

# media



## l'Unità

Quotidiano di politica, economia e cultura

LIBRI  
La pecora  
di Philip Dick

ROCCO CARBONE A PAGINA 2

FICTION  
Il mondo  
è una soap

LUONGO, SOLLA A PAGINA 3

MUSICA  
Le metropoli  
in versi

PIERO SANTI A PAGINA 7

**in arrivo**

**MASTRETTA**

In libreria alla fine del mese «Il mondo illuminato» di Angeles Mastretta (Feltrinelli). Questa volta l'autrice messicana di «Male d'amore» sceglie la strada autobiografica e racconta la storia di sé e della sua famiglia, intercalando a pensieri e riflessioni di vita quotidiana.

**O'BRIEN**

L'instancabile Patrick O'Brien sceglie per «Il porto del tradimento» (Longanesi) l'isola di Malta dove si scatena una battaglia tra gli ammiragli della flotta inglese, desiderosi di accaparrarsi il comando delle migliori navi. Protagonista l'ormai noto Aubrey, che dovrà evitare sabotaggi nelle sue spedizioni.

**ANNALI**

Il volume einaudiano degli «Annali della Storia d'Italia» è dedicato a «Roma, città del papa», curato da Adriano Posperi e Luigi Fiorani. Una appassionante storia della vita religiosa nella città di Roma e alle sue istituzioni, a partire dal primo Giubileo del 1300. Cioè da quando l'invenzione papale del Giubileo trasformò la città in meta universale di pellegrinaggio e di cristianità.

RENATO PALLAVICINI

Segnatevi questa data: venerdì 19 maggio, giorno di uscita nei cinema italiani della *Principessa Mononoke*. Giorno, ci si passi la parola, della «rivelazione», anzi di una doppia rivelazione, almeno per chi andrà a vedere questo lungometraggio animato. La prima rivelazione vi farà scoprire un film poetico e bellissimo, una saga epico-ecologica sul Giappone medievale, che è una sorta di Kurosawa a cartoni animati. La seconda rivelazione vi farà scoprire Hayao Miyazaki (*Principessa Mononoke* è il primo film del regista giapponese ad arrivare in Italia, anche se è il suo settimo lungometraggio) e vi aiuterà a capire che i car-

## Sogni e disegni di Hayao Miyazaki



toni animati giapponesi non sono soltanto quelli «brutti, sporchi e cattivi» che siete abituati a vedere in tv (su cui c'è molto da dire e da smentire, come fa il libro di Marco Pellitteri di cui si parla qui sotto). Hayao Miyazaki, classe 1941, con i suoi film si è meritato l'appellativo di «Disney

del Giappone», anche se, in un certo senso, gli va stretto. Ma, allo stesso tempo, è un appellativo che gli si taglia talmente che la Disney ha stretto un accordo con lo studio Ghibli (da cui sono usciti cinque film del regista giapponese) per distribuire in esclusiva, attraverso Buena Vista e Mira-

max, le sue opere in Occidente. Qualche voce maliziosa addirittura azzarda che la major hollywoodiana lo abbia fatto per tenere sotto controllo un pericoloso concorrente del film della casa di Topolino. E non sono pochi i registi della Disney, da John Lasseter (*Toy Story*, *Bug's Life*) a Barry Cook

e Tony Bancroft (*Mulan*), da Gary Trousdale (*La Bella e la Bestia*) a Kirk Wise (*Il Gobbo di Notre Dame*) che hanno dichiarato di essere stati influenzati dalla sua opera.

I film di Hayao Miyazaki seguono due filoni distinti: uno che potremmo definire fantastico-avventuroso a cui appartengono *Nausicaa e la Valle del Vento*, *Laputa e Principessa Mononoke*; l'altro più sentimentale ed intimista in cui mettiamo *Il mio vicino Totoro*, *Kiki's Delivery Service* e *Porco Rosso*. Un caso a parte è *Lupin III e il Castello di Cagliostro*, tratto da una fortunata serie tv. Tutti hanno in comune una straordinaria qualità grafica e gli sfondi dei film di Miyazaki sono proverbiale. Panorami di folgorante bellezza, campi, foreste, montagne, quasi sempre visti dall'alto, a volo d'uccello o di aereo. Gli aeroplani sono una passione di Miyazaki (il padre era direttore di una fabbrica aeronautica) e diventano addirittura dei «comprimari» in *Porco Rosso*, film vincitore di un festival d'Anney, il cui protagonista è un aviatore con la faccia di un maiale, le cui imprese si svolgono nell'Italia fascista. Ma nei film del regista giapponese ci sono anche fantastici, isole volanti i cui scorcio sono un patchwork di frammenti d'architettura, soprattutto europea.

Dietro queste visioni ci sono l'arte e la cultura del regista, ma anche l'abilità e la sensibilità di decine di collaboratori dello studio

Ghibli, cofondato assieme all'amico Isao Takahata (un altro maestro del cinema d'animazione nipponico). C'è un lungo e certosino lavoro artigianale che non rinuncia alle moderne tecnologie, ma che smentisce il luogo comune dei cartoon giapponesi tutti fatti al computer. Il risultato sono opere in cui la perfezione tecnica delle animazioni si sposa con storie e sceneggiature di grande presa a cui le colonne sonore, tutte composte da Joe Ishihashi, forniscono un complemento di fascino insostituibile. Spesso i protagonisti dei film di Miyazaki sono bambini o giovani ragazzi posti di fronte alle prove della vita. Come Satsuki e Mei, le due bambine di *Totoro*, che vivono lunghe giornate da sole, mentre il padre è al lavoro e la madre, ammalata, in ospedale e che trovano compagnia e «salvezza» in uno spirito (una sorta di panda) che abita un grande albero nel giardino della loro casa; come Kiki, la piccola stregghetta che consegna il pane a cavallo della sua scopa e che perde temporaneamente i suoi poteri a causa dell'amicizia amore di un ragazzino; come Ashitaka e San, il giovane guerriero e la ragazza selvaggia di *Mononoke* che si inseguono e inseguono il sogno di un'era di bellezza e di armonia con la natura ormai al tramonto. Il loro scontro-incontro è anche il simbolo della crisi di passaggio da un'economia feudale alle prime forme d'industrialismo: una guerra pagata con la morte degli animali-dei che abitano la foresta, scalzata dalle fornaci di ferro che hanno bisogno di legna. Fantasie infantili, turbamenti adolescenziali, riti di passaggio, crisi epocali, sentimenti puri e netti si mescolano con leggende, saghe e credenze animistiche. Mai come nel caso di Miyazaki la parola «anime», che in Giappone indica i film a cartoni animati, è ricca di senso.

C'è da sperare che all'uscita di *Principessa Mononoke* seguano le edizioni italiane dei precedenti film del regista giapponese: nelle sale o in cassetta (come è avvenuto, in parte, in altri paesi europei e negli Stati Uniti). Sarebbe davvero un peccato tenere nel cassetto dei capolavori assoluti che dovrebbero arrivare invece al grosso pubblico. Per scoprire davvero l'animazione giapponese e il suo signore delle anime.



## Generazione Mazinga Anche i robot crescono

JAIME D'ALESSANDRO

Tutto ebbe inizio nell'aprile del 1978, quando Rai Due mandò in onda i primi episodi di Atlas Ufo Robot. Per i bambini di allora, oggi trentenni, quel cartone animato fu una specie di shock. Le battaglie di Goldrake e del pilota Actarus contro l'impero malvagio di Vega divennero fin da subito un punto di riferimento per un'intera generazione, tanto che nei cortili delle scuole bambini e adolescenti non facevano altro che inseguirsi lanciando immaginarie alabarde spaziali e magli rotanti. Quegli anni furono dunque segnati dall'invasione nipponica nel campo dell'intrattenimento televisivo. Un'invasione compresa poco dagli adulti e spesso fraintesa, oggetto di infiniti attacchi sulla stampa perché giudicata pericolosa e diseducativa. Di tutto ciò e di altro ancora si parla nel libro di Marco Pellitteri «Mazinga Nostalgia. Storia, valori e

linguaggi della Goldrake-generation», edito da Castelvaggi. Un'opera sorprendente di ben 476 pagine, zeppa di commenti, note, informazioni e schede sull'universo degli anime (film e serie televisive di animazione giapponese) arrivati in Italia fra il 1976 e il 1990. In realtà la prima parte, più di cento pagine, è dedicata al mondo degli eroi e delle favole precedenti alla stagione degli anime dove vengono analizzati, anche se brevemente, tipologie e personaggi che hanno appassionato altre generazioni. Dai «Ragazzi della via Pal» di Molnar a «Cuore» di De Amicis, passando poi ai romanzi d'avventura come «Tarzan» di Burroughs, Robinson Crusoe di Defoe e «Sandokan» di Salgari, fino ai fumetti americani e ai serial televisivi di fantascienza come «Star Trek», «U.F.O.» e «Spazio 1999». A partire dalla seconda parte,

Un disegno tratto dal film «Principessa Mononoke» e una foto di Hayao Miyazaki

## delle anime

quella centrale e più estesa, l'autore entra nel merito della questione. Scopriamo così che i primi tentativi artigianali nel campo dell'animazione vennero compiuti in Giappone nel lontano 1914. Mentre risale al Cinquantotto il primo cartone animato nipponico che ottenne in Occidente ampi consensi di critica. Quel che qui sembrò un fulmine a ciel sereno, Goldrake e compagni, era quindi frutto di una lunga evoluzione nel

paese del Sol Levante. Lo stesso Ufo Robot, preceduto in Italia da Vicky il vichingo e Heidi, era solo uno fra i tanti cartoni «robotici» creati in Estremo Oriente. Mazinga Z ad esempio risale addirittura al 1972, anche se qui arrivò anni dopo sull'onda del successo ottenuto da Jeeg Robot d'Acciaio (quello di «Miwa, lancia i componenti!»), Capitano Harlock, Gundam, Lupen III, Remi e altri anime importati nel 1979. Oltre al-

l'analisi delle singole serie televisive, suddivise in generi e sottocategorie, c'è un altro aspetto sul quale Marco Pellitteri si sofferma a più riprese nel corso dell'intero libro. È l'atteggiamento dei media italiani nei confronti dell'animazione giapponese, un atteggiamento a volte paradossale. Vale la pena leggerci il campionario di articoli nella sezione dedicata a Ken il Guerriero. Nella serie, mandata in onda su Odeon TV a partire dal 1988, il protagonista Kenshiro vaga per una terra postatomica alla Mad Max dove regnano gang di bruti e cavalieri dai poteri straordinari. In un articolo Ken fu addirittura messo in relazione con la «banda del cavalcavia» come parte integrante del background culturale del gruppo di presunti assassini. In pratica è la stessa accusa mossa di recente ai videogame. Negli Stati Uniti ad esempio all'indomani della strage compiuta nel liceo Littletown in Colorado da Eric Harris e Dylan Klebold, alcuni quotidiani individuaronero nell'heavy metal e in Doom, il gioco della Id Software, due elementi che avevano travolto Harris e Klebold. Se dovessimo dar retta ad entrambe le teorie dovremmo temere per tutto l'Occidente, dato che più di una generazione è cresciuta a forza di ani-

me e videogame. Insomma, milioni e milioni di potenziali assassini che si aggirerebbero a piede libero per le nostre città. Il nuovo e il diverso a volte provocano reazioni stupide. Ed è quel che è successo in Italia all'animazione giapponese nel periodo trattato in «Mazinga Nostalgia». Un lasso di tempo che, come dicevamo prima, si ferma al 1990. Occuparsi degli anni successivi avrebbe voluto dire scrivere almeno altre 400 pagine, dato che l'animazione giapponese si è infatti evoluta notevolmente. Film come «Akira», «Memories» e lo splendido «Ghost in the Shell», e serie televisive come «Noen Genesis Evangelion», «Cieli di Escaflowne», «Cowboy Bebop» e «Lain» (per citarne solo alcuni), rappresentano una nuova era degli anime. Cartoni animati diretti non più solo ai bambini e agli adolescenti, ma anche agli adulti. Stranamente in Italia quest'ultima generazione di eroi made in Japan non ha suscitato l'interesse delle varie televisioni nazionali, eccezione fatta per «Cowboy Bebop» e «Alexander», trasmessi negli scorsi mesi su Mtv. Ed è un vero peccato, perché in alcuni casi si tratta di autentici capolavori ben più affascinanti dei prodotti Disney, Pixar o DreamWorks.

