometraggio siano invece “People hate

1 Cfr. Julian COPE, *Japrock sampler. How the post-war Japanese blew their minds on rock'n'roll*, Londra, Bloomsbury Pub Ltd, 2009, pp. 119-120.

2 La *tracklist* è disponibile presso il website Discogs, accessibile all'indirizzo <http://www.discogs.com/Helpful-Soul-千夜一夜物語-A-Thousand-One-Nights/release/2895950>.

3 In inglese anche nel testo originale.



the man called Aladdin”⁴, che tradotto sarebbe “La gente odia l’uomo chiamato Aladdin”), essa appare molto spesso quando Aladdin è sullo schermo, sia in momenti positivi sia in alcuni negativi, con le dovute varianti. Ad esempio, viene suonata quando il protagonista riesce a fuggire di prigione e vaga alla ricerca di Miriam, senza sapere ancora che sia morta. Molto più allegro e quasi esilarante

è il tono in cui Aladdin stesso canticchia a se stesso il motivetto in due momenti: al ritrovamento del tesoro dei ladroni, e alla riuscita conquista del califfato della città di Baghdad. Tutto contento della propria fortuna, il giovane fischieta e inneggia al proprio nome.

La ritroviamo di nuovo durante il breve viaggio sul cavallino volante insieme a Mardian, o ancora al suo incontro con il Genio. La musica sarà condita con più percussioni, per renderla più accattivante, durante il ritorno di Aladdin, ora noto con il nome di Sinbad, a Baghdad, dopo quindici anni di assenza. In questo caso, conformi alla piega che ha intrapreso la sceneggiatura, non c’è un cantante a pronunciare il suo nome, ma solamente i vocalizzi di una voce femminile. La musica continua fintanto che Sinbad va a incontrare Badli, e abbiamo una visione della nuova Baghdad. Con soli batteria, basso e chitarra, la ritroviamo anche durante lo svolgimento dei lavori per la costruzione della torre che Aladdin ha ordinato (in questo caso, nell’album reca il titolo di *La costruzione della torre*).

Un’altra traccia ricorrente è certamente quella ispirata a Miriam, *Lovely Miriam*. Sulle note di un clavicembalo e i vocalizzi di un coro femminile, Aladdin vede per la prima volta la sua amata. Dopo lo sbigottimento iniziale, sottolineato dall’assenza della musica, queste note iniziano a suonare, instaurandosi dolcemente nella scena. Una traccia molto simile, ma intitolata *An enchanted night* si ripete una volta che i due amanti si troveranno soli nella stanza di Suleiman, e si intensificherà man mano che la

4 *Ibidem*.

storia procede; Aladdin e Miriam si lasceranno cullare da essa, trasportati in una dimensione d'amore. Con un più largo uso di strumenti e l'assenza completa di voci, *Lovely Miriam* prende possesso delle ultime frasi del personaggio che le dà il nome, mentre la donna sta morendo e scambia le prime e ultime parole con la figlioletta Jalis.

The love of Jalis, inoltre, è una traccia piuttosto somigliante⁵, se non che, in questo caso, l'utilizzo del clavicembalo è sostituito per importanza dall'arpa. Gli altri strumenti si uniscono man mano che il pezzo procede. Esso, come il precedente, viene utilizzato in qualità di sottofondo alle scene d'amore. In questo caso, si tratta del sentimento tra Jalis e Aslan, dal loro primo incontro, al ritrovamento nel mezzo del deserto, fino alla riunione nelle stanze di Aladdin, ormai califfo di Baghdad.

La prima traccia della colonna sonora è quella del *Main theme*, il tema principale, che si può ascoltare durante lo scorrimento dei titoli di testa. È un intenso pezzo per orchestra e coro, dai toni leggermente orientaleggianti, specialmente nell'uso del cantato. Le immagini che lo compongono, oltre i nomi degli artisti che hanno collaborato al progetto, sono motivi di tappeti e stoffe del Medio Oriente. Esso è inoltre accompagnato a un *End title*, sua *reprise*, che suona invece al crollo della torre e alla fuga di Aladdin, alla fine della pellicola.

La corsa rocambolesca del venditore d'acqua e della schiava Miriam è composta da movimenti sincopati e quasi caricaturali, e la musica che ne fa da sfondo è ritmata e corrispondente ai gesti al limite dell'impossibile compiuti dai personaggi: Aladdin che, Miriam tra le braccia, attraversa la piazza del mercato saltando su tre persone, le quali si deformano sotto il loro peso per offrire poi la spinta per un nuovo balzo, o il figlio del Califfo e il suo seguito che volteggiano in aria, passando persino sopra la testa di un uomo.

La settima traccia è di nuovo del gruppo The Helpful Soul, e reca il titolo *The dance of the bandits*. Come già da questo si può dedurre, la scena che accompagna è appunto l'introduzione della banda di ladri di Kamarkim, cui Badhli va a far visita insieme alla moglie del capo della polizia. Gli uomini che la compongono stanno festeggiando, e la musica è coinvolgente, scandita dalle percussioni, mentre le figure colorate dei

5 Il che va a sostegno della necessità di rendere la somiglianza tra le due donne evidente, in modo da giustificare il sentimento che Aladdin proverà nei confronti di Jalis prima di conoscere la verità. Madre e figlia hanno anche la medesima doppiatrice, Kishida Kyoko.

personaggi si muovono a tempo, e il cantante si esprime mediante versi e vocalizzi, senza articolare alcuna parola. Questa traccia guiderà i briganti ad attaccare la dimora di Suleiman, a ucciderlo e a liberare, inavvertitamente, Miriam e Aladdin, che verranno comunque catturati.

Il personaggio di Mardia, ora introdotto, appare nel silenzio, mentre nuota in una pozza d'acqua. Badhli la avvicina e la bacia, la ragazza gli restituisce il favore schiaffeggiandolo più volte. È in questo istante che inizia a suonare *Mardia no tēma* ("Il tema di Mardia"), la sua musica personale. La chitarra, in questo caso, non ha particolari virtuosismi, le percussioni sono ben ritmate e presenti, il basso è piacevolmente relegato in sottofondo. Il pianto di Mardia e la sua maledizione sovrastano la musica, che piano a piano scema fino a scomparire del tutto, per riprendere con l'attacco dei banditi e la loro traccia. Verrà suonata anche all'assassinio di Mardia da parte di Badhli, alla fine della pellicola.

La vera peculiarità della colonna sonora del film, tuttavia, si ritrova nella scena della tortura⁶. Di sottofondo, si possono udire le note della traccia *The torture*, di nuovo da The Helpful Soul. La musica si introduce di soppiatto, fintanto che i personaggi parlano e le guardie cercano di far capitolare Aladdin. Il ragazzo non si arrende, e viene quindi torturato. È a questo punto che le grida del cantante, urla di dolore e sofferenza, irrompono sullo schermo. Le parole dei personaggi non sono più udibili, solo i colpi della frusta accompagnano l'arrangiamento. Le urla spesso coincidono con il movimento delle labbra di Aladdin, rendendo le immagini molto più drammatiche, tanto che non si comprende più chi stia soffrendo, se il cantante o il protagonista. La scena procede, l'aguzzino tenta di estorcere una confessione ad Aladdin, ma la sua voce è ovattata, distante. Il prigioniero risponde, gridando, ma i suoni si perdono nella sofferenza. La musica si tramuta nelle emozioni provate dal giovane venditore d'acqua, mentre viene sottoposto alle più massacranti torture, mentre il suo corpo viene stirato, rattappito, sfiorato da un'ascia ondeggiante, immerso in una candela gigante che tra poco lo brucerà (questa parte è piuttosto ironica⁷) o nell'acqua fredda di un secchio, fin quasi a fargli perdere i sensi. La musica diminuirà di intensità durante la sua fuga,

6 Si veda il capitolo *La dimensione sociale* per un approfondimento sul tema.

7 Si rifà di certo alla tradizione degli *slapstick comedy*, si veda *Richiami letterari, biblici, cinematografici, della società*.

restando sempre di sottofondo, come un monito allo spettatore del dolore dell'uomo. Il cantante grida "Somebody help me! Help! Help me!"⁸ (Qualcuno mi aiuti! Aiuto, aiutatemi!). La voce si trascina, stanca, come se il dolore stesse abbandonando lentamente il suo corpo. Riprende più vibrante durante la ritrovata libertà di Aladdin. Ancora dolorante fintanto che si sforza di risalire la fossa comune, il basso e la chitarra che suonano sempre più forte, creano l'attesa tacendo ed esplodono quando il giovane è di nuovo alla luce del sole, libero.

I medesimi vocalizzi verranno utilizzati dal cantante durante il massacro dei ladri, cospirazione ordita da Badhli ai danni dei vecchi alleati, di Kamarkim e della Mardia stessa, per conquistare la fiducia di Sinbad-Aladdin. Le percussioni sono più importanti, e il clangore delle spade che cozzano è preponderante. Il cantante emette suoni divertiti, e a tratti urla di dolore. La musica si alza mentre la camera accarezza con lo sguardo i cadaveri rimasti sul campo, infine tace.

Il giorno della sfida tra il Califfo e Aladdin si apre con una musica allegra, costituita da tamburello e fiati, percussioni, e infine trombe che suonano per introdurre i due personaggi e segnare l'inizio della gara. Un rullo di tamburi e un suono lungo di ottoni sancisce l'inizio di ogni singola competizione. Così suona anche lo stereo a forma di elefante di Aladdin, dal quale poi prendono avvio anche delle percussioni e altri ottoni, con le danzatrici che danno libero sfogo alla propria creatività nel ballo. Per la sirena ballerina si è optato per una musica morbida, dalle sembianze hawaiane: percussioni e strumenti a fiato, corde, probabilmente un ukulele. Il tutto accompagnato da soavi voci femminili. Molto stridula è invece la traccia usata per la danzatrice e guerriera orientale, infatti anche la voce narrante è molto simile allo strascicamento utilizzato nel teatro kabuki, con un ritmo piuttosto elevato e l'utilizzo di tamburi, flauto (*fue*) e *shamisen*⁹. Per le restanti sfide, sono state utilizzate percussioni e trombe in larga parte, infine si è lasciato che fosse la folla stessa a fornire gli applausi necessari. The Helpful Soul torna di nuovo per l'accompagnamento della corsa dei cavalli, con il basso predominante e di nuovo i vocalizzi del cantante a sostenere la scena. Il volume è tenuto mediamente

8 In inglese nel testo originale.

9 Cfr. Bonaventura RUPERTI, "Il kabuki: le immagini e la scrittura"; in Marco Fagioli, Bianca Laura Petretto (a cura di), *Kabuki. L'arte del teatro nel Giappone dei Tokugawa*, Cagliari, Edizioni Punto A, 2005, pp. 29-41.

basso per l'interrezza della gara, con la sola voce in risalto, per poi smorzarsi improvvisamente al taglio del traguardo.

Sono presenti, nel corso del lungometraggio, talune scene cui non è strettamente legata una precisa traccia della colonna sonora, ma vi è piuttosto l'uso di strumenti volti a valorizzarne la storia in esse racchiusa. È questo il caso di Badhli e della moglie del capo della polizia che galoppo verso il covo dei ladri, per richiedere i loro favori. Si sentono delle trombe e probabilmente uno xilofono, alcuni strumenti a corda e un basso. Anche nella battaglia tra la grande aquila rossa e il gigante a tre occhi dell'isola vulcanica reca con sé una musica inquietante. Gli ottoni e fiati sono particolarmente potenti, ritroviamo poi lo xilofono e la tromba.

Un momento importante è anche l'uccisione della nutrice di Jalis. Qui si riprende una traccia già utilizzata in precedenza, con il basso che sovrasta percussioni, chitarra e xilofono, in particolare. Si spegne quasi subito, similmente all'anziana donna. Continua poi fintanto che Badhli si ritrova tra le braccia della ormai vedova amante, e infine assassina anche lei, dopo averle carpito le informazioni che desiderava. La stessa risuonerà alla rivelazione del presunto incesto tra Jalis e suo padre Aladdin, ormai smascherato.

Divertente è invece l'introduzione dell'aliena tramutata in leonessa, che danza sinuosa verso la camera accompagnata da una musica leggera e seducente, punteggiata da pianoforte e violini, che molto si avvicina ai cliché di apparizioni di donne belle e sensuali, benché qui si stiano ritraendo degli animali.

Momenti molto peculiari sono quelli in cui, appunto, la musica è assente. Non soltanto quando ogni traccia, esclusi il doppiaggio e il sonoro, è mancante, ma quanto essa viene sostituita da un insieme di altri suoni, che possono fare o non fare parte della scena così come si svolgerebbe senza l'aggiunta di colonna sonora, essere amplificati o integrati.

La voce di Aladdin che chiama a squarciagola l'amata appena deceduta, la traccia di *Lovely Miriam* che nel frattempo si è interrotta, viene subito glissata per essere sostituita dal rumore intenso delle sabbie, che si era già udito all'arrivo della tempesta a Baghdad e si sentirà anche alla fine, nella medesima circostanza. Il vento che ulula, il deserto che si muove, fanno da sottofondo musicale a Badhli e Aladdin che lottano, l'ultimo che

incolpa il primo della dipartita di Miriam.

Similmente, nell'isola delle donne-serpente l'unico suono che si ode è un gemito collettivo di piacere, proveniente dalle molte abitanti della terra. Risate e risolini, sospiri e sussulti, solo questo connota l'esistenza di quel luogo, mentre Aladdin si rinfresca, mentre si rifocilla, mentre fa l'amore con le bellissime donne che gli si sono offerte. A far percepire allo spettatore una sorta di continuità, ma molto più profondi e sensuali, sono i rumori che accompagnano i gemiti e i respiri affannati dell'accoppiamento tra la regina e il protagonista, corredati di suoni della natura come il frinire di cicale e un rumore molto più fastidioso, simile a quello prodotto da un strumento a vapore, che con un effetto doppler¹⁰ entra e esce dalla scena, o il tocco di una canna di bambù che trasporta acqua in un laghetto. I suoni dei due amanti scompaiono, sostituiti da soffi e sospiri femminili, mentre Aladdin cerca il luogo in cui la donna si è rifugiata. In questo caso, verrà utilizzata una musica stridula e fastidiosa, con accenni di strumenti a fiato e a corda, con percussioni, finché ella cambia le proprie sembianze. Rimarranno infine i tamburi e le voci dei serpenti che chiamano Aladdin e lo inseguono.

A Baghdad, il califfo Aladdin sarà solo, ed esclusivamente il vento sembrerà parlare con lui in certi istanti. Esso soffierà forte tra le dune, e parrà rispondere alle sue domande esistenziali, retoriche. Aladdin gli urla contro, e il vento aumenta la propria intensità. Non vi sono altri strumenti di sottofondo, il vento è sufficiente per imprimere la solitudine del personaggio, e il vuoto nel suo cuore.

Kureopatora

La colonna sonora del film *Kureopatora* è ben più modesta del lungometraggio che lo precedette: si contano due canzoni principali, *Kureopatora no namida* ("Le lacrime di Cleopatra") di Yuki Saori, e *Gerira no uta* ("La canzone della guerriglia") del gruppo Rokumonsen, e poche altre tracce sparse per la pellicola, prima fra tutti la marcia dei Romani, che richiama la *soundtrack* di *Sen'ya ichya monogatari* per i vocalizzi e l'uso

¹⁰ Secondo l'enciclopedia online Treccani: "Apparente variazione di frequenza delle onde emesse da una sorgente in moto rispetto a un osservatore: la frequenza aumenta se sorgente e osservatore si avvicinano, mentre diminuisce in caso di allontanamento."
<http://www.treccani.it/enciclopedia/effetto-doppler/>. (03/10/2014)

dell'orchestra, ma conversa ben altra musicalità.

Yuki Saori (1948) è una cantante e attrice che cominciò la propria carriera come artista bambina insieme alla sorella maggiore Sachiko. Utilizzò anche il suo vero nome, Yasuda Akiko, per la carriera di cantante. Raggiunse il successo nel 1969 con *Yoake no sukatto* (“Scat¹¹ all'alba”), e divenne presto anche un noto personaggio televisivo. Un altro brano celebre di quegli anni è *Tegami* (“Lettera”)¹². Nel 1970, in agosto, fu rilasciata la colonna sonora del film *Kureopatora*, che conteneva la già menzionata traccia *Kureopatora no namida*, arrangiata da Tomita Isao (1932), con le liriche di Nakayama Chinatsu (1948). Di seguito, il testo e la sua relativa traduzione¹³.

Nairu yo, Nairu yo	Oh Nilo, oh Nilo
Tōtō, tōtō nagareru	Scorri piano piano, scorri piano piano
Tōtō, tōtō nagareru	Scorri piano piano, scorri piano piano
Kureopatora no namida, Kureopatora no namida.	Sono le lacrime di Cleopatra, sono le lacrime di Cleopatra.
Sabaku yo, sabaku yo	Oh deserto, oh deserto
Sawasawa, sawasawa kaze fuku	Soffia un vento fresco, fresco
Kureopatora no tameiki, Kureopatora no tameiki.	Sono i sospiri di Cleopatra, sono i sospiri di Cleopatra

Durante il lungometraggio, la canzone appare più volte, sia nella versione cantata dalla Yuki, sia in quella strumentale o con vocalizzi, esattamente come accadde per *Aladdin no tēma*. Essa viene suonata già all'apertura del film, immediatamente dopo un accompagnamento di fiati e musica sintetizzata, in cui, oltre a effetti sonori, si sentono soprattutto le trombe, che introducono i titoli di testa, i quali hanno come fondale uno spazio stellato e buio. Le parole sono sostituite da vocalizzi, ed è preponderante il suono degli strumenti a corda. All'improvviso, riprendono le trombe e gli altri fiati, fintanto che lo spettatore è trasportato nella scena.

11 Forma di canto jazz improvvisato.

12 La biografia e la discografia dell'artista sono disponibili presso la pagina Wikipedia a lei dedicata, consultabile all'indirizzo <http://ja.wikipedia.org/wiki/由紀さおり>.

13 Il testo originale è il seguente: ナイルよ、ナイルよ、/とうとう、とうとうながれる、とうとうとうとう流れる、クレオパトラの涙、クレオパトラの涙。砂漠よ、砂漠よ、さわさわ、さわさわ風吹く、クレオパトラの溜息、クレオパトラの溜息。

Kureopatora no namida riprende a suonare all'apparizione della futura regina, ancora nelle sue sembianze mediocri. Dopo essersi dimostrata all'altezza del compito di uccidere Cesare, la canzone comincia, stavolta con flauto e un flebile fischiettare acuto. È chiaro anche il suono del clavicembalo, sotto le parole dei personaggi. Si interrompe improvvisamente all'annuncio dell'arrivo dei soldati del faraone, e alla fuga delle tre donne: Apollodoria, Cleopatra e Libia.

Con un coro eterogeneo, un prepotente clavicembalo, e strumenti a corde, riprende alla creazione del bellissimo viso della regina, e alla sua presentazione ad Apollodoria. Le voci si attutiscono, si sentono accordi di clavicembalo e il suono di una tastiera che ripercorre il cantato, finché Cleopatra, in barca, torna al Palazzo e si prepara a incontrare Cesare. La colonna sonora si interrompe del tutto e bruscamente, mentre Apollodoria tenta di intrufolarsi negli alloggi del dittatore. Con le stesse caratteristiche, la musica riprende, forte, limpida e chiara, con Cleopatra che esce, irresistibile, dal sacco di tela in cui era stata sistemata dalla sua fedele alleata. Alla sorpresa di Cesare si cheta, per poi ricomincia, fischiata, sospirata, a cullare il dialogo tra i due futuri amanti. Il clavicembalo sfuma per lasciar spazio alla scena erotica della loro passione.

La prima volta che al pubblico è concesso di ammirare per intero la canzone principale corrisponde anche al momento più sensuale dell'intero film: il bagno di Cleopatra. La voce è appena udibile, accarezza la bella regina che si lascia bagnare dal getto d'acqua, in placida attesa del suo uomo. Lui la afferra e, insieme, giocano nella vasca che ha assunto una colorazione rosata. Il pezzo va sfumando, la voce si interrompe, mentre i personaggi si scambiano un tenero bacio. La lirica è in netta contrapposizione con le immagini: essa parla di deserto, di un vento caldo e secco, e lo spettatore vede lo schermo invaso dall'acqua, il braccio della donna abbandonato nel vapore, il sospiro di Cleopatra che viene cantato è, per noi, solo intuibile. La canzone viene brutalmente interrotta dall'attacco della malattia di Cesare.

Essa ricompare molto più tardi nel film, alla prima notte d'amore tra Cleopatra e Antonio, il nuovo triumviro di Roma. Ancora una volta, solo la versione strumentale, con corde e clavicembalo che percorrono la lirica assente e la sostituiscono. La musica si trascina per l'intera scena, ricordando appena, sulle note finali, lo stridio della colonna sonora di opere kabuki, richiamo dovuto alla scelta dell'uso dello *shamisen*,

strumento nipponico utilizzato in entrambi i contesti, e specialmente in questo lungometraggio.

Una versione strumentale meno particolare, con l'uso di violoncello e clavicembalo che suona piano, la troviamo aleggiare durante la morte di Antonio, accasciato tra le braccia dell'amata, che grida il suo nome immersa nella disperazione.

La canzone ritorna, nella sua interezza, mentre Ionus, Cleopatra e Libia fuggono, inseguiti da Ottaviano e Apollodoria. Le prime note si odono mentre la regina corre a bussare alla porta della coppia, e continua finché attraversano il deserto in una tempesta di sabbia: il sospiro di Cleopatra. Poi tace, per regalare spazio al suono del vento, così forte da costringere i personaggi a parlare per mezzo di *balloons* sullo schermo. Riprende, piano, sussurrata, quando la regina si accorge della sua inutilità di fronte al guerriero romano, e prende la decisione di suicidarsi per tenere viva la propria dignità e salvare i suoi fedeli sudditi dalle grinfie dello straniero. Solo il clavicembalo è udibile, si interrompe al morso dell'aspide. La musica completa suona nell'addio di Cleopatra e nelle sue ultime parole. Alla sua morte, finalmente serena, essa si intensifica, con un coro prevalentemente maschile che accompagna la fuga della coppia. In un crescendo, si fonde con la voce di Libia e la sua eco, mentre la donna urla "Andatevene!" al popolo



romano, e "Lottate!", agli egiziani, le parole che si perdono nel deserto e nella sabbia.

La seconda canzone, *Gerira no uta*, si sente in due sole occasioni: durante la notte di follie dei soldati romani con le donne egiziane, e nei titoli di coda. È anche per questo motivo in netta contrapposizione con la prima di cui si è parlato. Il ritmo di *Kureopatora no namida* è lento, dolce, e sofferente. La voce di Yuki Saori è limpida, e solo a tratti rauca. Si percepisce il desiderio della regina, e il suo tormento interiore, ed è per questi motivi che la traccia è intonata nei punti salienti della storia: la trasformazione di Cleopatra, la seduzione e l'amore di Cesare e Antonio, la sua morte e la risoluzione di Libia.

Gerira no uta è un canto a due voci dei Rokumonsen, con chitarra classica come

accompagnamento. I toni sono decisamente vivi, e pertanto è utilizzata per una scena così brillante come quella della perdita delle inibizioni e dell'amore dei soldati. Anche l'animazione cambia per poter confondersi con la colonna sonora: i contorni si perdono e si confondono, le donne circondano i poveri romani, quasi obbligati ad avere rapporti sessuali, felici nel loro sforzo. Le parole, che sono un inno di liberazione e una satira che vede gli uomini divenire scimmie e dichiararsi tali, liberandosi così dalle regole della società, è opportunamente accostata all'amore libero praticato in quella notte. Persino le case ballano a ritmo della musica, gli istinti che prevalgono sulla ragione e sui doveri di conquistatori e guardie del corpo del triumviro, anch'egli abbandonato alla passione della regina. Di seguito, il testo e la traduzione¹⁴.

Saru da oretacha	Siamo scimmie, noi
Ori ha buchikowasu	Rompiano le gabbie
Saru da, ichiban	Siamo scimmie, i numeri uno
Mitomonai saru da	Siamo scimmie ridicole
Pitekantosu geriradosu	Pitecantropo guerillados
Sore, sore, sore	Vai, vai, vai!
Gerira, gorira	Guerriglia, gorilla
Gerira, gorira	Guerriglia, gorilla
Gerira, Gebara, Gebaruto	Guerriglia, Guevara, Gewalt
Saraba, hōritsu	Addio, leggi!
Dorei no keiyaku	[Sono] contratti di schiavi
Baibai, mijime na shiawase	Ciao, ciao, felicità miserabile
Adios, mina san	Addio a tutti
Kamisama bunmukureda	Dio si arrabbierà
Kamau koto nai saru da	Siamo scimmie senza preoccupazioni

14 Il testo originale recita così: 猿だ俺たちや おりはぶち壊す 猿だ、一番 みつともない猿だ。ピテカントロプス・ゲリラドス それ、それ、それ！ ゲリラ、ゴリラ。ゲリラ、ゴリラ。ゲリラ、ゲバラ、ゲバルト。さらば、法律隷の契約 バイバイ、惨めな幸せ Adios, 皆さん 神様ぶんむくれだ かまうことない猿だ 俺たち、じゃ、季節かまわず 何時も恋をする なぜかこいつはやめられない。猿だ、俺たちや 木登り下手だが 猿だ、一番 知恵のある猿だ。ピテカントロプス・ゲリラドス ゲリラ、ゴリラ。ゲリラ、ゴリラ。ゲリラ、ゲバラ、ゲバルト。さらば、ひも付きてんぷらの平和 バイバイ、お帰りこちら Adios, 独裁者 神様ぶんむくれだ かまうことない猿だ 俺たち、じゃ、引っ掻き回す 弱い猿だが なぜか自由に痺れてる。

Oretachi, ja, kisetsu kamawazu	Noi, senza curarci delle stagioni [per l'accoppiamento]
Itsumo koi wo suru	Ci innamoriamo sempre
Naze ka koitsu ha yamerarenai	Per qualche ragione, questo non può cessare!
Saru da, oretacha	Siamo scimmie, noi
Kinobori heta da ga	Anche se non sappiamo arrampicarci sugli alberi
Saru da, ichiban	Siamo scimmie, i numeri uno
Chie no aru saru da	Scimmie che posseggono intelligenza
Pitekantosu geriradosu	Pitecantropi guerrillados
Gerira, gorira	Guerriglia, gorilla
Gerira, gorira	Guerriglia, gorilla
Gerira, Gebara, Gebaruto	Guerriglia, Guevara, Gewalt
Saraba, himotsuku	Addio, restrizioni!
Tenpura no heiwa	[Sono] una falsa pace
Baibai, okaeri kochira	Ciao, ciao, e bentornato qui!
Adios, dokusaisha	Addio, dittatore!
Kamisama bunmukureda	Dio si arrabbierà
Kamau koto nai saru da	Siamo scimmie senza preoccupazioni
Oretachi, ja, hikkakimawasu	Noi portiamo confusione
Yowai saru da ga	Anche se siamo deboli scimmie
Naze ka jiyū ni shibireteru.	In qualche modo siamo affascinati dalla libertà

Le battaglie e, generalmente, le scene in cui sono coinvolti eserciti, sono accompagnate da alcune tracce simili a marce, con la peculiarità di avere dei vocalizzi maschili a sottolinearne la musica, tamburi e spesso trombe. Se ne possono recuperare circa tre nel corso della pellicola: all'inizio, prima dell'arrivo di Cesare, in cui si nota un Paese in tumulto e perseguitato dai romani, all'avvicinamento di Augusto, nella seconda metà, e verso la fine, la continuazione della precedente, alla battaglia di Azio.

Un suono leggero di clavicembalo inizia a suonare quando la nebbia del viaggio del tempo, dissoltasi, lascia intravedere la figura della Sfinge. Presto si aggiungono altri strumenti, percussioni per prime, e lo schermo si allarga. Infine, il clavicembalo scompare, e la marcia dei soldati romani sull'Egitto si integra con le percussioni, sempre più forti, e una melodia fischiettata e vocalizzata da un coro maschile. Nascosti dalle voci, alcuni strumenti a fiato. Si interrompe all'arrivo di Cesare di fronte al contingente egiziano incaricato di accoglierlo.

Un'altra marcia, ben più cupa, che usa trombe e altri fiati su un motivo regolare di percussioni e voci maschili che accompagnano queste ultime, si ode prima della battaglia di Azio, mentre l'esercito di Augusto si avvia, navigando, allo scontro. Si ferma inaspettatamente al discorso di Antonio.

Dei tamburi suonano durante la battaglia, i due contingenti che si studiano. Lo strumento, in mano a un soldato, è un richiamo storico piuttosto fedele. La battaglia entra nel vivo, l'esercito di Antonio è ormai sconfitto, e la marcia di Augusto riprende a suonare, imperiosa, le trombe che accompagnano le voci maschili.

Un altro importante intervento musicale si trova nel cuore della pellicola, quando lo studio espresse se stesso e il proprio surrealismo prende vita dall'arrivo di Cleopatra, Cesare e prole a Roma. L'esecuzione sembra essere stata affidata a un'orchestra con accompagnamento vocale a prevalenza maschile e clavicembalo. Si sentono le percussioni, i piatti e i tamburi. Sono percepibili strumenti a fiato, trombe in particolare modo, e corde. Essa ben si sposa con l'esposizione di stranezze e assurdità che ci viene proposta dalle immagini, con lo scorrere di quadri, pitture e disegni. I piatti scandiscono il tempo, e si possono ascoltare abbellimenti sintetizzati.

Esistono altri momenti in cui la colonna sonora è molto più a sé stante che altrove. Un esempio è la visita di Cesare al Faraone Tolomeo. Mentre sale le scale della reggia, i passi del romano sono accostati a tamburi e trombe che suonano allegramente. Oppure, il motivetto della prima sigla d'apertura di *Tetsuwan Atomu* (1963) che risuona all'arrivo del piccolo robot, quando Cleopatra invoca aiuto per Ionius, quasi vinto nel Colosseo, strappa di certo una risata. Angosciante è invece la musica di sfondo durante la presa di coscienza di Cleopatra, quando scopre che Cesare non la ama davvero, e le preferisce Calpurnia. Le voci maschili sono profonde, e si sentono in prevalenza

violoncelli (che suoneranno anche *Kureopatora no namida* alla morte di Antonio), con altre corde, probabilmente viole. Ancora inquietante è invece il duetto di clavicembalo e *shamisen*, con aggiunte al sintetizzatore, alla riunione di Antonio con dei signori locali, in cui l'uomo è persuaso che Cleopatra sia una traditrice, nonostante si rifiuti di crederlo (alla fine, sceglierà di lottare al fianco dell'amata contro Ottaviano). Molto più comica è invece l'insieme di flauti e percussioni, con qualche nota di altri fiati, probabilmente l'oboe, e abbellimenti acustici, durante la scena del bagno del ghepardo Lupa, in cui l'animale finisce per inghiottire della pasta dentifricia. Clavicembalo e tastiera andanti sono utilizzati per descrivere il nervosismo di Antonio a incontrare Cleopatra per la prima volta dopo la morte di Cesare.

Anche in questo lungometraggio trovano spazio alcuni momenti privi di una colonna sonora composta da pezzi musicali, in cui sono invece preferiti i suoni tecnici o alcuni aspetti della sceneggiatura fungono da una sorta di musica di sottofondo. Già durante l'incipit, mentre i tre protagonisti viaggiano nel tempo, l'unico rumore in scena è quello vibrante e acuto del macchinario, che a tratti si intensifica e poi scompare, di nuovo con largo utilizzo dell'effetto *doppler*, probabilmente ottenuto grazie a un sintetizzatore. Nell'attacco ai ribelli, a comporre la colonna sonora del massacro sono soltanto le urla di questi ultimi, intense e accompagnate dal suono delle lame e delle ferite da esse procurate, una eco che si ripete e conferisce all'insieme di suoni l'aria di una vera *soundtrack*. Antonio, invece, dopo aver assaporato l'amore di Cleopatra, ha intonato da sé un motivetto che canticchia fintanto che incespica verso Cabagonis. Sempre al triumviro viene imposto un suono artificiale simile a quello prodotto dal macchinario del tempo, durante la sua marcia nel deserto, ormai prosciugato delle proprie energie a causa del caldo, completamente disidratato.

Una menzione speciale meritano i due momenti di sessualità non ancora citati. Oltre all'uso di *Kureopatora no namida* nell'atto d'amore condiviso con Antonio, vanno ricordati anche i suoni della notte che la regina d'Egitto ha trascorso con Cesare. In quel momento i loro corpi hanno perso la loro forma iniziale, divenendo ammassi di linee e curve, similmente a quanto accaduto a Aladdin e alla regina delle donne-serpente¹⁵.

¹⁵ Per una descrizione delle scene, si veda la biografia di Sugii Gisaburō e il capitolo *Sessualità e sensualità negli Animerama*.

Torna il verso delle cicale, stavolta smorzato da quello di acqua che scorre, e di gocce trasportate da una canna di bambù che si percuote su alcune rocce. Il risultato è rilassante e ricorda molto i giardini zen nipponici, risultato sicuramente ricercato per creare un senso di nostalgia e di appartenenza nel pubblico autoctono.

Non si allontana molto da questa linea la scena, soltanto sottintesa, di amore saffico tra Cleopatra e Apollodoria. Torna il rumore dell'acqua e del bambù, sovrastati tuttavia dai sospiri della regina e dal suo respiro, dai suoi gemiti e dalle sue parole. La donna si ritiene colpevole di aver causato la morte dei suoi amati, e le frasi che pronuncia riecheggiano tra le immagini specchiate, in un crescendo di ammissioni e sentimenti contrastanti.

Tuttavia, la scena più interessante e certamente quella meglio riuscita è la già citata morte di Cesare¹⁶. In essa vengono utilizzati gli stessi strumenti del teatro kabuki: il flauto, il tamburo e lo *shamisen*, e delle percussioni a bastoncino, usate per introdurre la sceneggiatura. Gli strumenti, quindi, cominciano a suonare tutti insieme, escluso lo *shamisen*, accompagnati da una voce maschile trascinata. Essa si interrompe e lo *shamisen* inizia a suonare, nel silenzio, fintanto che Cesare è solo. All'agguato, le percussioni sono intense e il flauto giapponese, con il suo suono così stridulo, sovrasta ogni altro rumore. La musica si quietava, escluso ancora una volta lo *shamisen*, Cesare è ormai stato pugnalato. Il flauto riprende, più basso di prima, e il dittatore incontra il figlio Bruto, che gli infligge il colpo mortale. L'uomo cade a terra, un solo colpo di tamburo. Il flauto suona, stridulo, mentre un seguipersona si accende sull'uomo. Riprendono tutti gli strumenti, e i vocalizzi di una figura maschile. Cesare si è alzato, e, saltando su una gamba sola, finisce fuori scena. Con un ultimo colpo dei bastoni, essa si chiude.

Kanashimi no beradonna

La musica dell'ultimo film della Mushi Production e conclusione della trilogia è stata affidata a Satō Masahiko, mentre la canzone originale è stata cantata da Tachibana Mayumi, ed è omonima al

¹⁶ Essa è già stata citata nei capitoli *Animazione e colori* e *Richiami letterari, biblici, cinematografici e della società*.

titolo dell'opera, *Kanashimi no beradonna* ("Belladonna di tristezza"). Essa è stata racchiusa in due LP separati: uno di due lati, per la Tachibana, contenente soltanto le canzoni *Kanashimi no beradonna* e *Jannu no namida* ("Le lacrime di Jeanne"), mentre un secondo LP fu realizzato con l'inclusione delle altre tracce strumentali facenti parte della colonna sonora, e fu pubblicato esclusivamente in Italia nel 1975 per la casa discografica Cinevox Record con il titolo *Belladonna*¹⁷. Non vi sono segni di una sua vendita in Giappone.

Le liriche sono state scritte da Aku Yū (1937-2007), la musica è stata composta da Kobayashi Asei (1932), e l'arrangiamento è opera di Kawaguchi Makoto (1937)¹⁸. Questa canzone è suonata solo alla fine del lungometraggio, nonché durante i titoli di coda. In quest'ultimo caso, essa è riprodotta interamente, musica e cantato, mentre durante il rogo di Jeanne e le immagini delle conseguenze da esso provocate (la Rivoluzione francese) risuona grazie all'ausilio di vari strumenti: corde, violino e violoncello suonano fintanto che Jeanne viene trascinata in piazza, in catene; in seguito appaiono le trombe e le percussioni, che si intensificano quando la donna brucia. L'accompagnamento cessa del tutto alla morte di Jean, per poi riprendere quando il suo sangue diviene fuoco, e il fumo avvolge il corpo di Jeanne. Dapprima soltanto la tromba, e infine gli altri, per una versione strumentale completa, ma priva di voce. Di seguito, il testo e la traduzione¹⁹.

Beradonna, ah, Beradonna	Belladonna, ah, Belladonna
Beradonna, ah, Beradonna, ah	Belladonna, ah, Belladonna, ah
Beradonna, ah, Beradonna, ah.	Belladonna, ah, Belladonna, ah.
Aoku suki tōru kono hada wo	Questa pelle di un blu trasparente
Asu ha ai no tame sasagemasu	Domani la sacrificherò in nome dell'amore

17 Cfr. *Catalogo MDF 33rpm /fuori produzione*), presso il website della Cinevox Record, reperibile all'indirizzo http://www.cinevox.it/pdfcatalogo/CINEVOX_MDF_33.pdf.

18 Cfr. le informazioni discografiche reperibili all'indirizzo web <http://www1.plala.or.jp/BIGWAVE/ANIME5/HTML/beradonna.html>.

19 Il testo originale in giapponese è il seguente: ベラドンナ、アア、ベラドンナ、ベラドンナ、アア、ベラドンナ、アア、ベラドンナ、アア、ベラドンナ、アア。青く透きとおるこの肌を 明日は愛のため捧げます 春の花の下はじらいに 赤くからだそめ抱かれます。ベラドンナ、美しい女 ベラドンナ、恋をした女 哀しみのあしおとは まだ聞こえて来ない。ベラドンナ、ベラドンナ、アア、ベラドンナ、ベラドンナ、ベラドンナ、アア。愛は長しえと信じてた たえ裂かれても愛します 花のいたずらにさだめまで やがて変わろうとします ベラドンナ、美しい女 ベラドンナ、恋をした女 哀しみのあしおとが もうそこまで来てる。ベラドンナ、ベラドンナ、アア。

Haru no hana no shita hajirai ni
Akaku karada some dakaremasu.

Beradonna, utsukushii onna
Beradonna, koi wo shita onna
Kanashimi no ashioto ha
Mada kikoete konai.

Beradonna, Beradonna, ah
Beradonna, Beradonna, ah
Beradonna, ah, Beradonna, ah.
Ai ha tokoshie to shinjiteta
Tatōe sakaretemo ai shimasu

Hana no itazura ni sadame made
Yagate kawarōto shitemasu.
Beradonna, utsukushii onna
Beradonna, koi wo shita onna
Kanashimi no ashioto ha
Mō soko made kiteru.
Beradonna, Beradonna, ah.

Nella timidezza, sotto un fiore primaverile
Il mio corpo dipinto di rosso sarà
abbracciato.

Belladonna, una donna bella
Belladonna, una donna che ha amato
Non riesco ancora a udire
I passi della tristezza.
Belladonna, Belladonna, ah
Belladonna, Belladonna
Belladonna, Belladonna, ah.
Ho creduto che l'amore fosse immortale
Per esempio, amo anche se sono stata
lacerata

Alla fine, ho fatto in modo di cambiare
Persino le decisioni inutili dei fiori.
Belladonna, una donna belladonna
Belladonna, una donna che ha amato
Le orme della tristezza
Sono giunte ormai così lontano.
Belladonna, Belladonna, ah.

A differenza dei due precedenti lavori, in questo film si possono sentire un vario numero di canzoni, tutte cantate da Tachibana Mayumi. Esse si accostano allo stato emozionale di Jeanne nel momento della narrazione in cui sono collocate, e aiutano di certo a superare l'alta staticità del video: va ricordato, infatti, che *Kanashimi no beradonna* è tutt'ora un'opera dall'animazione altamente sperimentale, caratterizzata prevalentemente da immagini statiche sovrapposte e accostate le une alle altre, con pochi movimenti dei personaggi. La musica sicuramente sopperisce a questa mancanza di movimento, e si compensa naturalmente con la voce fuori campo di Nakayama Chinatsu che racconta le vicende interposte tra un avvenimento e l'altro, sulle quali si preferisce non concentrarsi ulteriormente.

Seguendo l'ordine delle tracce dell'album italiano, la prima è intitolata *Belladonna*, e fa parte del gruppo sopraccitato: una voce femminile si intromette a metà della melodia e comincia a raccontare gli avvenimenti di introduzione, ovvero il matrimonio tra Jeanne e Jean. La musica che precede il cantato è stata in gran parte ottenuta con mezzi artificiali, solo più tardi si odono anche una chitarra elettrica, un basso e una tastiera, nonché delle deboli percussioni. Un'interruzione in cui rintoccano delle campane, poi riprendono gli strumenti e la voce si intensifica, il ritmo si fa più incalzante, fino a scomparire nelle campane festose. Le parole della canzone recitano come segue²⁰.

Tōi, mukashi, mukashi	Lontano, tanto tempo fa
Yasashii wakamono to utsukushii shōjo ga	Un giovane gentile e una bella ragazza
Koi shite musubareta.	Si innamorarono e si sposarono.
Jan to Jannu, Jan to Jannu.	Jean e Jeanne, Jean e Jeanne.
Shiawase ni sora wo mau futari	Loro due si librano nell'aria dalla felicità
Kamisama no hohoemi wo ukete	Ricevono il sorriso di Dio
Shiawase ni yoishireru futari.	Loro due sono ebbri dalla felicità.
Jan to Jannu, Jan to Jannu.	Jean e Jeanne, Jean e Jeanne.
Kore kara itsumomademo futari	D'ora in poi saranno sempre insieme, loro due
Kamisama no hohoemi wo ukete	Riceveranno il sorriso di Dio
Itsumademo, itsumademo futari.	Per sempre, per sempre insieme.

Il testo e la voce di questa introduzione e di un ulteriore intermezzo dopo lo stupro di Jeanne sono forniti da Nakayama Chinatsu, che aveva già collaborato a *Kureopatora*²¹. Come menzionato poc'anzi, l'artista fornisce anche la voce narrante in questo film, ampliando così la sua partecipazione al progetto.

La seconda canzone è inserita nella colonna sonora italiana con il titolo *Valle incantata*, in una versione esclusivamente musicale. Il cantato si trova soltanto nel lungometraggio, e non è chiaro se ne sia stato tratto un LP con il nome della cantante. In

20 In giapponese: 遠い、昔、昔 優しい若者と美しい少女が 恋して結ばれた。ジャンとジャンヌ、ジャンとジャンヌ。幸せに空を舞う二人 神様の微笑みを受けて 幸せに酔い痴れる二人。ジャンとジャンヌ、ジャンとジャンヌ。これからいつまでも二人 神様の微笑みを受けて いつまでも、いつまでも二人。

21 La Nakayama ha composto *Kureopatora no namida*.

ogni caso, il pezzo pare intitolarsi *Aoi kagami no naka de* (“Dentro uno specchio blu”), scritta e cantata ancora dalla Nakayama. Essa viene divisa in due parti distinte, suonate in due diversi momenti. Nella prima scena, troviamo Jeanne disperata tra le braccia del marito, in singhiozzi. L’uomo, che in un primo momento pare chiederle di dimenticare la violenza appena avvenuta e di guardare avanti, di fatto non riesce e soprassedere all’onta subita, e tenta di soffocare Jeanne. Se ne pente immediatamente e si dà alla fuga, lasciando la donna a terra, distrutta più che mai. Jeanne si rialza, si guarda nello specchio, e comincia a lavarsi con un panno, mentre la musica suona. La seconda parte è inserita durante la fuga di Jeanne dal villaggio che ormai l’ha abbandonata, e durante il suo cammino tra le montagne. I rovi la spogliano degli ultimi brandelli di stoffa, la sua tristezza incontenibile, si rifugia in una fenditura tra le rocce, prima di incontrare di nuovo il Diavolo. In una terza occasione, la versione strumentale della canzone viene suonata: dopo la punizione del Barone, che ha tagliato la mano a Jean, l’uomo torna a casa, e la protagonista è colta dalla disperazione e dall’impotenza. Si accascia a terra, e piange. La lentezza della melodia, il suono mesto della tastiera e della chitarra, le percussioni calme, il basso cupo ben si sposano con le scena tetra cui è affidata e il testo lugubre. Si aggiungono poi il clavicembalo ed elementi elettronici. Di seguito, il testo e la traduzione, diviso in due da una cesura, a evidenziare la prima parte e la *reprise* nella scena successiva²².

Aoi kagami no naka de	Dentro uno specchio blu
Yureteiru no ha nani?	Cos'è che sta tremando?
Namida janai, toiki janai	Non è una lacrima, non è un sospiro
Kieteshimatta ashita no nokorikasu	È il residuo di un domani che ha finito per sparire
Soretomo onna no omotai karada?	Oppure il pesante corpo di una donna?
Kuroi higure no naka de	Dentro un crepuscolo scuro
Naiteiru no ha nani?	Cos'è che sta piangendo?
Yokaze janai, karasu ja nai	Non è il vento notturno, non è il corvo

22 In originale: 青い鏡の中で 揺れているのは何? 涙じゃない、吐息じゃない消えてしまった明日の残りがすれとも女の重たい体? 黒い日暮れの中で 泣いているのは何? 夜風じゃない、烏じゃない さびてしまった希望の軋るおとれとも女の苦しい呻き? 黒い裁きの中で 燃えているのは何? 嘆きじゃない、懺悔じゃない 尽きてしまった力の立ち姿 それとも女の露な恨み? 白い時間の中で 待っているは何? 命じゃない、お墓じゃない 枯れてしまった心の曇気楼 それとも女の真っ赤な血潮?

Sabiteshimatta kibō no kishiru oto È il rumore cigolante di una speranza che ha
finito per marcire

Soretomo onna no kuroshii umeki? Oppure il lamento doloroso di una donna?

Kuroi sabaki no naka de Dentro una sentenza oscura

Moeteiru no ha nani? Cos'è che sta bruciando?

Nageki janai, zange janai Non è un lamento, non è una confessione

Tsukiteshimatta chikara no È la figura in piedi di un potere che ha finito per
tachisugata consumarsi

Soretomo onna no awara na urami? Oppure il rancore nudo di una donna?

Shiroi jikan no naka de Dentro un tempo bianco

Matteiru no ha nani? Cos'è che sta aspettando?

Inochi janai, ohaka janai Non è la vita, non è la tomba

Kareteshimatta kokoro no shinkirō È un miraggio del cuore che ha finito per seccarsi

Soretomo onna no makka na chishio? Oppure il sangue rosso di una donna?

Un'ultima parte cantata si ritrova poco prima dell'arrivo del Diavolo nel letto della donna, dopo che il villaggio ha già iniziato a cambiare opinione su di lei. Jeanne ne è ormai perseguitata, si rigira tra le lenzuola dalle quali viene sollevata. Si contorce quindi nell'aria, denudata e avvolta soltanto da una stoffa rossa che pare incendiarsi, mentre una voce sospira e quasi sussurra le parole. Nella versione della raccolta, la traccia è intitolata *Mr London* e include un'introduzione con xilofono (che nel lungometraggio è utilizzata per la narrazione, sempre con la voce di Nakayama Chinatsu), per poi presto mutare in una musica ben più andante, che vede l'uso della tromba e di altri strumenti a fiato, della chitarra e del sintetizzatore, nonché delle percussioni e del basso. È la stessa che si sente anche nell'animazione. La voce, invece, è diversa nelle due versioni: in quella inserita nel film, infatti, essa inizia più come un bisbiglio, per poi arrivare quasi a gridare, sofferente, mentre nell'album è fin da subito motivata e potente, ma ripete esclusivamente la prima frase per l'intera durata del pezzo. Una versione strumentale della traccia si trova sotto il titolo *Little Flower*, inclusa nell'album. Di seguito, è

allegato il primo adattamento della traccia cantata²³.

Ah, yami ga moeru	Ah, l'oscurità brucia
Yami ga moeru	L'oscurità brucia
Watashi wo sasou	Mi invita
Ah, sasou	Ah, mi invita
Yami ga moeru	L'oscurità brucia
Tsukai, tsukai	La uso, la uso
Atsui, atsui,	Fa caldo, fa caldo
Yami ga moeru, moeru, moeru	L'oscurità brucia, brucia, brucia
Ah, moeru	Ah, brucia
Yami ga moeru.	L'oscurità brucia.

La voce di Nakayama Chinatsu, come già detto, si può udire anche nei commenti fuori campo che compaiono talvolta per accelerare i tempi della narrazione. Il primo caso racconta le dirette conseguenze del patto con il Diavolo e i primi sospetti dovuti alla nuova prosperità di Jeanne. Di sottofondo udiamo un'unica musica di pianoforte jazz, cui poi si aggiunge lo xilofono alla fine delle parole, che si tramuta quindi nella canzone appena citata. Immediatamente dopo l'incontro con il Diavolo, accompagnato soltanto dal frinire delle cicale, riprende la narrazione dell'inizio della guerra. Il suono naturale è sostituito da più trombe che eseguono insieme, e si interrompono soltanto all'amputazione della mano sinistra di Jean a opera del Barone.

Dopo il nuovo incontro con il demonio, stavolta a grandezza umana, la Nakayama mostra come Jeanne ora vesta anche di verde, colore delle streghe. Di nuovo, una semplice musica di pianoforte, che poi si interrompe per la rabbia della Baronessa, e riprende con un insieme di trombe al ritorno dei soldati. Il Signore del castello si accorge di Jeanne, e la moglie gli assicura che lei è una strega e ha di certo fatto un patto con il Diavolo.

Un'altra breve interruzione della colonna sonora si ha subito dopo l'unione con il Diavolo: egli dà alla donna le istruzioni necessarie per vendicarsi. L'ultima narrazione,

23 In giapponese: ア、闇は燃える 闇が燃える 私を誘う ア、誘う 闇が燃える 使い、使い 暑い、暑い 闇が燃える、燃える、燃える ア、燃える 闇が燃える。

invece, racconta di come Jean sia tornato alla sua vita precedente, ormai privo della moglie. Le parole sono accompagnate dal dolce suono del canto di uccelli, finché non viene nominata la peste nera, che ha preso a flagellare il villaggio, e a quel punto la musica muta, con l'introduzione di fiati dai toni cupi, percussioni e corde.

Per quanto riguarda le restanti tracce esclusivamente strumentali, la prima ad apparire è quella intitolata *Andy Warhol*: essa infatti comincia a suonare già alla comparsa del Barone al matrimonio di Jeanne e Jean, e alla sua richiesta di pagamento, per mezzo di un clavicembalo. Dopo un'interruzione, si ode una musica frenetica dello stesso strumento accompagnato da percussioni persistenti, che nell'album è il pezzo che chiude *Andy Warhol*, mentre Jean viene portato fuori dal castello affinché gli uomini del Barone possano abusare della moglie. A questo punto, la traccia suona nella sua interezza. Gli strumenti principali sono il clavicembalo, cui sono aggiunte presto le percussioni, sebbene esse restino in secondo piano per la maggior parte del tempo. Nel lungometraggio, tuttavia, queste sono invece preponderanti, e ritmano bene l'intera scena dello stupro di massa, il volto di Jeanne e il suo corpo che spesso si muovono seguendone il suono. *Andy Warhol* comparirà anche altre volte nella pellicola: al ritorno dal Barone dalla guerra, egli contempla Jeanne, che ora veste di verde, simbolo del suo patto con il Diavolo. È più fedele alla traccia originale, con le percussioni in sottofondo, che sono comparse soltanto in un secondo momento. L'invidia della Signora spinge il suo attendente a ferire Jeanne, che dovrà scappare. Dopo la sua fuga vana, il pezzo riprende a suonare, finché i signori si consultano con il sacerdote e decidono la sua sorte. Si può dedurre che questa sia inequivocabilmente la musica utilizzata per gli abusi di potere sulla donna, vittima delle credenze popolari.

The notice is noticed è una musica che si ode flebile durante il primo incontro tra Jeanne e il Diavolo, allora un esserino dalle dimensioni piuttosto ridotte. Essa inizia con l'uso di percussioni, tra cui lo xilofono, e strumenti a fiato come la tromba, nonché un utilizzo aritmico del basso. Il suono di una tastiera appare, acuto e in contrasto con quello grave di quest'ultimo. La musica non ha un ritmo regolare, ma non offre nemmeno molte variazioni in corso d'opera, e procede più o meno stabilmente fino alla fine del pezzo. Nella scena che vi è sovrapposta, a volte essa non è udibile a causa del dialogo tra i due personaggi, e ai gemiti di piacere di Jeanne provocati dal demonio, o

dal suo pianto di paura e dolore. La risata del Diavolo sancisce la fine della traccia, il loro patto ormai stipulato, e dà il via a una nuova sezione narrativa.

La traccia successiva è *Take it easy*, e corrisponde alla scena di intermezzo in cui Jeanne si concede del tutto e senza riserve al Diavolo. Il pezzo è una dimostrazione dell'anima del compositore Satō Masahiko, un'accozzaglia di strumenti che parrebbe priva di senso logico, e tuttavia forma una musica per niente armonica, stridente anzi, ma che funziona nel contesto in cui è inserita. Essa comincia a suonare già durante il dialogo tra i due personaggi, e prosegue per i due minuti di pure immagini, di segni, che attraversano lo schermo e invadono lo sguardo dello spettatore. Il tono è stata certamente modificato per mezzo di un sintetizzatore, e gli strumenti utilizzati sembrano essere in gran parte elettronici: si riconoscono il basso e la chitarra elettrica, le percussioni (cui va il merito di potenziare il ritmo frenetico della traccia), la tromba compare, quasi è stridula, mentre la maggioranza degli altri suoni che si possono udire sono artificiali. Il pezzo si conclude con una nota lunga dei fiati, e un ultimo giro di batteria, con chitarra e basso che vibrano un'unica nota. Esso ben si sposa con la scena in cui è inserito, convulsa e veloce.

Funny feeling è una traccia piuttosto ambigua: con l'ausilio di percussioni, tra cui lo xilofono, trombe, corde e qualche aggiustamento al suono, il pezzo si trascina fino alla conclusione senza grandi sorprese, se non un aumento di velocità verso la fine, negli ultimi secondi. La conturbante scena cui si riferisce è uno dei molteplici incontri di Jeanne con il Diavolo, ormai in piena forma umana. Egli la insegue e la immobilizza, chiedendole di donargli anima e corpo. Al rifiuto di lei di arrendere il proprio cuore, il Diavolo perde la sua forma e la penetra, innescando un acuto suono di tromba non presente nel pezzo inserito nell'album. La parte finale è nascosta dai gemiti di Jeanne, e la scena si chiude con un suo urlo. Al suo risveglio, Jean le è affianco, ma la donna, che in un primo momento vi si era abbandonata, si discosta, e prende a fissare il cielo. In quel momento, accompagnando il suo sguardo, ora risoluto e non più docile, c'è una forte melodia di trombe e fiati, con un persistente suono di tamburi. Queste ultime note non sono incluse nella traccia originale, instillano di certo un sentimento di disagio nello spettatore, nonché un'aspettativa per il seguito della storia, il cambiamento di Jeanne ormai quasi completo.

Non trovano spazio nella raccolta alcune musiche che, invece, sono presenti nel film. Il motivo non è stato chiarito, si presume siano state eliminate per una questione di



tempo, tuttavia esse sono tutt'altro che trascurabili. Una di questa è la colonna sonora della fuga di Jeanne, inseguita dai propri compaesani. In contrapposizione con i movimenti lenti e all'apparenza senza scopo della protagonista, la musica è piuttosto vivace: il suono dello xilofono è

persistente, e così quello di altre percussioni, accompagnate talvolta dalla consueta tromba e altri strumenti a fiato. La conclusione è brusca, al rifiuto di Jean di aprire la porta alla moglie.

Lo xilofono è utilizzato, insieme alle corde, delicatamente durante la resurrezione di Jeanne, poco prima della traccia ben più impressionante dell'arrivo della peste nera. Dopo un'apertura con i piatti e i tamburi, il basso e la chitarra elettrica prendono il sopravvento, insieme al suono modificato artificialmente di uno xilofono, ora quasi elettrico e poco cristallino, sporco. È il basso a farla da padrone, inizialmente, le percussioni che ritmano invariate la devastazione delle immagini. La tromba e i fiati incalzano, e l'armonia è distrutta. I piatti risuonano, gli strumenti stridono gli uni con gli altri, perfettamente combinati con la scena cruda di un'onda nera che spazza via la civiltà, di edifici che si sciolgono e mostri scuri che danzano nella morte, scheletri che si dissolvono come sabbia al vento. Le grida dei malati condiscono la musica già impregnata di disagio.

Torna il silenzio, e Jeanne appare, cullata dal suono del vento. Guarisce il primo fortunato uomo, e lo lascia andare a spargere il verbo della sua venuta. La scena è tra le più allegre, e così lo è la musica, una sorta di marcia con percussioni e fiati acuti. Il ritmo è pressoché invariato dall'inizio alla conclusione, e contrasta con la vista dei malati di peste che strisciano sullo schermo, salvo poi formare una processione verso la guaritrice.

Jeanne è tornata e ha guarito l'intero villaggio dalla pestilenza che lo aveva messo in ginocchio, e ora danza intorno a un fuoco, invocando il Diavolo, trascinando tutti nel ballo e nell'amore libero, trasmettendogli in questo modo energia. All'inizio della danza, la musica quieta di tromba, corde e sintetizzatore stridenti che c'era in precedenza si ferma. Jeanne appare come una sfinge²⁴, e dei piatti e percussioni iniziano a suonare, come un tuono. Prendono avvio poi i tamburi, le trombe e le corde, mentre lei comincia il suo ballo. Le percussioni si intensificano, la musica stride via via di più, il ritmo si forma fintanto che Jeanne si muove a tempo, nuda e leggiadra. È il momento dell'amplesso tra gli abitanti del villaggio, e su immagini di primo acchito prive di logica, ma invece ricche di segni, scorre questa musica incostante.

L'intero villaggio è sotto l'incantesimo di Jeanne, e i suoi capelli legano tutti, animali compresi, in un amore carnale e gioioso. La musica segue questo sentimento, ed è molto più armonica di quanto lo fosse in precedenza, un concerto quasi ordinato di fiati, una tromba tranquilla e non preponderante, le percussioni che cullano i restanti strumenti. La traccia scema all'arrivo dell'attendente della Baronessa, che implora l'aiuto di Jeanne, e infine smette di suonare del tutto.

Una melodia artificiale, che tale nemmeno si può definire per l'assenza totale di strumenti, è coadiuvata soltanto da suoni di campane e di acqua che gocciola, e si può ascoltare finché l'omuncolo realizza il proprio desiderio di amare la sua padrona. Questa colonna sonora ricorda in qualche modo i momenti di amplesso dei due film precedenti, tra Aladdin e la donna-serpente e tra Cleopatra e Cesare. Uno stridio fastidioso accompagna la loro morte, e la rabbia del Barone.

Solo una tromba ripercorre la melodia di *Kanashimi no beradonna*, alla riunione di Jeanne e Jean. Si interrompe alla richiesta di lui di aderire alla volontà del loro padrone, ma riprende, introdotta dall'abbellimento di una tromba. Le percussioni ritmano una tastiera elettronica che ricalca il testo cantato dalla Tachibana. Si uniscono poi i fiati, Jeanne che accarezza con le guance l'arto monco del marito, il suo volto incorniciato dalla foglia d'oro.

Alla volontà di Jeanne di ottenere il mondo intero, il Barone la condanna al rogo. Sulle sue parole, le note forti di una tromba, le percussioni e i fiati cominciano a

²⁴ Richiamo a *Kureopatora*, che si apre e si conclude con la presenza di una sfinge?

suonare, la batteria che si impone prepotente, finché torna il silenzio che precede la morte della donna.

È giusto infine accennare alla presenza di due ulteriori canzoni con la voce di Tachibana Mayumi, ispirate a questo lungometraggio ma che in esso non sono state incluse. Si tratta dell'ultima traccia dell'album italiano, *TBSF*, e di *Jannu no namida* ("Le lacrime di Jeanne"), che invece è il lato B del singolo *Kanashimi no beradonna*.

Conclusioni

A trasmettere il carattere sperimentale della trilogia è stata incaricata di certo anche la colonna sonora. Ogni film ha un carattere univoco, in linea con la sceneggiatura e le scelte operate in materia di animazione. Se in *Sen'ya ichiya monogatari* troviamo una musica in gran parte ancorata alla tradizione, le cui più grandi sperimentazioni sono i vocalizzi del cantante della band The Helpful Soul, già in *Kureopatora* la tendenza comincia a cambiare, e vengono introdotte per la prima volta delle vere e proprie canzoni nel mezzo della narrazione. Questo punto si acutizza in *Kanashimi no beradonna*, che dei testi forti e lugubri, sofferenti, fa un proprio punto di forza. La sperimentality delle tracce è maggiore man mano che si prosegue con la visione cronologica: l'utilizzo del sintetizzatore è pressoché assente nei primi due lungometraggi, ma quasi onnipresente nell'ultimo film. Non c'è da stupirsi: anche la collaborazione è mutata, e Satō Masahiko ne ha preso le redini, facendo emergere questa componente. Tomita Isao, dal suo canto, ha cominciato a dirigersi verso l'utilizzo del sintetizzatore soltanto dal 1972 in poi, fino ad arrivare al celebre *Snowflakes are dancing* nel 1974, come accennato nella sua biografia²⁵.

Ci sono, in ogni caso, dei punti che legano i film tra di loro. Uno di questi, per esempio, è l'utilizzo di innovazioni musicali nelle scene di amplesso: in ognuno dei tre lungometraggi, almeno una è presente. La scena di Aladdin con la donna-serpente, quella dell'amore di Cleopatra con Cesare, e infine l'attendente e la Baronessa che condividono un'ambigua notte di passione. Un legame con la tradizione nipponica è poi l'utilizzo di suoni non combacianti tra loro, non armonici, ma che invece stridono:

²⁵ Vedi l'appendice a lui dedicata.

questo è evidente nel richiamo al teatro kabuki di *Kureopatora*, ma è presente anche in *Sen'ya ichiya monogatari*, alla comparsa della danzatrice orientale durante la gara di bellezze dal mondo, ed è di certo una costante in *Kanashimi no beradonna*, dove solo raramente il ritmo delle tracce e la melodia concordano tra loro, e dove invece si preferisce un utilizzo più disarmonico degli strumenti, tale da creare disagio nello spettatore, o anche catturarne l'attenzione, che era lo scopo principale della musica nel teatro kabuki²⁶.

Ritroviamo sempre anche una canzone dedicata al personaggio principale, che viene più volte ripetuta in occasioni particolari. Ne è un esempio *Aladdin no tēma*, o *Kureopatora no namida*, e *Kanashimi no beradonna*. Sia la versione strumentale che quella cantata vengono riproposte di continuo, solo in presenza del protagonista, e solo quando prova dei forti sentimenti o è invischiato in una situazione particolare. Aladdin la canticchia a se stesso quando trova il tesoro dei ladroni o quando diviene Califfo. Cleopatra è accompagnata dalla propria melodia in ogni scena infelice, come la morte di Antonio o il proprio suicidio, o in quelle in cui è gioiosa, come gli istanti della vasca da bagno. Jeanne può contare sulla propria canzone al momento dell'amore del marito, o alla sua morte, in cui appunto Jean dimostrerà il suo attaccamento alla donna, morendo nel vano tentativo di proteggerla.

26 Cfr. Bonaventura RUPERTI, "Il kabuki: le immagini e la scrittura"; in Marco Fagioli, Bianca Laura Petretto (a cura di), *Kabuki. L'arte del teatro nel Giappone dei Tokugawa*, Cagliari, Edizioni Punto A, 2005, pp. 29-41. Bonavenutra RUPERTI, *Il Nō ovvero l'artificio del tempo: evocazioni e reminiscenze. La struttura del teatro Nō e la dialettica dei tipi*, "Sipario", 474, 1988, pp. 15-20.

IL TEMPO

Un importante fattore che accomuna i tre lungometraggi è di certo la sfumatura del tempo. Il periodo della narrazione, infatti, si espande per l'arco di anni, tanto da giungere in tutti i casi a raccontare l'intera vita o quasi dei personaggi principali. Oltre a questa caratteristica, tuttavia, il tempo stesso è trattato in maniera differente, e il suo scorrere è rimarcato in modi peculiari che differiscono in ogni pellicola, tanto da essere degni di nota in alcuni punti, trascurabili in altri.

Sen'ya ichiya monogatari

Sen'ya ichiya monogatari si apre con una sequenza particolare e già descritta: il protagonista Aladdin che cammina nel deserto, diretto a Baghdad. Le inquadrature si spostano velocemente, mostrando più volte il personaggio che cammina, da fronte e da tergo, e talvolta solo la sua ombra, proiettata sulla sabbia e sulle dune. L'ombra che si muove, si allarga e si restringe, rimane l'unico indicatore spazio-temporale dell'intera introduzione: eccezion fatta per un piccolo arbusto che sorge nel terreno ostile e viene lasciato indietro dalla marcia del personaggio, lo spettatore non sembra avere alcun indizio sul reale avanzamento di Aladdin, tanto più che la sua sagoma sembra appoggiata su un fondale disegnato a parte e su cui la figura è stata sovrapposta in un



secondo momento. Il sole è sempre accecante, ma non è quasi mai allo zenit. Gli spostamenti dell'ombra permettono di comprendere che esiste un effettivo trascorrere del tempo in quella landa desertica,

dove ogni momento sembra essere identico al precedente e non vi sono punti di riferimento¹.

In altri contesti, il tempo viene fatto avanzare velocemente, per poter procedere con

¹ Cfr. anche il capitolo *Animazione e colorazione*.

la narrazione o per poter creare un'atmosfera migliore o semplicemente più conveniente. È questo il caso del rapimento di Miriam. Aladdin trasporta la donna con sé, correndo a piedi fino alla casa di Suleiman e alla stanza dove i due giovani consumeranno il loro amore. Il tragitto dalla piazza di Baghdad alla suddetta dimora sembra durare piuttosto a lungo: da una scena all'altra, infatti, cala la notte. Aladdin ha il fiatone, il che lascia sospettare che abbia appena interrotto la propria corsa. La distanza non è specificata, e non sappiamo in che momento della giornata il giovane abbia raggiunto la città, anche se possiamo presumere sia pieno giorno dalla luce del sole. Similmente, Aladdin e Miriam trascorrono un'intera notte di passione perché, quando si accorgono di Suleiman, intento a spiare ogni loro mossa da una fessura sul muro, è già mattino. Il tempo qui viene ristretto, e il suo scorrere non viene mostrato per intero. Non ci si sofferma che su poche scene, illustrate attimo per attimo, e ciò che accade nel mentre non pare essere importante. È relativo che Aladdin possa aver corso intere ore, per permettere al sole di calare, o che i due si siano amati per il resto della notte, costantemente spiati dal padrone di casa. L'intera giornata successiva, la trascorreranno tra quelle pareti, apparentemente senza generi di sussistenza, perché l'attacco dei ladroni li sorprenderà ancora all'interno della stanza, ormai in fiamme, e di nuovo di notte.

Un'altra occasione in cui il calcolo del tempo è stato relegato in secondo piano è la scena che descrive la tortura di Aladdin². Vengono mostrate, in sequenza, molte delle pene che il giovane deve subire: il suo corpo viene schiacciato, immerso nell'acqua, allungato. La tortura è anche psicologica: si ritrova legato mentre sopra di lui oscilla una lama che minaccia di tagliarlo in due. Potrebbe essere trascorsa appena una giornata di questa sofferenza, al termine della quale al prigioniero è concesso l'agognato pasto. Un carceriere, tuttavia, è colpito dalla sua resistenza, e gli domanda come mai non confessi. Allorché, lo aiuta a fingersi morto e fuggire. Già da questo breve dialogo nasce il sospetto che l'uomo l'abbia guardato patire a lungo, e non solo per ventiquattr'ore. Il tempo viene ristretto ancora, e lo spettatore non ne è cosciente. La conferma si può avere quando, dopo un'intera notte passata a scalare la parete della fossa comune in cui è stato gettato, egli si avvia a cercare Miriam. La ricerca, mostrata attraverso più

2 Cfr. il capitolo *La dimensione sociale*.

fotogrammi distinti sullo schermo, riporta il giovane a Baghdad, ma Miriam ormai è morta, dando alla luce la loro figlia, Jalis. Non sappiamo quanto gli ci sia voluto per tornare in città, o per cercare un indizio su dove si trovasse l'amata. Alla fine, però, ecco un indicatore del tempo: dalla notte d'amore a questo momento sono trascorsi nove mesi, giorno più, giorno meno, non meglio suddivisibili tra la prima e la seconda fase della vicenda qui descritta.

Proseguendo con la storia, il tempo subisce di nuovo una peculiare inclinatura quando Aladdin penetra nel covo dei ladri, ne ruba i tesori e incontra Mardia, che tenta di fermarlo, salvo poi scappare con lui. Di nuovo, il protagonista entra nella caverna di notte e quando ne esce accompagnato dalla ladra è pieno giorno. I due incappano nell'isola delle donne-serpente³, dove si separano. Anche qui, Aladdin trascorre una sola giornata idilliaca, fino alla fuga in piena notte. Viene prontamente accolto da una nave, sulla quale lavorerà per un tempo indeterminato, fino a quando, dopo essere naufragato e aver perso i compagni, troverà il Genio.

Insieme all'imbarcazione posseduta dallo spirito magico, Aladdin viaggerà per circa quindici anni. Anche in questo caso, abbiamo una precisa indicazione temporale: Badhli dirà a Jalis, figlia del protagonista ma da lui adottata, di aver ormai raggiunto quell'età (e di doversi pertanto maritare). Si può quindi dedurre che, dal momento in cui Aladdin ha perso ogni speranza dopo aver appreso della morte di Miriam, e dalla nascita della bimba di cui non conosce l'esistenza, sia trascorso tale intervallo.

Dopo essere divenuto Califfo, Aladdin regnerà con tirannia per un lasso di tempo non precisato, durante il quale comanderà di costruire una torre alta fino al cielo. Considerando la tecnologia dell'ambientazione, per altro dimostrata nel film stesso, potrebbero esserci voluti anni, anche in questo caso. Aladdin sembra immutato, ma in quanto uomo maturo è comprensibile. Lo stesso si può dire di Aslan, imprigionato per il suo attaccamento a Jalis, e Jalis stessa. È un paradosso: i personaggi rimangono della medesima età, nonostante opere architettoniche mastodontiche prendano forma. Il tempo è stato infine distorto.

Il lungometraggio si conclude con Aladdin che lascia la città, spogliato dei suoi poteri e ormai condannato persino a morte. Fuggirà da Baghdad, ormai uomo, per

3 Cfr. il capitolo *Sessualità e sensualità negli Animerama*.

tornare a essere un venditore d'acqua. La sua ombra si proietta sulle dune, mentre lui si allontana dando le spalle allo schermo.

Kureopatora

La vera distorsione del tempo, tuttavia, si percepisce nei primi momenti di *Kureopatora*, con la storia che contorna quella principale: tre abitanti del futuro vengono mandati indietro per scoprire la verità sul “piano Cleopatra”, il sistema architettato da una razza aliena per sottomettere gli esseri umani. Il viaggio nel tempo, tema a più volte ripreso da Tezuka Osamu nelle sue opere⁴, qui viene raffigurato come la trasposizione dell'anima degli astronauti in quella di una persona del passato. Nel caso di Ionius e Libia, la personalità non viene intaccata, mentre diverso è il discorso per il ghepardo Lupa, che acquisisce degli istinti sessuali quasi umani.

Generalmente, questo film deve coprire una spanna della vita di Cleopatra piuttosto lunga, e tratteggiare i rapporti amorosi della regina con i due condottieri romani: Cesare e Antonio, e la loro morte. A differenza di *Sen'ya ichiya monogatari*, che racchiudeva in sé un lungo balzo in avanti di ben quindici anni, in questo lungometraggio essi trascorrono da una scena all'altra, a volte passando inosservati, altre volte rimarcati da dialoghi o azioni. Un esempio deriva di certo dalla relazione con Cesare. Cleopatra, sebbene sembri essere passato solamente un giorno dall'inizio della loro relazione, ha da lui un figlio, Cesarione. Così, dopo la morte del dittatore, ecco che Cleopatra si prepara ad accogliere Antonio, uno dei nuovi triumviri di Roma, commentando come sia già trascorso un anno dall'assassinio. Allo stesso modo, anche la loro relazione pare essere sbocciata nel tempo di una notte, mentre il condottiero si prepara a combattere nella battaglia di Azio (31 a.C.) contro Ottaviano e morire per la sua amata, che ha condotto con sé fino ad Alessandria.

Una volta terminata la missione, i tre astronauti rientrano nella loro epoca, sani e salvi. E anche il tempo, da loro, pare non essere trascorso, poiché ritrovano il loro

4 Cfr. l'appendice dedicata a Tezuka Osamu per una panoramica delle sue opere e delle rispettive trame. Come esempio, si ripensi al manga *Norman*, opera del 1968 in cui dei terrestri da ogni epoca vengono prelevati dal principe della Luna, Norman appunto, e ricondotti indietro nel tempo, quando il satellite era il centro di un impero.

superiore ad attenderli, ancora seduto al tavolo da pranzo.

Nel corso del lungometraggio, inoltre, possiamo verificare l'attendibilità del tempo storico di quanto in esso narrato. I salti temporali di cui accennato sopra non sono che alcune indicazioni del passare dei mesi. Se confrontiamo i fatti storicamente accaduti con la sceneggiatura, si possono riscontrare altri momenti da questa scartati.

Cleopatra VII⁵ nacque nel 69 a.C. ad Alessandria d'Egitto, dove morì nel 30 a.C., figlia del faraone Tolomeo XII Aulete. Fu co-reggente insieme al fratello minore Tolomeo XIII, al quale era sposata seguendo la legge del suo Paese. Non era, tuttavia, ben voluta da questi, tanto da temere di rimanere vittima di un assassinio sulla strada verso la reggia di Cesare, sistematosi in Egitto per provvedere alla sua ricostruzione politica. Fu in questa occasione che la regina si fece avvolgere nel tanto celebre tappeto dal fidato Apollodoro Siciliano. Della guerra civile che ne conseguì, nel 47 a.C., nel film non vi è traccia: il faraone Tolomeo (qui rappresentato come un inetto, dipendente dall'amico e consigliere Potino, che venne poi ucciso dal condottiero romano) viene deposto tra le acclamazioni della folla e lo stupore di Apollodoria, la controparte femminile dell'amico della regina.

La permanenza di Cleopatra, insieme al figlio Cesarione, a Roma, si estende dall'anno successivo e fino alla morte di Cesare, nel 44 a.C. Nel lungometraggio, invece, la regina sembra orchestrare l'assassinio in pochi giorni, dopo aver scoperto che il suo amore non è corrisposto, e che l'uomo le preferisce la prima moglie, Calpurnia.

Non un anno, ma ben due trascorsero prima che il triumviro Antonio visitasse l'Egitto. Dalla loro relazione nacquero due gemelli che non trovano spazio nel film. I due amanti giunsero persino a sposarsi, quattro anni dopo, nel 37 a.C., nonostante



Antonio fosse promesso a Ottavia, sorella di Ottaviano. La loro unione attribuì grandi vantaggi alla regina, fino almeno alla battaglia di Azio, del 31 a.C., dove le loro forze

5 Per un riassunto della vita e delle conquiste della regina, si consulti <http://en.wikipedia.org/wiki/Cleopatra>. (03/10/2014)

si scontrarono con quelle di Ottaviano, che convinse i romani a dichiarare guerra all'Egitto. Entrambi si suicideranno l'anno successivo, Cleopatra, si dice, facendosi mordere da un aspide.

Nel lungometraggio, di nuovo, questi ultimi anni sono narrati velocemente. Non sappiamo per quanto tempo Antonio e Cleopatra siano stati amanti, ma possiamo richiamare la scena delle donne egiziane che intrattengono i soldati romani, in quella notte di passione in cui la regina cospirò contro il triumviro. Leggendo questi minuti, tuttavia, si deduce che il tempo non sia più lungo di qualche giorno, prima che Antonio origli la conversazione tra Ionus e Libia e scopra la verità. Nonostante questo, egli combatterà contro Ottaviano, e morirà poco dopo essersi trascinato tra le braccia dell'amata, e non per suicidio. Anche la morte di Cleopatra non pare essere stata meditata dalla regina, ma più il frutto maturato dalla situazione stessa, per offrire una via di fuga ai suoi fedeli servi e non essere trascinata a Roma e poi giustiziata.

Kanashimi no beradonna

Anche *Kanashimi no beradonna* segue l'intera vicenda della vita adulta della protagonista Jeanne, dal suo matrimonio alla morte per rogo. Per obbligate scelte narrative, anche in questo caso il tempo viene spesso fatto trascorrere in fretta, ma con una peculiarità assente nei precedenti lungometraggi: una voce fuori campo (quella della cantante Nakayama Chinatsu) riassume le vicende considerate meno importanti e che non necessitano di essere illustrate dettagliatamente. Invece, la camera scivola su un collage di immagini, che seguono più o meno fedelmente e simbolicamente ciò che viene raccontato.

Lo scorrere del tempo è immediatamente associato alla figura del Diavolo. Apparso alle prime luci dell'alba, dopo che Jeanne è stata seviziata per un'intera notte, egli ha un corpo piccino, più piccolo persino della mano della protagonista. Dona potere a Jeanne, che presto diventa una dei pochi ad avere ancora guadagni in un'epoca di crisi economica dovuta in parte alla guerra. I due si rivedono, di notte, il Diavolo che appare sopra di lei, ora della grandezza di un bimbo di qualche anno. La volta successiva, dopo che anche Jean è divenuto esattore, e gli è stata tagliata una mano, l'essere demoniaco

ha le fattezze di un uomo adulto. In seguito alla cacciata della donna dal villaggio, dopo il ritorno del Barone dalla guerra, il Diavolo, ormai nutrito dell'odio e dell'impotenza di Jeanne, è alto quanto e più di una montagna. Non ci è dato sapere quanto tempo abbia impiegato a conquistare tale forza, e quanto a lungo Jeanne lo abbia alimentato: la donna non dà segni di invecchiamento. Ha dovuto anche trascorrere un tempo imprecisato in prigione, su consiglio di un sacerdote alla Baronessa, prima di riuscire a fuggire. Possiamo soltanto dedurre che siano passati alcuni anni, semplicemente adducendo che ci voglia tanto per potersi costruire una fama e una reputazione come l'aveva guadagnata la coppia. Inoltre, la guerra è iniziata e terminata, le narrazioni esterne sono state utilizzate più volte.

Un altro salto temporale si ha nella seconda metà del lungometraggio: Jeanne è ormai discesa negli inferi, e si è completamente donata al Diavolo. Questi però, vuole farla tornare al suo villaggio, per istigarne gli abitanti a liberare i propri impulsi sessuali e così dargli potere. Il paese è stato invaso dalla peste nera, che ne ha infettato e ucciso gran parte della popolazione. Quando Jeanne rinasce per poter tornare, l'inverno delle scene di riunione con il demone è passato, e ora è primavera. Questa stagione, naturalmente, offre anche il significato intrinseco di rinascita, sia della protagonista che della vita stessa, dell'amore carnale. Jeanne, infatti, ricondurrà il villaggio alla sanità fisica e mentale. Inoltre, prima dell'avvento della peste, la Nakayama aveva mostrato come Jean e l'intero villaggio fossero ritornati alla vita precedente.

Jeanne sarà infine catturata e bruciata viva. Anche qui, il tempo non ha rilevanza, solo la sua condanna, e la sua sofferenza. Jeanne si tramuta nel simbolo della libertà, e il



tempo di finzione si tramuta in realtà storica, collidendo con essa. La donna diviene una guida per il popolo, stanco dei soprusi, per la Rivoluzione Francese (1789), il messaggio veicolato con parole che scorrono sullo schermo, precedendo i titoli di coda: *Toki wo sugita, 1979 nen shichigatsu jūyokka Bastuīyu*

*kangoku shūgeki ni hajimatta Furansu kakumei no sentō ni tatta no ha onna tachi deatta*⁶ (“Il tempo passò, il 14 luglio 1789 i primi rivoluzionari francesi che iniziarono l’attacco alla prigione della Bastiglia furono le donne”). Questo riferimento nel finale del film regala un contesto storico prima solamente abbozzato: la Francia rurale prima della Presa della Bastiglia, governata dai latifondisti che avevano ogni potere sulle persone a loro sottoposte. Questo dettaglio aiuta a comprendere meglio i meccanismi che hanno mosso l’intera vicenda, dalla prima notte di nozze di Jeanne, punita per non aver denaro a sufficienza a comprare il suo diritto a sposarsi, all’accusa di stregoneria, e di aver venduto la sua anima al Diavolo. Il film ipotizza che ciò sia vero, e che Jeanne sia stata costretta dalle situazioni, dalle sevizie e dalla sua impotenza a stringere un patto con lui, ma molte donne subirono il suo medesimo destino per colpe che, spesso, non avevano affatto commesso.

La storia di Jeanne lega indissolubilmente il passato in cui è ambientata al presente storico in cui la pellicola è stata realizzata, e anche al futuro. Le scene centrali del film sono infatti un caleidoscopio di immagini che riprendono figure di ogni epoca, soprattutto degli anni Sessanta e di un ipotetico futuro tecnologico costituito da palazzi, astronavi, città sospese nell’aria. Nel mezzo, appena individuabile, appare la Fenice, il mitico uccello della vita eterna, chiaro omaggio a Tezuka e al suo manga *Hi no tori* (“L’uccello di fuoco”, 1967-1988)⁷, iniziato ormai da circa sei anni, e che sarebbe durato per quasi tutto il resto della sua vita. Essa collega tutte le epoche, anche quelle che si trovano in questi due minuti caotici, fornendo un senso allo scorrere stesso del tempo.

Conclusioni

Le tecniche principali utilizzate per delineare lo scorrere del tempo incuriosiscono per l’ambiguità di fondo e per la presenza di indicatori temporali che riportino alla veridicità di quanto si sta guardando, siano essi un’ombra sulle dune, o la crescita di una

6 Il testo appare in questo modo sullo schermo: 「時は過ぎた、1789年7月14日バスティーユ監獄襲撃に始まったフランス革命の先頭に立ったのは女たちであった」.

7 Cfr. la sezione *Richiami letterari, biblici, cinematografici, della società* per una descrizione più completa della scena, e l'appendice dedicata a Tezuka per dettagli sull'opera.

figlia, la costruzione di una torre, una gravidanza, un assassinio, il passare delle stagioni, un'epidemia.

Va ricordata, invece, anche la fedeltà al tempo storico di ambientazione. In *Sen'ya ichiya monogatari*, la vicenda è chiaramente ispirata alla raccolta di novelle popolari persiane *Le mille e una notte*⁸, e possiamo presupporre che sia ambientata nella Baghdad del X secolo. Tuttavia, e questo accomuna anche *Kureopatora*, collocato per la maggiore nel secolo che precede la nascita di Cristo (escludendo la cornice futuristica), e *Kanashimi no beradonna*, realisticamente impostato sul Settecento francese, ciò che davvero salta all'occhio è l'uso di un linguaggio comune per l'intera trilogia. Le scelte lessicali e stilistiche, infatti, non rispecchiano per nulla le tre differenti epoche, e il giapponese utilizzato è il medesimo, quello contemporaneo. Questa scelta storicamente non accurata potrebbe trovare una spiegazione nella necessità di non allontanare un pubblico che avrebbe potuto già diffidare della forte vena sperimentale di queste opere, mettendo così da parte un linguaggio che sarebbe risultato ostico e, di conseguenza, ostile.

Di certo, questo non è il più pesante degli anacronismi⁹ presenti specialmente nei primi due film, *Kureopatora* in primis (non potendo contare sull'ambientazione fantastica di *Sen'ya ichiya monogatari* che potrebbe così fungere da giustificazione), e in misura minore nella parte centrale di *Kanashimi no beradonna*: di primo acchito si è portati a pensare che l'utilizzo frequente di strumenti o accessori moderni possa essere il risultato della trasmigrazione dei tre astronauti del futuro nel corpo di abitanti dell'Egitto tolemaico, ma questa ipotesi è presto smentita dalla noncuranza con cui altri personaggi erano già in possesso di sigari, portantine a forma di automobili rosse, accendini, pistole, scacciamosche. Una compensazione per questo lungometraggio è di certo la presenza di personaggi ricalcanti persone realmente facenti parte della storia, per quanto caratterialmente possano discostarsi dall'originale, e sebbene Apollodoro fosse in realtà un uomo e Potino sia stato giustiziato. È stato persino conservato l'incarnato chiaro della dinastia tolemaica, di derivazione greca e non egiziana, ed è stata mantenuta l'ultima frase pronunciata da Cesare al figlio Bruto, durante il suo

8 Mirella CASSARINO, "Prefazione", in Mirella Cassarino (a cura di), *Le mille e una notte. Le storie più belle*, "Einaudi tascabili. Biblioteca", Torino, Einaudi, 2006.

9 Cfr. *Richiami letterari...*

assassinio: *Burutasu, omae mo ka?*¹⁰ (“Anche tu, Bruto?”).

In ultimo, una menzione è meritata dalla surrealista scena della diffusione della peste presso il villaggio di Jeanne in *Kanashimi no beradonna*: un’onda nera evade da una nave ormeggiata nel cielo, e si espande sulla terraferma, omaggio alla realtà della diffusione dell’epidemia, l’ultima in Francia risalente al 1720¹¹.

¹⁰ Cesare dice così, in originale: 「ブルータス、お前もか？」.

¹¹ Cfr. <http://it.wikipedia.org/wiki/Peste>. (03/10/2014)

LA DIMENSIONE SOCIALE

La serietà dei tre lungometraggi è deducibile anche dagli importanti temi affrontati nel corso della narrazione, che li connota definitivamente come interessanti esempi di cinematografia animata per adulti. Sebbene alcuni vengano solo sfiorati e siano servi della trama, la loro ricorrenza li fa echeggiare per l'intera trilogia.

Particolare attenzione è dedicata alla figura femminile. Nonostante il protagonista assoluto del primo film sia Aladdin, il giovane mercante d'acqua che vivrà rocambolesche avventure, la vicenda prende avvio dal suo incontro con una donna bellissima: Miriam. La giovane, in effetti, appare dapprima come una schiava al mercato. Inizialmente, soltanto gli occhi sono visibili oltre lo spesso velo scuro, ma subito la ragazza viene spogliata dal suo padrone per mostrarne a tutti i presenti la bellezza. Miriam non batte ciglio, e si dimostra anzi accondiscendente. A quel punto, una lotta verrà ingaggiata per ottenerne il possesso.

Lo schiavismo fu di certo una pratica molto diffusa nella quasi interezza del mondo antico, quindi la sua rappresentazione nella storia è assolutamente giustificata¹. Le belle e giovani donne, oltretutto, servivano spesso da concubine di uomini facoltosi, e questo sembrerebbe essere il destino della bella, se non che Aladdin, già infatuato, riuscirà a rapirla nel mezzo di una tempesta di sabbia, e a fuggire con lei. Non si può certo dire che il personaggio femminile abbia avuto scelta, in questo caso, o una voce nelle decisioni del protagonista, ma Miriam sembra essersi innamorata del giovane mercante, che l'ha salvata da un destino certo peggiore: schiava del grezzo figlio del capo della polizia, Havalaskum. Solo la morte di quest'ultimo riuscirà a salvarla, e a salvare la bimba che le cresce in grembo, figlia del suo vero amore. Jalis, dal canto suo, vive apparentemente come una donna libera, ma rischia anche lei di essere insidiata, stavolta da Aladdin, divenuto, appunto, l'uomo ricco e conosciuto come Sinbad. Per non menzionare il fatto che Badhli, il suo padre adottivo, vuole cederla al Califfo come concubina di certo per ottenere vantaggi dal suo matrimonio². La storia di madre e figlia regala uno spaccato

1 Per una panoramica sulla storia dello schiavismo http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_slavery; per la pratica nel mondo antico http://en.wikipedia.org/wiki/Slavery_in_antiquity. (24/09/2014)

2 La pratica del matrimonio forzato era piuttosto diffusa, specialmente prima del diciottesimo secolo. In

sulla vita femminile dell'epoca: alla donna povera, schiavizzata, era negato pressoché ogni diritto sulla propria persona. Messe in vendita, esibite nude come oggetti di spettacolo per gli uomini ricchi, vendute dai familiari per matrimoni combinati frutto della convenienza. Aladdin non riesce a capacitarsi che Jalis, da cui è attratto a causa della familiarità con la perduta Miriam, lo rifiuti in nome del vero amore Aslan, un pastore di umili origini. Miriam, inoltre, morirà di parto, dipartita molto comune in passato e ancora oggi una delle maggiori cause di morte tra le donne³.

Il senso di inferiorità della figura femminile all'interno di questo film non è ancora conclusa. Lo stupro di Mardia da parte di Badhli, infatti, è già stato citato in altri paragrafi: la ragazza non può opporsi, e non può far altro che giurare vendetta. Tuttavia, la violenza sessuale non è un accadimento così isolato nemmeno al giorno d'oggi, e non lo è mai stato⁴. La scena, piuttosto forte, è una denuncia alla visuale della donna, quando essa viene percepita esclusivamente come oggetto sessuale, un mezzo per placare i propri istinti.

Seppure in maniera minore, anche il rifiuto del Genio della nave di garantire a Aladdin una compagnia femminile durante il viaggio è frutto di una credenza nemmeno troppo antica che la presenza di una donna a bordo portasse sventura⁵.

In *Kureopatora*, il punto di vista parrebbe dover cambiare, essendo la protagonista una donna. In verità, oltre alla fisicità di Libia, giovane bellissima con i seni perennemente scoperti – una sorta di evoluzione del personaggio di Mardia e della sua conturbante tutina rossa – Cleopatra nasce come una donna dall'aspetto insignificante. Verrà trasformata in un tempio, e diverrà meravigliosa. Il messaggio che trapela è piuttosto malinconico: una donna, per poter essere utile al proprio regno, non ha altro se non la

(segue nota) genere, prevedevano il passaggio legale di custodia della donna dal padre al futuro marito http://en.wikipedia.org/wiki/Forced_marriage. (24/09/2014)

3 Una lista incompleta di importanti esponenti del passato morte per parto è reperibile all'indirizzo: (http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_women_who_died_in_childbirth). Per spiegazioni delle cause più frequenti e statistiche recenti sulla morte delle puerpere consultare: http://en.wikipedia.org/wiki/Maternal_death#Measurement_of_Maternal_Death (24/09/2014)

4 Cfr. Matthew TULL, *Rates of PTSD from Rape and Other Forms of Sexual Assault*, "About.com", 2013, <http://ptsd.about.com/od/prevalence/a/sexassault.htm>. Per la storia della violenza sessuale: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_rape. (25/09/2014)

5 Un breve ma esaustivo resoconto di tale superstizione è presentato presso il sito web "Timeless Myths". Chris WELSH, *Women on Board Ship – Bad Luck*, 2012, <http://www.timelessmyths.co.uk/women-board-ship-bad-luck.html>. (24/09/2014)

bellezza. E se questa non è presente, in qualche modo deve procurarsela, poiché è l'unico modo per poter sedurre un uomo, un grande condottiero come Cesare, o come Antonio. La sua personalità non avrebbe avuto alcun significato, se non fosse stata accompagnata dai suoi tratti rinnovati.

Anche nel secondo lungometraggio si trova un riferimento allo stupro, stavolta visto come punizione: Libia, creduta una spia, è legata e in procinto di essere violentata da una moltitudine di uomini. L'argomento è, di nuovo, piuttosto delicato, ma la disperazione e la violenza presenti



nella scena di Mardia sono scomparsi, e alla fine Libia riuscirà a fuggire. La pratica è purtroppo ancora presente, nonostante sia, ovviamente, illegale e lesiva della dignità della persona, e sebbene rappresenti la parte più malsana della sessualità: quella abusiva, dove un individuo è superiore e l'altro non è libero di operare una scelta, dove il sesso può essere usato come arma punitiva, appunto.

Questa esperienza è solo un passaggio intermedio verso ciò che avverrà nell'ultimo film, *Kanashimi no beradonna*: Jeanne viene violentata dal Signore del castello e dai suoi servitori più fedeli, come punizione per non aver pagato l'adeguato contributo per il matrimonio. La forza dei sentimenti già affiorata in Mardia⁶ si inasprisce esponenzialmente: mentre la ladra si limita a maledire Badhli e a piangere, distesa sul prato, la regia si sofferma a lungo sulla sofferenza che attanaglia Jeanne, mostrandone ogni reazione, ogni spasmo del corpo, ogni espressione contratta. La donna è privata della voce anche solo per gridare, non può fuggire, può solamente attendere che il castigo si concluda. La scena è un richiamo alla leggenda dello *ius primae noctis*⁷, ovvero il diritto che, secondo fonti non confermate, avrebbe garantito al signore feudale la deflorazione di tutte le no-

Questa esperienza è solo un passaggio intermedio verso ciò che avverrà nell'ultimo film, *Kanashimi no beradonna*: Jeanne viene violentata dal Signore del castello e dai suoi servitori più fedeli, come punizione per non aver pagato l'adeguato contributo per il matrimonio. La forza dei sentimenti già affiorata in Mardia⁶ si inasprisce esponenzialmente: mentre la ladra si limita a maledire Badhli e a piangere, distesa sul prato, la regia si sofferma a lungo sulla sofferenza che attanaglia Jeanne, mostrandone ogni reazione, ogni spasmo del corpo, ogni espressione contratta. La donna è privata della voce anche solo per gridare, non può fuggire, può solamente attendere che il castigo si concluda. La scena è un richiamo alla leggenda dello *ius primae noctis*⁷, ovvero il diritto che, secondo fonti non confermate, avrebbe garantito al signore feudale la deflorazione di tutte le no-

6 Il personaggio soffre certamente di "Rape trauma syndrome", conseguente alla violenza subita. Ne abbiamo un indizio già dal desiderio di vendetta che si manifesta immediatamente dopo lo stupro. Mardia intratterrà una relazione con il suo aguzzino, ma finirà col comprendere la vera natura di questi e con l'ucciderlo. Jeanne dimostra invece la volontà di dimenticare l'accaduto ed è generalmente più remissiva durante la prima parte della pellicola. Cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/Rape_trauma_syndrome. (25/09/2014)

7 Jörg WETTLAUFER, "The jus primae noctis as a male power display: A review of historic sources with evolutionary interpretation", *Evolution of Human Behaviour*, vol 21, nr. 2, 2000, pp 111-123.

velle spose presenti sulla propria terra. Sebbene non vi siano prove dell'autenticità della pratica, essa sembrerebbe la stessa, e non è da escludersi che ad essa si sia attinto.

Jeanne rappresenta la sensualità, è l'ideale di bellezza. In una società come quella medioevale dove essa veniva repressa, sia in pubblico sia nel privato, la donna non poteva che finire per essere discriminata. La persecuzione cui va incontro è ispirata a vicende davvero accadute ad alcune persone, per lo più donne, additate come streghe nel passato. Si stima che circa sessantamila individui abbiano perso la vita nel corso dei tre secoli in cui imperversò l'Inquisizione, per la maggioranza le vittime furono di sesso femminile. Molte di queste condanne furono eseguite tramite il rogo⁸, esattamente come accade a Jeanne alla fine del lungometraggio. Ella è divenuta uno spirito diabolico, ma anche per questo libero, che diffonde la sessualità e il progresso (la medicina della belladonna può essere vista come un'evoluzione scientifica). Tuttavia, la sua fine non poteva che essere la morte, in quanto donna affrancata e sensuale, un simbolo di peccato, soprattutto dopo aver scatenato le gelosie della Baronessa, che vede in lei una minaccia alla propria autorità e al titolo di donna bellissima.⁹

A differenza delle persecuzioni avvenute nel Medioevo, nel film Jeanne è davvero una strega, capace di guarire dalla peste nera e di istigare le persone al piacere carnale. Ha inoltre ceduto anima e corpo al Diavolo, che qui esiste e appare più volte, a differenza della sua contrapposizione, una divinità benevola che non viene nemmeno contemplata, così da mantenere l'atmosfera oscura dei Secoli Bui, e la sensazione del male del mondo che circonda la protagonista, in fin dei conti soltanto una vittima della società dell'epoca.

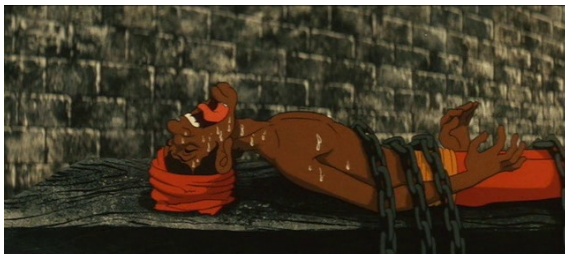
Il marito Jean, inoltre, si lascerà andare ad atti di violenza domestica sull'amorevole moglie. Dopo aver perso la mano sinistra, infatti, egli comincerà a bere, ubriacandosi frequentemente e sfogando la sua rabbia su Jeanne, che subirà inerme le percosse dell'uomo. La protagonista verrà poi picchiata dall'intero villaggio, che dopo l'accusa di

8 Andrea DE COL, "La persecuzione della stregoneria in Italia dal Medioevo all'età moderna", in *Ci chiamavano streghe*. [Atti del convegno «La caccia alle streghe nelle valli alpine e in Italia nei secoli 16° e 17°», Pisogne (Valle Camonica), 4-5 ottobre 2008], prefazione di Pier Luigi Milani, Bari, Edizioni Giuseppe Laterza, 2009, pp. 13-32.

9 Non a caso, la Signora ha un aspetto molto simile alla regina matrigna di Biancaneve, nota anche con il nome di Grimilde, nel film diretto da Walt Disney nel 1937, e anche le ragioni della distruzione della protagonista hanno una nascita simile.

stregoneria la seguirà per tutto il paese fino alla porta della propria casa, che Jean rifiuterà di aprire per concederle asilo.

Oltre al tema storicamente accurato della caccia alle streghe, possiamo trovare altri indizi della violenza passata dell'uomo sull'uomo stesso: la tortura e la schiavitù. La prima è particolarmente forte in *Sen'ya ichiya monogatari*: Aladdin è catturato e rin-



chiuso in una prigione sotterranea, vediamo passare davanti ai suoi occhi un uomo pallidissimo, udiamo le urla di terrore e dolore dei prigionieri. Aladdin stesso subisce diversi tipi di tortura. Viene frustato,

immerso nell'acqua, stirato. È spossato sia fisicamente sia psicologicamente. La tortura, già nell'antichità greco-romana, era utilizzata più come mezzo di estorsione di una confessione che una mera punizione, o una condanna a morte, come si giungerà nel Medioevo¹⁰. La trilogia è ben consapevole di questa distinzione, infatti: se Aladdin, Aslan (imprigionato) e Ionius (fustigato) e Libia vengono torturati per ottenere una verità distorta e che si rivelerebbe comoda solo a chi ha il coltello dalla parte del manico (o, meglio, la frusta!), Jeanne viene invece punita per la sua sfacciataggine e la stregoneria. La donna viene picchiata dai compaesani tutti, accusata di praticare la magia, e alla fine del film viene bruciata sul rogo. Questa condanna era esclusività degli eretici e dei presunti stregoni, e verosimilmente esisteva già nelle culture più antiche, ma le prime testimonianze sono di epoca romana, nonostante la loro presenza in volumi come *Martirologi* e *Vite dei santi* faccia loro perdere credibilità (si diceva che i Santi non fossero intaccati dalle fiamme)¹¹. Più certo è il loro utilizzo come condanna a morte per gli zoroastriani¹² durante l'epoca bizantina, quindi dopo il 395 d.C., anno della scissione dell'Impero Romano a seguito della morte di Teodosio I. Tuttavia, i primi roghi per eresia cristiana furono praticati successivamente all'anno 1000, e si protrassero fino all'ultimo decennio

10 Parte della storia sull'evoluzione della tortura è disponibile presso il sito <http://it.wikipedia.org/wiki/Tortura>. (25/09/2014)

11 Cfr. la pagina dedicata alla condanna capitale del rogo all'indirizzo web http://it.wikipedia.org/wiki/Morte_sul_rogo. (25/09/2014)

12 Religione fondata nel VI secolo a.C. nei pressi della Persia, basata sugli insegnamenti del profeta Zarathustra o Zoroastro.

del Settecento (l'ultimo fu eseguito nel 1793, in Polonia)¹³.

La schiavitù è un sottofondo costantemente presente nella Storia¹⁴, e così lo è negli *Animerama*. La troviamo, come già accennato sopra, nell'incipit di *Sen'ya ichiya monogatari*, al mercato umano in cui Aladdin incontra Miriam, più avanti nella pellicola, nella nave mercantile in cui il protagonista viene costretto dagli eventi a lavorare, o nelle innumerevoli persone che costruiscono la torre di Baghdad, o che allestiscono la competizione con il Califfo.

Così anche in *Kureopatora*: per quanto ben trattata, persino Libia è pur sempre una schiava, e così tutte le giovani donne che circondano la regina e la proteggono da un Antonio che sembra brandire una spada, ma che in realtà sta solamente morendo. Ionius viene presentato subito come uno schiavo di Roma sopravvissuto a un naufragio, viene catturato, frustato per ottenere informazioni e, con Libia, ridotto di nuovo in schiavitù da Cesare, che condanna la ragazza alla prigionia e lui a una vita da gladiatore. Grazie alla sua forza e astuzia, Ionius riuscirà ad affrancarsi, a vivere con l'amata Libia e a divenire uno stretto conoscente di Cleopatra, che si sacrificherà, infine, anche per la loro stessa salvezza dall'esercito di Ottaviano.

In *Kanashimi no beradonna*, il contesto sociale è mutato, e la schiavitù è rappresentata sotto la forma di servitù della gleba. Già presente nei tempi romani, questo tipo di contratto si stringeva tra un proprietario e un contadino, il quale risultava di conseguenza fissato alla determinata zolla di terra affidatagli, comprato e venuto con essa, e costretto a trasmettere il proprio mestiere alle generazioni successive. Questa pratica era già in vigore pienamente nel IX secolo, e giuridicamente parlando dal Cinquecento, grazie a un editto di Federico I di Danimarca (1524), che conferì ai proprietari terrieri piena giurisdizione sui sudditi. La liberazione dei contadini avvenne a partire dal XIX secolo, soprattutto grazie ai nuovi ideali illuministici che andarono a espandersi per l'Europa del tempo. A onor del vero, i servi della gleba differivano dagli schiavi per la natura precisa dei compiti da svolgere, soprattutto il lavorare la terra di proprietà del signore e il pagare le tasse, nonché l'assoluzione delle *corvées*, e il riconoscimento della loro entità di persone, e non di oggetti. Avevano una limitata proprietà privata, potevano sposar-

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Cfr. la storia dello schiavismo: <http://en.wikipedia.org/wiki/Slavery>. (25/09/2014)

si (anche se con degli obblighi quali il previo consenso del Signore, come illustra il lungometraggio) e avere figli. Inoltre, il contratto stipulato non prevedeva diritto di vita e morte sui servi da parte del proprietario, ma solo la compravendita. Il servo era inoltre tutelato dal padrone legalmente e militarmente¹⁵.

La trilogia tratta anche del potere e della politica, che investono un ruolo preponderante in ognuna delle trame. In *Sen 'ya ichiya monogatari* assistiamo ai soprusi che i protagonisti devono subire da parte della popolazione ricca, siano queste le angherie progettate da Badhli, o dal Califfo, dal capo della polizia e famiglia. Proprio per questo possiamo assistere al cambiamento di Aladdin, che desidera anch'egli ricchezza e potere, e dopo varie avventure li ottiene grazie all'intervento del famoso Genio, qui impersonato da una nave parlante che condurrà l'uomo per ogni porto, ad arricchirsi. Una volta di ritorno a Baghdad, Aladdin tenterà di ottenere il califfato della città, e per riuscirci arriverà persino a dire addio al Genio, incaricandolo di portare lontano tutti i suoi opposenti fatti appositamente salire a bordo. Ottenuto il potere tanto desiderato, però, Aladdin non troverà la serenità, e anzi sarà perseguitato dalle proprie manie di grandezza, dalla megalomania che si impossesserà del suo animo. Aladdin passerà dallo stato di vittima a quello di carnefice, nel tentativo di entrare nelle grazie di Jalis e di costruire una torre alta fino al cielo, simbolo del suo orgoglio, che farà invece inveire il popolo e i magistrati contro di lui. Alla fine del lungometraggio, la torre crollerà, e con essa anche i desideri di Aladdin: l'uomo tornerà nel deserto, ancora una volta un semplice venditore d'acqua. Si può leggere una morale in questo finale: i desideri non sono sempre ciò che realmente necessitiamo, e una volta realizzati non corrispondono ogni volta alle nostre aspettative. Aladdin era un uomo semplice ma felice, e tale tornerà a essere.

Anche la corruzione è un tema presente nel film. La moglie del capo della polizia, in realtà amante di Badhli, cospira affinché il Califfo soccomba, e avvelena il marito per lasciare al proprio amante il potere. Badhli, dal suo canto, non esita a tradire la banda di ladri con cui aveva stretto un patto di alleanza, uccidendone il capo Kamarkim e violentandone la figlia (Mardia, per l'appunto), e ad assassinare la donna che gli ha donato il potere, una volta ottenuto ciò per cui l'aveva usata. La figura di Badhli rappresenta una

¹⁵ Oltre alle informazioni qui menzionate, altre possono essere trovate presso l'enciclopedia online http://it.wikipedia.org/wiki/Servit%C3%B9_della_gleba. (25/09/2014)

metafora della corruzione politica. Non si esclude che altri personaggi lo aiutino nel raggiungimento del suo scopo, semplicemente sono tanto secondari da non avere un vero ruolo. Badhli tenterà in ogni modo di spodestare anche Aladdin, calunniandolo di incesto (al quale stava davvero cedendo, senza saperlo).

Non è l'unico personaggio ad avviare un colpo di stato. Oltre a Aladdin, che l'ha compiuto alla luce del sole anche se scorrettamente, persino Cleopatra è, in verità, una figura piuttosto complottista. Sostenuta dalla sacerdotessa Apollodoria, ella organizzerà la morte di Cesare, che tentava di impossessarsi dell'Egitto. Per far questo, dapprima spodesta il fratello Tolomeo dalla carica di Faraone, prendendone lei stessa il posto, infine, sempre combattuta tra i propri sentimenti e i propri doveri nei confronti del suo Paese (richiamo ai temi nipponici cari alla popolazione della lotta tra *giri* e *ninjō*, il dovere e il sentimento¹⁶), ne commissionerà l'assassinio a Bruto. Cleopatra sedurrà anche Antonio, il nuovo triumviro e condottiero di Roma, e tenterà ugualmente di conquistare Ottaviano, fallendo a causa dei gusti sessuali dell'eroe.

I romani stessi, tuttavia, già da tempo complottavano contro Cesare. Non si può certo dire che loro fossero innocenti, e che la morte del dittatore sia stata orchestrata esclusivamente da Cleopatra. L'immagine che ci viene offerta della Roma di quegli anni non è solo quella di un luogo dalle architetture finissime e dai paesaggi mozzafiato, vivo e prospero. In realtà, dietro la facciata di apparente tranquillità, si nascondono delle ombre all'interno del senato stesso: la battaglia finale tra Antonio e Ottaviano ne è la prova tangibile¹⁷.

Le atmosfere medioevali sarebbero sufficienti a far provare allo spettatore un senso di disagio, ma *Kanashimi no beradonna* illustra efficacemente, grazie anche alla peculiare tecnica del collage di immagini e della voce narrante, le condizioni dei servi dei signori feudali. Mentre questi ultimi prosperano nei loro castelli, la popolazione è costretta a subire ogni sopruso. La vicenda di Jeanne è certamente l'esempio più lampante, a cominciare dallo stupro di massa, fino alle accuse di stregoneria e al suo rogo. Tuttavia, anche i personaggi secondari sono vittime della società. Le alte tasse richieste a

16 La contrapposizione ragione-sentimento che dagli albori del cinema e del teatro giapponese divide gli animi di protagonisti, specie se samurai e quindi debitori verso un signore o padrone, ma contemporaneamente spinti a difendere i deboli. Cfr. il capitolo *Cenni storici*, nota 11.

17 La battaglia di Azio, 31 a.C.

causa della guerra, la leva obbligatoria per gli uomini e il conseguente abbandono dei raccolti, che porta a un ulteriore impoverimento, divengono un circolo vizioso da cui è difficile sottrarsi. Jean stesso ne paga le conseguenze: la mano sinistra gli viene recisa perché il villaggio non è in grado di raccogliere il pagamento dovuto al Signore. In quella situazione, è normale che i paesani cerchino conforto nella figura forte di Jeanne, che prende in mano le redini della situazione e conduce i propri compaesani fuori dalle ire del Barone, procurandosi i soldi necessari. Una persona così sovversiva non poteva essere lasciata libera, ed è per questo che viene condannata a morte. Il Diavolo avrebbe potuto esserci o non esserci, frutto dell'immaginazione della donna: il finale non sarebbe cambiato. La sua dipartita non sarà vana, il suo spirito verrà trasmesso alla folla e presto le prevaricazioni cesseranno grazie alla Rivoluzione.

Il tema apparentemente più lieto dell'amore, tuttavia, si snoda per l'intera trilogia. In *Sen'ya ichiya monogatari* troviamo il primo esempio di amore impossibile a causa delle differenze sociali: in questo caso Aladdin non può affrancare Miriam dalla schiavitù perché troppo povero. I due amanti vivranno i loro momenti di felicità, ma saranno presto separati e la donna avrà una tragica fine. Più avanti nella pellicola, Jalis sarà quasi costretta a maritarsi con un uomo che non ama, invece che seguire il suo sogno di una vita felice con Aslan. Fortunatamente, i due personaggi riusciranno a superare le avversità e a convolare a nozze. Il vero ostacolo alla felicità dei protagonisti è sicuramente lo stesso potere che, come già detto, Aladdin riuscirà a conquistare. Da perseguitato, egli diverrà oppressore, impedendo in un primo momento alla figlia di coronare il suo sogno d'amore. La giovane ladra Mardia, invece, infatuata di Aladdin, sarà per l'intero lungometraggio un personaggio sfortunato. Violentata da Badhli, e cacciata dall'uomo che ama dall'isola di donne-serpente, dopo una relazione con il suo aguzzino che continua impunito a tradirla e ad abusare di lei, alla fine morirà per difendere il suo unico amore, Aladdin, appunto, e morsa proprio da un serpente.

Nemmeno Cleopatra, che riveste nella società un ruolo ben diverso dai protagonisti del primo film, riuscirà a vivere l'amore serenamente. Prima Cesare, poi Antonio, ella dovrà eliminarli tutti per proteggere quanto è più importante, ossia l'Egitto. Cleopatra sacrifica costantemente i propri sentimenti a favore di una causa più importante, e per questo la sua figura non può che essere quella di una persona triste, combattuta interior-

mente. Gli unici a poter amare liberamente saranno Ionius e Libia, le cui posizioni sociali sono talmente basse da non incorrere nei doveri di una regina, ma nemmeno nelle ire dei potenti come fecero Aladdin e Miriam, o Jeanne e Jean.

La totale sottomissione al potere e la perdita della speranza si ha nel lungometraggio conclusivo. Jeanne e Jean, in procinto di cominciare una vita matrimoniale povera ma felice, se la vedranno subito rubata dal Barone e dalla Baronessa. Jeanne non è l'unica a dover rinunciare all'amore, e Jean non è l'unico a morire per amore: l'attendente della Signora, un ometto basso e brutto, follemente invaghito della propria padrona, chiederà a Jeanne di aiutarlo a realizzare il desiderio di essere libero di amarla. Questo condurrà entrambi a peccare di adulterio, e il Signore feudale li pugnerà a morte ancora nel loro letto, ancora abbracciati l'uno all'altra. Se da una parte l'amore del servo è assoluto, anche questo può essere considerato uno stupro, per quanto i sentimenti che muovono l'uomo possano essere limpidi. La Signora non è, infatti, in alcun modo consenziente, e anzi viene drogata affinché acconsenta a fare l'amore con lui. La sua coscienza è spenta dalla belladonna, ed è ben chiaro dalle immagini che ci vengono proposte: lei che si rigira insonne nel letto, come in preda al dolore, e che vaga per il castello con uno sguardo fisso e vuoto, fino a raggiungere la stanza in cui l'attende il servitore. Ella sembra quasi opporsi con il proprio corpo, ma non può trattenersi dal cedere, in un passaggio contrario a quello di Aladdin: da carnefice a vittima.

Chi per un motivo, chi per un altro, i personaggi della trilogia cinematografica non sono liberi di amare, e a nessuno dei protagonisti è concesso il lieto fine. Le ragioni dietro questa sfortuna amorosa sono da ricercare nel potere delle classi agiate e nei doveri che queste avevano nei confronti del loro Paese e del popolo. Il potere e l'amore, due tratti distinti della società, in questi film sono imprescindibili l'uno dall'altro.

Conclusioni

Sebbene l'attenzione della sceneggiatura si concentri prevalentemente su altri aspetti, le problematiche sociali delle epoche narrate, ma anche di quella presente, vengono tratteggiate con una veridicità inaspettata e immerse naturalmente nella trama. Nonostante a una lettura poca attenta possa sembrare che i lungometraggi pecchino di superficialità

(nessuno si indigna per il trattamento riservato alle schiave in vendita, a Aladdin stesso, anzi gli uomini sono contenti dell'idea di potersi sfogare su Libia, e solo Cleopatra teme per la vita di Ionius nel Colosseo, ma forse più per la possibilità di una sconfitta da parte di Cesare), in realtà l'indifferenza per queste disparità tra classi sociali, tra uomo e donna, e la violenza neppure tanto nascosta, è di certo stata ricercata.

Non sarebbe stato realistico altrimenti, e la veridicità storica ne avrebbe risentito di sicuro. La presenza di anacronismi dai fini umoristici non viola questo dettato: ciò che davvero preme non sono gli oggetti, ma l'autenticità dei sentimenti dei personaggi. Cleopatra, pur nutrendo una simpatia per Libia, è ben lungi dal trattarla come una sua pari. Jean, pur amando Jeanne, è dibattuto tra i suoi sentimenti e ciò che, nel contesto storico di appartenenza, sia la giusta azione per un uomo come lui. Ciò che deve suscitare nello spettatore è un senso di disagio per i soprusi: se uno dei personaggi si fosse indignato al posto del pubblico, l'effetto sortito sarebbe stato differente. È l'indifferenza, la naturalezza con cui certi fatti e comportamenti vengono universalmente accettati a far sorgere il fastidio, e aiuta a imporsi riflessioni anche inconsapevoli.

Dal punto di vista storico-sociale, i tre lungometraggi qui descritti offrono un prezioso collage di fatti, abitudini e emozioni che non sono altro se non un breve scorcio di ciò che realmente è accaduto nel corso dei secoli.

APPENDICE

IL REGISTA

Yamamoto Eiichi 山本暎一

Nato a Kyōto nel novembre del 1940, Yamamoto dimostrò propensione al lavoro nel campo dell'animazione e della cinematografia già nella preadolescenza. Subito dopo il diploma iniziò quindi a lavorare presso lo Studio Otogi di Yokoyama Ryūchi fino al 1961 quando, poco più che ventenne, si unì a Tezuka Osamu per fondare la Mushi Production, dove rimase in qualità di produttore e regista fino al fallimento di questa, nel 1973¹.

La prima opera di Yamamoto alla Mushi Production fu un corto di appena due minuti, *Osu* ("Maschio", 1962), nel quale un gatto offre una dura critica al proprio padrone umano, che tende a complicare inutilmente le faccende che lo riguardano. Yamamoto si occupò della produzione, del *rendition* e della pianificazione. In contemporanea, lavorò all'editing, al *rendition*, all'*art* e diresse anche un altro corto *Aru machikado no monogatari* ("Storie di un angolo di strada", 1962). Entrambi furono poi proiettati in Italia nel 2002, in occasione del Future Film Festival.

Tuttavia, il primo importante lavoro di Yamamoto coincise anche con la più celebre e internazionalmente riconosciuta opera dello studio: la prima serie di *Tetsuwan Atomu* ("Atom dal braccio di ferro", 1963, 193 episodi), di cui fu regista di alcuni episodi (come il collega Sugii Gisaburō), nonché regista e incaricato dello *screenplay* della versione cinematografica riadattata *Tetsuwan Atomu: uchū no yūsha* 鉄腕アトム・宇宙の勇者 ("Atom dal braccio di ferro: l'eroe dello spazio", 1964). Successivamente si dedicò a *Janguru taitei* (1965-1966, portato in Italia come *Kimba, il leone bianco* a più riprese a partire dal 1977 fino al 1999, quando, complice un nuovo adattamento e un nuovo doppiaggio, fu ribattezzato *Kimba, una giungla di avventure*, ma letteralmente "Imperatore della giungla"), un racconto che apre la strada a protagonisti animali umanizzati nonché primo anime giapponese a colori (per non dimenticare la disputa con

¹ Cfr. la pagina Wikipedia http://en.wikipedia.org/wiki/Eiichi_Yamamoto (01/10/2014), le opere su Anime News Network <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=5556>. (01/10/2014)

i Walt Disney Animation Studios per il presunto plagio perpetrato dallo studio americano con *Il re leone* del 1994²). Si occupò della regia della serie, dello *screenplay* e della produzione. Nel 1966 fu anche regista del film *Janguru taitei gekijōban* ジャングル大帝・劇場版 (“L’imperatore della giungla – il film”), un *retelling* della storia più fedele al manga, e anche produttore di *Janguru taitei: susume Reo* ジャングル大帝・勧めレオ (“L’imperatore della giungla: vai avanti, Leo!”, 1966-1967), il seguito delle vicende narrate nella prima serie. Nel 1969 si incaricò anche del *rendition* per il mediometraggio *Kaitei toshi no dekiru made* 海底都市のできるまで (“Finché non sarà costruita una città sotto il mare”), e nel 1970 diresse e redasse lo script per i cinque episodi di *Nihon tanjō* 日本誕生 (“La nascita del Giappone”). Nel 1973 fu *chief director* dei 26 episodi che costituiscono la serie televisiva *Wansa kun* ワンサくん, una storia con cani antropomorfi.

Contemporaneamente, Yamamoto ebbe il suo debutto anche alla regia cinematografica, nel 1969 con *Sen'ya ichiya monogatari*. Il suo lavoro nello studio proseguì con gli altri due titoli della trilogia, *Kureopatora*, co-diretto con Tezuka, e *Kanashimi no beradonna* (di quest’ultimo curò anche lo script).

Dopo il fallimento della Mushi Production, i suoi lavori più riusciti riguardarono prevalentemente la stesura di *series composition*, *screenplay* e la supervisione di una nota animazione televisiva: *Uchū senkan Yamato* 宇宙戦艦ヤマト (“La corazzata spaziale Yamato”, internazionalmente conosciuto come *Space Battleship Yamato*, in Italia *La corazzata Yamato*, 1974-1975 e la versione cinematografica del 1977, di cui curò lo *scenario*), un racconto fantascientifico che segue le vicende di un gruppo di ragazzi, parte di un equipaggio inviato nello spazio all’interno di un’astronave creata a partire dalle rovine della corazzata Yamato³, partiti per recuperare un dispositivo che possa purificare la Terra dalle radiazioni causate da una razza aliena, prima che l’umanità raggiunga l’estinzione, stabilita entro il tempo di un anno. Nel 1978-1979 e nel 1980-

2 Cfr. il capitolo dedicato a *The Lion King controversy*, presso la pagina Wikipedia dedicata a *Janguru taitei*: http://en.wikipedia.org/wiki/Kimba_the_White_Lion#The_Lion_King_controversy. (01/10/2014)

3 La corazzata Yamato 大和 è stata chiamata così in onore dell’antica provincia da cui si è andato a sviluppare l’etnia più diffusa in Giappone. Fu la più grande nave da battaglia mai costruita, con un dislocamento di 72.810 tonnellate e 9 cannoni, insieme alla Musashi, il cui nome si ispira ancora a un famoso luogo nipponico.

1981 fu *scenarist* relativamente per la seconda e la terza stagione della serie. Infine, nel 1983, lavorò allo script del finale cinematografico della storia: *Uchū senkan Yamato: kanketsuhen* 宇宙戦艦ヤマト・完結編 (“La corazzata spaziale Yamato: capitolo finale”). Nel 1994 fu realizzato un OAV⁴ di quattro episodi di cui Yamamoto lavorò per lo *screenplay*: *Yamato 2520* ヤマト2520.

Nel 1982 si occupò, presso la Toho, della supervisione del lungometraggio *Ozu no mahōtsukai* オズの魔法使い (“Il mago di Oz”), per la regia di Takayama Fumihiko. Nel 1984 diresse un film per la Sanrio: *Oshin* おしん (“Oshin”), una storia di una bimba di sette anni di nascita povera che, per aiutare la famiglia, decide di abbandonare gli studi e affrontare un brutale mondo del lavoro, al servizio di una casa facoltosa.

Sulla stessa onda di *Uchū senkan Yamato*, Yamamoto Eiichi diresse e curò lo *screenplay* del film *Ōdīn – kōshi hobune sutāraito* オーディーン 光子帆船スターライト (“Odin: il vascello fotonico starlight”, conosciuto come *Odin: Photon Space Sailer Starlight* o *Odin: Starlight Mutiny*, 1985), nel quale ritroviamo un viaggio spaziale, stavolta alla ricerca di un pianeta da colonizzare, e dell’ammutinamento del giovane equipaggio, che dovrà affrontare un popolo di robot, abitanti di un oscuro pianeta, Odino. Purtroppo il film non ebbe un finale, in quanto la trilogia per il viaggio alla ricerca di Odino inizialmente pianificata non fu portata a termine, causa il basso riscontro del pubblico.

Nel 1987, inoltre, supervisionò i tre episodi da 47 minuti di *Chōjin densetsu urotsukidōji* 超神伝説うろつき童子 (“Il ragazzo viandante: la leggenda di Chōjin”), una storia fantasy che ipotizza l’esistenza di altre due razze, oltre quella umana, che popolano la Terra, destinata a essere riequilibrata ogni tremila anni da un mostro celeste, il Chōjin. I protagonisti scopriranno che, apparentemente, quest’essere risiede in uno studente giapponese, che ne diverrà il padre, ma anche il suo antagonista.

A Yamamoto si deve anche la creazione dello script dell’adattamento del libro del mondo fluttuante di Ihara Saikaku⁵ *Kōshoku ichidai otoko* 好色一代男 (“Vita di un

4 Ossia, un *original animation video*, un prodotto destinato all’home video.

5 Ihara Saikaku (1642-1693), vero nome Hirayama Tōgo, scrisse varie opere ambientate nei quartieri di piacere. *Vita di un libertino* fu pubblicato nel 1682.

libertino”, 1991), conosciuto anche con il nome inglese di *The Sensualist*⁶ e apprezzato per l’originalità visiva e narrativa, grazie alla quale l’opera è stata accostata al precedente *Kanashimi no beradonna*, tanto che spesso si è azzardato riferircisi come un seguito della trilogia progettata per lo studio di Tezuka, a causa del tema trattato e della qualità della sperimentazione. Yamamoto, comunque, si è ritirato dall’animazione nel 1991.

6 Il film è stato diretto da Abe Yukio.

ANIMATORI

Sugii Gisaburō 杉井ギサブロー

Nato il 20 agosto del 1940 presso Numazo, ma cresciuto a Harajuku, per sua stessa ammissione il creare animazione è stato il desiderio della sua vita fin da quando, ancora un bambino delle elementari, frequentava un doposcuola privato di pittura. Il suo desiderio si concretizzò quando, appena diciottenne, fu assunto presso la Tōei Animation. In questa azienda, tuttavia, nonostante gli sia stata comunque affidata una scena da intercalare nel primo lungometraggio d'animazione a colori del Giappone, *Hakujaden* 白蛇伝 (“Il racconto del serpente bianco”, 1958, noto anche come *Tale of the White Serpent*), egli non riuscì a distinguersi. Il capo di Sugii era all'epoca Ōtsuka Yasuo. Quell'unica scena cui lavorò, raffigurava dell'acqua su cui erano riflesse varie luci colorate, ed egli fu costretto a rifarla tre volte, impiegandoci circa un mese⁷. L'anno successivo rivestì lo stesso ruolo per un'altra produzione del medesimo regista, Yabushita Taiji: *Shōnen Sarutobi Sasuke* 少年猿飛佐助 (“Il ragazzo Sarutobi Sasuke”, distribuito all'estero con il titolo inglese di *Magic Boy*), e così anche per *Sayūki* 西遊記 (titolo letterale “Viaggio in Occidente”, ma portato in Italia come *Le tredici fatiche di Ercolino*, 1960). Nel 1962, invece, appare nei crediti di *Aru machikado no monogatari* (“Storie di un angolo di strada”), come animatore, sotto la regia di Yamamoto Eiichi. Dalla collaborazione tra due artisti nasceranno i tre lungometraggi *Animerama*, qualche anno più tardi.

La sua carriera cambiò grazie al fortuito incontro con Tezuka Osamu (avvenuto durante il lavoro comune svolto per *Sayūki*) che lo assoldò per la prima guardia della sua Mushi Production, dove, appena ventenne, Sugii lavorò come animatore, produttore e animatore chiave per la storica serie *Tetsuwan Atomu* (letteralmente “Atom dal

7 ISHIOKA Masato, *Animeshi Sugii Gisaburō* アニメ師杉井ギサブロー (“Maestro d'animazione Sugii Gisaburō”), 2012.

braccio di ferro”, ma noto in Occidente come *Astro Boy*, 1963-1966) sotto la direzione proprio di Tezuka. Il genio di Sugii cominciò a divenire sempre più evidente, soprattutto quando per la prima volta sperimentò le proprie capacità lavorando senza sceneggiatura e senza *ekonte*⁸ (una sorta di *storyboard*), ma con solo una pagina di descrizione a fare da guida, tanto che, per dirlo con le sue stesse parole, “non avevamo idea di cosa stavamo cercando di fare”⁹.

Questa sua capacità si rivelò di nuovo importante durante la produzione di *Sen'ya ichiya monogatari*, quando creò una scena dalle linee sensuali e altamente erotica grazie ai rimandi e alla sinuosità dei movimenti del disegno, senza alcun bozzetto e “sprecando un sacco di carta”¹⁰. Un intervento, questo, di cui si parlerà a tempo debito. Nonostante i turni massacranti della Mushi Production per rispettare le imminenti scadenze della serie, la prima prova di Sugii Gisaburō nel campo della regia fu proprio alla direzione del sesto episodio di *Tetsuwan Atomu*, trasmesso il 5 febbraio del 1963 e intitolato *L'uomo Saetta*. Allora, aveva ventidue anni.

Al termine della trasmissione dell'anime, grazie all'ammirazione e alla benevolenza di Tezuka nei suoi confronti, Sugii ottenne l'incarico di direttore generale, incaricato della produzione delle serie televisive¹¹. A quel punto, dopo aver lavorato come *animation director* per *Shintakarajima* 新宝島 (“La nuova isola del tesoro”, 1965) e sempre ispirandosi a un lavoro precedente del maestro, passò alla Fuji TV con l'intenzione di creare qualcosa di innovativo, e pertanto si dedicò a *Gokū no daibōken* 悟空の大冒険 (1967, “Le grandi avventure di Gokū”), che tuttavia non fu in grado di mantenere un indice di ascolto soddisfacente, e per questo l'animatore, che non voleva sottostare alle rigide regole del mercato, fu cacciato dalla Fuji TV.

Accortisi che nel campo dell'animazione rivolta ai bambini non avrebbero mai potuto competere con la Disney, specialmente a causa dei budget elevatissimi che la compagnia americana possedeva e al suo conseguente utilizzo della *full animation*¹², e

8 In giapponese 絵コンテ.

9 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

10 Anche questa frase è stata pronunciata dall'artista nel documentario a lui dedicato.

11 La lista delle sue opere e del ruolo che rivestì in queste è disponibile presso la pagina web <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3328>. (01/10/2014)

12 La *full animation* impiega l'utilizzo di dodici fotogrammi al secondo, mentre la *limited animation*, normalmente utilizzata in Giappone per le serie animate, ne prevede soltanto otto.

considerando l'interesse di Tezuka verso le sperimentazioni animate, già dimostrato nei cortometraggi realizzati alla Mushi Production¹³, si decise di puntare su un nuovo genere: l'animazione per adulti, cioè l'animazione erotica. Fu a questo punto che venne prodotta e creata la trilogia di *Animerama*, con come capostipite *Sen'ya ichiya monogatari* (1969), diretto da Yamamoto Eiichi, in 70 millimetri. Sugii Gisaburō partecipò a questo progetto come ospite, in qualità di animatore della sopraccitata scena, che tuttavia fu eliminata dai censori.

Sempre nel 1969, Sugii divenne regista generale di *Dororo* (in seguito divenuto *Dororo to Hyakkimaru*, cioè “Dororo e Hyakkimaru”). In questo caso, egli scelse, su richiesta dello sponsor, di non avvalersi dell'animazione a colori, nella consapevolezza che la crudeltà della storia e le numerose scene irrorate di sangue sarebbero state oggetto di tagli da parte della censura. Poiché la sceneggiatura era ambientata nel passato, e accostabile quindi ai film *jidaigeki*¹⁴, Sugii ritenne che l'utilizzo del bianco e nero potesse rivelarsi la soluzione migliore per non incorrere in questo rischio. Col senno di poi, il regista ammise che i temi trattati non erano affatto adatti a un pubblico di bambini, ma continuò a pensare di essere stato nel giusto decidendo di narrare la storia così com'era, con la brutalità della violenza in essa descritta¹⁵. Nello stesso anno, Sugii contribuì a disegnare le animazioni chiave per l'episodio pilota della serie televisiva *Rupan Sansei* ルパン三世 (“Lupin III”), che fu in verità interrotta e ripresa anni dopo, quando gli ascolti si rivelarono di gran lunga migliori. Sugii si occuperà di nuovo di questo personaggio solo nel 1996 con la direzione del film per la televisione *Rupan Sansei: towaraito jemini no himitsu* ルパン三世『トワイライト☆ジェミニの秘密』 (“Lupin III – Il segreto del diamante penombra”)¹⁶. Nel 1970, Sugii fu direttore dell'animazione per una produzione di Tezuka di 16 minuti: *Kōri no kuni no Misuke* 氷の国のミスケ (“Misuke nella terra dei ghiacci”).

Nonostante i tentativi di adattare storie tratte da manga di altri artisti, scelta dovuta ai

13 Cfr. l'appendice dedicata alla vita e alle opere di Tezuka Osamu.

14 *Jidaigeki* 時代劇 è il termine con cui vengono indicati i film di genere storico in Giappone.

15 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

16 Alessandro MONTOSI, “Sugii Gisaburō, maestro dell'animazione e dei sentimenti”, *Catalogo: Animation – Ca' Foscari Animation Fest*, Venezia, 2012, pp. 28-43.

cambi di direzione dell'audience, la Mushi Production si trovò coperta di debiti, e a nulla servirono le dimissioni di Tezuka: la società chiuse i battenti per banca rotta dopo il travagliato *Kanashimi no beradonna*, nel 1973¹⁷.

Concluso per il momento il capitolo della Mushi Pro, Sugii Gisaburō entrò a far parte del Group TAC, su invito del suo ex collega e tecnico del suono Tashiro Atsumi, che ne fu il fondatore. La prima produzione, sicuramente innovativa e che pertanto doveva aver attirato l'attenzione dell'animatore, fu un'opera musicale, *Jakku to mame no ki* ジャックと豆の木 (1974, “Jack e la pianta di fagioli” o, alternativamente conosciuto come *Molletta il terribile*). Con il costante desiderio di superare la Disney e l'impossibilità di trovare altri modelli di animazione completa per i lavoratori del Group TAC, si decise che ogni animatore si sarebbe dedicato a un singolo personaggio, a differenza della produzione convenzionale che prevedeva che a ogni animatore venisse affidata una singola scena. Molto della compagnia americana fu ripreso in questo film, a partire dal ruolo tanto preponderante che la musica ebbe al suo interno, eppure una somiglianza può essere avvistata anche soltanto nei tratti dei disegni e nei movimenti molto fluidi che si possono ammirare. Il risultato, tuttavia, non lasciò Sugii soddisfatto. Il regista si mise in viaggio, vivendo di disegni a sfondo religioso¹⁸ e per dieci anni non si fermò più in un unico posto, lasciando la famiglia a Tōkyō e mantenendola con la sua nuova attività indipendente, anche se, in verità, egli stava preparando il progetto per *Manga Nihon mukashibanashi* まんが日本昔ばなし (“Leggende Giapponesi”, 1975 e 1976-1994), con il patrocinio dell'Agenzia degli Affari Culturali¹⁹. La serie ricevette numerosi riconoscimenti, e continuò a essere trasmessa per quasi vent'anni. Sugii si occupò della regia generale e di singoli episodi, del *background art*, dell'animazione.

Tra il 1982 e il 1983 fu incaricato dell'animazione per i titoli di testa e di coda della serie *Tokimeki tunaito* ときめきトゥナイト (“Batticuore stanotte”; *Ransie la strega*, in Italia); inoltre al suo ritorno portò con sé una nuova opera su cui lavorare: *Nainu* ナイン (“Nine”), dal fumetto di Mitsuru Adachi, nei cui film per la prima volta fu utilizzata la

17 Cfr. Guido TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese*, “Lapilli extra”, Latina Tunué, 2012, p 103.

18 Si occupò prevalentemente di *nihonga*, immagini buddhiste, e *daruma e*, disegni di daruma.

19 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

tecnica del movimento fermato o *slow panning*²⁰, in cui appunto i movimenti della videocamera erano rallentati in modo da riprendere primi piani e panoramiche. Ne ricavò in totale tre lungometraggi per la TV, il primo dei quali approdò anche al cinema e di cui egli stesso curò la regia (*Nainu* ナイン del 1983, *Nainu 2 koibito sengen* ナイン2 恋人宣言 “Nine 2: dichiarazione d’amore”, di nuovo del 1983 e infine *Nainu kanketsuhen* ナイン 完結編 “Nine: capitolo finale”, del 1984). Grazie a questa prima sperimentazione, la tecnica fu riutilizzata anche per il successivo e dai temi simili *Tacchi* タッチ (“Touch”, in Italia importato come *Prendi il mondo e vai*, 1985-1987, 101 episodi), di cui Sugii diresse le animazioni dei titoli di testa, oltre a varie puntate e ai tre film di montaggio: *Tacchi – sebangō no nai ēsu* タッチ 背番号のないエース (“Touch: l’ace senza numero sulla schiena”, 1986), *Tacchi 2 sayonara no okurimono* タッチ 2 さよならの贈り物 (“Touch 2: regalo d’addio”, 1986) e *Tacchi 3 kimi ga tōrisugita ato ni* タッチ 3 君が通り過ぎたあとに (“Touch 3: dopo che tu mi hai sorpassato”, 1987). Anni dopo, tornerà a dirigere i due che proseguirono la storia: *Tacchi: arekara, kimi ha... miss lonely yesterday* タッチ あれから、君は・・・ - Miss Lonely Yesterday - (“Touch: da quel giorno, tu sei miss lonely yesterday”) e *Tacchi: cross road – kaze no yukue* タッチ CROSS ROAD～風のゆくえ (“Touch: cross roads – le tracce del vento”) rispettivamente del 1998 e del 2001. Contemporaneamente alla prima serie, seguì la direzione generale di un anime che ebbe molta fama in Italia, ma scarsa in patria, e fu costretto pertanto a chiudere i battenti dopo soli 23 episodi: *Garasu no kamen* ガラスの仮面 (*Il grande sogno di Maya*, 1984, letteralmente: “La maschera di vetro”)²¹. Infine, si occupò anche della serie televisiva del 1987 *Hiatari Ryōko!* 陽あたり良好! (“Un bel sole su Ryōko!”, in Italia *Questa allegra gioventù*, 1987-1988), di cui supervisionerà il sequel cinematografico del 1988 *Hiatari Ryōko! Kasumi yume no naka ni kimi ga ita* 陽あたり良好! KA・SU・MI 夢の中に君がいた (“Un bel sole su Ryōko! Kasumi: eri nei miei sogni”).

20 La tecnica e i passaggi che portarono all'adattamento di questo manga sono spiegati nel documentario アニメ師杉井ギサブロー (“Maestro d'animazione Sugii Gisaburō”) di ISHIOKA Masato, 2012.

21 MONTOSI, *Sugii Gisaburō, maestro...*, cit., pp. 28-43.

La vetta più alta per il Group TAC (e molti ritengono anche per la stessa animazione giapponese) fu però il film *Ginga testudō no yoru* 銀河鉄道の夜 (“Una notte sul treno della Via Lattea”, titolo internazionale *Night on the Galactic Railroad*, 1985) tratto dal celebre scritto di Miyazawa Kenji²². Un adattamento dell’opera si era sempre sperato di poter tradurre, ma la vera svolta si ebbe nello scoprire una trasposizione a fumetti di Masumura Hiroshi, che vedeva come protagonisti dei gatti antropomorfi²³. Questo, si ritenne, avrebbe indotto lo spettatore a una più immediata immersione nell’atmosfera surreale della sceneggiatura. La presenza di umani, secondo Sugii Gisaburō, avrebbe aiutato a comprendere l’eterogeneità dell’universo creato da Miyazawa, nel quale vi era anche un largo uso dell’esperanto²⁴, utilizzato anche nel lungometraggio. Sugii ammise che la scena in cui il giovane protagonista Giovanni fissa da distante la sua città esprime lo stesso senso di solitudine che provava lui all’epoca, durante quella sorta di esilio volontario cui si era costretto dopo il personale fallimento di *Jakku to mame no ki*.

Nel 1987, Sugii fornì la propria versione della storia di Genji in *Murasaki Shikibu: Genji monogatari* 紫式部・源氏物語 (“Murasaki Shikibu: storia di Genji”), cercando di rendere il protagonista una sorta di rappresentazione della scrittrice. Il regista avrebbe desiderato che il film fosse percepito come evoluto e sofisticato, adatto al pubblico adulto cui si rivolgeva, con un approccio metaforico più che realistico, ma egli non ritenne di essere riuscito a trasmettere questa idea al team di animatori²⁵.

Dopo questa esperienza, nel 1991 curò lo script e diresse lo special *Suīto supotto* スイートスポット (“Sweet Spot”), e l’anno successivo fece altrettanto per i tre episodi da 50 minuti di *Nozomi Wicchizu* のぞみウィッチイズ, (“Nozomi strega”) la storia di un ragazzo naturalmente dotato per la boxe che, su pressione della nuova vicina di casa e compagna di scuola, si iscrive al corrispettivo club nel loro nuovo liceo. Sugii Gisaburō diresse e curò lo *screenplay* anche per la trasposizione del famoso videogioco picchiaduro

22 Miyazawa Kenji (1826-1933) fu un noto scrittore per bambini. Delle sue opere si hanno ben due trasposizioni cinematografiche animate con la partecipazione di Sugii Gisaburō: *Ginga testudō no yoru* (1985) e *Guskō Budori no Denki* (2012). Gli omonimi romanzi furono scritti rispettivamente nel 1924 e nel 1932.

23 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

24 La lingua pianificata da Ludwik Lejzer Zamenhof, tra il 1872 e il 1887, facente parte della categoria “lingue ausiliarie internazionali”.

25 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

Sutorīto faitā II ストリートファイター II (“Street Fighter II”, 1994), e fu alla regia anche del *retelling* televisivo *Sutorīto faitā II V* ストリートファイター II V (in Italia *Street Fighter II: Victory*, 1995). Nello stesso anno di quest’ultimo, rivestì il ruolo di regista per i cinquanta episodi della serie *Tobe! Isami* 飛べ! イサミ (“Vola, Isami!”, 1995), un’opera di fantasia che ha come protagonisti dei ragazzini discendenti di uomini dello Shinsengumi (corpo speciale di polizia creato sotto lo shogunato).

In seguito, oltre ai già citati *Rupan Sansei* e sequel per *Tacchi*, firmò opere come *Sūpā dōru Rika chan* スーパードール★リカちゃん (“Super doll Rika chan”, 1998-1999, regia e *storyboard*), *Hidamari no ki* 陽だまりの木 (“L’albero esposto al sole”, 2000, alla regia) e *Kyaputen Tsubasa road to 2002* キャプテン翼 ROAD TO 2002 (*Holly e Benji forever*, 2001-2002, *series director*). Fu coinvolto anche nella serie OVA di *Hitsuji no uta* 羊のうた (“La canzone dell’agnello”, *Lament of the lamb*, 2003-2004), una storia horror dei forti legami familiari tra due fratelli, entrambi affetti da una malattia che li porta ad avere comportamenti vampireschi, di cui Sugii curò regia e script, e, sempre nel 2003, scrisse lo *storyboard* per l’episodio tre di *Uchū kaizoku Caputen Hārokku* 宇宙海賊キャプテンハーロック (in Italia: *Capitan Harlock: odissea infinita*), serie di tredici episodi diretta da Rin Tarō²⁶, e lo script per l’episodio sette di *Hi no tori* 火の鳥 (“L’uccello di fuoco”, internazionalmente conosciuto come *Phoenix*, 2004), da un’idea originale di Tezuka Osamu.

Sugii tornò ai lungometraggi con *Arashi no yoru ni* あらしのよるに (*Amicinemici – Le avventure di Gav e Mei, One stormy night*) del 2005, storia in cui ritrae l’improbabile e difficile amicizia tra un lupo e una capra, in un’interessante critica alla società e ai ruoli da essa imposti, che vanno a estendersi persino alle relazioni sociali che i singoli individui stringono gli uni con gli altri; nel 2007 diresse *Shinamon – the movie* シナモン the Movie e ha redatto lo *storyboard* dei titoli di testa per la serie *Tetsuko no tabi* てつこの旅 (“I viaggi di Tetsuko”)²⁷.

²⁶ Vero nome Hayashi Shigeyuki (1941), d’ora in poi menzionato con il suo nome d’arte Rin Tarō.

²⁷ MONTOSI, *Sugii Gisaburō, maestro...*, pp. 28-43.

Tra gli ultimi progetti del Group TAC, a cui il regista ha partecipato, si trova la regia per *Tōfu Kozō* 豆腐小僧 (“Il ragazzo Tōfu”, oppure *Little ghostly adventure of Tōfu boy*, 2011) e la trasposizione di un altro racconto di Miyazawa Kenji, *Guskō Budori no denki* ガスコブドリの伝記 (“La leggenda di Budori Guskō” o con il titolo internazionale *The life of Budori Goosko*), completato nel 2012, due anni dopo la chiusura per bancarotta della società. Il lavoro fu affidato alla Tezuka Productions, la nuova casa di produzione costruita da Tezuka dopo il precedente fallimento della Mushi Pro. Nel lungometraggio le tecniche usate sono certamente più moderne: i personaggi, infatti, interagiscono anche con passaggi in computer grafica²⁸.

Sugii Gisaburō e gli *Animerama*

Sugii Gisaburō partecipò al primo lungometraggio della trilogia, *Sen'ya ichiya monogatari*, in veste di animatore esterno. La scena di cui si occupò si trova intorno al cinquantesimo minuto del film, ed è piuttosto lunga. Per stessa ammissione dell'animatore, per realizzarla non si servì di un bozzetto, pertanto sprecò “moltissima carta”²⁹.

Il protagonista della pellicola, Aladdin, è appena approdato all'isola delle donne-serpente ed è ritratto nell'atto di fare l'amore con la regina, che è, appunto, un serpente. Sugii utilizzò la sua sensibilità per creare una scena dalle movenze morbide, fluide, che sembrano riprendere lo strisciare dei rettili sulla carta.

Su uno sfondo rosa, appaiono delle linee dal lato destro, che si piegano in avanti per poi tornare indietro, senza formare da principio un'immagine definita. I primi contorni che si delineano paiono richiamare la forma di natiche femminili che si muovono imitando l'amplesso; ciò è comprensibile grazie anche all'uso dello sfumato scuro che sottolinea le ombre. La scena si allarga e mostra due gambe e due mani che si carezzano, senza seguire una logica spaziale (una mano tocca la coscia e l'altra il basso ventre, appena abbozzato nel disegno). Con una diversa angolazione, le linee si allungano e solo una gamba permane nell'inquadratura, l'altra si trasforma nella schiena di un uomo, e

28 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

29 *Ibidem*.

ritornano le movenze dell'amplesso.

Dopo un restringimento di campo che pare mostrare una forma fallica, che si tramuta subito in un ginocchio mediante il sapiente utilizzo di un'unica linea, si raggiunge uno svariato numero di ginocchia, che subito divengono mani che si accarezzano, come se delle braccia fossero incrociate, e i gomiti venissero inghiottiti da alcuni lembi di pelle che rimandano in modo piuttosto chiaro all'organo sessuale femminile. Dalle dita fuoriescono delle braccia, che culminano in due mani che si stringono, si intrecciano.

Di nuovo, le dita si tramutano in ginocchia, tornano a essere dita, e sembrano spingere per divenire gambe, infine si stabilizzano in due corpi che si abbracciano, sorprendentemente senza testa. La scena si focalizza quindi su una linea che attraversa lo schermo, pulsando, mimando l'atto sessuale, per infine sfumare fuori dall'inquadratura.

In totale, la scena disegnata da Sugii Gisaburō si estende per circa due minuti e mezzo. Il fondale è colorato di un rosa molto scuro, quasi fucsia. I disegni sono stati realizzati prima a matita e in seguito colorati con la luce³⁰.

Nonostante l'assenza di genitali, dovuta anche alla volontà di Sugii di illustrare il piacere che si riesce a provare attraverso il sesso, più che il sesso in sé, la scena fu comunque eliminata dai censori³¹. Sebbene il film avesse come target un pubblico adulto e molte immagini di nudi femminili fossero presenti nel lungometraggio, è facile comprendere questa decisione: la scena, infatti, è tanto forte e suggestiva proprio perché non mostra nulla di concreto, ma riesce a trasmettere i sentimenti provati dai personaggi, risultando in qualche modo ben più sovversiva di un semplice seno denudato.

La vera conquista e il genio di Sugii Gisaburō si manifestano, tuttavia, in *Kanashimi no beradonna*. In quest'ultimo lungometraggio della Mushi Production, egli lavorò come capo animatore e si occupò di pianificare l'intero movimento della storia, poiché, secondo il regista Yamamoto Eiichi, lui era l'unico a poterlo fare³².

Una delle scene più memorabili in tal senso è la fuga di Jeanne dalla folla inferocita che le dà la caccia in quanto strega. In questa sequenza, il fondale immobile scorre alle

30 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

31 Come viene confessato da Sugii durante l'intervista che fu raccolta nel documentario di Ishioka.

32 Yamamoto lo dichiara nei filmati di Ishioka.

spalle della figura della donna, la quale si divincola in ogni direzione, come se corresse in un sogno e non riuscisse a muovere gli arti in modo appropriato, “come se il suo corpo andasse in direzioni differenti”³³.

L’animazione del film in generale si può annoverare come “animazione illustrata” o “a collage”, poiché la maggior parte delle scene non è integrata con movimento – fatta esclusione per la maggioranza di quelle in cui appare il Diavolo e poche altre che in tal modo acquistano molto più significato – ma da uno scorrimento delle camera su un lungo foglio, con una costruzione delle vicende “a collage”. Nonostante Sugii Gisaburō non prediligesse questo genere di animazione, egli decise di assecondare le richieste del regista Yamamoto Eiichi, imponendo dei movimenti ai disegni di Fukai Kuni, da lui tanto ammirati per la bellezza e la precisione del tratto.

Sebbene non si abbia una precisa idea di quale scena abbia curato Sugii nella lavorazione di *Kureopatora*, si può ben presumere che, data la buona riuscita del primo tentativo, egli si sia dedicato all’espressione del piacere provato dalla regina d’Egitto e da Cesare: il loro amplesso, infatti, è illustrato in maniera molto affine a quello di Aladdin e della donna-serpente.

La scena si instaura dolcemente su uno sfondo dai toni blu, intorno al trentesimo minuto di animazione. Dapprima, compaiono due curve con una protuberanza, che parrebbero essere i seni di una donna, ma l’impressione cambia immediatamente, quando due piccole braccia con altrettante piccole mani sembrano spezzare la figura, giungendo dagli estremi dell’inquadratura, e aprono una nuova interpretazione all’immagine: due corpi, l’uno sopra l’altro e senza testa, si accarezzano.

Dopo che il precedente disegno ha attraversato lo schermo, appare una linea ondulata, che ondeggia, innalzando e abbassando i propri lembi esterni. Essa scompare, e viene sostituita da un groviglio di ginocchia, gambe e piedi, che si muovono lentamente. La camera scorre sul disegno, inquadrando, poco prima che ne svaniscano i tratti, anche il basso ventre dei due amanti (che risulta essere, in ogni caso, stilizzato).

Al termine di un susseguirsi di linee che convergono e si separano, ma che in realtà non tratteggiano alcuna immagine, se non un vago rimando alle forme delle spalle di un uomo ritratto di schiena, ricompaiono i due corpi senza testa, nell’atto di accarezzarsi. Il

33 ISHIOKA, *Animeshi Sugii...*, 2012.

punto focale è centrato sul movimento delle mani sul dorso della figura in primo piano, che dà quindi le spalle alla camera. L'inquadratura si allarga, e si delineano anche le gambe dei personaggi, per poi tornare in alternanza a concentrarsi sulle schiene. La scena si interrompe bruscamente, ritornando ai colori e disegni consueti del lungometraggio. Nel complesso, la sua durata si aggira attorno ai due minuti, ed è piuttosto lenta e meno briosa di quella del precedente film. Il senso di questa lentezza è anche dato dalla scelta del colore blu ghiaccio e del bianco in cui le linee spariscono, e poi si riformano, invece che del rosa carico.

Maeda Tsuneo 前田庸生

Maeda Tsuneo (2 dicembre 1946) è un animatore e regista giapponese, ora anche insegnante di animazione presso la Kyōto Seika University³⁴. Ha preso parte a numerosi lungometraggi divenuti celebri nel corso degli anni Ottanta e Novanta, e ha collaborato più volte con Sugii Gisaburō³⁵. Uno dei primi crediti è nel ruolo di animatore chiave in *Kanashimi no beradonna* (1973), ma il suo nome appare anche in altre famose produzioni, come le televisive *Manga Nihon mukashibanashi* (“Leggende giapponesi”, 1975-1976) in qualità di regista capo, animatore e regista di singoli episodi, tutti della durata di dieci minuti, in cui vengono narrati racconti e fiabe popolari rivolte ai bambini; la serie di 51 episodi *Manga kodomo bunko* まんがこども文庫 (“La biblioteca di manga per bambini”, 1979) in cui fu *chief director*; il lungometraggio *Jūippiki no neko* 11びきのねこ (“Undici gatti”, 1980) di cui fu direttore dell’animazione. Maeda lavorò in seguito in qualità di regista per il film *Zō no inai dōbutsuen* 象のいない動物園 (“Uno zoo senza elefanti”, 1982), e di assistente alla regia per *Noeru no fushigi no bōken* ノエルの不思議な冒険 (“La strana avventura di Noel”, 1983), che narra di un bimbo cresciuto nella giungla e del viaggio che egli intraprende insieme al suo cane in giro per il mondo, a bordo di un aeroplanino. Maeda infine tornò alla regia delle animazioni con due importanti lavori diretti da Sugii: *Nainu* (“Nine”; inglese per “Nove”, 1983, prima uno special televisivo, poi trasmesso anche nei cinema con alcune modifiche, nello stesso anno) e i suoi sequel, *Nainu 2 koibito sengen* (“Nine 2: dichiarazione d’amore”, 1983), *Nainu kanketsuhen* (“Nine: capitolo finale”, 1984), e *Tacchi* (“Touch” 1985, in Italia conosciuto come *Prendi il mondo e vai*) con i relativi seguiti, *Tacchi – sebangō no nai ēsu* (“Touch: l’ace senza numero sulla schiena”, 1986), *Tacchi 2 sayonara no okurimono* (“Touch 2: il regalo d’addio”, 1986) e infine *Tacchi 3 kimi ga tōrisugita ato ni* (“Touch 3: dopo che tu mi hai sorpassato”), entrambi anime incentrati sullo sport del baseball e sulla vita adolescenziale dei protagonisti.

34 Cfr. la pagina dell'enciclopedia online dedicata a Maeda Tsuneo:
http://en.wikipedia.org/wiki/Tsuneo_Maeda. (01/10/2014)

35 Per la lista delle opere cui Maeda ha lavorato si consulti la bibliografia disponibile all'indirizzo web:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=20.3> (01/10/2014)

Per quanto riguarda la bibliografia cinematografica, oltre al già citato lavoro per la Mushi Production, si ricordano per lo più opere realizzate in collaborazione con il Gruppo TAC: *Jakku to mame no ki* (1974, “Jack e la pianta di fagioli” o *Molletta il terribile*), una trasposizione basata sulla fiaba omonima e creata in collaborazione con la Nippon Herald Eiga per la regia di Sugii Gisaburō, in cui fu animatore; *Ginga tetsudō no yoru* (“Una notte sul treno della Via Lattea”, conosciuto anche con il titolo internazionale *Night on the galactic railroad*, 1985), tratto dal romanzo di Miyazawa Kenji³⁶, per la regia di Sugii Gisaburō, nel quale fu incaricato di occuparsi della fotografia; *Murasaki Shikibu: Genji monogatari* (1987), il lungometraggio tratto dal celeberrimo romanzo scritto intorno all’anno 1000 e diretto di nuovo da Sugii, in cui fu regista d’animazione; *Chironappu no kitsune* チロヌップのきつね (“Le volpi di Chironup”), nello stesso anno, in cui fu invece supervisore; diresse l’animazione nei cortometraggi della durata di otto minuti *Shinikaru hisuteri hauā – henshin!* シニカル・ヒステリー・アワー ヘンしん! (“Ora di isteria clinica: eccentricità”. Titolo internazionale: *Clyncical hysterie hour: ch ch change*, 1989), *Shinikaru hisuteri hauā – yoru ha tanoshii* シニカル・ヒステリー・アワー 夜は楽しい (“Ora di isteria clinica: divertiamoci stanotte”, conosciuto anche come *Clyncical hysterie hour: through the night*, 1989) e *Shinikaru hisuteri hauā – utakata no uta* シニカル・ヒステリー・アワー うたかたのうた (“Ora di isteria clinica: la canzone delle bolle”, 1989).

Passò alla regia per il lungometraggio *Hashire! Shiroi ōkami* 走れ！白いオオカミ (“Corri, lupo bianco!”, 1990) e per la serie televisiva in 35 episodi *Sanchōme no Tama: uchi no Tama shirimasenka?* 3丁目のタマ うちのタマ知りませんか? (con il titolo inglese *Tama & friends*, letteralmente “Tama del terzo distretto: conosci il mio Tama?”, 1993), dedicato puramente a un pubblico di bambini.

Tornò all’animazione con *Sutorīto Faitā II* ストリートファイター II (distribuito come *Street Fighter II: the movie*, 1994), ancora con il regista Sugii Gisaburō, ma stavolta venne incaricato dell’animazione computerizzata, così come si occupò della regia del CGI in *Īhatōbu gensō: Kenji no haru* イーハトーブ幻想 Kenji の春, (*Spring & Chaos*, ma

³⁶ Miyazawa Kenji (1826-1933) fu un noto poeta e scrittore per bambini.

letteralmente “L’illusione Ihatov: la primavera di Kenji”), un mediometraggio che narra la giovinezza dello scrittore Miyazawa Kenji, e in *Arekusandā senki* アレクサンダー戦記 (“Storia militare di Alessandro”, in Italia *Cronache di guerra di Alessandro il Grande*, 1999), per un totale di 13 episodi. Infine, lo ritroviamo nel lungometraggio *Metropolis* メトロポリス (*Metropolis*, 2001), tratto dal manga di Tezuka Osamu e diretto da Rin Tarō, film che racconta l’amicizia tra una piccola robot e un bambino umano, di nuovo in qualità di supervisore del CGI, e in *Arashi no yoru ni* (2005, letteralmente: “In una notte tempestosa”, conosciuto anche come *Amicinemici – Le avventure di Gav e Mei*), lungometraggio che inneggia alla libertà di scelta e all’importanza dei rapporti d’amicizia, qui esemplificati da un lupo e una capra, il cui affetto è osteggiato dalla comunità in cui vivono, e film in cui di nuovo Sugii Gisaburō cura la regia e, stavolta, anche lo *screenplay*, e nel quale Maeda fu supervisore dell’animazione.

Yanase Takashi やなせたかし³⁷

Yanase (6 febbraio 1919 – 13 ottobre 2013) fu una figura molto interessante del secolo scorso. Lavorò come scrittore, poeta, paroliere e illustratore, oltre alla carriera che ebbe a costruire nell’animazione³⁸. Fu lui, infatti, l’*art director* scelto e l’incaricato per il *character design* del primo lungometraggio qui in esame, *Sen’ya ichiya monogatari*³⁹.

Yanase curò la traduzione di molte opere, come *Yasashii raion* やさしいライオン (“Il leone gentile”, 1970), della durata di mezz’ora, o ancora fu creatore, regista e adattatore di *Chiisana Janbo* 小さなジャンボ (“Il piccolo Jumbo”, 1977), una colorata animazione di 27 minuti mirata ai bambini, ma con sottofondo un tema serio come la guerra.

37 Vero nome 柳瀬嵩, l’autore si firmò spesso con il solo *hiragana*, cioè con il sistema di scrittura sillabico giapponese. <http://ja.wikipedia.org/wiki/やなせたかし>. (01/10/2014)

38 Per una panoramica sulla sua vita e sulle opere, consultare http://en.wikipedia.org/wiki/Takashi_Yanase. (01/10/2014)

39 La lista completa dei ruoli che Yanase ha rivestito nei suoi vari lavori è disponibile presso: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=5769>. (01/10/2014)

Leggermente più cupo è il lavoro successivo, *Chirin no suzu* チリンの鈴 (“Le campane di Chirin”, 1978), di cui scrisse anche i testi delle canzoni, un lungometraggio che tratta le vicende di un agnellino alla ricerca di vendetta nei confronti del lupo che ne ha ucciso la madre, e il tentativo di divenire un suo pari. Nel 1979 diresse il lungometraggio *Hoshi no Orufeusu* 星のオルフェウス (“Orfeo delle stelle”), ispirato ai racconti di Ovidio.

È meglio conosciuto per la creazione del buffo supereroe *Anpanman*, di cui si occupò anche della trasposizione televisiva e cinematografica, in veste di creatore originale, paroliere per la colonna sonora del film *Sore ike! Anpanman: yūki no hana ga hiraku toki* それいけ！アンパンマン 勇気の花がひらくとき (1999, “Vai, Anpanman!: il momento in cui sboccia il fiore del coraggio”) e *Sore ike! Anpanman: Dadandan to futago no hoshi* それいけ！アンパンマン だだんだんとふたごの星 (2009, “Vai, Anpanman!: Dadandan e le stelle gemelle”), o capo produzione di *Sore ike! Anpanman: soratobu ehon to garasu no kutsu* それいけ！アンパンマン 空とぶ絵本とガラスの靴 (1999, “Vai, Anpanman!: il quaderno di disegni che vola nel cielo e le scarpe di vetro”). Yanase divenne inoltre il *chairman* del Japan Cartoonists Association Award⁴⁰ dal maggio 2000 al 2012. Come omaggio al suo defunto collega Tezuka Osamu, egli prestò la propria voce a un personaggio minore del film *Metoroporisu* (2001), tratto proprio dal manga del famoso creatore di *Tetsuwan Atomu*.

Nel 2008 è ancora *character designer* per lo special *Shinjuku Shin chan patorōru: warui otona ni ki wo tsukete* 新宿シンちゃんパトロール わるい大人に気をつけて (“Agente di pattuglia di Shinjuku Shin chan: attento ai cattivi adulti!”, opera di 20 minuti), mentre nel 2011 è un creatore originale di *Haru no fue* ハルのふえ (“Il flauto di Hal”, di 47 minuti).

I personaggi da lui creati per la produzione di *Sen'ya ichiya monogatari* hanno il merito di avere caratteristiche distintive che li differenziano l'uno dall'altro. Aladdin, per esempio, è raffigurato come un uomo dalla pelle scura (quindi molto realistico,

40 La Nihon Mangaka Kyōkai 日本漫画家協会, cioè “L'associazione *mangaka* del Giappone”. Dal 1972 ha istituito un premio per i fumettisti nipponici, *Nihon Mangaka Kyōkai Shō* 日本漫画家協会賞 (Premio dell'associazione *mangaka* del Giappone).
http://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Cartoonists_Association_Award (01/10/2014)

essendo la narrazione ambientata a Baghdad), il corpo slanciato e un naso e mento importanti, particolari che riescono a suscitare un immediato senso di simpatia nello spettatore. Badhli, invece, con il suo incarnato sui toni del blu, il viso magro e il naso lungo e sottile aiuta a comprendere la sua natura viscida e fondamentalmente poco virtuosa. Mardia, invece, ha l'aspetto di una donna occidentale, con un cespuglio di capelli rossi, una tuta attillata (a differenza dell'abbigliamento degli altri personaggi, che rispecchia di certo più fedelmente la loro provenienza) e un seno spesso scoperto, il viso tondo, occhi grandi e naso piccolo. Queste peculiarità nel disegno dei singoli personaggi, a partire dalla corporatura esile del protagonista che cozza con le forme morbide e voluttuose delle donne serpente, rendono più semplice capire la somiglianza tra Miriam e sua figlia Jalis, entrambe donne dal viso a forma di cuore, gli occhi grandi e penetranti, rendendolo uno dei punti focali della storia. La caratterizzazione fisica dei personaggi, così diversi tra loro anche se secondari, è di certo stata studiata appositamente per rappresentarlo al meglio.

Miyamoto Sadao 宮本貞雄

Miyamoto Sadao (16 maggio 1937) fu incaricato della direzione dell'animazione per il film *Sen'ya ichiya monogatari*, ma è piuttosto conosciuto per il ruolo preponderante nella serie televisiva *Ribon no kishi* (1967-68, letteralmente "Il cavaliere del fiocco"; in Italia noto come *La principessa Zaffiro*), nella cui produzione ricoprì il ruolo di *character designer*, *art director* e direttore dell'animazione⁴¹. La serie fu ispirata di nuovo da un manga di Tezuka (che ne fu il produttore per la Mushi Production) e narra le vicende della principessa Zaffiro, in verità un ragazza nata per errore anche con il cuore di un fanciullo, che deve fingere di essere un uomo per non perdere il proprio diritto al trono. Miyamoto fu anche regista dell'animazione di un'altra serie andata in onda quasi contemporaneamente, nel 1968, che vedeva invece come protagonista un

41 Cfr. la lista di opere di Miyamoto Sadao al link:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=5488>. (01/10/2014)

ragazzino, aspirante wrestler, che coltiva il sogno di partecipare alle Olimpiadi in Messico: *Animaru I アニマル1* (“Animal 1”). Lavorò in qualità di regista dell’animazione anche per *Kagaku ninjatai Gacchaman* 科学忍者隊ガッチャマン (1972-74, “Gruppo scientifico ninja Gatchaman”, conosciuto universalmente come soltanto *Gatchaman* e in Italia *La battaglia dei pianeti*), di cui Miyamoto fu direttore dell’animazione per lo Studio Tatsunoko. La serie narra le avventure di un gruppo di cinque giovani, una consolidazione dell’*action team* che sarà poi predominante in molte serie successive, intenti a salvare la Terra da un nemico alieno, il Generalissimo X. Miyamoto ricoprì questo ruolo anche per i sequel della serie, tra cui i 52 episodi della seconda stagione, *Kagaku ninjatai Gacchaman II* 科学忍者隊ガッチャマン II (“Gruppo scientifico ninja Gatchaman II”, 1978-1979), e la terza stagione di 48 episodi *Kagaku ninjatai Gacchaman F “fainaru”* 科学忍者隊ガッチャマン F <ファイター> (“Gruppo scientifico ninja Gatchaman F – final”, 1979-1980).

Miyamoto figura anche come *key animator* per il film *Chirin no suzu* (“Le campane di Chirin”, 1978), lavoro originale di Yanase Takashi, e animatore nel cortometraggio *Tanpen Yuniko* 短編ユニコ (“Unico: il cortometraggio”, 1979), storia dell’unicorno Unico e della sua padroncina Psyche, tanto bella da rendere gelosa la dea Venere, e di cui due anni dopo avremo una rivisitazione della storia, più lunga, con alcune varianti nella trama e nei personaggi (ma Unico sarà sempre un unicorno in fuga dalla furia degli Dei). Intervenne come regista di sequenza per il film *Hoshi no Orufeusu* (“Orfeo delle stelle”, 1979), per la regia di Yanase Takashi e la *production design* di Fukai Kuni, e come regista capo dell’animazione nello special *Kaitō Rupan – 813 no nazo* 怪盗ルパン 813の謎 (“Il misterioso ladro Lupin: l’enigma 813”, 1979).

Nel 1981 seguì tre progetti: *Ōgon senshi – Gōrudo Raitan* 黄金戦士ゴールド・ライタン (“Il guerriero dorato: Gold Lightan”), una serie di 52 episodi, in qualità di regista dell’animazione; *Kaitei daisensō – ai no 20000 mairu* 海底大戦争 愛の20,000マイル (“La grande guerra sul fondo del mare – 20000 miglia d’amore”), un lungometraggio in cui fu supervisore dell’animazione; *Dasshu Kapppei* ダッシュ勝平 (“Kappei il veloce”, *Gigi la trottola*, nella trasposizione italiana), una serie di 65 episodi che ha come protagonista

Kappei, un ragazzo abile negli sport. Nel 1985, infine, ha curato le *image boards* per il lungometraggio *Yosei Furōrensu* 妖精フローレンス (*Viaggio nella fantasia* in Italia, letteralmente “La fata Florence”), il cui protagonista è un musicista appassionato di fiori, destinato a capire l’importanza della propria musica per le piante dopo l’incontro con la fata Florence, che lo trasporterà in un mondo incantato, FlowerWorld.

Kojima Kō 小島功

Kojima Kō (3 marzo 1928) ebbe il suo debutto come *mangaka* nel 1949 e nel 1956 iniziò la serializzazione di strisce comiche *Sennin buraku* 仙人部落⁴² (di cui si ebbe anche un adattamento televisivo tra il 1963 e il 1964), che narrano di Lao Shi e del suo discepolo Zhi Huang, e della loro vita a Taoyuan, un villaggio del periodo Edo popolato esclusivamente da asceti Taoisti.

Kojima Kō si occupò del *character design* di *Kureopatora*⁴³, e fin dalle immagini della trasposizione animata di *Sennin Buraku* è possibile notare il tratto distintivo dell’artista. Le donne, infatti, conservano tutte un profilo deciso, un naso lungo che non stona con le fattezze del viso, gli occhi allungati e le ciglia folte, le bocche piccole. Cleopatra, in realtà, è nata come una ragazza insignificante, dalla faccia sproporzionata e lentigginosa, gli occhi stretti, la bocca troppo grande e il naso troppo importante. Dopo la trasformazione in un tempio diverrà bellissima, la femme fatale che la Storia tramanda. Cesare, dal canto suo, ha una faccia molto meno caratteristica, molto simile a quella di Antonio, che però è più in carne e più giovane. Entrambi, comunque, sono muscolosi, e la differenza di corporatura (ben chiara anche alla vista della coppia Ionius

42 Il titolo *Sennin buraku* è composto dai *kanji sennin* 仙人 (“eremita taoista”) e *buraku* 部落 (“piccolo agglomerato”, “villaggio”). Può essere pertanto tradotto come “Villaggio di eremiti”. Viene pubblicato dal 1956 presso il *Shūkan Asahi Geinō*, e nel 2006 ha raggiunto il cinquantésimo anniversario, divenendo in questo modo il più longevo manga curato da un solo autore, e battendo il precedente record detenuto da Charles Shultz, autore dei celebri *Peanuts* (49 anni e 4 mesi). Cfr. *Sennin Buraku Celebrates 50th Anniversary*, in “Anime News Network”, 2006, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2006-10-06/sennin-buraku-celebrates-50th-anniversary,01/10/2014>.

43 Cfr. le sue opere presso <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=59966>. (01/10/2014)

e Libia) è dovuta certamente anche alla diversa nazionalità cui appartengono. La bella Libia, infatti, conserva un canone di bellezza simile a quello della sua regina, nonostante l'incarnato più scuro.

Itō Kazue 伊藤主計

L'arte di *Kureopatora* fu curata da Itō Kazue, che partecipò anche a varie produzioni le quali, nei decenni successivi, raggiunsero anche l'Italia. Fu *art director* per *Yama nezumi Rokkī Chakku* 山ねずみ ロッキーマック (1973, “Rocky Chuck, il topo della montagna”, in Italia conosciuto come *Le favole della foresta* e trasmesso dal 1979). Partecipò inoltre a numerose produzioni che, raggruppate, sono conosciute come *Sekai Meisaku Gekijō* 世界名作劇場, o *World Masterpiece Theater*, per la Nippon Animation⁴⁴, il cui precursore fu il celeberrimo *Arupusu no shōjo Haiji* アルプスの少女ハイジ (letteralmente: “Heidi, la ragazza delle Alpi”), in Italia semplicemente *Heidi*, tuttora trasmesso qui ad intervalli quasi annuali⁴⁵. Molte di queste opere sono state adattate e portate nel nostro Paese, soprattutto perché esse si rifacevano più o meno fedelmente a famose opere letterarie occidentali, e sono ancora apprezzate e amate. La prima cui lavorò (e che inaugurò la serie) fu *Furandāsu no inu* フランダースの犬 (1975, “Il cane dei Flanders”, in Italiano *Il fedele Patrashe*), di cui fu Takahata Isao, fra gli altri, a curare lo *storyboard* e in cui Itō fu *art director*. Seguì *Torappu ikka monogatari* トラップ一家物語 (“La storia della famiglia Trapp”, 1991, in Italia *Cantiamo insieme*), tratto dal famoso musical *Tutti insieme appassionatamente* (*The Sound of Music*)⁴⁶ e di cui curò il layout artistico e le immagini dei fondali; *Wakakusa monogatari Nan to Jō sensei* 若草物語ナンと

44 Cfr. <http://ja.wikipedia.org/wiki/世界名作劇場>. (01/10/2014)

45 Tratto dal romanzo per ragazzi *Heide's Lehr- und Wanderjahre* (1880) di Johanna Louise Spyr (1827-1901), letteralmente “Gli anni di apprendimento e viaggio di Heidi”. L'anime risale al 1974, ed è una collaborazione nippo-tedesca. Cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/Johanna_Spyri (01/10/2014) e http://it.wikipedia.org/wiki/Heidi_%28anime%29 (01/10/2014).

46 Di Robert Wise, 1965, 20th Century Fox. Il film in realtà si ispira alle memorie di Maria Augusta von Trapp, raccolte nel libro *The Story of the Trapp Family Singers*, pubblicato nel 1949 dalla J.B. Lippincott Company a Philadelphia.

ジョー先生 (“Piccole donne: le insegnante Nan e Jo”, 1993, in Italia *Una classe di monelli per Jo*), tratto dalle avventure di Jo in *Piccole Donne Crescono*⁴⁷, dove si occupò dell’*art layout*; sempre lo stesso ruolo ricoprì in *Daisōgen no chiisana tenshi basshu beibī* 大草原の小さな天使 ブッシュベイビー (“Il piccolo angelo della savana: bushbaby” 1992, in Italia *Le voci della savana*), in *Nanatsu no umi no Tico* 七つの海のティコ (“Tico dei sette mari”, 1994, distribuito qui con il titolo *Un Oceano di Avventure*) e in *Romio no aoi no sora* 口ミオの青い空 (“I cieli azzurri di Romeo”, 1995, noto come *Spicchi di cielo tra baffi di fumo*), e creò anche la parte artistica, quali l’*art design*, l’*art establishment*, il *background art*, in *Meiken Rasshī* 名犬ラッシー (“Il famoso cane Lassie”, 1996, una rivisitazione del celebre cane Lassie⁴⁸ del cinema, non portato in Italia). Lo stesso anno si occupò del layout in *Ie naki ko Remi* 家なき子レミ (“Remi, la bambina che non ha casa”; *Remy, la bambina senza famiglia* nella prima trasposizione home video del 2003, e in seguito, dal 2008, *Dolce piccola Remi* in televisione). Dopo un’ampia pausa, il progetto rinacque e nel 2007 a Itō fu affidato il design del colore per *Re mizeraburu: shōjo Cozetto* レ・ミゼラブル 少女コゼツ (“Les miserables: la bimba Cosette”, in Italia *Il Cuore di Cosette*). Altre opere si trovano fuori dalla cronologia ufficiale, come *Shīton dōbotsuki: kuma no ko Jakkī* シートン動物記 くまの子ジャッキー (“Diario dell'animale di Seaton, il cucciolo d'orso Jacky”, 1977, in Italia *Jacky, l'orso del monte Tallac*), o *Wanwan sanjūshi* ワンワン三銃士 (“I tre moschettieri bau bau”, 1981, *D’Artacan e i tre moschettieri*), di cui Itō fu *art director*.

Degne di nota sono altre opere, sia serializzate sia cinematografiche, conosciute anche in Occidente. Tra queste si ricordino le serie *Mahō no Mako chan* 魔法のマコちゃん (“La magica Mako chan”, 1970, giunto in Italia nel 1988 come *Una sirenetta fra noi*), in cui curò il *background art*, *Umi no Toriton* 海のトリトン (“Toriton del mare”, 1972, in

47 Seguito del celebre *Little Women* di Louisa May Alcott, e in originale ha il titolo *Good Wives* (1869).

Il titolo giapponese del primo romanzo è *Wakakusa monogatari*, dove il termine *wakakusa* 若草 indica letteralmente la giovane erba, e per estensione la giovinezza.

48 Il cane Lassie deriva dal romanzo *Lassie come-home* (“Lassie torna a casa”), di Eric Knight, 1940, pubblicato per The John C. Winston Company, e trasportato al cinema dalla Metro-Goldwyn-Meyer con l'omonimo titolo, in italiano *Torna a casa Lassie*, nel 1943

Italia *Toriton*), in cui fu direttore artistico, *Mētoruringu no aoi tori: Chiruchiru Michiru no bōken ryōko* メーテルリングの青い鳥 チルチルミチルの冒険旅行 (“L'uccellino azzurro Meterling: il viaggio avventuroso di Tyltyl Mityl”, 1980, *Tyltyl Mytil e l'uccellino azzurro*) per il *background art* nuovamente.

Oltre a film tratti dalle serie televisive di cui si occupò e ai quali collaborò, ricordiamo *Shōnen Sarutobi Sasuke* (“Il ragazzo Sarutobi Sasuke”, distribuito all'estero con il titolo inglese di *Magic Boy*), del 1959, di cui curò i fondali. Questo film giunse negli Stati Uniti nel 1961, il che lo rese il secondo lungometraggio d'animazione giapponese a essere proiettato all'estero dopo *Hakujaden* (1958, *The tale of the White Serpent*, “La leggenda del serpente bianco”). Il film presenta la figura della tradizione popolare, Sarutobi Sasuke, qui rappresentato come un ragazzo impegnato ad apprendere delle arti magiche per poter salvare il Giappone da un demone, che vuole instaurarvi un regno di terrore.

Fukai Kuni 深井国

Fukai fu il direttore artistico di *Kanashimi no beradonna*. I disegni che creò, ispirati all'arte di Gustav Klimt in particolar modo, vennero animati da Sugii Gisaburō, che ne ammirava molto il lavoro e tentò pertanto di non snaturarli nell'atto di donare loro movimento⁴⁹ (che, si ricordi, era limitato: l'animazione del lungometraggio è “a collage”). Oltre a questa produzione, il suo nome appare nel *production design* del lungometraggio del 1979 *Hoshi no Orufeusu* (“Orfeo delle stelle”), conosciuto anche con il titolo *Metamorphoses*⁵⁰, in cui si raccontano cinque delle storie narrate dal poeta latino Ovidio.

49 Come dichiarato dallo stesso Sugii nel documentario a lui dedicato di ISHIOKA Masato, *Animeshi Sugii Gisaburō* アニメ師杉井ギサブロー (“Maestro d'animazione Sugii Gisaburō”), 2012.

50 Cfr. la pagina di Fukai Kuni: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=31397>. (01/10/2014)

Hayashi Seiichi 林静一

Hayashi nacque il 7 marzo 1945 e appare come *animation assistant* nei crediti del lungometraggio *Kanashimi no beradonna* (1973)⁵¹. Il suo esordio nell'animazione, tuttavia, avvenne alcuni anni prima, quando lavorò intercalando alcune scene del film a colori *Wanpaku ōji no orochi taiji* わんぱく王子の大蛇退治 (“L'eliminazione del grande serpente da parte del principe capriccioso”, 1963), una rivisitazione della vita leggendaria del dio Susanō, alla ricerca della madre morta Izanami. Nel 1976 curò la storia e l'art del manga *Akairo elegī* 赤色エレジー (“Elegia rossa”) di cui poi fu regista, animatore e creatore originale dell'adattamento in edizione limitata del 2007. Fu invece incaricato delle animazioni per la canzone di chiusura per la serie televisiva in 35 episodi *Seishun anime zenshū* 青春アニメ全集 (“Versione completa degli anime sulla giovinezza”, 1986), una raccolta di racconti brevi e romantici ambientati tra il diciannovesimo e il ventesimo secolo. Hayashi fu scelto per il *character planning* del film diretto da Sugii Gisaburō *Murasaki Shikibu: Genji monogatari* (“Murasaki Shikibu: storia di Genji”, 1987), infine nel 2003 lavorò in qualità di animatore per *Fuyu no hi* 冬の日 (“Giorno d'inverno”), creazione visuale di un *renku*⁵², frutto della collaborazione di animatori da tutto il mondo.

Chida Yukiya 千田幸也

Chida disegnò delle interpolazioni per *Kanashimi no beradonna* (1973)⁵³. La sua carriera proseguì come *key animator* per la longeva serie *Manga Nihon mukashibanashi*

51 Cfr. Hayashi Seiichi: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=22330>. (01/10/2014)

52 Il *renku* 連句 è una forma di poesia giapponese tradizionale in cui un gruppo di poeti si riuniva per comporre un verso ciascuno.

53 Cfr. la pagina <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=112977>. (01/10/2014)

(“Leggende giapponesi”, in onda dal 1976 al 1994 e diretta da Maeda Tsuneo). Rivestì il medesimo ruolo nelle altre due opere cui lavorò: *Puraresu sanshirō* プラレス 三四郎 (*Plastic Wrestler Sanshirō*, 37 episodi tra il 1983 e il 1984) e *Yume no hoshi no Botan Nōzu* 夢の星のボタンノーズ (“Stella dei sogni Button Nose”, 26 episodi tra il 1985 e il 1986).

COMPOSITORI

Tomita Isao 富田勲

Nato il 22 aprile del 1932, Tomita Isao è un compositore giapponese riconosciuto anche all'estero come una figura pionieristica della musica elettronica, della cosiddetta *space music* (per esempio la musica da lounge o da ascensore), e conosciuto principalmente come produttore di arrangiamenti con sintetizzatore analogico, che egli utilizzò anche per creare nuovi suoni al fine di accompagnare le sue realizzazioni elettroniche di strumenti musicali. Utilizzò largamente i *sequencer* analogici, e gettò le basi per la *synth-pop music* e per i ritmi *trance*. Uno dei suoi risultati più importanti è la nomination a quattro Grammy Awards nel 1974 per *Snowflakes are dancing*⁵⁴.

Dopo aver trascorso la propria infanzia in Cina con il padre, tornò a Tōkyō e prese lezioni private di orchestrazione e composizione fintanto che conseguiva la laurea in storia dell'arte presso la Keiō University nel 1955. Entrò nel mondo del lavoro come compositore a tempo pieno per televisione, teatro e cinema. Nel 1956 realizzò il tema per la squadra olimpica di Ginnastica, per le Olimpiadi estive svoltesi a Melbourne in quello stesso anno.

Tomita si occupò delle musiche di varie opere animate, televisive e cinematografiche. La sua carriera prese avvio con il lungometraggio *Arabian naito Sindobaddo no bōken* アラビアンナイト・シンドバッドの冒険 (“Notti arabe: le avventure di Sinbad”, in Italia *Simbad il marinaio*, 1962), per la regia di Yabushita Taiji e Kuroda Yoshio, sotto la Tōei Animation. Passò in seguito alla Mushi Production dove, tra il 1963 e il 1965, si occupò in un primo momento della serie *Ginga shōnentai* 銀河少年隊 (“Truppa dei ragazzi della Via Lattea”), di 92 episodi, il cui creatore originale era, come di consueto, Tezuka Osamu. Sempre da un'idea di quest'ultimo prese vita il corto di

⁵⁴ Cfr. la vita e le opere presso la pagina Wikipedia di Tomita Isao: http://en.wikipedia.org/wiki/Isao_Tomita; e quella di Anime News Network per le collaborazioni nel campo dell'animazione: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=13398>. (01/10/2014)

otto minuti *Ningyo* 人魚 (internazionale: *Mermaid*, “Sirena”, 1964), una sperimentazione dalla forte critica sociale, in questo caso al sistema d’esami che andava formandosi in Giappone. Un ragazzo, in un mondo dove immaginare è proibito, salva un pesce che si trasformerà poi in una sirena. Come punizione, gli verrà tolta completamente la capacità di immaginare. È stato proiettato in Italia nel 2002, in occasione del Future Film Festival. Tra il 1964 e il 1965 si dedicò alle musiche dei 59 episodi di *Biggu X* ビッグX (“Big X”), da un’idea di Tezuka, stavolta sviluppatasi alla Tōkyō Movie Shinsha, per la regia di Dezaki Osamu.

Nel 1965 curò le musiche per un altro lavoro della Mushi Pro, stavolta ispirato a un noto romanzo: *Shintakarajima* (“La nuova isola del tesoro”, tratto da *L’isola del tesoro* di Robert Louis Stevenson⁵⁵), un *retelling* della storia originale con protagonisti animali, il cui regista delle animazioni fu Sugii Gisaburō. Nello stesso anno, presso la Tōei Animation, stavolta, compose la *soundtrack* per *Garibā no uchūryokō* ガリバーの宇宙旅行 (“I viaggi spaziali di Gulliver”). Tuttavia, quell’anno Tomita verrà certamente ricordato per il primo importante lavoro del 1965: fu infatti responsabile della musica per la produzione di Tezuka Osamu *Janguru taitei* (*Kimba, il leone bianco*), che venne però modificata e reinventata quando la serie giunse in America. La serie narra le avventure del leone bianco Leo (Kimba in Occidente), e ha avuto un successo crescente sia nel corso della trasmissione dei primi 52 episodi tra il 1965 e il 1966, sia negli anni seguenti, tanto che nell’anno successivo si ebbe anche un sequel di altri 26 episodi aggiuntivi, *Janguru taitei: susume Reo* (“L’imperatore della giungla: vai avanti, Leo!”, 1966-1967). Ancora nel 1966, Yamamoto Eiichi diresse un film tratto dal manga di Tezuka, che risultò essere, a detta del maestro, più accurato della versione televisiva: *Janguru taitei gekijōban* (“L’imperatore della giungla: il film”). Furono utilizzati i primi due minuti di introduzione della serie TV, e ancora le musiche di Tomita Isao. Nel 1997, esse furono la colonna sonora della nuova trasposizione cinematografica del manga, leggermente più lunga, per la regia di Takeuchi Yoshio, *Gekijōban janguru taitei* 劇場版ジャングル大帝 (“Il film dell’imperatore della giungla”; in Italia: *Kimba – La leggenda del leone bianco*). Sei anni prima, nel 1991, Tomita aveva curato la

55 Il romanzo fu pubblicato per la prima volta nel 1883.

composition per *Anime kōkyōshi janguru taitei* アニメ交響詩ジャングル大帝 (“Poema sinfonico animato: l’imperatore della giungla”), diretto da Hirata Toshio, con la storia curata dal collega Tashiro Atsumi.

Nel 1966, curò la musica per un altro mediometraggio di 39 minuti alla Mushi Production: *Tenrankai no e* (“Quadri di un’esposizione”), una composizione di corti, presentato, insieme a *Ningyo*, al Future Film Festival italiano nel 2002. Nel 1967 compose le celebri musiche dell’altrettanto apprezzato *Ribon no kishi* (*La principessa Zaffiro*), ennesima produzione di Tezuka, tratta da un famoso manga del maestro, di 52 episodi. Fu trasmesso in Italia e in Occidente in generale, seppure con alcune censure. Nel 1969 fu la volta di *Dororo to Hyakkimaru* (“Dororo e Hyakkimaru”), una serie dalla trama e dalle ambientazioni certamente più cupe dei lavori precedenti, per la direzione di Sugii Gisaburō. Nel 1970 affiancò Yamamoto Eiichi per i cinque episodi di *Nihon tanjō* (“La nascita del Giappone”), sempre alla Mushi Production.

Tomita parve allontanarsi dal mondo dell’animazione, ma le sue tracce ricompaiono nel 2005, quando lavorò a ben due opere cinematografiche, uscite nel medesimo giorno e proiettate insieme: il corto *Dr. Pinoko no mori no bōken* D R. ピノコの森の冒険 (“La foresta delle avventure del Dr. Pinoko”), da una creazione originale di Tezuka, per la regia di Kuwabara Satoshi, e il lungometraggio *Burakku Jakku: futari no kuroi isha* ブラック・ジャックふたりの黒い医者 (“Black Jack: i due dottori oscuri”), come il primo tratto da un’idea di Tezuka e diretto da Kuwabara. Quest’ultimo fu presentato al Future Film Festival italiano del 2007.

Tralasciando il suo lavoro nell’animazione, egli nel 1968 collaborò con Miyauchi Kunio per realizzare la colonna sonora di *Maiti Jakku* マイティジャック (“Jack l’invincibile”; *Mighty Jack*), una serie *tokusatsu*⁵⁶ con un taglio fantascientifico, *action* e di spionaggio, creata dal celeberrimo Tsuburaya Eiji⁵⁷, per un totale di tredici episodi della durata di un’ora. Nel medesimo anno, Tomita Isao co-fondò il Group TAC, con altri

56 Il termine *tokusatsu* è utilizzato in Giappone per descrivere quelle pellicole cinematografiche che si avvalgono di un largo uso di effetti speciali. I generi prediletti sono fantasy, horror e fantascienza, un esempio calzante è appunto *Gojira* (1954), per la regia di Honda Ishirō.

57 Tsuburaya Eiji (1901-1970) è noto soprattutto per aver realizzato gli effetti speciali del primo film sul mostro *Godzilla*, *Gojira* ゴジラ del 1954. Fondò la Tsuburaya Productions nel 1963.

dipendenti della ormai fallita Mushi Production.

Alla fine degli anni Sessanta, Tomita realizzò, costruendo il proprio studio domestico, che il sintetizzatore poteva creare una nuova gamma di suoni originali e artificiali, oltre che le mere imitazioni di strumenti musicali già esistenti. Nel 1972 pubblicò il primo album elettrico, *Electric Samurai: Switched on Rock*, il quale conteneva canzoni pop e rock contemporanee cui era stata aggiunta voce mediante il sintetizzatore. La rivisitazione di pezzi di Claude Debussy lo condusse a produrre la raccolta *Snowflakes are Dancing* nel 1974, che gli valse una fama a livello mondiale e aprì nuovi orizzonti a questo genere di musica. La conquista dell'album fu l'ambientazione rassomigliante una vera orchestra sinfonica, l'utilizzo del riverbero, l'uso del *phaser* (per dare risalto a parti soliste) e del *franger* (effetto in cui il suono presenta picchi di risonanza e altri di assenza totale del segnale audio) per creare effetti di suono 3D. Riuscì persino a realizzare un effetto polifonico senza però possedere un sintetizzatore polifonico, che ancora non era in commercio.

Oltre a questi lavori, Tomita continuò a occuparsi anche della creazione di colonne sonore per varie opere, come la famosa serie televisiva e lungometraggi di *Zatō Ichi* 座頭市⁵⁸, oppure *Oshi samurai* おしむらい⁵⁹ (“Il samurai muto”) o il film *Nosutoradamus no daiyogen* ノストラダムスの大予言 (“La grande profezia di Nostradamus”, conosciuto come *The Last Days of Planet Earth* oppure *Catostrophe 1999, the prophesies of Nostradamus*⁶⁰, 1974).

Tomita si è anche distinto per i suoi concerti all'aperto, i *Sound Cloud*, in cui degli amplificatori avvolgevano il pubblico in una sorta di “nuvola di suono” (potremmo paragonarlo al moderno *dolby surround* dei cinema). Nel 2001, collaborò con la Walt Disney Company per la composizione della musica di *background* per l'entrata di

58 *Zatō Ichi* 座頭市 è un personaggio di fantasia le cui storie, ambientate nel periodo Edo, ebbero un enorme successo di pubblico, tanto da essere divenuta la serie televisiva e cinematografica più longeva del Giappone. Il primo film fu girato nel 1962, e ne seguirono altri 25 fino al 1989. Dal 1974 al 1979 fu prodotta una serie televisiva di 100 episodi. In tutti i casi, esso fu interpretato dallo stesso attore, Katsu Shintarō. Nel 2003, Takeshi Kitano interpretò e diresse un film che riprendeva le imprese dello spadaccino cieco, intitolandolo *Zatoichi* e facendo pertanto perdere la caratteristica di cognome e nome dell'originale, rendendolo un'unica parola.

59 Serie del 1973 in cui, stavolta, l'abile spadaccino è muto e non cieco. Ritroviamo tra gli attori anche Katsu, alla cui Katsu Production essa fu creata.

60 Film del 1974 diretto da Masuda Toshio.

AquaSphere del parco a tema Tōkyō DisneySea. Nell'anno successivo, Tomita compose la colonna sonora per *Tasogare Seibei* たそがれ清兵衛 (“Seibei del tramonto”; internazionalmente *Twilight Samurai*)⁶¹, servendosi del sintetizzatore per creare pezzi solisti acustici, che gli valsero nel 2003 la vittoria ai Japanese Academy Award per “Outstanding Achievement in Music”.

Si occupò della realizzazione delle musiche sia per *Sen'ya ichiya monogatari* (1969) sia per *Kureopatora* (1970).

Tashiro Atsumi 田代敦巳

Principale fondatore del Group TAC⁶², Tashiro Atsumi era entrato in precedenza alla Mushi Production, ma i colleghi stessi ammettono come egli sia sempre stato affascinato dal suono, sua vera passione. Al fallimento della casa di produzione di Tezuka, egli ricoprì vari ruoli in molte produzioni, legandosi spesso ai lavori di Sugii Gisaburō⁶³.

Tashiro iniziò la propria carriera come direttore tecnico del lungometraggio *Tetsuwan Atomu: uchū no yūsha* (“Atom dal braccio di ferro: l'eroe dello spazio”, 1964), ma spostò ben presto le proprie attenzioni al mondo del suono già in *Janguru taitei: gekijōban* (“L'imperatore della giungle: il film”, 1966), e il seguito *Janguru taitei: susume Reo* (“L'imperatore della giungla: vai avanti, Leo!”, 1967), entrambe trasposizioni cinematografiche del celeberrimo manga e in seguito anime di Tezuka Osamu, nei quali egli si occupò della direzione del suono e degli effetti sonori. Nel 1966 portò alla vita il suono anche nel mediometraggio *Tenrankai no e* (“Quadri di un'esposizione”), in cui vari segmenti di immagini esponevano una critica alla società moderna, una critica muta, cioè espressa senza dialogo ma soltanto con l'ausilio della musica, di cui egli appunto si occupò. Diresse di nuovo il suono e fu anche produttore di

61 Film del 2002 diretto da Yamada Yōji, candidato agli Oscar nella categoria “Miglior film straniero”.

62 Il Kabushikigaisha Gurūpu · Takku 株式会社グループ・タック fu fondato nel 1968.

63 Le sue opere sono disponibili all'indirizzo:

<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=206>. (01/10/2014)

Īhatōbu gensō: Kenji no haru (“L’illusione Ihatov: la primavera di Kenji”, oppure *Spring & Chaos*, 1966), un mediometraggio di 53 minuti che illustra la sofferenza di Miyazawa Kenji, la cui arte non venne mai giustamente riconosciuta durante la sua vita. Lavorò anche alla serie televisiva di 26 episodi diretta da Sugii Gisaburō nel 1969 *Dororo to Hyakkimaru* e allo special di 45 minuti sempre tratto da un’idea originale di Tezuka *Kaiteitoshi no dekiru made* (“Finché non sarà costruita una città sotto il mare”, 1969), in entrambe le occasioni occupandosi del suono.

Nel 1970 e nel 1971, rispettivamente, curò i cortometraggi *Kōri no kuni no Misuke* (“Misuke nelle terre del ghiaccio”) e *Minami e itta Misuke* 南へ行ったミスケ (“Misuke va a sud”), e anche a *Yasashii raion* (“Il leone gentile”, 1970), sempre nell’ambito del suono. Per la celebre serie *Rupan Sansei* del 1971 (“Lupin III”), Tashiro rivestì il ruolo di direttore delle registrazioni, per poi svolgere lo stesso incarico per i cortometraggi di Miyazaki Hayao e Takahata Isao *Panda kopanda* パンダ・コパンダ (“Panda pandino”, 1972) e *Panda kopanda: amefuri no sākasu no maki* パンダ・コパンダ 雨降りサーカスの巻 (“Panda pandino: il circo sotto la pioggia”, 1973). Fu poi direttore del suono per una delle prime serializzazioni dei *Sekai Meisaku Gekijō: Yama nezumi Rokkī Chakku* (“Rocky Chuck, il topo della montagna”, in Italia *Le favole della foresta*, 1973), per infine fondare al Group TAC e creare il famoso lungometraggio musicale *Jakku to mame no ki* (1974), ispirato ai lavori Disney e opera assolutamente originale in Giappone, di cui, però, il regista Sugii non fu soddisfatto, tanto da spingerlo a lasciare momentaneamente il suo lavoro. Sugii, tuttavia, lavorò in quegli anni alla serie animata *Manga Nihon mukashibanashi*, e nel 1976 Tashiro vi lavorò come direttore dell’audio. Inoltre, supervisionò l’intero lavoro musicale che vi fu dietro. Fu anche direttore del suono per la serie televisiva *Uchū senkan Yamato* (“La corazzata spaziale Yamato”) del 1974 e per l’omonimo lungometraggio cinematografico creato nel 1977.

Dopo aver fondato il Group TAC, i suoi compiti dovettero differenziarsi. Nel 1980 fu anche pianificatore, oltre che direttore del suono, del film *Jūippiki no neko* (“Undici gatti”), mentre nel 1982 fu produttore esecutivo per i 34 episodi della serie fantasy e comedy *Tokimeki tunaito* (in Italia, *Ransie la strega*), in cui vengono illustrate le vicissitudini surreali di una liceale, Ransie, figlia di un vampiro e una licantropo, che

teme di essere una ragazza normale, non essendosi ancora manifestati i suoi poteri. Tashiro produsse anche il mediometraggio *Zō no inai dōbutsuen* (“Uno zoo senza elefanti”, 1982), e fu direttore del suono per il film *Tsushimamaru – sayonara Okinawa* 対馬丸 —さよなら沖縄— (“Tsushimamaru – addio Okinawa”, 1982), per poi tornare alla storia degli astronauti salvatori della Terra nel film del 1983 *Uchū senkan Yamato: kanketsuhen* (“La corazzata Yamato: capitolo finale”, in qualità stavolta di *assistant director* degli effetti sonori. Tornò alla regia del suono per i due sequel del film per la televisione *Nainu* (“Nine”), tutti e tre diretti da Sugii Gisaburō, *Nainu 2: koibito sengen* (“Nine 2: dichiarazione d’amore”, 1983) e *Nainu: kanketsuhen* (“Nine: capitolo finale”, 1984) e coprì tale ruolo anche nel lungometraggio *Gongitsune* ごんぎつね (“Gon, la volpe”, 1985). Tashiro fu invece produttore di uno dei film più famosi dell’epoca, che richiese anni di lavorazione e la partecipazione di molti grandi artisti (incluso il già citato Sugii, alla regia) e fu il capolavoro indiscusso del Goup TAC: *Ginga tetsudō no yoru* (“Notte sul treno della Via Lattea”, 1985). Tornò al suono per il film *Ōdīn – Kōshi hobune sutāraito* (“Odin: il vascello fotonico starlight”, 1985), e aggiunse anche la produzione per *Jūippiki no neko to ahōdori* 11匹きのねことあほうどり (“Undici gatti e un albatros”, 1986, sequel del precedente film quasi omonimo del 1981). Nel 1987, Tashiro fu produttore esecutivo e *sound director* per *Chironappu no kitsune* (“Le volpi di Chironup”) e il poetico *Murasaki Shikibu: Genji monogatari*, per la direzione di nuovo di Sugii Gisaburō; invece, nello stesso anno, curò soltanto il suono per *Ōritsu uchūgan – Oneamisu no tsubasa* 王立宇宙軍 オネアミスの翼 (“Truppa spaziale reale: le ali di Honneamise”).

Gli anni Novanta si aprirono con il lungometraggio *Hashire! Shiroi ōkami* (“Corri, lupo bianco!”, 1990), in cui diresse il suono, e nel 1991 fu *animation producer* per la trasposizione cinematografica del sequel della serie televisiva *Fushigi no umi no Nadia: gekijōyō orijinaruban* 不思議の海のナディア劇場版オリジナル版 (in Italia la serie è conosciuta come *Il mistero della pietra azzurra*, mentre il film *Nadia e il mistero di Fuzzy*. Letteralmente “Nadia del mare misterioso: film originale”), e nel medesimo anno curò la storia anche per la ripresa di un'altra famosa serie, creando *Anime kōkyōshi janguru taitei*, (“Poema sinfonico animato: l'imperatore della giungla). Nel 1994 si affiancò

nuovamente alla direzione di Sugii in qualità di direttore del suono, per la trasposizione di un noto videogioco: *Sutorīto faitā II* (“Street Fighter II”). Nel 1999, invece, lavorò come *animation production coordinator* per la serie composta da 12 episodi *Himiko-den* 火魅子伝 (“La leggenda di Himiko”), in cui troviamo un filone molto in voga in quegli anni: due ragazzini vengono trasportati accidentalmente in un universo parallelo per poter partecipare alla guerra che sconvolge quel mondo, e sconfiggere il malvagio di turno.

Nel 2000, Tashiro rivestì il ruolo di produttore esecutivo per la serie *Maiami ganzu* マイアミ☆ガンズ (“Miami guns”), un poliziesco al femminile composto da 13 episodi e ambientato in America. Lo ritroviamo nel 2001 a fianco di Sugii per uno special e sequel della nota serie sullo sport del baseball *Tacchi* (“Touch”), nel ruolo di pianificatore, *Tacchi: cross road – kaze no yukue* (“Touch: Cross Roads – le tracce del vento”), in cui si narrano le vicende dei due protagonisti in cerca di un proprio cammino futuro, uno come giocatore di baseball in America e l’altra come fotografa. Tornò alla direzione del suono per *Sabumarin 707R* サブマリン 707R (“Sottomarino 707R”, 2003), un OAV adattato da un manga, in due episodi. Nel 2005 produsse un altro lungometraggio diretto da Sugii, *Arashi no yoru ni* (*Amicinemici – Le avventure di Gav e Mei*), una storia sull’amicizia osteggiata tra un lupo e una pecora. Nel 2010 produsse anche un nuovo adattamento di un’altra serie animata per bambini, trasmessa più di un decennio prima, *Konchū monogatari mitsubachi Hacchi – yūki no merodī* 昆虫物語 みつばちハッチ〜勇気のメロディ〜 (“Storia di un insetto, l’ape Hutch – melodia del coraggio”, in Italia conosciuto come *Un alveare d’avventure per l’ape Magà*), in questa versione la piccola ape Hutch, figlio di un’ape regina scacciata dai calabroni, dovrà affrontare nuove difficoltà per ritrovarla, e nel suo percorso di ricerca farà amicizia anche con una bambina dotata della particolare abilità di parlare con gli insetti.

Tashiro Atsumi lavorò in qualità di direttore del suono per il Group TAC per il lungometraggio *Sen’ya ichiya monogatari* (1969), inoltre curò la resa degli effetti sonori per *Kureopatora* (1970), e infine fu direttore dell’audio per *Kanashimi no beradonna* (1973), lavorando così a tutti gli effetti per l’intero corso della trilogia.

Satō Masahiko 佐藤允彦

Nato a Tōkyō il 6 ottobre 1941, Satō è un arrangiatore, pianista e compositore jazz, che ha prestato il proprio talento anche ad alcune produzioni televisive e cinematografiche. Imparò a suonare pianoforte e violino all'età di cinque anni, e fece il suo debutto come accompagnatore della cantante americana Dakota Staton (3 giugno 1930 – 10 aprile 2010), e dopo gli studi di arrangiamento e composizione presso il Berkeley College of Music, tra il 1966 e il 1968, varie collaborazioni con famosi artisti jazz quali Attila Zoller (13 giugno 1927 – 25 gennaio 1998), Nancy Wilson (20 febbraio 1937), Art Farmer o Helen Merrill (21 luglio 1930), gli valsero presto riconoscimento internazionale⁶⁴. Nel 1997 fondò la propria casa discografica. Cercò anche di rivitalizzare la musica tradizionale buddhista con l'ausilio di strumenti come il pianoforte e il koto. Il suo album più conosciuto è *Amalgamation* (1971)⁶⁵.

Per quanto riguarda l'animazione, il primo lavoro di Satō è la composizione e l'arrangiamento delle musiche del mediometraggio di mezz'ora *Panda kopanda* ("Panda pandino", 1972), di Miyazaki Hayao e Takahata Isao. Ne curò anche il seguito *Panda kopanda: amefuri no sākasu no maki* ("Panda pandino: il circo sotto la pioggia", 1973), sempre nel medesimo ruolo. Nel 1981 si occupò di arrangiamento, composizione e del sintetizzatore per il lungometraggio *Yuniko* (in Italia *Unico il piccolo unicorno*), che narra la fuga di un cucciolo di unicorno con il potere di rendere le persone felici, e che pertanto ha scatenato la gelosia degli Dei. Nel 1988 prese parte alla cura delle musiche per uno dei film più celebri in occidente, la triste storia diretta da Takahata Isao *Hotaru no haka* 火垂るの墓 (*Una tomba per le lucciole*), in cui la colonna sonora ben si fonda e sposa con l'atmosfera cupa e pesante della narrazione. Nel 1991 occupò lo stesso ruolo per lo special *Michitekuru toki no mukō ni* 満ちてくる時のむこうに (letteralmente: "Al di là del tempo che è giunto"). L'ultima sua fatica si registra nel 1994 per i quattro episodi di mezz'ora di *Fainaru fantajī* ファイナルファンタジー ("Final Fantasy"), per cui curò

64 Si veda http://fr.wikipedia.org/wiki/Masahiko_Sat%C5%8D. (01/10/2014)

65 Cfr. Julian COPE, *Japrocksampler. How the post-war Japanese blew their minds on rock'n'roll*, Bloomsbury Pub Ltd, 2009, p 137, pp 227-230.

composizione, arrangiamento e tastiera.

Per la trilogia della Mushi Production, Satō compose la musica che fu raccolta nel 1975 in Italia, nell'album *Belladonna*⁶⁶, ispirandosi a *Kanashimi no beradonna* (1973).

Yokoyama Seiji 横山菁児

Yokoyama Seiji è un compositore e autore di colonne sonore giapponesi, nato il 17 marzo 1935 a Hiroshima. Si è laureato presso il Kunitachi College of Music nel 1957 e in seguito ha partecipato a numerose serie televisive celebri sia in madrepatria che all'estero, e questo gli ha certamente valso un riconoscimento su larga scala⁶⁷.

Il suo debutto nell'animazione avvenne appunto grazie alla sua direzione d'orchestra in *Sen'ya ichiya monogatari*, nel 1969. Nello stesso anno, cominciò ad occuparsi della musica in numerose altre opere. La prima di queste fu il cortometraggio *Wondā kun no hatsu yume uchū ryokō* ワンダー君の初夢宇宙旅行 (“Il primo sogno di Wonder kun: un viaggio nello spazio”); nel 1974 curò la musica dei 26 episodi della serie televisiva *Konchū monogatari shin minashigo Hacchi* 昆虫物語 新みなしごハッチ (letteralmente: “Avventure di un insetto: il nuovo orfano Hutch”, in Italia conosciuto come *Le nuove avventure dell'ape Magà*), e nel 1977 gli altrettanti episodi di *Chōgattai majutsu robo gingaizā* 超合体魔術ロボ ギンガイザー (internazionalmente semplificato come *Ginguiser*, ma letteralmente “La super trasformazione magica del robot Ginguiser”).

Tuttavia, la svolta nella sua carriera avvenne con la composizione per *Uchū kaizoku Caputen Hārokku* (“Il pirata spaziale Capitan Harlock”, in Italia soltanto *Capitan Harlock*, 42 episodi tra il 1978 e il 1979), le cui musiche furono apprezzate in tutto il mondo, trasportate grazie alla popolarità che raggiunse la serie, basti pensare a questo Paese, dove la canzone d'apertura (ovviamente composta e cantata in italiano, secondo la tradizione) raggiunse addirittura la vetta nella classifica di vendite. Nel 1982 si

66 Cfr. *Catalogo MDF 33rpm /fuori produzione*), presso il website della Cinevox Record, reperibile all'indirizzo http://www.cinevox.it/pdfcatalogo/CINEVOX_MDF_33.pdf.

67 Per la biografia e la filmografia, consultare: http://en.wikipedia.org/wiki/Seiji_Yokoyama e <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=6395>. (01/10/2014)

occupò del lungometraggio *Future war 198Xnen* F U T U R E W A R 1 9 8 X 年 (“Guerra futura dell'anno 198X”), e in seguito di *Kikō kantai Dairagā XV* 機甲艦隊ダイラガー XV (“Flotta corazzata Dairugger XV”, per 52 episodi). Due anni dopo fu il turno del lungometraggio *Yami no teiō – kyūketsuki Dorakyura* 闇の帝王・吸血鬼ドラキュラ (“Il signore delle tenebre: Dracula il vampiro”, 1984).

Nuovamente, dopo *Caputen Hārokku*, Yokoyama si distinse curando la musica per un'altra celebre serie televisiva, che presto fu trasportata sul grande schermo e che tutt'oggi, a quasi vent'anni di distanza, non smette di richiamare l'attenzione del pubblico, tanto che, come è accaduto lo scorso anno per il sopraccitato pirata spaziale, quest'anno un nuovo film è approdato nei cinema: *Seitōshi Seiya – Seinto Seiya* 聖闘士星矢 <セイントセイヤ> (titolo internazionale: *Saint Seiya*; in Italia noto come *I Cavalieri dello Zodiaco*). Yokoyama compose la famosa colonna sonora della serie, e tutt'oggi ne cura le musiche. Nel 1986 e fino al 1989, *Seitōshi Seiya* andò in onda con 114 episodi in madrepatria. In seguito, si occupò dei film sequel della serie: *Seitōshi Seiya – jashin Erisu* 聖闘士星矢 邪神エリス (“Il sacro guerriero Seiya: la dea malvagia Elis”, in Italia *I Cavalieri dello Zodiaco: la dea della discordia*, 1987); *Seitōshi Seiya – shinku no shōnen densetsu* 聖闘士星矢 真紅の少年伝説 (letteralmente: “Il sacro guerriero Seiya: la leggenda dei giovani cremisi”; *I Cavalieri dello Zodiaco: la leggenda dei guerrieri scarlatti*, 1988); *Seitōshi Seiya – saishū seisen no senshitachi* 聖闘士星矢 最終聖戦の戦士たち (“Il sacro guerriero Seiya: i soldati dell'ultima guerra santa”; *I Cavalieri dello Zodiaco: l'ultima battaglia*, 1989). Negli anni 2000, la serie riprese a essere in voga, e Yokoyama lavorò ancora alla colonna sonora di altri tre special, costituiti ognuno da un limitato numero di episodi: *Seitōshi Seiya – meiō Hadesu jūni kyū hen* 聖闘士星矢 [セイントセイヤ] 冥王ハーデス十二宮編 (“Il sacro guerriero Seiya: l'oscuro re Ade – capitolo dello Zodiaco”; *I Cavalieri dello Zodiaco: Saint Seiya Hades*, 2002, per un totale di 13 episodi); *Seitōshi Seiya – tenkai hen josō overture* 聖闘士星矢 天界編 序奏 ~overture~ (“Il sacro guerriero Seiya: introduzione musicale – capitolo del Paradiso”, *I Cavalieri dello Zodiaco: le porte del paradiso*, 2004); *Seitōshi Seiya – meiō Hadesu meikai hen* 聖

闘士星矢 冥王ハーデス冥界編 (“Il sacro guerriero Seiya: l'oscuro re Ade – capitolo Inferno”; *I Cavalieri dello Zodiaco: Saint Seiya Hades – Capitolo Inferno*, 2005, 12 episodi); *Seitōshi Seiya – meiō Hades Erision hen* 聖闘士星矢 冥王ハーデス エリシオン編 (“Il sacro guerriero Seiya: l'oscuro re Ade – capitolo di Elisio”; *I Cavalieri dello Zodiaco: Saint Seiya Hades – Capitolo Elisio*, 2008, 6 episodi). Infine, Yokoyama è inoltre nei crediti per l'ultimo lungometraggio di questa saga, uscito proprio questo giugno 2014: *Seitōshi Seiya – Legend of Sanctuary* 聖闘士星矢 Legend of Sanctuary, presentato all'Annecy International Animated Film Festival tenutosi in Francia, nello stesso giorno della sua uscita, e prossimamente sui grandi schermi italiani.

Yokoyama, nel frattempo, non interruppe il proprio lavoro e si occupò anche della musica nel film *Zanadō doragonsureyā densetsu* ザナドウ・ドラゴンスレイヤー伝説 (“La leggenda dell'ammazzadraghi Xanadu”, 1987), e di *Taiheiyō ni kareru niji* 太平洋にける虹 (“L'arcobaleno attraverso l'Oceano Pacifico”, 1990), così come si occupò di un'altra serie e delle conseguenti trasposizioni filmiche: *Magikaru Tarurūto kun* まじかる★タルーとくん (“Magico Taruto”, 1990, 87 episodi), l'omonimo film del 1991, e i sequel *Magikaru Tarurūto kun – Moerō! Yūjōo mahō taisen* まじかる★タルーとくん 燃えろ! 友情の魔法大戦 (“Magico Taruto: brucia! La guerra magica dell'amicizia”, 1992) e *Magikaru Tarurūto kun – suki suki hato takoyaki* まじかる★タルーとくん すきすき笹タコ焼きっ! (“Magico Taruto: un caldo takoyaki⁶⁸ buono buono”, 1993). Lavorò anche alla trilogia cinematografica di *Sangokushi: Sangokushi [1] – eiyūteki no yoake* 三国志 (第1部) 英雄たちの夜明け (“Cronache dei Tre Regni 1: l'alba degli eroi”, 1992), *Sangokushi [2] – chōkō moyu!* 三国志 (第2部) 長江焼ゆ! (“Cronache dei Tre Regni 2: il fiume Yangtze brucia!, 1992) e *Sangokushi [3] – harukanaru taichi* 三国志 (第3部) 遙かなる大地 (“Cronache dei Tre Regni 3: una terra lontana”, 1994). Nello stesso anno dell'ultimo capitolo della precedente saga, seguì la musica di *Meruhen ōkoku* メルヘン王国 (“Il regno Merhen”, parte del filone degli *Anime sekai no dōwa* アニメ世界の童話, cioè “Le fiabe del

68 Polpette fritte con polpo all'interno.

mondo animate”. 21 episodi andati in onda nel 1994, in italiano *Il regno delle favole*, oppure *Le più famose favole del mondo*).

Recentemente, ha composto la colonna sonora della traduzione cinematografica della nota serie animata e manga *Gegege no Kitarō*, *Gegege no Kitarō: Nihon bakuretsu!!* ゲゲゲの鬼太郎 日本爆裂！！ (“Kitarō dei cimiteri – il film: il Giappone esplode!!”, 2008).

IL FONDATORE

Tezuka Osamu 手塚治

L'artista nacque il 3 novembre 1928 a Toyonaka e lì venne a mancare il 9 febbraio 1989. Considerato dai più il pioniere dell'animazione televisiva, Tezuka è conosciuto in madrepatria anche con il nome di *manga no kamisama*, ossia “dio dei fumetti”, a testimonianza dell'indiscussa importanza del suo ruolo nella ricostruzione di un'identità dell'arte fumettistica e d'animazione nel Giappone del dopoguerra.⁶⁹

Tezuka crebbe nella città di Takarazuka, dove il celebre teatro femminile e omonimo ebbe su di lui un'ampia influenza che egli in seguito riverserà nelle proprie opere (basti pensare alla protagonista Zaffiro di *Ribon no Kishi*). Ancora bambino, Tezuka contrasse una malattia alle braccia, ma fu prontamente curato da un medico la cui professione egli iniziò ad ammirare, fintanto da volerla emulare. Anni più tardi, Tezuka si laureerà in medicina all'Università di Ōsaka, ma non eserciterà mai la professione. Utilizzerà invece le proprie conoscenze in campo medico per alcune delle sue opere, come *Fushigi na Merumo* 不思議なメルモ (“La misteriosa Melmo”, in Italia *I bon bon magici di Lilly*) e *Burakku Jakku* ブラック・ジャック (“Black Jack”).

Dopo un periodo alla Tōei Animation, nel 1961 Tezuka convinse alcuni dei più promettenti artisti a unirsi a lui e fondare così la Tezuka Osamu Production Dōgabu, sfruttando i ricavi dei manga di sua produzione. A unirsi a lui furono, tra gli altri, Nakamura Kazuo, Sugii Gisaburō, Shigeyuki Hayashi (meglio noto come Rin Tarō o Rintarō), Yamamoto Eiichi, e nel 1962 il nome dello studio fu mutato in Mushi Production⁷⁰.

La Mushi Production diede l'avvio alla produzione seriale di animazione televisiva con *Tetsuwan Atomu*, la cui prima messa in onda avvenne il 1 gennaio 1963 e continuò

69 Cfr. Guido TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese*, “Lapilli extra”, Latina, Tunué, 2012, p. 80

70 In giapponese, il termine *mushi* 虫 significa “insetto”. Pare che Tezuka, da bambino, avesse scoperto che il nome della specie di coleottero denominata carabidi fosse, nella sua lingua madre, *osamushi*.

L'assonanza con il suo nome di battesimo Osamu lo colpì tanto da aggiungere il *kanji* 虫 al proprio pseudonimo (senza mutarne tuttavia la pronuncia), e da chiamare Mushi Production la propria casa di produzione.

per le 193 settimane successive – con altrettanti episodi – per la Fuji TV. L’anime ottenne una serie di primati e premi che aumentarono il successo e il prestigio dello studio e dell’autore stesso. Di particolare rilevanza sono il presunto picco di share del 40,1%⁷¹, e la trasmissione americana per la rete NBC, avvenuta quasi in contemporanea⁷². Era la prima volta che un lavoro nipponico veniva acquistato negli Stati Uniti e otteneva una tale popolarità. *Tetsuwan Atomu* fu la prima vera serie televisiva animata mai realizzata, ma per ottenere il permesso di produrla Tezuka ne sottostimò i costi dei singoli episodi, arrotondandoli a 550.000 yen, quando in verità essi si aggiravano sui due milioni. Oltre a portare a turni massacranti per i lavoratori della Mushi Pro, questa mossa dell’artista influenzerà l’andamento della produzione d’animazione televisiva fino ai giorni nostri: ancora oggi, infatti, gli anime vengono realizzati a costi molto bassi (alcuni vengono delocalizzati addirittura in Corea del Sud, dove sono più contenuti) e spesso il numero di fotogrammi al secondo è piuttosto ridotto⁷³.

Tezuka, tuttavia, aveva sempre desiderato poter realizzare animazione sperimentale. Pertanto, mentre i manga e le serie da essi ricavati erano necessari per il profitto della Mushi Pro e il finanziamento di altri progetti, egli poté dedicarsi a qualcosa di nuovo, nello specifico cortometraggi e mediometraggi sperimentali, di cui si tratterà più avanti. Il suo carattere, tuttavia, gli impedì di delegare a collaboratori le proprie responsabilità di manager e questo condusse a una serie di scelte sbagliate che portarono alla decisione di dimettersi nel 1971, quando era ancora in corso la produzione degli *Animerama*. Questo non fu sufficiente a risanare le finanze della Mushi Production che, dopo il flop commerciale di *Kanashimi no beradonna*, dovette dichiarare bancarotta nel 1973.

Nel 1969, nel frattempo, Tezuka aveva fondato la Tezuka Productions, oggi passata nelle mani del figlio Makoto, intenzionato a far rivivere le numerose opere a fumetti del padre. La Mushi Pro, inoltre, rinacque nel 1977 come Shin Mushi Pro, e riprese la

71 Cfr. TAVASSI, *Storia dell'animazione...*, cit., p. 83, nota 42. Il risultato pare essere stato ottenuto con la messa in onda dell'episodio 84, trasmesso il 29 agosto 1964. La scelta di programmi televisivi dell'epoca, comunque, era piuttosto limitata, e non vi erano dispositivi affidabili per la rilevazione di simili dati.

72 La messa in onda di 104 episodi avvenne negli Stati Uniti a partire dal settembre 1963 e fino all'agosto 1965. http://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy_%281963_TV_series%29 (23/09/2014)

73 La cosiddetta tecnica della *limited animation*, che prevede l'utilizzo di otto disegni al secondo. *Tetsuwan Atomu* ebbe 200 immagini al minuto per il primo episodio, appena 100 dal secondo in poi.

produzione cinematografica due anni più tardi. Entrambe le case sono tutt'oggi attive.

Alla sua morte nel 1989 a causa di un cancro allo stomaco, Tezuka lasciò un'eredità di oltre quattrocento volumi, per un totale di circa ottantamila pagine, che sono soltanto i numeri della raccolta ufficiale. La stima della sua produzione completa è di settecento volumi e 150.000 pagine⁷⁴. Nella città di Takarazuka, nel 1994, fu inaugurato un museo in suo onore, il Takarazuka Shiritsu Tezuka Osamu kinenkan⁷⁵. Nel 1997 le Poste nipponiche crearono per lui dei francobolli commemorativi⁷⁶.

I premi da lui vinti nel corso della sua carriera sono molteplici. Nel 1957 vinse lo “Shōgakukan mangashō” per *Manga seibutsugaku* 漫画生物学 (“Chimica dei manga”) e *Biiko chan* びいこちゃん (“La piccola Biiko”) uno dei più importanti premi per fumetti, all'epoca alla sua terza edizione, sponsorizzato dall'omonima casa editrice. Nel 1975 conquistò il “Bungeishunjū mangashō”, anche questo sponsorizzato dall'omonima casa editrice (che ospita anche i prestigiosi premi “Akutagawa” e “Naoki”), per *Budda* ブツダ (“Buddha”) e *Dōbutsu tsurezure sō* 動物つれづれ草 (“Bozza sugli animali per passare il tempo”). Nello stesso anno ottenne un premio speciale (*tokubetsu yūshūshō* 特別優秀賞, Premio per meriti speciali) presso il “Nihon Mangaka Kyōkaishō” per la serie *Burakku Jakku*. Sempre *Burakku Jakku* e *Mitsume ga tōru* 三つ目がとおる (“Ecco il Tre-occhi”) gli valsero il conferimento del premio per la prima edizione del “Kōdansha mangashō” nella categoria per ragazzi del 1977. Nel 1980 presso il Comicon di San Diego gli fu conferito l’“Inkpot Award”, e nel 1983 ottenne ancora lo “Shōgakukan mangashō”, stavolta per *Hidamari no ki* 陽だまりの木 (“Un albero soleggiato”). Nel 1984 il corto sperimentale *Jumping* vinse il “Grand Prize” a The World Festival of Animated Film of Zagreb (conosciuto anche come Animafest Zagreb). L'anno successivo si aggiudicò anche la prima edizione del biennale “Hiroshima Kokusai Animation Festival” (o anche Hiroshima International Animation Festival) con *Onboro firumu* おんぼろフィルム

74 Cfr. la pagina wikipedia dedicata a Tezuka http://en.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka e il saggio di Susanne PHILLIPPS, “Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka”, in Mark McWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture*, New York, M.E. Sharpe, Inc., 2008, p. 68

75 Il Museo Commemorativo di Tezuka Osamu della città di Takarazuka, 宝塚私立手塚治虫記念館

76 Cfr. la pagina Wikipedia dedicata all'autore, all'indirizzo http://en.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka. (22/09/2014)

(“Film logoro”), dopo il quale Tezuka divenne giudice per le seguenti edizioni. Nel 1986 tornò a conquistare il “Kōdansha mangashō”, stavolta per *Adorufu ni tsugu* アドルフに告ぐ (“Informare Adolf”, conosciuto in Italia come *Storia dei tre Adolf*). Nel 1989 egli ritirò l’ultimo trofeo che avrebbe conquistato in vita, allo Nihon SF Taisho Award, dove vinse il Premio Speciale, che dal 2011 è destinato solo ad artisti defunti (profetico, visto che Tezuka lo conquistò nell’anno della sua morte). Dopo la sua dipartita Tezuka ottenne la terza classe, su otto totali, presso lo Zuihōshō⁷⁷.

I premi postumi giunsero più di un decennio dopo, nel 2004, 2005 e 2009 vinse “The Will Eisner Comic Industry Award”, o “Eisner Award”, importante premio americano per i fumetti, rispettivamente con *Budda* le prime due volte, e *Dororo* la terza. *Budda* fu premiato per i primi due volumi nel 2004 e per il terzo e quarto nel 2005, nella categoria “Best U.S. Edition of Internation Materials”, mentre nella stessa categoria, che nel 2007 fu indirizzata esclusivamente per le produzioni nipponiche, fu premiato anche *Dororo*. Entrambi i manga sono giunti in America grazie alla casa editrice Vertical.

Le animazioni di Tezuka Osamu

La prima trasposizione cinematografica di un manga creato da Tezuka avvenne presso la Tōei Animation nel 1960: *Sayuki* (titolo italiano *Le tredici fatiche di Ercolino*, letteralmente “Viaggio a Ovest”). Il manga da cui trae ispirazione è *Son Gokū*, il cui soggetto è tratto da una leggenda cinese. Tezuka collaborò pochissimo alla realizzazione di questo musical animato, che ha comunque il pregio di essere uno dei primi film proiettati anche in America. Già due anni più tardi, egli produsse per la Mushi Production il corto sperimentale di due minuti *Osu* (“Maschio”, 1962), sancendo così la sua prima collaborazione con Yamamoto Eiichi presso il nuovo studio, qui nella doppia veste di pianificatore originale e impiegato al *rendition*. Egli sarà il regista per il successivo *Aru machikado no monogatari* (“Storie di un angolo di strada”, 1962), un mediometraggio di 38 minuti che fu poi anche proiettato nel 2002 al Future Film Festival italiano. Sempre del 1962 è il film *Arabian naito Sindobaddo no bōken* (“Notti arabe: le avventure di Sinbad”), stavolta prodotto dalla Tōei, e in cui per la prima volta

⁷⁷ L'Ordine del Sacro Tesoro, conosciuto anche come “Ordine Meiji” in onore dell'imperatore cui si deve la sua istituzionalizzazione nel 1888.

egli inserisce il personaggio in uno dei suoi lavori (tornerà su questa leggenda araba con *Sen'ya ichiya monogatari*, conferendo questo pseudonimo al protagonista Aladdin), la cui musica è curata da Tomita Isao e per cui Tezuka lavorò allo script.

Come già detto, il 1963 fu l'anno del grande debutto televisivo di *Tetsuwan Atomu* (internazionalmente *Astro Boy*, 1963), tratto dal già famoso e omonimo manga, e per cui Tezuka si occupò della regia generale, affidata ai singoli episodi a Yamamoto e a un Sugii Gisaburō alle prime armi. Nel 1964 il successo dell'anime sfociò in una compilation di episodi presentati anche nelle sale, della durata di circa 84 minuti e intitolata *Tetsuwan Atomu: uchū no yūsha* ("Atom dal braccio di ferro: l'eroe dello spazio"), diretto ancora una volta da Yamamoto e distribuito dalla Nikkatsu, con Tashiro Atsumi nel ruolo di regista tecnico. Lo show ottenne una seconda stagione, in realtà un remake riadattato in technicolor, nel 1980, di cui Tezuka curò lo script e che fu prodotto dalla rinata Mushi Production, dalla NTV e dalla Tezuka Productions, per un totale di 52 episodi. Altri 50 ne furono realizzati nel 2003, in occasione della data di nascita di Atomu secondo il fumetto originale, stavolta nati dalla collaborazione tra la Tezuka Production, la Sony Pictures Entertainment e la Dentsu Inc. Oltre al mondo televisivo, la serie ebbe anche un corto commemorativo nel 2001, diretto da Kuwahara Satoshi in occasione del "Tezuka Osamu World", presso il Tezuka Osamu Animation Theater a Kyōto, e intitolata *Tetsuwan Atomu: Shinsengumi 鉄腕アトム・新撰組* ("Atom dal braccio di ferro: Shinsengumi"⁷⁸), nonché una trasposizione filmica americana del 2009, intitolata semplicemente *Astro Boy*, e realizzata in CGI e per la regia di David Bowers, prodotta dalla Imagi Animation Studios e dalla Tezuka Production.

Nel 1963 la Tōei Animation traspose *Wan wan chūshingura わんわん忠臣蔵* ("Bau bau 47 rōnin"), un film di ottanta minuti dalla creazione originale di Tezuka⁷⁹, stavolta prendendo in prestito la celebre storia dei 47 *rōnin* e della loro vendetta, trasformando i samurai senza padrone in cagnolini. Nello stesso anno, la Mushi Production realizzò 92

78 Lo Shinsengumi 新撰組 fu uno speciale corpo di polizia creato durante lo shogunato, che si poneva come obiettivo l'abbattimento dei sostenitori dell'Imperatore.

79 L'opera teatrale intitolata *Kanadehon chūshingura 仮名手本忠臣蔵* fu scritta da Takeda Izumo e rappresentata la prima volta a Ōsaka nel 1748, e narra la vendetta di quarantasette *rōnin*, cioè samurai rimasti senza padrone, in questo caso in seguito al *seppuku* di questi, costretto a commettere suicidio dopo un duello con un funzionario dello shogun.

episodi (che proseguirono dal 1963 al 1965) per uno show animato di pupazzi: *Ginga shōnentai* (internazionalmente *Galaxy Boy Troop*, letteralmente “Truppa dei ragazzi della Via Lattea”), con la musica di Tomita Isao. Egli compose anche la colonna sonora per *Biggu X* (“Big X”), traduzione televisiva di un ennesimo lavoro di Tezuka, prodotto dalla Tōkyō Movie Shinsha, per 59 episodi trasmessi dal 1964 e diretti da Dezaki Osamu. Nello stesso anno, Tezuka curò la storia originale, il *rendition* e l’animazione per due ulteriori corti sperimentali: *Memorī* めもりい (“Ricordo”) e *Ningyo* (“Sirena”), entrambi prodotti alla Mushi Pro e trasmessi in Italia nel 2002 in occasione del Future Film Festival. Nel 1965 adattò per la televisione il proprio manga *Wondā 3* ワンダ-3 (“I meravigliosi tre”), un anime in bianco e nero di cui curò le animazioni e fu direttore esecutivo. Al progetto partecipò anche Itō Kazuo, in qualità di artista dei fondali. La serie, che narra di tre alieni con il compito di giudicare il comportamento degli esseri umani e, nel caso di esito negativo, comandarne la distruzione, andò in onda per cinquantadue episodi per la Fuji TV e fu prodotto dalla Mushi Pro. Nello stesso anno, Tezuka produsse altri due corti di quattro minuti, il primo dei quali intitolato *Tabako to hai* タバコと灰 (“Sigarette e cenere”), il secondo *Shizuku* しずく (“Goccia”), proiettati in occasione della quinta edizione del Sogetsu Animation Festival. Di *Shizuku*, la storia di un naufrago che, assetato, gioisce per l’arrivo della pioggia, Tezuka si occupò del *background art*, dell’animazione e della storia originale, e fu proiettato anche al Future Film Festival del 2002. Si disse che fu realizzato in una settimana.

Nel 1965, inoltre, iniziò la seconda serie televisiva che aiuterà a coronare il nome di Tezuka come re dei manga: *Janguru taitei* (“L’imperatore della giungla”, in Italia giunto con titoli differenti, il più famoso *Kimba, il leone bianco*). La prima serie constava di 52 episodi andati in onda tra il 1965 e il 1966, e narrava le vicende di un leone albino e della sua successione in qualità di re della giungla dopo la morte del padre, fino alla comprensione che la pace potrà essere raggiunta solo grazie al dialogo tra animali e esseri umani. Yamamoto Eiichi fu il regista e il produttore della serie, e il suo nome appare anche tra gli addetti allo *screenplay*, le musiche furono curate da Tomita. Nel 1966 cominciò la messa in onda della seconda serie, *Janguru taitei: susume Reo* (“L’imperatore della giungla: vai avanti, Leo!”), il cui produttore fu ancora

una volta Yamamoto, il compositore Tomita, e direttore del suono e curatore degli effetti Tashiro Atsumi. Nello stesso anno, uscì nelle sale cinematografiche il film della serie, il cui contenuto è quasi interamente originale (solo i primi due minuti provengono dall'introduzione della serie del 1965), *Janguru taitei gekijōban* (“L'imperatore della giungla: il film”, 1966), diretto da Yamamoto e con le musiche di Tomita. Il lungometraggio riuscì a narrare la storia accuratamente, e Tezuka si disse soddisfatto del risultato più che di quello della prima serie originale. Tezuka curò poi il *character design* per la serie in 52 episodi del 1989, diretta da Rin Tarō e non della Mushi, bensì della Tezuka Productions. Nel 1991, Tashiro Atsumi concepì un'opera di 51 minuti, per la regia di Hirata Toshio presso la Tezuka Pro e i Madhouse Studios. Si tratta di un poema sinfonico: *Anime kōkyōshi janguru taitei* (“Poema sinfonico animato: l'imperatore della giungla”). Un nuovo film, intitolato *Gekijōban janguru taitei* (“Il film dell'imperatore della giungla”), fu prodotto nel 1997 alla Tezuka Productions. Nei 99 minuti di lunghezza vengono narrate le vicende del cucciolo di Leo, Luna, come raccontato nella seconda metà del manga di Tezuka. Fu diretto da Takeuchi Yoshio. Infine, nel 2009, fu realizzato un remake della serie del 1989 in centosette minuti *Janguru taitei: yūki ga mirai wo kaeru* ジャングル大帝・勇気が未来をかえる (“L'imperatore della giungla: il coraggio cambia il futuro”), diretto da Taniguchi Goro, prodotto dalla Tezuka Pro e dalla Fuji TV. Il lungometraggio fu proiettato nel 2013 in occasione del BUSTER Film Festival danese.

Nel 1965 Tezuka diresse anche un adattamento del famoso libro di Robert Louis Stevenson “L'isola del tesoro” in uno speciale di 52 minuti dal titolo *Shintakarajima* (“La nuova isola del tesoro”), con le musiche a cura di Tomita Isao e Sugii Gisaburō alla direzione delle animazioni. Nonostante Tezuka avesse intitolato un suo manga del 1947 alla stessa maniera, questo mediometraggio non ne è l'adattamento diretto, ma riprende invece più fedelmente il romanzo di Stevenson, sebbene con protagonisti animali. Nel 1966 Tezuka curò la storia originale del pilot di una serie che verrà diretta da Sugii l'anno successivo: *Son Gokū ga hajimaru yo: Kōfu daiyou no maki* 孫悟空が始まるよー 黄風大王の巻 (“Son Gokū comincia! Il rotolo del grande re Kōfu”), dove la scimmia Son Gokū viene ritratta più docile di quanto avverrà in seguito nella serie

televisiva del 1967, che conta 39 episodi ma che fu poi costretta a interrompersi per un calo negli ascolti.

Dopo il mediometraggio di trentanove minuti *Tenrankai no e* (“Dipinti di un’esibizione”, 1966) di cui fu produttore esecutivo e pianificatore, con musiche di Tomita Isao, *music rendition* di Tashiro Atsumi e *art setting* di Itō Kazuo, una sorta di versione nipponica del celebre Classico Disney *Fantasia* (1940), dove brani di musica classica facevano da sfondo a immagini confezionate su misura, per Tezuka era alle porte l’ennesimo successo televisivo: *Ribon no Kishi* (*La principessa Zaffiro*, 1967), adattamento di un suo manga di successo e trasmesso in gran parte del mondo, Italia compresa. La serie di 52 episodi narra le avventure di Zaffiro, una fanciulla con animo da ragazzo, cresciuta come tale dai genitori, sovrani di un regno secondo la cui legge una donna non può accedere al trono. Divenuto Cavaliere del Fiocco, Zaffiro cercherà l’aiuto di un altro angelo, e tenterà in ogni modo di non rivelare il proprio segreto. Ancora prodotto dalla Mushi Production, che alternava queste scelte commerciali con i corti sperimentali, tra lo staff ritroviamo Tomita alle musiche e Miyamoto Sadao al *character design*, alla direzione dell’arte e a quella dell’animazione.

Il corto di quattro minuti *Sōseiki* 創世記 (“Genesi”) fu prodotto nel 1968 e proiettato nel 2002 in Italia grazie al Future Film Festival. In questo film sperimentale, Tezuka suppone che Dio abbia creato prima Eva di Adamo, e le conseguenze che ne sarebbero seguite. Pare sia una parodia del famoso lungometraggio americano *The Bible: In the Beginning*, un colossal diretto da John Houston nel 1966. Tezuka ne fu il produttore esecutivo, insieme alla sua Mushi Pro. Nello stesso anno scrisse lo *screenplay* per lo speciale di dodici minuti *Nōman* ノーマン (“Norman”) e la storia per i quattro minuti dello speciale di *Zero man* 0マン (“Zero man”), il cui protagonista è un mutante di una razza di scoiattoli umanoidi adottato da esseri umani e pertanto un tramite per il dialogo stesso tra le due razze, la prima delle quali vive nel sottosuolo e l’altra in superficie.

Nel 1969 la Fuji Tv e la Mushi Pro sostennero Sugii Gisaburō con l’adattamento di *Dororo* (in seguito, la serie verrà chiamata *Dororo to Hyakkimaru*, come i due protagonisti), 26 episodi in bianco e nero. La scelta di non colorare la serie fu optata da Sugii per non incorrere nella censura delle numerose scene di sangue, inevitabili nella

narrazione. Nonostante gli fosse stato suggerito di alleggerire la storia, egli non volle tradirne lo spirito originale⁸⁰. La trama segue la vita di Hyakkimaru, un giovane cui, ancora nell'utero della madre, sono state sottratte quarantotto parti del proprio corpo da altrettante divinità cui il padre aveva chiesto aiuto per uscire vittorioso dalle proprie battaglie. Abbandonato dai genitori per le sue deformità, egli ha ottenuto delle protesi grazie al Dr Honma e ora è in viaggio insieme al giovane ladro Dororo per sconfiggere i demoni e recuperare la propria umanità. Le musiche sono, di nuovo, di Tomita Isao. Nel 2007 ne è stato tratto anche un film *live-action* intitolato semplicemente *Dororo*, diretto da Shiota Akihito e prodotto da TBS e TOHO. Nonostante la storia sia piuttosto fedele al manga, esso non è concluso, nell'evidente speranza di ottenere un sequel non ancora realizzato. Dororo, inoltre è una donna.

Nello stesso anno videro la luce il corto di venti minuti *Wondā kun no hatsu yume uchū ryokō* (“Il primo sogno di Wonder kun: un viaggio nello spazio”), per cui Tezuka curò storia e screenplay, Yokoyama Seiji la musica e Itō Kazue la *art*; e il mediometraggio di 45 minuti *Kaitei toshi no dekiru made* (“Finché sarà costruita una città sotto il mare”), di cui Tezuka scrisse la storia e si occupò della supervisione, Yamamoto Eiichi invece del *rendition*, il suono fu affidato a Tashiro Atsumi e Aketagawa Susumu. Da un suo manga fu tratta una serie *live-action* di ventisei episodi, *Banpaya* ヴァンパイア, il cui protagonista, un vampiro che può trasformarsi in lupo, sogna di divenire un animatore e si reca a Tōkyō, cominciando a lavorare proprio per Tezuka Osamu. L'artista figura in più episodi impersonando se stesso, ritratto nell'atto di salvare gli uomini da una setta di vampiri con l'intento di utilizzare i propri poteri per dominare sugli umani, a fianco del protagonista.

Nel 1969 fu realizzato per la Mushi Production *Sen'ya ichiya monogatari*, per cui Tezuka fu l'autore della storia originale e curatore dello *screenplay*, nonché produttore esecutivo. La regia fu firmata da Yamamoto Eiichi, il *character design* e la direzione artistica da Yanase Takashi, la musica fu composta da Tomita Isao, l'orchestra diretta da Yokoyama Seiji, il suono diretto da Tashiro Atsumi (che aveva già fondato il Group TAC), e Miyamoto Sadao fu il regista delle animazioni, mentre Sugii Gisaburō curò la

80 Come dichiarato da lui stesso nel documentario di ISHIOKA Masato, アニメ師杉井ギサブロー (“Maestro d'animazione Sugii Gisaburō”), 2012.

realizzazione di una delle scene di sesso più importanti dell'opera⁸¹.

Gli anni Settanta si aprirono con la realizzazione del secondo lungometraggio degli *Animerama*, *Kureopatora*. Tezuka, stavolta, si occupò della regia insieme a Yamamoto. La musica fu di nuovo affidata a Tomita, mentre il *character design* a Kojima Kō e la *art* a Itō Kazue. La rendita del suono fu compito di Tashiro e Aketagawa Susumu, mentre il produttore esecutivo fu Yoneyama Yasuhiko⁸².

Lo stesso anno, Tezuka si assunse il compito di produttore esecutivo per il mediometraggio di ventisette minuti *Yasashii raion* (“Il leone gentile”, 1970), con storia originale, *rendition* e arte a cura di Yanase Takashi, e suono per Tashiro Atsumi. Il film fu ancora una produzione della Mushi Pro., mentre *Kōri no kuni no Misuke* (“Misuke nella terra dei ghiacci”, 1970), è un corto di un quarto d'ora che fu patrocinato dalla nuova Tezuka Productions, così come il suo seguito *Minami e itta Misuke* (“Misuke va a sud”, 1971), della stessa lunghezza. Le musiche di entrambi sono attribuite a Yokoyama Seiji e il suono a Tashiro Atsumi, mentre Tezuka fu produttore e inventore della storia originale. Nel 1970, presso il Seiko Pavillion dell'Ōsaka International Exposition, la Tezuka Productions creò un corto di sei minuti promozionale, *Okashina ichinichi* おかしな一日 (“Un giorno stravagante”), di cui l'artista curò storia e produzione.

Nel 1971 Tezuka adattò un'altra sua opera, 26 episodi per la collaborazione tra le sue due case produttrici: *Fushigi na Merumo* (“La misteriosa Melmo”), le vicende di una bambina di nove anni che, dopo la perdita della madre, deve accudire i fratellini. Il fantasma della defunta genitrice le regala quindi una bottiglia contenente delle magiche pastiglie che le permettono di assumere svariate forme: quella di un'adulta, di una bimba o finanche di un animale a sua scelta. Tezuka ne diresse alcuni episodi e Aketagawa Susumu curò il suono. Un'altra serie di 27 puntate fu prodotta nel 1972, *Umi no Toriton* (“Tritone del mare”, nella versione italiana *Toriton*), la storia della lotta tra Toriton, abitante di Atlantide la cui famiglia è stata distrutta da quella di Poseidone, e la sua ricerca di vendetta. L'*art* fu diretta da Itō Kazue che ricoprì il medesimo ruolo anche nell'omonimo film del 1979, un sequel della serie televisiva. La prima fu prodotta dalla Animation Staff Room, il lungometraggio dalla Tezuka Productions, dalla Office

81 Cfr. le biografie e bibliografie degli artisti.

82 *Ibidem*.

Academy e dalla Tohokoshinsha Film Corporation, e distribuito dalla Tōei Animation.

L'ultimo film della trilogia *Animerama*, *Kanashimi no beradonna*, fu realizzato e distribuito nel 1973. Il suo flop commerciale sancì la fine della Mushi Production. Tuttavia, Tezuka non partecipò al progetto, e non risulta quindi nei crediti del lungometraggio. Per quell'epoca, infatti, egli si era già dimesso dalla casa di sua fondazione, a causa di alcune scelte sbagliate operate in passato che l'avevano indebitata enormemente.

Nel 1973, Tsuji Misaki scrisse lo *screenplay* per l'adattamento televisivo di un manga di Tezuka, *Mikuroido S* ミクロイドS (“Microid S”, in Italia giunto nel 1982 con il titolo *Microsuperman*), in ventisei episodi, prodotto da Tōei Animation e TV Asahi. Yamamoto Eiichi, poco prima della chiusura definitiva della Mushi Production, diresse anche una serie, nel 1973, intitolata *Wansa kun*, in cui compare Magōri Makoto come creatrice del *background art*.

Dopo il fallimento della Mushi Pro, Tezuka espresse l'intenzione di creare un remake a colori per la sua opera più celebre, *Tetuwān Atomu*. Non ne fu in grado a causa di problemi di copyright in cui era invischiata la vecchia casa produttrice, pertanto l'artista decise di ridisegnare con una differente grafica il piccolo robot Atom, lo ribattezzò Jetter Mars e creò la serie omonima, riprendendo anche alcuni aspetti del passato del più famoso protagonista. *Jettā Marusu* ジェッターマルス (“Jetter Mars”) ottenne 27 episodi, andati in onda nel 1977, prodotti dalla Tōei Animation e dalla Fuji TV, e diretti da Rin Tarō. Sempre nel 1977, Tezuka curò lo script per il corto di 22 minuti *Sōgen no ko Tenguri* 草原の子テングリ (“Tenguri, il bambino delle pianure”), sull'amicizia tra un bambino e la sua mucca, che egli farà scappare affinché il villaggio non la mangi, per incontrarla di nuovo una volta cresciuto.

Dalla collaborazione tra la Tezuka Productions e la NTV nacque nel 1978 il lungometraggio *Hyakumannen chikyū no tabi - Bandā bukku* 100万年地球の旅・バンダーブック (in Italia *Le avventure di Bandar*, letteralmente “Viaggio nella terra tra un milione di anni: il libro di Bandar”), ideato, scritto e diretto da Tezuka stesso, che ne curò anche la *art*. Bandar è un diciassettenne umano che vive in un nuovo pianeta, e deve lottare per difenderlo da una razza aliena che vuole conquistarlo. Sempre nel 1978, Tezuka curò il

character design per il film di 64 minuti *Sekai meisaku dōwa: Oyayubi hime* 世界名作童話・おやゆび姫 (“Le favole più belle del mondo: Pollicina”), per la Tōei Animation.

Nel 1978 prese avvio un'altra opera molto cara a Tezuka, cui egli continuò a lavorare fino alla fine della sua vita e la cui ultima rivisitazione risale al 2004. Il primo episodio dura più di cento minuti e apparve nel 1978 con il titolo *Hi no tori: reimei hen* 火の鳥・黎明編 (“L'uccello di fuoco: capitolo dell'alba”). Tezuka fu l'autore del manga originale e il regista delle animazioni, e l'animazione fu curata appunto dalla Tezuka Productions, mentre la produzione fu il risultato della collaborazione tra TOHO, Hinotori Pro e la Tohokushinsha Film Corporation. Il regista fu Ichikawa Kon. Il lungometraggio è l'adattamento dell'omonimo manga scaturito dalla penna dell'artista, che racconta delle azioni commesse dagli umani nel corso della Storia pur di catturare la leggendaria Fenice (l'uccello di fuoco, appunto) e ottenere così vita eterna o saggezza infinita. Le loro azioni si rifletteranno su quelle di vite future. Il film successivo, *Hi no tori 2772: ai no cosumozōn* 火の鳥 2772・愛のコスモゾーン (“L'uccello di fuoco 2772: zona cosmica d'amore”, 1980), si concentra sull'educazione e la vita del giovane Godo, e della sua scoperta del mondo, diverso da come lo immaginava. Tezuka curò lo *screenplay* e fu regista capo, mentre la regia fu affidata a Sugiyama Suguru e Sugiyama Taku, il primo dei quali aiutò nella stesura dello script. L'animazione fu curata dalla Kobayashi Production e la produzione dalla Tezuka Productions e dalla TOHO. Nel 1986 comparve un nuovo film di sessanta minuti, *Hi no tori: hōō hen* 火の鳥・鳳凰編 (“L'uccello di fuoco: capitolo della fenice”), diretto e prodotto da Rin Tarō e focalizzato sulle vicende di due scultori che competono l'uno contro l'altro. La produzione è dei Madhouse Studios, del Project Team Argos e ovviamente della Tezuka Productions. Il successivo adattamento è uno speciale e risale al 1987 e della durata di 48 minuti, *Hi no tori: Yamato hen* 火の鳥・ヤマト編 (“L'uccello di fuoco: capitolo di Yamato”), diretto ancora una volta da Hirata Toshio, con le musiche a cura di Aketagawa Susumu. Il film è prodotto dagli stessi studi che avevano lavorato al precedente. Alla fine dell'anno compare il terzo capitolo nelle sale: *Hi no tori: uchū hen* 火の鳥・宇宙編 (“L'uccello di fuoco: capitolo dello spazio”), qui si ritrae l'esistenza di

astronauti costretti a vagare nello spazio a causa della perdita del loro veicolo principale. Il regista è ancora una volta Rin Tarō, e la produzione è divisa tra i diversi studios che già hanno lavorato alle opere precedenti. Infine, nel 2004 andarono in onda tredici episodi col semplice titolo di *Hi no tori* 火の鳥 (“L’uccello di fuoco”). Le storie narrate sembrano essere scollegate tra loro, sono ambientate nel passato e nel futuro, ma hanno sempre qualcosa in comune, e la figura della leggendaria fenice appare costantemente preponderante. Il regista è Takahashi Ryōsuke, la produzione è della Tezuka Productions.

Il decennio si concluse con *Kaitei chōtokkyū marin ekusupuresu* 海底超特急マリン・エクスプレス (1979, “Espresso marino super veloce sul fondo del mare”, ma conosciuto come *L’espresso sottomarino*), con Tezuka al *rendition* e figurante come creatore originale, e Dezaki Osamu alla regia, prodotto dalla Tezuka Productions. Il lungometraggio è ambientato nel 2002, alla vigilia dell’inaugurazione della prima linea espressa sottomarina che collega il Giappone all’America, ma sorgono sospetti riguardo attività illecite che sarebbero state condotte durante il test, e un detective privato si trova invischiato in misteri molto più profondi di quanto egli inizialmente pensasse.

Tezuka supervisionò per la Tezuka Productions e per la Sanrio un cortometraggio di ventisei minuti, *Tanpen Yuniko* (“Unico: il cortometraggio”, 1979), diretto da Hirata Toshio, prodotto da Aketagawa Susumu, animato, tra gli altri, da Miyamoto Sadao. La storia raccontata è quella di Unico, un piccolo unicorno che deve fuggire dagli dei, gelosi del suo presunto potere di rendere felici le persone a lui intorno. Finisce in una città inquinata dove incontra una bimba, Chiko, malata a causa delle fabbriche che la circondano, e cerca di aiutarla distruggendo la fonte dei suoi malanni. Dallo stesso protagonista furono tratti altri due lungometraggi. Il primo è del 1981, *Yuniko ユニコ* (in Italia *Unico, il piccolo unicorno*), diretto da Tezuka stesso e da Hirata Toshio, con le musiche a cura di Satō Masahiko, per la Tezuka Productions, i Madhouse Studios e la Sanrio. La storia è un *retelling* alternativo del corto di due anni precedenti, con il piccolo unicorno in fuga dalle ire e dalla gelosia degli dei. Il sequel fu realizzato nel 1983: *Yuniko: mahō no shima e ユニコ 魔法の島へ* (“Unico: verso l’isola della magia”). Stavolta, la bambina incontrata si chiama Cherry, e i suoi genitori sono trasformati in

esseri simili a zombie da un mago che ha aggirato anche la coscienza del fratello maggiore e trama per la conquista del mondo. I due amici viaggeranno verso la fine della Terra per riuscire a far ritornare la normalità nella vita di Cherry. Un altro capitolo della sua storia fu realizzato nel 2000: *Garasu no chikyū wo sukue. Yuniko tokubetsu hen* 「ガラスの地球を救え」ユニコ特別編 (“Salva la fragile terra! Il capitolo speciale di Unico”), e stavolta il piccolo unicorno si unisce a Tsubasa, un ragazzo di legno, dopo che la Terra è stata consumata dagli umani. Insieme, cercheranno il modo di renderla abitabile di nuovo. Incontreranno la Sfinge e la Fata del tempo (che è in verità Atom), che li riporteranno nel passato per impedire una tale scelleratezza.

Nel 1979, Tezuka supervisionò la realizzazione di *Hokkyoku no Mūshka, Mīshka* (“Mūshka e Mīshka del Polo Nord”), prodotto dalla Mushi Production e per la regia di Katsui Chikao; è la storia di due orsacchiotti polari che devono prendere la responsabilità di capo villaggio al posto del loro padre, che è stato ferito dagli uomini.

Gli Anni Ottanta si aprirono con il lungometraggio di 65 minuti *Sekai meisaku dōwa: mori wa ikiteiru* 世界名作童話・森は生きている (“Le fiabe celebri del mondo: il bosco vive”), di cui Tezuka curò il *character design* per la Tōei Animation e che narra di una bambina spedita dalla matrigna avida e dalle sorellastre alla ricerca di un mazzo di fiori, per accontentare le richieste della regina e avere così una ricompensa. Uno spirito l’aiuterà, ma lei dovrà far di tutto per non rivelare il segreto. La produzione prosegue con *Fūmūn* フウムーン (“Fumun”, 1980), dove il titolo richiama il nome affidato alla razza di mutanti creatasi da test nucleari causati da una fittizia guerra fredda (che ricalcava la realtà della rivalità tra Russia e USA), e del loro tentativo di evacuare gli animali e un gruppo di umani dalla Terra, poiché una nuvola tossica si sta avvicinando e minaccia di estinguere tutta la vita del pianeta. La produzione è della Tezuka Pro e della NTV. Le stesse, nel 1981, produssero *Burēmen 4: jikoku no naka no tenshitachi* ブレーメン4 地獄の中の天使たち (in Italia *Bremen 4*, letteralmente “Bremen 4: gli angeli all’interno dell’inferno”). Un richiamo alla favola *I musicanti di Brema* dei fratelli Grimm, ma più simili a precedenti lavori dell’autore. Infatti, i quattro protagonisti sono animali antropomorfi che possono trasformarsi in esseri umani e cercando di salvare la Terra dalle guerra che la attanagliano. Nel 1982, la Tezuka Productions adattò per la TV

Tōkyō il manga *Tezuka Osamu no Don Dorakyura* 手塚治虫のドン・ドラキュラ (“Il Don Dracula di Tezuka Osamu”), in otto episodi. La regia fu di Ochiai Masamune, e la serie è una commedia horror che prende avvio dal trasferimento di Don Dracula da un castello della Romania al Giappone, insieme alla figlia Choccola e al servo Igor.

Nel 1983, Tezuka diresse per la propria casa di produzione e per la NHK *Amefuri kozō* 雨ふり小僧 (“Il ragazzo su cui cade la pioggia”), in cui a un bambino viene offerta la realizzazione di tre desideri da un bizzarro ragazzino che porta un ombrello in testa e su cui la pioggia cade costantemente, in cambio dei propri stivali. Nello stesso anno e per gli stessi produttori fu regista di *Midori no neko* 緑の猫 (“Il gatto verde”), un OAV di ventiquattro minuti.⁸³ Il gatto verde del titolo è una creatura aliena che si impossessa di giovani uomini e ne annienta la personalità in cambio della realizzazione dei loro desideri. Il protagonista tenta di uccidere il gatto per salvare il figlio di un amico assassinato tempo prima. Ancora, nel 1983 uscì nelle sale il film *Taimu surippu 10000nen: Puraimu Rōzu* タイムスリップ 10000年 プライム・ローズ (“Salto nel tempo di 10000 anni: Prime Rose”), di cui Tezuka curò il *character design* e affiancò Dezaki Satoshi alla regia, produzione della Tezuka Productions e della NTV. La storia segue le vicende di Prime Rose, una principessa guerriera, terza figlia della famiglia reale, scambiata da questa per mantenere la pace con il regno vicino, che ha a sua volta dato in custodia il terzo figlio.

Il corto sperimentale *Jumping* (1984) ebbe numerosi riconoscimenti e vinse anche il “Grand Prize” all'Animafest Zagreb. Fu prodotto dalla Tezuka Productions e Tezuka si occupò dello *storyline*, del *rendition* e della pianificazione originale. Il film rappresenta le vicende della Terra e i suoi orrori guardati grazie a dei salti enormi compiuti da un misterioso individuo, attraverso i cui occhi noi assistiamo alle immagini che ci scorrono di fronte. È stato proiettato nel 2002 al Future Film Festival. Dello stesso anno è il lungometraggio realizzato in collaborazione con la NTV *Daishizen no majū Bagi* 大自然の魔獣バ (“Bagi, il mostro di Madre Natura”, 1984). Tezuka si occupò dell'animazione,

83 Da alcuni è ritenuto essere il primo esempio di animazione *direct-to-video*, anche se, a causa della mancata certezza di un'effettiva distribuzione e vendita di VHS per la data della fine della realizzazione, ufficialmente il primo tentativo risulta essere, invece, *Daros* ダロス (“Dallos”) di Mamoru Oshii, licenziato nel medesimo periodo.

del *rendition*, del *character design* e dello *storyline*. Ryo è il protagonista, mandato da un villaggio ad uccidere il mostro felino Bagi. Egli l'aveva incontrata quando era ancora una cucciola, le aveva insegnato a leggere e scrivere, ma capisce dai propri ricordi che ormai quella creatura non esiste più: Bagi è selvaggia e deve essere uccisa.

Nel 1985 curò due cortometraggi. Il primo, *Run wa kaze no naka* るんは風の中 (“Lun è dentro il vento”), dura 24 minuti e vede un ragazzo innamorarsi di una donna ritratta in un poster pubblicitario. Il secondo è *Onboro Firumu* (alternativamente conosciuto come *Broken Down Film*), e dura solo 5 minuti, è un omaggio ai film western e ritrae un cowboy impegnato a salvare la propria fidanzata. Entrambi sono stati prodotti dalla Tezuka Productions. La Tōei Animation e la NTV, invece, adattarono, sempre nel 1985, *Akumashima no prinsu: mitsume ga tōru* 悪魔島のプリンス 三つ目がとおる (“Il principe dell'isola dei demoni: ecco il Tre-occhi”) in uno special di ottantacinque minuti di lunghezza. La stessa storia sarà ripresa nel 1990 con una serie di 48 episodi diretta da Ueda Hidehito e prodotta dalla Tezuka Productions: *Mitsume ga tōru* (“Ecco il Tre-occhi”). Il protagonista di entrambi è un bambino, ultimo sopravvissuto della tribù Tre Occhi, e possessore appunto di un occhio extra sulla fronte, che gli regala poteri speciali e saggezza.

Nel medesimo anno, la Tezuka Productions affidò la regia a Iuchi Shuji per adattare un'altra storia del maestro. Nacque così il lungometraggio *Rabu posishon: Harē no densetsu* ラブ・ポジション ハレー伝説 (“Posizione d'amore: la leggenda di Halley”), che segue le vicende di un agente spedito dalla Cometa di Halley per distruggere la Terra, ma che non è in grado di compiere la missione a causa della bellezza di questa. Settantacinque anni più tardi, un altro agente viene inviato a cercare il primo, ora tramutato in una ragazza vietnamita.

Nel 1986 Tezuka diresse e produsse un corto di 24 minuti, *Yamatarō kaeru* 山太郎かえる (“Yamatarō torna”), presentato nel 2003 al Future Film Festival. Un orsacchiotto orfano di nome Yamatarō viene sfruttato come attrazione turistica, incatenato a un treno, il quale lo incoraggerà a fuggire e divenire libero. Un lungometraggio fu prodotto nello stesso anno in collaborazione con la NTV, di cui l'artista fu regista e autore di *screenplay*, *Ginga tansa 2100nen: bōdā puranetto* 銀河探査2100年 ボーダープラネット

(“Inquisizione della Via Lattea, anno 2100: pianeta di confine”, 1986). Dei giovani accorrono a salvare una donna loro amica, partita per lo spazio dopo il matrimonio ma rimasta subito vedova a causa di una malattia cosmica. Sempre nel 1986, Tezuka fu anche produttore esecutivo di un’opera avente le musiche di Aketagawa Susumu: ventisei episodi dal titolo *Wondā bīto S: sukuranboru* ワンダービート S [スクランブル] (“Wonder beat S [scramble]”), prodotto dalla Mushi Production, dalla Tōkyō Agency e dalla TBS.

Il 1987 fu un anno particolarmente prolifico per i corti alla Tezuka Productions: ne videro la luce ben cinque. Il primo, *Bureibu Faiya S09* ブレイブファイヤー S0・9 (“Brave Fire S09”), di sei minuti, è curato quasi interamente dal maestro stesso, che si occupò infatti della regia, dello script, della storia originale, del *planning* e fornì anche la voce narrante. I due seguenti furono rilasciati lo stesso giorno in occasione del Second Hiroshima Animation Festival ed entrambi proiettati al 2002 Future Film Festival: *Muramasa* 村正 (“Muramasa”), storia di un samurai errante che ottiene dei poteri straordinari tramite una spada che pian piano lo conduce alla pazzia, e *Pusshu* プッシュ (“Push”), in cui un uomo cerca di rimpiazzare la Terra e di incontrare, così facendo, il Creatore, usando i prodotti che si vendono nelle macchinette automatiche, ormai provviste di tutto. Tezuka curò regia, animazione, *rendition* e *storyline*. *Mori no densetsu* 森の伝説 (“La leggenda della foresta”) raggiunse l’Italia nel 2003, sempre al Future Film Festival, e narra di uno scoiattolo che cerca di difendere la foresta in cui è nato e cresciuto dalla distruzione dell’uomo. Tezuka si occupò di regia, scenario e *storyboard*. Piuttosto fuori dagli schemi è la presentazione della città di Okazaki, di tre minuti, ideata dall’artista, proiettata alla Aoi Exposition di Okazaki del 1987: *Okazaki no 70nen go* 岡崎の70年後 (“Okazaki in 70 anni”).

In un solo minuto, in *Jigazō* 自画像 (“Autoritratto”, 1988), Tezuka Osamu diresse, animò e pianificò un ritratto di se stesso, come risposta alla sfida offertagli dai leader dell’International Animation Community.

Nel 1989, Rin Tarō diresse e scrisse un lungometraggio basato sui personaggi di Tezuka della serie *Son Gokū*. *Tezuka Osamu monogatari: boku wa Son Gokū* 手塚治虫物

語 ぼくは孫悟空 (“I racconti di Tezuka Osamu: io sono Son Gokū”), produzione della Tezuka Productions e della NTV, mentre Tezuka stesso era impegnato come regista capo per la serie *Aoi burinku* 青いブリンク (“Blue Blink”, 1989), di 39 episodi, trasmesso dalla NHK ma prodotta dalla propria casa. La storia segue le vicende di Kakeru, un bambino che salva uno strano pony azzurro chiamato Blink, che gli promette come ricompensa di accorrere in suo aiuto, se mai avesse bisogno. Questa richiesta si concretizza quando il padre di Kakeru viene rapito, e i due partono alla sua ricerca.

Il 1989 fu anche l’anno in cui Tezuka Osamu morì, stroncato da un cancro allo stomaco. La sua produzione, tuttavia, non si interruppe: molti dei lavori che aveva compiuto finché era in vita trovarono adattamenti animati ben oltre la sua dipartita, e si può dire proseguano fino ai giorni nostri, venticinque anni dopo.

Già nel 1991, infatti, Sakaguchi Nao presso la Tezuka Productions portò alla vita un corto di 25 minuti ideato dal maestro: *Adachigahara* 安達が原 (“Adachi ga hara”). Esso era stato scritto da Tezuka negli anni Settanta, e riprendeva il famoso dramma *nō* omonimo, in chiave fantascientifica. Il titolo potrebbe essere tradotto come “i campi di Adachi”. Fu proiettato al Future Film Festival nel 2003. Nello stesso anno fu realizzato un altro corto della medesima durata: *Akuemon* 悪右衛門 (“Akuemon”), diretto dal figlio dell’artista, Tezuka Makoto. Ueda Hidehito, invece, diresse i tredici episodi di *Maguma Taishi* マグマ大使 (“Ambasciatore Magma”, 1993), una storia fantascientifica del filone mecha, in cui una famiglia umana fa amicizia con un robot in grado di difendere la Terra da una razza aliena.

Una delle opere in cui Tezuka riuscì a sfruttare le proprie conoscenze acquisite all’università fu senz’altro *Burakku Jakku*, scritta tra gli anni Settanta e l’inizio degli Ottanta, ma adattata in animazione solo a partire dal 1993 e fino al 2011. Le storie sono per la maggior parte autoconclusive e coinvolgono il medico Black Jack in varie vicissitudini. I dieci episodi della prima serie del 2003, *Burakku Jakku*, sono diretti da Dezaki Osamu e da Yoshimura Fumihito. Tre anni dopo, lo stesso Dezaki sarà alla regia del primo film tratto dalla serie (Solo in Italia esso ebbe un sottotitolo: *Black Jack – la sindrome di Moira*, 1996), in cui il protagonista è alle prese con degli esperimenti condotti per ottenere dei superuomini che, purtroppo, paiono deteriorarsi e morire

troppo velocemente. Il dottore è chiamato a trovare una cura. Fu prodotto dalla Tezuka Productions e dalla Yomiuri Telecasting Corporation. Nel 2000, Seya Shinji realizzerà uno special dal titolo *Burakku Jakku: sora kara kita kodomo* ブラック・ジャック空からきた子ども (“Black Jack: il bambino venuto dal cielo”), mentre l’anno successivo saranno serializzati altri 12 episodi della durata di undici minuti ciascuno, non trasmessi in televisione ma caricati direttamente online (il che lo rende un ONA, ovvero original net anime). Nel 2003, Tezuka Makoto diresse quattro episodi della durata di mezz’ora, *Burakku Jakku special: inochi wo meguri yotsu no kiseki* ブラック・ジャックスペシャル ～命をめぐる4つの奇跡～ (“Black Jack special: i quattro miracoli della vita”), e nel 2004 Kuwabara Satoshi curò la regia per una vera e propria serie composta da 61 episodi, intitolata ancora una volta semplicemente *Burakku Jakku*. Ebbe un seguito nel 2006 con altri 17 episodi aggiuntivi, sotto il titolo di *Burakku Jakku 21* ブラック・ジャック21 (“Black Jack 21”), ancora con lo stesso regista. Nel 2005 Tomita Isao creò le musiche per il film diretto da Tezuka Makoto: *Burakku Jakku: futari no kuroi isha* (“Black Jack: i due dottori oscuri”), prodotto dalla Tezuka Productions e contenente la storia del dottore e della sua controparte, che invece di richiedere alte somme di denaro e salvare i malati, dona loro una morte indolore. Entrambi verranno catturati e Black Jack, oltre a tentare di aiutare i propri pazienti, dovrà anche evitare lo scoppio di una guerra biologica. Altri due episodi diretti rispettivamente da Kuwabara Satoshi e Nishida Masayoshi si aggiungono a questi precedenti, trasmessi nel 2011 e intitolati *Burakku Jakku Fainaru* ブラック・ジャックFINAL (“Black Jack final”). Collegato alla serie è il corto proiettato nel 2005 prima del film *Burakku Jakku: futari no kuroi isha*, intitolato *Dr. Pinoko no mori no bōken* (“La foresta delle avventure del Dr. Pinoko”), la cui protagonista è la bambina creata da Black Jack, che cura gli animali della foresta aiutandosi con la valigetta del medico. Ennesimo collegamento si trova nella serie *Rei* レイ (2006), in tredici episodi, in cui la protagonista, Ray, è una dottoressa i cui occhi sono in grado di vedere dentro le persone, il che la rende bravissima. Essi sono stati rimpiazzati da Black Jack dopo un incidente, e quindi la ragazza a lui deve il suo potere.

Nel 1997, Dezaki Osamu e la Tezuka Productions collaborarono con la

Radiotelevisione Italiana S.p.A. per creare *Tezuka Osamu no kyūyaku seisho monogatari* 手塚治虫の旧約聖書物語 (“Il racconto del Vecchio Testamento di Tezuka Osamu”), una serie di 26 episodi, in Italia conosciuto come *In principio: le storie della Bibbia*, e si avvale del patrocinio del Vaticano per ricreare in chiave animata le prime storie narrate nel libro della Genesi, principalmente, e da altri vari libri come l’Esodo, i Numeri, i libri di Giosué e dei Profeti, dei Re e di Samuele, e i Vangeli.

Gli anni Duemila si aprono con una produzione della Tezuka Pro diretta e curata nello *screenplay* da Kuwahara Satoshi: *Tezuka Osamu ga kieta?! 20seiki saigo no kaijiken* 手塚治虫が消えた?! 20世紀最後の怪事件 (“Tezuka Osamu è scomparso?! L’ultimo mistero del ventesimo secolo”, 2000), un mediometraggio di 42 minuti in cui ritroviamo tutti i personaggi più famosi del maestro, intenti a risolvere il mistero dietro la sua scomparsa alla vigilia del party in occasione del nuovo anno. Nello stesso anno, Sugii Gisaburō diresse la serie *Hidamari no ki*, una storia di amicizia tra un dottore e un samurai alla fine dell’era Tokugawa. Nel 2001, Rin Tarō fu alla regia di *Metoroporisu*, un film noto in tutto il mondo e tratto da un manga di Tezuka. La storia raccontata è quella di un bambino che fa amicizia con una piccola robot (una sorta di controparte di *Tetsuwan Atomu?*). La bimba però è inseguita da vari uomini, e i protagonisti cercheranno di proteggerla, fintanto che un mistero deve essere risolto, lungo le strade della città di Metropolis.

Nel 2003, Yoshimura Fumihiko e Sugino Akio diressero un nuovo adattamento del manga *Son Gokū*, un lungometraggio di 93 minuti, col titolo *Boku no Son Gokū* ぼくの孫悟空 (“Il mio Son Gokū”). Nel 2011, invece, Morishita Kozo adattò *Budda* in un lungometraggio di 111 minuti. *Tezuka Osamu no Budda: akai sabaku yo! Utusukushiku...* 手塚治虫のブッダー赤い砂漠よ! 美しくー (“Buddha di Osamu Tezuka: il deserto rosso! Che bellezza...”) racconta la vicenda del principe Siddharta, cresciuto dal padre lontano dalle miserie del mondo e come un guerriero, in procinto di comprendere quale sia il suo cammino, allo scoppiare di una guerra. Il seguito verrà narrato nel 2014 da Komura Toshiaki, in *Buddha 2 –Tezuka Osamu no Budda: owarinaki tabi* BUDDHA 2: 手塚治虫のブッダ〜終わりなき旅〜 (“Buddha 2 – il Buddha di Osamu Tezuka: viaggio

senza fine”). Entrambi i film sono prodotti dalla Tōei Animation.

I manga di Tezuka Osamu

Negli anni Cinquanta, Tezuka si era trovato ad essere il dominatore indiscusso della scena editoriale fumettistica, subendo invece l’inizio di un declino nel decennio successivo, quando iniziarono a essere di tendenza i *gekiga*⁸⁴, manga dal taglio più realistico e pertanto orientati verso un pubblico più maturo. L’artista ne fu dapprima sopraffatto, ma si risolse a mutare radicalmente il suo modo di disegnare e anche di raccontare le storie, rendendole più simili a quelle dei *gekiga* e ottenendo una sintesi che sarebbe poi stata la formula vincente delle sue opere più tarde.

Prima di analizzare singolarmente i lavori di Tezuka, possiamo dividere in tre momenti principali la sua produzione⁸⁵. Il primo, dal 1947 (le prime pubblicazioni) fino alla metà degli anni Sessanta, è il periodo delle storie d’avventura (*Janguru taitei*), di fantascienza (*Tetsuwan Atomu*) e romantiche (*Ribon no kishi*). Tutto ciò che Tezuka pubblicò in questi anni ebbe un indiscusso successo. Alcuni dei principali temi che furono affrontati sono quanti seguono: l’ambivalenza civilizzazione-natura delle storie d’avventura, in cui gli avventurieri rappresentavano la prima e le bestie strane che incontravano lungo il loro cammino la seconda; la contrapposizione tra democrazia e tirannia, la dicotomia bambini-innocenti e adulti-egoisti, l’ambivalenza tra il progredire di una scienza a fin di bene e di una malvagia nella fantascienza; l’adattamento di favole europee e l’ispirazione disneyana, nonché del Takarazuka, per i prototipi di *shōjo manga*⁸⁶ che andavano a formarsi.

Anche le strutture narrative, specialmente per il genere di fantascienza, progredirono fino a svilupparsi in cinque punti principali, che possiamo riassumere: un figlio imperfetto è nato o viene creato, e conseguentemente abbandonato dai genitori o

84 Il termine fu coniato nel 1957 da Tatsumi Yoshihiro, e significa letteralmente “immagini drammatiche”. Fu utilizzato in contrasto alla parola “manga” (e a Tezuka Osamu), che aveva assunto una connotazione infantile alle orecchie degli artisti che cercavano di portare temi più adulti al centro delle loro storie a fumetti.

85 PHILLIPPS, *Characters, Themes and Narrative Patterns...*, cit., pp. 68-90.

86 Manga per ragazze. In giapponese si scrive 少女マンガ.

creatori; un uomo caritatevole lo trova e lo accudisce; egli lo aiuta a sopperire alle sue mancanze; il protagonista ottiene nuovi poteri, e anche un conflitto interiore, che lo porterà a chiedersi se sia del tutto umano; infine, la decisione di usare questa forza per servire il bene e ripagare il genitore adottivo.

Il secondo periodo di Tezuka è quello che potremmo definire horror-gotico (*Burakku Jakku* ne è il simbolo), e si è sviluppato nel corso degli anni Settanta. Nel 1967, per contrapporsi al periodico *Garō*⁸⁷, che pubblicava *gekiga*, Tezuka fondò COM⁸⁸, dove vennero raccolti anche manga di artisti esordienti. Il cambiamento di tendenza, come già accennato, aveva portato alla presenza di trame più intricate, in cui non era operata una vera distinzione tra bene e male, con personaggi ambigui e la rappresentazione di emozioni umane tra le più torbide. Inoltre, il reale e il sogno, o l'incubo, divengono sempre più spesso mischiati e indistinguibili, rendendo difficile comprendere cosa sia vero e cosa sia solo fantasia. La concentrazione, ora, è focalizzata sulle emozioni intime dei personaggi, sulle loro sensazioni e le loro lotte interiori. La metamorfosi diviene un tema ricorrente.

L'ultimo terzo della sua carriera è più improntata sul realismo storico. Le trame si collocano in un tempo preciso, con i relativi problemi sociali, politici e culturali. Si ritrovano sovente due personaggi parimenti protagonisti, che incarnano due tipologie diverse di pensiero in contrapposizione. Spesso sono amici di vecchia data, addirittura parenti, costretti ad affrontare un presente in cui la persona cara possiede idee totalmente contrastanti con le proprie (*Hidamari no ki*, *Adorufu ni tsugu*).

Tezuka iniziò giovanissimo a disegnare, e infatti i primi suoi lavori cui possiamo risalire sono datati 1946, quando aveva diciott'anni e la Seconda Guerra Mondiale era appena terminata. Il primo di questi ad essere pubblicato è *Ma chan no nikkichō* マアチャンの日記帳 ("Il diario di Ma chan", 1946), serializzato presso lo *Shokokumin Shinbun*, e raccolto successivamente dalla *Yubundo* e dalla *Kōdansha*. La storia segue la vita dello

87 Fondato nel 1964 da Nagai Katsuichi, *Garō* ガロ fu specializzato in manga di *avant-garde* e alternativi. Cfr. la pagina wikipedia all'indirizzo http://en.wikipedia.org/wiki/Garō_%28magazine%29. (23/09/2014)

88 Tezuka diede l'avvio alle pubblicazioni di *Komū* コム nel 1967, proseguendo fino al 1972. Tra gli altri, l'artista utilizzò questa rivista per le prime sette storie di *Hi no tori*. Cfr. la pagina dedicata http://en.wikipedia.org/wiki/COM_%28manga_magazine%29. (23/09/2014)

scolaro elementare Ma chan e del suo amico Ton chan nel Giappone del dopoguerra. Tra gli altri titoli dello stesso anno, troviamo: *Chin'nen to Kyō chan* 珍念と京ちゃん (“Chin'nen e Kyō chan”, 1946), serializzato presso il Kyōto Hibi Shinbun; *A chan Bko chan tankenki* AチャンB子チャン探険記 (“Diario dell’esplorazione di A chan e Bko chan”, 1946), in Mainichi Shinbun; *Buta no omochitsuki* ブタノオモチツキ (“L’omochitsuki del maiale”, 1946), pubblicato da Ikuei Shuppan. Nel 1947, la Fujimi Shobō pubblicò *Kingu Kongu* キングコング (“King Kong”), in volume unico, e anche *Takarajima* タカラジマ (“L’isola del tesoro”), una rivisitazione della storia originale di Stevenson, su cui pochi mesi dopo Tezuka tornerà a lavorare, producendo *Shintakarajima* 新宝島 (“La nuova isola del tesoro”), stavolta per la Ikuen Shuppan⁸⁹. Pete, un bambino orfano di padre, parte con un vecchio amico del genitore, chiamato Capitano, alla volta di un’isola del tesoro lasciatagli come eredità. Verranno rapiti dai pirati, ma una provvidenziale tempesta li farà naufragare proprio sulle coste dell’isola desiderata. Del 1948 sono invece *Chiteikoku no kaijin* 地底国の怪人 (“I misteriosi abitanti del sottosuolo”), un volume unico della Fujimi Shobō, *Kyūketsu madan* 吸血魔團 (“L’associazione demoniaca dei vampiri”), alla Tokodo, singolo *tankōbon*, e *Rosuto wārudo – zenseiki* ロスト・ワールド<前世紀> (“Il mondo perduto – tempi antichi”, 1948), due volumi ancora presso la Fujimi Shobō, un’avventura fantascientifica in cui si trovano invischiati un detective e un giovane ricercatore, quando un pianeta di nome Mamango si avvicina alla Terra dopo esserne stato separato per cinque milioni di anni. Su questo pianeta, dove i due e un gruppo di esseri bizzarri approdato tramite un missile, scoprono esistere un mondo perduto abitato da dinosauri. La Tokodo pubblicò nel 1949 un volume singolo *Kenjū tenshi* 拳銃天使 (“Gli angeli delle pistole”), un western in cui un nativo americano e due giovani pistoleri cercano di difendere la loro città dallo sceriffo, e anche *Kiseki no mori no monogatari* 奇蹟の森のものがたり (“La storia della foresta dei miracoli”). Il più

⁸⁹ Il fumetto fu pubblicato come *akahon*, ossia “libro rosso”, volumi economici dedicato ai bambini, che si erano evoluti dalle strisce a fumetti degli anni Trenta. Questo formato contribuì a decretare il successo del manga. Cfr. Mark McWILLIAMS, “Introduction”, in Mark McWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture*, New York, M.E. Sharpe, Inc. 2008, p 12.

importante manga dell'anno fu però conquistato dalla Kōdansha: *Metoroporisu*, da cui fu tratto il film del 2001 diretto da Rin Tarō. La trama tuttavia è molto più approssimativa, troviamo infatti solo la figura del detective e un robot in grado di cambiare sesso, sempre costruito sulle fattezze del figlio morto di un potente politico. I restanti personaggi che appaiono nel lungometraggio furono modellati su altri creati sempre da Tezuka.

Dopo la realizzazione di *Fushigi ryokōki* ふしぎ旅行記 (“Diario di uno strano viaggio”, 1950) per la Iemura Bungandō, fu il turno di *Fausuto* ファウスト (“Faust”, 1950), un adattamento per la Fujimi Shobō dell'opera di Johann Wolfgang von Goethe sul patto stretto tra Faust e il Diavolo, che gli garantisce la realizzazione di ogni suo desiderio in cambio della sua anima. Nel 1950 iniziò anche la serializzazione di uno dei più celebri manga del maestro: *Janguru taitei* (novembre 1950 – aprile 1954), per il Manga Shōnen e poi raccolto in tre volumetti per la Gakudosha. Le avventure del cucciolo di leone bianco Leo (Kimba nella maggior parte degli adattamenti occidentali) che cerca di tornare a casa, in Africa, attraversando la penisola Arabica, e divenire il degno successore del padre, assassinato da dei cacciatori, sono state tradotte in molte serie televisive, in un lungometraggio e fu anche oggetto di alcuni remake.

Kitarubeki sekai 来るべき世界 (“Il mondo che verrà”, 1951), è il titolo di due volumi raccolti dalla Fujimi Shobō, da cui verrà tratto il film *Fūmūn* nel 1980. Il fumetto narra della scoperta di alcuni scienziati e detective di una razza cresciuta in Australia, i Fūmūn appunto, che vogliono aiutare parte dell'umanità a salvarsi da una nube tossica che si sta avvicinando alla Terra. Altri lavori del 1951 sono *Bōkenkyō jidai* 冒険狂時代 (“Il tempo dell'avventura entusiasta”, 1951-1953), una rivisitazione del suo vecchio lavoro *Takarajima* (“L'isola del tesoro”, 1945), in cui appare di nuovo una mappa del tesoro, stavolta di Napoleone, un gruppo male assortito, e rocambolesche scene nel Selvaggio West, per la pubblicazione mensile *Bōken Ō* di Akita Shōten; *Saboten kun* サボテン君 (“Mr. Cactus”, 1951-1954), per Shōnen Illustrated, le avventure di un giovane cowboy che, appena beve un bicchiere di latte, diventa un pistolero formidabile; *Pipi chan* ピピちゃん (“Pipi”, 1951-1953), per la Shūeisha, nel quale si narra della vita di un

bambino, Pipi, il cui padre, famoso scienziato, l'ha inconsapevolmente abbandonato in mare ancora in vita dopo aver tentato su di lui un esperimento per permettere agli esseri umani di trasferirsi nell'oceano, credendo di averlo ucciso nel processo. Pipi, in realtà, è vivo, è per metà pesce e viene adottato da una tartaruga marina. Dopo la morte di questa, egli si recherà in superficie e vivrà alcune avventure, come incontrare Tezuka Osamu di persona, e infine si ricongiungerà con i genitori perduti, imprigionati per il suo presunto omicidio. Pipi ricomparirà nella raccolta di racconti *Kasekitō* 化石島 (“L'isola dei fossili”, 1951), un volume unico della Tokodo in cui tre personaggi, il reporter Rock, la paroliera Kodama e Tezuka stesso, approdano su un'isola e, dopo aver letto i propri nomi su delle rocce dalle sembianze umane, entrano ognuno in un diverso mondo dei sogni. Completano la raccolta anche altre storie, tra cui un'introduzione del personaggio di Pipi.

Il 1952 vede la pubblicazione di manga poco conosciuti come *Pinokio* ピノキオ (“Pinocchio”, 1952) per la Tokodo, o *Rokku bōkenki* ロック冒険記 (“Diario delle avventure di Rock”, 1952-1954), serializzato in due *tankōbon*⁹⁰ per Shōnen Kurabbu, una storia fantastica sull'avvicinamento di un corpo celeste, Dimon, al nostro pianeta e i relativi conflitti generati tra la loro razza senziente, una sorta di uomini-uccelli, e gli esseri umani. Il figlio dello scopritore di Dimon, un ragazzo di nome Rock, conoscerà la cultura di questi alieni grazie a uno di loro, da lui allevato, e dovrà fare da mediatore; tuttavia l'anno prosegue con la serializzazione di *Boku no Son Gokū* ぼくのそんごくう (“Il mio Son Gokū”, 1952-1959), da cui furono tratti molti adattamenti televisivi nel corso degli anni, uno anche a opera di Sugii Gisaburō, per la Akita Shōten, e *Tetsuwan Atomu* (“Atom dal braccio di ferro”, oppure *Astro Boy*, 1952-1968), forse il capolavoro di Tezuka e di certo la sua opera più conosciuta. I meriti di *Tetsuwan Atomu* e l'importanza avuta nel mondo dell'animazione sono già stati citati in precedenza, e la lunga durata della storia del manga, ben sedici anni, non fanno che avvalorarne la tesi. I volumetti in cui fu racchiuso il fumetto sono ventitré, editi dalla Kubunsha prima e poi dalla Kōdansha.

90 Il *tankōbon* 単行本 è una particolare pubblicazione cartacea di volumi di 13x18 cm, spesso utilizzata per i manga.

Nel gennaio del 1953, Tezuka pubblicò *Taiheiyō Xten* 太平洋 X 點 (“Punto X nell’Oceano Pacifico”), come supplemento per lo *Shōnen Shōjo Bōken* dell’Akita Shōten. Il volume è una rivisitazione e critica alla bomba atomica e ai suoi esperimenti, qui, infatti, il protagonista è uno scienziato che ha perfezionato in quindici anni una *air bomb*, capace di provocare esplosioni devastanti in aria. La Repubblica di Cosmopolitan, di cui egli è cittadino, decide di sperimentarla per mostrare ai propri nemici dell’Eurasia la sua potenza, scegliendo come punto X un’isola immaginaria del Pacifico. I richiami alle esperienze atomiche sono notevoli, come gli esperimenti che si stavano svolgendo in quegli anni presso l’Atollo Bikini, e che portarono, l’anno successivo, anche all’incidente della nave Daigo Fukuryū Maru, il peschereccio contaminato dalle radiazioni nel 1954. Nello stesso anno, Tezuka tentò l’adattamento del romanzo *Delitto e castigo* di Fedor Dostoevskij⁹¹, *Tsumi to batsu* 罪と罰 (1953), un volume unico edito dalla Tokodo, e di *Kaiketsu Shirano* 快傑シラノ (“Cyrano il magnifico”, 1953), dal *Cyrano de Bergerac* di Edmond Rostand⁹².

Ma il 1953 verrà certamente ricordato come l’anno della prima apparizione di *Ribon no Kishi* (*La principessa Zaffiro*, 1953-1956, in *Shōjo Kurabbu*), racchiuso in quattro *tankōbon*, la storia della principessa che deve fingersi un uomo per poter ereditare il trono, e delle difficoltà che deve sormontare per poter salvare la madre e riprendersi la corona, una volta che il suo segreto è stato rivelato, e confessare la verità al proprio amato, un principe che la crede un uomo. La serie fu così famosa da guadagnarsi non solo una trasposizione animata, ma anche un remake tra il 1963 e il 1966 presso il giornale *Nakayoshi* della *Kōdansha* – da cui la serie televisiva prende ispirazione e che, in definitiva, è la versione più conosciuta – e un seguito, *Futago no kishi* 双子の騎士 (“I cavalieri gemelli”, 1958-1959). Il remake ha portato alcune differenze dal manga originale⁹³, non solo per via dell’arte di Tezuka, decisamente migliorata e più personalizzata nel corso del decennio trascorso, ma anche dal punto di vista della storia. Scompare il personaggio Mephisto, il Diavolo, e al suo posto viene introdotta Madame

91 Pubblicato nel 1866.

92 Opera teatrale pubblicata nel 1897.

93 Cfr. la sezione appositamente dedicata al manga *Ribon no kishi* presso il sito web <http://tezukainenglish.com/wp/> alla pagina <http://tezukainenglish.com/wp/osamu-tezuka-manga/manga-m-s/princess-knight-nakayoshi-manga/> (23/09/2014)

Hell, inoltre vediamo l'introduzione del pirata Capitan Blood, inoltre, in una delle avventure della principessa, appare Venere, la dea dell'amore in persona, come antagonista. Il bilanciamento uomo/donna è molto più sentito nella seconda narrazione, inoltre questa versione ebbe la fortuna di un buon tempismo con la serie animata, che andò in onda appena un anno dopo la sua conclusione, incrementando il numero di appassionati. Tra il 1958 e il 1959, presso Nakayoshi, fu serializzato il sequel del manga: *Futago no kishi* ("I cavalieri gemelli"). In questa serie vengono narrati gli eventi successivi alla storia conclusasi nella prima. Zaffiro e Franz sono sposati e hanno avuto due figli gemelli: il Principe Daisy e la Principessa Violetta. La legge al trono è stata cambiata, pertanto tocca all'angelo Tink, vecchio amico di Zaffiro, decidere chi sarà l'erede tra i due fratelli, e la sorte deciderà per il principe. Tuttavia la Duchessa Dahlia, che si era schierata dalla parte della Principessa Violetta, rapirà il ragazzo e lo abbandonerà nel bosco, dove verrà cresciuto da una cerva tramutata in essere umano dalla Regina della Foresta. Da qui partiranno le avventure di Violetta, che tenterà di nascondere la scomparsa del fratello vestendosi come un maschio e impersonandolo, fintanto che, sfuggita dalla prigione in cui Dahlia l'aveva rinchiusa con i genitori, ne andrà alla ricerca. Inizialmente, la serie fu intitolata esclusivamente *Ribon no kishi*, e rinominata in occasione della raccolta in volumetto. Nonostante la versione più famosa della storia sia quella degli anni Sessanta, questo è un seguito della prima edizione, il che porta tutt'oggi confusione tra i lettori.

Nel 1954 vediamo la serializzazione del manga *Nasubi joō* ナスビ女王 ("La regina Nasubi", 1954-1955), presso la Kōdansha, in cui vengono narrate le avventure della giovane Nasubi, che desidera vivere come una principessa e viene esaudita dagli dei degli alberi antichi della foresta, ma le conseguenze sono inaspettate. È quindi il turno di *Tange Sazen* 丹下左膳, edito dalla Shueisha, la cui trama rassomiglia vagamente quella del lungometraggio del 1935 *Tange Sazen yowa: hyakuman ryō no tsubo* ("Tanze Sazen e il vaso che vale un milione di ryō"), diretto da Yamanaka Sadao. Nel manga di Tezuka, il samurai senza un occhio e senza un braccio Tange Sazen, diventa amico di una bimba orfana entrata in possesso di un vaso contenente la mappa di un tesoro da un milione di monete d'oro. Insieme lo andranno a cercare. Nel film, invece, il bambino riceve questo vaso pieno di monete d'oro, e Tange Sazen lo difenderà dall'uomo che,

inconsapevolmente, glielo aveva regalato affinché ci facesse crescere il suo pesce rosso, e che ora vuole indietro il denaro perduto. Tra il 1954 e il 1956 fu serializzato dalla Shōnen della Kōdansha il manga *Ken'1 tantei chō* ケン1 探偵長 (“Il capo detective Ken'ichi”)⁹⁴, in cui il famoso ragazzo detective Ken'ichi vaga per il mondo a risolvere misteriosi casi. Dello stesso anno è anche *Chikyū no akuma* 地球の悪魔 (“Il diavolo della Terra”, 1954), presso Shōnen Shōjo Bōken della Akita Shōten, in cui un villaggio pianifica la costruzione di una città sotterranea ove rifugiarsi all'arrivo di una guerra nucleare. Due ragazzi rimarranno invischiati nelle cospirazioni che riguardano il progetto.

Furono dodici i volumi dedicati a *Hi no tori* (“L'uccello di fuoco”), comprensivi delle storie narrate tra il 1954 e il 1988, gli anni della pubblicazione del primo, *Reimeihen* (“Capitolo dell'alba”), e dell'ultimo, *Taiyō-hen* (“Capitolo del sole”). Il manga segue la vita di Tezuka da questo momento e fino quasi alla sua morte, si può dire con certezza che sia stato il lavoro della sua vita. Da esso furono tratti vari adattamenti, per la televisione, direttamente per l'home video, per il cinema. Nel manga vengono narrate le vicende di più personaggi, tutti in qualche modo entrati in contatto con la Fenice (l'uccello di fuoco, appunto), che ne segue le reincarnazioni e mostra come, dall'inizio della civiltà fino all'estinzione dell'essere umano, l'avidità abbia condotto a commettere peccati che si ripercuoteranno sulle vite successive, in cerca del mitologico uccello in grado di guarire e donare eterna giovinezza e vita.

Nel 1955-1956 fu pubblicata una raccolta di racconti intitolati *Soyokaze san* そよ風さん, da uno di questi. Essa comprende le storie *Himawari san* ひまわりさん, *Akebono san* あけぼのさん e *Yokko chan ga kita yo!* ヨッコちゃんがきたよ! (“Yokko chan è arrivata!”). Anche l'anno successivo si vide una raccolta, stavolta dal titolo *Raion Bukkusū* ライオンブックス (“Lion Books”), per la Shueisha. Durante gli anni Settanta, Shūkan Shōnen Jampū⁹⁵ editò *Raion Bukkusū II* ライオンブックス II, altre raccolte di racconti. Alcuni di questi sono stati tramutati in anime sperimentali: *Midori no neko* (“Il gatto verde”, 1983), *Run wa*

94 Da notare il gioco di parole utilizzato nella grafica del titolo: il nome del giovane protagonista Ken'ichi, infatti, contiene in sé la parola *ichi*, che è in effetti il numero “uno” tradotto in giapponese. Si spiega così l'uso di “Ken'1”.

95 Conosciuto anche con l'inglese Weekly Shōnen Jump.

kaze no naka (“Lun è nel vento”, 1985) e *Adachigahara* (1991). Sempre la Shueisha, nel 1956 commercializzò *Uchū kūkō* 宇宙空港 (“Aeroporto spaziale”), mentre la Kōdansha serializzò *Niji no toride* 虹のとりで (“La fortezza dell’arcobaleno”, 1956-1957, presso il giornale Nakayoshi), una rivisitazione dei temi di *Le mille e una notte*, con oggetti come un cavallo di legno volante, un tappeto magico, una banda di ladri, un ciclope, e altri segni della tradizione araba. Alcuni verranno riproposti anche in *Sen’ya ichiya monogatari*, nonostante la storia di fondo sia totalmente differente.

Nel 1957, la Shueisha pubblicò anche *Fukugan majin* 複眼魔人 (“Il demone multiocchi”), una sequela di storie scollegate tra loro, e per la Kōdansha apparve *Senpū Z* 旋風Z (“Ciclone Z”, 1957-1958), una storia su un giovane detective. Pensata per i bambini delle elementari, *Biiko chan*, fu inoltre serializzato nel 1957 in tre volumi. Del 1958 e per la Shōnen Gahōsha è *Super taiheiki* スーパー太平 (“Il diario della super pace”, 1958-1959), una serie di fantascienza in cui un ragazzo del futuro, finito per un incidente della macchina del tempo nel periodo Edo, deve combattere contro l’invenzione di un’arma da parte di persone malvagie. La Gakushu Kenkyūsha, invece, pubblicò nel 1958 il volume unico *Firumu ga ikiteiru* (“La pellicola vive”, 1958-1959), in cui si narrano le vicende di un giovane con il sogno di realizzare animazione. Uno scontro con la Yakuza lo costringerà a ricominciare da capo la propria vita, ma il ragazzo non si perderà d’animo. Del 1958 è anche una raccolta di racconti *Niji no pureryūdo* 虹のプレリユード (“Il preludio dell’arcobaleno”, per la Kōdansha, raccolto poi nel 1975 per la Shōgakukan in Shōjo Komikkusu). Il fumetto che dà il titolo alla raccolta narra dell’amore di una ragazza francese per Chopin, al tempo dell’invasione della Polonia. Tra le altre storie è racchiuso un adattamento de *Il mercante di Venezia* di William Shakespeare: ベニスの商人, *Benisu no shōnin*.

Nel 1959, la Gakken portò sulle proprie pagine *Yoake shiro* 夜明け城 (“Il castello dell’alba”, 1959-1961), serie ambientata in un periodo simile all’Azuchi-Momoyama⁹⁶, in cui il protagonista deve avere a che fare con un castello infestato. Nello stesso anno,

96 1573-1603.

la Akita Shōten serializzò *Majin Garon* 魔神ガロン (“Il demone Garon”, 1959-1962, in Bōken Ō), in cui un robot approda sulla Terra grazie a uno strano meteorite e semina distruzione per la città di Tōkyō. La Shōgakukan, invece, fu responsabile per *Suriru hakase* スリル博士 (“Dr. Thrill”, 1959). Un team formato da un medico e detective, Dr. Thrill, suo figlio Kenta e il loro cane, risolvono i misteri più disparati. Inizialmente, le storie erano concepite come a sé stanti, solo in seguito furono legate per formarne una serie. Shōnen Sundē editò tra il 1959 e il 1960 *Zero Man*, una storia fantascientifica in cui un bimbo, Ricky, viene trovato e accolto da una famiglia giapponese in viaggio in India. Al bambino cresce anche una coda, e scopre quindi di essere parte della tribù degli Zeroman, che vive sotto l’Himalaya e odia la razza umana da cui è stata sottomessa. Ricky, giunto un conflitto, starà dalla parte degli esseri umani e li aiuterà con la sua forza e intelligenza superiore. Akita Shōten acquistò anche *Hikari* 光 (“Luce”, in Manga Kinguu), e *Jetto Kingu* ジェットキング (“Jet King”), una serie su un supereroe metamorfo e mascherato.

Gli anni Sessanta cominciarono con alcuni lavori poco noti. Tra questi, *Enzeru no oka* エンゼルの丘 (“La Collina degli Angeli”, 1960-1961, in Nakayoshi), dove ritroviamo il tema degli abitanti del mare, anche se, stavolta, Tezuka costruisce un’intera popolazione presso un luogo misterioso, la Collina degli Angeli, dove risiedono delle sirene. La principessa Luna viene scacciata per aver infranto le regole, venduta come schiava dagli umani e salvata da un bimbo, Eiji, la cui sorella Akemi riesce a divenire sirena, esattamente come Luna. Entrambi verranno rapiti dagli abitanti del mare e insieme scopriranno i segreti del luogo fantastico che è la misteriosa “collina”. Della Akita Shōten è *Ore wa Sarutobi da!* おれは猿飛だ! (“Io sono Sarutobi!”, 1960-1961, in Shōnen Gahōsha), rivisitazione del personaggio mitologico Sasuke Sarutobi, qui nelle vesti di un ragazzo cui hanno ucciso la famiglia, abile nelle arti ninja. Cercherà vendetta a Kyōto, liberando le proprie capacità combattive. *Kyaputen Ken* キャプテン Ken (“Capitan Ken” 1960-1961, in Shūkan Shōnen Sandē della Shōgakukan), invece, è ambientato in un futuro in cui gli esseri umani si sono trasferiti su Marte, a discapito dei nativi che sono costretti a subire molti soprusi. In una città di confine, una ragazza giunge dalla

Terra in visita alla famiglia, e contemporaneamente appare un pistolero umano che, sotto il nome di Capitan Ken, protegge i marziani. La famiglia inizia a sospettare della nuova arrivata.

Nunbā 7 ナンバー7 (“Number 7”) fu pubblicato dalla Shueisha tra il 1961 e il 1963, serializzato in *Hinomaru*, e racconta la storia di sette uomini che, dopo una guerra nucleare che ha devastato il pianeta, devono proteggere gli esseri umani da alcuni alieni che pianificano un’invasione. Il protagonista è il settimo arrivato, ibernato dal padre scienziato in un passato prima della guerra, che scopre come ormai la Terra sia divenuta un luogo inabitabile e popolato da mutanti, mentre gli esseri umani attendono di farvi ritorno chiusi in una stazione spaziale. La stessa rivista serializzò anche *Shiroi pairotto* 白いパイロット (“Il pilota bianco”, 1961-1962), in cui due gemelli, figli di uno scienziato ucciso dalla polizia, vengono separati dopo la morte del padre: uno venduto come schiavo in una fabbrica sotterranea, l’altro incoronato principe dalla regina, nelle cui grazie è entrato. Il primo fratello, insieme al padre adottivo e a sette altri schiavi, cercherà di ribellarsi alla loro condizione e combatterà contro il regno. Nel frattempo, i due fratelli scopriranno che uno di loro è un clone creato dal figlio originale dello scienziato, e nonostante la paura di ognuno di non essere del tutto umani, continueranno a lottare. La Gakken, invece, pubblicò *Ari to kyōjin* アリと巨人 (“La formica e il gigante” 1961-1962), una sorta di *hard boiled*⁹⁷ in cui due amici si incontrano di nuovo dopo anni di lontananza a causa di un omicidio. Uno di loro è un giornalista, l’altro è invischiato con la Yakuza.

Del 1962 è *Yūsha Dan* 勇者ダン (“Dan l’eroe”, in *Shūkan Shōnen Sandē*), e segue le vicende di un giovane Ainu, Koran, e della tigre Dan, divenuti amici durante la fuga del primo, che libererà l’animale da un albero in fiamme. La famiglia del ragazzo verrà catturata, e lui e Dan si rifugeranno presso un tempio Ainu dove un sacerdote li allevierà, insegnando a Kotan come divenire l’eroe che salverà la sua popolazione. Tezuka riuscirà anche a infilare alcuni elementi fantascientifici, come la discendenza aliena degli Ainu, all’epoca una credenza piuttosto popolare.

⁹⁷ Genere poliziesco in cui la rappresentazione del crimine, della violenza e del sesso è più veritiera rispetto al classico romanzo giallo. Si sviluppò a cavallo degli anni Trenta.

La Shōgakukan pubblicò *Roppu kun* ロップくん tra il 1963 e il 1965, una storia sull'amicizia tra il figlio di un pescatore, Roppei, e Roppu kun, un robot giocattolo trovato nell'oceano e che obbedisce solo al ragazzino. Per la Shueisha, invece, fu programmato *Shinsengumi* 新選組 (1963), un dramma storico sulla vita di un ragazzo che entra nello Shinsengumi, appunto, per divenire più abile con la spada e sconfiggere i nemici del padre. Dello stesso anno è *Biggu X* (1963-1966, in Shōnen Bukku), dalla stessa casa editrice. La trama prende avvio dagli esperimenti segreti che la Germania Nazista svolgeva per creare una sorta di superuomo, e che uno scienziato giapponese ha appositamente rallentato per non dover cedere la propria invenzione, il "Big X". La formula viene scritta su una carta dato al figlio, che si trasferirà a Tōkyō prima che il padre venga assassinato. Il nipote dello scienziato, Akira, e il nipote del suo antagonista, Hans Engel, lotteranno per questo super potere, ultimato dai nazisti in una droga dalla capacità di espandere il potenziale del corpo umano, dopo aver sottratto la carta all'erede dello scopritore. Akira dovrà trasformarsi nel supereroe Big X, grazie a delle iniezioni (nell'anime convertite in un amuleto per evitare le connessioni con la droga⁹⁸), e sconfiggere così la nuova Alleanza Nazista. *Hato yo ten made!* ハトよ天まで ("Hato, vai fino al cielo!", 1964-1967) fu invece pubblicato per lo Sankei Shinbun, in tre volumetti, che segue la storia di due gemelli, Hato e Taka, figli di un contadino e di una dea serpente che egli aveva salvato, introdotti a delle arti segrete dalla madre. Di conseguenza si ritrovano a salvare il loro villaggio da due demoni che vorrebbero sposare la loro genitrice.

Maguma Taishi ("L'ambasciatore Magma") fu pubblicato presso la Shōnen Gahōsha dal 1965 al 1967. Magma, un gigante dorato, con le antenne e i capelli lunghi, e sua moglie Mol, della taglia di un essere umano, vengono creati dal mago Terra per difendere il pianeta dall'invasione degli alieni Goa. La storia segue la loro lotta e l'amicizia con la famiglia Murakami. Dal manga sarà tratto un original anime video. Shūkan Shōnen Sandē della Shōgakukan, invece, si occupò di *Wondā 3* ("I magnifici tre", 1965-1965), in cui tre alieni mimetizzati in un uccello, un cavallo e un coniglio devono decidere se gli uomini siano in grado di vivere pacificamente con tutti gli esseri

98 Cfr. la pagina Wikipedia all'indirizzo http://en.wikipedia.org/wiki/Big_X. (23/09/2014)

viventi, e di conseguenza, meritino di essere invitati a unirsi all'impero galattico con le altre razze, o se meritino piuttosto l'estinzione.

Nel 1966, la stessa rivista pubblicò anche *Banpaya dai1bu* バンパイヤ (第1部) ("Vampire – capitolo primo" 1966-1967), in cui per la prima volta dopo *Pipi chan*, Tezuka Osamu disegnerà anche se stesso. Un vampiro, Toppei, che è in grado di trasformarsi in lupo come tutti nella sua razza, si trasferisce a Tōkyō per lavorare per il fumettista Tezuka, ma in realtà è alla ricerca del padre. Il cattivo della situazione, Rock, scopre il suo segreto e lo usa per ricattarlo, mentre i vampiri, stanchi dell'oppressione degli esseri umani, pianificano una rivolta per ribaltare la situazione. Tezuka e Toppei, insieme, lotteranno per salvarsi e mantenere l'ordine. Esso avrà una trasposizione *live-action* in cui Tezuka stesso parteciperà come attore. Il manga avrà un seguito tra il 1968 e il 1969, presso Shōnen Bukku, *Banpaya dai2bu* バンパイヤ (第2部) ("Vampire – capitolo secondo"). Il protagonista, stavolta, è Rock, l'antagonista della prima serie, che vuole dominare gli Ueko, gatti che vivono in Cina e hanno il potere di trasformarsi in esseri umani, per conquistare il mondo. Vengono anche illustrate le vite precedenti di Rock e il suo legame karmico con gli Ueko.

Tra il 1967 e il 1969, la Shōgakukan serializzò *Gamu gamu panchi* ガム・ガム・パンチ ("Gum Gum Punch"), un manga per bambini in cui il Dio della Gomma regala a due fratellini, Punch e la sorella Pinko, delle gomme in grado di assumere qualsiasi forma, e per aiutarli dona loro anche l'aiuto di un maestro, Gum Gum, con i quali vivranno parecchie avventure.

Ciò che però verrà ricordato del 1967, è l'introduzione del manga *Dororo* (1967-1968), da cui fu tratto un adattamento anime a cura di Sugii Gisaburō e, più recentemente, uno cinematografico. La storia segue la vita del giovane ladro Dororo, che incontra Hyakkimaru, un ragazzo che cerca di riconquistare le parti del corpo che gli furono sottratte da 48 demoni prima della sua nascita, a causa dell'avidità del padre, da cui in seguito fu abbandonato. Raccolto dal Dr. Honma, che gli ha fornito delle protesi per le parti mancanti e l'ha addestrato al combattimento, ora i due giovani viaggiano per il Paese sconvolto dalle guerre.

Dopo *Ue wo shita he no Jiretta* 上を下へのジレット ("Giletta da sottosopra", 1968-1969

per Manga Sandē), una satira con la presenza del tema della metamorfosi, e dove Giletta è il nome di un mondo immaginario del protagonista, Biggu Komikku della Kōdansha serializzò *Chikyū wo nomu* 地球を呑む (“Inghiottire la Terra”, 1968-1969), in cui troviamo Zefiro, una donna bellissima che ha il potere di impossessarsi delle attenzioni e dei sogni degli uomini, potere che ella usa per vendicarsi della società e degli uomini stessi per i peccati del passato, fin quando incontra l’unico uomo sulla Terra, un marinaio ubriacone, immune al suo fascino. I suoi piani iniziano ad andare a rotoli, e lei comincerà ad apparire in più posti contemporaneamente, come avesse il dono dell’ubiquità. Shūkan Shōnen Kingu pubblicò *Nōman* (“Norman”, 1968, per la Shōnen Gahōsha). Quando una “Luna Fantasma” appare sopra Tōkyō, il giovane Taku viene portato dal padre, insieme alla famiglia, in un deserto lontano grazie a una cabina volante. Lì incontreranno un gruppo di essere umani dai poteri soprannaturali, e Taku stesso manifesta la telecinesi. Contro la loro volontà, vengono tutti rapiti e trasportati indietro di centomila anni, prima che l’umanità si civilizzasse, quando la Luna era il centro di un impero interstellare governato dal principe Norman, che ha richiamato da ogni tempo e spazio uomini e alieni dotati di superpoteri per unirli sotto i Norman Ranger, sconfiggere degli alieni mutaforma e difendere la Luna, che Taku sa essere deserta nel suo futuro.

L’Akita Shōten pubblicò, in Purei Manga, *Kūki no soko* 空気の底 (“Sotto l’aria”, 1968-1970), una serie che ritrae l’umanità come piccola, guidata dai propri desideri sessuali e dalla disperazione, in cui si connota una forte critica sociale, in cui vengono illustrati, per esempio, uomini bianchi razzisti cui vengono inconsapevolmente trapiantati organi di uomini di colore, oppure bimbi che non riescono a diventare adulti senza le macchine, in una Terra in cui il genere umano è stato distrutto. *Gurandōru* グランドール (“Grand dolls”, 1968, della Shueisha), ancora una volta esplora il tema fantascientifico dell’invasione aliena. Le “Grand dolls” sono bambole dalla forma anonima che, una volta strofinata la base del collo, possono mutarsi in esseri umani o cavalli. Il protagonista, un giovane di nome Tetsuo, ne trova una che gli rivela di essere lui stesso una “Grand doll”, parte del piano alieno di invasione della Terra, con la mira di rimpiazzare gli esseri umani con le bambole stesse. Tetsuo comincerà una lotta contro

gli alieni, nonostante sia uno di loro, per proteggere il proprio pianeta.

Del 1969 è *Bōken Rubi* 冒険ルビ (“Le avventure di Rubi”, 1969-1970, per la Shōgakukan), storia in cui i protagonisti Rubio e Kuriko trovano un alieno in uno strano meteorite, il quale dona loro un elmetto che permette ai ragazzi di trasformarsi in supereroi e impedire che alcuni extraterrestri invadano la Terra. Dell’Akita Shōten è invece *Za Kurētā* ザ・クレーター (“Il cratere” 1969-1970, in Shōnen Chenpion), una raccolta di storie con il medesimo protagonista, che spazia le varie possibilità in cui un giovane uomo entra in conflitto con un universo ostile. La Shōnen Gahōsha indirizzò nel suo Shūkan Shōnen Kingu *Onimaru taishō* 鬼丸大将 (“Il generale Onimaru”, 1969), le avventure del giovane Onimaru, figlio di una donna giapponese e di un romano trasportato nell’epoca Heian. Biggu Komikku serializzò per la Shōgakukan *I.L* アイエル (“I.L”, 1969-1970). Il protagonista è un regista ormai decaduto, perché accusato di sviluppare storie troppo fantasiose per il mondo ormai scientifico in cui vive, dopo l’approdo sulla Luna del 1969. A supportare l’uomo c’è invece una tribù di vampiri, che gli fa dono di I.L, una mutaforma dalle sembianze di donna che può rinchiudersi in un bozzo e assumere l’aspetto di chiunque. Le storie per lo più sono autoconclusive, e vedono i due cominciare un business in cui la capacità della donna viene sfruttata dai clienti per gli scopi più vari.

Nel 1970 parecchi manga iniziarono a essere serializzati. Per la Akita Shōten ne furono pubblicati tre: *Arabasutā* (“Alabaster”, 1970-1971, per Shōnen Chenpion), il cui protagonista, una volta star sportiva, viene imprigionato e, nel tentativo di fuggire rendendosi invisibile con una macchina apposita, rimane orrendamente sfigurato, la sua pelle ormai trasparente e l’interno del suo corpo esposto. Cercherà di distruggere ogni cosa bella nel mondo, insieme alla nipotina dell’inventore della macchina, nata invisibile a causa di un incidente. I due verranno inseguiti da un vanesio agente dell’FBI, che non ha vero interesse nella giustizia; *Ningen konchūki* 人間昆虫記 (“Diario di insetti umani”, 1970-1971, per Purei Komikku), un’interessante satira sociale che vede come personaggio principale una giovane donna, pluripremiata in vari campi, il cui unico vero talento è la capacità di risucchiare le capacità altrui, facendole proprie e lasciando le vittime svuotate della personalità. Si alleerà con un giovane manager per

scalare insieme la società e raggiungerne i vertici; in *Yakeppachi no Maria* やけっぱちのマリア (‘‘Maria di Yakeppachi’’, 1970, in *Shōnen Champion*), la Maria del titolo è una bambola gonfiabile che prende vita e vive con il giovane Yakeppachi. Per la *Shōgakukan*, invece, troviamo due titoli: *Fushigi na Merumo* (‘‘La misteriosa Melmo’’, 1970-1972, in *Shōgaku Ichinensei*), di cui abbiamo anche una trasposizione televisiva. Melmo è la bimba protagonista, recentemente orfana cui vengono affidate le cure dei fratellini. Viene aiutata dal fantasma della madre appena scomparsa, che le regala delle caramelle dalle mirabili capacità: trasformarla in tutto ciò che desidera, farla divenire adulta o bambina, o un animale. Grazie a queste pillole riuscirà a superare le difficoltà che la vita le mette di fronte di volta in volta; in *Kirihito sanko* きりひと讃歌 (‘‘Ode a Kirihito’’, 1970-1971), due giovani dottori hanno a che fare con una strana malattia che si manifesta in un’unica area rurale, per cui le vittime subiscono deformazioni ossee che le fanno apparire come mostri prima di incontrare la morte. Mentre uno dei due, affascinato dal contrasto tra la vita rurale e quella di città, cerca di aiutare le vittime, il secondo vuole solo far ammalare il rivale e ottenere così la fama. *Aporo no uta* アポロの歌 (‘‘La canzone di Apollo’’, 1970) fu serializzato per la *Shōnen Gahōka* in *Shūkan Shōnen Kingu*. Il protagonista riflette la gioventù instabile e depressa dell’epoca, secondo una rivelazione di Tezuka stesso, ed è un ragazzo privo di amore. Dopo essere stato rinchiuso in un manicomio a causa dell’uccisione di alcuni animali che avevano avuto comportamenti amorevoli nei confronti della loro prole, il medico dell’istituto gli pratica l’elettroshock per farlo rinsavire. Invece, il giovane vive un’esperienza extracorporea in cui la dea greca Atena lo condanna a vivere esperienze continue di nascita e morte, in varie epoche della Storia, finché non avrà compreso cosa sia l’amore.

Del 1971 è *Wansa kun* (1971-1972), le avventure di un cagnolino che cerca di capire come guadagnare soldi e tornare così dalla madre. *Chōjin taikei* 鳥人大系 (‘‘Antologia di uccelli’’, 1971-1975, per *SF Magazine* della Hayakawa Publishing) narra dell’improvvisa intelligenza degli uccelli, che iniziano a confrontarsi con gli esseri umani. Ogni storia è a sé stante e ambientata dozzine di anni dopo la precedente, esplorando così l’evoluzione dei conflitti, la religione, la guerra.

Nel 1972, Biggu Komikku pubblicò *Ayako* 奇子 (1972-1973, l’opera completa è

fornita dalla Kōdansha). Un'altra critica sociale, è la drammatica storia di una famiglia giapponese una volta influente che, dopo la guerra, non vuole cedere la propria fama. Uno dei figli, tornato da un campo di prigionieri di guerra americano, trova la famiglia devastata. La piccola Ayako, figlia del capofamiglia e della nuora di questi, è testimone delle attività di spia per gli Americani del figlio ritornato, e per questo viene condannata a vivere reclusa per oltre venti anni. La sua libertà porterà la famiglia allo sfacelo. La Ushio Publishing si occupò di divulgare il manga *Budda* (1972-1983), da cui sono stati tratti due adattamenti cinematografici recenti. Segue le vicende del principe Siddharta, e del suo viaggio spirituale che lo condurrà a divenire il Buddha, l'Illuminato, e a salvare la sua gente dal periodo di disperazione. La Akita Shōten, invece, pubblicò *Umi no Toriton* ("Triton del mare", 1972), di cui abbiamo anche un adattamento televisivo e un sequel cinematografico. La storia ruota intorno a Triton, abitante di Atlantide, che cerca vendetta per la morte della sua famiglia presso Poseidone.

Dal 1973 al 1983, Tezuka lavorò a un ennesimo capolavoro, *Burakku Jakku*. L'opera, racchiusa in diciassette volumetti, è la raccolta di storie per lo più indipendenti tra loro che vedono come protagonista Black Jack, il misterioso dottore senza licenza che cura i propri pazienti chiedendo cifre esorbitanti, e con metodi fuori dal comune. Tuttavia, egli non si fa scrupoli ad aiutare chi lo commuove o coloro per cui prova pena. Gli adattamenti cominciarono nel 1996, sette anni dopo la dipartita di Tezuka, e si protrassero per dieci anni, tra special televisivi, original anime video, original net video, film. *Burakku Jakku – kuroi ishi* ("Black Jack: il dottore oscuro" 2005) e *Burakku Jakku NEO* (2006), sono due ulteriori prosecuzioni della storia, a opera rispettivamente di Yamamoto Kenji (tre volumetti) e Taguchi Masayuki (2 volumetti).

Mikuroido S ("Microid S", 1973, in *Shūkan Shōnen Champion* della Akita Shōten) fa parte del filone fantascientifico. L'umanità, infatti, è minacciata da una razza di insetti, i Gridon – sviluppatasi nel deserto dell'Arizona a causa dell'inquinamento – che ne vuole l'estinzione, e a battersi contro di questi sono tre uomini-insetti, facenti parte della razza dei Microid S, schiavizzati dai Gridon e aventi con gli uomini antenati comuni, salvo poi essersi sviluppati in miniatura e dotati di ali. Dopo aver avvertito della minaccia un vincitore del Premio Nobel e il figlio, gli insetti attaccano la città, seminando morte e distruzione fra gli esseri umani. Tra il 1973 e il 1974, Tezuka sviluppò *Barubora* (ぼるぼら

(“Barbara”, in Biggu Komikku), uno dei suo manga più adulti, che si inoltra nella sfera più cupa del sesso. Il protagonista è un popolare scrittore che soffre di allucinazioni e perversioni sessuali, che incontra una ragazza hippy, Barbara, con la quale stringe prima un rapporto d’amicizia e poi uno d’amore. Infine, scoprirà che la donna è in effetti una delle mitologiche Muse, che vive con un artista diverso di volta in volta, ma la sua pazzia comincia a peggiorare. Sempre nel 1973, la Kōdansha pubblicò una raccolta di storie brevi, *Hi no yama* 火の山 (“La montagna di fuoco”). Il 1973 fu anche l’anno in cui Tezuka lavorò a *Goddofāzā no musuko* ゴッドファーザーの息子 (“Il figlio del padrino”, 1973, per la Kōdansha), che verrà in seguito raccolto in un’antologia di storie brevi a fumetti negli anni Ottanta. Essa conterrà altri quattro manga brevi.

Nel 1974, Biggu Komikku serializzò anche *Shumari* シュマリ (“Shumari”). L’omonimo protagonista, il cui nome significa “volpe” nella lingua degli Ainu, è un selvaggio spadaccino nell’Hokkaidō del periodo Meiji. In cerca della moglie, si troverà invischiato in un omicidio per cui verrà condannato ai lavori forzati, mentre intorno a lui imperversa l’occidentalizzazione. Dello stesso anno è *Mitsume ga tōru* (“Ecco il Treocchi”, 1974-1978, per Kōdansha): il protagonista è un membro di un’antica razza intelligente e tecnologicamente avanzata che possiede un occhio extra sulla fronte. Quando quest’occhio è coperto, Sharaku è un bimbo docile e gentile, quando invece è scoperto, il suo lato malvagio si manifesta. Con lui c’è una giovane donna, figlia di un sacerdote, che è innamorata del suo lato oscuro, e deve proteggerlo fintanto che il suo terzo occhio resta nascosto, poiché coprendolo egli diviene vulnerabile. Della Gakken è invece *Nippon Hakkyō* 日本発狂 (“L’insanità giapponese”, 1974-1975), una storia di fantasmi in cui il protagonista, dopo aver visto con i suoi occhi un’apparizione di spettri e averne raccontato a una giornalista, muore insieme a lei, e scopre che l’aldilà è diviso in tre fazioni in lotta tra loro.

Doronko-sensei どろんこ先生 (“Il maestro Doronko”, 1976, per lo Yomiuri Shinbun) segue la vita quotidiana di Doronko, un insegnante di scuola media piuttosto particolare, mentre *Muū* ムウ (commercializzato anche come “MW”, 1976-1978 per Biggu Komikku) è di nuovo una critica sociale che sfocia nel thriller psicologico, trattando di un prete incapace di rinunciare alla relazione sessuale avuta per anni con una capo-

criminale, i cui reati ormai raggiungono spesso l'omicidio di innocenti, per i quali l'uomo si sente colpevole, ma al contempo sa di non essere in grado di opporvisi. Nel 2009 ne è stato tratto un film *live-action*. Sempre nel 1976, fu serializzato *Yunico* (1976-1979, presso Ririka della Sanrio), la storia del piccolo unicorno che porta la felicità a chiunque gli stia accanto, e per questo viene perseguitato dagli dei e deve intraprendere un viaggio in fuga dalla loro ira e gelosia, accompagnato dal Vento dell'Ovest. Da questo manga furono tratti alcuni adattamenti.

Nel 1978, Tezuka illustrò *Miraijin Kaosu* 未来人カオス (“Caos, la persona del futuro”, 1978-1979, per *Shūkan Shōnen Sandē*), un'opera fantascientifica in cui Caos è il nome dato al protagonista dopo che questi, ucciso da un ragazzo che credeva un amico, ma che in realtà era geloso della sua intelligenza, viene resuscitato e prova a vendicarsi, finendo solo per essere esiliato su una stella sperduta, dove verrà imprigionato. Dopo l'incontro con un altro prigioniero dalla grande saggezza, la struttura crollerà e loro due rimarranno gli unici sopravvissuti. Tenteranno di fuggire, e Caos dovrà capire cosa sia l'amicizia vera e chi gli sia davvero amico. Shofunotomu serializzò invece un'opera più infantile *Mako to Rumi to Chii* マコとルミとチイ (“Mako, Rumi e Chii”, 1979-1981). Figli di un *mangaka*, il fumetto ne segue la vita quotidiana, con impronte a volte autobiografiche della vita dell'autore. Lo stesso si può dire di *Doitsutare* どついたれ (“Colpisci!”, 1979 e 1980 per la seconda parte, serializzato in *Yangu Janpu*): i protagonisti sono orfani di guerra che cercano vendetta negli Americani, nella Ōsaka dell'immediato dopoguerra, e arrivano a intrattenere rapporti persino con la Yazuka. Uno dei personaggi, Takatsuka Osamu, è modellato secondo Tezuka stesso. A chiudere il decennio troviamo anche *Don Dorakyura* (1979, su *Shūkan Shōnen Chenpion*), una commedia sul trasferimento del Conte Dracula nella moderna Tōkyō, accompagnato dalla figlia Choccola e dal fedele servitore Igor. Lì, questa famiglia particolare dovrà affrontare molte avversità, come guidare un calesse per Shibuya, o procurarsi sangue da poter bere. Giunto nella rivista dopo *Burakku Jakku*, questo manga vira totalmente dal precedente, pescando a piene mani dalla pura *slapstick comedy*.

Hidamari no ki (“Un albero soleggiato”, 1981-1986, per *Biggu Komikku*), è un manga storico che racconta le vicende di un samurai di basso rango e di un dottore,

amici durante il periodo Tokugawa⁹⁹, dovranno anche lottare per la stessa donna. Un adattamento anime è stato tratto nel 2000. Il pappagallo del titolo *Nanairo inko* 七色いんこ (“Il pappagallo dei sette colori”, 1981-1983 in *Shūkan Shōnen Chenpion*) è un attore in grado di interpretare ogni ruolo, uomo o donna che sia, e di far vergognare ogni star di ogni teatro in cui si esibisce, ovunque nel mondo. In realtà, egli è anche un ladro, e un ispettore di polizia e la figlia ne seguono le tracce per carpire il suo segreto e arrestarlo. Del 1982 è invece *Puraimu Rōzu* プライム・ローズ (“Prime Rose”, 1982-1983 in *Shūkan Shōnen Chenpion*), nome della protagonista di questo manga fantascientifico e terza principessa di un regno che, per un trattato di pace con il Paese vicino, la invia in quest'ultimo, come scambio al posto del terzo principe del luogo. Ne è stato tratto un adattamento per la televisione. Nel medesimo anno è stato scritto e disegnato *Sasupishon* サスピション (“Sospetto”), racconto breve che darà il nome a un'altra antologia della Kōdansha, contenente altri sei manga brevi.

Dal 1983 al 1985, in *Shūkan Bunshun*, fu serializzato *Adorufu ni tsugu* (*Storia dei tre Adolf*, letteralmente “Informare Adolf”). Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, in seguito all'uccisione di un ragazzo giapponese studente in Germania, dopo che il fratello giornalista aveva condiviso con lui importanti informazioni, si viene a sapere che due ragazzi, uno per metà tedesco e per metà giapponese e l'altro un ebreo tedesco, entrambi chiamati Adolf, hanno a che fare con questo incidente. Le loro vite ormai sono intrecciate con il grande segreto del terzo Adolf: Hitler.

Nel 1985 Tezuka lavorò a *Yoru yo sayonara – adiosu nōchesu* 夜よさよなら アディオスノーチェス (“Addio notte – adios noches!”, 1985, singolo capitolo in *Shūkan Shōnen Magajin*), un racconto ambientato in Messico in cui un ragazzo ha uno scambio spirituale con un cactus. In *Shōnen Chenpion* serializzò *Bukkira ni yoroshiku* ブッキラによろしく! (“Saluti a Bukkila”, 1985, in due volumetti), la cui Bukkila del titolo è un fantasma che imperversa in uno studio televisivo, sul quale indagano un detective e una star non troppo brillante.

Atomukyatto アトムキャット (“Atomcat” nella corretta traslitterazione dall'inglese, 1986-

99 1603-1868.

1987 in Nico Nico Komikku) è una parodia del più famoso *Tetsuwan Atomu*. Il ragazzino protagonista della storia è un fan sfegatato del manga di Tezuka, e suo padre è persino un ricercatore di robotica, pertanto chiama il suo gattino Atom, in onore del suo personaggio preferito. Tuttavia, i due muoiono in un incidente d'auto, solo per essere riportati in vita dalla coppia di alieni con cui hanno avuto lo scontro, che erano in luna di miele. I due benefattori, però, commettono un errore, e regalano al gattino tutti i poteri di Atom. Del 1986 è anche *Middonaito* ミッドナイト (“Mezzanotte”, 1986-1987 in Shūkan Shōnen Champion), che ha senz'altro un'impronta differente. Midnight è un tassista esperto nel lavorare nel mezzo della notte e non fare domande riguardo i comportamenti dei suoi clienti. Una notte investe accidentalmente una ragazza, inducendole il coma, e si rivolge pertanto al famoso dottore Black Jack per guarirla. Dovrà quindi lavorare ogni notte solo per poter pagare le cure richieste. Questo è un lampante esempio di *cross-over*, ovvero di un personaggio, Black Jack, che entra in un fumetto non dedicato a lui, incontrando personaggi diversi dagli ordinari.

Neo Fausuto ネオ・ファウスト (“Nuovo Faust”, 1988 in Asahi Shinbun) è uno dei lavori incompleti di Tezuka, e naturalmente ritroviamo Faust, un ricercatore universitario dello spazio, e il patto con il Diavolo, Mefisto. *Lūdowihī B* ルードウイヒ B (“Ludwig B”, 1987-1989 in Komikku Tommu) è invece un dramma storico, forse l'ultimo completato dal *mangaka*, e segue le lotte per l'affermazione del musicista Ludwig von Beehetoven.

Quelli sopraccitati, ovviamente, non sono che una parte dell'opera omnia di Tezuka Osamu, maestro rinnovatore dei manga e iniziatore dell'animazione serializzata¹⁰⁰. Il prolifico autore, grazie alla sua effervescente immaginazione, è stato in grado di raggiungere fama non solo nel proprio Paese, ma anche in Occidente, e ancora oggi i suoi manga e le sue opere sperimentali sono apprezzate da un vasto pubblico, guadagnando proseliti di anno in anno come titoli intramontabili.

Lo star system di Tezuka Osamu

Una menzione a parte merita la creazione più bizzarra di Tezuka, che lascia

¹⁰⁰La raccolta completa delle opere di Tezuka si trova presso il sito internet giapponese <http://tezukaosamu.net/jp/index.html>. I titoli dei manga, le sinossi e varie le informazioni che li riguardano sono reperibili all'indirizzo http://tezukaosamu.net/jp/manga_syllabary_search/key053.html (23/09/2014)

comprendere quanto l'artista fosse unito ai propri personaggi, specialmente quelli del primo periodo della sua carriera, e quanto reali li considerasse: lo *star system*¹⁰¹.

È comune nel mondo del cinema utilizzare un determinato attore per una tipologia di ruolo che gli si conface. Spesso, infatti, sono gli attori stessi a specializzarsi in un "tipo" cinematografico, sia questa la commedia o il dramma, o l'*action*. Negli anni Sessanta, in Giappone, specialmente nei film yakuza, era comune far interpretare l'eroe e l'antagonista costantemente ai medesimi volti della casa di produzione¹⁰². Tezuka fece, grossomodo, la stessa cosa con i propri personaggi.

Come un regista o un manager avrebbe fatto, Tezuka costruì, specialmente tra il 1947 e il 1955, un *carnet* di personaggi che avrebbe poi usato in molte delle sue opere, trattandoli proprio come una *troupe* teatrale, con tanto di *cachet* stabilito per ogni apparizione. Questi personaggi potrebbero essere più vecchi o avere un nome leggermente differente (spesso con la stessa pronuncia ma scritto in caratteri diversi), ma sono sempre loro, riconoscibilissimi nei tratti facciali e anche con il medesimo carattere. Un esempio fra tutti è Ken'ichi, bambino idealista e contro la guerra, orfano e per questo allevato dal buono zio. Già grazie alla sua tragica esperienza di vita, se ne rendeva semplice l'identificazione per il pubblico giapponese del dopoguerra. Suo zio è Hige Oyaji, invece, un altro esempio di personaggio buono e affidabile, che, a seconda della storia in cui viene inserito (o, meglio, per cui viene assoldato), può essere un detective o un dottore. Questo passaggio di ruolo era spesso anche puntualizzato nel manga stesso, dove un personaggio rimarcava come prima svolgesse un lavoro differente.

Tezuka stesso appariva di frequente nelle proprie opere, come abbiamo visto, sia in veste di personaggio sia per un breve intercalare comico, magari sgridato dagli attori della storia per qualche motivo. Anche nelle trasposizioni, specie in *Banpaya*, l'artista dimostra di essersi prestato attivamente alla realizzazione in *live-action*, intervenendo egli stesso.

Generalmente, fino all'abbandono totale dello *star system* nel terzo periodo della sua carriera (le ultime apparizioni spesso risalgono a *Burakku Jakku*, dove personaggi in

101Cfr. PHILLIPPS, *Characters, Themes and Narrative Patterns...*, cit., pp. 76-79.

102Cfr. *Cenni storici*.

passato popolari danno il loro addio al pubblico con ruoli anche marginali), la crescita dei personaggi stessi e la loro sfaccettatura non era realizzabile: i buoni erano incorruttibili e i malvagi irrecuperabili. Tuttavia, non per questo i personaggi ideati da Tezuka sono piatti: la società stessa in cui egli li ha inseriti aiuta a renderli a tutto tondo, a esplorare le loro debolezze e a donare loro difficoltà da sormontare. Atom, per esempio, non si ritrova soltanto a dover sconfiggere chi minaccia la distruzione della città e della nazione, ma deve anche lottare nel quotidiano contro la discriminazione nei confronti dei robot, ormai indistinguibili dagli esseri umani che ne sono invece intimoriti. Così Leo deve battersi contro la testardaggine e l'ignoranza per stabilire l'armonia tra uomini e animali. Zaffiro deve addirittura fingersi un uomo affinché ciò che è suo di diritto – la corona – non le venga sottratto, e dimostrare così che non è necessario essere un maschio per poter divenire un regnante adeguato.

STAFF

Sen'ya ichiya monogatari 千夜一夜物語

(“Le mille e una notte”, 1969)

Regia: Yamamoto Eiichi

Produttore: Tomioka Atsushi

Produttore esecutivo: Tezuka Osamu

Sceneggiatura e trama: Tezuka Osamu, Fukasawa Kazui, Kumai Hiroyuki

Trama: Oya Sōichi, Kita Morio, Komatsu Sakyō

Musica: Tomita Isao

Musica e vocal: The Helpful Soul, Fool Sounds

Direttore d'orchestra: Yokoyama Seiji

Direttore del suono: Tashiro Atsumi (Group Tac)

Direttore della fotografia: Tsuchiya Akira

Montaggio: Furukawa Masashi, Itō Akira

Direttore artistico: Yanase Takashi

Direttore dell'animazione: Miyamoto Sadao

Animazioni chiave: Nakamura Kazuko, Akahori Kanji, Kanayama Akihiro, Kitano Hideaki, Hata Masami, Seyama Yoshifumi, Dezaki Wataru, Hirata Toshio, Yamamoto Shigeru, Sakamoto Yusaku, Tsukioka Sadao, Sugii Gizaburō, Masanobu Kōzō, Murano Moriyoshi, Okuda Seiji, Sugiyama Taku, Sugino Akio, Morita Hiromitsu, Furusawa Hideo

Animazioni: Tanizawa Yutaka, Saruyama Jirō, Ushigoe Kazuo, Yoshimura Masateru, Kobayashi Junji, Utsumi Takeo, Nitta Masatoshi, Nitta Toshio, Kiguchi Jun, Fudaki Ikuo, Shindo Miyuki

Fondali: Abe Kōji, Tsukima Hachirō, Watabe Takashi, Akashi Sadakazu, Takeuchi Toshihide, Miyamoto Seiji, Azuchi Nobuko, Suzuki Morishige, Yatsumura Hiroya, Nishida Minoru

Cast

Aladdin: Aoshima Yukio

Badhi: Akutagawa Hiroshi

Miriam: Kishida Kyoko

Jalis: Kishida Kyoko

Mardia: Itō Sachiko

Kamarkim: Koike Asao

Aslan: Hashizume Isao

Gin: Mitsuya Noboru

Giny: Katō Haruko

Tezuka Productions Co., Ltd./Mushi Production

Distribuito dalla Nippon Herald Eiga / 128 minuti / Colore, wide screen

Mushi Production / 14 giugno 1969, distribuzione limitata

Kureopatora クレオパトラ

(“Cleopatra”, distribuito negli Stati Uniti con il titolo *Cleopatra, Queen of Sex*, 1970)

Regia: Tezuka Osamu, Yamamoto Eiichi

Produttore esecutivo: Yoneyama Yasuhiko

Sceneggiatura: Satoyoshi Shigemi

Trama e pianificazione originale: Tezuka Osamu

Musica: Tomita Isao, Komuro Hitoshi (*Gerira no uta*) e Fool Sounds (*Gerira no uta*)

Liriche: Nakayama Chinatsu (*Kureopatora no namida*), Nō Kahei (*Gerira no uta*)

Vocal: Yuki Saori (*Kureopatora no namida*), Rokumonsen (*Gerira no uta*)

Direttore del suono: Tashiro Atsumi (group TAC), Aketagawa Susumu

Direttore della fotografia: Honda Tsuyoshi

Composizione della fotografia: Horiguchi Tadahiko, Komine Masatoshi, Tsujimoto Yukina, Miyauchi Masao

Resa della fotografia: Satō Hajime

Montaggio: Furukawa Masashi, Tsukahara Hitomi, Ōiwa Senko, Watanabe Reiko

Character Design: Kojima Kō

Disegni originali: Itō Kazue

Studi storici: Kasem Ali

Animazioni: Nakamura Kazuko, Hata Masami, Akahori Kanji, Ueguchi Teruhito, Sugii Gisaburō, Shimamura Tatsuo, Furusawa Hideo, Kinoshita Renzo, Kitano Hideaki, Shindō Mitsuo, Sasakado Nobuyoshi, Ogawa Takao, Watanabe Keiko, Ushigoe Noriyo, Kobayashi Junji, Tanizawa Yutaka, Uenashi Ichiya, Ushigoe Kazuo, Nitta Masatoshi, Fudaki Ikuo, Yoshimura Masateru, Kiguchi Jun, Kimura Ichirō, Ebisawa Yukio, Ashida Toyō, Noboe Hayao, Asato Sumiko, Kawajiri Yoshiaki

Fondali: Tsukima Hachirō, Itō Koyō, Miyagawa Kazuo, Nishimura Kuniko, Tanabe Megumi, Shimizu Katsue, Shimomichi Fumiharu, Yosoke Naoji, Kadoya Tatsurō, Kawanabe Hirotsugu, Hamatani Yukiko, Inaba Tomie, Mizunō Jun'ichi, Nishi Yoshikuni, Hirabayashi Shigeru, Takamura Mukuo, Katō Kiyoshi, Kudō Gōichi, Ozeki Toshiyuki

Riprese: Misawa Katsuji, Yamazaki Shigeru, Fukano Jun'ichi, Shima Toshiyuki, Hoshi Kuniki, Shūtō Toshio, Nakamura Sakurako, Morioka Setsuko, Tsuchiya Akira

Cast

Cleopatra: Nakayama Chinatsu

Cesare: Hana Hajime

Ottaviano: Nozawa Nachi

Antonio: Nabe Osami

Calpurnia: Imai Kazuko

Libia: Yoshimura Mineko

Ionius: Tsukamoto Nobuo

Tezuka Productions Co., Ltd./Mushi Production

Distribuito dalla Nippon Herald Eiga / 112 minuti / Colore, wide screen

Mushi Production / 15 settembre 1970, distribuzione limitata

Kanashimi no beradonna 哀しみのベラドンナ

(“Belladonna di tristezza”, 1973)

Regia: Yamamoto Eiichi

Produttore: Watanabe Tadami

Creatore originale: Jules Michelet

Sceneggiatura: Yamamoto Eiichi, Fukuda Yoshiyuki

Musica: Satō Masahiko, Satō Nobuhiko

Direttore del suono: Tashiro Atsumi (Group TAC)

Vocal: Tachibana Mayumi, Nakayama Chinatsu

Narratore: Nakayama Chinatsu

Fotografia: Yamazaki Shigeru

Montaggio: Furukawa Masashi

Disegni Originali: Fukai Kuni

Direttore dell'animazione: Sugii Gisaburō

Animazioni chiave: Katsui Chikao, Nobe Hayao, Mitsunobu Hirochika, Fukata Kimoyu, Dezaki Osamu, Kitagawa Reiko, Tsuji Shin'ichi, Murata Shirō, Seki Shuichi, Yoshida Tadakatsu, Maeda Tsuneo, Hane Yoshiyuki

Interpolazioni: Chida Yukiya

Animazioni: Uno Kamakiri, Hayashi Seiichi

Cast

Jeanne: Nagayama Aiko

Jean: Itō Katsutaka

Diavolo: Nakadai Tatsuya

Tezuka Productions Co., Ltd./Mushi Production

Distribuito dalla Nippon Herald Eiga / 89 minuti / Colore, wide screen

Mushi Production / 30 giugno 1973, distribuzione limitata

BIBLIOGRAFIA

La tesi si basa sull'analisi dei tre lungometraggi cinematografici raggruppati sotto il titolo 「アニメヲマ三部作」 *Animerama sanbusaku* (“Trilogia *Animerama*”), o semplicemente *Animerama*.

Sen'ya ichiya monogatari 千夜一夜物語 1969, Mushi Production, Nippon Herald Eiga.

Kureopatora クレオパトラ 1970, Mushi Production, Nippon Herald Eiga.

Kanashimi no beradonna 哀しみのベラドンナ 1973, Mushi Production, Nippon Herald Eiga.

Fonti cartacee

CAROLI, Rosa, GATTI, Francesco, *Storia del Giappone*, “Biblioteca Universale Laterza”, Bari, Laterza, 2006.

CASSARINO, Mirella (a cura di), *Le mille e una notte. Le storie più belle*, “Einaudi tascabili. Biblioteca”, Torino, Einaudi, 2006.

COPE, Julian, *Japrocksampler. How the post-war Japanese blew their minds on rock'n'roll*, Londra, Bloomsbury Pub Ltd, 2009.

DE COL, Andrea, “La persecuzione della stregoneria in Italia dal Medioevo all'età moderna”, in *Ci chiamavano streghe*. [Atti del convegno «La caccia alle streghe nelle valli alpine e in Italia nei secoli 16° e 17°», Pisogne (Valle Camonica), 4-5 ottobre 2008], prefazione di Pier Luigi Milani, Bari, Laterza, 2009.

MCWILLIAMS, Mark, "Introduction", in Mark McWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture*, New York, M.E. Sharpe, Inc. 2008, pp. 3-25.

MONTOSI, Alessandro, "Sugli Gisaburō, maestro dell'animazione e dei sentimenti", *Catalogo: Anymation – Ca' Foscari Animation Fest*, Venezia, 2012, p.p 28-43.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio, 2001.

OMERO, *Iliade*, traduzione di Rosa Calzecchi Onesti, "Einaudi tascabili. Classici", Torino, Einaudi, 2014.

OMERO, *Odissea*, traduzione di Rosa Calzecchi Onesti, "Einaudi tascabili. Classici", Torino, Einaudi, 2014.

PHILLIPPS, Susanne, "Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka", in Mark McWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture*, New York, M.E. Sharpe, Inc., 2008, pp. 68-90.

RUPERTI, Bonaventura, "Il Nō ovvero l'artificio del tempo: evocazioni e reminiscenze. La struttura del teatro Nō e la dialettica dei tipi", *Sipario*, 474, 1988, pp. 15-20.

RUPERTI, Bonaventura, "Il kabuki: le immagini e la scrittura"; in Marco Fagioli, Bianca Laura Petretto (a cura di), *Kabuki. L'arte del teatro nel Giappone dei Tokugawa*, Cagliari, Edizioni Punto A, 2005, pp. 29-41.

STRIPPOLI, Roberta (a cura di), *La monaca tuttofare, la donna serpente, il demone*

beone. *Racconti dal medioevo giapponese*, “Letteratura universale. Mille gru”, Venezia, Marsilio, 2001.

TAVASSI, Guido, *Storia dell'animazione giapponese*, “Lapilli extra”, Latina, Tunué, 2012.

WETTLAUFER, Jörg, “The jus primae noctis as a male power display: A review of historic sources with evolutionary interpretation”, *Evolution of Human Behaviour*, vol. 21, n. 2, 2000.

Fonti tratte dalla rete

ANONIMO, *Catalogo MDF 33rpm /fuori produzione*), in “Cinevox Record”, http://www.cinevox.it/pdfcatalogo/CINEVOX_MDF_33.pdf, 05/10/2014.

ANONIMO, *Sennin Buraku Celebrates 50th Anniversary*, in “Anime News Network”, 2006, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2006-10-06/sennin-buraku-celebrates-50th-anniversary>, 01/10/2014.

OGURO Yūichirō 小黒祐一郎 e HARAGUCHI Masahiro 原口正宏, “*Animerama sanbusaku*” *kenkyū shiyō! Yamamoto Eiichi intābiū daikkai [saikei]* 「アニメラマ三部作」を研究しよう！山本暎一インタビュー 第1回 [再掲] (Studiamo la “Trilogia Animerama”! Intervista a Yamamoto Eiichi – parte prima [ristampa]), in WEB アニメスタイル, 2003, http://www.style.fm/as/13_special/mini_060116.shtml, 22/09/2014.

PATTEN, Fred, *The Last Days of Mushi Pro* (“Gli ultimi giorni della Mushi Pro”), in Cartoon research, 2014, <http://cartoonresearch.com/index.php/the-last-days-of-mushi-pro/>, 22/09/2014.

STURMER, Thomas, *Il mito di Ulisse nel tempo, un tòpos letterario*, in “AgoraVox”, 2010, <http://www.agoravox.it/Il-mito-di-Ulisse-nel-tempo-un.html>, 05/10/2014.

TULL, Matthew, *Rates of PTSD from Rape and Other Forms of Sexual Assault*, “About.com”, 2013, <http://ptsd.about.com/od/prevalence/a/sexassault.htm>, 25/09/2014.

WELSH, Chris, *Women on Board Ship – Bad Luck*, in “Timeless Myths”, 2012, <http://www.timelessmyths.co.uk/women-board-ship-bad-luck.html>, 25/09/2014.

Fonti cinematografiche

ISHIOKA Masato, *Animeshi Sugii Gisaburō アニメ師杉井ギサブロー* (“Maestro d'animazione Sugii Gisaburō”), 92', 2012.

Sitografia

Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/>, 03/10/2014.

- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/company.php?id=12078>
(Mushi Production)

- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=112977>
(Chida Yukiya)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=13398>
(Tomita Isao)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=203> (Maeda Tsuneo)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=206> (Tashiro Atsumi)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=22330>
(Hayashi Seiichi)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=31397> (Fukai Kuni)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3328> (Sugii Gisaburō)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=5488>
(Miyamoto Sadao)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=5556>
(Yamamoto Eiichi)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=5769> (Yanase Takashi)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=59966>
(Kojima Kō)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=6395>
(Yokoyama Seiji)
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=68804> (Satō Masahiko)

Bibbia.net: <http://www.bibbia.net/>, 06/10/2014.

Bigwave: <http://www1.plala.or.jp/BIGWAVE/ANIME5/HTML/beradonna.html>,
02/10/2014.

Discogs: <http://www.discogs.com/Helpful-Soul-千夜一夜物語-A-Thousand-One-Nights/release/2895950>, 02/10/2014.

Mushi Production: <http://www.mushi-pro.co.jp/作品案内年代順>, 21/09/2014.

Tezuka Osamu: <http://tezukainenglish.com/wp/>, <http://tezukaosamu.net/jp/>, 23/09/2014.

- <http://tezukainenglish.com/wp/osamu-tezuka-manga/manga-m-s/princess-knight-nakayoshi-manga/>
- http://tezukaosamu.net/jp/manga_syllabary_search/key053.html

Treccani: <http://www.treccani.it/>

- <http://www.treccani.it/enciclopedia/effetto-doppler/>, 03/10/2014
- <http://www.treccani.it/vocabolario/cunnilingio/>, 05/10/2014

Wikipedia:

- Wikipedia inglese:

Astro Boy: http://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy_%281963_TV_series%29,
23/09/2014.

Big X: http://en.wikipedia.org/wiki/Big_X, 23/09/2014.

Cleopatra: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cleopatra>, 03/10/2014.

Forced Marriage: http://en.wikipedia.org/wiki/Forced_marriage, 24/09/2014.

History of Rape: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_rape, 25/09/2014

History of Slavery: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_slavery, 25/09/2014.

Kimba the White Lion – The Lion King cotroversy:
http://en.wikipedia.org/wiki/Kimba_the_White_Lion#The_Lion_King_controversy,
01/10/2014.

Les mille et une nuit: http://en.wikipedia.org/wiki/Les_mille_et_une_nuits, 05/10/2014.

List of Women Who Died in Childbirth:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_women_who_died_in_childbirth, 24/09/2014.

Maeda Tsuneo: http://en.wikipedia.org/wiki/Tsuneo_Maeda, 01/10/2014.

Magic Carpet: http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_carpet, 24/09/2014.

Measurement of Maternal Death:
http://en.wikipedia.org/wiki/Maternal_death#Measurement_of_Maternal_Death,
24/09/2014.

Rape Trauma Syndrome: http://en.wikipedia.org/wiki/Rape_trauma_syndrome,
25/09/2014.

Slapstick: <http://en.wikipedia.org/wiki/Slapstick>, 03/10/2014.

Slavery: <http://en.wikipedia.org/wiki/Slavery>, 25/09/2014.

Slavery in antiquity: http://en.wikipedia.org/wiki/Slavery_in_antiquity, 24/09/2014.

Student Activism: http://en.wikipedia.org/wiki/Student_activism#Japan, 01/10/2014.

Tezuka Osamu: http://en.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka, 22/09/2014.

The Green Cat: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Green_Cat, 07/10/2014.

The Sensualist: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sensualist, 07/10/2014.

Treaty of Mutual Cooperation and Security between the United States and Japan:

http://en.wikipedia.org/wiki/Treaty_of_Mutual_Cooperation_and_Security_between_the_United_States_and_Japan, 02/10/2014.

Watergate scandal: http://en.wikipedia.org/wiki/Watergate_scandal, 07/10/2014.

Yamamoto Eiichi: http://en.wikipedia.org/wiki/Eiichi_Yamamoto, 01/10/2014.

- Wikipedia giapponese:

COM Zasshi: [http://ja.wikipedia.org/wiki/COM_\(雑誌\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/COM_(雑誌)), 23/09/2014.

Gekkan Garo Zasshi: [http://ja.wikipedia.org/wiki/ガロ_\(雑誌\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/ガロ_(雑誌)), 23/09/2014.

Miyazawa Kenji: <http://ja.wikipedia.org/wiki/宮沢賢治>, 07/10/2014.

Mushi Production: <http://ja.wikipedia.org/wiki/虫プロダクション>, 01/10/2014.

Nihon Mangaka Kyōkaishō: <http://ja.wikipedia.org/wiki/日本漫画家協会賞>, 01/10/2014.

Shunga: <http://ja.wikipedia.org/wiki/春画>, 07/10/2014.

Tomita Isao: <http://ja.wikipedia.org/wiki/富田勲>, 05/10/2014.

Yanase Takashi: <http://ja.wikipedia.org/wiki/やなせたかし>, 01/10/2014.

Yokoyama Seiji: <http://ja.wikipedia.org/wiki/横山菁児>, 05/10/2014.

Yuki Saori: <http://ja.wikipedia.org/wiki/由紀さおり>, 23/09/2014.

- Wikipedia italiano:

Balalaika: <http://it.wikipedia.org/wiki/Balalaika>, 07/10/2014.

Hard boiled: http://it.wikipedia.org/wiki/Hard_boiled, 07/10/2014.

Lingua esperanto: http://it.wikipedia.org/wiki/Lingua_esperanto, 07/10/2014.

LZ 129 Hindenburg: http://it.wikipedia.org/wiki/LZ_129_Hindenburg, 07/10/2014.

Morte sul rogo: http://it.wikipedia.org/wiki/Morte_sul_rogo, 25/09/2014.

Ordine del Sacro Tesoro: http://it.wikipedia.org/wiki/Ordine_del_Sacro_Tesoro, 07/10/2014.

Peste: <http://it.wikipedia.org/wiki/Peste>, 25/09/2014.

Servitù della gleba: http://it.wikipedia.org/wiki/Servit%C3%B9_della_gleba, 25/09/2014.

Tortura: <http://it.wikipedia.org/wiki/Tortura>, 25/09/2014.

Yamato (nave da battaglia): http://it.wikipedia.org/wiki/Yamato_%28nave_da_battaglia%29, 07/10/2014.

Zoroastrismo: <http://it.wikipedia.org/wiki/Zoroastrismo>, 07/10/2014.

- Wikipedia francese:

Satō Masahiko: http://fr.wikipedia.org/wiki/Masahiko_Sat%C5%8D, 01/10/2014.

Per i riferimenti e le date di opere artistiche e architettoniche, romanzi, lungometraggi e dei loro rispettivi autori si è scelto di consultare *Wikipedia, The Free Encyclopedia* http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page.

GLOSSARIO

akahon manga 赤本漫画

In questo contesto, manga pubblicati con carta di bassa qualità e rilegati per mezzo di una copertina rossa. Erano indirizzati tradizionalmente a un pubblico di bambini.

Arabu kōkū アラブ航空

“Aereo d'Arabia”.

baburu keiki バブル景気

Termine giapponese per “bolla economica”. Spesso ci si riferisce a quella che colpì il Paese sul finire degli anni Ottanta e che scoppiò all'inizio del decennio successivo, conducendo a una crisi economica.

bōya 坊や

Termine con cui ci si appella ai propri figli, letteralmente “bambino”.

chūshinjō 駐車

Parcheggio.

Daruma e 達磨絵

Disegni votivi giapponesi che rappresentano il Bodhidharma (appunto Daruma nella lingua autoctona).

ekonte 江コンテ

Una sorta di *storyboard* giapponese che indica precisamente, scena dopo scena, ciò che verrà poi riprodotto in animazione. Contiene più dettagli del corrispettivo occidentale, come l'esatto numero di *frame* per scena, gli effetti visivi, le inquadrature e molti altri dati.

fue 笛

Flauto giapponese, solitamente ricavato dal bambù. Utilizzato nelle rappresentazioni kabuki.

Garo ガロ

Rivista specializzata nella pubblicazione di *gekiga* e fumetti alternativi e di avanguardia. Fu fondata nel 1964 da Nagai Katsuichi.

gekiga 劇画

Tipologia di fumetto indirizzata agli adulti. Letteralmente significa “immagini drammatiche”.

go 碁

Gioco da tavolo originario della Cina. È composto da una scacchiera e da pedine bianche e nere.

hiragana 平仮名

Alfabeto fonetico utilizzato per le parole autoctone giapponesi.

hokuseinanto 北西南東

Nord, ovest, sud, est.

inchiman'en 壹万円

10.000 yen

jidaigeki 時代劇

Categoria di film storici in costume prodotti in Giappone.

katakana 片仮名

Alfabeto fonetico giapponese utilizzato per indicare i termini stranieri o per evidenziare una singola parola all'interno della frase.

katana 刀

Spada tradizionale giapponese a lama curva e a taglio singolo.

Komu コム

Rivista di manga fondata da Tezuka Osamu nel 1967, in risposta a Garo. Anch'essa si specializzò in fumetti per adulti.

koto 箏

Strumento musicale giapponese a corde appartenente alla famiglia della cetra.

manga no kamisama 漫画の神様

“Dio dei manga”, soprannome usato per indicare Tezuka Osamu. L'artista se lo aggiudicò sia per la sua produzione prolifica, sia per la sua geniale immaginazione, sia per l'importanza che ebbero i suoi lavori nella creazione di un'identità fumettistica nipponica a partire dal Secondo Dopoguerra.

mangaka 漫画家

Disegnatore di manga.

mushae 武者絵

Immagini di guerrieri dell'*ukiyo*.

nihonga 日本画

Disegni realizzati secondo le convenzioni tradizionali di pittura giapponese.

ninjō 人情

I sentimenti umani in lotta con il giri nell'animo di molti protagonisti di film *yakuza* o storici.

ninkyō eiga 仁俠映画

Sinonimo di *yakuza eiga*, letteralmente: “film cavallereschi”.

giri 義理

L'obbligazione sociale che un samurai o un affiliato alla Yakuza ha nei confronti del proprio Signore.

okāsan お母さん

Il termine per “mamma” in giapponese. Si può anche abbreviare in *kā san* o *kā chan*.

otogizōshi 御伽草子

Brevi storie illustrate, scritte durante l'epoca Muromachi (1392-1573). L'autore è anonimo.

pinku eiga ピンク映画

Categoria di film soft-porno nata e sviluppatasi in Giappone durante gli anni Sessanta, della durata di circa sessanta minuti, caratterizzata dai costi bassi e dai tempi di ripresa contenuti.

renku 連句

Forma di poesia giapponese tradizionale in cui un gruppo di poeti si riuniva per comporre un verso ciascuno.

roman poruno ロマン・ポルノ

I pinku eiga prodotti alla Nikkatsu dal 1971. Godevano di fondi solitamente più elevati e di conseguenza spesso raggiungevano anche i novanta minuti di durata.

rōnin 浪人

Samurai decaduto per essere rimasto senza padrone per le più svariate ragioni: la morte di questi o la perdita della sua fiducia.

sakoku 鎖国

Politica di isolazionismo condotta dal Giappone durante lo shogunato Tokugawa nel periodo omonimo (1603-1868), iniziata con un editto dello shogun nel 1641 e terminata dall'arrivo del commodoro Matthew Perry nel 1853.

seppuku 切腹

Suicidio rituale che prevede il taglio del proprio ventre per mezzo di una spada, con un movimento da sinistra a destra.

shamisen 三味線

Strumento giapponese a tre corde, della famiglia dei liuti. Utilizzato durante il teatro kabuki.

Shinsengumi 新撰組

Speciale corpo di polizia creato durante lo shogunato, che si poneva come obiettivo l'abbattimento dei sostenitori dell'Imperatore.

shōjo manga 少女漫画

Fumetto dedicato alle ragazze, che tratta solitamente tematiche sentimentali.

shunga 春画

Stampe erotiche giapponesi prodotte specialmente durante il periodo Tokugawa (1603-1868). composto dai *kanji* “primavera” e “pittura”, può essere tradotto come “disegno di primavera”, dove la stagione è un eufemismo per indicare l'atto sessuale.

tankōbon 単行本

Particolare pubblicazione cartacea di volumi di 13x18 cm, spesso utilizzata per i manga.

tokusatsu

Pellicole cinematografiche che si avvalgono di un largo uso di effetti speciali. I generi prediletti sono fantasy, horror e fantascienza.

ukiyo-e 浮世絵

Le “immagini del mondo fluttuante” sono stampe giapponesi incise su blocchi di legno e quindi stampate in serie. L'arte fiorì durante il periodo Tokugawa (1603-1868).

yakuza eiga ヤクザ映画

Genere di film che vede come protagonisti personaggi facente parte della mafia giapponese, la Yakuza.

Tutte le immagini sono da considerarsi proprietà degli aventi diritto.