

# **VITE ANIMATE**

I MANGA COME ESPERIENZA DI VITA

Francesco Filippi

Maria Grazia di Tullio

Prefazione di Marco Pellitteri

© Francesco Filippi 2001

## INDICE

Prefazione (di Marco Pellitteri)

Introduzione: raccontarsi per capirsi.

### PARTE PRIMA

#### **L'IDENTITA' DELL'OTAKU DAL GIAPPONE ALL'ITALIA**

- 1.1) Otaku, una questione aperta
- 1.2) Origini e profili dell'otaku giapponese
- 1.3) La rappresentazione dell'otaku all'interno degli anime.

### PARTE SECONDA

#### **ANIMEFAN ITALIANI: PROFILI DI UNA GENERAZIONE**

- 2.1) Pareri di appassionati
  - 2.1.1) La metodologia della ricerca
  - 2.1.2) Un piccolo sondaggio
  - 2.1.3) Come è nata la passione per il fumetto e l'animazione giapponese?
  - 2.1.4) Perché (ti) piace tanto?
  - 2.1.5) Hai incontrato ostacoli nel coltivare la tua passione?
  - 2.1.6) Messaggi e ideologie nelle produzioni giapponesi
  - 2.1.7) Fanno male i cartoon giapponesi?
  - 2.1.8) Una passione condivisa
- 2.2) Gli appassionati si muovono
  - 2.2.1) Internet: siti e gruppi di discussione
  - 2.2.2) Perché riunirsi in associazione?
  - 2.2.3) Appassionati si nasce, collezionisti si diventa
  - 2.2.4) Dare vita ad una *fanzine*
  - 2.2.5) I cartoon party
  - 2.2.6) Un piede in Giappone
- 2.3) La moda del *cosplay*: vestirsi come i propri eroi.
  - 2.3.1) Una riflessione sul termine
  - 2.3.2) Le origini del *cosplay* in Italia
  - 2.3.3) I costumi
  - 2.3.4) Una tipologia dei *cosplayer*
  - 2.3.5) Le dinamiche del *cosplay*
  - 2.3.6) I concorsi
  - 2.3.7) Alcuni problemi, dai concorsi alle relazioni interpersonali
  - 2.3.8) Un po' di folklore: le (dis)avventure del *cosplayer*

2.3.9) Conclusioni

2.4) Quando la passione diventa una professione

2.4.1) Lavori letterari

2.4.2) Un lavoro grafico

2.5) Tipologie di analisi

**SEZIONE FOTOGRAFICA: le foto del *Cosplay* (circa 10 pagine a colori).**

### PARTE TERZA

#### **GLI APPASSIONATI SI RACCONTANO**

3.1) Gli appassionati scrivono

3.2) Mi piacciono gli *anime* e i *manga*

3.3) Dai *manga* agli amici

3.4) Questo cartoon fa male

3.5) Valori e violenze

3.6) Cara Alita...

3.7) Amore e sessualità

3.8) Fantasia e realtà

3.9) Un aiuto dai *manga*

3.10) Un'impresa epica

### PARTE QUARTA

Conclusione

Alcune interviste complete

Verba manent

Glossario

Bibliografia

## PREFAZIONE

*Marco Pellitteri*

Il fatto che due giovani studiosi di pedagogia e psicologia chiedano a un altrettanto giovane critico dei media di scrivere una Prefazione per un saggio “etnografico” sugli appassionati italiani di fumetto e animazione giapponesi, mi pare indicatore di due fattori. Uno positivo, l’altro inquietante.

L’elemento inquietante è che un intero campo di studi sociali e mediologici, quello dedicato – o meglio, *dedicabile* – al fumetto e al cinema d’animazione nipponici, nonché alle modificazioni nel costume e nella mentalità che essi inevitabilmente hanno generato e continuano a generare in consistenti tribù di lettori e spettatori, solo in questi anni stia cominciando a svilupparsi davvero, a partire da una *nuova generazione* di pubblicisti, critici, studiosi, amatori, ricercatori, docenti. Poco importa se già da decenni esistono ampi contributi sul fumetto, sul cinema e sulla televisione in Italia, e ancor meno importa se notevole è la bibliografia sull’evoluzione dell’industria culturale e dei suoi prodotti in Italia e in Occidente, a partire dall’Ottocento fino a oggi. Infatti in nessuno di questi saggi, testimonianze, enciclopedie, compendî e manuali, si trovano cenni su quel grande fenomeno mediale che dalla seconda metà degli anni Settanta del secolo xx è stato l’arrivo in Italia della cultura di massa giapponese attraverso i suoi disegni animati, i suoi telefilm e i suoi fumetti.

Alcuni di questi contributi, concentrandosi su modelli di fruizione, dati statistici, politiche di rete – come *La più amata dagli italiani* di Enrico Menduni – evidenziano una scarsa attenzione per la materia televisiva in senso stretto, ovvero i programmi, i generi, i formati, i protagonisti. Altri invece, che pure si propongono sguardi retrospettivi generali – quali la *Storia della televisione italiana* di Aldo Grasso e la *Storia del cinema d’animazione* di Gianni Rondolino – in realtà sono viziati da un singolare “centrismo” generazionale nella loro indifferenza verso testate, programmi e protagonisti i quali hanno comunque, che piaccia o no, caratterizzato un periodo. Altri ancora, infine, parlano sì di personaggi televisivi per i ragazzi, e perfino di eroi giapponesi, ma lo fanno con una completa, irritante ignoranza della materia, e impianti teorici assenti o ridicoli (*Lo schermo incantato* e *I teleroi* di Marina D’Amato e *Nipponcartoon* di Deodata Cofano). Soprattutto, mancano in questi lavori l’attenzione e l’approfondimento che sarebbe lecito aspettarsi nei confronti della tv e della stampa per l’infanzia e la gioventù, come se si trattasse di intrattenimento di serie B, quando invece proprio ai prodotti per ragazzi bisognerebbe dedicare particolare attenzione e sforzo di comprensione.

Si tratta di testi abbastanza recenti; dunque a cosa si deve la cronica omissione, o la traballante e disinformata trattazione, dei prodotti culturali nipponici dalle analisi sull’industria culturale in Italia? In alcuni saggi, di grande pregio, la ragione va attribuita semplicemente all’impianto

argomentativo, per cui l'assenza dei prodotti giapponesi dal loro indice non è una colpa, come nel bellissimo *La cultura sottile* di Fausto Colombo; ma in quasi tutti gli altri, spiace dirlo, il motivo risulta essere la costante *rimozione* (in senso quasi freudiano) di un'importante fetta della cultura mediatica della nostra nazione. Ciò mi porta a dedurre che il *corpus* di cartoon e fumetti provenienti dal Sol Levante sia stato sistematicamente ignorato, da saggisti di varia provenienza accademica, in base a una *incompatibilità generazionale*, in base a quella stessa insofferenza preventiva che fin dall'arrivo in Italia di *Atlas Ufo Robot* (aprile 1978) ha dato origine alle allucinanti e miopi polemiche sulla presunta violenza e diseducatività degli *anime\**, cioè dei disegni animati giapponesi.

Solo alcuni professionisti della ricerca e della critica, che pure in passato negavano o sminuivano l'indiscutibile rilevanza dell'*anime boom* in Italia fra gli anni Settanta e i Novanta, stanno ultimamente rimettendo in discussione le loro opinioni o i loro pregiudizi, dimostrando grande disponibilità e notevole flessibilità intellettuale (penso allo stesso Aldo Grasso e ad Antonio Faeti), aggiungendosi così ad altri osservatori privilegiati che, o per una loro genetica lungimiranza – come Alberto Abruzzese, Ermanno Detti, Umberto Eco, Roberto Maragliano – o per motivi anche generazionali –Daniele Barbieri, Sergio Brancato, Roberto Farné – già da anni riconoscono che l'arrivo in Italia degli *anime* e dei *manga\** sia stata una tappa fondamentale nello sviluppo cognitivo, emotivo, culturale di due generazioni di ragazzi italiani, alla pari con i videogiochi e il computer domestico. È anche vero che in questi quattro o cinque anni perfino il mondo dell'informazione, che pure ha delle colpe difficilmente espiabili a proposito del processo di diffamazione a danno degli *anime*, molto gradualmente ha iniziato a far apparire notizie e articoli più obiettivi e veritieri sull'animazione e il fumetto giapponesi, soprattutto in base a un progressivo avvicendamento generazionale fra i pubblicitari dell'area culturale. Appare cioè chiaro che i giornalisti trentenni di oggi sono gli stessi individui che vent'anni fa urlavano «lame rotanti» davanti al televisore, e quindi sui media è sempre più percepibile una maggiore benevolenza verso temi su cui prima venivano espressi astio e livore in maniera pressoché automatica.

È questo che trovo inquietante: se oggi, sempre di più, e lentamente, la cultura d'evasione giapponese sta trovando in Italia riscontri e legittimazione, solo in minima parte ciò è dovuto a effettivi cambiamenti d'opinione. Piuttosto, siamo testimoni di un normalissimo ricambio generazionale. Ciò significa che tutta la fascia anagrafica di italiani nati tra gli anni Settanta e Ottanta, che dunque sono cresciuti con *Lupin III\** e *Candy Candy\** oltre che con *Topolino* e *Superman*, sta progressivamente conquistando posizioni di potere culturale e decisionale, man mano che i “vecchi” cedono loro il posto. È inquietante perché la legittimazione di un immaginario collettivo generazionale continuerebbe a essere bellamente osteggiata a livello culturale e

ideologico, se non fosse che il tempo scorre e, da un lato, i membri di una generazione invecchiano e scompaiono; e dall'altro lato i membri di un'altra generazione, più recente, crescono e diventano adulti, appropriandosi di un processo di rimembranza nostalgica e goliardica che gli ultracinquantenni attualmente vivono con eroi quali *Flash Gordon* e *Tex*, e gli ultraventenni vivranno (e stanno già vivendo) con *Goldrake\** e *Capitan Harlock\**. E che i loro fratelli minori e i loro figli vivranno con *Dragon Ball\**, *Pokémon\** e chissà quali e quanti altri eroi non ancora nati.

Dunque il fatto che Filippi e Di Tullio ripongano in me le loro speranze per una buona Prefazione, mi inquieta perché è evidente che entrambi ritengono un saggista ventiseienne fra i più adatti a descrivere una situazione culturale, e un ambito di ricerca, che in un mondo perfetto avrebbero dovuto già da molto tempo essere analizzati e sviscerati da quei barbuti “santoni” dei mass media, da quelle psicologhe, da quelle sociologhe che invece – senza un'adeguata preparazione teorico-disciplinare e una sia pur minima disponibilità intellettuale – fanno credere ai lettori di riviste patinate di essere esperti di comunicazioni di massa, di mondo giovanile, di infanzia, di eroi dell'immaginario, di fatto gettando fango su una generazione e sui suoi eroi.

Il fattore positivo che annunciavo in apertura scaturisce anch'esso dalla constatazione della giovane età di noi tre. Di me che scrivo queste righe, e di Francesco Filippi e Maria Grazia Di Tullio, che hanno prodotto la ricerca che segue. Una ricerca che per la sua opportunità e puntualità mi ha fatto riflettere, perché essa è una precisa dimostrazione – e certo non la sola, da tre anni a questa parte – che gli apparati dell'industria culturale per la gioventù si sono definitivamente evoluti e trasformati nell'ultimo ventennio, e cioè, *guardacaso*, nell'arco di una generazione. Ed essa è anche uno stimolo a fare i conti con tale cambio strutturale nell'immaginario e nelle sue *routines* produttive.

Questo cambiamento è avvenuto non solo, come è prevedibile che sia e come dovrebbe esser già oltremodo chiaro, nel senso di un inevitabile rinnovo generazionale dei personaggi e dei miti: l'evoluzione ha avuto luogo soprattutto attraverso un fondamentale passaggio “multivello”, che ha interessato (i) il piano *tecnologico*, (ii) quello *mediatico-linguistico* e di conseguenza, (iii) quello *cognitivo*.

Ciò significa che (i) ai tradizionali apparati tecnico-produttivi dell'industria culturale (e d'evasione) quali la stampa, la radio e il cinema, che hanno dominato incontrastati la prima metà del secolo xx, si sono aggiunti in successione, a partire dagli anni Cinquanta, la televisione, il videogioco (prima da sala, poi da casa e infine portatile), l'home-computer e oggi il telefono cellulare e il *world wide web*. L'aggiunta di tutti questi media ha prodotto (ii) nuovi linguaggi e *mondi-di-vita*, con i quali sono nati e/o cresciuti i giovani che oggi hanno dai trentacinque anni in giù: pratiche consuete come lo *zapping* ultraveloce, l'uso del *walkman*, il giocare con i *videogame*

palmasi o domestici, tutto ciò ha generato un nuovo rapporto con la realtà e con il proprio corpo (similmente a come previsto da McLuhan già dagli anni Cinquanta); gli *sms* con i telefoni cellulari, l'invio giornaliero di *e-mail*, le *chat* e la "navigazione" sull'internet, la quotidiana visione di *videoclip* e programmi con un inedito e frammentario linguaggio registico dall'andamento saltellante e multilineare e specificamente indirizzati ai giovani, tutto questo e molto altro ha "forgiato" e abituato i ragazzi italiani ed euro-americani a mondi semantici e semiotici quasi del tutto fuori dalla portata dei loro genitori, che non sanno fare *zapping*, non capiscono come funziona un videoregistratore e ignorano del tutto le regole e i sottolinguaggi grafici e onomatopeici vigenti nei vari ciberspazi, dalle reti di telefonia mobile al *www*. Di conseguenza si è in generale avuto (iii) un *cambio di paradigma cognitivo*, consistente sia in un nuovo rapporto con le proprie capacità motorie e reattive sia in un miglioramento del livello di comprensione e flessibilità di fronte a nuove situazioni e nuovi codici; e questo nonostante la scuola e la famiglia, che spesso non hanno fatto altro che castrare la naturale attenzione dei giovani rispetto ai *new media* e ai nuovi modelli di intrattenimento.

Ora, il *corpus* di eroi giapponesi giunti nel nostro Paese – come si diceva su – dalla seconda metà degli anni Settanta, da *Atlas Ufo Robot* a *Candy Candy*, da *Lady Oscar\** a *Conan il ragazzo del futuro*, da *Capitan Harlock* a *Sailor Moon\**, fino ai recenti *Dragon Ball* e *Pokémon* (ma si tratta di *oltre seicento* serie a disegni animati), si è innestato alla perfezione in questo triplice passaggio tecnologico, mediatico-linguistico e cognitivo, anzi in parte li ha determinati e ad essi ha aggiunto due altri fondamentali piani, quello *estetico* e quello *ideologico-valoriale*. La *Goldrake-generation*, mi si passi la definizione, non solo ha ricevuto un'impronta *audiovisuale* dalla mole di *anime* con cui ha trascorso l'infanzia e l'adolescenza, un'impronta spesso senza infamia e senza lode, talvolta grossolana e talaltra invece di grande eleganza e impatto visivo e dinamico; ma da essi ha anche ascoltato e appreso, spesso e volentieri, *profondi* suggerimenti e insegnamenti morali ignoti invece alla maggior parte dei cartoon televisivi prodotti in Occidente, di taglio prevalentemente o umoristico, o a-ideologico o fintamente pedagogico.

Inoltre – come notano Francesco Filippi e Maria Grazia Di Tullio nel corso di *Vite Animate* – gli assetti morali, le complesse codificazioni estetiche e le tematiche decisamente proiettate nel Post-Moderno presenti in tali cartoon hanno creato, in questa generazione ormai adulta, e stanno continuando a ricreare, in quelle nate negli anni Ottanta e Novanta, una visione quasi come *a doppio strato* dell'immaginario e degli assetti ideologici su cui esso può basarsi. Da una parte abbiamo gli scenari occidentali che ancora dominano la cultura di massa di casa nostra, dall'impero Disney ai film e fumetti americani; dall'altra sono presenti gli eroi giapponesi, un blocco immenso di personaggi, cosmi narrativi, etiche ed estetiche del tutto diversi, ma proprio perciò affascinanti e

da studiare con approfondimento: non si era infatti mai verificato, dagli anni Venti e Trenta del secolo xx, che una cultura *altra* (allora si trattava di quella *yankee*) subentrasse con tanta pervasività nella nostra, amalgamandosi quasi senza soluzione di continuità nel nostro ambiente mediale e indipendentemente dalle scelte di politica culturale delle nostre istituzioni. Il fenomeno di cui è stata protagonista la *Goldrake-generation*, che vorrei definire di *sincretismo transculturale*, è epocale: occorre “farsene una ragione”, è obbligatorio sviscerarlo senza emettere giudizi, *è andata così*.

È cioè avvenuto che la cultura visiva del cartoon (e poi del fumetto) giapponese penetrasse, anche per inconsapevole decisione delle reti tv italiane, nel nostro Paese, molti anni prima che da noi si parlasse per davvero di “società multiculturali”: una cultura di massa in ascesa sulla scena internazionale, o almeno quella parte della cultura di massa (televisiva) dedicata ai fanciulli, negli anni Settanta è entrata in contatto con un contesto nazionale molto distante, e ha creato nei bambini italiani di allora una mentalità “bi-culturale”, che proprio in quanto tale oggi risulta – e ciò appare paradossale, dopo tutte le inopportune polemiche sulla presunta “devianza” dei cartoon *à la Mazinga\** – insospettabilmente dotata di valori integri, di sentimenti profondi e di principi non violenti.

Questo lo stato delle cose. Da qui, dal biennio 2000-2001, il pedagogo Filippi e la psicologa Di Tullio ci guidano alla scoperta di un universo “sotterraneo”, poco conosciuto perché pulito, educato, silenzioso e soprattutto pressoché ignorato dai mass media e dal mondo dei genitori. L’universo degli appassionati di *anime* e *manga*, il mondo dei *nostalgici*, dei venti-trentenni che dal 1975 hanno vissuto, da bimbi e/o ragazzi, la pacifica invasione degli eroi del Sol Levante.

Il tempo presente di questo folto e seminascosto gruppo generazionale, che è molto più numeroso di quanto si creda (in effetti è vastissimo: praticamente tutta la generazione degli anni Settanta-Ottanta ha visto in tv i personaggi giapponesi), va *ricostruito* a partire dal passato. Un passato trascorso non solo a guardare la tv, naturalmente, ma che dalla tv ha visto uscire valori, modelli di comportamento, stili di vita prontamente recepiti e fatti propri. Un passato che, soprattutto, ha visto dei bambini spauriti e increduli combattere nervose e illogiche battaglie domestiche contro il mondo degli adulti, che rifiutavano *a priori*, a testa bassa, questi eroi provenienti “addirittura” dal Giappone, e che dunque venivano vietati senza condizioni, a differenza di Paperino o Tom & Jerry, che invece erano bonariamente tollerati o magari vivamente caldeggiati.

Da quel piccolo mondo antico basato su tante attività e novità (sul gioco, sullo studio, su una o due telefonate al giorno, sulle prime cotte, sullo sport all’aperto e *anche* sulla tv) sono stati tirati su i trentenni di oggi, nel bene e nel male. Come nota Luca Raffaelli nel suo ormai classico *Le anime disegnate*, i bambini di allora guardavano ogni giorno, avvinti, le avventure tragiche di tanti ragazzi di celluloidi che combattevano guerre impari contro nemici spietati e sleali, riuscendo a vincere



solo affidandosi a valori supremi quali la collaborazione, l'onestà, il sacrificio, la determinazione, l'amicizia, l'amore; quegli stessi bambini affrontavano, in parallelo, nel mondo reale, battaglie analoghe contro tutti coloro che offendevano i loro eroi e ne vietavano l'audiovisione, cioè i genitori, che spesso assumevano il ruolo che nei cartoon avevano i "cattivi": erano prepotenti, non cercavano mai il dialogo, pensavano solo a contrastare i sentimenti e i desideri dei "buoni", ovvero dei bambini stessi.

Non va inoltre dimenticato che, mentre i piccoli spettatori sgranavano gli occhi dinnanzi al tripudio di colori e sentimenti che emanava dal tubo catodico, fuori da quelle case illuminate dal video venivano commesse nefandezze inenarrabili. In una parola, mentre nel 1978 Goldrake sparava i suoi magli perforanti, fuori dalle case i veri mostri ammazzavano Aldo Moro. E oggi? Cosa ne è di quei bambini, di quei ragazzi, che vissero protetti al caldo dei loro salotti, intrattenuti da robot e maghette, da supereroi e campioni sportivi, mentre nel mondo adulto si combattevano guerre vere? *Vite Animate* ci dà una risposta. Una risposta che è come un assaggio, che alla sistematicità e alla sterilità dello studio accademico (o pseudo tale) ha consapevolmente preferito un percorso sì organico ma basato sull'aneddoto, sulla storia di vita, sull'esperienza personale. Si tratta di un tipo di sguardo comunque approfondito e raffinato, perché condotto da due autori che non solo sono accademicamente e culturalmente preparati, ma che hanno avuto la voglia e la possibilità di vivere l'ambiente degli appassionati di *anime* e *manga* dall'interno e per molti anni, e dentro al quale vivono tuttora, non come "osservatori non partecipanti" ma, al contrario, proprio come membri effettivi di questa vastissima comunità nazionale di nostalgici.

Al *datum* nudo e crudo, e comunque incapace di cogliere tutte le sfaccettature di una realtà del tutto irriducibile a numeri e medie statistiche, *Vite Animate* ha opportunamente rinunciato, privilegiando uno sguardo qualitativo e complessivo che ci restituisce sicuramente meglio, e in maniera più ricca e avvolgente, l'immagine di una generazione che è – direi miracolosamente – cresciuta sana nonostante i divieti, a discapito dei pregiudizi dei genitori, e che se oggi può apparire per certi aspetti stravagante agli osservatori più alacri, attenti solo a discriminare, dividere, additare, è solo per un semplice pregiudizio, che è l'origine di ogni tipo di ignoranza: credere che il mondo cominci e termini con le proprie opinioni e le proprie pigre consuetudini.

Un'ultima riflessione. Chi si chiede come cresceranno i bambini di oggi, martellati da Grandi Fratelli, Carràmbe che Sorprese e Sarabande varie, direi di non preoccuparsi. Già Umberto Eco, ben più autorevolmente di chiunque altro, anni fa notava che la stessa generazione cresciuta con la garbata piattezza e l'ipocrita conservatorismo della tv degli anni Cinquanta aveva poi prodotto il Sessantotto e i *sit-in* per la pace e contro il razzismo. Avanzo ora un parallelo, notando che la generazione cresciuta negli anni Settanta con le Albarde Spaziali e gli innocui ammiccamenti

erotemici di certi cartoon – ovvero la generazione ritratta intensamente da *Vite Animate* – oggi preferisce il servizio civile al militare, professa e pratica la non-violenza, proclama la sua attenzione all'ecologia e l'importanza dei sentimenti puri, proprio in un periodo in cui la volgarità sessuocentrica e la reazionaria mediocrità demagogica propinata dalla casta dei sacerdoti mediatici la fa da padrone su tutti i mezzi di comunicazione.

Dunque, chissà che la prossima generazione, che sta crescendo in questi anni con *Sailor Moon* e *Pokémon*, non ci riservi fra quindici anni delle positive sorprese.

*Roma, gennaio 2001*

## INTRODUZIONE

### Raccontarsi per capirsi

Questo libro nasce da una consapevolezza e da una domanda, entrambe in fondo di natura “pedagogica”: ritenendo infatti che la fruizione televisiva si connoti come una importante esperienza di vita, ci chiediamo cosa significhi essere cresciuti con i fumetti e cartoni animati giapponesi (i *manga* e gli *anime*) e, soprattutto, come vivano oggi i ragazzi appassionati di questo *mondo* di avventure e personaggi.

Un presupposto e un’ipotesi quindi, forse banali per certi versi, ma – abbiamo scoperto – per nulla scontati. Pensiamo ad esempio alle preoccupazioni – ora genuine, ora meramente polemiche – sorte attorno alla nocività dei cartoon<sup>1</sup>. Sul banco dell’imputato si sono visti molti elementi, dalle alabarde spaziali ai seni nudi, dalle “spade falliche” alle esplosioni, ma quasi mai chi ha affrontato questo problema si è posto la domanda: “*Questo cartoon vale la pena di essere visto? Se sì, perché?*”.

«Da bambina, non avendo fratelli, – racconta una appassionata di venticinque anni – i miei genitori non avevano niente di meglio che piazzarmi davanti alla televisione». Questo destino – comune alla maggior parte dei bambini italiani da vent’anni a questa parte – porta a fare alcune considerazioni. Innanzitutto che guardare molti cartoon, ovvero «crescere con quella roba lì» – come ci ha ricordato un collezionista – significa dedicare una fetta non indifferente della propria vita ad un teleschemo. La seconda è che appunto si tratta di un contatto con un vero e proprio *mondo* immaginario, quanto mai *variegato* e per lo più *diverso* (in tutti i sensi) dall’ambiente in cui viviamo. Trattandosi di realtà abitate da situazioni e personaggi coinvolgenti, è naturale che lo spettatore attui con loro una sorta di confronto, se non proprio di “interazione”.

Questi elementi corroborano quindi l’idea che guardare per tanti anni determinati programmi possa costituire davvero una esperienza di vita, che – al pari delle altre che facciamo – può lasciare in noi una traccia, positiva o negativa che sia. Essendo divenuta la televisione parte integrante ed ineliminabile della vita dei bambini<sup>2</sup>, risulta quanto mai auspicabile che i cartoon che guardiamo da piccoli possano costituire un’occasione di *arricchimento immaginativo, emotivo, intellettuale e culturale* – un tesoro che diventa parte integrante della nostra persona. Non si tratta quindi di pensare all’utilità di un cartoon solo in termini di istruzione o di moralità (sarebbe davvero

---

1) In questa sede usiamo il termine “cartoon” in senso generico, mentre parleremo di *manga* e *anime* per indicare fumetti e cartoon di origine giapponese.

2) Le ricerche più recenti rilevano tuttavia una diminuzione del tempo della fruizione televisiva dei bambini a favore del videogiochi, il tempo ad essa dedicato quotidianamente rimane alto.

riduttivo), quanto di *esperienza* nel suo complesso.

Alla luce di queste considerazioni, la domanda “vale la pena di guardare questo cartoon?” va ben oltre le alabarde spaziali o le spade falliche di guerriere fantasy. Essa va proprio al nocciolo della questione, ponendo sul banco degli imputati non solo i cartoon violenti, ma anche, quelli “asettici”, quelli talmente insignificanti da risultare impoverenti, che tuttavia non colpiscono mai l’attenzione di molti genitori o psico-pedagogisti ben pensanti.

Polemiche a parte, quello che ci interessa osservare è quanto sta accadendo a vent’anni di distanza dalla prima invasione di disegni animati giapponesi in Italia: un vastissimo gruppo di ventitrentenni segue con grande passione e coinvolgimento i *manga* e gli *anime*, da vari anni disponibili in abbondanza nelle edicole e nelle fumetterie. Il mercato è molto ricco e variegato, Internet pullula di siti e gruppi di discussione, ma soprattutto ci sono le fiere del fumetto, occasione per migliaia di persone di incontrarsi e fare amicizie (magari vestendosi dal proprio personaggio preferito). Non mancano poi le riviste, le *fanzine*\* e le case editrici, occasione per alcuni di intraprendere una carriera professionale, mentre – silenziosamente – si è ramificato il sotterraneo mercato del collezionismo. Ma vivere i *manga* e gli *anime* significa innanzitutto condividere la passione nel gruppo di amici (magari guardando qualche cartoon insieme), quando proprio non si vengono a formare associazioni o fan-club. Non solo, essere un “mangofilo” significa prima di tutto starsene da soli a leggere un fumetto immedesimandosi in questo e quel personaggio, ora evadendo dalla realtà che ci circonda, ora invece acquisendone consapevolezza.

Insomma, i casi sono due: o davvero i giapponesi stanno dispiegando le loro sottili armi di inibizione intellettuale a danno delle deboli menti dei ragazzi nipponici, americani, italiani, francesi, spagnoli, coreani e quant’altro, oppure ci sarà una ragione un po’ più profonda del successo dei *manga* e degli *anime* in tutto il mondo.

Non escludiamo la prima ipotesi perché facciamo parte del sopracitato gruppo (anzi, proprio per questo possiamo confermare che anche in questo ambito non mancano persone dai comportamenti discutibili) ma perché ci sembra più probabile che, se in così tanti si arriva a decidere di spendere tempo, soldi, energie, lacrime, risate e giovinezza per inseguire fumetti e cartoon, in essi ci sarà forse qualcosa che giustifica un simile sforzo.

Questo libro vuole essere quindi un piccolo viaggio alla scoperta di questo qualcosa per cui “vale la pena” guardarsi un *anime* o leggersi un *manga*: per farlo abbiamo raccolto esperienze personali, questionari, lettere inviate alle riviste specializzate, ma soprattutto parecchie interviste, dal super-appassionato di questo o quell’altro autore al collezionista, dallo studioso di giapponese al *cosplayer*, fino al disegnatore professionista.

*Vite Animate* non vuole porsi come libro di sociologia dalle pretese ‘scientifiche’ o dagli intenti

polemici. Anzi, dopo tanti strali giornalistici che hanno spesso additato i *manga* come co-responsabili di una serie di problemi sociali (omosessualità, sassi dal cavalcavia, ecc.), esso intende essere una specie di ‘serena chiaccherata’, una indagine qualitativa e non statistica, che, nonostante la serietà con cui – ci auspichiamo – sia stata condotta, possa restituire testimonianze semplici e genuine di tanti giovani ‘normali’, alcuni dei quali magari un po’ fuori dal comune. Esperienze forse poco ‘quantificabili’ all’interno di un panorama non certo esaustivo, ma che in fondo – proprio nel loro essere così soggettive – balzano agli occhi per la loro preziosità; un valore né economico né scolastico, né americano né giapponese, ma semplicemente umano.

A chi è destinato questo libro? Innanzitutto a tutti quelli che – con interesse, disgusto o riprovazione – osservano dall’esterno il mondo dei cosiddetti ‘mangofili’ o ‘*animefan*’<sup>3</sup>, perché potrebbe essere un’opportunità per saperne di più, per toccare con mano un immaginario culturale non ancora ‘ufficiale’. Al tempo stesso, gli appassionati in materia avranno un’occasione per ritrovare le proprie esperienze, rispecchiarsi e magari capirsi un po’ meglio. Auspichiamo poi che chi – come noi – ha voglia di studiare capire e divulgare possa trovare spunti per future analisi sociologiche, magari più ampie.

Questo libro è inoltre destinato ai genitori che hanno posteggiato i figli davanti alla tv e a tutti quelli che non hanno mai capito cosa avranno mai di speciale i disegni animati giapponesi. Ed è anche dedicato ai più giovani appassionati di oggi, dai quindicenni amanti di *Dragon Ball* all’infinità di bambini che ridono e giocano insieme ai *Pokémon*, perché siamo sicuri che fra quindici anni saranno loro a raccontarsi e a capirsi.

Sia chiaro, questo libro non parla specificatamente di cartoon o di fumetti: al riguardo ci sono svariate riviste e libri (Cfr. M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia* e Autori vari, *Mangamania, vent’anni di Giappone in Italia*) che documentano e analizzano sia le produzioni giapponesi in quanto tali, sia la loro storia in Italia. Per questo motivo non ci soffermeremo di volta in volta a spiegare in cosa consista quel *manga* o chi ha realizzato quell’altro *anime*, ma rimandiamo semplicemente ad un agile glossario in appendice al libro.

Non è neanche nostra intenzione esporre un resoconto dettagliato di quello che si può comprare in fumetteria e alle fiere o raccontare tutte le chiacchiere che si possono fare in un *newsgroup*\*, o ancora offrire una guida dei siti internet più popolari, perché chi è estraneo a questa realtà – ma vorrebbe conoscerla meglio – può semplicemente collegarsi ad internet o fare un salto alla migliore fumetteria della sua città; sarà un’esperienza più efficace e divertente che qualsiasi resoconto scritto.

In questa sede invece si parlerà soprattutto di persone, ora giovani ora adolescenti, nel loro

---

3) In questa sede il termine “*animefan*” viene inteso in senso ampio, ovvero come sinonimo di appassionato di cartoon e fumetti giapponesi.

rapporto con le storie e i personaggi. Nella nostra indagine abbiamo cercato di scovare le realtà che in questi anni sono rimaste nell'ombra o semplicemente nella quotidianità: abbiamo realizzato una trentina di ampie interviste a persone scelte con cura, nel tentativo di contattare ora l'appassionato medio ora quello più singolare (ma capace ad esempio di offrire spunti ed opinioni interessanti). Ci siamo rivolti più volentieri a persone poco o nulla conosciute che ai vari 'guru' della situazione, perché abbiamo constatato che dietro la quotidianità di molte persone si nascondono esperienze davvero straordinarie e nient'affatto banali e poi perché – dovendo necessariamente fare delle scelte – ci è sembrato più utile dare voce a chi non l'ha mai avuta o non l'avrà mai. Indubbiamente anche altri ragazzi e altre associazioni avrebbero meritato un'intervista, ma sarà per la prossima volta.

Il nostro viaggio<sup>4</sup> partirà dal controverso concetto giapponese di *otaku* (che in Occidente è diventato più o meno sinonimo di appassionati di *manga* e *anime*) e delle rappresentazioni che proprio negli *anime* ne sono state date.

Proseguiremo quindi con la descrizione delle varie tipologie di appassionati e della loro vita, parlando dei modi con cui si può vivere un hobby di questo tipo, fino al dedicare un certo spazio al fenomeno del *cosplay\**, ovvero le sfilate in costume all'interno delle fiere.

Nella terza parte del libro entreremo meglio nel nocciolo della questione, ovvero su come questo mondo immaginario possa influenzare la vita reale di un appassionato. In conclusione riporteremo alcune interviste nella loro completezza, per restituire in qualche modo ai ragazzi intervistati la loro interezza di persone, perché – nonostante tutti i libri che si possono scrivere – uniche sono e uniche resteranno.

Un'ultima osservazione: la nostra ricerca giunge alla fine di un periodo, quello degli anni Novanta, che ha visto svilupparsi – sulla scia della nostalgia per i cartoon dell'infanzia – il mondo delle fanzine, delle riviste, delle fumetterie e del mercato home-video. I questionari e le interviste da noi raccolte si collocano a cavallo tra il 1999 e il 2000, mentre le lettere delle redazioni appartengono a tutti gli anni Novanta. Avremmo potuto osservare anche i cambiamenti più recenti, ma non abbiamo fatto per un motivo preciso. Ci sembra che il biennio 2000-2001 abbia costituito una svolta, almeno in Italia nel mondo dell'animazione: il cartoon per adulti ha visto l'arrivo di *South Park\** e l'affermazione di ottime nuove serie giapponesi su MTV. C'è stata l'invasione *Pokémon*, e lo sfruttamento massiccio di gadget per serie adolescenziali come *Dragon Ball Z* e *I Cavalieri dello Zodiaco\**. In poche parole, il *mainstream* del mercato (o almeno una parte di esso) ha finalmente ritrovato nei cartoon giapponesi una miniera d'oro. Si tratta di un vero giro di boa, che però – al pari di tutti i cambiamenti – richiede del tempo per poter essere valutato. La nostra

---

4) L'impostazione della ricerca e la raccolta dei dati sono state condotte da Maria Grazia di Tullio e da Francesco Filippi, mentre la stesura del libro e la sezione iconografica è stata curata interamente da Francesco Filippi.

indagine quindi si ferma appena prima, restituendo una fotografia dell'esperienza degli *animefan* in tutti gli anni Novanta, un decennio di ricordi e di scoperte, di gioie, di piccole follie, di drammi e di grandi passioni. Così è cresciuta una generazione di ragazzi, così ha scelto di vivere quando si è ritrovata, in Italia, a venti, venticinque, trent'anni.

### Ringraziamenti.

Un ringraziamento speciale va ad Andrea Molle, che con una sua ricerca analoga ha permesso di chiarire alcune quesitoni importanti, a Lord Yupa, per i suoi chiarimenti a proposito dei *manga* per ragazze, e ad Annalisa Restelli per un confronto sul linguaggio cinematografico e teatrale. Per la supervisione un grazie particolare a Marco Pellitteri, che ha preso a cuore ogni aspetto di questo libro; a Michele Filippi, che ha fornito un prezioso sguardo genitoriale; a Valentina Semprini attenta caporedattrice del *Manga Giornale* e al prof. Roberto Farné, insostituibile figura di riferimento professionale, nonché supervisore della nostra ricerca.

Per il materiale iconografico e bibliografico prestato, grazie anche a Marcello Ronchi, Mauro Trabisoni, Roberto Maurizzi, Michele Crini, Moreno Magnani, Enrico Del Balzo, Fabrizio Carosio. Grazie anche a Serena Galluzzi per l'assistenza grafica nella confezione dei questionari.

Un sentito ringraziamento va soprattutto agli *animefan* che, grazie alla loro collaborazione e alla loro pazienza, ci hanno permesso di raccogliere le loro testimonianze, davvero preziose per la realizzazione di questo libro.

Parte prima.

## L'IDENTITA' DELL'OTAKU DAL GIAPPONE ALL'ITALIA

### 1.1) OTAKU, UNA QUESTIONE APERTA

C'è una parola con cui da svariati anni molti appassionati di *manga* e *anime* si autodefiniscono, *otaku*. *Otaku* ovviamente è un termine giapponese, che in Madre Patria identifica i giovani che conducono un tipo di vita sostanzialmente alienata al limite tra il collezionismo e la perversione, ma che, prima negli Stati Uniti e poi in Italia e in Europa, è divenuta più o meno sinonimo di appassionato di *manga* e *anime*. La situazione tuttavia non è così semplice, perché nel corso del tempo questa parola ha portato con sé giudizi di valore, ora negativi ora positivi, dando vita – almeno da noi – ad una domanda controversa: si può parlare di *otaku* italiani? Se sì, in che modo?

Se questo libro in fondo può essere considerato come una risposta a questa domanda, abbiamo deciso di affrontare la questione perché le persone da noi intervistate hanno utilizzato spontaneamente questo concetto, ma non tutti l'hanno fatto alla stessa maniera.

«Un *otaku* – ci racconta Marianna<sup>5</sup>, un'appassionata ventiseienne che dice di essere diventata una '*otaku* incallita' – è una persona che ha una passione maniacale per qualcosa: in questo caso si tratta di fumetti, ma può essere anche qualcos'altro, come certi cantanti. Un *otaku* è quindi una persona che vive per i fumetti e i cartoon giapponesi».

Passione maniacale può significare tante cose, e – lo abbiamo constatato – essa può essere vissuta in maniera molto diversa da persona a persona. A proposito degli *otaku* americani (per molti versi simili a quelli italiani), Antonia Levi individua una tipologia (Cfr. A. Levi, *Samurai From Outer Space*, pag. 2):

- 1) Persone capaci di rinunciare a mangiare pur di comprarsi l'ultimo video importato dal Giappone.
- 2) Persone che fanno sogni erotici sulle eroine animate dagli abiti succinti come le Dirty Pair.
- 3) I *cosplayer*, ovvero gli *animefan* che alle convention dei *manga* si vestono dai loro personaggi preferiti.
- 4) Persone capaci, senza alcuna provocazione, di costringere con la forza i loro amici a guardare gli *anime* finché anche loro non ne diventano irrimediabilmente assuefatti.

---

5) D'ora in poi, citando le frasi raccolte nelle interviste, ci limiteremo a dire il nome dell'intervistato, dando per scontato che si tratta di un appassionato.



Se è innegabile che anche nel nostro Paese ci siano appassionati che rispondono almeno ad uno di questi punti, per ora potremmo dire che un *otaku*<sup>6</sup> italiano mostra una sorta di venerazione per i cartoon nipponici in quanto tali, che non di rado si accompagna per un disprezzo a priori per le animazioni occidentali. Ad esempio ci sono collezionisti che sono disposti a videoregistrare un cartoon americano (magari brutto) perché nel suo staff si trova anche un solo disegnatore giapponese, ma disdegnano preventivamente qualsiasi produzione completamente occidentale, anche se di ottima fattura. Analogamente è possibile che «un *otaku* non si perda nulla in TV che non tratti di Giappone e Oriente in generale»<sup>7</sup>.

A conferma poi che *otaku* è il termine con cui molti appassionati di *manga* e *anime* si definiscono, basta fare una piccola ricerca su internet. “*Otaku*” e “Otakuitalia” ad esempio sono i titoli di una rivista web e di un sito dedicati ai *manga* e e agli *anime*; “Forza *Otaku*” è poi il motto dell’Ataru Moroboshi Fan Club<sup>8</sup>, mentre il link di Animania (“L’Associazione Culturale Italiana dedicata al mondo degli *Anime* e dei *Manga*!<sup>9</sup>”), recita: «Animania, se non sei *otaku*, non fai per noi...». Un altro esempio (questa volta dagli Stati Uniti) è quello di chi fa dell’essere *otaku* la propria bandiera: «Americano di nascita, *otaku* per scelta. E ne vado orgoglioso!», o ancora «gli *anime* con noi, il mondo è tutto ok»<sup>10</sup>.

Questo evidente ‘spirito di gruppo’ (sia in Italia che negli Stati Uniti), che invita gli *otaku* a riunirsi e ad incoraggiarsi, trova forse le sue radici nel trattamento negativo e pregiudiziale con cui sono stati trattati proprio i cartoon giapponesi negli ultimi vent’anni (cfr. M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia*). Di fronte a censure, picchetti e poco ponderati anatemi giornalistici, gli appassionati hanno cercato di promuovere la cultura dei *manga* e degli *anime* unendo le proprie forze, magari dando vita ad associazioni o a *fanzone*. Al tempo stesso in alcuni ambienti sembra essere emersa anche una certa chiusura verso esponenti della cultura ufficiale, perché questa si è rivelata spesso ottusa proprio nei confronti delle produzioni giapponesi e dei loro sostenitori.

Rimandando questo discorso alla seconda parte del libro, soffermiamoci per ora sul profilo dell’*otaku*, sia perché non tutti gli appassionati si considerano tali, sia perché attorno ad esso si sono cristallizzati alcuni luoghi comuni.

«Si dice che chi legge i fumetti o navighi in internet – ci racconta Michele – metta su la buzza (la pancia – *N.d.r.*), non gliene fregghi più un accidente del mondo esterno, tanto

6) Data la delicatezza della questione terminologica, non vogliamo a priori far coincidere il termine *otaku* con quello generico di *animefan*.

7) Dal messaggio “Chi è il vero *otaku*” di Michele (*Non registrato*) del 29/6/00, sul *newsgroup* TeleVisioni moderato da Aldo Grasso, giornalista del Corriere della Sera.

8) Ataru Moroboshi è lo scanzonato protagonista di *Lamù, la ragazza dello spazio*, di Rumiko Takahashi.

9) Cfr. <http://www.animemania.net/>.

10) Il modo con cui il ragazzo si firma nei messaggi di posta è «American by birth, *Anime Otaku* by choice. And proud of it, man! Sailor Scouts Forever!!! ... and have you hugged your Sailor Senshi and/or Pokémon today? *Anime* is with us, all's right in the world».

è preso dai suoi folletti e gnomi magici...[ride]. In altre parole che diventi una specie di *otaku*. Ma non sempre è così: ci sono gli *otaku*, ma anche chi, grazie ai fumetti, riesce a conoscere tante persone».

«Beh, ci sono dei luoghi comuni – sottolinea Lucia – Ad esempio che chi scrive in IAC<sup>11</sup> lo fa per cercare la fidanzata! Oppure che sono tutti brutti, per cui è meglio non considerarli, perché vuol dire che socialmente sono degli sfigati, che passano il sabato sera a navigare invece di uscire come tutti. Insomma, il classico tipo ‘giallo’, stanco, sempre davanti al computer... come l’*otaku* giapponese! Sempre nella stanza piena di fumetti e videocassette, ricordandosi ogni tanto di mangiare... Però penso e spero che l’appassionato italiano non sia ancora arrivato a questi livelli!».

In altre parole, un buon numero di appassionati ritiene che l’etichetta *otaku* – a causa del significato che assume in Giappone – sia fonte di fraintendimenti nel nostro Paese, anche perché non rende conto adeguatamente del panorama nostrano. C’è anche chi critica l’uso stesso del termine: «Esiste una fascia di pubblico – dice Gianluca – che ama stupidamente definirsi *otaku*, che suona come se i membri di un circolo letterario si definissero ‘quattrocchi’...».

Non manca poi chi tiene a dare un profilo molto più solare alla figura dell’appassionato:

«Almeno in Occidente non penso sia lecito considerare l’*otaku* negativamente dal punto di vista sociologico – sostiene Marco, un collezionista che si definisce *otaku* –. Anzi, il mondo *otaku* occidentale apre molte possibilità di socializzazione. In particolare il collezionista italiano medio ha riciclato in maniera molto intelligente questa dimensione dell’*otaku* giapponese. In queste differenze intervengono ovviamente ragioni di ambiente sociale in cui si vive.

C’è qualcuno che ha definito gli *otaku* giapponesi come persone che hanno un bisogno insopprimibile di selezionare le emozioni che vogliono vivere, per cui – cambiando videocassetta – possono avere il controllo della propria allegria o malinconia.

In Italia arriviamo sì ad un livello di mania, ma è una mania ‘simpatica’ (come appunto cantare a squaciagola una canzone in giapponese sotto gli occhi straniti della gente...). Siamo più scanzonati, non c’è dubbio. Siamo dei bambinoni che organizzano feste a tema con gli amici. Non ho affatto la visione post-industriale dell’*otaku* che si barriera in casa: non ne ho conosciuti e penso proprio che non ci siano. Se esistono, sono casi isolati, la cui devianza non dipende certo dal fatto che guardano cartoni animati giapponesi. Noi *otaku* siamo solo bambini di trent’anni».

«Nella mia esperienza personale – racconta Federica, 25 anni –, i ragazzi con cui

---

11) *Newsgroup* Ita.Arti.Cartoni

corrispondo sono tutte persone con mille interessi: chi recita, chi canta, chi legge libri, chi scrive poesie, chi racconti, chi disegna... sono tutte persone molto aperte, a cui piace l'arte, le novità, conoscere altre persone. Secondo me bisogna sfatare il mito dell'*otaku* che è fissato solo su questo argomento e non vede il resto. Invece si tratta di persone molto colte, che studiano, che lavorano e coltivano tantissimi altri interessi».

La questione sugli *otaku* italiani è insomma ancora aperta, ma forse ha ragione Marianna quando puntualizza che «gli *otaku* giapponesi sono molto diversi da quelli italiani, perché noi siamo molto più 'acqua e sapone': ci definiamo *otaku*, ma alla fine non lo siamo realmente (a parte qualche raro caso...). Invece ho visto *Otaku no Video*\*<sup>12</sup>, dove vengono intervistati alcuni *otaku* giapponesi: sono alienati, fuori dalla realtà...»

«In Italia, per fortuna, non ho mai incontrato persone simili all'*otaku* giapponese – ci racconta infine Christian – Devo dire comunque che mi piacerebbe incontrare un vero *otaku* giapponese, per vedere che effetto mi fa...».

## 1.2) ORIGINI E PROFILI DELL'OTAKU GIAPPONESE

Come abbiamo visto, la figura dell'*otaku* italiano è una sorta di chimera che aleggia nell'ambiente degli appassionati, diventando al tempo stesso un motivo di orgoglio per alcuni o un mito da scongiurare per altri. Volendo trovare i bandoli della matassa di quella che potremmo chiamare la “questione *otaku*”, abbiamo focalizzato la nostra attenzione in due direzioni: la prima è ovviamente il profilo dell'*otaku* giapponese, l'altra è la rappresentazione che ne è stata data negli *anime*. Fortunatamente, quella che sembrava essere un'inutile quisquilia terminologica si è rivelata foriera di interessanti spunti di riflessione sul nostro tema di fondo, ovvero una gioventù trascorsa accando agli eroi degli *anime* e dei *manga*.

Non conoscendo di persona *otaku* giapponesi, ci siamo rivolti alla saggistica italiana sull'argomento, che vede sostanzialmente due importanti contributi: *Sol Mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, di A.Goramasca e L.Valtorta, edito da Costa & Nolan nel 1996 e *Otaku: i giovani perduti del Sol Levante*, di M.Griner e R.I.Furnari, edito da Castelvechi nel 1999. Segnaliamo poi il catalogo *Otaku Word, il mondo dei manga e degli anime*, di D.Castellazzi edito da Cartoon Club nel 1998.

Il termine *otaku*, nel suo significato originale, significa “la vostra casa”, ma è stato anche usato come appellativo per dare del “voi” (ad esempio quando si parla con una persona di cui non si conosce l'origine sociale). Non è ben chiaro il percorso che ha portato questa parola a cambiare di

---

12) Un *anime* che parla della vita degli *otaku* giapponesi. Ne parleremo in chiusura del capitolo.

significato, fatto sta la sua prima comparsa nell'accezione moderna risale ad un articolo del 1984, *Manga Burikko*, del giornalista Nakamori Akio. Scrivono al proposito Griner e Furnari (Cfr. Griner – R.I.Furnari, *Otaku*, O. cit. p.55):

«*Otaku* indica un giovane incapace di comunicare con gli altri, appassionato di informazioni dettagliate riguardo ad un campo di interessi estremamente specifico, che tende ad ingrassare a causa di una vita sedentaria e di un'alimentazione aberrante e che, immancabilmente, ha capelli lunghi e veste in modo sciatto.

Agli inizi, dunque, il termine è esclusivamente negativo e designa in genere un ragazzino di brutto aspetto, inetto con le ragazze, collezionista di cose insulse delle quali è devotamente appassionato fino al fanatismo e, in tutti i casi, un individuo fuori dal mondo. Ma la caratteristica decisiva, fin dalle origini, è il rapporto dell'*otaku* con il mondo dei media. Gli *otaku* sono un fenomeno del mondo massmediatico».

Se anche in Giappone non tutti gli *otaku* sono uguali – ad esempio nel grado di chiusura nei confronti del mondo esterno – evidente è invece l'origine prettamente giapponese di questo stile di vita giovanile. Il Sol Levante è un paese che si è velocemente modernizzato senza tuttavia 'occidentalizzarsi', dando vita ad una serie di paradossali convivenze tra vecchie e nuove esigenze sociali. Il Giappone di oggi viene quindi definito come «post-moderno», «artificiale» e consumistico, dominato da una «cultura *smart*, accessibile a tutti, rapida, indolore, acritica e irriflessiva, [...] illusione gratificante di un accesso immediato e facilitato alla realtà. Viene altresì smarrita, o diminuita in importanza, la dimensione storica e della memoria, per un debilitante eterno presente (Cfr. Griner – R.I.Furnari, *Otaku*, O. cit. p.21)».

Al tempo stesso la distruzione della cultura comunitaria ha cancellato gran parte delle occasioni di socializzazione, ma rimangono altissime le richieste per una competizione sociale che, sin dai primi anni di scuola, si rivela non solo durissima, ma spesso assurda e mortificante.

Alla base di certe tendenze giovanili (più o meno *otaku* o legate agli *anime* e al consumismo) pare esistere quindi un problema di rapporto con il mondo adulto o – più genericamente – con la società in cui viviamo. Queste tematiche emergeranno spesso nel corso di questo libro, ma per ora soffermiamoci sull'analisi di Griner e Furnari.

Gli *otaku* sono il «prodotto esasperato di un sistema conformistico; [...] essi hanno negato quel consenso generazionale che era stato loro richiesto» (il corsivo è nostro). Invece di ribellarsi al sistema, si sono narcisisticamente chiusi in una sorta di 'capsula', un «micromondo perfetto, una dimensione ideale scelta consapevolmente» (Cfr. M. Griner – R.I. Furnari, *Otaku*, O. cit p.35.).

In questa situazione l'evoluzione tecnologica gioca un ruolo fondamentale, in due direzioni: da un lato il computer e la telematica consentono agli *otaku* di avere una sorta di interazione con il mondo esterno alla 'capsula' della loro camera, attraverso una rete di contatti che spesso però non esulano dal mondo degli stessi *otaku*.

Dall'altro nel odierno mondo delle comunicazioni, che appunto si regge sull'evoluzione tecnologica, ha luogo uno straripamento di informazioni che – assieme alla perdita di molte tradizioni e alla relativizzazione di molti valori – ha creato una vera e propria «massificazione culturale». L'eccesso di informazioni, se da un lato ha diminuito la loro utilizzabilità pratica, dall'altro ne ha accresciuto il loro valore simbolico. L'informazione a cui gli *otaku* rivolgono la loro attenzione, «non viene raccolta perché utile, o perché autentica, ma per mettere in evidenza l'eccellenza nel raggiungere, afferrare e catalogare qualcosa di raro» (cfr. O. cit. p.51. ), dagli *anime* ai gadget, fino a tutto quanto si può sapere una giovane cantante (comprese le foto in cui si intravede la loro biancheria intima).

Si tratta, a ben vedere, di una «originalità fragile», perché la facile duplicabilità di molte di queste informazioni o oggetti (verso cui si può nutrire un vero rapporto feticistico) apre le porta alla standardizzazione delle identità dei possessori e quindi ad una loro nuova ricerca di qualcosa di inedito e raro.

A conclusione del loro accorto studio, Griner e Furnari identificano sette punti comuni alle varie figure di *otaku* (O. cit. pp.144-46).

- 1) Il collezionismo di oggetti spesso effimeri, un hobby che spesso viene vissuto a tempo pieno.
- 2) La mancanza di un interesse economico; gli *otaku* sono infatti disposti a sacrificare la carriera pur di coltivare le loro passioni per oggetti a cui la cultura ufficiale non attribuisce un vero valore (come invece accade ai quadri o agli oggetti d'antiquariato).
- 3) L'autoisolamento, "voluto e ricercato".
- 4) Il consumismo, anche se spesso rivolto a oggetti rari o da manipolare.
- 5) «Attiva asocialità», ovvero una insensibilità «nei confronti delle esigenze e degli obblighi del vivere sociale».
- 6) La sessuofobia, che tuttavia non esclude il consumo di fumetti riviste o videocassette a sfondo erotico, «che favoriscono e incoraggiano pratiche autoerotiche».
- 7) Mancanza di interesse per la competizione o la contestazione sociale, il denaro, la cura del proprio corpo, la religione<sup>13</sup>, la socializzazione ed un uso della tecnologia che vada oltre i loro fini (l'uso che viene fatto di Internet appare infatti riduttivo).

---

13) La mancanza di religiosità non viene però rimpiazzata da un consapevole ateismo.

Risulta evidente insomma che la figura dell'*otaku* giapponese nasce da un contesto sociale ben preciso e indubbiamente diverso da quello italiano, il che chiarisce quanto possa essere delicato l'uso che in Occidente viene fatto di questo termine. È vero ad esempio che per certi versi la vita degli *otaku* italiani (e americani) assomiglia a quella dei colleghi orientali – lo si vedrà meglio nel corso di questo libro – ma fin d'ora ci pare di poter dire che sono molte anche le differenze.

Per approfondire questa tematica può risultare utile analizzare i modi con cui gli *otaku* hanno trovato una rappresentazione (spesso un'auto-rappresentazione) proprio all'interno degli *anime*. *Perfect Blue*\*, *Otaku no Video* e *Mobile Battleship Nadesico*\* ci aiuteranno molto a capire cosa può significare vivere da *otaku*, in Giappone senz'altro, ma non solo.

### 1.3) LA RAPPRESENTAZIONE DELL'OTAKU ALL'INTERNO DEGLI ANIME.

*Perfect Blue*, bellissimo *psycho-thriller* diretto da Satoshi Kon<sup>14</sup>, parla di *idol*\* e di *otaku*, ma soprattutto della natura mediatica della realtà vissuta dalla gioventù nipponica di fine secolo. Protagonista della vicenda è Mima, una *idol* (*aidoru* – per dirla alla giapponese), ovvero una giovane star della musica pop<sup>15</sup>, alla quale, dopo un paio d'anni di successo, viene caldamente proposto di passare alla recitazione televisiva, l'unico modo per mantenere alto l'interesse del pubblico su di lei. La vita artistica delle giovani *idol* (si tratta per lo più di liceali) è infatti di breve durata: si tratta di figure 'usa e getta' dello spettacolo, costruite *ad hoc* dai produttori, in pratica sono un mero prodotto mediatico di consumo.

Snodo centrale di tutta la vicenda è la scelta, da parte della protagonista, di accettare di girare una scena di stupro, che innesca in lei un problema di identità: qual è la vera Mima? La cantante dotata di una 'purezza verginale', oppure l'attrice, che, a causa di questa scena, compromette appunto la purezza che l'aveva contraddistinta fino a quel momento?

Da un lato quindi la protagonista è consumata da incertezze e sensi di colpa, che si materializzano in vere e proprie allucinazioni (che hanno le sembianze della stessa Mima nei panni della *idol*), dall'altro la ragazza ha l'impressione di essere perseguitata da un maniaco, un *otaku* fanatico, che non accetta il fatto che lei sia cambiata. Ecco allora che si susseguono minacce, avvertimenti e poi veri e propri omicidi, che non risparmiano i produttori di Mima, fino all'immane colpo di scena finale, come in ogni giallo che si rispetti.

14) Il film, uscito in Giappone nel 1995, è disponibile in italiano nella collana Yamato Video.

15) Le *idol* giapponesi sono "l'incarnazione vivente di un ideale di purezza verginale, di una civetteria fresca ed infantile" [Cfr Griner – R.I.Furnari, *Otaku* – op. cit. p. 43] e, a differenza dalle irraggiungibili star hollywoodiane, sono vicine al loro pubblico; nell'identità di questi personaggi dello spettacolo è costitutivo infatti l'elemento della normalità: l'*idol* è la ragazza (o il ragazzo) semplice della porta accanto, deve apparire tale per stimolare i meccanismi identificativi di una massa indifferenziata di giovani, che appunto sono normali.

Non è questa la sede per approfondire le doti registiche di Satoshi Kon, quello che invece ci interessa sottolineare è il motivo conduttore dell'intero film, ovvero la confusione tra realtà e fantasia.

Il primo elemento da sottolineare è l'efficacia con cui è stata rappresentata l'artificiosità del mondo delle *idol*, che vede sia un forte contrasto tra la leadership di Mima sul palco e la sua vergognosa manipolazione da parte dei suoi produttori nel retroscena, sia una costruzione di movenze coreografiche attraverso i gesti che in realtà appartengono alla più semplice vita quotidiana<sup>16</sup>.

Il problema attorno cui ruotano le vicende – si diceva – è l'identità della protagonista, incastrata tra la 'purezza' della *idol* e l'impurità di un'attrice che ha deciso di girare una scena di stupro. La risposta più logica sarebbe ovviamente che la vera Mima è lei come persona, indipendentemente dal ruolo che recita su un palco o davanti ad una cinepresa, se non fosse che le reazioni degli *otaku* suoi sostenitori si dividono tra le prime due soluzioni (cantante e attrice), coinvolgendo la stessa ragazza in una crisi di identità dai risvolti sempre più drammatici e profondi<sup>17</sup>.

L'abilità del regista interviene nel raccontarci le vicende dal punto di vista della protagonista, per cui – come spettatori – arriviamo a non capire più se quanto stiamo vedendo (e vivendo assieme a lei) appartenga alla vita reale della ragazza o a quanto accade sul set o ancora solo nella sua fantasia. Si può dire che l'identità di Mima sia tra due specchi, che ne stanno moltiplicando all'infinito l'immagine; *realtà e finzione si contengono a vicenda*, l'una è il fuori campo dell'altra e nessuna di esse può costituire un solido punto di partenza per orientarsi.

In altre parole Kon racconta, riflesso sulla protagonista, fino a quale livello di confusione si può arrivare nel momento in cui si perde il contatto diretto con il mondo e ci si aggrappa a dei 'filtri' (più o meno mediatici o telematici), dalle onnipresenti macchine fotografiche alle telecamere, fino al sito internet "Mima's Place".

In generale si può dire che quello che Mima vive, e con lei gli spettatori, è coerente con il vissuto degli *otaku*: usciti dalla logica della competitività sociale (al pari di Mima che abbandona il ruolo di cantante), essi si rifugiano nel mondo della finzione, poichè si scontrano con una inadeguatezza di fondo; l'incapacità di una rappresentazione di sé nel corso del tempo, che li confina in un presente eternizzato, senza passato né progettualità futura: nel film il cambiamento di immagine della ragazza si scontra da un lato con il rifiuto da parte del maniaco, dall'altro con l'incapacità (di lei

16) Per esprimere questo concetto, Satoshi Kon accosta, in montaggio alternato, i gesti di Mima sul palcoscenico a quelli che lei stessa compie nella sua vita privata: la semplice azione di voltare la testa assume due significati completamente differenti se avviene al supermercato oppure davanti al pubblico in delirio. Il regista ad esempio mostra due volte la stessa azione, ma nei differenti ambienti, oppure fa iniziare un movimento per strada (come passare davanti alla macchina da presa) e lo porta a termine sotto i riflettori.

17) Mima in altre parole è vittima del normale meccanismo psicologico per cui la nostra identità, è costruita anche da quello che sappiamo che gli altri pensano di noi. In questa direzione il parere dell'amica Rumi e i messaggi presenti sul sito dedicato alla Mima cantante giocano un ruolo determinante.

stessa) di trovare, al suo interno, un elemento costante su cui radicare la propria identità. Né d'altra parte riesce a trovarlo al di fuori di queste due immagini, perché confinata in un mondo di finzione, senza una realtà esterna che possa supportarle e gestirle.

È proprio la decontestualizzazione delle informazioni a caratterizzare l'esperienza mediatica di molti *otaku* giapponesi: per quanto potenzialmente in contatto, attraverso la rete, con ogni ambito conoscitivo, essi finiscono per comunicare solo con persone che condividono gli stessi interessi. Sembra loro mancare un altrove con cui confrontarsi, senza il quale arrivano a ripiegarsi beatamente su se stessi<sup>18</sup>.

Infine *Perfect Blue* fornisce un'immagine chiaramente negativa degli *otaku* nel maniaco che perseguita Mima: dall'oscurità della sua camera, stipata di ogni foto o gadget della *idol*, il misterioso personaggio, accede al sito internet "Mima's Place" e di giorno pedina la sua beniamina munito di una videocamera portatile. Ha un aspetto sciatto e uno sguardo poco intelligente (ma quanto mai inquietante), mentre il suo agire appare alienato, più istintuale che razionale.

*Otaku no Video (Il Video degli Otaku)* è uno dei più singolari *anime* mai prodotti in Giappone: realizzato nel 1993 dalla Gainax sotto la regia di Mori Takeshi, questa coppia di *OAV*\* è al tempo stesso un documentario e una autobiografia, un favola intrigante e uno struggente tributo, un prodotto di nicchia e un piccolo capolavoro nato dal cuore e dall'intelligenza.

Inedito in Italia ed esaurito nell'edizione sottotitolata in inglese dell'Animeigo, *Otaku no Video* merita in questa sede una attenzione tutta particolare, perché – ad una analisi accorta – rivela non solo una puntuale testimonianza sul mondo degli *otaku*, ma ne offre anche una acuta analisi interpretativa, andando a toccare corde esistenziali molto importanti.

*Otaku no Video*, realizzato da (ex?) *otaku* per un pubblico di *otaku*, è una sorta di documentario sulla vita degli *otaku* degli anni Ottanta, che alterna da un lato (in animazione) la storia della stessa casa produttrice Gainax, dall'altro i risultati di una indagine sociologica effettuata su un campione di un centinaio di *otaku* giapponesi, corredata di una decina di interviste (in ripresa dal vivo).

Quello che lascia stupefatti di questi *OAV*, è l'impressionante somiglianza tra le esperienze (soprattutto emotive) dei protagonisti Kubo e Tanaka – ma anche di alcuni tra gli *otaku* intervistati più 'normali' – e quelle provate in questi ultimi dieci anni dagli appassionati italiani, quasi si trattasse di dinamiche esistenziali universali. Si potrebbe dire che quanto raccontato in *Otaku no Video* sia tutto incredibilmente vero (compreso il romanzato finale) e forse per questo dotato di una grande forza interiore, capace di muovere alle lacrime gli spettatori più accorti (e in qualche maniera *otaku*...).

---

18) A questo proposito si può inoltre notare come la frammentarietà delle informazioni del mondo mediatico odierno e la difficoltà ad orientarsi al loro interno, trovi nella narrazione non lineare di *Perfect Blue* un'efficace corrispondenza.



Concentriamoci ora sull'indagine compiuta dagli autori sul mondo *otaku*, per poi lasciare spazio alle vicende raccontate in animazione.

I profili degli *otaku* possono essere i più disparati: se in fondo gli amanti dei Giochi di Guerra o dei *garage kit*<sup>19</sup> costituiscono casi non molto frequenti, la maggior parte ha invece a che fare sostanzialmente con l'animazione, dal collezionista al curatore di *fanzine*, dal ladro di disegni all'appassionato di video erotici. Ecco alcuni tra i profili più significativi<sup>20</sup>.

1) JUNICHI (1963), impiegato d'azienda, 9 anni come *otaku*.

Attivissimo da giovane nel circolo di fantascienza attraverso *fanzine* e uno sfortunato progetto per un film, Junichi ricorda con grande nostalgia quel periodo: «Avevo tanti amici per guardare gli *anime* e con cui andare al Comic Market. Beh... non so se possi chiamarli miei 'veri amici', ma stavamo alzati tutta la notte a bere e a discutere sul significato della trasformazione delle Valkyrie di *Macross*\*<sup>21</sup>. Poi prendevamo il treno delle 4 di mattina per recarci a Nagayoka al Komika (il mercato delle *fanzine* – n.d.t). Avevo tonnellate di amici con cui fare cose come queste! [...] Ora? Mi fa piacere aver preso parte al Science Fiction Club... voglio dire, sono stati gli anni migliori della mia vita...[...] era molto soddisfacente».

2) HAROLD (1961), 15 anni come *otaku*.

Pur dicendo di seguire solo i generi che apprezza, Harold ha una collezione enorme<sup>22</sup>, frutto di una collaborazione con altri appassionati sparsi per tutto il Giappone (quindi in grado – ad esempio – di registrare sulle tv locali gli *anime* meno comuni o trasmessi nella loro versione originale). Della sua collezione però Harold ha guardato solo poche videocassette: «Non le colleziono per vederle, come fanno altre persone per divertimento o per analizzare le intenzioni degli autori. Lo faccio solo per la collezione. Voglio solo una collezione perfetta. Quando registri ogni giorno come faccio io, c'è sempre qualcosa di nuovo che esce, per cui non ho tempo a sufficienza per guardare ed apprezzare nulla».

---

19) I Giochi di Guerra (o "Survival Game") sono giochi di squadra all'aperto che simulano situazioni belliche, in cui i giocatori, armati di pistole e fucili ad aria compressa e organizzati come una struttura militare, devono compiere svariate missioni, scontrandosi con le truppe di altre squadre. I Garage Kit sono modellini di personaggi del mondo degli *anime* che richiedono una cura particolare da parte del modellista e creati sostanzialmente in garage. Se ne parlerà più avanti.

20) Nelle interviste gli *otaku* sono presentati con pseudonimi e un'artificiale alterazione della voce per tutelare al massimo il loro anonimato. In verità non è ben chiaro se si tratta di interviste in qualche maniera già preparate e studiate, oppure se davvero i ricercatori hanno colto gli intervistati nel loro agire naturale. Resta il fatto che i profili che emergono – talora grotteschi – sembrano decisamente plausibili e per nulla in contraddizione con quelli che si ricavano dalla saggistica "ufficiale" sull'argomento.

21) Si tratta di speciali aerei caccia capaci di trasformarsi rapidamente di robot antropomorfi.

22) Nel filmato si vedono pile di cassette nel buio della sua camera.

3) HIROSHI (1968), Editore, 13 anni come *otaku*.

Hiroshi è un cultore dei *garage kit*, modellini di personaggi degli *anime* che – a differenza di molti modelli in plastica, prodotti industrialmente e quindi con «un sacco di restrizioni» – si prestano ad essere facilmente manipolabili.

«Un *garage kit* è un po' diverso dagli altri hobby degli *otaku*: gli altri non hanno un vero aspetto creativo. [...] Con i *garage kit* puoi esprimere la tua sensibilità e i tuoi sentimenti per un personaggio, secondo un modo tuo tutto particolare. Le altre cose le collezioni e la cosa finisce lì, ma con i *garage kit* non solo li compri e li collezioni, ma ci devi mettere il cuore e l'anima nel costruirli e nel mantenerli. È completamente diverso. [...] Se non sono soddisfatto delle cose che ho comprato, certe volte le ricostruisco completamente da zero».

Hiroshi ha modo ad esempio di costruire il personaggio femminile che gli piace di più o realizzare un modellino del tipo di ragazza che apprezza maggiormente, una figura sì ideale, ma muta e fredda come una bambola.

4) OSAMU (1972), studente, 9 anni come *otaku*.

Indefesso giocatore di videogiochi erotici, Osamu non esce molto di casa e, alla domanda se si prende cura dei suoi bisogni sessuali, ha risposto: «Beh, mi piacciono i giochi al computer, soprattutto quando le ragazze sono carine. [...] Ultimamente ci sono stati molti titoli adulti. Mi piacciono davvero, guarda... guarda...» [si vede che interviene con il mouse mentre la mano trema nevroticamente].

«Pensi di essere laido?» – chiede l'intervistatore. «Ah... ora che me lo dici, penso di sì – risponde – Ma non mi interessa».

«Hai mai pensato di avere una relazione sessuale con una vera ragazza?» – continua il ricercatore. «Beh... sai... – risponde Osamu imbarazzato – Non pensi che Hiroko sia carina?» [riferendosi alla ragazza da spogliare disegnata nel computer].

Mentre queste testimonianze restituiscono vissuti ora curiosi ora inquietanti, a stuzzicare piacevolmente l'interesse dello spettatore di *Otaku no Video* sono le vicende (in animazione) di Kubo, in cui – se si è *animefan* tra i ventidue e i trentacinque anni – è veramente difficile non identificarsi<sup>23</sup>.

È il 1982, Kubo è un normalissimo giovane universitario, con una ragazza e una grande passione per il tennis, sport che pratica con impegno. La sua vita tuttavia cambia fatalmente quando incontra su un ascensore alcuni ragazzi che fanno discorsi un po' strani: «Miyoshi, la faresti ancora una

---

23) Come si vedrà in seguito, le vicende del protagonista assomigliano parecchio a molte di quelle raccontate dagli appassionati da noi intervistati.

parodia del *Gundam*\* assieme a me?» sente dire, mentre una ragazza subito dopo tira fuori orgogliosa dalla tasca un adesivo di Capitan Harlock<sup>24</sup>. Entra allora un giovane grassottello, con gli occhiali e i capelli lunghi al quale gli altri si rivolgono come fosse il capitano di una nave, utilizzando vari termini tecnici, anche se di fatto si riferiscono solo ai comandi dell'ascensore.

L'animo di Kubo è ancora tra lo sconcerto e l'incredulo, quando il ragazzo grassoccio si presenta come Tanaka riconoscendo in lui il suo vecchio compagno delle scuole superiori.

Le successive sorprese arrivano dal festival universitario che si tiene da lì a poco: Kubo infatti incontra nuovamente Tanaka, ma questa volta questi è vestito con una tuta spaziale rossa e un elmo bianco, mentre Sato – la ragazza di prima – indossa solo un vertiginoso bikini tigrato. Il protagonista viene ben presto attanagliato dall'ansia, perché in un attimo si ritrova letteralmente circondato da altri ragazzi vestiti in modo ancora più strano e sgargiante... Fortunatamente per lui, si tratta solo di *cosplayer*, ovvero di appassionati d'animazione che si divertono ad indossare i costumi dei propri personaggi preferiti, dal Maggiore Shia a Lamù<sup>25</sup>.

Passano i giorni e Kubo – senza capirne il motivo – comincia a non trovare più il tennis un hobby così interessante e prova pure una certa nostalgia dei tempi delle scuole superiori. Né d'altra parte può immaginare che diventerà presto uno di quegli *otaku* che lui stesso detestava (lo si vede chiaramente nella prima scena dell'*anime*).

Tanaka infatti sta per portarlo in «un posto dove ogni giorno è come un festival scolastico» un regno dove «se ci rimani una volta, non ne uscirai MAI più...». Si tratta di uno scantinato dove la luce sembra non arrivare mai, un luogo (forse segreto) attivo 24 ore su 24, dove Kubo riceve uno strano benvenuto: «avanti, compagno, questa è la nostra madrepatria...».

Eccolo il regno, una stanza piena zeppa di modellini, colori fumetti, videocassette d'animazione, poster, videoregistratori, attrezzature per i 'giochi di guerra', un piccolo mondo dove ogni membro del gruppo ha modo di coltivare la propria passione preferita, chi alla consolle chi alle matite.

Dopo aver capito e apprezzato il trucco ottico dei disegni animati, Kubo varca un punto di non ritorno:

- «Kubo, ti ricordi le vecchie sage di fantascienza in onda su NHK?<sup>26</sup>...» – gli viene chiesto.

- «Sì, le ricordo, le guardavo ogni settimana» – risponde il protagonista

- «...e ti piacerebbe rivederle?»

- «Sicuro, ma...»

- «Ta-daaa! Ho tutti gli episodi dall'inizio alla fine!» – esclama Tanaka mostrando tra le mani, come un prestigiatore, la serie completa delle videocassette.

24) Famoso pirata spaziale creato da Leiji Matsumoto.

25) Il primo è l'affascinante antagonista di Peter Rei, protagonista di *Gundam*. La seconda è la co-protagonista di Lamù, la ragazza dello spazio\*.

26) È la televisione di Stato giapponese.

Le porte della nostalgia si sono spalancate e con esse per Kubo si aprono anche gli orizzonti di un mondo culturale completamente nuovo, che comincia ad assorbirgli tutte le energie. È «una sorta di lavoro, anche se non pagato» la vita che di notte in notte trasforma Kubo in un ragazzo dall'aspetto più trasandato e con qualche chilo in più. «Kubo, sei cambiato...» – gli confessa un giorno Yoshiko Ueno, la sua ragazza, che non capisce come si possa perdere il conto dei giorni della settimana o avere come riferimenti temporali eventi come la prossima uscita della rivista “Animage”.

Essere *otaku* significa però pagare un prezzo alto e Kubo non tarda ad accorgersene: mollato da Yoshiko, confessa a Tanaka tutta la sua amarezza: «Non ci si può fare niente, la gente normale non ci capisce. [...] Siamo così oscuri? Siamo davvero così strani? Non è un crimine amare l'animazione e gli effetti speciali, vero? Perché dovrebbe bastare ber discriminarci? Le persone che giocano a tennis sono così carine e a modo e quelle che guardano l'animazione non sono buone? Perché?»

Merda...merda, merda... – alzandosi di scatto con tutta la determinazione che ha nell'animo – Tanaka! Vado! Non cerco più un lavoro. Se gli *otaku* saranno discriminati... che lo siano! Diventerò un *otaku* totale! Non sarò solo un *otaku*, ma l'*otaku* degli *otaku*... IL RE DEGLI OTAKU!».

«Mi piace... mi piace! – risponde Tanaka con convinzione – Ok, ANDIAMO!»

Per Kubo e Tanaka è l'ora della rivincita, dando vita alla GP, una piccola società di realizzazione di garage kit con un negozio per la vendita: «il mondo sarà nelle nostre mani! – esclama Tanaka – Controlleremo il mondo dei garage kit! [...] Diventeremo i supremi leader di tutti gli *otaku*!».

Il viaggio dei due eroi può così avere inizio, li aspetta una grande avventura, fortunatamente con l'aiuto degli amici di sempre e di una nuova assistente per il negozio (accolta da Kubo con un «benvenuta a bordo»...).

Nel giro di un solo anno la GP si trasforma in una grossa società di successo, ma Kubo – che non ha certo dimenticato le sue scelte – non ritiene ancora di essere diventato il re degli *otaku*. «Ho un sogno – afferma – un'utopia per gli *otaku*, dagli *otaku* per gli *otaku*. Sì... la costruzione di OTAKULAND! Un parco di divertimenti dove incontrare i bisogni di qualsiasi tipo di *otaku*. [...] Un posto dove gli *otaku* da tutto il mondo possano riunirsi e, per un momento, dimenticare la realtà e giocare nel mondo degli *otaku*. E poi, metterò in azione il mio progetto per l'otakunizzazione di tutto il genere umano... e far rimpiangere Yoshiko di avermi lasciato!»

Come in tutte le favole, anche in quella dei due ragazzi non mancano gli imprevisti: mentre Kubo è in Cina a fondare una nuova fabbrica, un banchiere senza scrupoli si infila nella GP e, con mosse tutt'altro che pulite, riesce a impadronirsi di fatto dell'azienda, mettendo a tacere Tanaka e compagni.

Per Kubo è come vivere in un incubo: abbandonato e tradito dai suoi amici, si ritrova solo e

defraudato per colpa proprio di colui che è riuscito anche a sposare nientemeno che la stessa Yoshiko, senza contare la beffa di sentirsi sprezzantemente dire – una volta relegato dalla presidenza ad una semplice sottosezione – «Va e sogna lì i tuoi sogni!».

Tuttavia per i due ragazzi essere *otaku* è ormai un modo di vita, una vocazione, per cui non è un caso che – dopo simili disavventure – si reincontrino proprio ad una fila per entrare in un negozio di fumetti. Tanaka, ridotto a vivere quasi come un barbone, implora perdono a Kubo per averlo abbandonato. Questi però non solo lo scusa, ma gli fa anche una proposta: «Perché non ripartiamo da zero, ancora una volta? Non siamo *otaku*?».

Dalla cenere all'altare, nasce così la Giant X<sup>27</sup>, società di animazione, che nel giro di pochi anni incorpora la stessa GP e conquista il mercato. Arriva quindi il 1999 e il sogno di Kubo si realizza: vestiti da Kodai e Shia<sup>28</sup>, i due ragazzi possono inaugurare nientemeno che Otakuland. Kubo è ormai il re degli *otaku*.

Passano infine trentasei anni, durante i quali il genere umano ha conquistato lo spazio e la Terra è stata invasa dalle acque. I nostri eroi, ormai in età avanzata, si recano con le tute spaziali (quelle di Kodai e Shia, naturalmente!) nelle profondità del mare, dove una volta splendeva Tokyo.

«Cosa mai giace qui in profondità, sul fondo del mare?» – si chiede Tanaka.

«La nostra giovinezza» – gli risponde l'amico.

«È iniziato tutto da qui, non è vero Kubo?»

«Sì, da quando decisi di costruire questo posto, 40 anni fa... Otakuland... mi sta tutto così a cuore...»

Improvvisamente, come per magia, i neon colorati di Otakuland si accendono di nuovo e Kubo e Tanaka possono così prendere un ascensore che li porta in quella che altro non è che il ponte di comando della Corazzata Spaziale Yamato\*, l'astronave al centro dell'omonima saga con cui loro stessi sono cresciuti. Ai posti di comando ci sono ad aspettarli i loro amici di sempre, tutti con l'aspetto di una volta.

«Kubo, non c'è bisogno dei caschi qui» – dice dolcemente Sato dando loro il benvenuto.

I nostri eroi si tolgono allora i caschi con determinazione e dal loro volto spariscono le rughe e i capelli bianchi. Sono i giovani Kubo e Tanaka che conoscevamo. Insieme, ancora una volta, partono per un nuovo viaggio, azionando la leva che porta ad un solenne e fragoroso decollo la struttura principale di Otakuland.

«Dove siamo diretti?» – chiede Tanaka; «Ci può essere solo un posto – gli risponde Kubo – Le stelle sono la nostra meta. Andremo audacemente alla ricerca...del pianeta degli *otaku*!»

Chi non si è mai appassionato ai romantici viaggi della *Corazzata Spaziale Yamato*, simbolo della

---

27) Palese è la somiglianza con il nome Gainax.

28) Protagonisti delle saghe della *Corazzata Spaziale Yamato* e di *Gundam*.

gioventù e della speranza per il futuro, difficilmente potrà essere davvero toccato da questa sequenza finale, che conferisce senso ed energia all'intera storia di *Otaku no Video*. Ma andiamo con ordine.

Oltre alla accorta rappresentazione degli eventi che documentano sia la storia della Gainax che la vita di moltissimi appassionati (le riunioni, le discriminazioni, le nottate, ecc.), quali sono gli elementi più profondi che ne possiamo ricavare? Innanzitutto la forza propulsiva della nostalgia, capace di dare vita ad una vera e appassionante avventura a partire dal semplice ricordo dei personaggi amati durante l'infanzia e la giovinezza.

Dalla scintilla della nostalgia si sviluppa infatti una ardente passione (chiaramente rappresentata nelle fiamme presenti nella sigla degli *OAV*), che porta gli *otaku* verso nuovi lidi. Si tratta però di un modo di vivere diverso («gli *otaku* non sono come le altre persone»), che viene misconosciuto e discriminato dal mondo adulto 'ufficiale' e 'normale'. Un mondo tuttavia corrotto, che non si mette scrupoli a giocare anche con i sentimenti delle persone e a cui si contrappone la purezza dell'animo di chi è invece capace di inseguire un sogno onestamente<sup>29</sup>, di perdonare il prossimo e di risorgere dalla disperazione credendo in un futuro migliore. Segno di questa purezza è anche la volontà simbolica di «conquistare il mondo», che significa che solo pensando in grande si possono superare i propri limiti. È la *volontà* che – assieme ai neon di Otakuland – accende improvvisamente le luci del futuro, la magia insomma di chi mantiene dentro di sé lo spirito della giovinezza.

Sindrome di Peter Pan allora? Forse, ma probabilmente no. È vero che gli avvenimenti che ruotano attorno alla vita dei due protagonisti oscillano tranquillamente dall'invasione delle Falkland all'uscita cinematografica del film di *Macross*, ma in fondo anche le energie di tutte le persone 'normali' sono catturate da avvenimenti ora storicamente importanti, ora banalmente quotidiani. Inoltre non si può dire che Kubo e Tanaka non siano riusciti a fare carriera, sempre che questo possa essere uno strumento per valutare una persona come adulta e matura.

È vero poi che le vicende che i due ragazzi vivono sembrano, nel bene e nel male, uscire dalla trama di un *anime*, ma tutto ciò è forse il frutto di un modo romantico di intendere l'esistenza, uno 'spirito della giovinezza' che tuttavia non la guasta; anzi senza di esso, difficilmente saremmo in grado di assaporarla, scongiurando l'insipienza di una vita vissuta in maniera materialista o cinica (anche se poi qualcuno la chiama 'realistica' o 'normale').

Che dire infine delle interviste ai veri *otaku*? Esse fanno parte della realtà, anche si tratta di situazioni spesso degenerate. La differenza tra i due linguaggi utilizzati (la ripresa dal vivo e l'animazione) sembra appunto volere rendere conto dei due lati della medaglia: anche se la società 'ufficiale' parla degli *otaku* come persone alienate e degenerate (come di fatto alcune sono,

---

29) All'inizio dell'avventura con la GP, Kubo ha insistito con Tanaka per fondare una società in piena regola, non una attività illegale.

pensiamo anche solo al maniaco di *Perfect Blue*), essere *otaku* vuol dire molto di più, perché l'animazione può essere *una* passione che ci fa *appassionare alla vita* – ed è questo il concetto più importante. E come sono i sogni e le passioni a dare sapore alla nostra esistenza, allo stesso modo la parte migliore di *Otaku no Video* è stata raccontata in animazione.

L'acuta analisi operata dalla Gainax in questo *anime* si concentra sul vissuto soggettivo degli *otaku*, sui meccanismi logici ed emotivi che vengono innescati nella loro vita. Emergono il loro entusiasmo e il loro disagio, la purezza d'animo e il romanticismo, ma d'altra parte manca quello che era invece presente in *Perfect Blue*, ovvero un riferimento esterno da cui valutare tutte le vicende. Esempio fusione di questi due punti di vista è invece l'analisi operata dagli autori di *Mobile Battleship Nadesico*, serie televisiva del 1998 prodotta dalla Xebec, filiale della I.G. Production.

Non è questa la sede per raccontare le complesse vicende che ruotano attorno alla miriade di personaggi che popolano il mondo di *Nadesico*, per cui ci limitiamo a toccare la questione più importante, anche a costo di privare di alcune sorprese chi non avesse ancora visto l'intera serie. La Terra è attaccata da astronavi aliene Gioviane misteriose e potentissime, contro le quali l'unico baluardo risulta essere l'astronave Nadesico, su cui viaggia, come cuoco e pilota, un ragazzo di nome Akito e altri personaggi (molto) strani. Fin qui nulla di nuovo, se non che il protagonista è un grandissimo appassionato di *Gekiganger*, una serie robotica anni Settanta (un mix perfetto di tutte quelle davvero prodotte in Giappone più di vent'anni fa, ma con riferimenti particolari al *Getter Robot\** di Go Nagai).

Akito si trova da un lato ad esaltarsi per le battaglie raccontate nell'*anime*, dall'altro a confrontarsi con la vera e più complessa realtà della guerra che davvero deve combattere. Il ragazzo tuttavia non è l'unico ad appassionarsi a *Gekiganger*, né è il solo a gridare le armi (come fanno tutti i piloti dei vari robottoni...) quando si trova a lottare contro un'astronave aliena. *Gekiganger* è insomma per molte persone dell'equipaggio un forte e utile punto di riferimento nella loro vita, ma se c'è chi è consapevole che si tratta solo di un hobby (come l'addetto alla manutenzione dei robot della Nadesico), non mancano persone, come Gai, che muoiono in battaglia con il nome di *Gekiganger* sulle labbra.

La situazione si complica quando si scopre la vera identità degli alieni Gioviani: si tratta non solo di terrestri a loro tempo esiliati, ma sono addirittura *otaku* sfegatati che hanno fatto di *Gekiganger* la loro religione (sic!). Nessun nemico crudele dunque, ma esseri umani molto simili ai protagonisti, a partire dalla passione comune per questo *anime*. Da un lato Akito si trova davanti una realtà appunto molto più complessa del previsto, dall'altro le circostanze lo portano a diventare quell'eroe che sognava di essere da bambino: «Ciascuno di noi da piccolo ha desideri di eroismo, che si

trasformano in tensione quando si cresce – medita Akito – [...] Non potevo diventare un eroe, ecco quello che pensavo. Non solo io, ma nessuno può essere un eroe solitario in una guerra vera. Se ci provi, come Gai... Ma a me è appena accaduto. Per questo motivo ho pensato che dovevo fare del mio meglio» (*Nadesico*, ep. 21. ).

Al ragazzo viene poi chiesto (in virtù delle sue capacità) di collaborare con militari e scienziati per sconfiggere il nemico: «Sei l'unico che può compiere il Boson Jump! Chi proteggerà la Nadesico? Anche il tuo preferito, Gekiganger, lo fa: distrugge i nemici per proteggere la verde Terra, giusto?». «Ma è giusto? – replica Akito – Combattere per proteggere qualcosa sembra ragionevole, ma gli avversari moriranno. Una ragione per combattere... è questo quello che si chiede ad un eroe?» (*Nadesico*, ep. 21).

Akito insomma vorrebbe portare avanti un processo di pace, possibile anche (se non soprattutto) in virtù della comune passione per *Gekiganger* tra le due parti; l'*anime* in questione infatti riesce a suscitare sentimenti comuni e a trasmettere valori come la giustizia, la pace e l'impegno, diventando una vera esperienza di vita. *Gekiganger* finisce quindi per salvare le sorti della Terra anche al di fuori dello schermo? Purtroppo no, perché proprio durante una trattativa di pace, il capo dei Gioviani, convinto fanaticamente che i nemici debbano essere malvagi (come accade appunto in *Gekiganger*) apre il fuoco contro i suoi interlocutori.

«Una volta che fummo completamente coinvolti – commenta Ruri, un membro della Nadesico – nessuno ci avrebbe potuto fermare. Lasciammo perdere la Terra e ci fidammo della giustizia Gioviana, ma non era il nostro senso di giustizia. Passione, amicizia, sforzi... ogni persona ha la sua giustizia» (*Nadesico*, ep. 25).

Akito è così deluso amareggiato dell'accaduto che arriva per un attimo a rinnegare Gekiganger, fonte di molte gioie, ma anche tanta distruzione. Tuttavia, alla fine della serie (sia di *Nadesico* che di *Gekiganger*), torna in parte sui suoi passi, perché qualcosa, dopo tutto, gli rimane: una grande passione per la vita, quella stessa che lo aveva portato a rifiutarsi di combattere e che ora lo spinge a dichiarare il suo amore per la giovane Yurika, capitano della Nadesico.

Tema comune quindi a *Perfect Blue* e *Nadesico* è il rapporto finzione-realtà, due mondi che si contengono e si influenzano a vicenda. A parte il fatto che il film di Satoshi Kon vuole essere più un thriller che un trattato sugli *otaku*, la differenza principale con *Nadesico* è che questa serie è stata realizzata da autori *otaku* [cfr. Dean Prenc, *Mitsuhsa Ishikawa*]: essi riescono a costruire sulla vita da *otaku* un ritratto più articolato e completo di quanto non emerga in *Perfect Blue*, dove in fondo viene presentato un solo caso, per giunta molto patologico.

Ancora, quello che *Nadesico* racconta è che essere *otaku* può risultare un'esperienza significativa e positiva, purché ci si sappia fermare laddove le circostanze lo richiedano. Akito è un eroe perché



concilia una grande passione con una mente assennata, capace di guardare con lucidità quello che accade attorno a lui e dentro di lui. Se nella ‘favola’ di *Otaku no Video* la forza e il merito dei protagonisti consiste nella loro tendenza alla purezza e all’assoluto (che si contrappone alla corruzione e al materialismo di un bieco mondo adulto), nel dramma di *Nadesico* la virtù di Akito consiste nel voler esercitare questa sua purezza (ovvero la lotta per la vita) anche nei confronti dei nemici, non solo alle persone (più o meno *otaku*) che gli sono vicino. In altre parole lo scopo di Akito non è creare un’oasi come Otakuland, ma salvare il mondo – buoni e cattivi – in nome di quei valori che ha imparato grazie anche a *Gekiganger*.

Proviamo ora a riprendere le riflessioni principali di tutti questi discorsi: l’*otaku* giapponese ha ufficialmente connotazioni ben precise (sostanzialmente negative) delineate con cura da alcuni saggi sull’argomento. Tuttavia l’immagine ufficiosa che se ne ricava da *anime* come *Otaku no Video* e *Nadesico* restituisce altri elementi, indubbiamente più solari, positive e maggiormente simili all’idea di *otaku* che circola in Occidente. Ciò nonostante, nel nostro Paese gli appassionati di *manga* e *anime* si dividono sostanzialmente secondo due posizioni: chi fa coincidere il termine *otaku* con quello di appassionato in senso generale (e che noi – come altri – chiamiamo *animefan*) e chi considera *otaku* solo quella ristretta cerchia di persone dagli atteggiamenti più estremi. In altre parole non esiste ancora un’immagine chiara, né ufficiosa né ufficiale, di chi siano gli *otaku* in Italia. Lasciamo quindi in sospenso la questione e concentriamoci sulle esperienze concrete degli *animefan* italiani.

Seconda Parte

## **ANIMEFAN ITALIANI: PROFILI DI UNA GENERAZIONE**

### **2.1 PARERI DI APPASSIONATI**

#### **2.1.1) La metodologia della ricerca**

Chi sono gli *animefan* nel nostro Paese? Cosa pensano e come vivono? Si possono operare distinzioni al loro interno?

Sospinti da queste domande, nella nostra indagine abbiamo dovuto compiere una scelta di fondo, se ragionare in termini quantitativi oppure qualitativi. Una ricerca del primo tipo (spesso usata in ambito sociologico) in genere si avvale di campioni di popolazione ampi e accurati, da cui ricava con questionari dati oggettivi (consumi, reddito, età, occupazione, ecc.), che poi analizza con strumenti statistici. I risultati ottenuti dall'analisi del campione in genere non rilevano gli aspetti più profondi della vita delle persone contattate, ma sono generalizzabili all'intera popolazione da cui il campione è stato prelevato.

Una ricerca qualitativa invece è meno interessata a questi aspetti, preferendo indagare a fondo *i tipi* di persone, realizzando interviste mirate e approfondite a pochi singoli, in modo da ricavarne profili molto vicini alla quella che è la loro esperienza effettiva di vita. I dati raccolti sono quindi massimamente significativi per *quelle* persone intervistate, ma risulteranno più difficilmente estendibili all'intera popolazione.

Si tratta, a ben vedere, di strumenti di ricerca complementari che in genere vengono scelti in base alle differenti esigenze dei ricercatori.

Nel nostro caso lo scopo consisteva nel capire bene i meccanismi innescati nelle persone dalla passione per i *manga* e gli *anime* e i vari *modi* con cui si può vivere questa esperienza; per questo motivo abbiamo optato per una ricerca di tipo qualitativo.

Quello di cui avevamo bisogno erano testimonianze profonde, sentite e autentiche della vita di *animefan*: così da un lato abbiamo letto centinaia di lettere dei lettori di *manga* pubblicate in fondo alle testate dei vari fumetti o riviste specializzate, dall'altro ci siamo industriati per trovare le persone giuste da intervistare.

Essendo inseriti nell'ambiente, non è stato difficile contattare i ragazzi e le ragazze dalle esperienze più significative come collezionista, cosplayer, professionista, studioso di lingue orientali e quant'altro. Al tempo stesso però avevamo anche bisogno di contattare appassionati qualsiasi, come quelli che si possono incontrare tra gli stand di una fiera del fumetto.

Per questo motivo, nell'autunno 1999 abbiamo distribuito casualmente 250 questionari alla fiera di Expocartoon a Roma che ci hanno permesso sia di fotografare i consumi di più di duecento *animefan*, sia soprattutto di trovare altre persone disposte ad essere intervistate (nel questionario infatti era possibile lasciare il proprio recapito).

Complessivamente abbiamo raccolto più di trenta interviste mirate e approfondite, nelle quali (oltre ovviamente alle richieste relative alle attività di ciascuno) abbiamo posto a tutti gli intervistati uno stesso gruppo di domande sul mondo dell'animazione giapponese e sulle proprie esperienze di fruizione. In questa maniera siamo stati in grado di focalizzare i vari argomenti accorpando le risposte delle persone in base al tipo di domanda.

Nella sbobinatura delle interviste registrate abbiamo cercato di rispettare il più possibile l'eloquio degli intervistati, ora maggiormente raffinato ora invece più confidenziale, ma comunque autentico. A questo proposito occorre poi osservare che in questo libro abbiamo riportato solo le frasi che ci sono sembrate più significative, omettendo di conseguenza le testimonianze (a volte intere interviste) che non ci sono parse degne di nota.

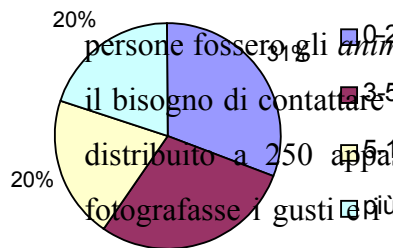
In tutti i casi una simile operazione di smembramento e accorpamento delle risposte ha inevitabilmente finito per smarrire i profili individuali delle persone contattate; per restituire quindi coerenza e organicità ai nostri interlocutori, al termine del libro abbiamo riportato alcune interviste complete.

In sostanza, i dati raccolti sono di due tipi: quello che gli *animefan* hanno detto rispondendo alle nostre domande e quanto invece hanno spontaneamente raccontato nelle lettere inviate alle redazioni e poi pubblicate sulle varie testate. Ovviamente tra le centinaia e centinaia di missive pubblicate abbiamo riportato solo quelle (una minima parte, ma molto variabile a seconda delle testate e dei periodi) che in qualche maniera riflettono sul nostro argomento, ovvero il significato di una vita accanto ai *manga* e gli *anime*. In altre parole non era nostra intenzione fotografare il mondo dei cosiddetti 'angoli postali', ma solo usarli come fonte di testimonianze per la nostra indagine.

### 2.1.2) Un piccolo sondaggio

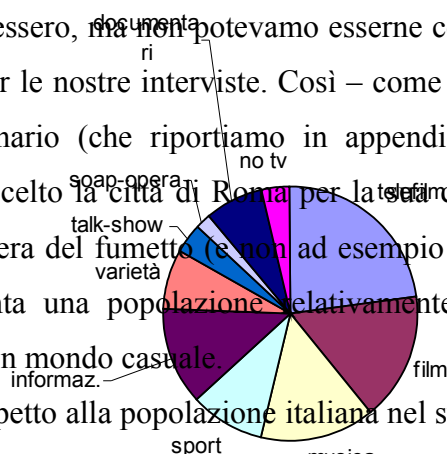
Nell'autunno 1999, quando è nata l'idea di questo libro, avevamo più o meno un'idea di tipi di

Libri all'anno



36

Altri tipi di trasmissioni



persone fossero, gli animefan e che gusti avessero, ma non potevamo esserne certi; inoltre avevamo il bisogno di contattare le persone giuste per le nostre interviste. Così – come si diceva – abbiamo distribuito a 250 appassionati un questionario (che riportiamo in appendice al libro) che ne fotografasse i gusti e i consumi: abbiamo scelto la città di Roma per la sua centralità geografica, mentre ci siamo recati ad una importante fiera del fumetto (e non ad esempio in fumetterie in una strada di centro città) perché essa presenta una popolazione relativamente omogenea, su cui insomma ha un senso scegliere il campione in mondo casuale.

Si tratta ovviamente di una omogeneità rispetto alla popolazione italiana nel suo complesso, anche se al suo interno è possibile distinguere varie sottocategorie. Chi si scontra per andare ad una fiera è sicuramente abbastanza appassionato, per cui siamo sicuri che non si tratta di persone che ad esempio guardano i cartoon per sbaglio o per “zapping”. Quindi tutte le considerazioni che faremo valgono per questa categoria di persone, ma non necessariamente per la popolazione giovanile italiana nel suo complesso, anche se ciascuno potrà trarne le conclusioni che gli sembrano più opportune.

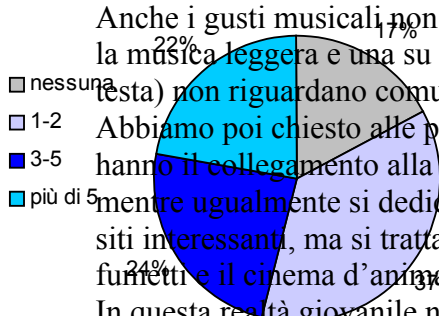
Soffermandoci ad analizzare solo i dati più significativi emersi dal questionario, ripetiamo che la nostra indagine nel suo complesso non ha voluto e non vuole porsi come ricerca statistica, bensì qualitativa, tuttavia ci pare di poter dire di aver raccolto informazioni sufficientemente attendibili anche in termini quantitativi, anche perché ricalcano le tendenze che si respirano nell’ambiente. Dei 228 questionari che di fatto ci sono stati restituiti, per poco più della metà sono stati compilati da ragazzi, i restanti da ragazze, quasi tutti persone provenienti dalla regione Lazio. Si tratta, come prevedibile di una popolazione adolescenziale e giovanile, anche se non mancano lettori al di sotto dei 15 anni (il 16% circa – dei quali tuttavia pochi scendono sotto i 14 anni). L’istruzione superiore è al 60% liceale (con il liceo scientifico in testa), e al 40% tecnica (istituti tecnici e e commerciali per lo più).

Oltre a dati generali di questo tipo, abbiamo anche voluto raccogliere alcune notizie sui gusti televisivi e sugli hobby. Oltre ovviamente all’animazione, tipo di trasmissione più amato risulta essere il telefilm (il 23% delle persone lo apprezza), seguito dai film (16%) e quindi da musica, informazione e sport, tutti attorno al 12%. Rimanendo poi in tema di film, fra i generi preferiti troviamo soprattutto l’azione (16%), seguito da fantascienza, horror, fantasy e thriller e commedia, tutti più o meno attorno al 13%.

In una popolazione appassionata di fumetti e cartoon l’attività preferita pare essere il disegno (35%), anche se esso risulta a parimerito (se non forse superato) dalle attività sportive. Molto meno evidenti, ma non certo irrilevanti, invece altri hobby, come la scrittura, la musica o il modellismo (attorno al 12%).

I giovani italiani si confermano d’altra parte un popolo di scarsi lettori di libri: il 31% di essi leggono da zero a due libri all’anno, mentre un altro 29% non supera i cinque libri. In pratica solo il 20% dei ragazzi contattati leggono regolarmente, con più di dieci libri all’anno. Se poi ragioniamo in termini di letture in generale, la categoria più amata risulta la narrativa (nel 35% dei casi), seguito a ruota dalle riviste (31%), mentre al terzo posto troviamo i quotidiani, per quanto si tratti solo un 16%.

**Videocassette viste al mese**



Anche i gusti musicali non hanno rivelato grosse sorprese: quasi una persona su tre apprezza molto la musica leggera e una su cinque quella rock, mentre tutti gli altri generi (disco, metal e classica in testa) non riguardano comunque più di un individuo su dieci. Abbiamo poi chiesto alle persone contattate di direi qualcosa su internet. Più della metà (58%) hanno il collegamento alla rete, ma come lo usano? Per il 63% si tratta comunque di navigazioni e contatti che hanno per lo più a che fare con i siti interessanti, ma si tratta comunque di navigazioni e contatti che hanno per lo più a che fare con i fumetti e il cinema d'animazione (63%). In questa realtà giovanile non potevano poi mancare i videogiochi, che riguardano ben l'85% delle persone contattate, anche se – tra queste – poco più di un terzo sono fortemente appassionati, mentre le altre si limitano ad una partita ogni tanto. Il genere preferito è l'avventura (amato nel 27% dei casi), seguito da picchiaduro e strategia (19% altri).

Per finire questa carrellata sulle abitudini personali, siamo informati ovviamente anche sui consumi inerenti ai *manga* e agli *anime*. Più della metà (57%) non rinuncia affatto a qualcosa in fumetteria, mentre per più di un terzo ogni spicciolo è buono per acquistare un volumetto o una videocassetta. I restanti, pochi, coltivano a scrocco la loro passione. Tuttavia, come si sa, il consumo non è strettamente proporzionale al portafoglio, perché dipende anche da quanti fumetti si leggono in prestito dagli amici o da quanto tempo si trascorre davanti alla tv. Per questo motivo risulta che il 41% degli appassionati legge da uno a cinque fumetti al mese, ma che il restante 57% ne legge fino a dodici o a più di dodici, mentre è irrilevante il numero di chi non legge fumetti (meno del 2%).

Un po' più consistente invece la quota di quelli che non guardano cartoon in tv (7% circa), ma resta il fatto che una persona su due segue un paio di cartoon al giorno, mentre una su quattro ne guarda fino a cinque. Se insomma i volumetti e le trasmissioni televisive sono decisamente a portata di mano anche di chi ha pochi spiccioli nel portafoglio, più ardua è la vita di chi si dedica al mercato dell'home-video, non certo economico; il 17% non guarda alcuna videocassetta, mentre una persona su tre (37%) si limita ad una o due cassette al mese. Tuttavia non è irrilevante il numero di appassionati che ne ha un consumo più alto, perché uno su quattro arriva fino a cinque cassette e uno su cinque supera questo numero.

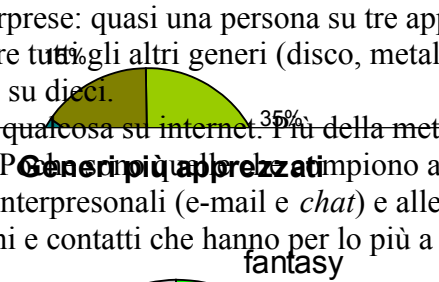
Se insomma, tra tutte queste persone, una su dieci non dà vita ad alcuna collezione, una su due opera una selezione del materiale che più apprezza e che, dopo averlo visto, ripone nel proprio armadio. Tuttavia più di una persona su tre cerca di collezionare più materiale possibile, anche se non riesce a guardarlo o a leggerlo. Materiale che, in tutti i casi, trova posto per lo più nella camera del proprietario, ambiente che – per i maschietti – ha buone probabilità di trovarsi in notevole confusione (48% dei ragazzi).

Passiamo ora ai gusti veri e propri in termini di fumetti e cartoon. Una persona su tre è orientata unicamente verso *manga* e *anime*, mentre due su tre sono aperte anche alle produzioni occidentali, una disponibilità che potrebbe essere confermata dalla voglia (di una persona su due) di guardare subito una videocassetta sconosciuta e potenzialmente poco appetibile, ma che è stata consigliata da un amico.

Prima di entrare più in dettaglio sui gusti specifici, occorre notare che i questionari sono stati compilati nel novembre 1999, poco prima quindi che nascessero due fenomeni di rilievo: *South Park* per i più grandi, ma soprattutto *Pokémon* per i più piccoli. I dati che abbiamo raccolto giungono quindi alla fine di un periodo, quello degli anni Novanta, in cui c'è stato il boom dei *manga* e dell'home-video, nato sulla nostalgia dei bambini degli anni Ottanta, ma che poi ha conosciuto nuove strade e raccolto altro pubblico. Ed è stato pure il periodo dell'ostruzionismo e delle censure in tv. Ora invece, grazie anche ai *Pokémon*, le emittenti (RAI compresa) stanno cedendo al fascino del denaro, muovendo finalmente acque da tempo stagnanti. I nostri dati sembrano quindi giungere alla fine di un periodo.

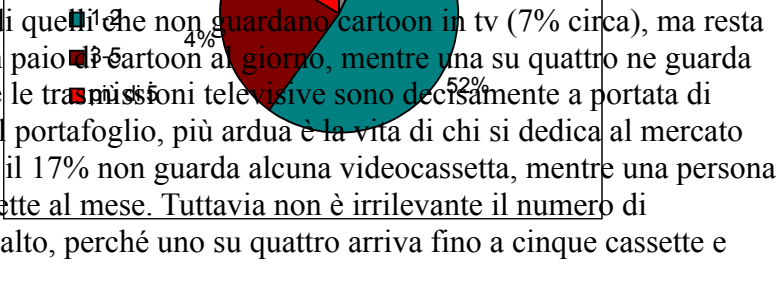
Per quanto riguarda i generi preferiti il panorama è abbastanza variegato, tuttavia in testa troviamo il fantasy (una persona su sette lo apprezza); questo dato ci pare significativo, dal momento che si

**Interesse per i videogiochi**



Interesse per i videogiochi. Il genere preferito è l'avventura (amato nel 27% dei casi), seguito da picchiaduro e strategia (19% altri). Il genere preferito è l'avventura (amato nel 27% dei casi), seguito da picchiaduro e strategia (19% altri).

Il genere preferito è l'avventura (amato nel 27% dei casi), seguito da picchiaduro e strategia (19% altri).



Il numero di chi non legge fumetti (meno del 2%).

Il numero di chi non legge fumetti (meno del 2%).

Il numero di chi non legge fumetti (meno del 2%).

Il numero di chi non legge fumetti (meno del 2%).

tratta di un genere che non vede ancora su carta o su pellicola un titolo davvero trainante (come invece può essere per la letteratura *Il Signore degli Anelli*), anche se non bisogna dimenticare la presenza di videogame fantasy e giochi di ruolo (quasi una persona su due). In parole povere sembra che, su questo genere, l'offerta (almeno nella sua qualità) non sia all'altezza della domanda. Piuttosto soddisfacente invece il mercato per gli appassionati di altri generi, a partire da quello sentimentale (una persona su otto), seguito a ruota da quello umoristico e dalle arti marziali. Veniamo agli autori: la più amata dagli italiani (da una persona su sei<sup>30</sup>) è la "principessa dei manga", ovvero Rumiko Takahashi, seguita da vicino da Masakazu Katsura (una persona su sette), mentre più distanti risultano rispettivamente Akira Toriyama e Go Nagai.

Ancora più variegato il panorama dei soggetti preferiti. L'apprezzamento medio è del 2%, che tuttavia vede in testa nientemeno che *Evangelion\**, la serie più discussa degli ultimi anni (7%, cioè una persona su quattordici), seguita a ruota rispettivamente da *Video Girl Ai\**, *Dragon Ball* e *Ranma 1/2\**. Più distaccati invece *Ken il Guerriero\**, *Maison Ikkoku\** e *Lady Oscar*. Da notare poi la presenza occidentale dei *Simpson\**, che si pone sopra la media, ma comunque dietro a parecchi altri soggetti nipponici.

Uno sguardo poi ai personaggi più popolari, dove si distingue un gruppo di eroi amati da parecchie persone e altri entrati nel cuore di poche persone. Se insomma l'apprezzamento medio è del 2% (una persona su cinquanta), di fatto la distribuzione dei valori se ne discosta di sopra o al di sotto. In testa alla classifica troviamo i protagonisti di due serie televisive molto apprezzate (accanto ai relativi manga), ovvero Goku (*Dragon Ball*) e Ryo Saeba (*City Hunter\**), amati da una persona su tredici (8% circa). Seguono Godai, protagonista della commedia sentimentale *Maison Ikkoku* e Ken il Guerriero, a conferma che il genere delle arti marziali non è affatto impopolare. Poco più sotto (5% circa) troviamo *Video Girl Ai*, Kintaro (*Golden Boy\**, forte delle trasmissioni su MTV) e *Lady Oscar*.

Complessivamente ci pare di rilevare una certa convergenza tra generi, autori, soggetti e personaggi, come del resto prevedibile; tuttavia non mancano eccezioni, come Ryo Saeba, personaggio che però incarna umorismo, sentimento, azione, combattimenti e un pizzico di malizia, ovvero quanto si ritrova distribuito negli altri soggetti più apprezzati. C'è poi *Evangelion*, la cui popolarità è spiegabile con la sua carica innovativa e la sua capacità di far discutere.

A conferma poi di quanto affermato precedentemente, mancano completamente eroi nomi e autori sul genere fantasy, nonostante appunto il grande apprezzamento come genere. Se viceversa non stupisce vedere Rumiko Takahashi in testa agli apprezzamenti, grazie all'imponente tritico *Ranma 1/2-Maison Ikkoku-Lamù* (che copre ancora una volta i sopracitati ingredienti più apprezzati dal pubblico), fa impressione trovare al secondo posto Masakazu Katsura, grazie di fatto al solo *Video Girl Ai*; in altre parole significa che, in proporzione, esso costituisce forse il manga di maggior impatto mai pubblicato in Italia, come vedremo nelle appassionate lettere dei lettori nella terza parte di questo libro.

Infine occorre segnalare come, all'attenzione del pubblico medio di appassionati, i cartoon della prima ondata (quella degli anni Settanta e Ottanta) siano quasi completamente dimenticati, o per lo meno non sono più al centro dell'attenzione. Caso emblematico ad esempio è *Lupin III*, tuttora trasmesso e seguito, ma quasi assente nelle preferenze, per non parlare poi delle serie che da lustri non vengono più trasmesse in tv. L'unico anime della prima ondata che ancora rimane nel cuore degli appassionati è *Lady Oscar*, grazie anche alle saltuarie apparizioni su Italia Uno. Perché proprio *Lady Oscar*? Probabilmente perché – al pari di *Video Girl Ai* – costituisce (con le dovute differenze) un caposaldo nell'immaginario del genere sentimentale, che – come abbiamo visto – gode di ottima salute.

Per concludere questo carrellata di risultati, abbiamo anche chiesto ai nostri interlocutori quale personaggio vorrebbero essere, ma soprattutto perché. Dalle risposte è emerso che la qualità più apprezzata è la potenza/abilità (nel 36% dei casi), seguito dalla positività (17%), nonché dalla

Qualità apprezzate nel personaggio preferito



30) Questo dato è quanto mai significativo se si pensa che mediamente un autore è apprezzato molto da un animefan su ventisette.

solarità e dal coraggio (entrambi al 12%). Viceversa se c'è un soggetto o un personaggio che non piace è soprattutto a causa della sua banalità (39%).

Rimanendo in tema di apprezzamenti, abbiamo chiesto ai ragazzi e alle ragazze quali elementi trovano più interessanti nell'altro sesso: un maschietto su tre stravede per le curve da brivido, mentre uno su cinque gradisce l'atleticità; seguono poi con un certo distacco riservatezza e sensibilità. Come dire che l'ideale femminile per i giovani italiani potrebbe essere ben rappresentato da Lara Croft (protagonista del famosissimo videogioco *Tomb Raider\**). Le ragazze invece apprezzano soprattutto la tenerezza (29%) e la fedeltà (25%), qualità che – tanto per rimanere in tema – troviamo perfettamente incarnate in Godai (*Maison Ikkoku*), che – abbiamo visto – risulta uno dei personaggi più amati. Se poi andiamo a vedere quali comportamenti vengono messi maggiormente in atto quando si tratta di sedurre una persona dell'altro sesso, una abbondante metà delle persone contattate cerca di rimanere se stessa, mentre circa una su quattro è disposta ad usare ogni mezzo per conquistare il potenziale partner. Per i maschi occorre poi osservare che uno su quattro a questo fine non si fa problemi ad allungare le mani. Il quadro che se ne ricava è quindi più o meno il seguente: nel complesso viene ricercata una relazione basata sulla trasparenza e l'autenticità, tuttavia non manca un certo scollamento tra quello che i ragazzi pensano le ragazze vogliano e quello che molte di esse hanno detto di desiderare, ma tant'è.

Per quanto possa essere indicativo, proviamo a questo punto a delineare la figura dell'appassionato medio italiano: maschio, ventenne, da poco uscito dal liceo scientifico, sportivo (se fosse una ragazza disegnerebbe), non legge libri, ascolta la musica leggera, usa internet e sicuramente dedica un po' del suo tempo ai videogiochi. Spende una buona parte dei suoi soldi per i *manga* e gli *anime*, arrivando poi a leggere più di cinque volumetti al mese, a guardare un paio di cartoon al giorno e un paio di videocassette al mese. I suoi acquisti vengono custoditi nell'armadio della propria camera, che ha ottime *chances* di essere parecchio disordinata.

Quanto a gusti, gli piace il fantasy e partecipa ogni tanto a giochi di ruolo, non disdegna le produzioni occidentali, ma la sua attenzione è chiaramente rivolta a quelle giapponesi. Vorrebbe tanto che finisse la pubblicazione di *Evangelion*, ma per ora si deve accontentare di esaltarsi per le arti marziali di Goku, di commuoversi per i travagli sentimentali di *Video Girl Ai* o di farsi pure due risate con *Ranma 1/2*. Infine risulta una persona fondamentalmente sincera, ma anche sostanzialmente 'affamata' di sesso, sognando una ragazza dalle curve pericolose e due tette così. Non tutti gli appassionati rientrano però in questa immagine, che è frutto di semplici operazioni statistiche. Per questo motivo abbiamo cercato di operare alcune analisi incrociate dei dati, alla ricerca di altri profili (da prendere ovviamente con le dovute cautele). Tanto per cominciare, i fan di Rumiko Takahashi assomigliano molto alla popolazione nel suo complesso, tant'è vero che è emersa come l'autrice più acclamata. I sostenitori di Adachi risultano lettori di libri più di altre persone, mentre quelli di Go Nagai hanno più di 22 anni, sono soprattutto maschi e dedicano più tempo a guardare gli *anime* (in tv o in videocassetta). Come poi del resto prevedibile, i fan delle Clamp\* sono soprattutto ragazze, molte delle quali disegnatrici e con un consumo sopra la media quanto a fumetti e videocassette. Ancora, i ragazzi che hanno in Godai il loro personaggio preferito, sembrano meno 'affamati' nei loro desideri sessuali, prediligendo nelle ragazze sensualità e riservatezza, come accade appunto per la bella Kyoko, la protagonista femminile di *Maison Ikkoku*. I fan invece di Ryo Saeba e di Kintaro sembrano poi avere una notevole identificazione con questi personaggi, quasi fossero modelli (proibiti?) da seguire.

Tutte ragazze poi le persone che hanno in Lady Oscar il loro personaggio preferito, mostrando pure di leggere più libri della media. I fan di Goku sembrano avere un odio particolare per *Sailor Moon*, mentre gli amanti di *Devilman\** pare non sopportino Akira Toriyama, l'autore di *Dragon Ball*; essi inoltre hanno una predilezione per la musica più 'dura' (metal, rock e punk), i personaggi tenebrosi, concentrano i loro consumi soprattutto sulle videocassette e provengono per lo più da un'istruzione tecnica.

Gli appassionati di *City Hunter* (come soggetto) sembrano essere più ragazze che ragazzi (il fascino di Ryo Saeba?), la loro camera è più disordinata della media, mentre tra i generi preferiti quasi non

troviamo la fantascienza. Decisamente maschile è invece il pubblico di *Evangelion*, divoratore di fumetti e videocassette, amante della musica rock e con una scarsa predilezione sia per i giochi di ruolo che per il genere sentimentale.

Altro dato prevedibile è l'età media degli appassionati di *Dragon Ball*, più bassa della media e concentrata attorno ai 15 anni. Infine ci siamo chiesti se potevano esserci tratti comuni tra i forti consumatori (più di dodici fumetti al mese, più di cinque cartoon al giorno e cinque videocassette al mese): sembra che si tratti soprattutto di ragazzi, che – nonostante l'interesse per l'immaginario di fumetti, videocassette, giochi di ruolo e videogame – non leggono libri; hanno una certa predilezione per il genere horror (viceversa non sono interessati a quello sentimentale) e una camera più disordinata della media.

Nessuna grossa sorpresa quindi dai risultati dei questionari: avrebbe potuto esserci, ma non si è verificata. Ciò significa che le impressioni che, sulla base della nostra esperienza, avevamo maturato tutto sommato non erano infondate. Abbandoniamo a questo punto i numeri della statistica per passare la parola agli intervistati. Il rapporto con i cartoon ci pare infatti importante proprio perché è un vissuto personale e soggettivo, un'esperienza che ha inevitabilmente (e fortunatamente) qualcosa di *speciale*. Per questo motivo – lo ripetiamo ancora – in questo libro troveranno posto solo *alcune* storie di vita, molte delle quali simili a quelle vissute da tante persone, ma altre molto meno.

### 2.1.3) Come è nata la passione per il fumetto e l'animazione giapponese?

In genere è risaputo che gli *animefan* che oggi hanno più o meno dai ventitrè ai trentacinque anni, sono persone che da piccole sono state felicemente folgorate dalla prima ondata di cartoon giapponesi (*Goldrake*, *Capitan Harlock*, *Lupin III*, *Heidi\**, ecc.) e che hanno più o meno “riscoperto” questa passione in età adolescenziale, quando – nei primi anni Novanta – è nato un florido mercato editoriale, sia cartaceo che audiovisivo. Molto spesso questa seconda e più consapevole passione si è sviluppata – come si è visto anche in *Otaku no Video* – dalla scintilla della nostalgia: «È vero che c'era anche quel cartone... Mi piaceva moltissimo! Vorrei tanto che lo ritrasmettessero». Siamo convinti che non ci sia un *animefan* che non abbia mai fatto un ragionamento di questo tipo, almeno per una volta.

Diversamente, gli *animefan* che oggi sono adolescenti (cioè quelli nati negli anni Ottanta) spesso non hanno vissuto questa ‘doppia passione’, ma hanno sempre avuto a disposizione la fumetteria accanto alla televisione. Di fatto non hanno conosciuto quel marcato ritorno nostalgico al cartoon dell'infanzia che ha invece coinvolto la generazione precedente.

Gli appassionati da noi intervistati hanno sì confermato queste tendenze generali, ma hanno anche rivelato percorsi differenti, a testimonianza – come si vedrà spesso nel corso di questo libro – che i *manga* e gli *anime* riescono a toccare in ciascuno corde diverse.

«La passione per l'animazione giapponese è nata insieme a me – racconta Roberto (29 anni) – Ho sempre guardato i cartoon, a maggior ragione con l'arrivo di *Goldrake* e dei giapponesi (allora avevo sei anni). Ho seguito praticamente tutto quello che uscì fino all'inizio degli anni Ottanta. Poi ci fu qualche anno di stacco, un po' perché era la classica età in cui si vuole diventare adulti e le cose ‘da bambini’ non sono belle e un po' perché non c'era più niente in televisione. Poi, alla fine degli anni Ottanta, mi trovai di un gruppo di amici legati ad un club di informatica, e così ‘scoprimmo’ di essere tutti appassionati anche di cartoni animati».

«Da bambina – ricorda Lucia (26 anni) – non avendo fratelli, i miei genitori non



avevano niente di meglio che piazzarmi davanti alla televisione. Poi i programmi televisivi iniziavano alle sei del mattino, prima di andare a scuola. Intanto si cresce, si gioca alle maghette con le amiche, usando un goniometro o un righello come bacchetta magica e da lì si passa al fumetto che l'amico (maschio) ha sotto il banco (è stato il caso di *Akira*\*...). Dopodiché si va in edicola e... si prosegue, magari fino a farne un motivo di studio (frequento Scienze Orientali a Venezia)».

«Rivedere certe serie a distanza di molti anni – osserva Christian (27 anni) – mi riporta indietro, è come ripercorrere un'infanzia. Le guarderò molto volentieri anche fra dieci anni. In fondo non ho cambiato molto i miei gusti».

«La passione è nata in me in modo quasi naturale – racconta poi Marco, un collezionista – Guardavo queste animazioni da bambino e, una volta raggiunto potere d'acquisto, è stata la prima cosa a cui ho pensato, già dai tempi della fine delle scuole superiori. A sette-otto anni dicevo: 'da grande me lo comprerò, da grande avrò tutti i cartoni' e così più o meno l'ho realizzato. Insomma, tutti i cartoni (da *Goldrake* a *Jeeg robot d'acciaio*\*) che mi hanno fatto sognare, che hanno animato i miei sogni di bambino, continuano a farlo oggi che ho trent'anni».

Susanna (17 anni) racconta invece che la sua passione è nata così: «Mi è stato prestato il fumetto di *Ranma 1/2* da un mio amico e per l'animazione ho visto le serie televisive come *Ranma 1/2* e *Sailor moon*. Poi ho iniziato ad andare nelle fumetterie, dove ho iniziato a prendere alcune animazioni un po' più elaborate come quelle firmate dalle Clamp».

Sicuramente profonde, ma più singolari, sono poi le esperienze di Yupa (24 anni) e Gianluca (27):

«Stranamente, pur appartenendo alla mitica '*Goldrake-generation*' – racconta quest'ultimo –, da bambino non guardavo molti cartoni. Ancor oggi vengo solitamente messo in minoranza nelle conversazioni tra fan che ricordano, come fosse ieri, serie a me sconosciute, rivolgendomi stupite e risentite frasi come "Ma come, non hai mai visto 'I magici ombrellini di Piru-Piru'?! È un classico!" A parte tutto, devo confessare, con un misto di vergogna e orgoglio, di essere stato per un certo periodo una sorta di cieco denigratore della cultura 'manganime'. Nasco, e per lo più rimango, un appassionato di fumetto americano, ovvero di una forma espressiva quasi agli antipodi con tecniche e tematiche giapponesi. Devo ringraziare il mio buon amico e mentore Luca Ventimiglia, che un giorno decise di riportare la mia debole mente sulla giusta via del multilinguismo, prestandomi un po' di opere fondamentali [...] che mi hanno lasciato talmente a bocca aperta, da cambiare per sempre il mio modo di vedere le cose: due

pellicole cinematografiche, *Una tomba per le lucciole\** e *Le ali di Honneamise\**, e due serie, *Patlabor\** e soprattutto *Maison Ikkoku*, l'*anime* che ha cambiato la mia vita. Mi hanno fatto cogliere le potenzialità di un medium che, mi rendo conto, fino ad allora non conoscevo affatto. Mi hanno fatto trovare la bellezza, la poesia, la forza e l'espressività del cinema d'animazione. E mi hanno fatto capire che era un tipo di arte che toccava le mie corde personali».

«Io ho seguito un percorso un po' strano – rivela Yupa – Da piccolo non ho visto molti cartoni animati giapponesi, perché i miei genitori non volevano che si vedessero le televisioni private. Però quei pochi che vedevo mi piacevano tanto, in particolare *Nanà Supergirl\**, *Lo specchio magico\**, *Pollon\**... e poi *Capitan Harlock* e *Lady Oscar* (anche se non mi ricordo scene specifiche).

Però con la prima adolescenza ero arrivato ad odiare i cartoon giapponesi, al contrario seguivo molto la Disney (che mi piace tuttora, nonostante le ultime produzioni). Odiavo i giapponesi perché pensavo che fossero diseducativi e fatti male (eccezion fatta però per *Nausicaa\** – che a suo tempo vidi sulla RAI).

Poi ho riscoperto i *manga* con *Akira*: fino a quel momento avevo letto solo il fumetto Disney o Bonelli, dove avevo trovato molte cose interessanti. In *Akira* però le ho trovate moltiplicate per 10.000!!! Da allora ho rivolto i miei interessi alle produzioni “d'autore” di alto livello (Otomo\*, Miyazaki\*, ecc.), dopodiché mi sono aperto anche quelle di maggior diffusione commerciale».

#### 2.1.4) Perché (ti) piace tanto?

«Quali ragioni stanno alla base di un apprezzamento così diffuso degli *anime* e dei *manga* in Italia? Cosa trovi di speciale in queste produzioni?». Alle persone intervistate abbiamo rivolto domande simili, raccogliendo opinioni di varia natura.

«Materia per saggi di centinaia di pagine! – ci ha risposto ancora Gianluca – [...] Quando arrivarono i cartoon giapponesi erano sicuramente diversi da tutto quello che era venuto prima. Gli americani non fanno animazione nello stesso modo. Per lungo tempo il ‘modo giapponese’ non è stato molto chiaro agli spettatori occidentali, e forse ancor oggi non lo è. Luoghi comuni a parte, l'estetica orientale è per forza di cose radicalmente diversa da quella occidentale. Non direi che sia migliore né peggiore, ma sicuramente è diversa, e va capita. Non molti da questa parte del mondo hanno voluto o

potuto capirla fino in fondo».

«La diversità delle produzioni giapponesi - sostiene al proposito Lucia (26 anni) – si respirava innanzitutto nelle ambientazioni. È probabile che ci sia stato il richiamo di un Giappone ‘esotico’».

«È un mondo fantastico – racconta Carla<sup>31</sup> – dove sei libero di sognare come e quanto vuoi. Ci sono certi capolavori dell’animazione che ti penetrano dentro fino a colpirti dritto in fondo al cuore facendoti provare sentimenti sinceri e reali, come se fossi proprio tu a vivere quell’esperienza in prima persona».

«A parte le specificità che si possono riscontrare nei vari autori – continua Yupa (24 anni) – quello che apprezzo in generale dei *manga* è che ogni lettore può trovare il suo preferito. La produzione è talmente articolata che è impossibile non trovare nulla che possa soddisfare pienamente un lettore. Viveversa è molto più difficile che questo accada per le produzioni occidentali».

«Le storie sono di tutti i tipi – osserva Paolo (25 anni) –, dal sentimentale allo sportivo, dalla fantascienza, al dark fantasy, fino a cose ancora più strane. [...] Inoltre sono raccontate senza troppe paranoie del tipo ‘ma questo non andrebbe bene per i bambini o non mi sembra abbastanza commerciale’. [...] In genere cercano meno di farti la morale ad ogni costo e di educarti sfacciatamente su ciò che è giusto e sbagliato. Ti mostrano una situazione che riguarda solo i personaggi, lasciando che ogni spettatore possa trarne le sue conclusioni (insomma, se ti fanno pensare, non si attaccano per forza ai soliti stereotipi). [...] Per uno come me che ama l’animazione, anche solo come forma estetica, è bello riuscire vedere storie come quelle di Miyazaki, Oshii\* o serie come *Serial Experiment Lain\** (cose che nessun altro al mondo fa o potrebbe fare anche solo perché le major o i produttori non lo permetterebbero).

«Un cartone animato in sé può essere tutto e niente – sostiene Roberto (29 anni) –. Invece alcuni autori giapponesi, per ragioni varie, hanno cominciato a creare storie significative in grado di arricchire lo spettatore, ad esempio mostrando la società sotto una luce diversa; in questo un grosso contributo viene fornito dalle storie di fantascienza (un genere che apprezzo particolarmente). Bisogna anche dire però che forse è possibile produrre storie di qualità e spessore proprio quando c’è un mercato che si regge su prodotti commerciali, creati ad esempio per vendere giocattoli.

Inoltre il cartoon, rispetto agli altri linguaggi (film, letteratura, ecc.), consente al tempo stesso l’immediatezza della fruizione e la massima libertà creativa all’autore, senza

---

31) Non tutte le persone che abbiamo contattato ci hanno segnalato la loro età.

contare poi che il genere di una storia non influisce sul costo per produrla, dal momento che si tratta sempre e comunque di disegni».

Elena e Paolo ritengono anche che «il successo sia dovuto da un lato alla struttura delle storie – che sono molto più intriganti rispetto ad altre produzioni e, soprattutto, hanno un inizio ed una fine (a parte casi sporadici come *Lupin III*, non continuano in eterno come i fumetti italiani o i cartoon di *Tom e Jerry*) – dall'altro alla veste grafica molto piacevole e variabile (per esempio l'ambientazione, i fondali....)».

«Io sono di parte... – osserva al proposito Federica (25 anni) – ma devo dire che gli *anime* hanno in genere storie valide, non pensate solo per un pubblico di bambini. Sono realizzati con una serietà e una professionalità notevole, sono più completi dei cartoon occidentali. Poi ci sono anche in Giappone prodotti commerciali».

«In quasi tutte le produzioni giapponesi – racconta Gianluca (21 anni) –, anche quelle dove vengono raccontate guerre o violenze, c'è una morale come la fratellanza o l'amicizia. Però si tratta di ingredienti che spesso i genitori non capiscono. Io ne conosco tantissimi che non fanno vedere gli *anime* ai propri figli perché dicono che non insegnano nulla. Per me sono invece i cartoon della Disney a non insegnare nulla!»

«Tutto quello che viene dal Giappone – anche le nuove serie – sono fantastiche, come animazione e come cura dei particolari – sostiene Christian (27 anni). [...] Penso che un cartone senza un minimo di cattiveria (per cattiveria intendo anche solo un'esplosione), è un cartone un po' 'alla buona'. Un po' di cattiveria ci deve essere, altrimenti non mi dice più di tanto. Poi qualcuno potrà dire che non è educativa, ma se non è esagerata, a mio avviso ci può stare tranquillamente in un cartone animato».

«Mi piacciono molto i cartoni animati (ma soprattutto quelli giapponesi) – continua Roberto – perché spesso nei cartoon, a differenza di molti altri linguaggi medialti – si trovano autori e situazioni che creano un contrasto con la società attuale; un fatto, questo, che forse mi ha aiutato a crescere.

*Gundam*, ad esempio era un cartoon di guerra in cui, accanto ad un robot protagonista comunque vincente, c'è un fortissimo messaggio antibellico. Come si può vedere, accanto ad elementi che consentono una facile fruibilità, troviamo anche messaggi che possono risultare molto significativi per l'evoluzione di una persona. Per questo mi piacciono i cartoon.

Un discorso analogo vale ad esempio per la molto discussa serie di *Ken il Guerriero*. Ci sono circa 400 morti a puntata [ride], però abbiamo una rappresentazione chiara della lotta tra il bene e il male. È un cartoon lungo, sicuramente commerciale, ma lascia un

messaggio (che non è ‘se fai il cattivo, ti spacco la faccia perché sono grosso’). Anche perché chi guarda queste serie fa di tutto tranne credersi Kenshiro, a meno che non abbia grossi problemi psicologici (e non c’entra il fatto di vestirsi da Ken alle fiere del fumetto, perché, se uno si sentisse davvero Kenshiro, non sentirebbe il bisogno di vestirsi)».

Lucia invece tocca un altro elemento: «Ammetto di essere stata una bambina maliziosa e quindi, quando vedevo la gonnina che si alzava, dicevo: ‘Oooh! Un cartone animato con la gonnina che si alza!’. Invece un cartoon occidentale aveva in genere tanti pugni, con eroi muscolosi e tute folgoranti, ma gli ammiccamenti mancavano. Elementi – questi – che sono stati incriminati (a volte anche giustamente) da genitori, sociologi e quant’altro. I personaggi giapponesi poi sono più umani e per questo mi attrevano di più, in particolare la loro vita comune. E poi erano diversi anche visivamente, per non parlare delle sigle - anche se queste erano in realtà realizzate in Italia».

«La mia serie preferita è il classico *Gundam* – aggiunge Marco – Però mi piacciono molto anche le serie sportive, perché c’è un notevole approfondimento psicologico dei personaggi, in cui si ritrova un importante substrato etico (assente nelle coeve produzioni americane). Oltre all’amicizia, c’è proprio la crescita personale del protagonista, che passa attraverso la sofferenza: è molto bello vedere queste cose».

«Quello che mi ha più colpito (soprattutto in *Akira*, ma non solo) – racconta poi Yupa – è una visione del mondo che non è moralistica come quella occidentale. Io sono passato dai buoni e cattivi di Disney e Bonelli, ad *Akira* dove Tetsuo, che doveva essere il malvagio per eccellenza, alla fine non moriva – ‘com’è possibile?’ mi sono chiesto. Poi, studiando il Giappone e il giapponese, ho capito che si tratta di una visione culturale completamente diversa. Questa diversità è molto affascinante. Viceversa, la concezione del mondo proposta nei fumetti occidentali mi sembra lontana non solo dai miei gusti, ma anche da quelli di molte persone.

D’altra parte è curioso il fatto che noi occidentali ci esaltiamo per aspetti contenutistici o di regia che per i giapponesi sono consueti. Faccio un esempio: parlando del cinema di Kitano Takeshi, una ragazza mi ha confessto di apprezzare particolarmente l’uso del sonoro, assente totalmente nelle scene d’azione: un abbinamento che le sembrava straordinario. Tuttavia questi accorgimenti registici (molto presenti nei cartoni animati) non nascono dal genio di Kitano, ma sono una cosa ovvia. La genialità per i giapponesi magari sta altrove».

«Potrei aggiungere come motivazione del successo delle produzioni giapponesi –

sottolinea Paolo – anche la dinamicità dell'azione, la regia più matura sia nei *manga* (anche se dipende molto dai casi), sia soprattutto negli *anime*, dove riesce spesso a sopperire ad un'animazione mediocre e l'intelligenza nell'uso dei silenzi. Normalmente nei fumetti/cartoni americani o europei i personaggi straparlano o strapensano mentre in quelli giapponesi si preferisce far parlare le immagini, l'atmosfera e la colonna sonora (anche questa di solito molto più curata che in una serie media di altri paesi). Da tutto questo discorso direi che è un insieme di fattori a garantire il successo degli *anime/manga*. In parole povere potrei affermare che sono più furbi».

Con uno sguardo più complessivo, Yupa ha l'impressione che «in questo successo abbiano giocato un ruolo importante alcune contingenze economiche, che ad esempio hanno spinto le emittenti televisive ad orientarsi sulle produzioni giapponesi alla fine degli anni Settanta. Per spiegare invece l'apprezzamento del pubblico, citerei il libro *Le anime disegnate* di Luca Raffaelli, che sostiene che negli *anime* i piccoli telespettatori ritrovavano il conflitto generazionale con i genitori. Gli *anime* hanno cioè dato voce a questioni che sentivano importanti».

Tanti sono quindi gli ingredienti che hanno fatto sì che il cartoon nipponico si diffondesse in Italia. Se essi sono stati importati dalle emittenti televisive per questioni economiche, il loro successo tra il pubblico è dipeso, come si è visto, da una molteplicità di motivi che non riguardano solo il contesto di mercato in cui si sono inseriti, ma anche le caratteristiche intrinseche delle stesse produzioni. Come si vedrà in seguito con maggior precisione, essi hanno poi avuto modo di soddisfare esigenze già presenti negli strati giovanili della società, bisogni di tipo immaginativo ed emotivo che altrimenti non sarebbero stati soddisfatti.

È vero che i *manga* e gli *anime*, come dice Lucia, «sono innanzitutto un motivo di svago in una vita che a volte può essere monotona», ma probabilmente sono stati, e sono tutt'ora, qualcosa di più. «Molto semplicemente – conclude infine Paolo –, come lessi una volta da qualche parte, “noi siamo cresciuti con i cartoni animati, ma purtroppo i cartoni animati non sono cresciuti con noi. Gli unici che lo hanno fatto veramente sono quelli giapponesi”».

#### 2.1.5) Hai incontrato ostacoli nel coltivare la tua passione?

Se non tutti gli appassionati hanno incontrato difficoltà nel coltivare la loro passione, molti invece hanno dovuto sostenere vere e proprie battaglie: contro il portafoglio, le emittenti televisive, le opinioni comuni e soprattutto contro i propri genitori, quasi amplificando quel contrasto

generazionale che proprio negli *anime* – come si diceva prima – ha potuto trovare una rappresentazione.

«Io non ho mai avuto problemi – racconta Monica – Sarà per la passione per il disegno, ma i miei genitori mi hanno mandato tranquillamente sia al liceo artistico sia alla scuola di fumetto. In questo senso assecondano la mia passione».

«A parte mia madre che si lamentava sempre (“Quand è che cresci e la smetti di vedere i cartoni animati?”), direi che non ho incontrato difficoltà. Anche mia madre ormai si è rassegnata» – ci dice Marianna.

«L'unico vero ostacolo sono i soldi» osservano invece altri intervistati, tra cui Salvatore, che puntualizza che è evidente che «un vero appassionato non si accontenta mai».

Se ad esempio il problema di Susanna è di «non avere una fumetteria vicino a casa», in fondo un altro ostacolo è

«la maniera in cui l'animazione giapponese viene considerata da certe tv nazionali (vedi Mediaset) – racconta Paolo – Per il resto ho incontrato è un sacco di gente che mi riteneva infantile perché leggevo fumetti; ma è una cosa che riguarda magari il fumetto in generale piuttosto che quello giapponese: quando leggevo *L'Uomo Ragno*, metà dei miei compagni di classe diceva che leggevo delle cazzate, ma una buona parte seguiva il mio esempio. Alla fine – forse anche perché non ho mai dato molto peso a certe opinioni personali (a me può interessare l'animazione a te collezionare francobolli, ma in assoluto nessuno dei due interessi è superiore all'altro) o forse perché mi sono scelto le amicizie – ho conosciuto soprattutto persone che avevano la mia stessa passione, che non invece detrattori: detrattori che per inciso non avevano mai un'idea molto precisa di quello che stavano criticando».

«Non ho incontrato grossi ostacoli – racconta Fiorella – Però, quando uscirono i cartoon giapponesi, facevo il liceo – e quindi una persona della mia età che vedeva i cartoni veniva considerata una bambina –, i commenti di mia madre erano: “pensa a studiare, che ti vedi roba da bambini!”, eccetera. È nato poi qualche litigio perché stavo ore a vedere la televisione. Non comprendevano che c'era una distinzione tra cartoon per bambini e quelli da grandi (con vari livelli di messaggio, interpretazione e tematiche). Anche a scuola i compagni si vergognavano a dire di seguire i cartoon, anche se magari li seguivano tutti. Ad esempio, alle scuole medie l'animazione veniva considerata un genere per i bambini delle elementari. Oggi è differente, è un fenomeno che ha assunto una dimensione diversa, si può uscire con la maglietta del proprio personaggio preferito».

Elena invece ha questo ricordo: «I miei genitori non erano molto contenti che io continuassi a seguire i cartoni; però io non ne guardavo più di uno (al massimo due) al giorno, magari uno durante la merenda ed uno dopo cena (se c'era qualcosa che mi piacesse). Loro pensavano che fossi ‘troppo grande’ per seguire i cartoni e non approvavano il fatto che, magari, chiacchierassi con le mie amiche della puntata del cartone XY del giorno prima. Considera, comunque, che io sono sempre stata una studentessa modello, dunque non c'era nessun motivo né scolastico (per esempio trascurare lo studio), né extrascolastico per proibirne la visione».

«A sedici anni registravo di nascosto i cartoni animati di “Bim Bum Bam” – rivela poi Lucia – e quando entrava mio padre nella stanza dovevo spegnere il videoregistratore; quindi avevo serie di cartoni animati registrate a pezzi perché, quando mio padre entrava, mi interrompeva! La giustificazione è la classica dei genitori: “è infantile, sono cose per bambini, devi pensare solo a studiare. Occupati di film, ma non di cartoni animati!”. Il problema non erano tanto le produzioni giapponesi, ma i cartoni animati in sé. Però quando trasmettevano i cartoon della Warner Bros, anche mio padre si metteva a vederli... Evidentemente qualche pregiudizio sugli *anime* in fondo c'era».

«I miei genitori – ci dice Gianluca – mi hanno sempre ostacolato e lo fanno tuttora, perché sostengono che sia rimasto l'eterno bambino. È vero che guardo i cartoni animati, ma quando poi occorre fare una cosa seria sono il primo a farla; ma questo non viene capito dagli adulti».

«Come capita a molte persone – racconta Federica –, ho una madre che minaccia di dare fuoco alla collezione della figlia... sono battaglie che vivo tutt'ora. Come per il teatro (infatti recito), il mondo dell'animazione viene visto come strano, pericoloso – chissà chi si può incontrare... [...] Cioè i miei genitori pensano che il fumetto sia stupido e, di conseguenza, anche gli appassionati».

«Mio padre ad esempio si lamenta sempre – osserva infine Michele –: “Oh insomma, dovresti studiare! Cosa stai sempre lì a leggere i fumetti, giornalini, giornoletti... Sei ancora un cinnazzo!” [un ragazzino]. Poi magari mi viene il dubbio che in fondo loro abbiano ragione, che sia un povero ritardato...[ride] però non credo proprio che sia così!».

#### 2.1.6) Messaggi e ideologie nelle produzioni giapponesi



«Quali messaggi e/o ideologie trovi nelle produzioni giapponesi? Hanno influenzato la tua vita, il tuo modo di rapportarti con il mondo?». Da queste domande abbiamo raccolto risposte molto interessanti, alcune di ordine generale, altre indubbiamente legate a esperienze soggettive, ma tutte ci sono sembrate autentiche e molto sentite. Accanto a pareri massimamente condivisi, non mancano opinioni decisamente contrastanti e antitetiche, ma non si pensi siano incompatibili. Parlare di produzioni giapponesi significa infatti comprendere una quantità e una varietà di fumetti e cartoon davvero impressionante; fare di tutta l'erba un fascio sarebbe dunque scorretto. Non solo, ma la sensibilità di ciascuno è diversa da quella degli altri, con la conseguenza che il *rapporto* con un cartoon risulta estremamente complesso e variabile anche a proposito di uno stesso *manga* o *anime* (intervengono infatti le indoli personali, i contesti sociali, le modalità di fruizione, ecc.).

«Le ideologie nei cartoon sono le più varie, perché gli autori sono tantissimi e loro stessi possono cambiare modo di pensare nel corso degli anni – sostiene Roberto – *Goldrake*, *Gundam*, *Harlock*, *Star Blazers\** o *Kiss me Licia\** sono ‘miti’ che mostravano possibili modi di vita, sicuramente diversi dai nostri, ma comunque percepibili come tali».

«I messaggi sono chiari – racconta Salvatore –: credere in quello che si fa, non mollare fino a che non si è raggiunto il proprio obiettivo, non perdere mai la speranza fino alla fine, ecc. Quelli che mi colpiscono di più sono sicuramente il non arrendersi mai e la passione che si ha in quello in cui si crede e si fa. Sicuramente poi queste cose hanno influenzato il mio modo di vedere le cose, con l'effetto che sono una persona abituata a finire un impegno quando lo prendo e a non mollare una cosa a cui tengo molto. A volte non capisco persone che vedo abbandonare una cosa, anche se ci tengono, solo per paura di non essere all'altezza della situazione. È inevitabile andare a sbattere contro certe cose, ma anche in quel caso non sono in grado di rinunciare».

In linea con Salvatore troviamo poi l'opinione di Federica: «penso che ci siano tantissimi messaggi positivi nelle produzioni nipponiche, almeno per quanto leggo e conosco io. Sono messaggi che forse rispecchiano il mio stile vita, come avere un sogno e fare di tutto per realizzarlo, senza arrendersi. Inseguire un sogno sì, ma senza calpestare gli altri, sempre all'insegna della correttezza. In questo senso posso dire di essere stata influenzata dagli *anime* e dai *manga*».

«Nei cartoni animati della prima generazione (almeno per quelli di fantascienza) – osserva Fiorella –, i messaggi erano a favore della pace e dell'ecologia (in molti cartoni animati si ritrova infatti il problema dell'inquinamento). C'era poi l'amicizia: i personaggi sono amici fra di loro, ognuno fa una cosa per salvare l'altro, cose che

magari nella vita vera poi non si riscontrano in questa maniera. Nei cartoni animati è tutto esagerato. Nella realtà questi valori non si riscontrano così. Tuttavia, questi cartoni raccontano valori universali che possono essere capiti sia dai giapponesi che dagli altri. Sono serviti anche per far avvicinare i giovani di tutto il mondo, di culture diverse, ritrovando gli stessi valori e avendo questa passione in comune sono serviti per farli comunicare tra loro (ad esempio grazie alle mailing list)».

«Innanzitutto non bisogna fare di tutti i *manga* un fascio – sostiene Lucia –, nel senso che ci sono alcune produzioni che sono davvero fonte di riflessioni, altre invece che non sono nemmeno degne di essere chiamate fumetti.

Però quando ho letto un *manga* come *Lamù*, pieno di riferimenti culturali, e ho visto ad esempio che vengono tirati dei fagioli, mi è venuta voglia di indagarne le ragioni; e così mi sono avvicinata ad un mondo che in fondo non mi appartiene. In altre parole avevo mille occasioni per confrontare il mio mondo con quello descritto nei *manga*, a partire dalla vita scolastica con le divise e i club nel pomeriggio. Insomma, ero molto curiosa. Poi quando si affrontano altri argomenti come quelli naturalistici o catastrofici, viene spontaneo domandarsi: “cosa succederà nel 2000?” Va beh, ormai è arrivato... ma resta il fatto che un artista può essere in grado di comunicare i timori che i lettori hanno ma che magari non riescono ad esprimere».

«Sicuramente, nei cartoon giapponesi si riflette spesso, anche in modo latente, il dramma della bomba atomica – racconta Elena – Inoltre, viene rappresentata la società giapponese nel suo evolversi nel tempo (con una grande inventiva per quello che riguarda il futuro, spesso rappresentato con notazioni non troppo rosee). Dagli anni Sessanta, in cui troviamo storie di orfani o eroi in lotta contro tutti (specchio delle recenti perdite dovute alla guerra e della volontà di risollevarsi), si passa per gli anni Settanta-Ottanta, che raccontano soprattutto storie robotiche e fantascientifiche, dovute alle evoluzioni tecnologiche ed al boom economico. Si giunge infine agli anni Novanta, dove compaiono vicende dalle tinte piuttosto fosche (come *Ghost in the Shell\**), volte a rappresentare una sorta di un'inevitabile parabola discendente in tutti i campi. Questo molto in generale».

Marco trova che «di fondo ci sia un manicheismo nella visione delle cose quindi una suddivisione molto netta tra il bene e il male, l'amore e l'odio, la fortuna e l'avversità. Tutto ciò in qualche modo ha influenzato la mia etica. Personalmente io non amo le sfumature nei sentimenti e nei rapporti umani, forse perché sono cresciuto con storie che non mettevano in discussione chi era il buono e chi il cattivo. Penso che mi abbiano

influenzato un po'. In un certo senso mi è servita per chiarirmi le idee da certi punti di vista, cioè di avere alcuni valori molto chiari che penso di portarmi dietro tutt'ora. Ad esempio il valore dell'amicizia, che è fortemente presente nell'animazione giapponese: la maggior parte dei protagonisti delle serie degli anni Settanta avevano un *background* molto chiaro, per cui al protagonista spettano determinate responsabilità nei confronti dell'amico a cui vuol bene e così via.

In altre parole l'animazione giapponese mi ha aiutato a chiarirmi alcuni concetti che cerco di applicare nella vita quotidiana.

Viceversa, trovo che i medesimi concetti nelle produzioni americane abbiano uno spessore molto meno marcato e comunque molto meno affine al mio modo di essere, che è legato alla struttura della serialità giapponese. Per quello che ho avuto modo di guardare delle produzioni americane anni Settanta, mi sembra che il substrato etico non ci sia o, se c'è, è occasionale e non caratterizzante».

Quasi opposta all'esperienza di Marco è invece quella di Roberto, ad esempio a proposito di un *anime* come *Gundam*: «l'idea che ho adesso della guerra non è quella che avevo da bambino prima di vedere questo cartoon. Soprattutto negli anni in cui sono cresciuto io, la guerra era vista come 'noi siamo i buoni e voi siete i cattivi', che poi voleva dire che gli Americani erano buoni e i Russi i cattivi (però non ci spiegavano che se ci fosse stata una guerra saremmo tutti spariti in un lampetto di luce e fine della fiera...).

Dopo *Gundam*, ma anche libri vari, mi è venuto il dubbio che la guerra non fosse così bella. A volte può essere inevitabile e anche giusta, ma la gente muore lo stesso, protagonisti compresi. Non veniva nascosta questa verità. Alla fine la base spaziale e il robot che ci avevano tanto appassionato vengono distrutti, ma i protagonisti superstiti si abbracciano su una scialuppa. Il messaggio è chiaro.

Devo dire poi che qualche anno fa, quando arrivai a non sopportare il clima lavorativo in cui ero costretto a vivere, fui tentato per un periodo non breve di partire come volontario per le Nazioni Unite. Fu una riflessione dovuta anche agli ideali assorbiti dai cartoon. Ideali che comunque possono essere contrastanti (ad esempio *Star Blazers* non è *Gundam* e non è *Ghost in the Shell*), ma che pongono l'uomo in rapporto alla società. Forse proprio grazie a questa varietà di ideologie con cui mi sono confrontato, sono diventato una persona dalle vedute più aperte, anche dal punto di vista politico.

I cartoon giapponesi forse danno rappresentazioni di conflitti (a partire da quelli generazionali) che raramente si trovano negli altri mass-media, per cui hanno una

potenzialità ‘educativa’ decisamente superiore, a partire dal fatto che – a differenza della maggior parte degli altri programmi televisivi – viene offerta una ampia gamma di mondi possibili. Soprattutto nelle produzioni più recenti, i personaggi degli *anime* mettono molto in discussione la propria missione, chiedendosene il senso, se sia giusta o sbagliata e così via».

Non molto distante dall’opinione di Roberto è quella di Yupa: «quello che più mi colpisce è una visione del mondo sfumata, senza assoluti morali. In cui, anche laddove ci siano ‘cattivi’, questi non sono rappresentati come veri e propri mostri, ma come persone a cui portare rispetto e con cui si può in qualche modo comunicare.

Inoltre c’è anche la lotta del grande contro il piccolo, vista dagli occhi di quest’ultimo. Mentre l’autore occidentale tende a proporre un modello da raggiungere (come il supereroe), quello giapponese presenta un eroe imperfetto in partenza che cresce nel corso della storia. Può raggiungere un certo livello di maturazione o addirittura – e questo è tipicamente giapponese – non raggiungere nessun livello, ma rendersi conto che quanto cercava era quello che era all’inizio.

Io non penso che un fumetto possa influenzare fortemente una persona, ma mi sembra che ciascuno cerchi in un fumetto conferma di quanto sente avere dentro di sé. Da questo punto di vista le ‘conversioni improvvise’ sono difficilissime.

Personalmente non so se gli *anime* mi hanno influenzato, posso solo dire che mi hanno aiutato in un momento difficile della mia vita. D’altronde esistono anche alcune storie che potrebbero trascinarti all’interno di una visione ‘negativa’ del mondo. Ad esempio, se una persona è depressa, non si risollewa di certo leggendo *Devilman!* Però, contrariamente a quanto si pensa, trovo che un *anime* triste come *Una Tomba per le Lucciole* trasmetta voglia di vivere (l’ho visto quindici volte!)».

«Le produzioni che mi hanno influenzato maggiormente – racconta Susanna – non sono state tanto quelle di avventura, quanto *I Cortili del Cuore\**, per la visione che ha del mondo. Ti fa capire che questa visione della massa non è affatto giusta, è il fumetto che prima di tutto ti insegna a distinguerti dalla massa, e cercare di non accettare tutti quei canoni che ti vengono imposti. Ti insegna ad accettare la tua individualità e a capire che nel bene e nel male è quello che hai e quindi è giusto che sia così».

Andrea (25 anni) conclude invece che «sia praticamente impossibile riuscire a catalogare i tipi di ideologie presenti nei cartoon Giapponesi. La gente tende a considerarli come uno stile narrativo, con le proprie leggi e regole. Io penso invece che si tratti di un’arte a parte, nata dalle arti classiche giapponesi, dalla letteratura antica, dal

teatro Kabuki e Nō, dalla poesia *haiku*... e si potrebbe continuare per molto... che di conseguenza racchiude al proprio interno numerosi stili narrativi diversi, anche in completa discordanza stilistica tra di loro. Cercare di schematizzare il pensiero che sta dietro queste opere è a mio avviso oltre che inutile, anche offensivo per l'opera stessa».

### 2.1.7) Fanno male i cartoon giapponesi?

Prima di rispondere a questa domanda, occorre chiarire cosa intendiamo quando affermiamo che un cartoon fa male (o viceversa fa bene). A nostro avviso occorre considerare sostanzialmente tre aspetti: quanto un cartoon può risultare traumatizzante, quanto impoverente e quanto veicolatore di messaggi o ideologie moralmente sbagliati.

Innanzitutto non si pensi che l'opposto di 'traumatizzante' sia 'rassicurante', perché si può benissimo acquisire consapevolezza di problemi, anche gravi e inquietanti, senza cadere nel disorientamento, nelle rimozioni e nel panico tipici invece di chi rimane traumatizzato da qualcosa. Nel caso dei cartoon (ma in genere per i tutti i prodotti per ragazzi) gli ingredienti più temuti per il loro potenziale traumatizzante sono il sesso e la violenza, perché possono dare vita a scene poco comprensibili o comunque dal contenuto emotivo difficilmente controllabile. Ovviamente anche altri elementi possono risultare potenzialmente traumatizzanti soprattutto quando provengono da un mondo diverso, sconosciuto e quindi facilmente disorientante.

È chiaro dunque che una scena (o un cartoon nel suo complesso) non è traumatizzanti in sé, ma lo diventa quando il suo *rapporto* con lo spettatore risulta eccessivamente sbilanciato, ovvero quando questi non possiede sufficienti strumenti cognitivi ed emotivi per gestirli.

Per 'impoverimento' invece intendiamo un mancato sviluppo (o talora atrofizzazione) di rappresentazioni mentali complesse e di una sensibilità raffinata capaci di cogliere le sfumature nelle situazioni che ci circondano. Un arricchimento in questa direzione è sì variabile in base all'indole di ciascuno, ma in buona parte dipende dalle esperienze culturali ed emotive che si vivono. In quest'ottica, un cartoon è arricchente quando il suo livello di stimolazione intellettuale ed emotiva va oltre le esperienze dello spettatore, che in questa maniera viene edotto ad un più sofisticato grado di sensibilità e conoscenza.

Anche in questo caso il rapporto spettatore-cartoon non deve essere eccessivamente sbilanciato, perché se un film, ad esempio, risulta troppo complesso, rischia di non essere capito, apprezzato e quindi nemmeno guardato.

Bisogna però sottolineare che se un trauma può al limite scaturire immediatamente dalla visione di

una singola scena, diverso è il caso dell'‘impoverimento’, che in genere avviene in seguito ad una abitudine, ad uno stile di consumo perpetrato per un lungo periodo. D'altra parte una scena potenzialmente traumatizzante è facilmente riconoscibile (basta guardare le reazioni di chi guarda), mentre più difficile è identificare le potenzialità arricchenti (o impoverenti) di un film o una serie televisiva, in genere visibili se i prodotti sono guardati nella loro interezza e quindi confrontati con le opere di maggior pregio prodotte nel mondo.

Un discorso a parte merita invece la possibilità che un cartoon veicoli rappresentazioni o messaggi moralmente sbagliati. Come ha osservato Andrea, «i concetti imparati da un cartone animato arrivano più a fondo delle parole del più bravo dei maestri e questo può essere molto pericoloso». Si tratta, a ben vedere, di una possibilità reale, come ad esempio dimostra la storia del cartoon propagandistico durante la Seconda Guerra Mondiale. Di fatto ci pare di poter affermare in tutta sicurezza che la stragrande maggioranza delle produzioni animate, orientali come occidentali, presentino una convergenza su molte questioni morali come l'amore, l'amicizia, la giustizia, l'antirazzismo e così via. La situazione tuttavia non è così semplice, perché non è facile distinguere tra le rappresentazioni che risultano non necessariamente condivisibili e quelle che invece ci appaiono assolutamente sbagliate, ovvero non accettabili. Ad esempio, in Giappone la religione (anzi le religioni) non vincolano l'attività sessuale a questioni morali, come invece accade in Occidente. Così, se apparteniamo al mondo cristiano, magari non condivideremo simili concezioni dell'eros, ma non per questo le condanneremo come tali, perché appartenenti ad un mondo religioso che riconosciamo diverso dal nostro ma ugualmente rispettabile. Tuttavia, quando ad esempio ci imbattiamo in rappresentazioni offensive nei confronti della donna in quanto tale, probabilmente ci indigneremo non accettando messaggi di questo tipo, perché andranno a toccare valori universali e assoluti come appunto il rispetto umano.

Ancora, può non risultare facile (soprattutto ad uno sguardo superficiale e parziale) capire quando un cartoon semplicemente *racconti* il mancato rispetto di determinati valori (come la pace, la libertà, ecc.) e quando invece sia esso stesso a negarli, ad esempio attraverso il *modo* di raccontare le vicende.

In tutti i casi, è sempre auspicabile che allo spettatore sia ben chiara la provenienza di un cartoon, se americano, nipponico o europeo, perché saprà come contestualizzare gli eventuali messaggi che non capisce o sente di non condividere. Si tratta, a bene vedere, di una coscienza critica che gli stessi bambini in genere non hanno affatto difficoltà a sviluppare, salvo forse nei casi (non infrequenti sulle reti Mediaset) di adattamenti nostrani che ‘italianizzano’ ambientazioni e nomi dei personaggi di un *anime*, rendendolo apparentemente più vicino a noi, ma di fatto meno riconoscibile come appartenente ad una cultura diversa. Il rischio, in questi casi, è che ideologie

appartenenti ad una cultura altra vengano trasmesse senza essere riconosciute come tali; un meccanismo, questo, che Roberto ha definito una sorta di «contrabbando culturale».

Alla luce di tutte queste considerazioni, è evidente che un cartoon di migliore fattura artistica non è necessariamente più ‘sicuro’ per la salute psico-emotiva di un bambino, anche se probabilmente presenterà molte più opportunità di arricchimento cognitivo ed emotivo rispetto ad un prodotto di bassa fattura. Viceversa, un cartoon di quest’ultimo tipo non sarà necessariamente pericoloso in termini di ideologie o effetti traumatizzanti, anche se il suo contributo ad un arricchimento culturale ed emotivo sarà minimo, se non addirittura nullo.

In altre parole i tre parametri analizzati (rischio di traumi, di impoverimento e di ideologie sbagliate) vanno considerati caso per caso in maniera indipendente, anche se poi confluiranno nel giudizio complessivo che si può dare ad un cartoon quando ci si chiede se merita di essere visto oppure no da un certo tipo di pubblico.

Alla luce di queste riflessioni, abbiamo deciso di chiedere agli *animefan* intervistati se nelle produzioni giapponesi trovano elementi che non sopportano o che li hanno turbati da bambini. Dopo più di vent’anni di preoccupazioni genitoriali sulla nocività dei cartoon giapponesi alla salute dei bambini, ci sembrava opportuno dare voce ai diretti interessati, che nel frattempo sono diventati adulti e maggiormente capaci di riflettere sulle proprie esperienze.

Se tutti hanno negato, senza alcuna ombra di dubbio, di essere mai stati traumatizzati in qualche maniera dai cartoon giapponesi, non sono mancate altre importanti osservazioni, che – indipendentemente dalle critiche ai cartoon di basso profilo artistico – vanno a toccare proprio gli aspetti di analisi sopra citati.

«Non c’è niente che ci abbia disturbato – raccontano Emma e Giulia (14 e 15 anni) – Probabilmente perché li abbiamo sempre presi come fumetti, quindi non troppo sul serio».

Dalle parole di Federica sembra emergere poi la capacità, anche da piccoli, di scegliere i cartoon da vedere in base alla propria sensibilità:

«Francamente non ho mai trovato elementi disturbanti, dal momento che ciascuno vede e legge quello che vuole. Poi i gusti cambiano anche con gli anni. Alle scuole medie, ad esempio, quando per la prima volta vidi *Ken il Guerriero*, lo trovai abbastanza schifoso. Rivedendolo da grande l’ho trovato invece molto più positivo, con storie avvincenti e commoventi, dove tra l’altro la violenza non è un elemento gratuito».

Elena ricorda poi un altro lato del problema in questione: «Non sono mai stata turbata probabilmente perché non sono mai stata lasciata sola davanti alla televisione (abbasso la tv baby sitter!)». Le testimonianze di queste due ragazze ci sembrano importanti perché aggiungono al problema della fruizione il punto di vista del bambino che sta davanti allo schermo: questi può

infatti possedere ‘strumenti’ (come un telecomando e un genitore) per gestire al meglio le scene delicate in cui eventualmente si imbatte.

Anche Marco, soffermandosi soprattutto sulla dimensione dei messaggi etici, sostiene di non aver mai trovato elementi di disturbo.

«Anzi, ho sempre subito con fastidio opinioni di questo tipo, perché francamente non le trovo fondate. In genere chi le avanza non ha guardato le serie.

Avendo individuato valori chiari all’interno di queste serie, non ho mai trovato elementi che potessero disturbare un bambino. Ora faccio l’educatore (sono laureato in pedagogia e non ancora in filosofia) e da un punto di vista educativo non trovo elementi di disturbo. Anzi, ho sfruttato la struttura giapponese delle serie per creare rapporti umani che poi si sono evoluti. I cartoni animati sono un mezzo per socializzare, possono creare un rapporto, perché si tratta di condividere qualcosa che fa sognare, da cui si può partire per parlare di altro.

Molti ragazzi di cui mi occupo mi hanno parlato di quello che sentono a livello esistenziale a partire da puntate di cartoon visti insieme. Così nella comunità in cui lavoro l’appuntamento con i cartoon delle 14:00 è un momento importante per comunicare con i ragazzi. Un paio di rapporti importanti li ho costruiti a partire da *Dragon Ball*».

«Una cosa che mi disturba – sostiene poi Roberto – è il modo con cui vengono costruite ultimamente molte serie: l’apripista è stato *Evangelion*, dove si gioca in maniera approssimativa con le aspettative dello spettatore per poi girargli la frittata nel piatto sette volte! È un po’ una moda (forse passata) in cui l’ermetismo narrativo diventa una scusa per coprire storie decisamente incomplete. Non lo sopporto perché trovo che sia una mancanza di rispetto nei confronti dello spettatore».

Simile, per certi versi, è l’opinione di Yupa: «in questi ultimi anni mi sforzo di leggere un fumetto come lo vivrebbe un lettore giapponese. Una cosa che nelle nuove produzioni mi urta tantissimo è la difficoltà a trovare – per ragioni di mercato – una conclusione alle narrazioni. Sembra quasi che non siano più in grado di fare storie, ma questo è un altro discorso...

Un tipico elemento dei *manga* che mi disturba è poi la rapidità e la disinvoltura con cui si passa dal registro drammatico a quello comico. Come lettore occidentale, trovo molta difficoltà ad assimilare questa attitudine».

«Un cartoon che m’infastidisce – sostiene poi Susanna – è *Sailor Moon*, è un fumetto un po’ troppo alla *Candy Candy*: c’è troppa falsità, non è vero che se uno ti fa del male tu rispondi ‘va



bene' come Candy!»).

Importanti poi le riflessioni su come, in alcuni casi, viene trattato il tema erotico:

«Attualmente quello che mi disturba di più è *Golden Boy* – continua Susanna – perché parla dell'amore da un punto di vista strettamente erotico, invece nella realtà non è così (cioè spero che non sia così). Per di più m'infastidiva proprio il modo con cui venivano trattati certi argomenti, questa presentazione della sessualità in maniera brutale».

In linea con le osservazioni di Susanna sono poi quelle di Roberto: «mi piacciono molto poco le ultime produzioni per ragazzi adolescenti, perché sono spaventosamente cretine e irrispettose nei confronti degli spettatori e delle donne: da *Sakura Mail\** a *Humming Bird\**, sono prodotti costruiti a tavolino per giocare con gli ormoni dei quindicenni. Insomma, le classiche tette ultraplastiche che sobbalzano e... SOLO QUELLO!»).

Anche Elena è di questo avviso: «forse quello che mi dà fastidio (ma ora, parlando da adulta) sono le scene di sesso gratuite inserite nei *manga* non erotici per attirare anche il pubblico degli sbavatori adolescenti. Al tempo stesso una cosa che non sopporto è la censura televisiva italiana (senza dimenticare poi la presenza frammentante della pubblicità là dove non dovrebbe esserci)».

«D'altra parte – puntualizza Yupa ampliando il discorso – non è facile comprendere appieno la capacità giapponese di rappresentare l'erotismo in modo molto libero e privo di ossessioni, al contrario di quanto accade in Occidente. La stessa parola 'erotismo' è inadeguata a rappresentare molte situazioni, che invece richiederebbero termini che da noi non esistono. In fondo anche questo rientra all'interno di un mondo fatto di sfumature di grigio. Da noi c'è sempre la necessità di definire nettamente il confine tra il sacro e il profano, il pulito e l'impuro. In Giappone non si ragiona in questi termini».

Le testimonianze raccolte ci conducono ad alcune riflessioni; innanzitutto che, se è vero che non mancano appassionati che apprezzano *tout court* le animazioni giapponesi considerandole quasi intoccabili, una buona parte di *animefan* non ha difficoltà né timori a operare distinzioni qualitative all'interno di una mole di produzioni tanto articolata quanto sconfinata: a prescindere dalle preferenze di ciascuno per un certo genere o un particolare autore, non mancano infatti osservazioni critiche nei confronti di precisi meccanismi narrativi, scelte produttive e messaggi veicolati. In altre parole, in base alla nostra esperienza, ci pare che un buon numero di *animefan* posseda una notevole capacità critica nei confronti sia delle produzioni giapponesi in generale, sia dei propri autori preferiti; una simile lucidità di analisi non può quindi che indurci a dare credito alle osservazioni che gli stessi intervistati ci hanno fornito, a partire dalla negazione della violenza come

elemento disturbante la loro sensibilità di bambini (ieri) e di giovani (oggi).

Non è questa la sede per dissertare su che cosa si intenda per violenza<sup>32</sup> e sulle condizioni che rendono violento un cartoon – è un tema che meriterebbe una trattazione a parte – quello che invece ci preme osservare è che rileviamo una forte divergenza, se non proprio un’opposizione, tra l’opinione pubblica, che reputa genericamente violenti i cartoon giapponesi, e il parere degli stessi appassionati che da vent’anni li guardano in televisione; il fatto che le stesse presone che hanno mostrato svariate riserve su questo o quell’*anime* abbiano *unanimemente* negato di aver mai trovato la violenza come elemento disturbante ci induce a concludere – anche nel caso di una loro assuefazione a contenuti abbastanza forti – che i timori da sempre mostrati da schiere di genitori, psico-pedagogisti e giornalisti si sono rivelati di fatto infondati.

Se la questione sulla violenza pare lasciare poche perplessità, più articolato risulta il discorso sulla componente erotica presente negli *anime*. Come ha sottolineato Yupa, in Occidente comprendiamo sotto lo stesso termine “erotismo” una varietà di elementi che in Giappone risultano invece ben distinti. Se la mentalità comune occidentale tende anche solo ad associare l’erotico al pornografico, all’interno delle produzioni erotiche giapponesi si possono individuare svariati sottogeneri: ad esempio troviamo le lolite (dove non mancano rapporti saffici), le supereroine, i mostri tentacolari, le sit-com umoristiche e le storie omosessuali maschili (gli *shonen-ai\**). A parte i rari casi di film d’autore (come *Le mille e una notte\** di Osamu Tezuka e *The Sensualist\** di Yukio Abe), in questi casi non è sempre facile distinguere quando questi *anime* di genere sfocino nella pornografia vera e propria, che – ricordiamolo – ha lo scopo di eccitare lo spettatore, non di raccontare una storia dai contenuti erotici.

Inoltre risulta spesso labile il confine tra queste animazioni di genere e quelle in cui gli elementi erotici costituiscono semplicemente un ingrediente qualsiasi all’interno della narrazione. Ancora, in quest’ultimo tipo di animazioni occorre distinguere quelle gratuitamente condite di elementi erotici (una tetta che sobbalza in primo piano, una inquadratura molto ardita e così via) da quelle in cui tali ingredienti fanno davvero parte della storia raccontata, come può accadere, ad esempio, in *Orange Road\** (*È quasi magia Johnny*): un *anime* dove vengono raccontate le vicende di Kyosuke (Johnny), un normalissimo adolescente alle prese con i primi imbarazzati interessi nei confronti di Madoka (*Sabrina*), una ragazza di cui si innamora.

È chiaro che una simile varietà di rappresentazioni della sfera sessuale non ha nulla a che vedere con la tradizione cartoonistica occidentale, in cui i baci si sono per lo più limitati a suggellare un disneyano matrimonio o a svelare l’assoluta tranquillità di Bugs Bunny di fronte al predatore di turno. Ancora, le eccitazioni sessuali, quando hanno trovato una rappresentazione, sono sempre

---

32) Molto interessante al proposito la tesi di laurea in Semiotica di Massimiliano Ciotola *La violenza nell’animazione*, a.a. 1999/2000, Università degli Studi di Salerno.

state solo allusive e comunque dotate di una grande carica umoristica, come accade al personaggio di Wolfy, l'irrequieto lupo creato dal genio di Tex Avery.

Inoltre, mentre in Giappone è possibile trovare *manga* erotici per tutte le età, da noi l'erotismo è sempre stato associato ad un pubblico meramente adulto, con la conseguenza di essere escluso a priori dalla maggior parte dei fumetti e dai disegni animati, da sempre legati ad un pubblico sostanzialmente infantile.

Alla luce di queste considerazioni, è chiaro che dal punto di vista di un adulto occidentale la presenza in un cartoon di elementi erotici (di qualsiasi tipo) può risultare quanto mai inaudita, per non dire inconcepibile. In alcuni casi gli strali lanciati per questi motivi contro *manga* e *anime* hanno avuto probabilmente a che fare con un certo bigottismo, ma spesso si è trattato di timori legittimi nei confronti di qualcosa di completamente nuovo. Tuttavia, queste preoccupazioni, non essendo accompagnate da un paziente desiderio di conoscenza, si sono di fatto tradotte in indiscriminate (e spesso pretestuose) cacce alle streghe.

D'altra parte le stessi emittenti televisive (Mediaset in primis) si sono premunite a più riprese di forbici censorie che dagli *anime* hanno brutalmente escluso praticamente *qualsiasi* riferimento visivo o verbale all'erotismo. Così è capitato che una serie come la sopracitata *Orange Road* (È quasi magia Johnny) sia stata completamente stravolta senza il minimo rispetto nei confronti degli spettatori: nella versione italiana di un *prodotto* dove molte tematiche adolescenziali (l'amore, la sessualità, le trasgressioni, ecc.) sono trattate dagli autori con saggezza e buon gusto esse sono state invece completamente censurate. Non perché tali tematiche avrebbero potuto indurre una trasgressione (ad esempio le vicende portano chiaramente ad esperire l'alcool come una cosa negativa), ma perché in Italia non abbiamo il tempo di guardare con calma un cartoon prima di criticarlo. Infatti, non appena sui nostri schermi anche solo 'passano' determinate tematiche, di fatto c'è sempre qualcuno che immediatamente si allarma e protesta, perché vedere in un *anime* una sostanza pericolosa come l'alcool, non fa che confermarci l'aspettativa (probabilmente indottrinata dai mass-media) che il cartoon giapponese faccia male ai bambini.

Le testimonianze raccolte dai nostri intervistati a proposito degli ingredienti erotici da una parte confermano la legittimità dei timori adulti, perché è innegabile che in Italia vengano importati prodotti giapponesi per lo meno di discutibile qualità, compresi alcuni prettamente pornografici. D'altra parte è anche vero che gli *anime* incriminati dai nostri interlocutori vengono distribuiti esclusivamente nelle versioni home-video, non certo trasmessi in televisione, con l'unica eccezione di *Golden Boy*. Contemporaneamente gli stessi *animefan* denunciano però a gran voce proprio l'azione censoria televisiva nei confronti di quegli *anime* che invece non sono né erotici né pornografici, come appunto *Orange Road*.

Tutte queste considerazioni ci pare portino a comporre il seguente panorama: l'opinione pubblica ha sempre accusato i cartoon giapponesi di presentare un tasso eccessivo di 'sesso e violenza' dannoso ai giovani spettatori, ma durante i vent'anni di polemiche i diretti interessati non hanno mai avuto voce in capitolo perché erano bambini. Mentre genitori, mass-media ed emittenti si sono per lo più prodigati in interventi grossolani e incompetenti di protesta e di censura, i piccoli spettatori sono diventati adulti coltivando la loro passione per *manga* e *anime* con perizia, dimostrando di possedere anche un buon acume critico: che se da un lato nega con sicurezza i presunti effetti deleteri della violenza rappresentata, dall'altro mostra un giudizio articolato e ponderato sul multiforme panorama degli *anime* che presentano elementi erotici.

È chiaro quindi che, per quanto né genitori, né *animefan* né emittenti vogliono che i bambini abbiano che fare con prodotti 'pericolosi', non si è ancora raggiunto un equilibrio che consenta una gestione oculata, onesta e competente dei palinsesti dedicati ai cartoon giapponesi. Se da un lato manca tutt'ora chiarezza nei mass-media e nell'opinione pubblica, è anche vero che la maggior parte delle emittenti nazionali non mostra alcun interesse a mettere alla prova le aspettative dei genitori per assecondare le esigenti richieste degli *animefan*.

Il risultato di questa situazione è che – proprio per tutelarsi dagli *anime* che gli stessi appassionati, sulla base della loro decennale esperienza, reputano per lo meno discutibili – genitori ed emittenti televisive hanno di fatto privato (e tuttora privato) le nuove generazioni di un grandissimo numero di animazioni di buono e alto livello, che non solo si rivelerebbero innocue, ma potrebbero davvero costituire per bambini e ragazzi un'importante occasione di arricchimento culturale, cognitivo ed emotivo.

#### 2.1.8) Una passione condivisa

Il rapporto con un cartoon o un personaggio è indubbiamente un'esperienza soggettiva, idiosincratia, speciale per ciascun spettatore, tuttavia essere appassionati di cartoon giapponesi significa anche condividere le proprie esperienze e il proprio hobby con tante altre persone. Ci si può trovare a casa di un amico per vedere insieme l'ultimo film uscito, come discutere sui *newgroup* delle varie novità del mercato o magari riunirsi in qualche associazione. Si frequentano le fiere, magari indossando i costumi dei propri eroi, oppure si esce semplicemente per fare due chiacchiere.

Ovviamente la condivisione di questa passione può generare dinamiche interpersonali e di gruppo di varia natura, soprattutto quando non tutti i membri di una compagnia sono appassionati di *manga* e *anime*.

«All'interno del mio gruppo di amici – racconta Marianna – ci riuniamo, guardiamo videocassette insieme, ne discutiamo... Poi facciamo anche altro, come uscire a vedere film 'normali' al cinema. Siamo tutti appassionati di cartoni animati giapponesi, anche se poi ciascuno di noi ha altre differenti passioni».

«Io sono molto contento – ci dice Gianluca – di aver trovato una ragazza proprio grazie ai cartoni animati. A molti miei amici appassionati molte ragazze dicono: “Ma che-tti leggi... Ma che-tti guardi... Ma-ddai... Annamo de qua, annamo de là...” e loro non riescono a coltivare questa passione. Con il nostro gruppo di amici ci vediamo quasi tutti i giorni, e – come accade in ogni gruppo – ci sono anche i litigi e le sparlate da dietro. Però ci divertiamo. Parliamo quasi solo di cartoni animati, siamo veramente molto appassionati. Ci sono anche state persone che sono uscite dal gruppo. Sì, a loro piacevano i cartoni animati, ma quando venivano qui all'Expocartoon (nella vita 'vera' di appassionati), diventavano le persone di prima, i coattori... persone che sembra non abbiano niente a che vedere con il cartone animato. Io ho lasciato un altro gruppo di amici per entrare in quello di appassionati: non mi capivano, volevano andare sempre in discoteca. Invece penso che si possa anche ritrovare a casa di uno di noi per vedersi un cartone animato».

«I miei amici sono appassionati – ci rivela Emma, con una passione particolare per Matt Groening –, per cui parliamo molto spesso dei personaggi e rimpiangiamo che non ci siano davvero persone così! Ogni nostra uscita è sempre alla fumetteria, non cambia mai itinerario. Molto spesso ripetiamo le battute dei personaggi, come “ciucciati il calzino!”...»

Più articolata è stata invece l'esperienza di Federica: «Con i miei coetanei all'inizio ero timida, non facevo sapere tanto in giro del mio hobby, poi ho presto trovato altri appassionati con cui fare due chiacchiere. A dir la verità si tratta di una storia lunga: a suo tempo facevo parte della “Foce del Kappa”, una sorta di club (a Roma) in cui ci si riuniva al sabato pomeriggio, da cui nacque anche una *fanzine*, che poi è morta per dissapori... Al che me ne sono uscita: erano anche anni in cui non ero particolarmente interessata ai *manga*, ne compravo pochi; venivo da sola all'Expocartoon, è stata una delle esperienze più tristi della mia vita! È infatti una manifestazione che va condivisa con altra gente. Poi sul n° 3 di *Maison Ikkoku* hanno pubblicato una mia lettera, alla quale hanno risposto molte persone. Da allora la mia passione è rinata e, assieme ad essa, le amicizie, non solo a Roma, ma in tutta Italia. Tra di noi parliamo soprattutto di aspetti artistici di un *manga* o un *anime*, dal contenuto al tratto grafico. Recentemente è

venuta fuori la tematica dell'omosessualità, tanto per fare un esempio. Nella mia esperienza personale, i ragazzi con cui corrispondo sono tutte persone con mille interessi [...] Personalmente nasco come lettrice, sin dai tempi della scuola. Vicino ai *manga* o anche tutti gli altri libri e così via. Il bello dell'amicizia con gli appassionati che conosco è che, dati i nostri interessi, si può discutere appunto di tante cose».

«Nella mia compagnia – racconta poi Michele – non siamo in molti ad essere appassionati, coi quali però si parla davvero di tutto, non solo di cartoon. A volte evito appositamente di parlare di fumetti, perché non voglio limitare la discussione con queste persone solo su questo campo, perché non si può costruire un rapporto di amicizia parlando solo di fumetti. Ogni tanto tra amici ci si prende in giro: “tu leggi i fumetti...”, “tu ascolti Marilyn Manson...”. Sono sfughe che capitano... Insomma, essendo un hobby, va vissuto in maniera goliardica. E come tutti gli hobby, permette di fare molte conoscenze».

«Essere appassionati di *manga* – osserva Lucia – può rivelarsi un'arma a doppio taglio: da un lato ti permette di fare nuove amicizie, dall'altro può costituire un elemento di isolamento dai ragazzi che frequenti, ma che non condividono la tua passione, che finiscono per considerarti un po' un elemento 'estremo' della società. Viceversa con gli appassionati di *manga* si parla di *anime*, ma poi con qualcuno si diventa davvero amici: allora si discute anche di musica, di calcio, storie d'amore... Con gli altri invece hai meno argomenti di discussione: anche solo se ti capita di citare una battuta presa da un fumetto, vieni guardato con lo sguardo di chi ti chiede: “e allora?”. Poi ovviamente spetta a ciascuno adeguarsi: ad esempio in certi ambienti non tiro fuori alcuni argomenti perché so che non interessano; oppure ci provo una volta, magari due, ma poi basta.

Però nel complesso posso dire che i *manga* possono costituire anche un buon pretesto per avvicinarti a certe persone per le quali altrimenti scatterebbero dei freni inibitori; insomma è una scusa per fare amicizia! D'altra parte capita che all'interno degli appassionati si creino sottogruppi gruppi – legati a gusti specifici o a certe associazioni – che magari si guardano in cagnesco.

Anche in questo mondo ci sono poi dei luoghi comuni: ad esempio che chi scrive in *i.a.c.*<sup>33</sup> lo fa per cercare la fidanzata! Oppure che sono tutti brutti, per cui è meglio non considerarli, perché vuol dire che socialmente sono degli sfigati, che passano il sabato sera a navigare invece di uscire come tutti. Insomma, il classico tipo “giallo”, stanco,

---

33) È il gruppo di discussione ita.arti.cartoni.

sempre davanti al computer... come l'*otaku* giapponese! Sempre nella stanza piena di fumetti e videocassette, ricordandosi ogni tanto di mangiare... Però penso e spero che l'appassionato italiano non sia ancora arrivato a questi livelli! Sono solo luoghi comuni... bisogna invece dare a tutti la possibilità di conoscere tutti, anche se la pensano diversamente.

Per quanto riguarda il mio gruppo di amici, il modo con cui condividiamo la nostra passione dipende dai giorni. Ad esempio io faccio parte di un centro di aggregazione giovanile dove al venerdì vengono proiettati cartoni animati, americani come giapponesi. C'è il giorno in cui si parla del nuovo fumetto uscito o dell'ultimo adattamento brutale e c'è pure il giorno in cui si discute di tutt'altro. Il che è possibile perché alla base del gruppo c'è l'amicizia. Come dire che non si è amici solo perché si condividono gli stessi fumetti».

«Anche i miei amici collezionisti dedicano molto tempo all'animazione – racconta Marco –, anzi qualcuno dedica tutto il suo tempo libero ai cartoon, però portando avanti con molto buon gusto i rapporti umani connessi a questo ambiente. È una cosa molto simpatica, perché magari ci si trova a cantare tutti insieme le sigle originali giapponesi, ci sono delle penitenze per chi sbaglia, sono state fatte feste con gruppi musicali come i “Desslock<sup>34</sup> Quartet”... I più folli sono i fan di Leiji Matsumoto\*, capaci di qualsiasi cosa. [...] Comunque sono completamente soddisfatto della qualità dei rapporti amicali con le persone con cui coltivo questa passione. Abbiamo condiviso contenuti umani a mio avviso molto significativi e che mi hanno aiutato nei momenti di difficoltà in cui l'animazione giapponese non ha trovato posto. Poi è chiaro che, quando hai una passione così divorante, tendi a parlarne spesso».

Gli *anime* e i *manga* – come hanno documentato anche queste testimonianze – possono costituire un'importante occasione di socializzazione, non solo all'interno di una città, ma anche – grazie soprattutto alla telematica – tra persone sparse per tutta Italia, se non addirittura all'estero. Ci sono club, *fanzine*, serate a tema, incontri, ma anche esclusioni dal gruppo, incomprensioni e pregiudizi. A questo proposito occorre sottolineare come queste ferventi attività relazionali (con tutto quello che ne consegue di positivo e di negativo) non ci sembrano ugualmente presenti presso altre categorie di appassionati, a partire da quelli della Disney; forse perché è già un rito sociale recarsi assieme a vedere i lungometraggi natalizi disneyani, forse perché questi non si confanno particolarmente alle esigenze degli adolescenti, fatto sta l'ambiente legato ai *manga* e agli *anime* riesce a mobilitare, più di altri, le risorse e le iniziative dei giovani.

---

34) Desslock è il nome (nell'adattamento televisivo occidentale) di un famoso antagonista nella saga di *Star Blazers* (*Corazzata Spaziale Yamato*).

È anche probabile che la forte coesione che si respira tra gli *animefan* nasca proprio dalle difficoltà riscontrate nel rapporto con le persone che non seguono (o a maggior ragione denigrano) le produzioni giapponesi. In altre parole, in presenza di un ‘nemico’ esterno come genitori e mass-media, gli *animefan* si sono stretti solidalmente a creare un fronte comune.

I *manga*, rispetto alla cultura ufficiale occidentale (anche fumettistica) sono sempre stati un mondo a parte, quasi una sottocultura, per cui è naturale che essa abbia dovuto lottare per trovare i suoi spazi. Non a caso simili entusiasmi tra il pubblico giovanile si riscontrano ad esempio attorno ad immaginari altrettanto ‘diversi’ ed ‘esclusi’ dalla cultura ufficiale, come quello di *Star Trek* o del mondo fantasy (con l’ampia gamma di romanzi, videogiochi, ma soprattutto giochi di ruolo).

Queste dinamiche legate alle produzioni giapponesi potrebbero essere anche dovute alla carica di entusiasmo dovuta alla nascita e all’espansione del mercato editoriale e dell’home-video, per cui potrebbero spegnersi se esse diventeranno una realtà ‘normale’ e non un fenomeno del momento (anche se ormai esso dura una decina di anni). Ma potrebbe anche non accadere: in Giappone, un paese dove i *manga* e gli *anime* sono popolari e accettati come il gioco del calcio in Italia, questi entusiasmi (*fanzine*, ritrovi, fiere, *cosplay*, ecc.) non sono affatto sopiti. Un’ipotesi che allora non è da escludere è che sia la natura stessa delle produzioni giapponesi (nella loro varietà e intensità) a incentivare di fatto un certo tipo di relazioni sociali. Ovviamente non abbiamo ancora gli strumenti adeguati per rispondere a questa domanda, ma intanto è opportuno non dimenticarla.



## **2.2) GLI APPASSIONATI SI MUOVONO**

Come abbiamo visto, vivere la passione per l'animazione e il fumetto giapponese non significa solo sfogliare pagine o accendere la tv, ma anche incontrarsi, parlare e riunirsi. Lo si può fare, ad esempio, quando si esce al sabato sera, ma esistono anche occasioni più specifiche, come feste e le fiere, le associazioni e i gruppi di discussione sulla rete, senza dimenticare poi i frequenti contatti tra i collezionisti di tutta Italia. Senza pretendere di esaurire in questa sede il variegato panorama italiano, abbiamo tuttavia intervistato alcune persone che ci sono sembrate significativamente inserite in questi ambiti, ora perché lo sono al pari di tante altre persone, ora perché invece ne parlano da un punto di vista forse meno comune, ma comunque importante.

### 2.2.1 Internet: siti e gruppi di discussione

Il mondo di Internet ci appare da un lato abbastanza variegato, ma dall'altro ricco di potenzialità di sviluppo. È vero, ad esempio, che il numero di siti dedicati gli *anime* e ai *manga* è pressoché infinito, ma a ben vedere si tratta di siti mediamente poco variegati: vi sono sinossi, notizie, materiali da scaricare (audio, video, ecc.), ma ad esempio sono relativamente pochi quelli dove si possono trovare profonde analisi di questa serie o di quell'autore. Ancora, ci sono molti *newsgroup* e *mailing-list*, ma è raro che vengano affrontati dibattiti di un certo peso. E se magari non è difficile trovare *manga* pornografici (a volte satirici), molto più infrequente è la pubblicazione di fumetti d'autore (come ad esempio è avvenuto per *Great Harlock\** di Leiji Matsumoto).

Insomma, come si vedrà meglio dai racconti delle persone intervistate, se oggi quello di cui possiamo usufruire era quasi impensabile anche solo quindici anni fa, le prospettive di un futuro non lontano potrebbero riservare altre sorprese, dalle collaborazioni lavorative alle videoteche in rete.

«La rete, per come è fatta – racconta Roberto –, ti aiuta a far sentire le tue opinioni (che siano cartoon, torte di mele o ideologie neonaziste...). In rete c'è una vasta comunità di appassionati di cartoon, il 90% dei quali adora le produzioni giapponesi (a volte, purtroppo, in maniera esclusiva).

Noi dell'ARiCA<sup>35</sup> navighiamo da quando non c'era ancora Netscape e il Web era solo in fase sperimentale. Allora si trovava l'evoluzione di Fidonet, per cui si trovavano

---

35) Come si vedrà in seguito, è una associazione culturale legata all'animazione.

*fanzone* in formato solo testo, che ad esempio parlavano dei gruppi di appassionati negli Stati Uniti. In una di queste, ad esempio, scriveva una ragazza giapponese trasferita in America, che raccontava come era davvero la scuola in Giappone – che ovviamente non è fatta solo di sport o intervalli (come invece spesso si vede negli *anime*). Con il Web, e quindi con la possibilità di vedere anche suoni e immagini, le cose sono cambiate molto. I fan possono così parlare delle proprie serie preferite. Sono nati anche siti catalogo, che raccolgono gli altri siti (il più famoso è [www.anipike.com](http://www.anipike.com)).

Nei siti si può trovare davvero di tutto: dagli articoli tecnici ed analitici alle sinossi, dalle immagini alle traduzioni in inglese dei testi originali (utilissimi per capire quali parti sono state censurate da noi). Oggi si trovano direttamente gli episodi sottotitolati in inglese, per la gioia di grandi e piccini. Però ci vogliono circa quattro ore per scaricarsi con un modem normale i 30-40MB di un episodio (la cui qualità è ancora analoga a quella di una seconda o terza copia di una videocassetta).

Domani le cose potrebbero essere diverse, mi aspetto che le case produttrici arriveranno a vendere direttamente gli episodi in rete, tagliando i costi di distribuzione. Tra poco sarà anche possibile avere un canale tematico su satellite, per non parlare di videoteche in rete, dove si potrà magari scaricare la puntata x del cartone y.

Il problema dei ritardi è che spesso tendiamo a usare i nuovi media come se fossero i vecchi. Si potrebbe fare anche una tv in rete in cui le possibilità di pagamento potrebbero essere le più disparate (a partire dal fare scegliere al consumatore se pagare o vedere la pubblicità, magari scegliendo quali spot vedere negli stacchi previsti). Queste ovviamente sono mere speculazioni sul futuro. Molto dipenderà anche dalle regolamentazioni internazionali.

Ci sono poi i programmi di animazione nati in rete: Bruno Bozzetto ad esempio usa il Flash della Macro Media. Non è oggi un prodotto professionale, ma ha un'interfaccia molto più semplice dei programmi 'seri' che costano 30-40 milioni di lire.

Non mancano neppure i siti pornografici; i programmi che impediscono di accedere a determinati siti, come appunto quelli porno, hanno però un altro lato della medaglia: se io faccio un sito che ha semplicemente una ideologia che sta antipatica a chi fa le leggi anti-porno, me lo ritrovo bloccato come se fosse tale. È successo ad esempio si è scoperto che il porno si è rivelata una copertura per bloccare siti 'politicamente sconvenienti' a chi aveva deciso la lista dei siti da criptare (sono stati così interdetti siti sui diritti degli omosessuali americani o che insegnavano la contraccezione e via di questo passo...).

Un'altra cosa ancora è il contatto tra le comunità di appassionati. Nel momento in cui ci saranno disponibili sistemi adeguati, io appassionato potrò realizzare il mio sogno di fare un film grazie alla collaborazione a distanza con la gente reperita in rete (“io sto facendo un cartone così e così: chi può aiutarmi?”). È simile a ciò che è già successo per un software come Linux: non è ancora il più diffuso, ma sta crescendo in maniera rapidissima. E si diffonde in rete perché funziona bene».

«Usenet, il termine che identifica l'insieme di tutti i *newsgroup* mondiali, è la vera internet – sostiene Gianluca, moderatore di un gruppo di discussione – quella fatta di persone e non degli annunci pubblicitari del web. Un *newsgroup* è una sorta di bacheca virtuale: vi si accede tramite programmi appositi (ma i più comuni programmi di posta lo supportano), e consiste in messaggi provenienti da ogni dove, che rispondendosi tra loro danno vita a discussioni, che spesso contano centinaia di interventi prima di esaurirsi. Ogni *newsgroup* è dedicato a un argomento, dai più tecnici e seri ai più frivoli e infantili, e l'aria che si respira varia grandemente dall'uno all'altro. Io ho frequentato quasi esclusivamente quelli della gerarchia italiana dedicati alle arti (it.arti.\*, appunto), e il clima qui è sempre stato quello di un immenso club in cui la gente chiacchiera della propria passione comune.

Come in ogni locale pubblico, vi si trova gente di ogni tipo, anche qualche attaccabrighe, e possono scoppiare risse. Per questo, alcuni gruppi di discussione vengono moderati, ossia viene istituito un Comitato che presiede alla serenità del gruppo, filtrando i messaggi sgraditi sulla base di un Manifesto comune che ne indica il Regolamento (in genere, ci si limita a eliminare i messaggi puramente ingiuriosi e la pubblicità)».

«Gli appassionati che si possono incontrare in rete sono i più disparati – continua Roberto – Ci sono molte persone ‘quadrate’ e con la testa sulle spalle (indipendentemente dal fatto che magari alle fiere si travestono...), sia tizi completamente scoppiati, instancabilmente persi per quella serie o quel personaggio. Poi ci sono tutte le ‘gradazioni intermedie’... Ultimamente non seguo molto i *newsgroup*, perché – almeno qualche anno fa – il rapporto segnale-rumore tendeva a zero, che significa che i messaggi interessanti erano pochissimi, tipo uno su cinquanta cavolate. Ad esempio si va da risposte come “Sì, sono d'accordo anch'io” (senza ovviamente specificare l'argomento!), a insulti pesantissimi (“tu non capisci niente...”), fino a puerilità come “io sono il fan numero uno del personaggio x”- “No, sono io perché...”. Ecco il motivo per cui ad un certo punto mi sono stufato di seguire i

*newsgroup*. Sembra le cose siano un po' cambiate oggi, ad esempio grazie ad gruppi moderati come *it.arti.cartoni.animati*, dove vengono riportate notizie di ogni tipo e solo qualche commento».

### 2.2.2) Perché riunirsi in una associazione?

Non sono pochi i fan club o le associazioni sorte attorno al fenomeno dei *manga* e degli *anime*. Ci sono appassionati che si radunano in base a specifici gusti comuni (gli *Hoshi no Senshi*<sup>36</sup>, le *Brigate Takahashi*, ecc...), altri che invece intendono condividere una più generica passione per l'animazione, gli *anime* o il Giappone stesso.

Complessivamente i motivi per cui nascono questi gruppi sono la promozione dell'oggetto della propria passione o semplicemente lo scambio di opinioni e materiali. Alcuni rimangono semplicemente fan-club, altri danno vita a associazioni vere e proprie, più o meno strutturate, famose o legate a gruppi di discussione. Molto nota ad esempio è l'A.D.A.M. (Associazione per la Difesa degli *Anime* e dei *Manga*), che ha dato vita ad un articolato sito e a varie iniziative. Come esempio riportiamo invece due testimonianze forse meno famose, il Japan Fan Club (torinese) e l'ARiCA (bolognese). Entrambi non si occupano solo di *manga* e *anime*, ma anche di cultura giapponese (il primo), e di animazione in generale (la seconda).

«L'idea di fondare un club di appassionati è nata ancora prima del grande boom delle produzioni giapponesi – racconta Elena – Ufficialmente, il JFC nasce come gruppo di amici nel 1994 e diventa Associazione Culturale legalmente riconosciuta nel 1996. Lo scopo principale era quello di riuscire a raggruppare i fan delle produzioni giapponesi per scambi di opinioni e momenti di divertimento tratti dal comune interesse; questo perché, fino a quel momento, gli appassionati di *manga* ed *anime* coltivavano la loro passione singolarmente: perché mancavano strutture in cui radunarsi, per paura di non venire compresi o, peggio, di essere scambiati per pazzoidi a causa del loro hobby (questo per via della politica denigratoria nei confronti delle produzioni nipponiche, che tuttora persiste da parte dei mass media).

Ci occupiamo di tutto quello che ha a che vedere con la cultura giapponese, partendo da *manga* ed *anime*, come specchio di uno stile di vita diverso dal nostro, ma non per questo meno interessante (leggende, costumi, usi, arte, credenze...). Questo avviene attraverso mostre, incontri e convegni. Lo scopo è di vincere la diffidenza (spesso

---

36) Ovvero i Guerrieri delle Stelle, fan club della saga *Star Blazers (Corazzata Spaziale Yamato)*.

dettata dall'ignoranza) nei confronti della cultura del Sol Levante. Tra le nostre iniziative, si segnala anche una raccolta di firme contro le censure nei cartoni animati (nel 1997).

La difficoltà maggiore che abbiamo incontrato è il completo disinteresse da parte delle strutture cittadine, a partire dal Comune di Torino (e limitrofi) e della Regione Piemonte, che non danno nulla per nulla e mirano solo alle entrate immediate. Le persone a cui ci rivolgiamo sono generose con le promesse di sponsorizzazione, ma al momento dei fatti non si fanno più sentire. Anche quando si tratta solamente di avere un locale in cui esporre delle tavole di giovani artisti o simili. Nemmeno un'associazione senza fine di lucro come la nostra, iscritta regolarmente al Comune, ha possibilità di organizzare nulla. Anche i negozi specializzati (con rare eccezioni) non vedono di buon occhio le iniziative di una semplice associazione (forse ci considerano dei concorrenti?).

Bisogna però segnalare che siamo riusciti ad ottenere dei locali dal Comune di Settimo Torinese (qualche anno fa) per organizzare una mostra ad ingresso gratuito sull'esplosione della bomba atomica, dedicata in particolar modo agli alunni delle scuole. Abbiamo organizzato tutto, dai materiali alla vigilanza, senza chiedere un soldo, ricevendo complimenti da tutti. Abbiamo quindi presentato la vicenda come curriculum alle istituzioni cui facevamo domanda. Non so che cosa vogliano di più dalla vita... forse che portiamo un po' più di guadagno nelle loro tasche (loro, perché noi siamo senza fine di lucro, dunque dei poveracci rimbecilliti ai loro occhi).

Al momento il JFC ha scelto di mantenere solo la sede virtuale, ma fino a poco tempo fa ci riunivamo in un edificio della Circoscrizione, che abbiamo lasciato per motivi di sicurezza (era situato in mezzo alle case degli ex detenuti, grande regalo della Circoscrizione!). Quando organizziamo un evento, stampiamo una serie di volantini pubblicitari, che lasciamo in visione nei negozi e fumetterie; facciamo anche un giro di telefonate per invitare tutti i soci ed i loro amici. Le iscrizioni sono libere e la partecipazione è gratuita. Non c'è biglietto d'ingresso né per usare i videogiochi né per partecipare ai tornei di giochi di carte (quali "Ken il guerriero" o "Dragon Ball", dei quali abbiamo avuto come ospiti gli autori). Ultimamente, organizziamo anche tornei di giochi di ruolo ispirati ai *manga*. Sono frequentati sia da ragazzini (con il permesso o la presenza dei genitori) sia da adulti, anche perché noi facciamo caso a chi entra. Sicuramente, qualche *otaku* c'è, ma è di genere innocuo».

«L'ARiCA (Associazione per la Rivalutazione del Cinema d'Animazione) è stata molte cose in questi anni – racconta Roberto, il presidente – È nata nel 1992. Alla fine

degli anni Ottanta (erano i tempi di Fidonet) ci trovavamo nel circolo di informatica, dove avevamo modo di contattare telematicamente alcuni gruppi di discussione, uno dei quali era appunto sui fumetti e cartoon.

Non eravamo più bambini e non avevamo paura di dire che i cartoon ci piacevano. Poi si venne a creare un area di discussione specifica sui cartoon (cartoni.ita), dove – oltre ad analisi di serie come *Maison Ikkoku* alla loro prima emissione - si discusse anche della difficoltà di protestare, come privati cittadini, con le emittenti televisive sulla gestione dei programmi. Così ad un ragazzo di Imola venne l'idea di creare una associazione, con lo scopo di lottare contro le situazioni o le leggi (come la Mammi) che impedivano la diffusione del cartone animato in Italia.

Oggi, grazie ad una normativa europea (che però non annulla la Mammi...) le cose sono cambiate, c'è di nuovo la pubblicità e un maggior numero di cartoon, ma ancora non c'è una seria regolamentazione al riguardo (che ad esempio imponga di inserire gli spot negli stacchi previsti dalla serie stessa). E dire che con un maggior rispetto nei confronti dello spettatore, egli stesso sarebbe più disposto a guardare gli spot, per la gioia di sponsor e delle stesse emittenti... Ma evidentemente non ci arrivano.

Noi dell'ARiCA ne abbiamo provate tante. Non abbiamo mai raccolto firme perché siamo coscienti di quanto possa essere utile in Italia fare simili operazioni. Prima della Mammi tentammo di fare una indagine statistica sul target effettivo dei cartoon, per convincere gli sponsor che c'era anche un pubblico adulto tutto da scoprire e da sfruttare (a condizione ovviamente di trattare meglio gli stessi cartoni animati). Ovviamente quando il questionario era pronto, saltò fuori la Mammi e fine delle sponsorizzazioni!

Abbiamo quindi provato a contattare i giornalisti per convincerli che i cartoon non erano fatti col computer e che non erano solo per bambini. Siamo stati degli ingenui. Tra i giornalisti c'è anche gente in gamba e preparata, ma purtroppo non possono farci nulla; quando ad esempio Vera Slepj dice che forse *Sailor Moon* fa diventare gay, per le testate ci sono due possibilità: o fare un articolo a nove colonne e quadruplicare le vendite o fare un articolo più sensato che circoscrive la cosa nei suoi limiti (una psicologa ha detto che alcuni bambini, punto). Ovviamente tutti hanno fatto il titolo a nove colonne, compresi i giornali dove c'erano i giornalisti in gamba che conoscevamo. Interpellati in materia, ci hanno detto che la redazione è stata lapidaria ('se non ci scrivi tu l'articolo, lo facciamo noi con un lancio stampa') e che non ci potevano fare assolutamente niente.

Abbiamo provato anche ad accedere ai dati auditel (avevamo trovato pure uno sponsor di un milione al mese), peccato che i costi di accesso erano ben superiori (per dati pure parziali in cui l'età degli spettatori arriva solo a 17 anni!). In pratica per avere i dati completi bisogna rivolgersi a società private che a pagamento fanno le analisi (sarei anche curioso di sapere chi è il proprietario di queste società...).

Negli ultimi anni abbiamo invece visto moltissimi cartoon, frequentato festival come quelli di Genzano e Annecy, monitorato la situazione all'estero (che quanto a censure non è migliore della nostra...), senza contare il tutto il mondo della rete.

Un altro problema delle associazioni (almeno nostro) è che quando i membri superano i vent'anni e cominciano a lavorare, il tempo da dedicare 'alla causa' si riduce tantissimo. In questo senso ci vorrebbe ricambio generazionale.

Alle fiere abbiamo contattato le altre associazioni per orchestrare azioni comuni, ma spesso queste operazioni finiscono per naufragare. Vedrei molto bene ad esempio una collaborazione tra le emittenti e le associazioni di esperti e appassionati (come avviene per *Star Trek*). Potremmo offrire consigli sia in fase di scelta che di adattamento. Io ho parlato con Alessandra Valeri Manera<sup>37</sup> quando ancora imperava la Mammì: mi disse molto ragionevolmente che senza pubblicità, preparare una seconda versione 'per adulti' di un cartoon avrebbe richiesto spese insostenibili. Invece ci sono associazioni (non tutte ovviamente) che non fanno altro che dare dei bastardi alle emittenti.

Francamente penso anche che una collaborazione tra le associazioni e le emittenti non si è mai realizzata perché in fondo a queste ultime non interessa. E questo perché un gruppo di consulenti esterno fa paura, perché diventa un termine di paragone pubblico con cui può venire giudicato l'operato dell'emittente. Così le tv continuano a fare quello che vogliono e tra gli appassionati continua un pettegolezzo sfrenato, ma in fondo anche divertente (ad esempio si dice che l'intelligente serie – non ancora trasmessa su Mediaset – di *Hana Yori Dango*\* sia stata ridotta di 11 episodi, mentre la protagonista da Tsukuji sia diventata Maria Ursula! Però si dice anche che oggi la situazione non sia così inquisitoria).

D'altra parte, se Mediaset continua a censurare, non lamentiamoci se poi ci saranno pirati che spacciano cariole di videocd a metà dell'audience televisiva. Se ne accorgerà anche Mediaset...».

Come emerge da queste interviste, le difficoltà a promuovere il mondo dell'animazione giapponese sono tantissime. Innanzitutto c'è un problema di distanza culturale: i modelli di

---

37) È la responsabile delle trasmissioni di disegni animati sulle reti Mediaset.

rappresentazione orientali (si pensi anche solo al caso dell'erotismo) non risultano di facile comprensione ed accettazione per le persone nelle quali i modelli occidentali sono rigidamente radicati (e magari corroborati da pregiudizi negativi nei confronti della cultura nipponica o in particolare degli *anime*). Non a caso sono stati proprio i bambini di vent'anni fa a recepire con maggiore tranquillità e acume le caratteristiche dei cartoon giapponesi: non solo perché erano loro i destinatari delle trasmissioni a disegni animati, ma anche perché, a differenza delle persone adulte, i bambini possiedono in genere schemi mentali più flessibili e aperti a rappresentazioni del mondo diverse da quelle già conosciute. Questa flessibilità dei piccoli spettatori può essere giustificata sia da un minor numero di esperienze alle spalle, che quindi non hanno ancora dato vita in loro a solide rappresentazioni del mondo, sia forse dall'abitudine ludica – tipicamente infantile – di andare oltre il dato evidente. In altre parole, come da bambini si crede per gioco che una fila di sedie sia un convoglio ferroviario attaccato dagli indiani nel Far West, altrettanto facilmente si accetta che nei cartoon vengano raccontate storie incredibili (come i 'robottoni' che difendono il pianeta Terra) o dai registri narrativi inusitati (ad esempio, la drammaticità di *Lady Oscar*). A ben vedere, non si tratta dell'applicazione, in questi due casi, di un medesimo meccanismo mentale, ma *la facilità* con cui il dato "sedie" può essere qualcos'altro è la stessa con cui *l'idea di cartoon* può essere diversa rispetto a quella già esperita. Non solo, ma come da bambini ci si esalta quando si vive per gioco una avventura nuova (nell'esempio, gli indiani che attaccano il treno arrivano sorprendentemente dal cielo...), con lo stesso entusiasmo e curiosità si segue un cartoon che rompe gli schemi, ad esempio a suon di fragorose astronavi interstellari o di avvincenti incontri sportivi.

A questo proposito occorre però precisare che, come da bambini si è ben consci che gli indiani non attaccano davvero i treni, tanto meno volando, altrettanto chiaramente si sa che quello che si vede nel televisore è solo un cartoon, dove i personaggi sono disegnati e non reali, per quanto indubbiamente più 'concreti' degli indiani soltanto immaginati. Inoltre, grazie alla presenza negli *anime* di nomi giapponesi e delle immagini delle sigle originali (in genere piene di ideogrammi), i bambini degli anni Settanta e Ottanta erano tutti chiaramente consapevoli che si trattava di cartoon nipponici. Così, quando comparivano alcune astrusità (le catene ai polsi di una giocatrice di pallavolo come Mimì\*, le trasformazioni impossibili di Hurricane Polimar\*...), esse venivano riconosciute come 'diavolerie giapponesi' e guardate con un consapevole sorriso di indulgenza.

Non che i bambini oggi non siano più in grado di riconoscere un *anime* da un cartoon occidentale (in fondo basta osservare lo stile grafico), ma la scomparsa da molti anni delle immagini delle sigle originali (sostituite in genere da spezzoni di puntate) e di molti nomi originali (trasformati in occidentali, per lo più italiani) sicuramente non aiuta i piccoli spettatori a prendere coscienza della giapponesità del cartoon. Un esempio per tutti: se in un clima antiamericano gli album di Michael



Jackson fossero importati in Italia con il nome di Michele di Giacomo (ma ci si potrebbe aspettare anche un Mario Trulli...) e venissero cantati in italiano da Biagio Antonacci, è probabile che le mamme distratte, ma preoccupate per la sorte dei propri fanciulli, non si accorgerebbero più di tanto della americanità della musica e dormirebbero sonni tranquilli. E i produttori discografici italiani non solo eviterebbero il mirino inquisitore dei media, ma guadagnerebbero anche dai diritti sull'adattamento nostrano. Però è chiaro che non tutti i bambini potrebbero riconoscere la musica di Michael Jackson come tale, anche se inconsciamente si abituerebbero a questo tipo di cultura musicale (si tratterebbe del sopraccitato «contrabbando culturale»). Ed è anche evidente che in tutti i casi la qualità della sua musica ne risulterebbe altamente compromessa, come accadrebbe – restando in esempio – anche a quella degli altri cantanti americani importati in Italia, da Frank Sinatra a Louis Armstrong (ad esempio interpretati, con testi manipolati e censurati, rispettivamente da Luciano Ligabue e Fiorello...).

In un clima culturale di questo tipo non sorprenderebbe allora che psicologi e media imputassero alla musica di Michele di Giacomo (che comunque tutti saprebbero – distratti esclusi – che è americana) l'istinto omicida di un adolescente che butta un sasso da un cavalcavia dell'autostrada o quello suicida di un bambino di pochi anni che cade dalla finestra (lasciata aperta!) mentre alla radio riecheggiava la voce di Biagio Antonacci.

Ovviamente se un ragazzino telefonasse ad un giornale segnalando l'errore grossolano dell'Associazione dei Genitori o l'abbaglio dell'Onorata Psicologa sugli effetti deleteri della musica in questione, non verrebbe minimamente ascoltato, perché, non avendo credenziali, il suo parere non farebbe notizia. Crescendo, al ragazzino verrà però in mente che, se mettesse in piedi una associazione con i suoi compagni di liceo o di facoltà, non solo potrebbe reperire da altri appassionati le versioni originali degli album di Michael Jackson e Louis Armstrong, ma magari qualche giornale lo ascolterebbe, perché le stesse proteste non le avanzerebbe più lui, ma una Associazione, un ente, come tale più visibile e autorevole agli occhi dei media.

Per questi motivi sono nate molte associazioni culturali legate agli *anime* e ai *manga*, mostrando una maggiore incisività rispetto ai singoli membri. Tuttavia, le iniziative di queste associazioni si sono scontrate contro il muro pressoché invalicabile del mondo dei mass-media italiani, dalle emittenti televisive al mondo dell'informazione.

Molte emittenti non hanno chiaramente alcun interesse a collaborare con le associazioni culturali, perché queste costituirebbero una fonte di giudizio competente sul loro operato e le costringerebbero ad un gioco al rialzo qualitativo che ben poche sono intenzionate a sostenere.

Inoltre il mondo dell'informazione non gode certo di ottima salute: molte testate giornalistiche dipendono eccessivamente dai lanci stampa d'agenzia, spesso manca trasparenza in articoli e

servizi, senza contare una sommaria supervisione da parte dei responsabili di testate. A questa discutibile qualità di informazione fa da contraltare un'opinione pubblica incapace di distaccarsi, se necessario, dall'operato dei giornali (come avviene, ad esempio, negli Stati Uniti<sup>38</sup>). Nonostante il suo potere sulle masse, il mondo dell'informazione italiana in genere preferisce assecondare in tutti i modi le aspettative del suo pubblico, sia nel tipo di notizie che nel loro contenuto specifico<sup>39</sup>. D'altra parte si potrebbe anche ipotizzare che la pressoché assoluta dipendenza dell'opinione pubblica italiana dal mondo dell'informazione sia da questo (intenzionalmente?) alimentata proprio assecondando ripetutamente aspettative e desideri di lettori e telespettatori delle testate giornalistiche.

Se poi volgiamo lo sguardo sul mondo politico, capita spesso che manchi un vero dialogo tra chi è al potere e la gente comune: da un lato la propaganda si riduce ad una manciata di slogan, dall'altro mancano in Italia veri momenti in cui chi ha governato offre ai cittadini un resoconto chiaro del proprio operato. Inoltre gli stessi esperti contattati dai governi non sempre sono in contatto con i problemi della realtà popolare o imparziali nello scegliere i settori di ricerca da sviluppare. Uno dei risultati di questa situazione è che i legislatori non possiedono sempre un'adeguata conoscenza dei problemi da risolvere, con ovvi risultati sull'efficacia dei loro provvedimenti<sup>40</sup>.

Alla luce di tutta questa situazione, dai pregiudizi alle censure, dall'informazione alla politica, non stupisce che le associazioni per la promozione dell'animazione (con un'attenzione particolare per quella giapponese) abbiano incontrato difficoltà a fare sentire la propria voce.

### 2.2.3) Appassionati si nasce, collezionisti si diventa.

Il mondo del collezionismo è una realtà sotterranea di cui difficilmente si parla, ma che è da più di dieci anni è diffusa in tutta Italia. Se molti sono gli appassionati, non tutti sono collezionisti. Per

---

38) Accade infatti che, se un giornale opera in maniera sbagliata o ingiusta, i suoi stessi sostenitori (anche in senso politico) possano accusarlo di mancata correttezza professionale.

39) Si pensi anche solo a quanto i telegiornali, nella loro immensa selezione di notizie da tutto il mondo, diano ampio spazio ai soliti episodi di microcriminalità o ai pettegolezzi su qualche famiglia reale. Oppure al caso dell'uranio impoverito: per mesi si è parlato dei danni ai soldati italiani ed europei che hanno *lanciato* 10.000 bombe all'uranio solo in Bosnia (ma quante in Serbia e Kosovo?), mentre quasi mai ci si è preoccupati della salute della popolazione serba (i cattivi?) che ha *ricevuto* in testa queste migliaia di bombe. Tornando invece al mondo dell'animazione, è capitato che – in occasione della polemica sugli effetti nocivi sui bambini giapponesi fotosensibili dell'intermittente lampo di luce scagliato da Pikachu (nel cartoon dei *Pokémon*) – in Italia più volte si sia parlato di *contenuti narrativi* violenti dell'ultima 'diavoleria giapponese', quando un attimo prima gli stessi giornalisti avevano invece correttamente riportato che si trattava di un problema meramente ottico.

40) Nel mondo dell'animazione, ad esempio, si ignora la presenza nei cartoon degli stacchi narrativi per l'inserimento della pubblicità (invece di rispettare questi stacchi, gli spot sono così inseriti brutalmente in qualsiasi momento delle vicende). Ancora, la figura professionale dell'animatore grafico non è ufficialmente riconosciuta (esiste solo l'animatore turistico...), per non parlare della legge sulle sovvenzioni al cinema d'animazione, che, ancora legate a quelle per il cinema dal vero, richiedono (o almeno in questi anni hanno richiesto) figure professionali come il costumista (sic!).

farlo ci vogliono infatti anche soldi, spazio, tempo, amicizie, una buona dose di fortuna e soprattutto tanta pazienza.

Innanzitutto occorre possedere almeno due videoregistratori per potere copiare (archiviando in cassette apposite) anche solo una puntata registrata con il *timer* ad un'ora un cui, in genere, non si è in casa. Bisogna anche avere soldi per comprarsi le cassette vuote e, a maggior ragione, quelle originali che escono sul mercato. È comunque vero che si può evitare l'ostacolo della protezione Macrovision attraverso una strumentazione apposita, ma in genere il collezionista si compra originale tutto quello che può.

Se non esiste una collezione senza una stanza dove alloggiarla, è anche necessario poter usufruire di una buona dose di tempo per sistemare ogni cosa, come riversare una puntata televisiva su una cassetta togliendo gli aleatori stacchi pubblicitari inseriti brutalmente là dove non sono previsti, per non parlare delle operazioni di reinserimento nelle puntate delle sigle originali o delle scene censurate dalle emittenti ma reperite presso qualche altro collezionista.

Anche le amicizie quindi sono importanti, soprattutto per chi abita in regioni in cui le emittenti locali trasmettono pochissimi cartoon. Ecco allora che molte serie sparite da decenni dai palinsesti televisivi nazionali sono reperibili grazie a registrazioni locali. Per averle è però necessario contattare le persone giuste e accordare uno scambio ("io ti passo questo e tu mi copi quello").

Ovviamente senza fortuna tutto ciò non può realizzarsi, ma è anche vero che più un collezionista diventa fornito e più è facile che abbia potere di scambio con altre persone.

Infine occorre avere una pazienza infinita, perché le ricerche risultano spesso estenuanti e non sempre all'altezza delle aspettative, per non parlare poi dei capricci dei palinsesti televisivi (capaci ad esempio di 'dimenticarsi' l'ultimo importantissimo episodio una serie da ben centotredici puntate come *Galaxy Express 999\** o di trasmettere in ordine inverso una decina di episodi di *Sailor Moon...*).

In questa sede riportiamo la testimonianza di Christian e Marco, l'uno più vicino al collezionismo medio, l'altro inserito nei circuiti più importanti d'Italia. Accanto a considerazioni di ordine generale, abbiamo colto l'occasione di riportare anche aneddoti ed esperienze personali, che in qualche maniera restituiscono l'atmosfera che si respira in questo ambiente.

«La vera passione – racconta Christian – è nata quando, qualche anno fa, mi hanno venduto uno stock di videocassette di cartoni giapponesi, che mi hanno permesso di rispolverare cose che mi piacevano... e via, da lì sono partito a testa bassa e chi più ne ha più ne metta. Che significa che tutto quello che ad un primo impatto visivo mi piaceva lo cercavo o lo acquistavo, anche quando la qualità di registrazione era scadente» .

«La mia collezione è stata un'evoluzione dei miei sogni di bambino (“da grande avrò tutte queste cose...”) – rivela Marco – Ho quasi duecento serie, ma non riesco a quantificare il numero delle videocassette, perché ormai sono letteralmente straripanti! C'è un'invasione di plastica in camera mia. Collezione qualsiasi cosa che sia anche indirettamente collegato con l'animazione giapponese. È una collezione a tutto campo, perché sono poche le serie che non mi suscitano alcun tipo di emozione. Tuttavia quelle che preferisco sono quelle nate dalla metà degli anni Settanta alla metà degli anni Ottanta. Non colleziono invece i gadget perché lo spazio in camera mia non è infinito, ci sono già abbastanza videocassette».

«Con l'ultimo conto le mie cassette ammontavano a circa 1200 – confessa invece Christian – Ormai le devo mettere al posto dei vestiti. E i vestiti... è un bel problema! Così li metto in un angolino. La mia camera è occupata per l'80% da videocassette, che però cerco di mantenere sempre in ordine. Insomma, sto attento a quello che passa in convento e quando c'è della roba che in qualche modo mi interessa scatta lo ‘spaccio devastante’! [ride] Sono onesto, di tante cose che ho in casa, molte non le ho neanche guardate, anche se poi ci sono serie che ho visto più volte. [...] D'altra parte per coltivare una collezione come la mia comporta spendere TROPPI soldi! [ride] [...] A seconda delle uscite, spendo dalle 150.000 alle 300.000 lire al mese (speriamo che non senta la mamma...!). [...] Però se apro il mio armadio e guardo le videocassette che ho, bene o male non me ne pento... sono soddisfatto di quello che ho fatto. Se dovessi tornare indietro – anche se ho preso delle fregature – lo rifarei. Senza contare poi che ho speso pure mezzo milione per comprarmi la serie del *Gundam*. Mi posso dare anche del gran deficiente! Lì la stronzata è stata ‘potentissima’... La qualità di registrazione non ne vale, però è il *Gundam*».

«Ormai i soli costi sono solo quelli delle videocassette vuote – racconta Marco – anche perché si crea una rete di relazioni umane in cui la dimensione dello scambio diventa essenziale. Un discorso diverso poteva essere anni fa, in cui una lobby di pochi approfittatori stilava prezzi improponibili per materiali ai limiti della decenza. Mi ricordo di aver pagato cifre astronomiche per serie che poi mi sono arrivate in bianco e nero. Ora le cose sono un po' cambiate, anche perché ho una collezione talmente vasta che trovo sempre qualcosa da poter scambiare con gli altri.

Fermo restando poi che i rapporti umani che ho instaurato con i più grandi collezionisti italiani in circolazione fanno sì che, quando qualcuno di noi ha qualcosa di nuovo, viene condiviso con gli altri».

Rimanendo in argomento di costi, si può arrivare a spendere «qualcosa come un milione e mezzo per una ipotetica serie di *Rocky Joe*\* – continua Marco –, un milione per *Astroganga*\*, 800.000 lire per *I-Zemborg*\* (io l’ho recuperata gratis...) o per un *Gundam* che si veda bene e così via. Quello che fa lievitare il prezzo è il mito che si crea attorno ad una serie. Ci sono serie mitiche che, per la scarsa o nulla reperibilità, hanno attorno un alone di mistero, di ricordi, di qualsiasi cosa legata ai sentimenti che contribuisce in maniera determinante a farla alzare di prezzo fino a livelli vertiginosi, oltre il milione.

*Astroganga*, ad esempio, è una serie che abbiamo visto tutti, di cui ci ricordiamo il drammatico finale, una serie che vorremmo tutti rivedere, ma della quale circolano solo alcuni episodi in spagnolo. Se ci fosse una versione italiana, il prezzo sarebbe esorbitante. C’è addirittura chi ha tentato di ridoppiare l’audio con registrazioni del sonoro fatte a suo tempo dalla tv.

Ci sono poi serie oggettivamente molto belle a livello di storia come la prima serie di *Rocky Joe*, un pezzo che è davvero concupito da tutti noi. Se anche solo qualche emittente locale la riproponesse, avrebbe uno *share* strepitoso; soprattutto si creerebbe immediatamente un tam-tam in tutta la penisola (telefonate, e-mail...). Con *Chobin*\* ad esempio c’è chi mi ha telefonato da casa del diavolo per dirmi che era iniziato il giorno stesso».

Alla nostra curiosità su quali siano i pezzi più ambiti, Marco ha risposto che i suoi desideri «sono la mitica prima serie di *Rocky Joe*, completa e ad una qualità decente; *Pinocchio perché no*\*; *Tansor Five*\*, di cui è sopravvissuta solo la sigla, *Il Meraviglioso viaggio del piccolo Nils*, *Eldorado* e forse *Peline Story*\*, *Barbapapà*\* (qualcosa sono riuscito a salvare io...ma girava una conversione da Super8), e – immancabili – *Astroganga*, *La banda dei ranocchi*\* e *Spectreman* in edizione integrale. Ma non si ha mai finito, perché trovata una cosa, ne desideri immediatamente un’altra.

Le serie che invece sono state più difficili da reperire sono state forse *I-Zemborg* e *Koseidon*, entrambe ovviamente ad una qualità di registrazione soddisfacente».

«Ci sono criteri con cui si collezionano le videocassette?» – abbiamo chiesto ai nostri interlocutori. «Purtroppo nessuno! – ha risposto Marco – È una cosa che riguarda non solo me, ma anche i miei amici collezionisti: si tratta davvero di una passione a tutto campo. Ho trovato raramente persone che si ponessero qualche criterio, se non appunto quello della curiosità. Più volte ho sottovalutato serie che vedevo da bambino senza comprendere molto, come *La regina dei mille anni*\* (un autentico giallo), ma di averle

poi rivalutate enormemente in età adulta. La stessa cosa è valsa per *Jenny la tennista\**. Tutto ciò però è stato possibile perché non mi pongo limiti nel materiale da collezionare».

Christian è anche un collezionista di modellini: «Ne ho pochi e costosi! Purtroppo certe cose costano troppo, perché qua ci calcano la mano: dalle 100.000 del prezzo originario, si arriva anche a 350.000, un costo davvero ‘potente’... Il tutto per un modellino molto curato, in metallo, ma non più alto di 20 cm. Del resto non si può fare altrimenti. Io colleziono i modellini che mi piacciono, anche se alcuni rimangono sotto quattro chili di polvere, e via! Una cosa che però non capisco è come si possa spendere 450.000 lire per una macchinina di Ken Falco di 15 cm; al che mi sono detto: “o sono io che sono scemo, o il negoziante è un gran ladro!”. A volte si arriva anche a 600.000 lire, ho visto gente che le spende senza problemi, ma il mio cervello non arriva a quel conto lì. Va beh che la passione è la passione, ma così è una stupidaggine! Devono essere appassionati in maniera ‘totale’, non può essere altrimenti. Anche perché non sono miliardari, ma gente comunissima, con un lavoro normale. Qualcuno avrà più soldi di un altro, ma non c’è il ‘fenomeno’ che sboccia».

Tutto sommato concorde è poi l’opinione di Christian e Marco su come sia in generale il mondo del collezionismo italiano. «C’è della gran gente del cavolo... – racconta Christian – L’80% sono appassionati ma anche approfittatori, a partire da quelli che abitano a Roma, dove possono registrare tutto dalle tv locali e vendere le videocassette. Per certi versi vendere è anche un discorso giusto, ma non significa ‘tirarsela’ all’infinito. Ad esempio non capisco perché per dei cartoni registrati dalla tv bisogna pagare.

E poi è un mondo falso; ad esempio sono entrato ‘in società’ con un tizio, che nonostante stesse semplicemente scambiando del materiale con un altro collezionista, mi disse che si trattava di comprare le videocassette. Così i soldi (circa 300.000 lire) alla fine se li teneva il mio socio. Io giustamente l’ho ripagato presto con la stessa moneta, perché sono una persona gentile: se mi fanno un favore, ricambio.

Insomma, è un mondo dove tutti tendono ad approfittarsene: chi ha fa pagare (guadagnandoci), mentre chi compra è costretto a far pagare a sua volta, anche solo per rientrare un pochetto nelle spese. La colpa in altre parole è del primo che inizia la catena.

Il mondo dei collezionisti si divide cioè tra chi ci guadagna e quelli che sono anche in grado di fregarsene e passare senza problemi le videocassette (io mi pongo tra i

secondi). Si tratta di mettersi d'accordo su come ricambiare, a moneta o a baratto. Personalmente preferisco scambiare e basta, perché si fa prima e non mi impone di tirare fuori il portafoglio, che ogni tanto è leggero, molto leggero...».

«Nel mondo del collezionismo siamo in una fase di transizione – racconta Marco – In passato l'ho trovato un ambiente di vipere in cui facilmente si era disposti a parlare del prossimo, ad esempio perché non ti dava la tal serie o perché pretendeva troppi soldi per concedertela.

C'è un grosso mercato sotto, non dobbiamo nascondercelo. Il problema è che adesso i veri appassionati si stanno dando una struttura che corrisponda a criteri meno rigidi dello scambio uno contro uno. Ultimamente noi collezionisti della vecchia guardia ci siamo trovati e abbiamo valutato che la nostra passione è tale che merita una condivisione più grande, in cui tutti possano vedere qualsiasi cosa a disposizione. Per questo motivo ci stiamo organizzando in un club, in cui appunto possa aver luogo una serena condivisione.

Personalmente ho preso grosse imbarcate a livello finanziario, per cui ho speso cifre impossibili per cose che mi sono state inviate al limite dell'improponibile, come registrazioni in bianco e nero, cassette con il nastro vergine, serie pagate e mai arrivate (lo so che non è stata una mossa molto logica, ma la passione ti porta a questo ed altro...). C'è stato poi gente che si negava in casa, altri che cambiano numero di telefono per non farsi trovare, gente addirittura che sottrae deliberatamente materiale ad altre persone con la sola scusa che stanno loro antipatiche... Cose che veramente manco i bambini farebbero... Insomma c'è anche gente disposta ad ogni cosa pur di accaparrarsi un pezzo raro. Fortunatamente le cose stanno cambiando in modo sostanziale, perché almeno tra i vecchi appassionati si sta pensando di smettere di contendere le videocassette e di cominciare a dividerle, dal momento che tutto interessa a tutti.

Comunque non mancano differenze tra le varie zone d'Italia: per lungo tempo la gran parte dell'animazione che circolava nell'ambiente del collezionismo proveniva da Roma o dal Sud. Ultimamente invece la maggior vitalità è al Nord, proprio in virtù della struttura che stiamo appunto costruendo. Non si tratta solo di scambi, ma anche di rapporti umani, iniziative (come trovarsi per vedere insieme le cassette). Se il Centro Nord è più attivo e più propositivo, bisogna però riconoscere che è merito di alcuni romani se certe cose sono sopravvissute e si sono diffuse, come *Il fantastico mondo di Paul\**. Non ci sono invece differenze tra i singoli collezionisti: tutti più o meno sono

interessati a tutto. Anche chi si dava criteri selettivi, adesso ride di questa cosa, perché si è trovato a vedere serie che mai avrebbe pensato di apprezzare. Insomma, la collezione rischia facilmente di prenderti la mano...»

A Marco abbiamo anche chiesto in che rapporti stanno il collezionismo e la pirateria: «collezionismo e pirateria convivono di necessità, sono quasi inscindibili. La cosa riprovevole è quando il collezionismo diventa bieco lucro, in cui il guadagno diventa una questione prioritaria. In questo modo si ledono i diritti delle case in maniera abbastanza pesante, che significa togliere ingiustamente qualcosa al mercato dell'animazione.

Tra i collezionisti ad esempio ci sono cose che non si fanno, come chiedere prezzi esorbitanti per una determinata serie. In genere chi lo fa viene gradatamente escluso dal grande giro. D'altra parte è difficile stabilire chi siano i pirati, perché bisognerebbe avere un'idea precisa di cosa ciascuno fa in casa sua (e non sta a me indagare). Sarebbe però ipocrita sostenere che accanto al collezionismo non ci sia la pirateria. Penso che la pirateria non esisterebbe senza il collezionismo e viceversa, a volte vanno avanti di pari passo. In alcuni casi ci sono state persone incarcerate (anche se per poco tempo) per operazioni di massiccia pirateria, una cosa talmente bieca che è totalmente estranea ad una passione autentica».

«In generale – continua Christian – posso dire che c'è tanta gente che vuole complicare le cose, altrimenti non sta bene (sempre lì a contrattare di qua e di là...). E poi sono cassette! Rimango sempre dell'idea che si tratta di una cassetta, di un cartone, di una stupidaggine. Appassionato fin che vuoi, ma è una stupidaggine. Una serie avrà anche un valore simbolico, ma ci sono problemi più grandi nella vita! Ogni tanto sento dei discorsi come non uscire alla sera perché bisogna duplicare una videocassetta, non si va fuori a mangiare la pizza perché bisogna risparmiare i soldi per le videocassette... Nessuna di esse varrà mai dei milioni, nemmeno fra dieci anni! Indubbiamente è bello possederle – ci si sbatte anche –, ma un cartone rimane un cartone, un film un film».

«Cosa si può arrivare a fare per un cartone animato?» – abbiamo chiesto ai nostri interlocutori. «Più che diventare scemo, non lo so – risponde Christian – È un hobby, non una missione! Ad esempio c'è chi la mette tra i primi cinque obiettivi della propria vita. Io ci metterei qualcos'altro... (meglio non specificare!)».

Per concludere abbiamo poi raccolto qualche aneddoto: Christian ad esempio, racconta di aver «conosciuto un collezionista che dice di avere videocassette impilate in ogni



angolo della casa, anche in cantina. È una persona capace di tenere anche le vecchie registrazioni di una serie, nonostante gli sia arrivata una versione in qualità migliore. Così può avere pure quattro diverse copie di una stessa serie, anche se poi è solo una quella che si vede davvero bene».

«C'è anche chi ha mandato mattoni in cambio di videocassette – rivela invece Marco – Oppure gente che ti propina videocassette delle marche più assurde, come le Devil, comprate nei più squallidi supermercati. A me è capitato anche che mi telefonassero (mi sembra da Bari) alle due di notte per chiedermi come si vedeva la mia 17<sup>a</sup> puntata di *Sailor Moon*! In risposta gli ho ruggito qualcosa che qui non posso ripetere... C'è gente che veramente non ha pietà. Non mancano poi quelli che sono pieni di tic mentre parlano. Penso che dovrete guardare anche solo le facce dei collezionisti, sembrano bimbi cresciuti. Chi diventa rosso rivedendo una serie agognata da tempo, chi invece improvvisa balletti o salta per la stanza... C'è poi chi ha tentato di concupire ragazze con cassette abbastanza rare: “La mia amica me la dà se gli faccio vedere questa serie”. Non so come sia andata a finire, ma è un discorso che ho sentito recentemente [ride]. Non mancano poi persone che hanno attraversato l'Italia per andare a controllare a Napoli la qualità di registrazione di alcune serie (anche se poi è un'occasione per incontrarsi...).

In realtà siamo più equilibrati di quello che sembra. Però forse la cosa più ridicola che ho visto è un collezionista fuori dal giro che ostentava superiorità con quelle 30-40 serie e che, quando vede la tua lista, si finge di essere indifferente. Prova poi a chiedere agli Hoshi no Senshi cosa sono in grado di fare nel loro club... Loro sono l'elemento più ‘caratteristico’ del mondo del collezionismo. Loro SONO i Guerrieri delle Stelle, non c'è dubbio; non so dove abbiano lasciato l'astronave, ma ce l'hanno di sicuro».

#### 2.2.4) Dare vita ad una *fanzine*

Molti ragazzi, una volta appassionati ai *manga* e agli *anime*, hanno sentito il bisogno, o comunque la voglia, di parlare con altre persone dei propri argomenti preferiti, di questa produzione o di quell'autore. C'è chi ha scelto la posta (cartacea o elettronica che sia) e chi invece ha raccattato amici e conoscenti dando vita a pubblicazioni amatoriali, le cosiddette *fanzine*, cioè riviste (*magazine*) realizzate da appassionati (*fan*). In genere le *fanzine* hanno tirature molto limitate ed una vita difficile (per non dire breve), ma alcune nel corso degli anni sono diventate riviste. Su questo

argomento abbiamo raccolto la testimonianza (sia scritta<sup>41</sup> che orale) di Yupa, principale curatore di “Kamikaze”, una *fanzine* a nostro avviso di ottima fattura.

«Fare una *fanzine* è difficilissimo, almeno dal nostro punto di vista. Se ci si accontenta di scrivere e basta, senza senso di responsabilità verso se stessi e verso i lettori, penso si tratti di un lavoro molto facile. Se invece si vuole fare un prodotto di qualità, è difficilissimo sia scrivere, sia risolvere le questioni pratiche, come trovare un editore, una tipografia, una distribuzione... Ovviamente l’essere al di fuori del giro di editori e distributori comporta anche alcune piccole fatiche, nel senso che la rivista va venduta ‘a mano’ per le fiere (che sono una grande occasione di sostentamento) o proposta alle fumetterie della zona, sperando nella loro generosità. [...] Però gli ingredienti che occorrono per fare una *fanzine* sono ben altri: coraggio! Passione! Ardimento! Abnegazione! Follia! Bizzarria! Cocciutaggine! Candeggina! Amore! Odio! Marzullo! Sklero!

Noi di Kamikaze siamo partiti senza sapere nulla degli aspetti pratici del lavoro: avevamo solo il nostro entusiasmo, era l’estate del 1997. Eravamo abbastanza ingenui nello scrivere, ma forse eravamo anche più vicini al nostro pubblico. Adesso ci sono sempre più conoscenze sugli *anime* e *manga*, per cui, purtroppo, si finisce per porre l’attenzione soprattutto su produzioni ancora sconosciute, tutto sommato lontane dal nostro pubblico. Noi della redazione riusciamo ad esempio a leggere questi *manga* ancora in lingua originale, ma il lettore italiano medio non so quanto possa seguirli».

Alla nostra richiesta di un parere sul mondo delle *fanzine* in Italia, Yupa ritiene di essere «molto critico verso il mondo delle *fanzine*: c’è tanto entusiasmo, ma c’è anche tanta voglia di scrivere per scrivere, solo per dire “ci sono anch’io”, oppure sperando invano che un giorno tale attività si trasformi in un lavoro. Noi restiamo autoprodotti, perché non pensiamo che potremo mai raggiungere le tirature dei *manga* o delle riviste in altri settori (come l’informatica). Però molti appassionati non hanno questa consapevolezza: vedono i Kappa Boys<sup>42</sup>, la Marvel Italia e sperano di diventare come loro attraverso la *fanzine*. Personalmente non vedo abbastanza sbocchi e la scelta della *fanzine* non mi sembra la strada migliore per raggiungere un simile obiettivo.

A parte questo, mi sembra significativo lo spirito che si crea tra i redattori di una *fanzine*, uno spirito di gruppo molto profondo. D’altra parte noto anche – ma forse

41) Cfr. “Kamikaze”, anno III n.7, autunno 2000, p. 39.

42) Curatori delle pubblicazioni dei *manga* della Star Comics.

non è un problema legato al mondo dei *manga* – una notevole conflittualità: si tende spesso a litigare per sciocchezze o ripicche personali, che portano anche ad alcune defezioni. E pensare e i problemi seri sono ben altri... È successo anche nella nostra *fanzine*. Ripeto, non so se è un problema umano in generale o se siamo noi a essere rincitrulliti dai *manga*!!!» [ride].

Il mondo delle *fanzine* italiane da anni mostra quindi una certa vitalità, molte sono nate, molte sono sparite, mentre altre si sono trasformate in riviste. Le difficoltà comunque rimangono tante, dai fondi al rispetto delle scadenze per la pubblicazione. Se è vero che è possibile trovare *fanzine* in tutte le migliori fumetterie, è anche vero che siamo ad anni luce di distanza dalla florida situazione delle *fanzine* giapponesi, le *dojinshi*\*, a cui è interamente dedicata la grande fiera del Comiket, che vanta più di 25.000 espositori, circa 400.000 visitatori, un giro di affari di circa 3 miliardi di yen (cfr. D. Castellazzi, *Otaku World*, p.25). Nessuna meraviglia quindi che dal grande fermento da anni creatosi attorno alle *dojinshi* giapponesi siano anche emersi autori famosi Katsuhiko Otomo e le Clamp.

#### 2.2.5) I cartoon party

Da qualche anno, soprattutto nella città di Roma vengono organizzate serate in discoteca dedicate alle sigle dei cartoon giapponesi di prima generazione, quelle con cui i venti-trentenni di oggi sono cresciuti nella loro infanzia. Abbiamo a questo proposito intervistato gli organizzatori del cartoon party romano, ovvero il Trio Medusa, nati come autori di trasmissioni radio amatoriali ed ora inseriti nel mondo della televisione (nel cast de “Le Iene” su Italia Uno).

«Le nostre trasmissioni radiofoniche delle musiche dei cartoon erano solo una goliardata... Abbiamo cominciato a mettere proprio i 45 giri di quando eravamo piccoli, facevamo questi programmi assolutamente assurdi alle ore più impensate all’una, alle due, alle tre, quando ci andava. I ragazzi che ci ascoltavano poi avevano preso pure ad andare in un grosso piazzale, dove disponevano le macchine in cerchio, aprivano i cofani, mettevano a palla la nostra stazione con le musiche dei cartoni animati. Sono nati lì i primi cartoon party, in modo spontaneo: loro alzavano la musica noi dicevamo le nostre menate, di tecnica non c’era nulla, ma abbiamo cominciato a capire che queste cose non piacevano solo a noi, avevamo tutti più che altro una mancanza di ricordi. [...] Da lì è nata l’idea di trovare un locale e chiamare dei ragazzi come noi. Al primo cartoon party noi tre ci eravamo vestiti dai personaggi di *Lupin III*: un ragazzo del

locale metteva i dischi che noi gli indicavamo, mentre con un microfono dicevamo: “Ti ricordi questo.. ti ricordi questo..”. L’impatto che c’è stato nel sentire in stereo a volume alto cose che tu hai sempre sentito da una scatola in tv è stato davvero impressionante, tutta la gente aveva gli occhi fuori dalle orbite.

[...] Non riusciamo ancora a spiegare a chi non ha visto un cartoon party che cos’è, sinceramente non l’abbiamo ben capito neanche noi: è un momento di aggregazione sicuramente, non è la discoteca, non è neanche un concerto perché non ci sono strumenti, e noi d’altra parte non siamo cantanti. [...] Sin dalla prima volta non abbiamo mai fatto due cartoon party uguali, inoltre nei bigliettini pubblicitari abbiamo sempre detto chiaramente a cosa andavi incontro: non puoi venire tutto vestito da figo o metterti da parte con il whisky e la sigaretta sperando di rimorchiare, non è l’atteggiamento mentale per il cartoon party. Ogni serata ci sono più di ottocento persone [...] e questo successo forse è proprio dovuto al fatto che permette di sfogarsi a chi ha bisogno di non avere quei pensieri che hai quando vai in discoteca: cioè che se non indossi il vestito adatto, l’orecchino adatto o non ti comporti in un certo modo, ti senti osservato o deriso dagli altri. Invece al cartoon party trovi gente tranquilla che viene con lo scopo di divertirsi liberamente: è un posto dove hai la possibilità di essere te stesso, di farti tre ore di ginnastica per poi tornare a casa soddisfatto. Inoltre conosci un sacco di ragazzi legati al tuo stesso interesse. C’è un campionario molto vario di persone rispetto alle normali serate in discoteca: al cartoon party ci trovi sia l’ultra-trentenne che ci viene per divertirsi (perché ricorda...), sia il fissato di cartoni animati. Trovi tutta bella gente, proprio come persone; non c’è il ‘cattivo’ che mette le mani addosso ad un’altra persona o che crea casini, non puoi essere una persona così se balli sulle note di *Candy Candy*... Inoltre quello che si beve è solo Coca-Cola e acqua del rubinetto, anche perché il prezzo è abbordabile.

Insomma, il cartoon party è un modo di liberarsi dalla normalità e dai pensieri della scuola e del lavoro. La canzone del cartone animato è proprio la cosa bambinesca che ti permette di non pensare, [...] ti spogli di tutto quello che sei... Incominci a divertirti solo per il puro gusto di farlo, senza alcun doppio fine, o la necessità di dover essere qualcosa o qualcuno. A questo servono i cartoni animati».

#### 2.2.6) Un piede in Giappone

Il sogno del cassetto di molti *animefan* è un viaggio in Giappone, una sorta di ‘madre patria’ del proprio immaginario, il luogo d’origine e di ambientazione delle avventure animate che li fanno sognare. Non tutti magari sarebbero disposti a viverci (è noto ad esempio che ci siano ritmi di studio e lavoro molto stressanti), ma un breve soggiorno fa gola a molti *animefan*, non solo per la cultura, ma anche (e a volte soprattutto) per dedicarsi a compere sfrenate in quello che è spesso visto come il ‘paese dei balocchi’. A far rimanere il sogno nel cassetto è tuttavia il costo tutt’altro che indifferente che un simile viaggio comporta (si parla di alcuni milioni di lire), non solo perché Tokyo è la città più cara del mondo, ma anche a causa del cambio sfavorevole della lira rispetto allo yen. Solo pochi quindi giungono alla meta, per lo più grazie a qualche borsa di studio o alla convergenza di generose sovvenzioni genitoriali e di gesti di ospitalità da parte di amici di penna giapponesi.

Siamo riusciti a contattare alcune di queste persone, che ci hanno restituito interessanti testimonianze, tra cui spicca la grande emozione con cui sono state scritte alcune pagine di un diario. Per quelli che non sono ancora andati in Giappone, sarà una sorta di piccolo viaggio.

“Andare in Giappone per la prima volta – racconta Andrea – è stata come una prova del fuoco per la mia filosofia, ero pronto ad accettare che tutto ciò che mi aveva fatto sognare e crescere fosse solo la proiezione iperidealizzata di ciò che era la realtà, Non me la sento di andare troppo nel personale, ma in linea di massima ho trovato ciò che credevo di trovare. Il fatto di aver toccato con mano un mondo che fino ad un giorno prima era solo un sogno, ha dato una svolta decisiva alla mia vita, un impronta più positiva”.

«È stata una delle esperienze più belle della mia vita – racconta Arianna (26 anni), che ha seguito un corso di lingua in una scuola di Kyoto – I nostri professori giapponesi erano molto sorpresi che negli studenti italiani non ci fosse traccia del famoso ‘culture shock’ di chi arriva in Giappone per la prima volta. [...] Beh, avevamo tutti un denominatore comune: aver visto tanti cartoni animati da piccoli! Non eravamo tutti *otaku* ma comunque vedevamo tutti il Giappone un po’ come qualcosa di familiare, certe usanze strane, certe pietanze noi le conoscevamo da sempre. Ovviamente per chi è anche appassionato di *anime* e affini il Giappone si presenta come un vero paese dei balocchi! Una specie di immensa Disneyland a cielo aperto (e lo stesso si può dire per gli appassionati di tecnologia). Per noi italiani si aggiunge anche il fascino di una cultura che ha il massimo rispetto per il prossimo, di città pulitissime, sicurissime, con servizi efficientissimi e così via».

«Andare in Giappone – racconta poi Lucia – ha i suoi pro e i suoi contro. Nel

momento in cui entri a contatto con la realtà vera, ti accorgi che non tutto quel che leggi nei *manga* è oro colato. Certo, quando si scende dall'aereo e si vedono per la prima volta i campi da baseball, le metropolitane, i giapponesi che dormono, le ragazze in divisa o quelle lampadate, effettivamente sembra di essere dentro a *Gokinjo Monogatari*\* da una parte e ai *manga* di Adachi dall'altra. Oppure mi è capitato di incontrare due tizi vestiti come Ito e Mitsuhashi (*Due come noi*\* – *n.d.r.*). Insomma, ho visto da vicino le incoerenze culturali del Giappone che avevo a grandi linee riscontrato nei *manga*. Ad esempio molte studentesse a scuola si presentano in parrucca e divisa, ma quando escono di trasformano in 'mostri' dai capelli biondi che vanno in giro con macchine estremamente pacchiane. Al che viene da chiedersi: "sono i fumetti che attingono alla vita quotidiana o viceversa?". Già, perché in Giappone il *manga* da un lato fa moda, dall'altro è profondamente radicato nella loro cultura (come da noi il sugo di pomodoro o il calcio). Non si sa più quale dei due mondi sia contaminato dall'altro. Per un appassionato di *manga* e *anime* è come entrare nel Paese dei Balocchi, anche se dopo un po' in fondo ci si stanca. Fumetti a parte, un elemento però sconcertante del Giappone è la convivenza di dimensioni estremamente avanzate – dalla tecnologia alla cultura – accanto a comportamenti sociali quanto mai arretrati e radicati nel passato. E non sto parlando degli anziani, ma di giovani di vent'anni...».

«Il Giappone, visto dall'esterno, sembra un posto molto moderno – osservano Fiorella e Cristina – invece, se entri dentro la cultura, non è proprio così. I giapponesi sono anzi molto antiquati, le famiglie ad esempio sono molto tradizionaliste e autoritarie. Sembra incredibile, ma è ancora parecchio diffusa l'usanza dei matrimoni combinati. In Giappone ci sono i 'mediatori', persone il cui lavoro consiste nel mettere in comunicazione i ragazzi. Inoltre tante ragazze cercano di sposare gli stranieri (e magari di andare all'estero), perché quella giapponese è una società maschilista, dove il marito comanda e la moglie è sottomessa.

I giapponesi hanno poi comportamenti per noi molto strani: per loro ad esempio è quasi una vergogna vedere la casa di un altro, [...] perché è come vedere una cosa intima: se uno va a casa di un altro e non sono proprio amici intimi, non lo fa entrare in casa, si mettono seduti per terra sulla soglia di casa a chiacchierare. Viceversa non si vergognano nei bagni pubblici, tanto meno di andare con la bagnarola e le altre cose per strada (tanti escono pure in mutande!). Al tempo stesso però la piscina sembra un luogo top-secret, dove non si devono fare fotografie e i costumi ricordano quelli italiani di cinquant'anni fa (calzoncini, la gonnellina, eccetera). Ancora, nelle relazioni

interpersonali è considerato scortese essere troppo invadenti, fare troppe domande. Oppure, se tu chiedi un favore ad un giapponese e deve risponderti di no (o “non lo so”), non te lo dice chiaramente, ma fa tutto un discorso complicato per esprimere una negazione. Dire no è una scortesia. [...] Inoltre non bisogna mai mettersi a discutere con i giapponesi: se una cosa non ti va bene, tu non devi protestare troppo, perché loro sono gentilissimi, ma, se vedono che insisti e protesti, si arrabbiano e ti trattano male, [...] perché disturbi tutta la società perfetta che si sono costruiti».

«Tornare in Italia – continua poi Arianna – significa invece avere un pò di shock culturale, nel senso che noti di più i proverbiali difetti del nostro splendido Paese: la sporcizia, le cacche di cane, la maleducazione negli uffici pubblici, il pericolo che corre una ragazza che esce sola, eccetera.

Per un *otaku* poi è estremamente frustrante leggere i prezzi in yen sul materiale di importazione e scoprire che il prezzo in lire è triplicato! Ma è divertente anche notare come qua compri cose che in Giappone non hai degnato di uno sguardo perché ti sembravano inutili (quando c'è troppa roba diventi critico), mentre se le vedi alla fiera di Lucca ci sbavi sopra».

Andrea ci ha anche regalato alcune pagine del suo diario, scritto all'età di ventitré anni, quando si è recato in Giappone. Si tratta ovviamente di un insieme di impressioni, descrizioni e riflessioni, che a nostro avviso riescono a restituire un'atmosfera molto intensa e particolarmente sentita. Come ci ha confessato di persona, «la mia visione del Giappone è fortemente relativa a quelle che sono state le esperienze della mia vita. Il mio non vuole assolutamente essere un giudizio oggettivo di una nazione, ma solo quello personale di un appassionato, come quello di tutti gli innamorati». Ecco l'estratto del suo diario.

«Dio. Penso che questo sia il momento più profondamente importante della mia vita. Pensavo fosse un parco. Stavo passeggiando per la deliziosa Mejiro, una piccola prefettura vicino ad Ikebukuro, quando mi sono trovato davanti all'entrata di un grande parco. Entro. Comincio a incrociare dei ragazzi della mia età. Comincio a vedere, tra gli alberi, degli edifici. Mi avvicino e scopro che sono club sportivi, calcio, campi da tennis, tantissime palestre di arti marziali...

Molti ragazzi sono seduti sulle scalinate degli edifici immersi nel verde. L'atmosfera che regna sovrana è quella che si respira durante i preparativi di una grande festa. È una scuola, un'Università.

Mai, ripeto, mai in tutta la mia vita mi sono sentito così vicino alla realtà che ho sempre sognato. È tutto perfetto. Sono dentro ad un *anime*. Non riesco a descrivere cosa

provo. Ora sono su una collinetta da cui si vede tutta la città dall'alto. La sensazione che ho spesso qui in Giappone, è che tutto sia diverso, anche le cose che per logica dovrebbero essere uguali. L'odore dell'erba e del vento L'umidità che traspira dall'asfalto dopo la pioggia, il colore degli alberi e delle nuvole... Persino il profumo della carta di questo quaderno mi sembra diverso dai nostri.

Tutto questo contribuisce ad aumentare l'atmosfera da sogno che a volte è tanto struggente da farmi piangere, o tanto dolorosa da dovermi stringere il petto con le mani.

Esisteva. Esisteva una vita per cui valesse la pena vivere. Ora ne ho la certezza, in questo momento ne ho la certezza. È tutto perfetto, mi sembra di essere dentro *Maison Ikkoku*. I profumi, la musica, le voci, addirittura le posizioni e le espressioni dei ragazzi... È tutto come avevo sognato anche prima di venire in Giappone per la prima volta.

Come sempre, però, mi sembra di guardare il tutto in tivù. Non sono uno di loro, non potrò mai esserlo. Mi sembra di risentire quello che ho provato al rivedere Nakano. Le vie, le schiere tortuose di casette a due piani, il profumo degli *yakitori* e dei *ramen*...una vista che come poche avrebbe potuto trafiggermi il cuore.

[...] Tutti i nostri problemi erano come inesistenti, penso che poche persone al mondo possano capire la sensazione che si prova a 'toccare' fisicamente quello che è il più grande sogno di una vita, sentire che anche se si morisse in quello stesso istante, sarebbe tutto comunque perfetto, come meglio non potrebbe andare.

Il petto mi esplose dalla gioia e dall'immensa tristezza data dalla sensazione di avere perso troppo tempo, vedere il paesaggio come la copertina sbiadita di un vecchio *manga*... La voce continua a ripetermi: "È troppo tardi". Il dolore che provo in questo momento potrebbe arrivare fino in cielo. A Dio, se solo esistesse.

Ora sono nel maneggio interno della scuola, è enorme. Avranno una ventina di cavalli solo dove sto guardando. Cristo, guardandosi intorno sembra di essere in un parco nazionale. Le nostre città in confronto a queste sembrano degli immensi fabbriconi. E pensare che la gente crede il contrario.

Al di là della rete, vedo altri campi sportivi, tennis per lo più. Una decina. Continuo il giro. Sono su un ripido sentiero immerso nel verde. Sembra di essere in montagna. Le diramazioni del sentiero, sono così tante che ho paura di perdermi. Continuo a salire. La vegetazione è sempre più fitta, ma continuo ad incrociare piccoli fabbricati, probabilmente depositi di materiale dell'università. Devo essermi perso.

Non ci credo! Un lago! Sono seduto su una panca di legno in riva al laghetto. Gli



alberi che ho intorno sono così fitti che sembra di essere nella giungla.

Mi sono ricollegato alla via principale, è meglio che esca. Le sensazioni stanno diventando così forti che non riesco più a trattenerle, ho voglia di piangere. Mi conosco bene, se non sto attento rischio una crisi di quelle pesanti. Mi sento morire. Sono uscito.

Oggi è morta un'altra parte di me. Un'altra».

## **2.3) LA MODA DEL COSPLAY: VESTIRSI COME I PROPRI EROI.**

### 2.3.1 Una riflessione sul termine

Che cos'è il *cosplay*? Come si è accennato in precedenza, si tratta dell'abitudine, da parte di molti frequentatori delle fiere del fumetto, di girare per gli stand vestiti dai propri personaggi preferiti. In Giappone il *cosplay* ha circa vent'anni di tradizione, ma in Occidente è arrivato solo qualche anno fa, da noi come negli Stati Uniti.

“*Cosplay*” è l'abbreviazione di “*costume play*”, ovvero il “gioco del costume”. Il termine “play” è più esatto del nostro “gioco”, perché la lingua inglese distingue il “play” dal “game”. Come hanno sottolineato U. Carbone e R. Caillois (cfr. A. Bondioli, *Il Buffone e il re*, pp. 80-81), il *play* (o *paidia*) è il gioco della fantasia, dell'improvvisazione, del chiasso, in cui gli accordi tra i partecipanti sono momentanei. Diversamente il *game* (o *ludus*) implica la lotta contro l'ostacolo, una struttura di gioco, il gusto per la difficoltà e soprattutto competizione.

Più precisamente il *cosplay* appartiene all'area della *mimicry* (cfr. R. Caillois, *Il gioco e gli uomini*, pp. 36-40), ovvero della mimica, del travestimento e dell'interpretazione, della sospensione del reale e dell'invenzione continua, in cui la regola prima è affascinare lo spettatore. È il gioco in cui si gioca a credere (e a fare credere agli altri) di essere un'altro.

Il *cosplay* è propriamente un gioco di improvvisazione e di spontaneità, in cui non ci sono regole né competizione, un gioco che è nato quando qualcuno ha cominciato a travestirsi.

In poco tempo esso ha anche assunto tuttavia anche una dimensione competitiva (quindi del *game*), che si concretizza nel concorso dei costumi che da qualche anno si tiene nel corso delle nostre fiere del fumetto. Come vedremo, il rapporto tra la dimensione *play* e *game* del *cosplay* tocca corde delicate.

### 2.3.2. Le origini del *cosplay* in Italia.

Il *cosplay* in Italia è nato spontaneamente nelle varie fiere del fumetto che si tengono in Italia nel corso di ogni anno. Tuttavia forse la manifestazione di Lucca Comics è quella in cui si è potuta riscontrare la prima massiccia presenza di *cosplayer*. Al proposito abbiamo intervistato Marianna, una delle prime persone che hanno lanciato questa moda nella fiera.

«È stato il marzo del 1996. L'idea è nata così: un mese prima della fiera, sono andata

ad una festa di compleanno vestita da Goku (era un costume molto semplice...). Dal momento che di lì a poco ci sarebbe stata la fiera di Lucca Comics e avendo visto che nelle precedenti edizioni girava un tizio vestito da Uomo Ragno, ho proposto ai miei amici: “perché non andiamo anche noi vestiti da personaggi *manga*?” L’impatto è stato molto traumatico, perché non c’era nessun altro conciato come noi! Tutti si giravano, ci guardavano... era una cosa tremenda! Innanzitutto siamo partite da Genova già vestite e quando siamo scese dal pullman ci siamo ritrovati puntati addosso tutti gli occhi della gente. Le persone che passavano di lì dicevano: “guarda quelle cretine come sono conciate...!”. Dopo un po’ ci abbiamo fatto l’abitudine e c’era anche gente che ci apprezzava: alcuni si esaltavano e ci venivano a stringere la mano “siete un mito, siete grandi!”, per non parlare di quelli che ci volevano fotografare. Abbiamo continuato a vestirvi negli anni successivi e anche altri hanno cominciato a farlo».

Con susseguirsi delle edizioni infatti il numero dei *cosplayer* è aumentato enormemente, non solo per una questione di moda e di novità, ma anche perché in alcune manifestazioni (come Expocartoon a Roma) esso consentiva al *cosplayer* l’entrata gratuita. Molti hanno iniziato a vestirsi per questo motivo, ma ben presto il piacere del travestirsi è diventata la ragione principale.

### 2.3.3 I costumi

I costumi sono ispirati non solo ai fumetti e ai cartoon, ma anche a film come *Star Wars*<sup>43</sup> e ai videogiochi (*Final Fantasy\**, *Street Fighter II\**, ecc.). Per la maggior parte si tratta di personaggi – o gruppi di personaggi – di matrice giapponese (Ranma, Goku, Capitano Harlock, ecc.), ma non mancano anche eroi dell’immaginario occidentale, come il Corvo o Rat-Man. Al proposito è però importante sottolineare come siano praticamente assenti personaggi di matrice disneyana, un settore dell’immaginario che, sebbene sia raramente sconosciuto, non viene spesso apprezzato dai sostenitori dell’animazione giapponese (soprattutto per una questione di gusti personali, ma talora anche per questioni di principio<sup>44</sup>).

---

43) In alcune occasioni il fan club di *Star Wars* inscena combattimenti tra i vari personaggi (con tanto di colonna sonora in sottofondo), attirando l’attenzione di moltissime persone.

44) Questo discorso – che in questa sede ci limitiamo ad accennare – si ricollega al modo con cui la cultura ufficiale ha trattato i cartoon giapponesi negli ultimi vent’anni. Come abbiamo visto, molti *animefan* si sono trovati di fronte (da bambini come da giovani) a frequenti censure e interdizioni nei confronti dei loro eroi giapponesi da parte del mondo adulto (genitori, associazioni, emittenti, giornalisti, ecc.). Quando, grazie all’editoria e al mercato dell’home-video, hanno potuto coltivare la loro passione per un mondo immaginario che la cultura ufficiale ha sempre disdegnato, non pochi *animefan* hanno deciso di interessarsi a produzioni esclusivamente giapponesi, rinunciando a priori a quelle occidentali (sostenute proprio dal mondo adulto). Insomma, se è innegabile che i cartoon disneyani assecondino spesso gusti ed esigenze a volte antitetici da quelli soddisfatti dagli *anime* giapponesi, dietro certe chiusure aprioristiche non è forse scorretto individuare una sorta di ripicca nei confronti dell’immaginario animato sostenuto proprio dalla cultura adulta che altrettanto aprioristicamente ha spesso bistrattato i cartoon giapponesi a danno dei loro figli.

Tranne alcune rare eccezioni, tutti i costumi sono rigorosamente fatti in casa, motivo per cui la qualità della confezione è estremamente variabile; si va dagli indumenti realizzati con la carta e tenuti insieme con il nastro adesivo, fino a sofisticate armature realizzate con plastiche speciali. Ovviamente non è detto che i costumi più complessi siano i più riusciti, perché il successo di un costume dipende da tanti fattori, come la scelta di un personaggio fisicamente simile a quello dell'indossatore, l'appropriatezza dei materiali, la loro rifinitura e, non ultimo, la popolarità stessa del personaggio.

Più semplicemente il travestimento è una questione di interpretazione: più che la recitazione stessa da parte dell'indossatore, si tratta di trovare una versione 'credibile' di costumi che nascono come disegnati, semplici o complicati che siano. Ciò non toglie tuttavia che costumi estremamente difficili (come quelli dei robot) possano incontrare un grande apprezzamento in virtù della popolarità dei personaggi, per quanto la loro confezione lasci inevitabilmente qualcosa a desiderare.

Per alcuni appassionati il *cosplay* è diventato un vero e proprio hobby che richiede molto tempo e non poco denaro. C'è chi si arrangia, chi chiede aiuto alla madre o alla sarta di fiducia, chi si accontenta materiali di ripiego e chi cerca invece quello ideale.

Se è innegabile che travestirsi sia un gioco praticamente alla portata di tutti, per un costume si possono tuttavia spendere centinaia di migliaia di lire, per non parlare delle ore impiegate per la lavorazione dei materiali. Non è infrequente che alla fine di una fiera i *cosplayer* più esigenti si mettano già al lavoro per quella successiva, preventivando quindi mesi di lavorazione. Inoltre essi sono spesso anche le persone che preparano più costumi per ogni edizione, per indossarne ogni giorno uno diverso.

#### 2.3.4 Una tipologia dei *cosplayer*

Organizzatore del concorso dei *cosplay* a Lucca, il circolo Flash Gordon da noi intervistato (ne è stata portavoce Nicoletta) ha suddiviso la popolazione dei *cosplayer* nelle seguenti sei categorie (non esclusive), senza per questo voler negare le differenze presenti in ciascuno di loro.

«A) I *timidi*: sono coloro che compiono lo sforzo di fare *cosplay*, ma non se la sentono di fare niente di più che mostrare il loro vestito. A volte sono persone che fanno *cosplay* per la prima volta, poi ci prendono gusto e diventano sempre più esuberanti nelle loro successive interpretazioni!

B) I *professionisti*: coloro che vogliono che tutto sia perfetto, a partire dalla realizzazione del costume che deve essere ASSOLUTAMENTE identico a quello del personaggio rappresentato. In genere questi *cosplayer* si scontrano prima o poi con l'impossibilità oggettiva di realizzare quei particolari che purtroppo possono esistere SOLO ed unicamente in un fumetto o in un cartone animato!

C) Gli *stuntmen* e i *recitatori*: in genere sono persone con coraggio da vendere e durante le gare di *cosplay* riescono ad improvvisare DI TUTTO: i primi prediligono l'azione, i secondi le parole (spesso possono anche recitare interi spezzoni di fumetti o cartoni animati imparati a memoria).

D) Gli *spiritosi*: indipendentemente dalla fattura del costume (che in questi casi non è così fondamentale), queste persone cercano soprattutto di giocare, di prendersi in giro e prendere in giro il personaggio rappresentato. Anche se l'obiettivo non è dei più facili, non è difficile alle gare di *cosplay* vedere partecipanti che si esibiscono in scenette esilaranti che riescono a far sorridere tutto il pubblico!

E) Gli *artigiani*: queste persone cercano di rendersi la vita difficile a tutti i costi, realizzando costumi spettacolari e al limite del fattibile. Costumi che spesso oltre che di taglio e cucito necessitano anche di legno, metallo, colla, e in generale di una buona conoscenza del fai-da-te.

F) I *convinti* e gli *assetati di premi*: Sono quelle persone (poche, fortunatamente) che hanno travisato lo spirito giocoso, goliardico e di puro divertimento che anima il *cosplay* e partecipano alle gare più per cercare di vincere un premio che per il gusto e la soddisfazione di travestirsi e divertirsi».

### 2.3.5 Le dinamiche del *cosplay*

Che cosa significa davvero vivere il *cosplay*? Perché esso ha conosciuto tanto successo? Cosa significa impersonare il proprio personaggio preferito? In base sia alla nostra esperienza personale, sia soprattutto alle testimonianze delle persone intervistate, cercheremo di trovare alcune risposte.

«Ci sono differenze profonde tra feste come Halloween o il Carnevale e il *cosplay* – racconta

ancora Nicoletta del circolo Flash Gordon – Ad Halloween o a carnevale le persone indossano un costume perché la tradizione lo impone, perché tutti lo fanno. Tranne le dovute eccezioni, spesso non c'è un vero desiderio di immedesimazione in questo o quel personaggio. Proprio per questo si tende anche a seguire la moda senza pensarci troppo: è stato evidente anche all'ultimo carnevale di Viareggio, dove la stragrande maggioranza delle persone era vestita da cani, gatti o conigli con semplici finte pellicce di pelo. Quindi grande uniformità e anonimità dei costumi, in genere sempre di facile realizzazione. Il *cosplayer* invece è animato da una forte passione e volontà di rappresentare al meglio il personaggio scelto. Nessuno lo obbliga a fare quello che fa. Il *cosplayer* poi conosce il personaggio da cui si vestirà (spesso anzi è uno dei suoi 'eroi di carta o celluloidi' preferiti), sa come si comporta, quali sono i suoi gesti e le sue parole più comuni. Il *cosplayer* timido si limiterà al travestimento, ma il *cosplayer* più convinto e spavaldo cercherà poi di imitare in tutto e per tutto il personaggio da cui si è vestito, in forma seria o magari in forma scherzosa e volutamente ironica. Per molti appassionati il *cosplay* non è semplice travestimento, ma è qualcosa che si potrebbe quasi definire *immedesimazione*; scherzosa, ma pur sempre immedesimazione».

«Ci si sente bene ad impersonare il proprio personaggio preferito (anche se si tratta purtroppo di un lasso di tempo molto limitato) – racconta Gianluca, 21 anni –. Ci si sente un'altra persona. Ieri ero a lavorare come tutti, oggi invece sono Ash (dei *Pokémon*)!»

“Per quanto mi riguarda – ci dice invece Marianna – l'immedesimazione non è tanta, anche perché in genere scelgo personaggi che non rispecchiano il mio modo di essere; più che altro guardo il lato estetico del costume. In fondo basta vestirsi in compagnia per divertirsi, l'importante è fare la cosa tutti insieme. L'immedesimazione con il personaggio diventa una questione secondaria. Ovviamente, se ti vesti dal tuo personaggio preferito, lo fai più volentieri, ti immedesimi meglio, ci metti più anima».

Più forte sembra invece l'identificazione di Susanna: «mi sento orgogliosa quando mi travesto dal mio personaggio preferito. Quando mi sono vestita da Gatsu versione femminile<sup>45</sup> è stato l'apice perché è ciò che più volevo fare. Gatsu sta proprio sul piedistallo, mi ero avvicinata almeno dal punto di vista estetico, poi da quello morale c'è ancora tanta strada da percorrere».

«Con questo spirito e con questa passione – continua ancora Nicoletta –, la difficoltà del costume non spaventa, ma anzi a volte rappresenta una sfida da vincere per poter stupire, per poter dire a se stessi e agli altri: 'ce l'ho fatta!'».

È forse proprio lo *stupore* la principale importante chiave di lettura per capire il fenomeno del

---

45) Gatsu è infatti il protagonista maschile del *manga Berserk*.

*cosplay*. Chi è interessato al *cosplay* (che sia un giocatore o uno spettatore non importa) lo è sostanzialmente perché cerca lo stupore: ci si meraviglia di incontrare un certo personaggio (quello a cui siamo affezionati o semplicemente uno bizzarro), ci stupisce di quanto è calzante un determinato costume o di quanto invece sia ridicolo o scherzoso un altro ancora. Non ultimo, i *cosplayer* si vestono anche (se non soprattutto) per suscitare negli altri meraviglie di questo tipo, chi più chi meno.

È ovvio che nessuno, nemmeno le persone più immedesimate, crede davvero di incontrare il proprio personaggio preferito, ma chi partecipa al *cosplay* sa di stare partecipando a quello che potremmo chiamare ‘il gioco dello stupore’.

Come ricorda lo psicoanalista D. W. Winnicott, il gioco appartiene alla cosiddetta “area transizionale”, a metà strada tra finzione e realtà. Il mondo ludico non è completamente falso, ma neanche totalmente vero, è appunto a metà strada. In quest’ottica lo stupore del *cosplay* non è mera illusione, ma in parte è vero e in parte no. Quando giochiamo con trasporto a qualcosa (dal Risiko al calcio), o quando ci immedesimiamo in un romanzo o in un film, tutti i nostri pensieri sono appunto concentrati sul mondo fittizio, per quanto rimaniamo sempre coscienti di essere seduti ad esempio su una poltrona. Ma il dato di realtà (la poltrona appunto) viene “dimenticato”, come messo tra parentesi, in attesa di tornare alla nostra attenzione nel momento in cui noi lo desideriamo.

Ecco allora che quando si incrocia sulla ghiaia di Lucca Comics una persona che ad esempio sembra l’incarnazione vivente di un personaggio conosciuto, diventa automatico chiamarlo, fermarlo, fargli i complimenti e soprattutto chiedere di scattargli una foto. È una sorta di spontaneo ‘rito di legittimazione’, un omaggio che riconosce al *cosplayer* incontrato lo stupore che in qualche maniera è riuscito a suscitare in noi.

I *cosplayer* con i costumi più riusciti (perché affascinanti o particolarmente divertenti) possono così essere talmente presi d’assalto dai passanti e dagli altri *cosplayer*, che per camminare semplicemente da un capannone all’altro della fiera, possono impiegare decine e decine di minuti.

Viceversa, non venire affatto riconosciuti o fotografati può essere fonte di frustrazione, proprio perché in qualche maniera il travestimento non ha suscitato lo stupore negli altri.

Sulla base di questi meccanismi impliciti (ma massimamente sentiti), i vari *cosplayer* operano anche le scelte su quale costume preparare. C’è chi punta al personaggio classico, chi a quello particolare, a quello maggiormente di moda o all’avanguardia, sapendo di andare in contro ad una certa dose di rischio. Già, perché un costume molto popolare ha la certezza di essere riconosciuto, ma al tempo stesso rischia di non essere l’unico (e quindi di non distinguersi dagli altri) e richiede tutto sommato una riuscita all’altezza della popolarità che possiede.

Viceversa, il costume di un personaggio molto particolare e poco famoso, per quanto riuscito bene, può non essere affatto riconosciuto o scambiato per qualcun altro<sup>46</sup>. «Io sono delusa da un costume – racconta ad esempio Marianna – quando la gente non mi riconosce, quando mi guardano e si chiedono: ‘che cavolo è quello?’. Quando mi sono vestita a Actarus, pensavo che fosse il personaggio che tutti amano (chi non conosce Actarus?), invece in fiera non mi guardavano neanche!! E io che mi ero tutta impegnata...»<sup>47</sup>. D’altra parte è anche vero che, se un costume poco famoso incontra inaspettatamente una grande popolarità tra il pubblico, la soddisfazione del *cosplayer* è doppia.

Ecco allora che lo stupore, le emozioni, gli sguardi fanno sì parte di un gioco, ma appunto per questo risultano esperienze autentiche e sentite, come sono i giochi quando vissuti con l’abbandono (ludico) che richiedono.

Non dimentichiamo poi che le dinamiche interpersonali innescate dal *cosplay* non sono certo nuove nel panorama del nostro comportamento. In molte altre occasioni della vita agiamo in maniera simile, senza sapere che in fondo si tratta di una sorta di giochi e riti culturali. In che occasioni? Ad esempio quando andiamo ad una festa (o in discoteca) e pensiamo a quanto stiano bene (o siano bizzarri) quella ragazza o quel ragazzo con quella gonna o con questa giacca. E lo stesso vale quando ci presentiamo a loro con certi convenevoli e non altri. Ancora, se partecipiamo ad un convegno non vestiamo e non ci comportiamo alla stessa maniera con cui potremmo andare, ad esempio, ad assistere ad un concerto heavy metal. La nostra vita insomma è piena di momenti sociali in cui indossiamo maschere e costumi e nei quali facciamo caso a come appaiono le altre persone. Per certi versi il *cosplay* costituisce un gioco dentro questo gioco, risultando per certi versi una sorta di sospensione di quest’ultimo.

I costumi infatti costituiscono ad esempio una formidabile occasione per conoscere nuove persone e fare amicizie; non solo perché sono un scusa per superare quegli imbarazzi o quelle regole sociali che normalmente impediscono una facile socializzazione con persone estranee, ma perché la natura stessa del *cosplay* porta le persone a vedersi, avvicinarsi, fotografarsi e scambiare due chiacchiere, una sorta di rito che appunto trova una sua legittimazione.

“Il *cosplay* è un modo per conoscere le persone – ci racconta ad esempio Susanna (17 anni) – Persone con cui non pensi di andare a parlare, se le incontri per strada. Invece, quando le vedi mascherate dal tuo eroe preferito, le fermi e fai loro le domande che ti passano per la testa”.

In questa direzione gioca poi un ruolo fondamentale la singolarità dei costumi rispetto

---

46) È capitato ad esempio che Corto Maltese fosse scambiato (non solo per scherzo) per Capitan Findus!

47) In questo caso il fattore imprevisto da Marianna è stata l’età del pubblico, troppo giovane per ricordare protagonista di *Atlas Ufo Robot (Goldrake)*, serie da scomparsa da più di quindici anni dalle reti nazionali.



all'abbigliamento normale: è molto più facile infatti ricordarsi di una persona che ha i capelli rosa, il viso sfregiato o una bella armatura (a maggior ragione se sono elementi di personaggi che conosciamo), che non di un passante vestito con una maglietta e un paio di jeans. Per questo motivo, di fiera in fiera, la popolazione dei *cosplayer* ha avuto modo di conoscersi e di rincontrarsi ad ogni nuova edizione. Può sembrare poi curioso (ma in fondo è naturale) il fatto che molte persone vengono ricordate con il primo costume (di un certo successo) che hanno indossato, ovvero come 'quello/a che si era vestito/a da...?'.  
 Se *cosplay* è probabilmente nato – come ha osservato Paolo (25 anni) – perché concede anche spazio ad un certo «esibizionismo», è anche vero che esso si è diffuso proprio tra gli appassionati di *manga* e *anime* sia perché esso è una consolidata realtà del mondo fumettistico giapponese<sup>48</sup> (che da anni viene importato in Italia), sia forse perché – come ricorda invece Nicoletta – «la natura degli *animefan* è molto più 'passionale' [...] rispetto a quella dei più 'seriosi' appassionati di altri generi fumettistici».

Di fatto il *cosplay* ha poi potuto svilupparsi perché «è un modo per riunirsi, avendo tutti gli stessi interessi, per divertirsi, vedere se qualcuno somiglia fisicamente ai personaggi. È un modo per ribadire le proprie idee in fatto di *anime*» – sostengono Fiorella e Cristina. Susanna invece ricorda che comunque «la possibilità di poter vedere il tuo personaggio preferito e di poterci parlare, è una cosa divertentissima che vale la pena di fare».

In poche parole il *cosplay* è nato per scherzo e spontaneamente, ma col tempo è diventato davvero un modo per divertirsi e conoscere tante persone. Se questi sono probabilmente gli ingredienti principali che hanno coinvolto nel gioco un numero sempre più grande di persone, ciò è stato possibile sia perché, all'esterno, i frequentatori 'normali' delle fiere hanno apprezzato una simile curiosità (che spiega tra l'altro perché alcune manifestazioni offrono il biglietto d'entrata a chi si presenta in costume), sia perché il gioco del *cosplay* si è sin da subito incanalato in rituali precisi e per lo più condivisi che si ripetono di edizione in edizione: prima si sceglie accuratamente il costume (magari mettendosi d'accordo con gli amici per dare vita a gruppi di personaggi), poi viene la laboriosa preparazione (a volte anche di scenette o parti da recitare), intanto maturano le aspettative per il risultato e alla fine ci si reca tutti insieme alla fiera. Là ciascuno scoprirà le sue carte, ci si incontrerà, ci si fotograferà e si salirà sulla passerella del concorso, per poi finire

In poche parole il *cosplay* è nato per scherzo e spontaneamente, ma col tempo è diventato davvero un modo per divertirsi e conoscere tante persone. Se questi sono probabilmente gli ingredienti principali che hanno coinvolto nel gioco un numero sempre più grande di persone, ciò è stato possibile sia perché, all'esterno, i frequentatori 'normali' delle fiere hanno apprezzato una simile curiosità (che spiega tra l'altro perché alcune manifestazioni offrono il biglietto d'entrata a chi si presenta in costume), sia perché il gioco del *cosplay* si è sin da subito incanalato in rituali precisi e per lo più condivisi che si ripetono di edizione in edizione: prima si sceglie accuratamente il costume (magari mettendosi d'accordo con gli amici per dare vita a gruppi di personaggi), poi viene la laboriosa preparazione (a volte anche di scenette o parti da recitare), intanto maturano le aspettative per il risultato e alla fine ci si reca tutti insieme alla fiera. Là ciascuno scoprirà le sue carte, ci si incontrerà, ci si fotograferà e si salirà sulla passerella del concorso, per poi finire

---

48) In Giappone, dove il *cosplay* ha ormai una storia ventennale, sono sorti anche negozi specializzati per la vendita dei tessuti, come Chacott, nel Shibuya District: oltre ad una consulenza gratuita, lì si possono ad esempio trovare fino a 64 variazioni di colori di tessuti elastici (ideali per i costumi di combattenti, ma al "modico" prezzo di 3000 yen al metro). Molti costumi si possono anche ordinare, ma i prezzi inevitabilmente salgono.

Nel complesso però i costi e i tempi di realizzazione dei costumi nel *cosplay* italiano non differiscono molto da quelli giapponesi (si varia dalle 50.000 lire alle centinaia di migliaia) anche se in Giappone c'è chi arriva a spendere più di 100.000 yen per un costume.

eventualmente la faticosa ma felice giornata festeggiando insieme in una pizzeria (magari con tanto di costumi addosso!).

### 2.3.6) I concorsi

Il primo significativo concorso di *cosplay* si è tenuto alla manifestazione di Lucca Comics nel 1997. Nel corso degli anni ne sono nati anche altri, più o meno simili a quello lucchese, nelle varie fiere italiane dei fumetti o in occasioni speciali.

Come esempio in questa sede parleremo soprattutto del concorso di Lucca Comics, che è anche quello di maggior richiamo (nella giornata di domenica di Lucca Comics 2000 si contavano circa duecento costumi), sapendo che la sua formula non differisce strutturalmente da quella degli altri. Tutti i *cosplayer* possono partecipare gratuitamente, non ci sono limiti di soggetti o generi nella scelta dei fumetti, cartoon o videogiochi da cui trarre ispirazione. Ci si iscrive presso lo stand che organizza il concorso e all'ora stabilita del pomeriggio ci si raduna in un luogo all'aperto o dentro una sala sotto un tendone della fiera. Ogni partecipante viene chiamato (con il nome suo e del personaggio) da un presentatore che lo invita a camminare davanti ad una giuria, il tutto sotto gli occhi degli altri *cosplayer* e di un folto pubblico. Ciascun concorrente, se lo desidera, ha modo di dire qualcosa o di inscenare (magari assieme ad altri) una piccola recitazione, dopodiché lascia spazio al successivo partecipante. Al termine della sfilata, vengono consegnate ai vincitori alcune targhette come premio: le più importanti sono aggiudicate per costume più riuscito, per quello più complesso, per il gruppo più convincente, per la migliore scenetta recitata e per il costume più 'coraggioso'.

Una caratteristica di questi concorsi (e in particolare di quello lucchese) è la loro gratuità: non costa nulla parteciparvi e non si vince nulla di valore, perché in fondo l'importante è partecipare. Soprattutto nei casi in cui ci sia un presentatore simpatico e in gamba, il concorso diventa un momento di ulteriore allegria. Tuttavia non sempre i concorsi si sono rivelati esenti da problemi.

### 2.3.7) Alcuni problemi, dai concorsi alle relazioni interpersonali.

Anche nel *cosplay*, come nella maggior parte delle interazioni sociali, non mancano alcune difficoltà. A volte ci possono essere ostacoli organizzativi per il concorso, dall'impianto di amplificazione alla dislocazione del pubblico, ma i problemi forse più antipatici sono quelli che, per

qualche ragione, minano la giocosa atmosfera che si respira tra i *cosplayer*.

«Il concorso ha cambiato qualcosa – racconta ancora Marianna – perché sono nati anche litigi tra *cosplayer*. Gente ad esempio che non è d'accordo con le votazioni della giuria... è una situazione sinceramente un po' antipatica; anche perché alcuni si mascherano solo per vincere il concorso, mentre prima chi si vestiva lo faceva solo per divertimento».

«È vero che la gara non deve essere presa troppo sul serio – sostiene Nicoletta –, ma nonostante ciò certi giudizi inspiegabilmente 'strani' (o che vanno troppo contro l'opinione unanime del pubblico) o certe dimostrazioni di scarsa competenza da parte della giuria possono lasciare l'amaro in bocca».

Ad esempio è capitato, soprattutto a Roma, che una giuria in maggior parte (o completamente) maschile sia lasciata particolarmente affascinare dalle «ragazze con le cosce al vento», come racconta Gianluca.

Un problema che invece esula strettamente dal sistema di voto, è l'abilità del presentatore, fondamentale per creare (o disintegrare) l'atmosfera di entusiasta partecipazione fondamentale per la riuscita del concorso (nonché utilissima proprio per sorvolare sulle votazioni più discutibili della giuria). Purtroppo, almeno fino ad ora, non si sono visti molti presentatori all'altezza della situazione. In particolare è successo (a Expocartoon) che la maleducazione e l'antipatia del conduttore abbia generato ogni sorta di contestazione da parte del pubblico, che è rimasto inevitabilmente deluso.

Tornando invece ai *cosplayer*,

«il problema è che c'è gente che prende il *cosplay* troppo seriamente – continua Marianna –: come chi si incavola perché un'altra persona vuole fare il costume che vuoi fare tu e allora magari pensa: “vuole fare un vestito migliore del mio per mettermi in cattiva luce...”. Sono capitate anche cose di questo tipo». Monica invece lamenta ad esempio che all'interno del suo gruppo di amici «ci sono sempre le stesse persone che vogliono fare i personaggi principali (anche se la somiglianza con loro è dubbia), lasciando quelli secondari agli altri. Ci si rimane anche male, si discute, ma poi passa». «Si possono poi creare rivalità tra gruppi – racconta ancora Marianna – sulle quali però non rilascio commenti! [...] In generale però il *cosplay* è vissuto con aria serena: si sta tutti insieme, si fanno nuove amicizie, ci si diverte».

### 2.3.8. Un po' di folklore: le (dis)avventure del *cosplayer*

Quella che segue è una storia vera, o, meglio, è l'insieme di tante storie vere, una sorta di raccolta di aneddoti e testimonianze, che, per quanto disparate, possono forse restituire l'atmosfera un po' folle che si respira nel mondo del *cosplay*.

Il primo ostacolo che il *cosplayer* deve affrontare è il viaggio per recarsi alla fiera; innanzitutto il nostro eroe ha lavorato indefessamente fino a quella stessa notte per ultimare il proprio costume. Data la complessità del trucco, si è pure dovuto alzare alle cinque del mattino per eseguire con calma i raffinati disegni pittorici sul suo viso. Per la precisione ha dovuto compiere tutte queste operazioni a casa dell'amico *otaku* per evitare che il proprio padre si accorga che suo figlio sta facendo qualcosa di strano. Una volta partiti, il pericolo è finalmente scongiurato e può così mostrare la propria faccia blu negli autogrill in cui si ferma a fare colazione.

Arrivato alla fiera, se ha un costume succinto, la temperatura esterna è sicuramente freddissima; se invece indossa un pesante cappotto, non può che scegliere se essere flagellato da martellanti raggi solari o lottare contro lo svenimento dentro tendoni dalla parvenza di serre mostruose. Se in fondo le condizioni climatiche posso sempre riservare qualche sorpresa, il nostro eroe ha comunque la certezza di non scampare per nessun motivo alla tortura di una parrucca che puntualmente ne combina di tutti i colori.

Aggirandosi finalmente tra gli stand della fiera, il *cosplayer* si accorge che un rivenditore – dopo aver controllato sul fumetto che ha sul banco se la somiglianza del suo travestimento calza a pennello – annuisce con convinzione e approvazione. Ma il nostro *cosplayer* non fa in tempo a rendersi conto di quanto è appena successo, che viene subito chiamato da un altro rivenditore: «Scusa, posso farti una foto – chiede con gentilezza – Sai, mia mamma è una grande fan del tuo personaggio...». Ogni scusa è buona per scattare una fotografia e il nostro eroe si mette in posa sorridendo prima del flash.

Gli stand ovviamente sono molto affollati e il *cosplayer* è costretto, per vedere i libri illustrati (che tanto vorrebbe acquistare se solo avesse un po' di soldi...), a sbirciare dalla seconda o terza fila di gente. La persona davanti a lui, intenta com'è a sbranare con gli occhi la preziosa merce, è ignara di chi abbia alle spalle. Tuttavia, quando per sbaglio si volta indietro, sussulta in un tremito di spavento, trovandosi un mostruoso essere colorato a pochi centimetri dal volto. Eliminato così il primo ostacolo umano, il nostro *cosplayer* avanza di una posizione verso i meravigliosi libri che tanto non comprerà mai.

Uscito finalmente all'aperto, scopre che poi che il suo costume poteva godere di sorte migliore: tra le *avance* di amazzone dagli abiti succinti (ma che purtroppo non ne valorizzano le curve) e le moine di eroine in versione maschile *trans*, il nostro *cosplayer* non può che trovar sollievo in un

passante che gli chiede: «ma tu chi sei?»).

È finalmente giunta l'ora dell'atteso concorso dei costumi. Dopo alcune sgomitare tra il pubblico (per lo più colorato come lui), il nostro eroe riesce finalmente a giungere in prima fila, dove può studiare le performance dei temibili concorrenti, chiamati uno ad uno dal presentatore.

«Io sono la paladina della giustizia!» grida spavalda la concorrente numero uno, assicurandosi così l'esclusiva del ruolo, almeno per quel giorno. Segue a ruota un misterioso personaggio di cui non conosce l'identità, ma che comincia a parlare e a parlare, continuando ancora a parlare. Si tratta davvero di un'arma micidiale...

Seguono quindi un pirata che prende a revolverate cosmiche la giuria e un gruppo di amazzoni che si presentano con una Torre di Tokyo alta due metri. Per il nostro *cosplayer* la concorrenza è davvero spietata.

Dopo un bacio in diretta tra due appassionati amanti, arriva il turno di una leggiadra cantante: accende lo stereo (predisposto appositamente), alza un braccio con fare elegante e composto, prende fiato e... una stecca colossale! «Forse ci sono speranze – pensa il nostro eroe – con il mio cuore di ghiaccio, io non mi farò travolgere dall'emozione. Ho previsto tutto».

Il successivo concorrente è in preda ad una parossistica lotta interiore, cercando di rimanere serio nel pronunciare la frase magica studiata da tempo, mentre il suo compagno, senza quasi indossare un costume, volteggia davanti alla giuria, suscitando nel pubblico una certa perplessità.

L'aura combattiva del *cosplyer* giunge così al “settimo senso”, perché finalmente è arrivato il suo turno: il pubblico lo guarda, lo acclama e lui ricambia con uno sguardo gelido; prende fiato e snocciola la sua frase con disinvoltura, ma improvvisamente si impappina e – come mosso da raptus – gli scappa una linguaccia. Tutto quello che si era studiato attentamente, ogni mossa, ogni parola, è svanito d'un tratto nell'oblio. Ma ecco che si ricorda di avere uno sguardo di ghiaccio e con un ruggito si rivolge a tutto il mondo: «NON RIDETE! Altrimenti vi spazzerò via come POLVERE STELLARE!».

Certo di avere la così vittoria in pugno, il nostro eroe esce di scena, ignaro che dopo di lui, arriverà un combattente invincibile: la musica si accende e il forzuto lottatore getta per terra la giacca, rivelando le cicatrici scolpite sul suo torace. UUUATTATTATTATATATATAAAA!» e in un attimo il suo avversario è steso al suolo. Il guerriero si ricompone e prende parola: «Colpo dei cento pugni devastanti di Hokuto. La sua potenza è micidiale». Quale sarà il verdetto della giuria, il nostro *cosplayer* ancora non lo sa. In fondo non gli importa neanche saperlo, ha lottato con coraggio e il pubblico lo ha acclamato. Il suo cuore è umile e tanto gli basta.

### 2.3.9. Conclusioni

«Credo che il *cosplay* sia un fenomeno destinato ad aumentare (anche se forse non più con il ritmo di due-tre anni fa) e a consolidarsi – sostiene Nicoletta, al pari delle altre persone intervistate – Sempre più gente, vedendo *cosplayer* ad ogni angolo delle mostre di fumetto, prende coraggio e diventa *cosplayer* nelle mostre successive. Inoltre il mercato del *manga* e degli *anime*, in continuo aumento, non può far altro che far accostare sempre più persone a questo passatempo così strambo, divertente e coinvolgente».

Ormai sono passati alcuni anni dalla nascita del *cosplay* in Italia: non sono molti, ma forse neanche pochi per non provare a guardarlo e a capirlo. Il *cosplay* è un fenomeno nato dal basso, dagli appassionati di animazione giapponese. Il suo segreto è forse la spontaneità, nel nascere e nello svilupparsi. Non a caso, la maggior parte dei problemi sorti al suo interno sono in qualche maniera connessi ad una dimensione di competizione, che si tratti di una giuria o di ruoli all'interno di un gruppo di amici. Usando i termini di U. Carbone, si potrebbe dire che è la dimensione del “*game*” a minare la riuscita del (cos)“*play*”. Ciò non significa tuttavia che i concorsi non possano coesistere serenamente con i costumi, ma che per farlo occorre costruire coordinate molto chiare del “*game*”, senza che questa dimensione diventi l'elemento principale. Si tratta, a ben vedere, di un rapporto molto delicato, che diventa difficile da gestire quando esso viene dimenticato a causa di tante piccole polemiche, spesso inutili e per lo più infantili. D'altra parte è anche vero che non è certo il *cosplay* l'unico ambiente adulto dove si presentano problemi di questo tipo. Forse ci dovremmo stupire se un giorno accadesse il contrario. Resta comunque il fatto che in fondo il *cosplay* funziona proprio quando non è incapsulato dall'alto, quando è semplicemente vissuto accanto ai capannoni di una fiera, quando ci si incontra, ci si stupisce e si scatta una foto. Come giustamente sottolinea ancora Nicoletta, «Il *cosplay* è dei *cosplayer*, punto e basta».

## **2.4) QUANDO LA PASSIONE DIVENTA UNA PROFESSIONE**

### 2.4.1) Lavori letterari

Se molti sono gli appassionati che sognano di poter addirittura vivere della loro passione, magari come autori di fumetti, sono in pochi quelli che davvero riescono a lavorare in questo settore. Si tratta di esperienze non prive di difficoltà, ma comunque di grande fascino. In questa sede riportiamo le esperienze di due ragazzi, di 27 e 26 anni: Gianluca fa l'adattatore dei testi per le edizioni italiane di alcuni *anime*, Fabrizio invece lavora come animatore in uno studio di Torino. Le nostre interviste sono state anche un'occasione preziosa per conoscere meglio la realtà italiana del mercato e dell'industria dell'animazione.

«Adattare fiction (animata o meno) per il cinema o per la tv – spiega Gianluca – significa convertire la traduzione letterale in un copione che gli attori in sala di doppiaggio useranno per realizzare la versione italiana di un'opera nata in lingua straniera. Adattare dal giapponese comporta qualche problema in più di 'coordinate culturali' e un maggior lavoro per ricreare le battute, originariamente basate su strutture sintattiche completamente aliene alla nostra (a differenza di quanto avviene con una lingua come l'inglese). Un adattatore deve saper svolgere essenzialmente tre compiti: realizzare un buon copione dal punto di vista tecnico, indicando con precisione le differenti annotazioni tecniche usate in sala; scrivere battute che risultino 'a sinc', ovvero facilmente sincronizzabili al labiale originale (e il labiale per i giapponesi è un'opinione: per loro infatti è solo il simbolo di 'qualcuno che sta parlando' – decenni di lavorazioni al risparmio hanno creato una precisa conformazione culturale); infine, realizzare dialoghi di buona fattura, scorrevoli e adatti ai differenti personaggi.

Il livello degli adattatori italiani – continua Gianluca rispondendo ad una nostra domanda in proposito – è molto variabile a seconda dei casi e delle intenzioni. Spaziano dall'ottimo al criminale, e non è una questione di budget: il costo dell'adattamento è irrisorio in confronto al costo del doppiaggio. Chi si occupa di adattamento di *anime*, poi, rischia di venir assunto senza che abbia uno straccio di attitudine o capacità. Se questo sia avvenuto anche nel mio caso, lo lascio giudicare agli altri.

Estremamente variabili sono anche i criteri con cui si decide di importare un prodotto in Italia. Naturalmente si punta al prodotto capace di vendere (si tratta pur sempre di

aziende che sperano di ottenere un margine di guadagno dalle loro attività). Qualche volta si viene mossi da uno spirito più appassionato e si cerca il prodotto in cui si crede, magari anche sbagliando. Ma la verità è che non è facile comprare un titolo specifico, specialmente trattando col Giappone: c'è enorme competizione, ci sono vasti problemi logistici e linguistici e c'è lo scontro con un modo di intendere i rapporti commerciali molto differente dal nostro. Ad esempio per le grandi società giapponesi è fondamentale il curriculum dell'azienda con cui trattano: deve avere un prestigio consolidato, un fatturato abbastanza consistente ed un nome già conosciuto nella propria nazione. A volte è come cercare di comprare una Ferrari: non basta avere i soldi.

Infine, c'è da considerare che noi siamo un mercato pressoché inesistente rispetto a loro. Calcoliamo le vendite in migliaia di unità, mentre loro le calcolano in milioni! Questo purtroppo significa che non hanno questo grande interesse a investire risorse nella nostra direzione. Talvolta potrebbe non valere nemmeno la pena. E va spesso a finire che la casa di produzione italiana che ha comprato i diritti si deve arrangiare come può, senza ottenere un grande aiuto dal Sol Levante (non sempre è così, naturalmente, ma capita). A volte si tratta semplicemente di un bisogno nostro di sveltire pratiche che dovrebbero viaggiare da un capo all'altro del mondo varie volte per risolvere problemi facilmente aggirabili in altro modo».

A Gianluca abbiamo anche chiesto se esistono rapporti diretti tra chi censura i cartoon in tv e chi li pubblica integralmente in videocassetta. «Qualche volta i primi comprano i diritti dai secondi – risponde – Ma la censura è un fenomeno interamente televisivo: le emittenti hanno paura di ripercussioni da parte delle associazioni di benpensanti, che si trasformerebbero in pubblicità negativa, con conseguente calo di *audience*. In sostanza, è difficile stabilire chi sia da imputare maggiormente per questo fenomeno: il pubblico o i network. Forse è come il dilemma dell'uovo e della gallina. Va da sé che la censura è una pratica oscena, immorale, ipocrita e avvilita. Aggiungiamo poi che i censori italiani spesso sono incapaci persino come censori e otteniamo un quadro poco confortante, che ha raggiunto punte parossistiche circa un decennio fa, mentre oggi si è in parte attenuato, pur resistendo alla radice. Le serie animate comprate dalle grandi emittenti saranno di sicuro sottoposte a censure a priori, sulla base di idee incomprensibili, tra l'ipocritamente bigotto e l'odiosamente razzista. Forse non c'è un Grande Fratello, ma di sicuro abbiamo tutta una serie di Grandi Cugini che ci privano della nostra libertà. Quando ne incontriamo uno, ognuno di noi dovrebbe avere la voglia di assestargli un bel calcio nel culo».



Negli ultimi anni sono sempre più numerose le tesi di laurea (in sociologia, scienze della comunicazione, scienze orientali, ecc.) in che si occupano delle produzioni giapponesi, a testimonianza di una apertura del mondo accademico alla sottocultura degli *anime* e dei *manga*. Al proposito riportiamo ora l'intervista che ci ha rilasciato Arianna Mognato, un' *animefan* che ha fatto seguire ad una tesi di laurea sugli *anime*, una pubblicazione della medesima robotici (cfr. A. Mognato, *Super Robot Anime*) e un'attività redazionale presso la rivista "Man-ga!", di cui ora è responsabile.

**Tu sei una delle prime persone che si è laureata con una tesi sull'animazione giapponese. Puoi raccontare questa tua esperienza? (come è nata, che ambiente hai incontrato, che difficoltà hai avuto, ecc.)**

«Ero convinta di compiere 'l'opera della mia vita', ma adesso mi rendo conto di aver fatto semplicemente una bella esperienza.

Avevo già presentato degli esami portando come argomento gli *anime* e i *manga*, e la cosa era risultata divertente per me e per i miei compagni: per tutti era un modo di ritornare ai ricordi dell'infanzia e dell'adolescenza. Anche i professori hanno accolto le mie esposizioni senza porsi – o pormi – alcun problema. E così è stato per la tesi. Non ho trovato censori a scuola, e, se c'erano, li evitavo perché non mi interessava studiare con loro. Fuori della scuola, invece, è tutto diverso: certe situazioni non le puoi evitare, devi imparare a conviverci, ad affrontarle e a non farti calpestare, per questo secondo me, sarebbe più utile passare qualche anno in meno a scuola...

Ad ogni modo, il mio relatore, il professor Carlo Montanaro, docente del corso di Teoria e Metodo dei Mass Media all'Accademia di Belle Arti di Venezia, ha dimostrato un gran senso dell'umorismo: ogni tanto mi ripeteva che i disegni animati giapponesi non gli piacevano e che dal punto di vista cinematografico non erano molto innovativi, però mi sfidava a fargli cambiare idea. Non credo di esserci riuscita del tutto, ma il lavoro gli è piaciuto. Inoltre, eravamo entrambi felici del fatto che la professoressa Adriana Boscaro direttore del Dipartimento di Giapponese di Ca' Foscari, avesse accettato di fare da co-relatore. Senza il suo aiuto temo che il lavoro non sarebbe stato altrettanto attendibile dal punto di vista storico, sociale e culturale.

La scelta del tema, i robot nelle serie tv, era un po' obbligata per me. Le serie robotiche erano quelle che avevano sollevato maggiori polemiche in passato; Goldrake aveva portato i cambiamenti più grandi nella tv per ragazzi; infine, era l'argomento che conoscevo meglio, che sentivo di più e che ben rappresentava alcune caratteristiche del Giappone, sia passato, che moderno...»

**Come è avvenuto il passaggio alla pubblicazione? Cosa è cambiato e perché?**

«Tramite un amico, ho saputo che in *Man-ga!*, la rivista pubblicata da Planet Manga e Yamato Video stavano cercando dei collaboratori. Mi sono presentata, e siccome la parte redazionale era curata da Yamato, ho iniziato a collaborare con la Casa milanese. Quando si è creata la necessità di pubblicare un testo a fascicoli da allegare alle videocassette di Robotech, in redazione hanno pensato alla mia tesi, che tra l'altro era in tema. E così dopo i libri di Francesco Prandoni e Saburo Murakami, è toccato al mio *Super Robot Anime*».

**Tu lavori anche come redattrice. Cosa significa fare questo lavoro? Come sei entrata nell'ambiente? Cosa significa mettere in piedi una rivista?**

«Quando *Man-ga!* è stata chiusa, nel 1998, ci è molto dispiaciuto. Ci divertivamo a farla: presentare novità e curiosità dal Giappone, occuparci di *idol*, di scuola, di *cosplay*, di erotismo o di culture giovanili, oltre che di *manga* e di *anime*... E così abbiamo sempre tenuto in serbo l'idea di ripartire. Ci abbiamo provato lo scorso anno con *Shin Man-ga!*, ma le cose non sono andate bene con l'editore con cui lavoravamo. Adesso ricominciamo con *Man-ga!* - siamo come l'araba fenice! - e con tutto il suo bagaglio di idee vecchie e nuove. Il nostro intento è quello di informare, di dare notizie, di riuscire a sollevare discussioni, di curiosare attraverso la nostra rivista nel mondo dei cartoni giapponesi, degli appassionati e del loro (nostro) modo di esprimersi.

**Come giudichi il panorama della critica specializzata su *manga* e *anime*?**

I termini "giudizio" e "critica specializzata" mi lasciano senza parole... Non amo molto i critici e non amo i giudizi. Ognuno deve essere in grado di criticare da solo un'opera d'arte o un fumetto che sia. Ma per farlo bisogna, innanzitutto, conoscere quello che si ha davanti. L'opinione dei critici è utile, ma non è mai assoluta, dipende da troppe variabili, e quindi va presa come tale. I *manga* e gli *anime*, poi, sono un terreno pericoloso, dove è facile prendere degli abbagli, vista la distanza in spazio e lingua che ci separa dal Giappone. Lo dico per esperienza personale: è capitato anche a me di fare delle riflessioni su *Goldrake* per poi scoprire, intervistando Romano Malaspina, il doppiatore di Actarus, che quello che dicevano nel cartone se l'inventavano al momento, perché nessuno aveva tradotto gli episodi dal giapponese. Quando le cose stanno così, che critica si può fare? Tutto viene falsato. E, purtroppo, sono poche le persone che scrivono per le riviste italiane inviando il materiale direttamente dalla fonte e che conoscono perfettamente il giapponese... Anche molti dei libri che sono usciti, non aggiungono molto di nuovo a quello che è già stato detto».

### 2.4.2) Un lavoro grafico

Fabrizio invece lavora da alcuni anni nella realtà produttiva del cinema d'animazione italiano, prima come intercalatore e ora come animatore. A lui abbiamo chiesto innanzitutto quali sono le differenze tra la nostra animazione e quella giapponese.

«Fondamentalmente i giapponesi si rivolgono ad un pubblico più maturo, o – meglio – che, a parità di età, viene considerato più maturo. Solo nel cartoon giapponese ci sono più fasce di target, dai bambini agli adulti. Qui invece si fanno solo cartoon per bambini, bambini che vengono considerati non così maturi come invece accade in Giappone. Qui esiste solo la fiaba per bambini. Poi stilisticamente siamo molto diversi, ma apprezzo molto il fatto che si stia cercando uno stile italiano, riconoscibile come tale. Da noi poi non esiste nessun esempio di animazione realistica (la mia preferita, onestamente), però ci sono comunque produzioni apprezzabili, come *La Gabbianella e il Gatto\**: magari non sarà un capolavoro, ma è un film più che dignitoso. Un'altra cosa che manca in Italia sono storie nuove (in Giappone non capita di rado). Fino ad ora nell'animazione italiana ci sono stati pochi spunti, poche idee».

Quanto invece ai profili culturali e professionali di chi lavora nella realtà italiana, Fabrizio osserva come «la nuova generazione di professionisti si avvicini di più all'animazione giapponese, anche perché la conosce molto meglio. Pare strano comunque che molti 'anziani' del settore, con un certo nome e una notevole esperienza, non sappiano quasi nulla di cartoni giapponesi. Magari ne hanno sentito parlare, hanno visto quelle due o tre cose, però non hanno idea veramente di cosa siano e ne hanno una bassa considerazione. Poi ci sono anche le eccezioni, persone che si danno da fare per informarsi e aggiornarsi su quello che viene prodotto in tutto il mondo. Nel complesso però direi che così non andiamo molto bene. Tra l'altro capita che a causa di questa situazione ci scappi qualche litigio... [ride]. Personalmente mi piacerebbe fare cose molto più simili al cartone animato giapponese che non al cartoon italiano attuale (in futuro magari le cose cambieranno...)».

Fabrizio ci parla anche della sua formazione e della sua carriera come animatore: «dopo la nascita della mia passione per i fumetti (ho realizzato piccoli fumetti fin dall'età di 12-13 anni), ho deciso che volevo lavorare in questo settore. I cartoon li guardavo, ma non mi era mai venuto in mente di lavorarci, anche perché non sai chi sta

dietro un cartone animato: è un lavoro che sembra leggendario, mitico... Poi, attraverso una rivista, ho saputo che c'era un corso per intercalatori. Ho passato la selezione e ho partecipato al corso (circa 800 ore) dove, tra l'altro, venivano vagamente insegnate le basi dell'animazione vera e propria e delle altre fasi di lavoro (sceneggiatura, *storyboard*, *layout*, ecc.). Dopo il corso e lo stage presso lo studio Lanterna Magica ho avuto la fortuna di essere assunto come intercalatore per *La Gabbianella e il Gatto*, sul quale mi sono fatto le ossa (ho fatto anche *clean up*, correzioni, assistenza e *line-test*<sup>49</sup>). Dopo il film mi hanno dato la possibilità di animare qualcosa e così ora lavoro come animatore. A giugno (del 2000) sono stato poi ad un corso avanzato di animazione a Firenze, che mi è stato utilissimo, ma è stata un'iniziativa davvero molto rara. Speriamo che in futuro si possano ripetere occasioni simili.

Complessivamente però le opportunità formative in questo campo sono quasi inesistenti. Finché c'era la Lanterna Magica, qualche speranza c'era, in quanto ogni anno venivano organizzati corsi come quello che ho fatto io (che comunque ad alcune persone ha aperto la strada). Adesso la Lanterna Magica non c'è più<sup>50</sup> (si è 'spenta'...) [ride] e la situazione italiana – chi io sappia – non è molto chiara dal punto di vista contrattuale (il celebre Bruno Bozzetto ha fatto notare ad esempio come la figura dell'animatore non esiste da un punto di vista giuridico). Noi animatori siamo una categoria bistrattata: in tutt'Italia, dal Nord al Sud, veniamo in pratica pagati solo quando i nostri datori di lavoro lo desiderano, mentre la paga, quando c'è, è poca e quando non c'è è ancora più scarsa! Se non esiste una regolamentazione chiara e se non vengono risolti subito i problemi di tutti quelli che lavorano del settore (quei pochi che non hanno deciso di fuggire all'estero per non fare la fame...), probabilmente è anche inutile formarne degli altri. Ci vogliono strutture stabili e in grado di assumere seriamente, altrimenti continuerà la fuga di talenti. Possiamo sì formare tot animatori, ma senza strutture questi animatori dove vanno a lavorare? Inoltre per diventare una realtà a livello europeo non dobbiamo più puntare sul cortometraggio d'autore».

«Oggi un animatore della tua età riesce a campare?» – abbiamo chiesto a Fabrizio. «Se ha un secondo lavoro, sì – ci ha risposto – Ad esempio io faccio il barista due sere a settimana. Oppure, se si avesse un nome, se si lavorasse per conto proprio e si possedesse potere contrattuale, magari ce la si farebbe. Soprattutto si potrebbe chiedere una certa somma senza essere derisi brutalmente, come invece succede a me. Il

49) Si tratta di alcune fasi di lavoro nella realizzazione di un cartoon e che consistono principalmente nella pulitura del disegno e in un primo controllo dell'animazione.

50) Al momento dell'intervista la società della Lanterna Magica si era recentemente sciolta a causa di una crisi interna. Tuttavia, nel dicembre 2000, lo studio d'animazione torinese è rinato, mantenendo lo stesso nome.

problema dei soldi a dir la verità è emerso solo da quando ho cominciato a fare l'animatore, perché quando ero intercalatore alla Lanterna Magica avevo il mio stipendio regolare.

Io sono animatore da poco più di un anno (ho iniziato nell'estate 1999), quindi sono relativamente inesperto. Non ho mai avuto difficoltà tecniche, nel senso che la mia crescita è stata molto graduale e non ho mai avuto problemi di maturazione. Poi a me piace sempre imparare cose nuove e temo che nella situazione attuale non si possa crescere più di tanto. Ci vogliono sempre punti di riferimento più bravi di te da cui imparare: per ora ne ho sempre incontrati e spero, pur maturando, di avere comunque qualcuno da cui apprendere.

Ho sempre avuto un buon rapporto con le persone con cui ho lavorato, anche se non è mancata qualche incomprensione a causa dei cartoni animati giapponesi (alcuni ad esempio non li vogliono vedere per principio – ma quale principio?), però non mi fermo a questi problemi. Poi capita di incontrare qualche rompiscatole (come dappertutto), ma si vive e si lascia vivere. Personalmente non sopporto fare il *clean-up* (cioè pulire i degni), ma ovviamente dipende dai personaggi, se mi piacciono oppure no (solo che in giro si vedono cose abbastanza scandalose...)).

Quali sono i tempi necessari per affermarsi in Italia come animatori? «Nel mio caso – continua Fabrizio – partendo come intercalatore, ho impiegato più di tre anni (anche perché in mezzo c'è stata la lavorazione della *Gabbianella*). Però se una persona ha talento, può arrivare ad animare in molto meno. Io sono un animatore a tutti gli effetti, ma in fondo ho cominciato come tale non più di un anno e mezzo fa. Per cui dipende dalle possibilità che si hanno di fare determinati corsi e di cominciare a lavorare su certe cose. Quindi si potrebbe dire che ci vogliono circa due anni per arrivare a fare l'animatore.

Mi ricordo che le mie prime esercitazioni sono state sulla *Pimpa* (ok, non dico nient'altro...), poi la *Gabbianella*, e alcune serie televisive: *Cocco Bill*, *Sui Tetti di Venezia* (che avrà il favoloso titolo definitivo di *Gina e Marco...*) [ride], *Triplet (Tre Gemelle e una Strega)* e *Minimen* (queste ultime sono però spagnole). Ho partecipato anche ad alcuni spot e ad un lungometraggio tedesco (il titolo è assurdo e non me lo ricordo...). Ci sono anche alcuni progetti in vista, ma di cui non posso parlare (se no mi accusano di spionaggio industriale!)).

In che direzione può crescere l'animazione italiana? – abbiamo chiesto ancora a Fabrizio. «Per ora non ci sono molte possibilità che si sblocchi qualcosa, ad esempio

rispetto a coproduzioni con studi giapponesi. C'è proprio una volontà di chi comanda da noi di non avere alcun contatto: è giusto creare qualcosa di italiano, ma qualche collaborazione con i giapponesi ci potrebbe fare solo bene, perché loro ne sanno MOLTO più di noi, hanno tantissima esperienza per tutti generi. Personalmente spero che ci siano possibilità di collaborare col Giappone, che insomma ci sia qualche psicopatico nipponico che abbia voglia di lavorare con qualche psicopatico italiano... [ride]. Comunque qualcosina si muove sul fronte giovanile: ci sono nuovi studi (comunque piccoli) che hanno volontà di crescita e si sta cercando qualche progetto particolare o un po' più alternativo e interessante. Si cominciano a vedere progetti nuovi e abbastanza apprezzabili, speriamo che arrivino in porto. Mi auguro che ci saranno più cartoon italiani guardabili, soprattutto per chi è abituato alle produzioni giapponesi».

Che consiglio da dare chi vuole intraprendere la carriera di animatore in Italia? «Beh, serve moltissimo disegnare, disegnare... e poi ancora disegnare, disegnare disegnare...! Poi imparare a rendere bene i volumi dei personaggi. Per questo scopo c'è bisogno di fare ricerche e copiare dal vero. Poi è necessario guardare molti cartoni animati, anche magari studiarli con lo *stop-motion* (soprattutto quelli giapponesi). Ovviamente ci vogliono i corsi, ma anche da soli si può imparare tanto. Anch'io, che sono già animatore, non posso certo considerarmi arrivato, conosco solo una minima parte di tutto quello che occorrerebbe sapere. Se lo studio personale serve a me, a maggior ragione per chi deve cominciare. Poi bisogna farsi avanti e inseguire i corsi e chi ti può insegnare determinate cose. FORSE può darsi che in futuro si organizzi a Torino qualcosa, anche perché c'è bisogno di intercalatori. I lavori da fare sono tanti e il personale è sempre alle strette: visto che ci pagano poco, è meglio essere in di più, così si evitano almeno i ritmi di lavoro massacranti! [ride].

In questo lavoro ci sono comunque delle soddisfazioni, per me, ad esempio, lo è stato *La Gabbianella e il Gatto*. Perché fa sempre un certo effetto partecipare ad una produzione di successo e, quando vai al cinema a vedere per l'ennesima volta il cartone animato, ti sembra quasi di averlo fatto tu, anche se di fatto il tuo contributo è solo una briciola. Spesso uno si ferma al cinema a vedere centinaia di nomi che non ti dicono nulla. Ma quando tu conosci tutte queste persone e vedi anche te stesso sul grande schermo, è una soddisfazione. A parte questo, mi ha fatto molto piacere anche quando mi hanno dato fiducia affidandomi delle animazioni e quando mi fanno i complimenti per le scene realizzate bene (“bravo, stai migliorando sempre di più...”).

Concludendo, coglierei l'occasione per aggiungere un paio di osservazioni; quando

nacque l'idea di produrre, dopo *Gabbianella*, il lungometraggio di *Momo*, la Lanterna Magica cambiò: prima aveva i disegnatori in sede e poi divenne solo un centro organizzativo. Ma il problema maggiore è che si decise di fare realizzare il film all'estero: prima in Germania, poi in Corea, poi in Cina (tra l'altro dubito con risultati buoni). Ci sono stati mille problemi e incomprensioni, perché non c'erano controlli sicuri sulla qualità delle realizzazioni. Così molte parti sono state rifatte da capo, con tante perdite di tempo. Se invece si pensasse a sistemare la realtà italiana, si potrebbe offrire lavoro a molta più gente, invece di darlo all'estero (in Italia la mano d'opera non costa moltissimo...). Questo è un rammarico che mi porto dentro. Anche la serie *Sui tetti di Venezia*, che pure è creata da italiani (Romano Scarpa in primis), è però di France Animation. Non è possibile che non ci sia nessuno in Italia che possa o voglia produrla. Comunque, a parte questo attacco di xenofobia... direi che ho spifferato tutto».

## **2.5) TIPOLOGIE DI ANALISI**

È giunto il momento di ricomporre il quadro complessivo degli *animefan*, di trarne dei profili. Come ogni tentativo di categorizzazione, anche quello che presentiamo in questo libro non intende ‘ingabbiare’ i profili reali e irriducibili dei singoli appassionati, ma offrire punti di vista e chiavi di lettura per una migliore comprensione di questo fenomeno giovanile. Un primo contributo in questo senso viene proprio dalle osservazioni di Elena:

«Possiamo suddividere gli appassionati in tre categorie generiche: la prima è quella dei *nostalgici*, persone che hanno ormai superato da un pezzo i vent’anni (e magari sono già genitori), ma continuano a ricordare con piacere i primi mitici cartoni, quali *Goldrake* o *Lady Oscar*. Conoscono le attuali produzioni, magari le più note, più che altro per sentito dire (al massimo le seguono con i figli). Per es., alla “Settimanga” del 1995 (manifestazione organizzata dal Japan Fan Club), alla proiezione del film di *Capitan Harlock*, la sala era gremita di giovani adulti.

La seconda categoria è quella degli *appassionati*, che amano sia i cartoni ed i *manga* cult sia le produzioni più recenti, seguendole con occhio particolarmente critico, suddividendole tra quelle ben riuscite, quelle puramente commerciali e quelle che risultano delle vere porcherie. Sono persone di un po' tutte le età, che cercano il confronto con altri appassionati per scambi di opinioni o momenti comuni.

La terza categoria è quella degli *sfegatati* o, se si preferisce, degli *otaku* veri e propri (con tutta l'accezione negativa del termine giapponese), che conoscono nei minimi dettagli qualunque episodio di qualunque produzione giapponese scritta o animata, i loro discorsi non vanno al di là del mondo di carta e cercano di imitare con parole ed azioni i loro personaggi preferiti. Mancano totalmente di occhio critico, e, qualsiasi età abbiano, il loro cervello è perpetuamente fermo tra i 10 ed i 13 anni. Per costoro vale lo slogan: i cartoni giapponesi non fanno male, ma su alcuni hanno dato il colpo di grazia. Per es. c'è un nostro conoscente che guida la propria macchina come se fosse il *Mazinga*, con tanto di rumorini e simulazioni di premere bottoni o tirare leve.

Naturalmente, anche quelli che dicono di non seguire nulla di giapponese, in fondo sono appassionati: per esempio, il mio ragazzo, quando faceva le superiori, ha portato in classe un'audiocassetta con le musiche dei cartoni e tutti si sono ‘scandalizzati’ sfottendo i suoi gusti. Invece, alla fine gli hanno chiesto tutti una copia».

Riteniamo che la tipologia individuata da Elena sia sostanzialmente corretta e sicuramente indicativa, tuttavia un'analisi più approfondita richiede, a nostro avviso, categorie interpretative



maggiormente puntuali; categorie che non riguardano direttamente gli *animefan* come persone, ma gli ambiti e i modi in cui vivono la loro passione.

#### A) LIVELLO DI SELETTIVITA' DELL'INTERESSE

- 1) *Interesse casuale*: fumetti e disegni animati sono soprattutto un passatempo. Ci si può quindi accontentare di quello che si incontra casualmente in televisione o in fumetteria.
- 2) *Interesse selettivo*. Non tutte le produzioni sono meritevoli di attenzione, ma solo alcune, in base a vari criteri.
- 3) *Interesse a tutto campo*. Qualsiasi produzione nipponica, in quanto giapponese, è interessante.

#### B) CRITERI DI SELETTIVITA'

- a) *Nuovo-vecchio*. La selezione avviene nei confronti del periodo di produzione di un *manga* o un *anime*. Ad esempio, gli appassionati nostalgici sono orientati maggiormente alle serie televisive di vecchia fattura, mentre gli *animefan* più giovani prediligono le produzioni più recenti.
- b) *‘Giapponesità’*. Può essere un fattore discriminante per letture e visioni. Alcuni *animefan* infatti sono disposti a leggere un fumetto o guardare un disegno animato solo se è realizzato almeno in parte da giapponesi. Altri *animefan* invece leggono e guardano produzioni di qualsiasi provenienza.
- c) *Qualità artistica*. La selezione avviene in base allo spessore artistico che si percepisce in un fumetto o un disegno animato.

#### C) QUANTITA' DI TEMPO DEDICATO ALLA PASSIONE

- 1) *Passione estemporanea*. Viene coltivata quando capita l'occasione. È solo un *hobby* tra gli altri che vengono coltivati da un *animefan*.
- 2) *Passione importante*. Gli *anime* e i *manga* sono l'*hobby* principale, sui quali viene investita la maggior parte delle energie, ma senza la rinuncia ad altri interessi.
- 3) *Passione totalizzante*. Gli *anime* e i *manga* sono una passione unica ed esclusiva.

#### D) SERIETA' DEL COINVOLGIMENTO

- 1) *Minima*. I disegni sono solo disegni: ora divertenti, ora drammatici, ma mai davvero coinvolgenti.
- 2) *Moderata*. Pur essendo solo disegni, in essi si possono trovare elementi contenutistici e formali meritevoli di interesse e approfondimento per il valore che assumono agli occhi dei

lettori/spettatori.

- 3) *Massima*. *Manga* e *anime* possono essere talmente significativi da cambiare la nostra vita e il nostro modo di pensare.

#### E) ATTEGGIAMENTO PEDAGOGICO

- 1) *Integralista*. Tutte le produzioni giapponesi sono innocue, anzi pedagogicamente positive. Chi li critica è un incompetente e non le conosce.
- 2) *Moderato*. In generale *manga* e *anime* non sono pericolosi per i bambini. Occorre però prudenza nel caso di produzioni dal contenuto violento o erotico.
- 3) *Accorto*. Le produzioni giapponesi non sono tutte uguali e occorre valutarle caso per caso, sotto tutti i punti di vista (emotivo, ideologico, culturale, ecc.).

#### F) COMPORTAMENTO VERSO TERZI NON APPASSIONATI

- 1) *Timido*. Non si parla della propria passione, se non con discrezione e imbarazzo.
- 2) *Contenuto*. Si parla della propria passione, ma nel rispetto dell'interesse che gli interlocutori rivelano.
- 3) *Orgoglioso*. Alla prima occasione propizia, si comincia estrinsecare il proprio entusiasmo e le proprie competenze, fin quando il monologo non viene interrotto da cause di forza maggiore.

#### G) COMPORTAMENTO VERSO TERZI CRITICI NON APPASSIONATI.

- 1) *Integralista*. I cartoon giapponesi sono i migliori al mondo: chi li critica è un incompetente.
- 2) *Severo*. Prima di permettersi una critica, bisogna dimostrare puntualità e competenze.
- 3) *Moderato*. Quando qualcuno solleva una critica, vi saranno ragioni alla base: si tratta di un'occasione per discutere assieme sulla questione.

#### H) LIVELLO DI ANALISI CRITICA DI UN *MANGA* O UN *ANIME*.

- 1) *Nulla*. Le discussioni su un *manga* o un *anime* non vanno oltre il "mi piace / non mi piace".
- 2) *Elementare*. Si argomentano anche i motivi alla base dei vari apprezzamenti ("mi piace perché...").
- 3) *Profonda*. Si discute la fattura di una *anime* a livello sia contenutistico che tecnico, indagando le intenzioni degli autori, indipendentemente dagli apprezzamenti dei vari *animefan*.

#### I) LETTURE DI APPROFONDIMENTO PERSONALE..

- 1) *Nulle*. I cartoon sono più che sufficienti, non c'è bisogno di indagare su di essi.

- 2) *Superficiali*. Sono interessanti le riviste e le *fanzine* con belle immagini e articoli agili, senza discorsi complicati e noiosi.
- 3) *Culturali*. Le riviste (o i libri) che meritano l'acquisto sono quelli di approfondimento culturale serio e professionale, perché aiutano a comprendere meglio il mondo artistico e sociale in cui le produzioni si collocano.

#### J) INTERESSE PER LA CULTURA GIAPPONESE

- 1) *Nullo*. Solo *manga* e *anime* sono oggetto di interesse. Il resto viene lasciato agli 'intellettuali occhialuti'.
- 2) *Relativo*. *Manga* e *anime* sono un'occasione per approfondire alcuni aspetti della cultura giapponese, più o meno ad essi correlati.
- 3) *Superiore*. L'interesse per la cultura giapponese è a tutto campo, lingua compresa, senza che *manga* ed *anime* godano di un'attenzione dominante.

#### K) DISCUSSIONI CON ALTRI APPASSIONATI

- 1) *Nulle*. Non avendo amici appassionati, ci si limita a guardare la televisione o a comprare un fumetto in edicola.
- 2) *Dirette*. Si condivide la propria passione quando si incontrano gli amici appassionati. In alcuni casi si possono tenere corrispondenze cartacee.
- 3) *Telematiche*. Tramite *e-mail* e gruppi di discussione si è in quotidiano contatto con amici, conoscenti e altri appassionati, italiani e non.

#### L) RILEVANZA DI ANIME E MANGA NELLE DISCUSSIONI AMICALI.

- 1) *Esclusiva*. Gli amici sono tutti appassionati e si parla solo della comune passione.
- 2) *Significativa*. Essendo molti amici anche appassionati, si discute spesso di *anime* e *manga*, senza però rinunciare ad altri argomenti.
- 3) *Minima*. I *manga* e gli *anime* costituiscono un argomento come un altro.

#### M) DISPONIBILITA' AGLI SPOSTAMENTI

- 1) *Minima*. Ci si limita a raggiungere l'edicola o la fumetteria più vicina.
- 2) *Moderata*. Ogni anno si frequentano solo le fiere/festival più interessanti.
- 3) *Massima*. Si cerca di partecipare al maggior numero di fiere possibile, anche quelle minori.

#### N) COINVOLGIMENTO PROFESSIONALE

- 1) *Dilettantesco*. Le attività grafiche e culturali sono autoprodotte, come nel caso di *fanzine* e associazioni.
- 2) *Collaborativo*. Si lavora occasionalmente per riviste e case editrici, ma senza retribuzione.
- 3) *Retribuito*. L'attività, occasionale o fissa, è regolarmente retribuita.

#### O) IMPEGNO NEL *COSPLAY*.

- 1) *Minimo*. Si sceglie all'ultimo momento un costume di facile realizzazione e non ci si preoccupa di una fattura accurata.
- 2) *Puntuale*. Quando si sceglie di realizzare un costume, lo si confeziona con cura.
- 3) *Massiccio*. Ogni fiera è un'occasione per indossare addirittura più costumi; per questo ci si organizza per tempo.

Essendo così numerose queste variabili comportamentali, è chiaro che ciascun *animefan*, in base alle proprie abitudini e amicizie, vive la propria passione in maniera differente dagli altri. Tuttavia, come ha sottolineato Elena, è possibile individuare alcune tendenze generali. Potremmo ridefinire il quadro da lei proposto, individuando innanzitutto i profili estremi sulla base delle categorie da noi individuate.

*Lo studioso maturo*: segue il fumetto e l'animazione di tutto il mondo, pur trovando le produzioni nipponiche mediamente più interessanti di quelle occidentali. Ha un interesse selettivo sulla base della qualità artistica. La sua passione ha un peso fondamentale nella sua vita, ma non rinuncia a coltivare altri interessi. Pensa che i *manga* e gli *anime* possano cambiare positivamente la vita di una persona, come è accaduto nel suo caso, ed ha un atteggiamento pedagogico accorto. Parla volentieri della propria passione con terzi non appassionati, ma evita di essere invadente. Quando si imbatte in persone critiche, ne approfitta per dare vita ad una serena discussione sulla questione. Con i propri amici parla di tutto, ma quando si affronta l'argomento della propria passione, ne nascono argomentazioni sofisticate sulla fattura tecnica o sui messaggi presenti in questa o in quell'altra produzione. Ha un interesse a tutto campo per la cultura giapponese, che corona con lezioni settimanali di lingua. Tiene corrispondenze telematiche con amici che abitano in varie regioni d'Italia e non manca di frequentare i gruppi di discussione. Approfondisce la propria conoscenza su *manga* e *anime* attraverso libri specializzati e le migliori riviste di approfondimento. Frequenta i festival d'animazione e le fiere del fumetto più importanti, ha un coinvolgimento professionale collaborativo e/o retribuito e, se partecipa al *cosplay*, lo fa con cura e puntualità.

Il *manga-zombie*. È interessato a qualsiasi produzione disegnata purché giapponese, perché, a suo avviso, tutti i *manga* e *anime* sono belli, anzi bellissimi, mentre tutto il resto è noioso. La sua

passione è totalizzante: non solo le produzioni hanno cambiato la sua vita, ma *sono* la sua vita, vive *per* esse. È orgoglioso della propria passione e cerca di convertire con spiegazioni asfissianti amici e conoscenti, che non capisce perché ancora non siano appassionati come lui. Se però qualcuno solleva critiche, egli replica immediatamente, dandogli dell'incompetente, se non dell'imbecille. Non si interessa della cultura giapponese in generale e non legge riviste di approfondimento critico, perché lui e i suoi amici capiscono lo stesso quando un *anime* è 'mitico' o 'troppo figo'. Frequenta molti *newsgroup*, scarica qualsiasi materiale trovi su internet inerente alla propria passione e nella sua compagnia di amici parla solo di *anime* e *manga*. Se ha spirito di intraprendenza, collabora con una piccola *fanzine*. Frequenta tutte le fiere del fumetto in Italia e non capisce perché solo a Lucca e a Roma il *cosplay* goda di successo, impedendogli di sfoggiare a ripetizione i sei costumi all'anno che regolarmente confeziona.

Tra questi due profili estremi intercorrono ovviamente un'infinità di varianti: ad esempio c'è chi è più o meno collezionista, chi è un *manga-zombie* a tutti gli effetti ma non partecipa al *cosplay* o viceversa. Ancora, le interazioni con gli amici dipendono moltissimo dal tipo di compagnie che si ha occasione di frequentare, così come la partecipazione alle fiere dipende dalla collocazione geografica del proprio domicilio, dalla propria disponibilità economica e, non ultimo, dalla presenza di amici appassionati con cui recarsi sul luogo della manifestazione. Gli esempi al riguardo potrebbero continuare all'infinito.

In questa miriade di varianti, è tuttavia possibile delineare un'ulteriore figura, quella dell'appassionato *disimpegnato*. Il suo interesse per le produzioni giapponesi è casuale o selettivo, nel qual caso è probabile che il suo criterio di selettività sia nuovo-vecchio; difficilmente è la 'giapponesità', perché *anime* e *manga* non costituiscono per lui una vocazione. Indubbiamente riconosce la presenza di opere di spessore, meritevoli di discussione, ma ai suoi occhi le produzioni giapponesi rimangono solo un passatempo rilassante. Per questo motivo pensa che esse non costituiscano un pericolo per le menti dei piccoli spettatori, anche se nutre una certa accortezza per le animazioni dal contenuto erotico o violento. In presenza di terzi (o anche amici) non appassionati si rivela timido a parlare della propria passione, a meno che non incontri altre persone come lui. Di fronte a critiche sulle produzioni giapponesi, in genere evita la discussione o replica blandamente, impugnando raramente le armi della strenua difesa. Non si preoccupa di approfondire criticamente un'animazione, per mancanza sia di voglia che di tempo. Per lo stesso motivo difficilmente acquista riviste, tantomeno partecipa alle attività di associazioni o redazioni. Se nutre un interesse per la cultura giapponese, esso è disimpegnato, legato magari alla presenza di amici invece molto appassionati al riguardo. Le discussioni con altri *animefan* sono ridotte e limitate al contatto diretto: in genere non esulano dal ricordo nostalgico ("ti ricordi...") o dalla segnalazione di una novità ("ho

visto un nuovo cartone su MTV...”). In tutti i casi si tratta di discussioni estemporanee all’interno di una più ampia varietà di argomenti di confronto. La disponibilità agli spostamenti si limita alla fumetteria della propria città, se non nei casi in cui un amico offre un posto in macchina in occasione di una grossa fiera. Se partecipa al *cosplay*, si organizza frettolosamente all’ultimo momento, magari per fare un favore all’amico *cosplayer* a cui manca un personaggio importante per un gruppo particolare di costumi.

Parte terza

## GLI APPASSIONATI SI RACCONTANO

### 3.1) GLI APPASSIONATI SCRIVONO

Nelle riviste e nei fumetti trova spesso spazio l'angolo della posta, dove i lettori scrivono spontaneamente alle redazioni. In genere vengono richieste informazioni sulle prossime pubblicazioni, sui risvolti di un fumetto, sulle attività degli autori, oppure troviamo complimenti (a volte anche critiche) ai curatori delle testate. Eppure, accanto a simili missive, troviamo anche un numero non irrilevante di lettere di tutt'altro tipo, lettere in cui si parla della propria esperienza di lettura, del rapporto tra immaginazione e realtà, del mondo che ci circonda e di come i *manga* e gli *anime* possono influenzare la vita di una persona. Non in tutte le testate fumettistiche abbiamo trovato lettere di questo tipo, non solo perché alcune di esse non contemplano un 'angolo della posta', ma forse anche per la diversa natura delle testate. Una rivista come "Man-ga!" (e poi "Shin Man-ga!"), destinata ad un pubblico desideroso di approfondimenti seri e culturali sul mondo delle produzioni giapponesi, si è rivelata quanto mai ricca di missive interessanti. Oppure un fumetto come *Video Girl Ai*, che ha toccato il cuore di una generazione di lettori, ha catalizzato molte più riflessioni di altri fumetti appartenenti allo stesso genere. Ancora, un manga sì d'azione ma parecchio introspettivo come *Alita\** ha pubblicato opinioni più stimolanti di quanto abbiamo potuto trovare in *Ken il guerriero* o *Dragon Ball*. In altre parole ci pare di poter dire che la presenza di lettere dotate di riflessioni significative in appendice ad un fumetto (o una rivista) dipendono dai seguenti fattori: la presenza o meno di un 'angolo postale', la popolarità di un fumetto, l'età e il livello culturale dei lettori e, non ultimo, il tipo di storia raccontata.

Nelle lettere raccolte non abbiamo rintracciato però un rapporto di confidenza come ad esempio si può trovare sulla testata di *Lupo Alberto* (che si rivolge allo stesso target adolescenziale-giovanile dei *manga*) (cfr. D. Coniglio, *Lettere a Lupo Alberto*), in cui si parla di tutto tranne che di fumetti. All'interno del mondo dei *manga* l'unico caso simile che abbiamo riscontrato è stato la rivista "Japan Magazine"<sup>51</sup>, in cui il cosiddetto 'Drago' risponde anche ai problemi personali dei lettori. Proprio perché si tratta di un'eccezione, abbiamo da questa sede escluso questo tipo di lettere, che pure sarebbero utili – come quelle mandate al famoso lupo azzurro – per capire come funziona l'odierna realtà giovanile e la realtà in cui è immersa.

---

51) "Japan Magazine" è stata forse la prima rivista 'nazional popolare' legata ai *manga*. Tuttora pubblicata, ma con una storia alle spalle non sempre gloriosa, questa rivista ha catalizzato l'attenzione degli *animefan* dei primi anni Novanta grazie ad un mix di belle immagini, annunci per corrispondenze, *anime-comic\** inediti, questionari, agili articoli e un ampio 'angolo postale' curato dal 'Drago', un redattore abbastanza spregiudicato.

Quello che emerge comunque dalle lettere che abbiamo riportato è un rapporto non sempre facile tra una generazione e il mondo che la circonda, popolato di coetanei ma soprattutto di adulti dal profilo ben preciso. Un rapporto in cui i *manga* e gli *anime* giocano un ruolo importante per capire come funzionano molte dinamiche della nostra realtà. Senza anticipare nulla, rimandiamo un discorso complessivo alla fine di questo capitolo, limitandoci per ora ad alcune brevi osservazioni. Abbiamo raggruppato per mera comodità le lettere secondo alcune linee tematiche dominanti, ma sottolineiamo che molte lettere toccano più argomenti contemporaneamente. Ancora, abbiamo scelto le lettere (in alcuni casi si tratta di semplici estratti) non secondo criteri di rilevanza statistica ma secondo la loro emblematicità, pur sapendo che alcune testimonianze sono state di fatto casi più unici che rari. Il nostro scopo – lo ripetiamo – è infatti cercare di mettere alla luce determinati meccanismi, vissuti ora in maniera tranquilla ora in modo estremo. Ci sono stati anche veri e propri dibattiti nati da dichiarazioni di giornalisti – come il caso della psicologa Vera Slepj (che parlò di un legame tra *Sailor Moon* la nascita dell’omosessualità di alcuni spettatori) – o sorti da semplici lettere, come quelle firmate Virgo Sterminatore o Tobix.

### 3.2) MI PIACCIONO GLI ANIME E I MANGA

Cominciamo con svariate lettere che raccontano alcune esperienze di apprezzamento del mondo dei *manga* e degli *anime*, dalle collezioni alla passione per la cultura giapponese, fino al bisogno di sognare.

Nel 1981 ho potuto acquistare un videoregistratore e registrare, nonostante l’idiozia totale delle TV italiani, 700 videocassette da 3 ore piene zeppe. Forse sono un maniaco, non lo so, ma non mi dispiace di esserlo. I cartoni giapponesi sono qualcosa che inchioda, qualcosa che prende il cuore, che attizza la fantasia.

Massimo [“Mangazine” (*fanzine*) n°1]

Stupendo! Non saprei davvero come definire il *manga* del mitico Masakazu Katsura... divino! È coinvolgente su tutti i fronti: la grafica, la storia, tutto è curato nei minimi particolari. Dal punto di vista emotivo, poi, ti incolla alla sedia dalla prima all’ultima pagina. A dir il vero mi capita raramente di leggerlo tranquillamente seduta in poltrona. Ogni inizio di mese assillo l’edicolante per chiedere il nuovo numero di Neverland, e dopo averlo acquistato vado a scuola. L’attesa è lunga e non resisto, lo sento vibrare in



cartella, le pagine aspettano di essere lette... Insomma, tra il brivido e l'ansietà di essere colti in flagrante, la lettura è ancora più coinvolgente! Alla fine del secondo numero ero lì a piangere con il protagonista per il cambiamento repentino della bella video girl, ad indispettirmi per quello stronzo di Sorayama e a stupirmi per la povera Moemi. Insomma, io c'ero!

Giorgia [*Video Girl Ai* n°5 8/1993]

Il risultato del mio accumulo di materiale giapponese per mia madre è soltanto un armadio pieno, ma per me è come una galleria di ricordi. Quando riesco ad aprire i cassetti strapieni e strapesi dell'armadio, vedo le copertine di tutti gli albi e ognuno mi riporta in mente un ricordo diverso. Sfogliando le pagine rivivo tutto quello che mi è accaduto durante un arco di tempo in cui sono cambiato profondamente. Ore e ore parlando e scherzando con amici che ormai vedo molto più raramente. Oggi ho pensieri e responsabilità che quando andavo a scuola non mi sarei mai sognato di avere, ma mi rendo conto che è così per tutti, o forse per tutti quelli che la pensano come me.

Fabio [*City Hunter* n°10 10/96]

Sono italiana, ma ho così nostalgia del Giappone che a volte mi sento in esilio. Mi sono decisa a vincere la mia timida pigrizia: mi appello a chiunque voglia parlarmi di questa terra lontana, a chiunque possa presentarmi un *pen-friend* nipponico, di qualunque sesso o età. [...] Ultimamente ho letto molta narrativa giapponese; ma ciò che mi ha fatto decidere è stata la visione di *Rapsodia d'Agosto* di Kurosawa. Ho pianto per tutto il film, ma perché avevo l'assurda sensazione... Di poterci entrare, e di potermi ritrovare finalmente a casa. Avevo la pretesa di sentirmi parte della poesia. Vi prego, non prendetemi per matta, e aiutatemi se potete. Sono triste, morirò dentro se non potrò far uscire ciò che ho.

M.Cristina [*City Hunter* n°10 10/96]

Alita mi regalò emozioni straordinarie, riuscì a farmi uscire delle lacrime. Capite? Delle lacrime, a me! Che credevo che un fumetto non mi avrebbe mai dato emozioni.

Flavio '80 [*Alita* n° 17 6/98]

Vorrei tanto che Alita esistesse davvero, mi sono affezionata a lei, molto. Non so cosa darei per avere un'amica come lei, è fantastica. Ma in fondo lei esiste davvero, compro

il fumetto e seguo la sua vita, e quando la serie sarà finita la riporrò con cura nel mio armadio e sarà come avere una cassetta magica dove saranno custoditi i sentimenti di Alita e tutte le volte che la riaprirò entrerà nel suo mondo. Non abbandonerò mai queste mie sensazioni, altrimenti morirei, spenta, vuota, senza obiettivi... Ti amo... Mi succede la stessa cosa con tutti gli altri fumetti. È il mio mondo, il loro, sto bene mentre li leggo... grazie. Il mondo di Alita, però, in particolare è il mio. Così triste, dolce, chiuso, di pochi ma grandi valori. A volte angosciato. Quando ho letto i primi numeri sono sprofondata in una tristezza positiva (è un discorso un po' complicato, ma per me esiste una tristezza positiva e una negativa; quella positiva aiuta a pensare, è quasi dolcezza). Alita sei mia amica... per sempre. Baci tristi.

Annalisa [*Alita* n°13 2/98]

*Video Girl Ai* ha la capacità di portarmi in un mondo di fantasie dove mai nessun fumetto è riuscito a trasportarmi completamente, e ha la capacità di cullarmi in esso a volte per più di un giorno e di mantenermi in un meraviglioso stato di sospensione in cui si alternano sentimenti diversi di felicità, amore, tristezza, insoddisfazione portati all'esasperazione.

Stefano [*Video Girl Ai* n°7 10/93]

Attraverso *Video Girl Ai* si sprigionano tutti i miei sogni! Il tempo smette di correre, perdo completamente la mia razionalità, mi rendo conto di quanto sia bello sognare e amare, sentimenti che non provavo più perché credevo inutili. Ora mi sono resa conto che potrebbero privarmi di tutto, ma non di sognare.

Lettera firmata [*Video Girl Ai* n°9 12/93]

Gli *shojo\** *manga*. Trovo ingiusta questa divisione tra fumetti ‘per ragazzi’ e fumetti ‘per ragazze’, perché sminuisce il valore del fumetto stesso. Mi spiego: penso che lo splendido *Marmalade Boy\** non sia da relegare ad un pubblico femminile, poiché anche un maschietto è in grado di capirne il romanticismo e la grande poesia. Dico questo ben conscio che molti, sentendomi, mi sputerebbero in faccia e mi etichetterebbero come ‘sfigato’ o ‘femminuccia’ (limitandoci a questo per non scendere nel volgare). Voglio dire che in ogni ragazzo c’è un minimo di romanticismo: non affiora mai quando si parla con gli amici, ma esiste ed è intrinseco in ciascuno di noi. È inutile negarlo, e tutti ne siamo consapevoli. Allora perché fare una distinzione tra fumetti per ragazzi e per ragazze? Non ha senso!|

Daniele [*Marmalade Boy* n°12 5/1999]

Caro Drago, mi chiamo Sofiane e ho 17 anni. Sono un ragazzo francese e, grazie a due amiche italiane di nome Federica e Manuela, riesco a leggere il tuo *supergenialomagazine!* Ti scrivo perché ho un problema e spero che tu possa aiutarmi. Da sempre sono interessato all’animazione giapponese e al Giappone stesso; a tal punto che studio giapponese da cinque anni e seguo il modello di vita e di pensiero nipponico. Così però mi sento molto solo perché il mondo mi appare estraneo. Già a 14 anni ho avuto una specie di crisi esistenziale e per ritrovare me stesso ho dovuto farmi accompagnare in Giappone da mio padre. Siccome i miei genitori sono benestanti, ho tutto ciò che desidero, ma il mio desiderio più grande è quello di vivere in Giappone. I miei mi giudicano matto e mia nonna mi ha soprannominato ‘Suzuki’. Mio fratellino non fa che chiedermi perché mi comporti sempre come un giapponese e i miei amici, quelli con cui mi trovo meglio, sono tutti asiatici. In più non faccio che leggere libri e guardare film nipponici. A scuola (faccio il liceo) sono serio e impegnato, ma non ho grandi rapporti con i compagni di classe. In compenso ho moltissimi amici di penna a Hong-Kong e Tokyo. La maggior parte dei miei amici sono adulti e per il 95% si tratta di ragazze, perché le trovo più mature dei maschi e con loro mi sento a mio agio. Capisco però di non poter continuare a vivere come un disadattato. A scuola mi chiamano ‘Sofiane il toccato’ e un po’ tutti mi credono un tipo strano, se non addirittura poco normale. Io comunque non bado molto a certe cose e preferisco guardare i cartoni e corrispondere con i miei amici dell’Est, piuttosto che fumare, drogarmi o trovarmi qualche amorazzo per passare il tempo. La gente però non mi capisce e a volte mi sento davvero in una sorta di isolamento. Malgrado il mio aspetto in apparenza freddo e

distaccato, sono sensibile e spesso mi sento solo e triste. Ma perché tutti pensano che i cartoni animati siano sempre e solo cose per bambini? [...] Come posso convincere gli altri che non sono un ‘giapponese idiota’ ma solo un ragazzo che nutre una fortissima passione?

Sofiane [“Japan Magazine” anno III n°10 1993]

Caro Drago, ho sempre pensato che il giorno del mio diciottesimo compleanno, una parte di me sarebbe morta per sempre, quella legata alla mia infanzia. Ho sempre creduto che da quel momento non avrei più avuto il diritto di sognare; avrei dovuto lasciare il mio regno incantato, come Wendy al ritorno dei suoi genitori, la sera in cui conobbe Peter Pan! Sai cosa penso ora? Mi sbagliavo, quella data non ha cambiato nulla. Posso ancora rivedermi bambina, ricordare sogni che credevo perduti. È bello non dover più nascondere l’età che ci si sente dentro. È bello crescere sentendosi ancora bambini nel cuore, forse tu credi solo alla tua magia, a ciò che i tuoi occhi di drago vedono nel tuo mondo; nel mio è più difficile vedere con gli occhi dell’innocenza, è più difficile vivere. [...] Il mio cuore ha trovato la forza di affermare che non voglio rinunciare ai miei sogni. Continuerò a vedere unicorni cavalcare nelle foreste della mia fantasia, lontani dagli sguardi degli uomini che non li cercano ad impedire alle foglie di cadere, fermando così in quei luoghi fatati l’alternarsi delle stagioni e lo scorrere inesorabile del tempo, che passando ci porta via. Scorgerò ancora elfi colorare prati, ascolterò ancora i fiori e la loro canzone, sempre la stessa, e tuttavia ogni giorno diversa e spero che tu mi creda se ti dico che tutto questo, Drago, è anche merito tuo.

Hilda [“Japan Magazine” anno III n°9 1993]

Carissimo Drago, [...] i ragazzi che ti scrivono sono spesso innamorati di qualche personaggio dei cartoni, io invece sono innamorata di Luca, un mio compagno. Niente di strano, fin qui, ma sai chi è il mio migliore amico? Un cartone! Già, il protagonista di *Prendi il Mondo e Vai*, proprio così. Tom Brandal mi fa tanta compagnia e mi aiuta in ogni momento ad affrontare le difficoltà. Pensa che perfino in un compito in classe di italiano ho parlato di questa mia strana amicizia e ho beccato un bel voto!

Evelina [“Japan Magazine” anno III n° 9 1993]

Ho 15 anni e ho un grosso problema. Mi sento molto diverso dagli altri e la gente che mi conosce dice che sono molto maturo per la mia età. Ciò però determina il fatto che

sono solo. Non ho amici, amici veri – voglio dire. Qualche volta ho provato a comportarmi come gli altri ragazzi della mia età (facendo lo spavaldo con le ragazze e cose del genere), ma ci ho rinunciato subito perché mi sentivo stupido, incapace di farlo. Spesso mi rinchiudo in me stesso e, se non giocassi a calcio, credo proprio che sarei del tutto isolato.

Sto cercando qualcuno che sia con me, che la pensi come me, magari una ragazza (Sabrina è proprio l'ideale; chissà che non riesca a trovarla magari anche con un annuncio su "Japan Magazine"), così per poterci parlare liberamente, dire ciò che penso sentendomi per una volta capito. Pensa che la persona a cui parlo più tranquillamente è un prete. Non che ci sia qualcosa di male, ma vorrei che ci fosse anche qualcun altro.

Ti chiederai perché ho scritto proprio a te, il fatto è che non potendo vivere come mi piacerebbe, guardo i cartoni animati per evadere un po' dalla mia solitudine, spesso sognando.

G.O. '76. ["Japan Magazine" n°8]

Queste lettere sono indubbiamente parecchio diverse, ma inducono ugualmente alcune riflessioni. Innanzitutto sembra che, grazie ai *manga*, questi ragazzi abbiano trovato qualcuno o qualcosa di vivo: non solo i personaggi delle storie ma, forse, anche loro stessi. L'insorgere di forti emozioni, da una risata ad una dolce tristezza, è infatti una prova lampante di essere vivi e non apatici: non importa che queste sensazioni siano allegre e spensierate per rendere felice l'animo, l'importante è che ci siano. Pensiamo anche solo alla testimonianza di Annalisa: «Il mondo di Alita, però, in particolare è il mio. Così triste, dolce, chiuso, di pochi ma grandi valori. A volte angoscioso. Quando ho letto i primi numeri sono sprofondata in una tristezza positiva (è un discorso un po' complicato, ma per me esiste una tristezza positiva e una negativa; quella positiva aiuta a pensare, è quasi dolcezza)». Più che un'esperienza di mera evasione in luoghi meravigliosi, sembra quasi che si tratti di un lieto ritorno da un mondo, quello reale, che risulta alienante. La finzione, in altre parole, appare più vera e autentica della realtà o, comunque, migliore; ma non perché – lo ripetiamo – accadono eventi lieti, ma perché c'è qualcuno (Alita in questo caso) che condivide con il lettore un certo tipo di difficoltà, come quella di trovare un senso in avvenimenti terribili.

Più in generale, si potrebbe affermare che i personaggi giapponesi siano amati dal loro pubblico per la complicità che con esso riescono a creare: come scrive Evelina, «Tom Brandal mi fa tanta compagnia e mi aiuta in ogni momento ad affrontare le difficoltà». Il fatto poi che «Alita esiste davvero» rimanda ad un'acuta osservazione di Oreste, un quindicenne che ha improvvisamente 'scoperto' gli *anime* grazie a *Princess Mononoke\**, secondo il quale «è più facile immedesimarsi in

un personaggio animato, perché non è impersonato da un attore in carne ed ossa, che ricorda costantemente la sua natura fittizia di personaggio. Ashitaka è davvero Ashitaka, non c'è un attore che recita la sua parte».

Mentre chi è abituato a guardare i cartoon non ha alcun problema di immedesimarsi nei personaggi, chi non è cresciuto accanto a questo linguaggio incontra grandi difficoltà a farsi coinvolgere. A questo proposito ricordiamo un parere di una ragazza non appassionata che disse: «è fatto bene *Maison Ikkoku*, ma è un cartone animato». La natura disegnata dei personaggi costituisce quindi una sorta di 'scoglio di credibilità' da superare, perché richiede quello sforzo immaginativo (di tipo ludico) che permette 'credere' ad una finzione che è palese proprio perché è disegnata<sup>52</sup>. Anche quando guardiamo un film dal vivo scatta un meccanismo di questo tipo, ma il fotorealismo delle immagini ci aiuta a considerare reali (e quindi credibili) le vicende raccontate. Paradossalmente però, se ci abbandoniamo alla finzione di un cartoon, il personaggio disegnato può diventare più autentico e più vivo che se fosse impersonato da un attore in un film dal vero. In parole povere, sembra più facile trovare un amico in Alita, in Tom, in Harlock o Totoro, che non in Sean Connery che recita James Bond o in Harrison Ford che impersona Indiana Jones.

Nella creazione di questa complicità con i personaggi di cartoon e fumetti spesso interviene anche la natura seriale di molte produzioni, che, accompagnando un lettore (o uno spettatore) per lungo arco di tempo, gli permette di entrare in maggior confidenza con questo o quel personaggio.

Se allora, come scrive Massimo, «i cartoni giapponesi sono qualcosa che inchioda, qualcosa che prende il cuore, che attizza la fantasia» e se riescono ad instaurare rapporti di confidenza e di amicizia con lettori e spettatori, non stupisce allora la testimonianza di Fabio, secondo il quale

«il risultato del mio accumulo di materiale giapponese per mia madre è soltanto un armadio pieno, ma per me è come una galleria di ricordi. Quando riesco ad aprire i cassetti strapieni e strapesi dell'armadio, vedo le copertine di tutti gli albi e ognuno mi riporta in mente un ricordo diverso. Sfogliando le pagine rivivo tutto quello che mi è accaduto durante un arco di tempo in cui sono cambiato profondamente. Ore e ore parlando e scherzando con amici che ormai vedo molto più raramente».

La «galleria di ricordi» è un concetto chiave per capire la vita di un *animefan* o, se vogliamo, di un *otaku*. È infatti la molla nostalgica che ha richiamato una generazione di adolescenti ai cartoon visti da bambini in televisione (e che magari fra quindici anni li riporterà alle letture dell'adolescenza). A

52) Il fatto che la narrativa non generi questo effetto può essere giustificato sia dalla abitudine culturale alla lettura da parte della nostra società, sia forse dalla natura stessa della letteratura. Essendo infatti così 'costretta' dentro il significato delle parole scritte, essa non rientra nella categoria del realismo visivo di un film o di una fotografia, perché in essa ogni elemento è comunque mediato dalle parole (che rappresentano il mondo non in maniera analogica, ma appunto verbale). Il cartoon si pone quindi in una posizione intermedia tra cinema e letteratura, richiedendo uno sforzo immaginativo là dove ci si aspetterebbe – in virtù della sua natura filmica (e quindi analogica al reale) – un'alta 'credibilità' percettiva, come quella di un film dal vero. In altre parole la nostra affezione a linguaggi 'estremi' del cinema dal vero e alla letteratura può spesso inficiare la possibilità di profonda immedesimazione in un cartoon.

questo proposito riteniamo che gli *animefan* possano essere suddivisi genericamente in due grandi categorie, i ‘critici’ e i ‘dogmatici’. I primi, rivedendo da grandi i cartoon dell’infanzia, li giudicano secondo il loro punto di vista di adulti: così, alcune animazioni appaiono ai loro occhi ancora più belle e profonde di quanto non avessero percepito da bambini, ma altre si rivelano vere delusioni, portando l’*animefan* ‘critico’ a chiedersi come potesse da bambino apprezzare simili cartoon. I ‘dogmatici’ invece rifiutano categoricamente che qualsiasi *anime* fosse loro piaciuto da bambini sia ora messo in discussione da loro stessi o da terzi. L’esempio più tipico è forse quello di molti appassionati degli *anime* creati da Go Nagai, il ‘papà’ di *Atlas Ufo Robot*. Da bambini erano stati talmente estasiati dalle mirabolanti battaglie del robot Goldrake (ma anche dei ‘cugini’ Mazinga e Jeeg) che ancora oggi qualsiasi produzione vecchia o nuova legata a Nagai risulta quasi oggetto di venerazione. A parte alcuni casi, si tratta per lo più di *anime* artisticamente mediocri, per non dire scadenti<sup>53</sup>, «ma sono di Go Nagai», come dicono gli appassionati.

Non è nostra intenzione mettere in discussione i gusti di ciascuno (*de gustibus non disputandum est*), ma sottolineare come non tutti gli *animefan* siano disposti a mettere in discussione i ‘miti’ di quando erano bambini, le emozioni ad essi collegate (direttamente o indirettamente) a quel periodo e, forse, anche la loro stessa infanzia. In altre parole, scoprire che il creatore dell’‘idolo’ Goldrake non è un dio infallibile ma solo un mediocre creativo con sporadici colpi di genio, infrangerebbe la sacralità dell’idolo stesso, con la sensazione di essere stati ingannati quando da bambini lo si era venerato.

Ma che male c’è se scopriamo che alcuni idoli della nostra infanzia non sono davvero tali? Perché queste normali dinamiche esperienziali possono costituire un problema per qualcuno? Non è normale cambiare i gusti mentre si cresce? Un’ipotesi che avanziamo è che i ragazzi che oggi sono meno disposti a mettere in discussione gli eroi televisivi della propria infanzia siano stati bambini fortemente teledipendenti e privati di molte altri tipi di esperienze emozionanti. A nostro avviso, ciò spiegherebbe come dietro la ‘sacralità’ degli eroi televisivi, si possa nascondere una gran parte delle emozioni su cui è stata costruita la propria infanzia. Smontare la prima significherebbe distruggere la seconda, non una minima parte di essa. Si tratterebbe, forse, di una situazione in qualche modo analoga a quella (estrema) dei Gioviani in *Nadesico*, i quali venerano alla stregua di un dio il robot Gekiganger (che non a caso ricorda molto i robot creati da Go Nagai): dal momento che tutta la loro vita ruota attorno a *Gekiganger*, per nessuna ragione potrebbero mai metterlo in discussione o, comunque, relativizzarne l’importanza. Non a caso, in *Nadesico* i Gioviani mandano in fumo il trattato di pace con i terrestri proprio perché non riescono a vedere la loro esistenza da altri punti di vista che non collimino con quello di Gekiganger.

---

53) Ci riferiamo in particolar modo a *Violent Jack*, *God Mazinger*, *Il Leone Nero*, ecc.

Ancora un'osservazione: perché questi meccanismi riguardano i disegni animati e non, ad esempio, i giocattoli? A nostro avviso i giocattoli e i cartoon, pur condividendo una medesima infanzia, seguono destini molto diversi nel corso della nostra crescita: i primi rimangono legati solo all'infanzia, mentre gli altri possono continuare ad appartenere alle esperienze del presente. Quando giunge il momento in cui riponiamo in uno scatolone (o al limite gettiamo nella spazzatura) un trenino rotto o una bambola sverniciata, stiamo semplicemente negando al giocattolo un valore per i giorni a venire, ma non rinnegando quello che ha avuto in passato; l'infanzia si è conclusa, viene messa da parte, ma mantiene la sua integrità, perché legata ad un preciso contesto che non viene più toccato. Quando cartoon continua invece a far parte delle esperienze del presente, viene continuamente messo in gioco dalla nostra sensibilità, che cambia nel tempo. È luogo comune che chi da adulto apprezza i cartoon in fondo sia ancora un bambino, ma si potrebbe anche affermare che chi da bambino guarda i cartoon (o certi cartoon) sia già un po' adulto. Meglio ancora, i disegni animati non hanno età, come molte altre attività: da bambini ad esempio ci godiamo una passeggiata in montagna giocando con fiori e sassi, mentre da grandi siamo più attenti a scattare una bella fotografia. Alcuni luoghi, sentiti meravigliosi da bambini, da grandi magari ci sembrano mediocri; viceversa una montagna aguzza che da piccoli non ci pareva particolarmente interessante per i nostri divertimenti, da adulti ci appare invece sontuosa, grandiosa e divina.

La «galleria di ricordi» non rimanda solo a quanto si è provato di fronte ad uno schermo o davanti ad una tavola di un fumetto, ma anche alla vita quotidiana che ruotava attorno a questi momenti: da bambini, ad esempio, i giochi con bacchette magiche o con modellini di robot, gli appuntamenti pomeridiani con il compagno di giochi o la lettura di un fumetto con un genitore. Un discorso analogo però può valere anche per le esperienze adolescenziali, come leggere di nascosto *Ken il Guerriero* durante una lezione di matematica, scoprire che i sentimenti dei personaggi di *Video Girl Ai* sono gli stessi che si provano per una compagna o un compagno di liceo, recarsi con gli amici alla prima fiera di Lucca Comics, passare ore a sfidare gli amici in estenuanti partite sulla Play Station e così via.

Compagni dell'infanzia o dell'adolescenza, i personaggi giapponesi sembrano insomma capaci di catalizzare energie, passioni ed emozioni di singole persone e di gruppi, segnando così questi periodi della vita. Sarebbe interessante chiedere alle persone che hanno scritto queste lettere così appassionate come sarebbe stata la loro vita da bambini e da adolescenti se non fossero mai esistiti i *manga* e gli *anime*. Quanti *animefan*, se potessero rivivere l'arco della giovinezza, rinuncerebbero ad *Atlas Ufo Robot*, a *Lady Oscar* o a *Capitan Harlock*? E quanti bambini di oggi sarebbero disposti a rinunciare ai *Pokémon*? Non si può dire quanto migliore o peggiore sarebbe stata la vita di un *animefan* senza gli *anime* (la storia non è fatta di "se"), ma sicuramente sarebbe stata diversa, in



alcuni casi anche molto diversa.

### 3.3) DAI MANGA AGLI AMICI

Mi chiamo Vincenzo e ho 16 anni e una storia da raccontare, una storia nella quale forse molti lettori potranno identificarsi. Fin da piccolo ho seguito ogni tipo di cartoni animati giapponesi, perché ero molto solo ed essi mi facevano compagnia. Ho sempre continuato nel tempo ad amare i cartoni, fino a pensare di essere quasi cartoon-dipendente. Ma non avevo ancora conosciuto niente confronto alla assuefazione ai *Saint Seiya*\* che mi sono beccato quattro anni fa. Allora mi sono detto: non è possibile che io sia l'unico! Ci devono essere altre persone che come me amano i cartoni animati e li considerano e ne sono intenditori come di opere d'arte. Così ho aperto gli occhi e ho scoperto di non essere il solo a conoscere a memoria le sigle di *Maison Ikkoku*, i personaggi di *Uruseiyatsura*\*...

Vincenzo [“Mangazine” n°20 1/1993]

Sono Patrizia, ho 16 anni e vi scrivo da un piccolo paese sperduto nella bassa friulana. Vorrei che il mio messaggio fosse pubblicato su “Starlight” perché è la testata che mi ha cambiato la vita. Dalla scorsa estate ho cominciato puramente per caso a guardare *City Hunter*. Si può dire che è stato l'incontro del destino. RYO SAEBA, SEI L'UOMO DELLA MIA VITA!!!!!! Da quando ho cominciato ad appassionarmi alle sue avventure mi sono fatta un mare di amici.

Patrizia [*City Hunter* n°35 11/98]

Sono una ragazza sedicenne e il mio nome è Ilenia. [...] Video Girl Ai mi ha aiutato a 'salvare' un'amica. Il suo nome è Silvia e l'anno scorso era la mia migliore amica: dolce, sensibile, ancora inesperta di fronte alla realtà, e soprattutto molto legata a sua madre e a suo fratello (per la perdita del padre). Al ritorno dalle vacanze mi si è presentata una brutta sorpresa: Silvia era completamente cambiata e aveva iniziato a frequentare delle persone molto diverse dagli amici di un tempo. Aveva preso una bruttissima strada. Ricordo ancora quando ci siamo viste per la prima volta dopo tanto tempo: non mi ha neanche salutata! Da come me l'hanno descritta era diventata la classica 'ochetta' e aveva persino cominciato a fumare (chissà cosa?) contro il

volere della madre. I posti e le persone che frequentava erano quelli che inizialmente odiava tanto da non riuscire a concepirne l'esistenza. Devo dire che inizialmente mi sono arrabbiata e l'ho trattata male, ma poi mi sono ricreduta e con lei ho fatto un lungo discorso che in principio non ha portato a niente; poi, non so come, abbiamo cominciato a parlare delle nostre letture e io le ho parlato di questo meraviglioso *manga*. Le ho descritto a grandi linee la storia e lei mi ha pregato insistentemente di farglielo leggere. Come per Yota nel n°4 di "Neverland", per me era molto difficile capire se questo suo apparire e sparire della vecchia Silvia mi faceva male o mi rendeva felice.

[...] Appena letti i primi due volumetti, mi ha chiamato, ne era entusiasta e ha iniziato a parlarne senza smettere un attimo (la stessa cosa che succede a me appena finisco di leggerne un numero). Si era innamorata di Yota, che la faceva ridere in continuazione e allo stesso tempo la commuoveva, e aveva sempre paura per l'indifesa Ai. Ci siamo messe a discutere di queste cose. Sapevo di avere innestato un meccanismo che l'avrebbe riportata alla piccola (ma credo più matura) Silvia che era una volta.

Ilenia [*Video Girl Ai* n°10 1/1994]

Queste lettere costituiscono alcuni esempi di come i *manga* e gli *anime* abbiano potuto avvicinare varie persone. La prima lettera, quella di Vincenzo, testimonia un'esperienza molto simile a quella provata da molti altri *animefan*. Quando ci si rende conto di essere diventati fortemente appassionati e scrupolosi intenditori di questo o quel cartoon e si 'scopre' che esistono tante altre persone con cui condividere questa passione. Prima o poi capita a tutti gli *animefan* di trovarsi di fronte ad un immenso mondo completamente nuovo non solo popolato da personaggi, ma da tanti altri appassionati. Può capitare quando un amico o un parente gli presta alcuni fumetti e gli mostra la sua collezione. Oppure quando entra in fumetteria per la prima volta scoprendo che esiste il fumetto dell'*anime* che ha tanto apprezzato in televisione e che è riposto accanto ad un'infinità di altri fumetti. Meglio ancora, quando finalmente varca la soglia di Lucca Comics e vede migliaia di ragazzi come lui; è probabile che, anche solo per un attimo, senta l'agio e l'entusiasmo di chi si trasferisce in una nuova dimora, tutta da scoprire e da organizzare, ma una casa accogliente.

È facile quindi che le porte per questo mondo di avventure e amicizie si spalanchino, spesso per caso, grazie ad un solo fumetto o un singolo personaggio: per Patrizia è stato Ryo Saeba, per Oreste *Princess Mononoke*, per i bambini di oggi è stato, inevitabilmente, un esserino giallo di nome Pikachu. Ma se nell'esperienza di questi ultimi intervengono sicuramente anche dinamiche di

omologazione (che escludono di fatto dalle relazioni interpersonali chi non partecipa alla follia del momento), gli adolescenti che ritrovano (o scoprono per la prima volta) i personaggi dei *manga* degli *anime* non sono mossi da forti pressioni esterne, ma solo dalla nostalgia per un cartoon dell'infanzia o dalla curiosità per un fumetto appena ricevuto in prestito. In entrambi i casi, con loro grande sorpresa, vengono in contatto con tante persone e, magari, riescono a trovare quei nuovi amici di cui in fondo avevano tanto bisogno.

### 3.4) QUESTO CARTOON FA MALE

Il tema delle censure è indubbiamente molto delicato e in alcuni ambienti è indubbiamente molto discusso, toccando da anni il cuore degli appassionati di *anime*. Non è questa la sede per documentare quanto è stato censurato e perché (cfr. M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia*), per cui ci limitiamo a raccogliere un paio di reazioni, che tuttavia ci sembrano ben riassumere il quadro della questione.

Esse testimoniano, ad esempio, le polemiche nate attorno alle più illustri accuse rivolte alle produzioni giapponesi: il sesso e la violenza. Alcune lettere hanno a che fare con critiche all'erotismo presente negli *anime* altre invece si scagliano contro chi, come la psicologa Vera Slepj, ha parlato di un legame tra *Sailor Moon* e tendenze omosessuali riscontrati in alcuni suoi pazienti. Sulla questione invece della presunta induzione alla violenza, riportiamo lettere di protesta contro una petizione del noto scrittore ed insegnante Mario Lodi (intenzionato a ridurre il numero delle trasmissioni televisive violente, tra cui i cartoon giapponesi) e contro 'il caso *Ken il Guerriero*', un *manga* chiamato in causa per spiegare il comportamento criminale di alcuni giovani. Infine chiudiamo con una considerazione sul mondo della comunicazione.

È uno scandalo! La RAI, la Fininvest e le altre, tutte uguali a tagliare, censurare, distruggere, per 'confezionare' un qualcosa che non è né carne né pesce. È inconcepibile fare quello che loro fanno impunemente: è un attentato alla libertà e alla fantasia; perché non provano a farlo con i film o con i libri stranieri? Perché non lo fanno con *Platoon* tagliando 15 minuti di scene violente e, tramite il doppiaggio, trasferendo il protagonista dal Vietnam alla Thailandia o, ancor meglio, in India? Cosa credono, gli italiani tutti scemi e/o imbecilli?

Massimo ["Mangazine" – *fanzine* n°1]

*Marmalade Boy*<sup>54</sup> [...] affronta tematiche adulte ed impegnative come l'alcolismo, l'adulterio o l'omosessualità, con una dimestichezza ed una tranquillità tipiche dell'attuale sensibilità giapponese. Non vi sono ipocriti moralismi, non vi sono lezioni di vita delle produzioni televisive americane (vedi i vari *Beverly Hills*)... È questa sua semplicità, questa sua schiettezza la formula che ne ha fatto un successo anche in Italia, nonostante il 'macello' (in senso letterale) combinato nell'adattamento televisivo italiano. Ma se certe tematiche risultano tanto scomode al pubblico nostrano se inserite all'interno di un cartone animato, perché trasmetterlo? Se *Marmalade Boy* è stato pensato per un target di adolescenti, perché proporlo a 'bambini la cui età oscilla fra i 6 e i 12 anni' dopo averlo completamente smembrato e rimontato a piacimento? Insomma, *Piccoli Problemi di Cuore*, cosa diavolo c'entra con la vera serie di *Marmalade Boy*? Purtroppo, al questione è assai complessa: bisogna infatti lottare contro timori e pregiudizi fortemente radicati nella mente delle persone. Pregiudizi contro il cinema d'animazione e il fumetto, considerati ancora prodotti destinati a bambini o a deficienti; pregiudizi contro tutto quello che sa di *made in Japan* (Tamagochi docet). Non voglio sollevare una questione politica, ma credo sia importante, a questo punto, chiedersi quali siano le ragioni, sia storiche che ideologiche, che spingono la nostra società – forse sarebbe meglio chiamarla con l'appellativo datole anni fa da Celentano: la 'pubblica ottusità' – a rifiutare tutto ciò che c'è di diverso.

Andrea [*Marmalade Boy* n°3 10/1998]

Quella che segue è una lettera più unica che rara, ma restituisce, seppur in maniera estrema, il timore di schiere di genitori che la relazione tra manga e pornografia sia stretta e pervasiva. Sull'erotismo abbiamo già argomentato in precedenza, per cui ci limitiamo a riportare a commento (da noi condiviso solo in parte) le risposte di tre altri lettori.

Salve, mi chiamo Cristina e vorrei avere una spiegazione da voi. Voglio sapere perché, quando certa gente disegna gli *OAV* erotici ispirati a disegni animati che non lo sono, riceve così facilmente il consenso dalle case di produzione. Ultimamente sono venuta a sapere che hanno fatto anche degli *OAV* erotici sul cartone *I Cavalieri dello Zodiaco* e altri, e questo mi ha fatto incavolare moltissimo, primo perché non è assolutamente giusto inquinare i disegni animati per bambini con certe stronzate assurde. Secondo perché potrebbero guardarlo anche certi bambini 'curiosoni'. E crescendo questi 'curiosoni' potrebbero diventare dei tipi perversi e diffidenti verso tutti. Ma non è solo

---

54) Nell'adattamento televisivo italiano la serie è stata ribattezzata da Mediaset *Piccoli Problemi di Cuore*.

questo. Io non riesco a capire perché certa gente guardi queste assurdità in televisione o nei giornalini e ami tanto queste schifezze. Perché?

Quelli che disegnano quelle porcate devono essere per forza dei poveri infelici, diffidenti e menefreghisti verso la vita, persone a cui manca il buon senso e la Bontà, verso il Signore Dio soprattutto.

Perciò il vi pregherei, d'ora in avanti, se ci fosse qualcuno che volesse produrre questo tipo di schifezze, cioè certa robaccia erotica, di non dar loro assolutamente il vostro permesso, vene sarei infinitamente grata. Così ci dimostrerete che voi siete veramente grandi e intelligenti (grandi nel senso di speciali) e che soprattutto credete nel Signore Dio.

Soprattutto non sopporterei proprio, assolutamente, se qualcuno osasse disegnare cose strane sul dio Nettuno e la dea Atena, perché io li considero molto importanti e speciali. Perciò vi pregherei di fermarli assolutamente, altrimenti sarebbe la fine di tutto, della logica, del vero amore, dei veri e buoni sentimenti, e invece della concordia, che già è carente, ci sarebbe sempre e soltanto discordia, perché i ragazzi guardano sempre più queste schifezze, diventano sempre più insicuri, diffidenti, scontrosi, maleducati e avari di vero amore gli uni verso gli altri. Lo capite, vero?

Lo so che sono solo cartoni animati, ma anche solo un solo cartone animato erotico può essere pericoloso per la psiche dei ragazzi. E poi il Signore Dio, vedendo tutte queste schifezze, farà giungere il Giorno del Giudizio molto prima di quanto noi pensiamo. La fine del mondo potrebbe esserci anche domani, dovete convincervene a tutti i costi. Perché il Signore Dio è infinitamente buono e misericordioso, ma se certa gente continua a fregarsene di tutto e di tutti... E poi sporcare dei cartoni animati così belli e pieni di pura fantasia è da incoscienti!

Se uno se ne frega, prima o poi il suo menefreghismo gli si rivolterà contro, come un boomerang. Perciò, vi prego, non permettete più di queste assurdità. Sono sicurissima che voi capirete e li fermerete (cioè d'ora in poi non darete più il vostro permesso). Io vi sarò infinitamente grata per l'eternità. Sono sicurissima che voi siete veramente i migliori in assoluto. Se invece non ascolterete queste sagge parole, ci penserà il Signore Dio a punirvi e allora saranno cavoli amari. Distinti saluti.

Virgo Sterminatore. ["Yamato" N°7 9/93].

...Una vera e propria crociata la tua, "angelo sterminatore". Non mi colpisce la notizia di prestazioni erotiche dei personaggi di Kurumada, ma il tono eccessivo delle tue

argomentazioni. Ribadendo che i ‘cartoni’ (come ho sempre definito affettuosamente la produzione giapponese) non sono creati solo per bambini e che questa è una fissazione tutta italiana, pensi davvero che un po’ di erotismo possa far diventare un bambino un ragazzo povero e diffidente? Pensi davvero che il non pubblicare erotismo sarebbe segno di intelligenza?

Beh, allora sappi che prima di tutto il Giappone ci sono fumetti erotici per tutte le età, per i bambini piccoli, per i più grandi, per i ragazzi e così via. Non sono certo creati per dare sfogo ad un eccessivo voyeurismo nazionale, ma per insegnare che il sesso è una cosa naturale e per nulla volgare, non è né una schifezza né una porcata: è naturale. Non è un caso che in Giappone ci sia il più basso indice di violenza sessuale.

Mi sembri tu, piuttosto, con la tua grande fede (o bigottismo) verso Dio ad essere piuttosto diffidente verso il prossimo, visto che pensi che per alcune vignette con scene sensuali si possa divenire “insicuri, diffidenti, scontrosi e maleducati”.

Io compro fumetti erotici giapponesi, li trovo molto divertenti e anche capaci di insegnare (dovresti leggerli), ma non mi prendono strane voglie dopo averli letti, anzi di solito mi faccio un bel po’ di risate.

Nella tua lettera continui parlando di Bontà verso Dio e del Giorno del Giudizio. Mi pare un po’ troppo per qualche fumetto erotico, che, in fin dei conti, nessuno ti obbliga a comprare. Io penso che se Dio ha resistito a tante schifezze vere, quali la ‘caccia alle streghe’, la guerra, lo sterminio degli ebrei, possa chiudere un occhio per qualche fumetto un po’ osé, non credi? Sei tu scrivendo, come hai fatto, dimostri scarsa intelligenza, e questo a cosa è dovuto?

Mara. [“Yamato” n°8 12/93]

Nella lettera si legge di bambini che crescono perversi e diffidenti nel caso acquistino, presumibilmente in Giappone, presumibilmente con divieto di acquisto a minori da qualsiasi altra parte, una videocassetta erotica dei *Saint Seiya*.

Ma in quale mondo!? Qui un adulto malato è il frutto di un bambino maltrattato, trascurato, percosso e non semplicemente troppo curioso; l’amore per la vita propria e altrui è minacciato proprio quando la natura del bambino non è rispettata e si cerca di escluderlo da sentimenti e pulsioni che già gli appartengono e che sono strumenti di crescita. Ma, Cristina, lo sa che la mitologia greca non l’ha inventata Masami Kurumada?

I miti arcaici raccontano di gesta e sentimenti ben più ‘orribili’ di quelli di cui lei si

lamenta. Ogni civiltà ha il suo bagaglio di paura, violenza e desideri proibiti e ognuna ha un modo per diluirli, viverli al di fuori della realtà, rappresentandoli cioè nella mitologia, nei riti della religione e nell'arte in cui, per rientrare in argomento, si possono includere le eclettiche produzioni erotiche giapponesi. In quella lettera si parla tanto di erotismo senza specificare quale, tutto è perversione radicata: assurdità, schifezza, robbaccia, attentato alla psiche del ragazzo (che in quanto tale credo ne sappia già qualcosa prima di venire traviato da un videotape galeotto...).

Marina ["Yamato" n°9 7/94]

Vivere in democrazia vuol dire anche dare a tutti uno spazio per dichiarare le proprie idee, ed è giustissimo. Ma democrazia vuol dire anche lasciare ognuno libero di pensare con la propria testa, senza che qualcuno decida per lui se certe scene di un fumetto, di un telefilm o di un film 'possano' essere viste o meno solo perché trattano di sesso. E poi, in fin dei conti, c'è o non c'è la dicitura in copertina 'V.M.18'? E allora? Se c'è scritto che è roba vietata, lo sai cosa ci puoi trovare dentro, no? È come entrare in un cinema a luci rosse e cominciare a lamentarsi perché trasmettono film porno.

[...] Il sesso, inteso come fattore psicologico, è sempre stato osteggiato, mentre dovrebbe, non dico essere esaltato, ma almeno essere preso per quello che è: una componente essenziale della vita di ognuno di noi. E lo deve essere.

Marco ["Yamato" n°10 10/94]

Ora mi rivolgo a tutti quei genitori che portano i figli dallo psicanalista perché imitano i propri eroi: forse ad avere dei problemi non sono i vostri figli, ma voi; se avete tanta paura che i figli siano compromessi per la vita, è sufficiente che non facciate vedere i cartoni ai vostri figli. Ma perché privare tutti gli altri dell'originalità dei cartoni sono per accontentare dei genitori troppo apprensivi che non vogliono scomodarsi a spiegare ai loro figli che è tutta finzione?

Giorgia ["Man-ga!" n°8 6/1998]

Ricordate che anche senza avere una laurea in psicologia si possono benissimo capire i bambini: la cosa più importante è ricordare di esserlo stati anche noi!!!

Silvia ["Man-ga!" n° 2 12/1997]

E poi bisogna essere giusti: vivere e lasciare vivere. Per esempio, io non ho mai

potuto soffrire *Dragon Ball*, eppure quando il fumetto è finito mi struggevo perché pensavo a quelli a cui piaceva. Come ho quasi pianto quando ho saputo che *Sailor Stars* sarebbe stata l'ultima serie di *Sailor Moon*, ma allora dovrei andare in manicomio! Sono matto! Ma andate... Non sono pazzo, né suicida, né gay, né mai lo sarò! [...]

Ancora questo: se spendo qualcosa come 30-40.000 lire al mese per una cosa stupida come i miei *manga* avrò i miei splendidi motivi! (chi poi li giudica stupidi avrà i suoi splendidi motivi). Amo tutti i cartoon 'nippon' e i fumetti, anche quelli che non mi piacciono, perché penso a coloro che li amano.

Andrea (Rei), 13 anni. ["Man-ga!" n° 6 4/1998]

Gentile Mario Lodi, [...] mi sembra di poter dire che un programma per ragazzi sia tanto più gradito quanto più riesca a fornire elementi di dialogo tra genitore e figlio, allo scopo di contribuire alla formazione di una personalità, di una capacità critica e di giudizio indipendenti e personali, maturate nell'ambito familiare, e non preconfezionate ed imposte da alcuna équipe di esperti dell'età evolutiva. Se siete degli attenti osservatori, vi sarete certamente accorti che i cartoni animati giapponesi sono ricchi di tali elementi; per citare i più criminalizzati, provate una buona volta a vedere veramente una puntata di *Mazinga* o *Ken il Guerriero*: vi accorgete che, se c'è violenza, non è mai gratuita ma ha sempre un preciso scopo didattico. La separazione tra 'buoni' e 'cattivi' non è mai assoluta, dal momento che spesso i 'cattivi' hanno giuste motivazioni e il loro valore è riconosciuto, ma sbagliano nei metodi e falliscono ogni volta che usano la violenza.

Questi elementi sono una miniera d'oro per un genitore responsabile che voglia portare il figlio a comprendere, attraverso il ragionamento, che è sbagliato vedere le cose solo dal proprio punto di vista e avere un'unica prospettiva, che se un ideale è nobile devono essere nobili anche i mezzi con i quali lo si persegue, che la violenza è sempre un fallimento, che una guerra non ha vincitori ma solo sconfitti...

[...] Una volta che i genitori avranno imparato a non delegare a terzi la responsabilità dell'educazione dei propri figli, allora si potrà combattere una battaglia seria in senso inverso a quella che ora Voi proponete: riqualificare le trasmissioni per ragazzi facendole uscire dal ghetto nel quale sono ora confinate e conferendo loro quella dignità che non hanno mai avuto, dal momento che sono rivolte ad un pubblico difficilmente in grado di far valere le proprie ragioni e perciò sottovalutato. Se siamo nella situazione in cui un singolo responsabile dell'emittente televisiva può arrogarsi il diritto di decidere



cosa possono – o non possono – vedere i Vostri figli, a che ora possono vederlo, che censure operare sui cartoni animati per eliminare quegli spunti di riflessione e dialogo che i ‘cittadini responsabili’ come Voi interpretano come elementi destabilizzanti, la colpa è solo vostra e di azioni insensate come quella che proponete.

Jurij [“Kappa Magazine” n°44 2/96]

Povero Ken! Ce l’hanno tutti con lui. Ma proprio tutti! Persino il giornalista della “Repubblica”, nel suo splendido articolo, altamente poetico, ricco di perfezione linguistica e di verità distrugge virtualmente il violentissimo Ken. Credo che il bravo giornalista sia un genio: ha scoperto il movente di una azione che definire disumana è poco. Non solo, forse è anche un dio, poiché nel suo articolo ogni pensiero è certezza, non possibile verità. Tutto è semplicemente penoso e rivolto all’odio che troppe persone, ignoranti nel vero senso del termine, hanno verso *anime*, *manga* e videogiochi giapponesi. Personalmente credo che un giornalista che scrive sciocchezze del calibro di: ‘Paesone campagnolo, profondo nord di cascine antiche...’ sia inadatto alla sua professione.

Nulla ci vuole per scrivere quattro righe con un po’ di pseudo poesia, una manciata di paroline inglesi, tanto per fare colpo sui lettori, e un’arroganza tale da incolpare un fumetto sì colmo di violenza, ma ben lontano dall’offrire quel tipo di incisività e quel tipo di violenza che telegiornali, pubblicità e molte persone che non leggono ‘porcherie’ come i *manga* ci offrono quotidianamente.

Evidentemente, il bravo giornalista, nella stesura del suo facile, ma di sicuro impatto, articolo non ha pensato a quanto violenza un telegiornale delle ore 20! E non è violenza solo quella delle guerre e omicidi vari, ma anche, e a tratti maggiormente, quella che subisci vedendoti preso in giro da politici patetici, complici di giornalisti altrettanto patetici che fanno credere all’attonito spettatore che il povero e malato meschino di turno (credo che il nome sia superfluo) si è trasferito all’estero perché ha il diabete, o che il responsabile dell’immissione in commercio di sangue infetto non può rimanere in carcere perché, poverino, versa in precarie condizione di salute. Ed ecco, di conseguenza, l’immagine di un uomo di barba lunga, gobbo e dal passo incerto.

Secondo lei, caro giornalista, è più violento Ken o un’immagine del genere? È più violento Ken o l’imposizione martellante della pubblicità? Sa forse, nella sua immensa saggezza, quante giovani ragazze diventano anoressiche solo perché la società odierna impone il suo ‘dover essere’, soffocando il ‘voler essere’? Oggidì devi essere bella,

snella, senza cellulite, con il cellulare e devi, possibilmente, assomigliare ad Ambra o *idol* dello stesso calibro. Se tutto ciò non è, sei 'out'.

Messaggi del tipo: 'O lo provi o sei out' racchiudono all'interno violenza che colpisce le persone più deboli: gli adolescenti. Un'adolescente che si sente dire che è 'out' per questo o per quello è ben più 'violentata' – consentitemi il termine inadatto – da questo fatto che da un'azione violenta di Ken.

La invito, caro giornalista, ad essere più oggettivo o per meglio dire 'serio' quando parla di simili tragedie. Tragedie dovute a zone in cui si vive, a compagnie sbagliate, a genitori menefreghisti, a tare mentali o a quel carico enorme di falsi miti che l'attuale società impone.

Credo che tante persone avrebbero da imparare dai *manga* anziché classificarli frettolosamente come spazzatura osannando, d'altro canto, il solare Walt Disney. Come se nei suoi film d'animazione la violenza non esistesse.

[...] A mio parere, l'articolo del giornalista della "Repubblica" è un insieme di righe mal scritte, finalizzate esclusivamente ad attirare l'attenzione del pubblico. Di quel pubblico che, odiando probabilmente i cartoni giapponesi, si fa forte dicendo: 'L'ho sempre detto io che quei cartoni sono violenti e parlati male!'.

E poi, in mezzo a tanti discorsi di terza categoria c'è solo il suo articolo: anch'io seguo Ken e tutti gli *anime* che esistono. Non per questo, però, mi diletto ad ammazzare persone! E anche se, a giudicare dal suo modo di ragionare, dovrei essere un delinquente o quasi, amo la vita, vesto in giacca e cravatta, sono sposato e amo mia moglie e odio qualsiasi forma di violenza che si possa immaginare.

Massimiliano ["Man-ga!" n°3 1/1998]

Il 21 ottobre scorso nel primo pomeriggio guardando la tv mi sono soffermato su Raiuno e cosa trovo? *Fantastico Più*, una trasmissione condotta da Milly Carlucci; l'argomento che trattavano era: fumetti e cartoni animati giapponesi. Tutti gli ospiti in studio, tra i quali il prof. Michele Mirabella, ne dicevano di ogni sorta sull'argomento, 'ovviamente' erano tutti commenti negativi.

La cosa che mi da più fastidio è che la maggior parte della gente pretende e afferma di sapere tutto su tutte le cose, non so perché ma io non ci trovo niente di male a dire: "Su questo argomento non mi esprimo perché non lo conosco". Invece mi trovo ad ascoltare gente che parla di 'cose' senza sapere cosa sono queste 'cose'. Vi faccio qualche esempio di ciò che è stato detto. Mirabella affermava che i cartoni giapponesi sono

violenti, graficamente imperfetti e realizzati per lo più con il computer.

[...] È vero che l'argomento è ormai datato, ma come diceva Sofocle: 'Nessuna menzogna giunge ad invecchiare nel tempo'.

Marco ["Man-ga!" n° 8 6/1998]

Rimandando alla fine di questo capitolo le riflessioni sul rapporto tra i giovani e la società in cui vivono, per ora ci preme sottolineare come non di rado per alcuni *animefan* adolescenti le ostilità di molti gruppi sociali (genitori, censori, psicologi, cinefili, giornalisti, ecc.) in cui si sono imbattuti hanno costituito la prima vera occasione di 'scoprire' come (mal)funzionano alcune parti della società in cui viviamo. Tutto ciò è stato possibile non tanto perché si tratta di giovani assolutamente estranei da qualsiasi altra attenzione verso il mondo, ma perché hanno potuto confrontare la loro alta competenza in materia di *manga* e *anime* con quella, molto più scarsa, posseduta da chi invece ha potere (emittenti e legislatori) o comunque voce in capitolo nelle polemiche (giornalisti, psicologi, e così via). Non essendo le produzioni giapponesi patrimonio condiviso della cultura dominante, è stato inevitabile (e in gran parte rimane tuttora) che gli esponenti di questa cultura, affrontando l'argomento *manga* e *anime* pur non essendo preparati in materia, rivelassero i criteri con cui esercitano la propria professionalità. «La cosa che mi da più fastidio – scrive Marco – è che la maggior parte della gente pretende e afferma di sapere tutto su tutte le cose, non so perché ma io non ci trovo niente di male a dire: “Su questo argomento non mi esprimo perché non lo conosco”». Quando, soprattutto in televisione, sentiamo persone intervistate pronunciare una frase di questo tipo? Quasi mai, se non forse quando gli intervistati sono sospettati di avere a che fare con un problema che rischierebbe di compromettere la loro immagine. In tutti gli altri casi non è facile incontrare persone, magari autorevoli, disposte ad ammettere la propria ignoranza, nonostante sia del tutto normale non essere massimi esperti in qualsiasi campo del sapere. Evidentemente, venendo meno la lezione socratica per cui è sapiente chi sa di non sapere, le televisioni e i giornali (seppur in misura minore) si sono trasformati per lo più in dispensatori di certezze. Forse questa situazione non è stata creata deliberatamente da chi gestisce i mass-media, ma ci pare che questo atteggiamento, che potremmo forse definire 'consolatorio', asseconi comunque le aspettative di lettori e telespettatori, che di fronte a piccole e grandi questioni sono più spesso assetati di risposte che di problematiche verità giornalistiche. Se è innegabile che sia impossibile offrire uno sguardo assolutamente oggettivo sui fatti e avvenimenti, sarebbe almeno opportuno che chi scrive un articolo espliciti il più possibile il proprio punto di vista, magari suggerendo l'esistenza di altri modi con cui osservare una vicenda. Eppure un simile atteggiamento di trasparenza (che contempla anche una chiara citazione delle fonti) non ci pare sia particolarmente coltivato dal mondo

dell'informazione italiana, se non in alcuni casi abbastanza sporadici<sup>55</sup>. In altre parole sembra che una professionalità di questo tipo non si sposi, nelle aspettative collettive, con l'autorevolezza di chi invece dispensa certezze, magari sotto forma di agili ricettari. Inoltre riteniamo che questa sorta di 'prudenza metodologica' sia quanto mai necessaria soprattutto nei casi in cui si affronta un argomento su cui non si è ferrati.

Ebbene, in più di vent'anni di polemiche sui cartoon giapponesi, gli *animefan*, grazie alla loro alta competenza in materia, hanno potuto facilmente constatare quanto poco siano state praticate questa 'prudenza' e questa trasparenza professionale da parte di giornalisti ed esperti di vario tipo. Inoltre hanno constatato come in fondo sia facile offrire ad un lettore ancora meno esperto di *anime* e *manga* un'impressione di sicurezza grazie ad alcuni espedienti linguistici. L'elemento più inquietante di questa situazione non riguarda in particolare la travagliata storia dell'animazione giapponese in Italia, quanto invece la serietà complessiva del mondo dell'informazione nel nostro Paese: se un *animefan* può compensare con le proprie conoscenze gli errori, spesso clamorosi, dei giornalisti che scrivono sull'animazione, come può fidarsi di quello che viene affermato su tutti gli altri eventi che accadono nel mondo? Chi gli garantisce che la sommaria professionalità che ha rilevato nel campo in cui è esperto non sia praticata anche in quelli di cui sa poco o nulla? Le garanzie, purtroppo, non sono molte. Tuttavia, per valutare la qualità di un articolo, è comunque possibile analizzarne le caratteristiche intrinseche, indipendentemente dalla fama del giornalista che lo ha scritto; un articolo (o un servizio televisivo) in genere è ben fatto se (a) distingue chiaramente l'esposizione dei fatti dall'articolazione del commento, (b) cita le fonti, (c) esplicita il proprio punto di vista contestualizzandolo e (d) argomenta le proprie osservazioni senza cadere in contraddizioni o in errori logici. In tutti i casi, quando leggiamo un articolo o guardiamo un servizio televisivo, occorre chiedersi anche quali elementi sono stati omessi dal resoconto del giornalista e perché. Ancora, è sempre bene, potendo, attingere una notizia da fonti diverse, non limitandosi necessariamente a quelle giudicate più autorevoli<sup>56</sup>.

---

55) Un ottimo esempio in questo senso è la trasmissione di videogiornalismo di denuncia "Report", trasmessa in seconda serata da Raitre.

56) Un caso per tutti: quando scoppiò la guerra in Kosovo e cominciarono i bombardamenti sulla Serbia, i mass-media italiani si concentrarono sulle efferatezze dei soldati serbi a danno della popolazione kosovara, 'dimenticando' però di segnalare anche una lunga serie di atti criminali compiuti da tempo dall'UCK a danno di cittadini serbi. In quel periodo si parlò di 'guerra dei media' e del controllo politico da parte del leader serbo Milosevic delle televisioni e radio nazionali, ma raramente si ipotizzò di una comportamento in parte analogo da parte delle forze della N.A.T.O. Il nostro sospetto (condiviso anche da altre persone) che l'obiettività dei mass-media non fosse certo ottimale nacque semplicemente da un contatto via internet con una nostra amica serba, che durante il conflitto ci documentò privatamente eventi (come attentati dell'U.C.K. o l'utilizzo da parte della N.A.T.O. di bombe a grappolo radioattive) che i nostri giornali mai riferirono o riportarono, se lo fecero, con un mese di ritardo, quando l'opinione pubblica internazionale si era ormai incanalata in una direzione ben precisa.

### 3.5) VALORI E VIOLENZE

Nella nostra ricerca ci siamo imbattuti in alcune riflessioni che hanno a che fare con la legittimità dell'uso della violenza che viene narrata in un manga come *City Hunter*, che vede protagonista uno *sweeper*, un killer prezzolato che agisce contro persone dalle intenzioni criminali.

Ryo uccide dei mostri, degli psicopatici, degli assassini, ma pur sempre uomini. Insomma, uccide gente che se lo merita, ma anche lui è un fuorilegge, uno *sweeper*. Come la mettiamo? Anche lui meriterebbe di essere ucciso per questo? Ma anche lui è un uomo.

Io non conosco le motivazioni che spingono Ryo a fare ciò che fa, ma alcune vignette, alcune frasi non dette, alcune espressioni tristi, lasciano supporre che non lo faccia solo per divertimento o per soldi, ma che sia spinto da qualcosa di più profondo. Non so rispondere con sicurezza alla mia domanda, posso solo dirvi che sono convinto che Ryo non sia un esempio da seguire (ma questo spero lo abbiano capito tutti).

“Non sono un esempio di virtù / e di virtù / non parlo tanto / canto solo la mia vita e questo è quanto” (Articolo 31).

Gianni [*City Hunter* n°3 3/1996]

Scrivo per intervenire sulla questione ‘Ryo Saeba’. Anch’io sono un non violento e credo che la violenza generi solo altra violenza, quindi sono fondamentalmente convinto [...] che Ryo Saeba non sia un esempio da seguire. Tuttavia credo anche che Ryo sia spinto da motivazioni ben più profonde, anzi ciò è quasi evidente. È vero che questo non giustifica il suo agire, ma chi non ha mai pensato di farsi giustizia da solo, con le proprie mani?

Ciò, a mio parere, deriva solo ed esclusivamente dalla società in cui Ryo vive: una società corrotta, forse esageratamente criminale, ma pur sempre ostile, stressante ed invisibile. In questo quadro, la povera gente deve solo stare ferma e subire il torto? Sì, lo so che Ryo non ha alcun diritto di giudicare, né tanto meno di uccidere altri uomini, ma in che altro modo è possibile cambiare la società (che in futuro potrebbe essere anche la nostra)? Ma anche accettando la figura di uno *sweeper*, come è possibile fare in modo che non nascano altri giustizieri e che il mondo non si trasformi in un campo di battaglia? Finché la Terra sarà pervasa dall’egoismo, il problema sarà più che mai pressante.

Resta comunque aperta la questione: Ryo Saeba è un eroe oppure un debole che non riesce a controllare i suoi istinti, una persona che non riesce a comportarsi razionalmente e che quindi cerca di cambiare la società con la violenza? Una cosa è certa: Tsukasa Hojo, con questo suo personaggio, ha voluto criticare la società attuale, far aprire gli occhi alla gente mostrando a cosa stiamo andando incontro. Vuole in qualche modo invitarci a cambiare, a riflettere, come io e molto altri abbiamo fatto dopo essere rimasti colpiti da questo, a suo modo, grande personaggio. Non nascondo quindi il fatto di provare una profonda stima per Ryo Saeba, che – in un certo qual modo – ci fa vedere le cose come ‘non andrebbero fatte’, ci mostra il dolore a cui porta la violenza, invitandoci implicitamente ad agire diversamente, a maturare.[...] Ryo si autopone come eroe negativo, un modello da non imitare, si sacrifica, non gli importa di andare all’inferno. [...] Il mondo non ha bisogno di altri Ryo Saeba, ma di uomini che si adoperino per un futuro migliore.

Roberto [*City Hunter* n°9 9/96]

Questo *manga*, da cui è stata tratta una lunga serie televisiva trasmessa in Italia con notevole successo, costituisce un buon esempio di come un fumetto possa sollevare negli stessi lettori (non solo quindi in genitori e psicologi) riflessioni sui valori veicolati all’interno della storia. Ci si chiede se il protagonista sia un esempio da seguire oppure no e che senso abbiano le sue azioni in un mondo molto simile a quello in cui viviamo. Ryo, in questo caso, è diventato davvero una ‘persona’ con cui confrontarsi, che può dirci qualcosa sui problemi reali che incontriamo. Le prossime due lettere testimoniano invece come due *animefan* contrappongano in qualche maniera la finzione (magari di violenza), che tanto li appassiona, alla violenza vera e ai drammi reali che accadono nel mondo, dai terremoti alle guerre. In questi casi realtà e finzione emergono in tutta la loro diversità, colpendo per questo la sensibilità dei due lettori.

Quando ‘sta mattina mi sono alzato e ho acceso la tv per vedere a che punto eravamo con la serializzazione di *Ken il Guerriero*, mi sono trovato di fronte uno spettacolo agghiacciante. Immagini di distruzioni e morte che non sono rare di questi tempi (pensate alla Cecenia), ma che per una volta non sono causate dalle mani dell’uomo. Un terremoto violento (nono grado della scala Richter) che ha sconvolto un paese organizzato come il Giappone. Sono rimasto di sasso ancora di più, se possibile, dall’alluvione che ha devastato il Nord-Italia o dell’eruzione dell’Etna che tempo fa ha minacciato la mia città. I morti in Giappone sono stati tanti, troppi. Oltre tremila. Un

numero poi destinato a salire, e tra le macerie si vedono ragazzi come me. Ho pensato a loro tutto il giorno, pur sapendomi impotente. Se queste tragedie accadono in Giappone (dove fenomeni del genere sono all'ordine del giorno) non oso pensare a quanto succederebbe nel nostro Paese se la natura ci colpisse con un terremoto di uguale intensità.

Dario [“Kappa Magazine” n°33 3/95]

Ho 16 anni e sono appassionatissima di cartoni giapponesi, ma non posso certo dimenticare che, mentre scrivo, in Jugoslavia bambini e ragazzi come me passano le giornate rinchiusi nei rifugi, sotto l'orribile sibilo delle bombe, o, peggio, costretti a combattere contro un nemico sconosciuto, che solo l'estate scorsa avrebbero chiamato fratello. È così profonda la tristezza: cosa spinge gli uomini a tanto odio? Quale abominevole sentimento li porta a combattersi fra loro? È un'indecenza che in questo secolo insanguinato da guerre si abbia ancora voglia di morte. Ma un brutto giorno la Terra si stancherà di reggerci e allora... non voglio neppure pensare a cosa accadrà! Desidero che ritorni la pace. Non è un'utopia, basta collaborare, insieme, tutti insieme, costruire un futuro sereno. È un regalo grande che faremmo a tutti noi.

Cristina [“Japan Magazine” anno II n°4 1992]

La lettera che segue tocca un argomento, quello politico, quasi mai sollevato da parte degli *animefan*, sia come semplici lettori che come studiosi dell'argomento. Se si esclude il periodo prebellico e bellico, in Giappone non troviamo *manga* e *anime* intenzionalmente politici, se non i rari casi. Non c'è alcuna volontà di propaganda, tanto meno mire di colonizzazione nei confronti del mercato estero (che i giapponesi hanno sempre guardato con sufficienza). Tuttavia è innegabile che in molte produzioni si riflettano inevitabilmente le ideologie degli sceneggiatori, anche se si tratta per lo più di valori universali (pace, amicizia, ecc.), non tanto di precise idee di destra o di sinistra. Nonostante questo, il fatto che il mondo politico giapponese sia tradizionalmente di destra ha probabilmente influenzato gli autori di *manga* e *anime*, soprattutto quelli della prima generazione (fa eccezione un autore celeberrimo come Miyazaki, che alla fine degli anni Sessanta era in prima linea a sostegno delle lotte sindacali nella Toei, rifletta valori politicamente più spostati a sinistra).

La filosofia di fondo che i fumetti giapponesi propongono è indubbiamente di destra. Da *Gundam* a *Ken il Guerriero* e anche *Lamù* e *Orange Road*. Ideali come il cameratismo all'interno di un gruppo, il mito della forza e del sacrificio, nonché

l'obbedienza cieca ad un ordine, secondo me sono ideali fascisti che vengono costantemente proposti nei *manga*. Così come di destra è il modo di presentare la figura femminile, bambolona sexy oppure timida e insidiabile studentessa, comunque sempre oggetto del desiderio di maschi che devono per forza mostrare la propria virilità difendendo la donna come farebbe un bravo, forte e superiore marito, oppure violentandola da 'vero uomo'. Per tralasciare l'immensa mole di *manga* pornografici. Non voglio certamente arrivare a censurare questi prodotti giapponesi, voglio solo far notare che spesso portano avanti idee che la nostra società democratica si è lasciata alle spalle ormai da tempo.

Marco ["Yamato" n°3 8/92].

L'opinione di Marco non ci pare restituisca un panorama esaustivo e corretto degli *anime* nel loro complesso (ad esempio sono molte le figure femminili forti), tuttavia la sua opinione è importante perché testimonia come nel 1992 ha recepito, secondo la sua sensibilità e la sua esperienza, molti cartoon nipponici. Questa lettera inoltre evidenzia come un'analisi politica delle produzioni giapponesi non sia ancora stata operata, almeno in Italia. A nostro avviso, una ricerca di questo tipo potrebbe risultare foriera di interessanti spunti di riflessione, anche se non escludiamo che potrebbe essere fonte di polemiche e strumentalizzazioni.

### 3.6) CARA ALITA...

Se Ryo Saeba ha suscitato analisi psicologiche e riflessioni morali, riportiamo ora alcune lettere su un altro personaggio molto amato, Alita. A conferma di quanto possa essere percepito 'vivo' e 'reale' un personaggio disegnato, i lettori del *manga* di *Alita* hanno preso carta e penna non per scrivere alla redazione o agli altri lettori, ma per rivolgersi alla stessa protagonista. Questi *animefan* ovviamente non 'credono' all'esistenza di Alita allo stesso modo in cui magari confidarono, da bambini, in quella di Babbo Natale. Al contrario, fanno finta di poter parlare direttamente a lei per il semplice bisogno di ringraziare qualcuno per la stretta relazione con il personaggio, talmente comunicativa intensa da farlo sembrare ai loro occhi reale a tutti gli effetti. Queste missive rivelano momenti di solitudine e difficoltà, dando vita a meditazioni sul mondo e sull'esistenza, ma in fin dei conti non sono altro che lettere d'amore.

Uomini o cyborg? Quale sarà il nostro futuro? Speriamo che non sia quello di Alita. O,



meglio, nel peggiore dei casi speriamo sia quello di Alita.

Alita è un robot, un robot che ama. Allora è umana? Sicuramente nessuna delle due. Ma sa cos'è L'AMORE. Dio che tristezza quando dice: "il mio corpo non è stato costruito per amare" o ancora "Yugo, voglio toccarti, stringerti a me" e subito ricorda con quale facilità ha strappato le braccia al ricercato.

Alita è una diversa, si sente così, diversa da Yugo. Così come mille persone si sentono diverse da noi, nella realtà quotidiana. Come soffre nella sua condizione, perché può amare e non essere amata? Perché questo? Chi l'ha deciso? Figura enigmatica, Alita si aggira come un corpo estraneo fra le pagine di questo fumetto, alla ricerca di una pace che crede di trovare nell'accettarsi così com'è. Solo illusa.

Non è lei che si deve accettare, ma sono gli altri che la devono accettare per quello che è, perché vivendo in una società conta più il giudizio della società stessa che quello di un singolo suo membro. È un equilibrio che non si può rompere.

Vai, Alita, continua così, credi nel tuo sogno. Perché oggi di sogni ne abbiamo troppo pochi. Oggi il tuo problema ne rispecchia uno ben più grande. Nel tuo piccolo ci stai aiutando a capire: cos'è l'uomo? Chi è per decidere sugli altri e sulla natura?

Gian Maria [*Alita* n°7 8/97]

Alita è magica... Quanti come lei sarebbero riusciti ad amare veramente o a odiare tanto profondamente? Io credo in lei; spero (forse inutilmente) che in qualche parte dell'universo, del cosmo, ci sia una ragazza simile. Oggi ho comprato il n° 9 di *Alita* e vedendo come si scagliava contro il professor Desty Nova e i suoi 'collaboratori', ne sono rimasta affascinata. Alita poco prima aveva detto di amare i suoi amici e dopo... Eppure Alita è capace di odiare e amare veramente! Chi di noi è sicuro come lei? La piccola-grande cyborg provoca in me forti emozioni, riesce a trasmettermi tanta energia positiva... che a volte viene a mancare. Lei cerca di trattenere i suoi sentimenti dentro quel 'corpo meccanico'. Crede di potercela fare anche se, in fondo, ha veramente bisogno di qualcuno che la ami come ha fatto finora Ido.

Antonella [*Alita* n°12 1/98]

Cara Alita, questi pensieri non li dedico a nessun altro che a te. Credo che sia giusto, visto che per me hai assunto un ruolo determinante che predomina sul mio modo di affrontare l'esistenza intera. Il vuoto che avanza ha trovato in te una degna avversaria che squarcerà il suo buio sipario con i colpi di meravigliose lame di damasco.

Quel vuoto è il mio e quello della mia specie, ma non credere che non serbi memoria del tuo dolore, dei tuoi desideri e dei sentimenti che prova il tuo cuore [...].

Credi davvero che sia il tuo corpo meccanico a rendere difficoltoso il contatto con le altre persone? Credi che, se potessi riconquistare la tua autentica natura, avresti minori dubbi, rammarichi e diverbi? No, Alita, affogheresti nella subdola normalità senza averci guadagnato un gran che. Scopriresti che, pur essendo di carne ed ossa, come lo sono io, la solitudine e il senso di annullamento permangono sempre e comunque intatti beffandosi delle tue lacrime. [...]

Trovo giusto allora che l'uomo modifichi se stesso, i luoghi, i modi. Che questa Terra cambi e si svolva in un Universo Tecnologico che per ora le nostre menti, embrioni essi stessi in evoluzione, ancora non sono in grado di concepire. I sentimenti saranno sempre uguali, sempre gli stessi e l'umanità intera comprenderà che in un singolo fiore che lotta per affiorare dal nero asfalto vale più di un intero campo di primavera, proprio come un bagliore di amicizia, d'amore, vale più di tutte le parole sprecate in merito, parole vuote a cui sfugge un significato puro per l'uso spropositato che se ne fa.

Continua a lottare, cara Alita, rischia tutta te stessa e, se possibile, ancora di più, così che la vittoria ti giunga più gradita. Con questa lettera venuta dal passato ti saluto.

Veronica [Alita n°13 2/98]

### 3.7) AMORE E SESSUALITA'

Se Alita costituisce un caso tutto sommato raro, forse a causa della sua cornice fantascientifica, sono soprattutto i *manga* ambientati ai nostri giorni a suscitare toccare le corde dell'amore, quello dei personaggi e quello dei lettori. È il caso ovviamente di *Video Girl Ai*, il *manga* che forse più di altri – come abbiamo visto – è entrato nel cuore dei lettori.

*Video Girl Ai* non è un semplice fumetto [...] è più che altro un affresco di vita, un pezzo di noi, delle emozioni che solo ora che siamo più grandi ci rendiamo conto di non poter più provare. È una riflessione sui 16 anni, l'età in cui gli amori sono facili, le scelte sembrano impossibili e il cuore si scalda per molto poco. In realtà sono importanti, insostituibili, e per chi – come me – è stato un po' più sfortunato del normale è un piacere assaporare certi sentimenti che per tanti anni ti hanno trafitto il cuore senza che tu potessi farci niente, ma è ancora più piacevole assaporarli quando tutto è ideale,

quando tutto è come vorresti che fosse stato.

Alberto [*Video Girl Ai* n°4 7/93]

*Video Girl Ai* ha risvegliato in me ricordi che credevo assopiti per sempre nei meandri della mia psiche. Mi ha ripostato indietro nel tempo, quando anch'io ero come Yota: timido, impacciato, totalmente impedito con le ragazze e prevedibilmente sfigato, tanto da stare male ed essere pieno di complessi. Proprio come Yota, sognavo una videogirl che risolvesse tutti i miei problemi d'amore. Per me, come per Yota, è entrata nella vita una grande amica, che si è poi trasformata nel mio più grande amore. Ancora, come lui, sono diventato il miglior confidente/amico delle ragazze che mi piacevano un tempo. Masakazu Katsura ha trasposto su carta i mie ricordi e i miei sogni (a volte proibiti), e – neanche a farlo apposta – l'episodio *La scala di vetro* rappresenta l'idea che più o meno avevo dell'amore due o tre anni fa: fragile, doloroso e pericolante. Ma ora la mia situazione è cambiata, anche se, come disse un nostro famoso letterato, il naufragare m'è dolce in questo mar (di ricordi).

Marco '72. [*Video Girl Ai* n°6 9/93]

Mi chiamo Barbara, ho 20 anni e adoro i *manga*. [...] In amore ho avuto solo delusioni, di quelle che lasciano proprio il segno, e credo che i sogni aiutino molto a dimenticare le sofferenze e il male subito. Leggendo gli *shojo manga* entri in un mondo fantastico ma, allo stesso tempo, reale: le storie di Wataru Yoshizumi e Ai Yazawa raccontano fatti che possono accadere, ecco perché i sogni di Mikako, Miki e Meiko sono i miei o di chiunque li desideri. Forse sto dicendo delle cose assurde, ma, con queste mie parole, spero di aiutare coloro che si scoraggiano poiché non hanno qualcuno accanto e pensano che la loro vita resterà immutata.

Barbara [*Cortili del Cuore* n°14 5/2000]

L'amore adolescenziale è un vero e proprio topos letterario del *manga* sentimentale ambientato ai nostri giorni. Questo genere oggi conosce differenti tipi di pubblico (i ragazzi, le ragazze, oppure entrambi in alcuni casi), anche se fino a vent'anni fa esso era quasi un'esclusiva dello *shojo manga*, il fumetto giapponese per ragazze. Nel corso degli anni Ottanta il fumetto sentimentale si è rivolto anche al pubblico maschile, grazie anche alle commedie di Rumiko Takahashi e alle delicate *love story* sportive di Mitsuru Adachi. Il fumetto per ragazzi (*shonen manga*) si è aperto quindi anche alle storie incentrate sulle storie d'amore, come testimonia appunto un *manga* come *Video Girl Ai*,

indubbiamente ammiccante alle pupille maschili ma dotato di una narrazione ed una retorica letteraria che molto ricorda quella dello *shojo manga*.

Se alle radici del *manga* sentimentale (tipicamente per ragazze) troviamo per lo più ambientazioni occidentali appartenenti a secoli passati (e quindi particolarmente esotiche per un orientale), grandi drammi, nonché estenuanti e perigliosi viaggi (si pensi alla *Principessa Zaffiro*, *Lady Oscar*, *Candy Candy*, *Georgie*, ecc.), parecchio diverso è il panorama dei *manga* sentimentali maturato negli anni Novanta, che in alcuni casi vede appunto un avvicinamento reciproco tra il pubblico maschile e quello femminile (una tendenza che nel nostro Paese risulta tuttavia molto più evidente), ma anche ambientazioni molto più legate alla vita liceale dei giovani giapponesi, anche se non mancano collegamenti con dimensioni parallele e mondi fantasy. In altre parole, lo status del personaggio protagonista, in questi ultimi anni, in molti casi è stato fatto collimare con quello del lettore ideale del *manga* (maschile o femminile che sia), che è tipicamente in età da liceo. Se anni or sono il pubblico dei *manga* sentimentali sognava le doti eccezionali di una nobile ‘principessa’ (Zaffiro ad esempio, ma, a modo suo, anche Lady Oscar) o le mille risorse di un’orfana ‘cenerentola’ (Candy, Georgie), oggi pare di maggior richiamo, in un personaggio, la ‘normalità’ di uno studente o di una studentessa qualsiasi: questi si trova alle prese non più con eventi ‘oggettivamente’ travolgenti (come la rivoluzione francese), ma con tanti piccoli problemi quotidiani, ardui e sconvolgenti soprattutto a causa del modo ‘soggettivo’ con cui sono vissuti. Così, gli eroi del *manga* sentimentale moderno, soprattutto della commedia sentimentale, si trovano alle prese con equivoci, timidezze, indolenze, divorzi genitoriali, gare sportive, esami scolastici e, ovviamente, dichiarazioni d’amore. In altre parole si potrebbe dire, per sommi capi, che l’identificazione suscitata nel lettore era ieri di tipo verticale (cioè verso personaggi di caratura superiore alla propria), mentre l’odierna identificazione orizzontale permette di trovare nel personaggio conferme alla propria normalità di adolescente, con il suo carico di debolezze, risorse e piccoli grandi sogni: «anch’io ero come Yota – scrive Marco –: timido, impacciato, totalmente impedito con le ragazze e prevedibilmente sfigato, tanto da stare male ed essere pieno di complessi. Proprio come Yota, sognavo una videogirl che risolvesse tutti i miei problemi d’amore».

Quello che complessivamente è cambiato nel corso degli anni è stato forse il rapporto normalità-eccezionalità dei protagonisti. Se negli storici *shojo manga* l’eccezionalità (soprattutto caratteriale) escludeva la normalità al punto che quest’ultima poteva risultare assente nelle vicende (quanti personaggi ‘normali’ troviamo ad esempio in *Caro Fratello...?*), oggi l’eccezionalità, quando c’è, si trova *dentro* la ‘normalità’ e la quotidianità di un personaggio; ed è un seme che questi deve coltivare tra le erbacce delle difficoltà di tutti i giorni. Il grande regno da difendere non è più Silverland, ma la propria franchezza, la propria generosità e il propria capacità di amare, attaccate si

da nemici esterni (i rivali in amore e la sfortuna), ma soprattutto da avversari interni come le proprie mediocrità.

È probabile allora che storie e ambientazioni vicine al nostro mondo risultino oggi molto più ‘consolatorie’ di quelle presenti in uno *shojo manga* classico, perché ci comunicano tra le righe che tutte le gioie ed i patemi che proviamo da adolescenti non sono (o non sono stati) né anormali né inutili. Esse costituiscono per certi versi una ‘rivendicazione’ dell’essere adolescenti e cioè che è giusto e sensato sentirsi impacciati, incompresi oppure immensamente felici per un semplice sorriso da parte di chi ci piace. Ancora, il fatto di trovare, in un adolescente magari un po’ «sfigato», il seme di una dote eccezionale (dall’altruismo a poteri extrasensoriali) non fa che corroborare la nostra sensazione che, nonostante tutti i nostri difetti, sentiamo di possedere dentro di noi qualcosa di importante. In questa direzione riteniamo vada quindi interpretato lo strepitoso successo di *manga* come *Video Girl Ai* e – seppur in misura minore – dei *Cortili del Cuore* e di *Marmalade Boy*.

Infine, ipotizziamo che lo slittamento in questa direzione del rapporto tra molti *manga* sentimentali e il loro pubblico sia dovuto ai cambiamenti sociali incorsi negli ultimi decenni in Giappone. Negli anni Settanta il Paese era da un lato memore delle privazioni della seconda guerra mondiale, dall’altro lanciato in una epica rinascita economica che sapeva di formidabile riscatto. Le grandi doti di un Paese ingiustamente ‘orfano’ avevano trovato, dopo grandi peregrinazioni in un mondo occidentale (l’americanizzazione?), un agognato e meritato riconoscimento. Dopo l’esplosione della ‘bolla economica’ nei primi anni Novanta, la crisi della ‘via giapponese’ predicata dai padri che hanno ricostruito il Paese e quindi la messa in discussione di un buon numero di certezze (come l’autorità dei padri e l’affiatamento dei gruppi), i giovani giapponesi di oggi si trovano da un lato nell’agio del benessere economico (niente più orfani quindi), ma dall’altro disorientati su quali siano le direzioni da dare alla propria vita. Vengono meno i massimi sistemi, ci si sente imbranati anche nelle piccole cose quando non sballottati invece da eventi esterni si oscura decifrazione. Questa situazione ad esempio spiegherebbe anche il successo di una serie robotica come *Evangelion* (vero caposaldo immaginativo animato degli anni Novanta), che nei suoi inquietanti contenuti e nei suoi irrisolti sviluppi sembra ben riflettere l’atmosfera di incertezza che avvolge la gioventù nipponica (o almeno quella legata agli *anime*).

Chiudiamo questa panoramica dedicata al *manga* sentimentale con con un argomento per certi versi proibito, quello delle fantasie erotiche, una tematica che in questa sede abbiamo voluto semplicemente a lambire.

Carissimo Drago, [...] Sono un ragazzo di 14 anni [...] e ti scrivo perché mi aiuti a risolvere un problemuccio. No, non ho una malattia infettiva. Peggio [...] ho il mal

d'amore! Ma non quello comune, ancora peggio che se mi fossi innamorato della Nielsen! Si tratta di un amore ancora più irrealizzabile, e cioè per tutte le avventi protagoniste dei *manga*. Beh, cosa ridi? Un po' di solidarietà e comprensione! [...]

Un cuore di carta ["Japan Magazine" n° 8]

Ciao Drago, il mio problema (in realtà non si nota minimamente) è che ho una visione distorta del sesso: non so neanche come spiegarmi; forse è perché non ho avuto delle esperienze concrete, solo che è strano, cioè: se penso al sesso fra me e qualcuno, è tutto normale. Anzi, è molto romantico (più romantico che passionale), ma il mio problema [...] è che, se vedo i cartoni animati (o anche i film, mi è capitato anche con attori e cantanti), comincio ad immaginare storie 'porno', ma strane, molto strane e violente e sadiche (verso i personaggi maschili). Non sono il tipo che si innamora dei personaggi dei cartoni (oddio, insomma, però voglio dire che vado dietro ai ragazzi normali oltre che ai Cavalieri dello Zodiaco e Axl Rose) ma, di solito, la sera, o quando sono sola e non ho nulla da fare, mi metto ad immaginare storie che 'sconsacrano' tutti i cartoni più famosi, tipo Sirio cieco nel letto con la dolce Fiore di Luna o di Lady Isabel. Oppure Terence di *Candy* seviziato da Rosanna Martone e chi più ne ha più ne metta.

Belle ["Japan Magazine" anno III n° 19 1994]

Queste due lettere non ci permettono di argomentare generalizzabili discorsi, se non di osservare semplicemente come sia 'normale' che le esperienze che ci coinvolgono (disegni animati compresi) si riverberino in qualche maniera nei nostri sogni, anche quelli erotici, che tutti normalmente facciamo. Al tempo stesso, quest'ultima coraggiosa missiva ricorda come rimangano tutt'ora inesplorate le dimensioni erotiche che un lettore/telespettatore può vivere nel coltivare la sua passione per i personaggi disegnati di fumetti e cartoon. Si tratta, a ben vedere, di un tema quanto mai difficile e delicato, che richiederebbe una indagine ampia e una trattazione a parte.

### 3.8) FANTASIA E REALTÀ

All'interno degli 'angoli postali' la tematica del rapporto fantasia-realtà ha suscitato più di altre dibattiti e riflessioni, tant'è vero che l'idea di scrivere il libro che state tenendo in mano è nata proprio dalle lettere che state per leggere. Se in alcune testimonianze precedenti avevamo rilevato quasi una dicotomia tra la violenza nella finzione e quella nella realtà, come appunto fossero mondi

completamente separati, le missive che seguono mostreranno come invece la linea di confine tra finzione e realtà possa risultare ora labile ora difficile da accettare. Si tratta – a ben vedere – di una frontiera dai cancelli aperti, dove la comunicazione tra i due mondi può risultare non solo auspicabile ma talora addirittura provvidenziale. Particolarmente significativo è al proposito il lungo dibattito suscitato da una lettera firmata Tobix, che generò ha numerose risposte nel corso degli anni, fino ad una seconda lettera da parte dell'interessato.

Quando i personaggi di *Video Girl Ai* piangono, sono così espressivi che sento addirittura i loro sentimenti. Sto attraversando un periodo un po' nero e piangere mi libera da un peso. Mi piacerebbe conoscere qualcuno di speciale come Yota, sempre pronto a tenderti la mano e amarti con tutto il cuore. I ragazzi con cui sono stata (soprattutto uno) mi hanno sempre trattata come un giocattolo, e molti amici si sono rivelati falsi amici. Oggi è domenica e sono in casa: se non telefona una mia amica, o esco da sola o rimango chiusa in casa. Che lagna, vero? Tutto per colpa di un ragazzo! Ma è possibile? Certe volte mi sento come Yota, indeciso su chi scegliere, chi amare, paurosa di ricevere un secco rifiuto. Sono stanca. La mia amica non telefona, penso che rimarrò in casa. Vi voglio bene perché capite i ragazzi e i loro problemi. “Vorrei tornare a quando ero una bambina, a quando due occhi azzurri e una frase detta con freddezza mi lasciavano indifferente”.

Silvia. [*Video Girl Ai* n°13 4/1994]

Neverland: un posto che non c'è, che non si trova da nessuna parte, inesistente ma realistico. Neverland: un luogo dove vivono ragazzi come noi. Ragazzi che si amano e trascorrono insieme avventure fantastiche. Un'Itaca irraggiungibile, desiderabile. Una terra di sogno, meravigliosa, nella quale bramare di stare. Neverland: un piccolo grande fantastico meraviglioso sogno. Questo nostro sogno, però, ultimamente mi fa più male che bene, ogni volta maggiormente. Dopo aver letto ogni albo, ho sempre più voglia di una vita come quella di Yota. Più ne leggo le avventure più lo invidio, più vorrei essere al suo posto. Vi giuro che sto veramente male, che muoio davvero dalla voglia di vivere una realtà così meravigliosa, non facile, ma sicuramente meno monotona e cattiva, e più divertente ed emozionante di quella che viviamo noi.

Simone [*Video Girl Ai* n°15 6/1993]

Ai Yazawa ha creato un *manga* innovativo tanto nel disegno quanto nella narrazione,

creando un perfetto ritratto dei giovani moderni (e a tutti quelli che non ci credono, consiglio di dare un'occhiata dalle parti dei licei artistici...), così stravaganti nel tentativo di essere 'unici' (io ne sono un esempio: vesto hip pop e porto le manette ad un polso), ma in fondo estremamente semplici. Certo, se la corrispondenza tra i giovani moderni e i personaggi di *Gokinjo* non si limitasse al look, comprendendo anche i valori, sarebbe decisamente meglio: gli adolescenti di oggi (con le dovute eccezioni) non hanno sogni, né ideali. Se tutte le persone che mi hanno fatto soffrire per le loro scelte infantili e incoscienti avessero uno scopo preciso da conseguire, ma soprattutto se fossero più decise e meno vulnerabili, certo non sprecherebbero il loro prezioso (e scarso) tempo a ubriacarsi o a rintronarsi con altro... Accidenti! Devo aver parlato da vecchia rompiscatole (eppure ho solo 18 anni!) e forse questa non è neanche la sede adatta per dire certe cose... Il fatto è che sono delusa per molti motivi.

Xellos [*Cortili del cuore* n°5 8/1999]

Mi chiamo Barbara, ho 17 anni [...]. Il motivo per cui *Cortili del cuore* mi piace tanto è perché nei personaggi trovo la libertà che io non ho: tanto per cominciare, nei vestiti (stravaganti e di tendenza), nei colori dei capelli, ma soprattutto nella complicità con gli amici. Io frequento un istituto alberghiero, dove lo stile è di rigore: i ragazzi sono vestiti tutti allo stesso modo, parlano allo stesso modo e fanno tutto allo stesso modo. Ogni tanto io provo ad uscirne con qualche novità: l'orecchino alla visiera del cappellino, scarpe strane, trucco diverso... ma è tutto inutile, vengo additata come egocentrica e derisa. Se poi, per qualche motivo, hai voglia di ridere, scherzare e fare la stupida, allora sei una persona chiusa, da escludere dal gruppo a priori. Avere i capelli rosso fuoco, verdi o blu è un chiaro sintomo di pazzia, non si riesce mai ad essere completamente sinceri con gli altri per paura di rappresaglie. Io ho l'hobby del disegno e tutti mi chiedono perché non ho fatto il liceo artistico, e a volte me lo domando anch'io.

Barbara [*Cortili del Cuore* n° 14 5/2000]

[...] Ogni volta che leggo il *manga* o il cartone di *Marmalade Boy* (*Piccoli problemi di cuore*), mi sembra di vivere le emozioni di Miki, mi sento quasi catapultata all'interno della storia: è stupenda! Forse questo mi accade perché io non credo più nell'amore e per questo mi piace pensare che, nel mondo dei cartoni, esso esista e sia molto forte. Purtroppo ho avuto molte delusioni da parte dei ragazzi che ho avuto, molti dei quali mi hanno preso in giro in tutti i modi. Alcuni volevano da me solo una cosa di



cui io, fortunatamente, mi sono accorta e non ho concesso; altri, mentre stavano con me, si sono messi con le mie amiche, eccetera. Ora non credo più che l'amore esista; o, meglio, esiste nei miei sentimenti verso gli altri, ma non viceversa. Sono tre anni che non sto con nessuno e sento di aver bisogno di qualcuno che mi stia accanto, che mi faccia sentire importante, che mi pensi... Ma non credo che accadrà. Non ho mai ricevuto neanche un fiore per i miei compleanni e neppure una telefonata d'auguri. Così mi sono talmente affezionata ai *manga* e, soprattutto, a *Marmalade Boy* da considerare i suoi personaggi come degli amici: sono sempre presenti quando mi sento sola o triste. Loro sono qui con me, condividendo lacrime, sorrisi, felicità e delusioni [...].

Antonella, 22 anni. [*Marmalade Boy* n°7 12/1998]

Caro Drago, quanto vorrei che esistesse un mondo di cartoni animati! Ma come si può sperarvi se ci sono persone che uccidono i propri genitori, che buttano un bambino appena nato nel bidone della spazzatura, che spaccano il cranio ad un cucciolo di foca per poi strappargli la pelle? Se esiste il mare, se esistono le stelle, se c'è ancora amore, non può esistere anche un mondo così?

Max [*"Japan Magazine"* anno II n°4 1992]

Sono pazzamente innamorata di Pegasus. Immagino i commenti a proposito della solita bambina che si innamora dei cartoni. Permettetemi di dire che non è una cottarella e che io non sono più una bambina. Come dice Simona, penso che le persone peggiori siano quelle terra terra, senza slanci. Io considero Pegasus un essere superiore, un dio. Lo amo da più di tre anni e non c'è medicina. A tal punto che lo scorso anno ho perfino tentato il suicidio. Poi, l'amore per lui mi ha portato a rifiutare completamente la realtà. Vivevo in un altro mondo, lo vedevo, lo sognavo, ci parlavo, ci facevo anche l'amore. Pesavo 46 chili e ne ho persi ben sette per anoressia. La frustrazione di quelle 'prove' con me stessa mi stava facendo uscire di testa e non volevo accettare, invece, l'idea di far l'amore con un essere umano. Quando l'ho fatto, è stata solo una specie di terapia. Ora sto molto meglio, mi sono detta che era impossibile andare avanti così., ho ripreso la mia vita normale, però ora cerco l'unica persona al mondo che possa aiutarmi.: Ivo del Palma, il doppiatore di Pegasus. Il mio è un appello disperato. Voi che siete vicini a quel mondo, lui in persona o chiunque lo conosca, mi aiuti! Ho bisogno di lui! La vita non può darmi Pegasus! Almeno con Ivo ne avrei un 'pezzetto'! Per favore! Vi prego, Ivo, se stai leggendo, io non ti chiedo nulla, solo un po' di comprensione. Non

deludermi. Se sei una persona sensibile (e se hai interpretato Pegasus lo sei di sicuro!), spero mi comprenderai. Naturalmente la mia richiesta è del tutto umile, senza impegno. Sarebbe già tanto che tu mi telefonassi e ... recitassi! Visto che ci vuole poco per farmi felice? Rinnovo la richiesta a chiunque possa aiutarmi. Non mi tradite!

Sabrina [“Japan Magazine” anno III n°18 11/1993]

[...] Non che abbia problemi con la famiglia, con la scuola o con gli amici, ma il mio vero problema è la mia vita in generale. Mi spiego. Il mio grande sogno sarebbe vivere in un cartone animato. Dove esiste la vera amicizia, non si dicono parolacce, non si pensa solo al sesso, non si fa uso di droga e non c'è tutta la delinquenza e la corruzione che c'è in questo ‘schifo’ di mondo. Spesso penso alla morte che per me non è tanto brutta come sembra, anzi, elimina tutti i problemi che una persona si porta dietro nella vita. Per questo ti chiedo aiuto, caro Drago. Ho 15 anni, frequento il secondo anno di scuola per geometri. Non riportare il mio nome...

Lettera firmata [“Japan Magazine”, anno III n° 12 1993]

[...] So di non essere il ragazzo più bravo del mondo, né tanto meno il più perfetto (e chi vorrebbe esserlo?), eppure questo secchio di merda di mondo non mi vuole proprio tra i suoi. Per qualche strana alchimia mi sono ritrovato innamorato dei *manga* e delle sue storie, dei suoi personaggi e del loro mondo lineare e pulito, dove se c'è qualcosa che non funziona, prima o poi si metterà a posto. Ogni volta, per 128 pagine della mia vita, mi sembra di essere un altro, in un posto differente, su un pianeta più felice e meno complicato. Una bellissima sensazione.

È quando finiscono quelle 128 pagine che iniziano i problemi, che inizia ad azzannarti la Vita, a rivoltarsi l'Esistenza nello stomaco, insomma è quando alzo gli occhi da un albo che mi accorgo quanto sia disgustoso questo pianeta. Mi accorgo che la vita è più in bianco e nero della pagina di un fumetto, almeno la mia vita. Non fare quella faccia da paranoico e non pensare: “Cazzo che paranoico”, non sono affatto così sfatto con gli altri: ho molti amici, alcuni anche molto buoni, e con loro sono un camaleonte, faccio di tutto per non far vedere quanto sono amaro dentro, quanto sono sfiduciato, quanto è vasto il deserto che mi porto dentro. Rido, sorrido, scherzo, faccio un sacco di casino per non sentire l'anima che protesta, ma alla fine della giornata, nell'inquisitorio silenzio della mia camera, non posso che tornare a pensare che non incontrerò mai una ragazza bella e imprevedibile come Lamù, o un tipo fuori di testa come Gentaro

Masuda. Perché questa è la realtà, un'infame realtà e non quella che è fantasia.

Ho decine di interessi, scrivo, disegno, fotografo, mi invento qualunque cosa per trovare un filo, un senso a questi ventun anni che mi opprimono e mi divorano, ma poco mi tiene assieme: l'amicizia, qualche sogno, i *manga*. Senza queste piccole (o grandi?) cose sarei sperduto, ancora di più di come lo sono adesso.

Naturalmente non ho una ragazza che mi ami, che mi parli, nessuno che mi consoli nei momenti negativi, ma non me ne preoccupo più ormai.

È incredibile come l'abitudine ti possa convincere che sia naturale mangiare merda. Una famiglia che non mi comprende, un paese che non mi stimola, un futuro traballante (studio all'Università, ma non mi pare di stare imparando un mestiere): cose che mi rendono depresso. L'ottimismo in certi casi è da ingenui.

La mano maggiore me la danno i sogni e quindi i fumetti, ma so che si tratta di una semplice illusione. Crescerò e dimenticherò.

Marko [“Kappa Magazine” n° 100 10/2000]

La maggior parte di queste lettere sembrano mosse sostanzialmente da un filo conduttore, ovvero il rapporto tra l'ideale mondo della finzione e quello deludente della realtà.

«Faccio di tutto per non far vedere quanto sono amaro dentro – ha scritto ad esempio Marko – quanto sono sfiduciato, quanto è vasto il deserto che mi porto dentro. Rido, sorrido, scherzo, faccio un sacco di casino per non sentire l'anima che protesta, ma alla fine della giornata, nell'inquisitorio silenzio della mia camera, non posso che tornare a pensare che non incontrerò mai una ragazza bella e imprevedibile come Lamù, o un tipo fuori di testa come Gentaro Masuda. Perché questa è la realtà, un'infame realtà e non quella che è fantasia».

A questo proposito ci si può chiedere se la realtà sia tale *perché* la finzione è ideale, cioè se il fatto di vedere rappresentato un mondo meraviglioso travi i criteri con cui normalmente giudichiamo la realtà, regalandoci vane speranze e frivole aspettative. Viceversa potremmo domandarci se il mondo di finzione non appaia ideale *perché* quello reale in cui normalmente viviamo risulta quanto mai deludente. In altre parole sarebbe interessante sapere se e in che misura i *manga* e gli *anime* influenzano l'atteggiamento complessivo che nutriamo verso il mondo.

Indubbiamente è probabile che non viviamo con ottimismo o pessimismo perché abbiamo o non abbiamo visto i cartoon giapponesi, in quanto si tratta di atteggiamenti da sempre inisti nell'esistenza umana e che hanno a che fare soprattutto con la natura più profonda della personalità di ciascuno (che in buona parte si costruisce nei primissimi anni di vita). In altre parole, anche se i

moti profondi di speranza o sfiducia possono dipendere dalla positività o dalla negatività delle nostre esperienze, non necessariamente e sono ad esse correlate. Ad esempio un uomo, pur beneficiando di ogni bene (materiale e spirituale), può essere pessimista, mentre una persona circondata da difficoltà e ingiustizie può mantenere un atteggiamento positivo nei confronti delle altre persone e del futuro. In sostanza, lo spirito con cui affrontiamo la vita può non coincidere con il giudizio che maturiamo sul mondo.

Mentre questo spirito di fondo (che ha a che fare con il nostro incoscio) è talmente radicato nella nostra personalità che difficilmente ha modo di cambiare, molto più facilmente nel corso della nostra vita siamo in grado di mutare il giudizio cosciente che maturiamo sulle persone con cui direttamente o indirettamente viviamo. È quindi probabile che, quando in qualche maniera veniamo influenzati dalle nostre letture, esse intervengono a modificare (o a consolidare) il nostro giudizio cosciente, le emozioni di tutti i giorni, ma non la natura profonda della nostra personalità.

Queste considerazioni tuttavia rispondono solo in parte alle nostre domande sulla distanza percepita tra il mondo reale e quello immaginario, ovvero se c'è un rapporto di determinazione tra i modi con cui vengono percepiti. L'immaginario disorienta perché è troppo ideale e meraviglioso o ci appare tale perché la realtà vera lo è molto meno? Per rispondere occorre analizzare innanzitutto quali tipi di mondi sono rappresentati nelle produzioni giapponesi: complessivamente troviamo una grande eterogeneità di tematiche e atmosfere, ma al tempo stesso si può dire che, rispetto anche solo ai cartoon occidentali, la drammaticità, la complessità e le difficoltà raccontate nelle storie siano indubbiamente cospicue, talora addirittura esagerate (gli orfani, le guerre spaziali, gli estenuanti allenamenti sportivi e così via). Abbiamo visto, ad esempio, il caso di Alita, cyborg errante in un mondo impazzito, o ancora la testimonianza di Simone a proposito di un mondo molto più 'normale' come quello di *Video Girl Ai*: «vi giuro che sto veramente male, che muoio davvero dalla voglia di vivere una realtà così meravigliosa, non facile, ma sicuramente meno monotona e cattiva, e più divertente ed emozionante di quella che viviamo noi». Forse si potrebbe pensare che gli *animefan*, in virtù di istinti masochistici, trovino ideali questi mondi spesso così drammatici, ma più probabilmente – come suggerisce Simone – in essi riscontrano qualcosa in più rispetto alla realtà, dai moti di entusiasmo ai sentimenti positivi. In attesa di riprendere con maggior ampiezza questo discorso in chiusura di capitolo, per ora ci pare di poter rispondere che, agli occhi degli *animefan* che hanno scritto le lettere, sia soprattutto il mondo reale ad essere carente in termini assoluti, non la finzione ad essere 'troppo' ideale. A conferma di tutto ciò, rileviamo la mancanza di lettere in cui le ragazze e i ragazzi esprimono il desiderio di essere belli o ricchi come questo e quel personaggio, di possedere un'auto trasformabile o di avere un fisico come Ken il Guerriero. Questi ingredienti, che potremmo aspettarci siano desiderati da chi brama una vita *assolutamente* ideale, di fatto non

sono sentiti da questi *animefan* come necessari alla propria felicità.

Se insomma il mondo di finzione è ideale non in termini assoluti ma relativi, ci chiediamo allora in che misura i *manga* o gli *anime* possano ricordarci che è possibile vivere con determinati valori e affetti, quasi ‘svegliandoci’ dal torpore quotidiano che ci abitua ad accontentarci della realtà in cui viviamo. «È incredibile come l’abitudine ti possa convincere che sia naturale mangiare merda», osservava Marko, ricordandoci come appunto i *manga* e gli *anime* possano fornire punti di vista alternativi da cui guardare quanto ci accade.

«L’idea che ho adesso della guerra – raccontava Roberto – non è quella che avevo da bambino prima di vedere *Gundam*. Soprattutto negli anni in cui sono cresciuto io, la guerra era vista come ‘noi siamo i buoni e voi siete i cattivi’, che poi voleva dire che gli Americani erano buoni e i Russi i cattivi (però non ci spiegavano che se ci fosse stata una guerra saremmo tutti spariti in un lampetto di luce e fine della fiera...). Dopo *Gundam*, ma anche libri vari, mi è venuto il dubbio che la guerra non fosse così bella. [...] I cartoon giapponesi forse danno rappresentazioni di conflitti (a partire da quelli generazionali) che raramente si trovano negli altri mass-media, per cui hanno una potenzialità ‘educativa’ decisamente superiore, a partire dal fatto che – a differenza della maggior parte degli altri programmi televisivi – viene offerta una ampia gamma di mondi possibili».

Come insegna l’antropologia, la possibilità di conoscere modi di vivere diversi dal proprio è utilissimo per prendere coscienza delle proprie abitudini e quindi anche per valutarle. Probabilmente anche i *manga* e gli *anime* offrono una gamma di mondi possibili che ci inducono a non dare per scontato e inevitabile il mondo in cui viviamo. A tal proposito si potrebbe forse obiettare, citando un proverbio, che, senza un vicino di casa, troveremmo sufficientemente verde il nostro prato e non ci perderemmo in noiose lamentele ed ingiustificate rivendicazioni. Ma chi garantisce che esse non siano legittime? Chi ci assicura che il nostro prato sia davvero erboso e non avvolto da un odioso color marrone che qualcuno ci persuade a vedere meravigliosamente verde? Per rispondere occorrerebbe entrare nelle case di ciascun lettore e valutare la situazione caso per caso, tuttavia ci pare legittimo dare credito a tante persone che, spontaneamente, hanno rilevato una straziante dicotomia tra il mondo reale e quello fittizio, magari proprio grazie ai *manga* e agli *anime*.

Con la lettera che segue, scritta da un ragazzo che si firma Tobix, affrontiamo invece l’argomento di fusione tra mondo reale e fittizio, o – meglio – della loro importanza nella nostra vita. A questa lettera ne seguono altre in risposta, compresa una seconda missiva dello stesso Tobix.

Sono un ragazzo di 17 anni [...] vi scrivo anche perché sento il bisogno di sfogarmi

con qualcuno. A volte penso di avere dei problemi di natura psicologica: i *manga* mi coinvolgono troppo emotivamente. Non so cosa pensare, non sono appassionato di un genere particolare, ma serie come *Video Girl Ai*, *Berserk\**, *Drakuun* e altre hanno sconvolto la mia esistenza. Non sto parlando in senso ironico, cercate di capirmi. Non sto neanche usando termini esagerati per esprimere quello che provo. La mia non è una semplice immedesimazione nei personaggi: dopo aver letto alcuni fumetti, l'unica cosa che desidero è entrare nel magico mondo in cui sono ambientati.

Quando cominciavo a leggere fumetti desideravo vivere come i personaggi dei medesimi, ma in questo periodo la situazione si è ulteriormente aggravata. Dopo aver letto la serie completa di *Video Girl Ai* in tre giorni [...] e la serie completa di *Dragon Ball* in meno di due mesi (la mia ragazza me l'ha prestata poco per volta) il mio desiderio di vivere in quel mondo è aumentato.

Ora non mi limito a sognare ad occhi aperti ogni volta che leggo un *manga*, ma ci penso e ripenso continuamente. Alla sera, prima di dormire, immagino un modo per entrare in quel magico mondo. Penso: 'Maledizione, non è possibile, perché un mondo come quello deve essere di pura fantasia, io voglio viverlo, voglio esistere lì, lontano dal mondo reale'. E mi addormento sempre con questo desiderio. La mattina è come un cazzotto in faccia la dura realtà quotidiana: la scuola, poi ci sarà il lavoro, la famiglia, i rapporti con gli altri... Le mie illusioni, i miei desideri vengono spazzati via come un castello di carte dal vento.

Questa mia condizione mi ha reso sempre più passivo verso la vita reale: non so se questo sia un bene o un male, comunque non sono più capace di rapportarmi con gli altri, mi sembra che nessuno mi capisca, compresi i miei amici. È inutile che qualche strizzacervelli cerchi la causa di un atteggiamento del genere nella famiglia: io ho una famiglia meravigliosa, mi vogliono bene, mi hanno trasmesso dei valori, non mi fanno mancare nulla. Non sono neanche uno sfigato, o almeno non più: quest'anno ho trovato una ragazza che mi vuole bene e stiamo molto bene insieme, ci unisce anche la stessa passione per i *manga*, anche se lei non sa e non prova quello che sento io.

Mio padre e mia madre giudicano i *manga* una passione 'infantile', 'puerile', che prima mi passa e meglio è. Neanche mia sorella, che ha solo tre anni più di me, mi capisce. Le poche volte che ho affrontato l'argomento con loro non mi hanno preso sul serio, hanno fatto finta che scherzassi.

Ora non ne parlo più con loro. Molti miei amici non sono appassionati di fumetti, parlarne con loro è come rivolgersi ad un muro. Quelli che conosco che leggono i

fumetti non sembrano provare quello che provo io. Ormai ho paura ad esprimere i miei sentimenti con chiunque, perché temo che mi considerino ‘strano’.

Non so cosa fare, non voglio sentirmi dire: ‘Ehi, i *manga* sono molto belli, ci comunicano sensazioni meravigliose, ma sono diversi e distanti dalla vita reale’. Non sopporterei una risposta del genere: me l’hanno già data in troppi. A volte mi fermo a pensare che devo essere proprio stupido, i *manga* sono un’invenzione umana, non posso provare dei sentimenti così profondi per delle cose inventate dall’uomo. Sono solo fantasia.

Ma è inutile. Cerco una via per arrivare più vicino a loro in modo ancora più testardo. Forse altre persone provano quello che provo io, mi piacerebbe conoscere la loro opinione.

La cosa che mi spaventa è che è tutta fantasia, pura immaginazione e mi spaventa ancora di più che io cerchi di raggiungerla a tutti i costi. Ormai ho cambiato il mio modo di pensare, mi rapporto sempre ai personaggi e alle situazioni dei *manga*. Addirittura ho dei problemi a rapportarmi con la fede (sono cattolico). Dalle storie che ho letto ho troppi spunti di riflessione per lasciare perdere tutto. Se lo sapesse mio padre mi ammazzerebbe!

Come si fa a confondere la vita reale con un *manga*? Modificare il proprio modo di essere, di pensare, di esistere in relazione a delle fantasie umane? ...Ma non sono tutte, forse, fantasie umane? A volte mi domando come possiamo essere così sicuri dei nostri dogmi. Non sono forse nati da delle credenze, da delle speranze?

Continuo ad immaginarmi un futuro felice e senza problemi, ma so che non sarà così. Dovrò affrontare i miei ostacoli e superarli. Chissà se dopo la morte possiamo crearci il mondo dove stare. Non che abbia una depressione suicida, non sono a quel livello, ma ora è la speranza più concreta che ho.

Ho finito, in questa lettera ho cercato di esprimere i diversi stati d’animo in cui mi trovo e vi assicuro che non è stato facile. Probabilmente riscontrerete pensieri contrastanti fra loro. Non ho né la forza né il coraggio di rileggere quello che ho scritto.

Tobix. [“Man-ga!” n° 8 6/1998]

Sono una ragazza di 14 anni. [...] La lettera di Tobix mi ha interessato, perché anch’io tendo a costruirmi un mondo fantastico per sfuggire alla realtà quotidiana. Da piccola mi piaceva molto fantasticare, e mi piace anche adesso, con i miei fumetti e cartoni preferiti, come *Slayers\**. So che sei più grande di me, Tobix, ma ti capisco ugualmente,

perché secondo me ogni tanto fa bene rifugiarsi nei propri pensieri. Se devo essere sincera a volte mi sembra di essere un po' infantile e per questo non ne ho mai parlato con nessuno. Ultimamente cerco di realizzare i miei pensieri scrivendo *fan-fiction* e disegnando i miei fumetti preferiti. Dopo tutto anche la realtà è una cosa che ci costruiamo da soli e per certi aspetti non esiste, perché niente è mai come appare. Devo anche dire che proprio per questo la mia vita è un po' come due facce della stessa medaglia. Perché nessuno si accorge di quello che provo o penso e tutt'al più vedono che ogni tanto ho la testa fra le nuvole.

Nonostante questo riesco a distinguere la realtà dalla fantasia e, proprio per questo, mi accorgo che i miei sogni sono irrealizzabili, ma – come te, Tobix – continuo a sbatterci la testa ogni volta, irrimediabilmente. Il mio consiglio è di fare come me, oppure di trovare altri interessi che ti distraggano dal pensare ai tuoi sogni.

Lina Inverse [“Shin Man-ga!” n° 1 11/1999]

Anch'io sono una lettrice di *manga*, ne leggo parecchi e da molti anni, in più spendo una buona fetta del mio stipendio (lavoro sì) in *manga* e materiale in lingua originale, anche se non capisco il giapponese. Mi chiamano ‘fanatica’, ma a me non importa. È una delle mie passioni, perché non coltivarla? Leggo anche molti libri (fantasy, gialli, classici, epici, narrativa... un po' di tutto) e mi diverto con i giochi di ruolo (sempre peggio!).

Tutto questo per dirti cosa? Per dirti che ti capisco, che non solo mi faccio prendere da ciò che leggo, ma quando posso, di solito la sera prima di addormentarmi, rivivo le storie dei personaggi, immedesimandomi in questo o quell'altro, arrivando anche a cambiare alcune storie e ad ampliarle, interpretando dentro di me uno o più ruoli. Mi succede da tempo, ormai, da prima di avere la tua età, e sembra che io non riesca ancora a cambiare (nonostante abbia quasi 30 anni!). È il mio mondo, nessuno sa che esiste; è quello in cui mi immergo per fuggire quello esterno, credo, e il fatto che non sarà mai come vorrei. So che è solo (solo?) fantasia, ma senza di essa farei molta più fatica ad andare avanti.

E questo, pur ritenendomi fortunata per quello che ho: ho una famiglia che mi adora, fratelli con cui vado d'accordo, amici, salute, un tetto sulla testa, un lavoro (che detesto, ma che mi permette di mantenermi). Eppure... Eppure spesso vorrei svegliarmi in un'altra dimensione, in uno dei mondi della mia fantasia, dei miei libri, dei miei fumetti.

Cominciando a giocare giochi di ruolo, poi, la cosa si è fatta più sentita; perché nel



gioco io devo 'impersonare' un personaggio, e questo è diventato l'altra mia vita, è il mio sogno, è tutto.

Non riesco a spiegarmi bene, lo so, e fra l'altro credo che non ci sia nessuno che possa capirmi appieno. In effetti, non so neppure con chi parlarne e forse penso che non mi interessi; è qualcosa di mio, di personale, la possibilità di vagare libera con la fantasia, senza costrizioni, senza regole di convivenza e di comportamento.

So cosa penseranno i più: che sono sola, scontenta, sfiduciata, repressa... E gli altri, i più aperti, che come molti lettori di fumetti voglio 'uscire' da questa realtà opprimente e stereotipata, e che è normale, che faccio bene a lasciar vagare la fantasia (che però devo sempre distinguere dal mondo reale)...

Io non sono sicura di sapere perché sono così, ma a questo punto penso che probabilmente non ho molta voglia di cambiare, altrimenti l'avrei già fatto. Credo di non essere pazza, e neppure squilibrata; so perfettamente qual è la realtà, sono razionale, capace di pensare con la mia testa e prendere decisioni, mando avanti un ufficio da sola, mi so arrangiare, credo di sapere bene quali siano i veri valori della vita, e quelli che invece mandano avanti il mondo.

Forse è per questo che mi rifugio nel mio mondo, quello interiore? Chissà. Non ho risposte, non ne ho neppure per te, mi dispiace.

Volevo solo farti sapere che non sei solo, che quello che stai vivendo è qualcosa di particolare che spero non si risolva, per te, in qualcosa di difficile da accettare e di alienante.

A me fa bene, è un rifugio. Lo so, non posso farci entrare nessuno, ma in fin dei conti non mi dispiace... Anche se sapere che c'è qualcun altro più o meno simile a me mi fa sentire meno 'anormale'. Forse fra qualche anno cambierà tutto e guarderai a questo periodo con leggerezza, dall'alto della tua maturità. In fondo sei così giovane... Se invece continuerai a sognare, a far volare la tua fantasia, beh...non credo possa esserci nulla di male. Basta vivere la cosa con tranquillità, lasciandola distinta dalla realtà e non sentendosi tanto assurdi e diversi.

I tuoi sogni, la tua interiorità, i tuoi sentimenti, sono in fondo la cosa più importante; fa tutto parte di quello che sei e io penso che tu non debba soffocarlo, solo perché intorno a te c'è gente che non ti capisce, ti considera infantile o ti deride.

Altrimenti la libertà di pensiero dove va a finire? In questo mondo frenetico, preordinato, arrivista ed egoista è l'unica cosa che ancora ci è rimasta!

Ti auguro di riuscire a vivere questa libertà e di essere felice.

D. [“Shin Man-ga!” n° 1 11/1999]

Anch'io sono un ragazzo di 17 anni e vi scrivo per un motivo semplice: sono disperato. Ogni giorno che passa ho sempre più la convinzione che questo mondo sia vittima e artefice del 'commerciale', ovvero di tutto ciò che vende con adeguata pubblicità tramite radio e televisione. Le mode, le tendenze, (quanto mi fa schifo pronunciare queste parole), gli atteggiamenti, i gerghi di borgata, hanno reso e stanno rendendo le persone dei mostri, o forse è una nuova involuzione che la razza umana benestante di classe medio-alta sta subendo.

Quelli che fino a pochissimo tempo fa ritenevo amici, persone che consideravo degne di fiducia, ora sono cambiati: ora non pensano più, ma agiscono secondo la moda del boss, ovvero: 'Se provi a toccarmi o a dirmi qualcosa, io chiamo i miei amici e loro ti fanno il culo'. Oppure ti cacciano fuori dal 'gruppo' se ti piace ascoltare della musica che non si trasmette in quel momento alla radio, o non è usata nelle colonne sonore dei film americani di successo, o non è di questo periodo o se non dai ragione a ciò di cui sono fermamente convinti, o se non approvi il 'gruppo' che va a dar fuoco ad un animale innocente, o ruba la segnaletica stradale, o se non hai il motorino come vorrebbero loro.

Che cosa farebbero se facessi ascoltare loro dei brani di Yutaka Yokokura o degli Earth, Wind & Fire? Probabilmente mi umilierebbero ancora di più di quello che hanno già fatto finora.

Le persone 'normali' mi considerano 'fuori', come un asociale, un disadattato, in parole povere sono uno che non è riuscito ad 'inserirsi' nella società perché rifiuto di uscire alla sera per andare a trovare quei quattro stronzi di 'amici' (cosa che invece mia madre vorrebbe che facessi, perché se continuo a leggere i *manga* o a chiudermi nello studio ad ascoltare la musica sopracitata a tapparelle abbassate dice che mi fossilizzo il cervello, divento un maniaco con tendenze sessuali deviate e via dicendo), perché non mi piace, anzi detesto andare in discoteca, perché non ho la Playstation, perché amo e sento come parte integrante della mia vita, anzi li sento pulsare dentro e fuori di me, il fumetto e l'animazione giapponese, che i genitori della razza umana benestante di classe medio-alta mai e poi mai farebbero vedere ai propri bravi (in apparenza) figlioletti. Perché, come Tobix, vorrei vivere in un mondo meno somigliante possibile a quello reale, lontano da persone che appena possono ti sputano in faccia, dove l'ignoranza (intesa nel peggiore dei suoi significati, cioè cattiveria nell'animo, agire male sapendo

di fare ciò) regna sovrana, dove non c'è Vera Slepj, dove possa trovare la dolcezza di *Oh, Mia Dea!*\* e di *Video Girl Ai*, l'allegria di *Tenchi Muyo\** e di *Ranma 1/2*, le emozionanti avventure di *La Grande Avventura di Dai*, l'intenso coinvolgimento che dà *Evangelion*, ricco di spunti di discussione e riflessione...

Sì, mi piacerebbe vivere lontano dalla realtà, forse sto delirando, forse sono ad un passo dalla follia, forse sono già pazzo, ma mi piacerebbe pensare che un giorno io mi possa risvegliare dall'incubo che è questo mondo, e vivere in questa dolcissima illusione. Mi piacerebbe che chi, come me, si trova in questa situazione, o simile, riuscisse a scrivere, sarei felice di sentire altre opinioni al riguardo.

Mirko ["Shin Man-ga!" n° 1 11/1999]

Ho conosciuto i fumetti sei anni fa, avevo da pochi giorni compiuto 17 anni, è stato tutto per caso, non sapevo della loro esistenza, né ne avevo sentito parlare. Conoscere i *manga* è stato un shock molto forte. Perché ogni storia raccontava la sua realtà, la realtà che i protagonisti vivevano, la realtà che non era la mia, ho visto altri modi di vivere, di pensare, persone che caratteri differenti, tutto contrastava con la mia esistenza passiva, divisa tra un lavoro per morti di fame e la casa, dove apprendevo da mia madre la vita, una vita in cui dovevo essere moglie, madre, in cui dovevo stare sotto mio marito, in cui dovevo rinunciare ai miei sogni (non era difficile, tanto non ne avevo) e non esprimere le mie idee, una vita da perfetto vegetale. È stato il periodo peggiore della mia vita, da un lato la paradisiaca realtà dei fumetti, dall'altro la vera realtà, quella che vivevo, quella che mi circondava, non riuscivo a capire più nulla, non capivo cosa fosse giusto o meno, ero in crisi, litigavo con mia madre e per mesi non ci siamo più parlate, io meditavo anche di andarmene di casa, la situazione era insostenibile.

Ma il tempo continuava a scorrere. In tutto il casino della mia vita unico sostegno erano i fumetti, ho tenuto duro per loro e, poco a poco, come Tobix, ho finito per non capire più cos'era la realtà e la fantasia, passavo notti a piangere perché Lady Oscar (il mio mito) era morta e cercavo il modo per entrare nel cartone e proteggerla per far sì che non morisse, ma nella mia fantasia sono riuscita solo ad incontrare Alain, ho odiato l'autrice per averla fatta morire, non potevo farci niente.

Sono passati gli anni, grazie ai fumetti ho messo le basi del mio carattere, della mia personalità, mi hanno insegnato ad essere tollerante, a capire, a riflettere, così ho ricostruito, tra alti e bassi, un bel rapporto con mia madre, ma non ero soddisfatta, vivevo ancora nascondendomi dietro a maschere, e non era questo quello che volevo.

Io volevo poter essere me stessa, poter esprimere quello che avevo dentro, essere quello che avevo sempre desiderato, cioè qualcuno. Ho cercato in tutti i modi di attirare l'attenzione su di me, volevo essere il perno del gruppo, volevo poter avere il rispetto dei miei colleghi, la stima della mia famiglia, ma non avevo niente di tutto questo, ero invisibile.

Continuavo a leggere fumetti e da loro ho appreso modi di pensare, di fare, frasi e azioni, così ho cercato di imparare ad essere dolce come Ai (*Video Girl Ai*), ho usato frasi dette da personaggi dei fumetti nella mia vita reale, ho cominciato ad immagazzinare modi di pensare così da capire cos'era giusto o meno, e ci sono riuscita. Certo, all'inizio sbagliavo, capivo male e agivo peggio, ma – come si dice – sbagliando si impara. Ho passato anni a farmi accettare dalla gente, a tenere nascosta la mia passione per i fumetti, per rendermi conto poi che, per quanto possa cambiare, gli altri rimangono sempre gli stessi, e se ne strafregano di te comunque, qualunque cosa faccia.

Ero occupata nei miei pensieri che credevo importanti, ma un brutto incidente stradale ha quasi ucciso me e la mia famiglia, è stato allora che ho capito cos'erano le cose importanti. Chi se ne frega se quella tua amica ti sfotte, se al lavoro sei lo zimbello di tutti, se a casa sei incompresa, la cosa davvero importante è vivere per chi ami, fare quello che desideri, perdonare chi ti fa del male, e amare le persona a cui vuoi bene, perché sono loro la tua famiglia.

Come dice la mamma di Miruko (*Proteggi la mia terra\**): le persone hanno una vita sola, ma nel corso della loro vita rinascono tante volte. È vero, l'incidente che ho avuto mi ha ridato la vita, e la vita che sognavo nei fumetti è diventata realtà, i modi di fare, le frasi che sognavo di dire nella realtà le ho dette, e non come se recitassi un ruolo, ma le ho dette con rabbia, con quella rabbia contro una società che non vuole capire, che non vuole vedere, che non vuole prendersi responsabilità, contro tutto quello che contrasta il nostro essere. Io ne ho avute piene le scatole, e ho mandato tutto e tutti a farsi fottere e ho deciso di essere quello che sono, un semplice ragazza con tanti sogni e aspirazioni, che sogna l'amore della sua vita e che nel suo piccolo fa quello che può per cambiare le cose.

Mi è andata bene, la mia famiglia è quasi totalmente cambiata, non segue più la massa, hanno imparato tante cose, soprattutto ad essere più tolleranti. Non voglio essere presuntuosa, ma in parte è stato merito mio, ho mostrato loro tante verità, gli sbagli di questa società ottusa e l'amore, che a differenza di chi crede che accada solo nei film, è un motore che dona forza e coraggio per andare avanti, e che quando può fa dei

miracoli.

Tutto questo io l'ho imparato dai fumetti, dai *manga* in particolare e ho cercato di trasmetterlo alle persone che più amo, per far sì che la realtà in cui viviamo sia più vivibile. E sapete una cosa? Non poteva capitarmi niente di più bello, la vita mi sorride, le persone che mi prendevano in giro hanno imparato a rispettarci, le cose che mi andavano male ora vanno benissimo, e i sogni che credevo irrealizzabili in parte si sono avverati, altri si stanno avverando e altri si avvereranno finché avrò vita. Non permetterò che i miei sogni vengano schiacciati da una società fredda e calcolatrice, ho fatto tanto per arrivare dove sono e non voglio rinunciare ai miei sogni.

Ora, quel mondo che Tobix e tanti altri credono impossibile, io l'ho portato nella mia realtà, certo non potrò combattere con le guerriere Sailor o non potrò vivere un'avventura come Ryo Saeba, ma credetemi, la realtà che vivo adesso mi rende felice come leggere le avventure di Lupin III o come vedere i film d'animazione che più amo, perché questa è la mia realtà, è la realtà in cui volevo vivere sei anni fa, è la realtà che mi sono costruita in questi sei anni, giorno dopo giorno.

Ora ricordo quel periodo con dolcezza, mi rivedo triste, allegra, insicura, arrabbiata, incompresa, però è un processo che dovevo fare, altrimenti adesso non sarei quella che sono, non sarei un'ottima figlia e la migliore amica per mia madre: andiamo d'accordissimo, ci capiamo alla perfezione, ci confidiamo. Non sarei la ragazza che i miei amici adorano (e non sto scherzando, non fanno che inondarmi di complimenti), o comunque non sarei orgogliosa di me stessa.

Ripeto, Tobix, non ho consigli ma posso dirti una cosa: fatti forza e continua a vivere e vedrai le cose chiare senza che tu rinneghi il tuo io, non devi farlo, non puoi nasconderti, rinnegarti, solo perché gli altri non ti accettano, non è giusto, tu hai una vita, dei sogni e devi fare di tutto per vivere come vuoi, senza farti influenzare dagli altri. So che queste parole possono sembrare solo belle parole, che non troverai dietro l'angolo la serenità, la tranquillità che ho io adesso, ma devi solo avere pazienza.

Se crederai in te stesso, e avrai la forza di credere nei tuoi sogni, la vita alla fine ti sorriderà. La cosa più bella che hanno i *manga* è quella di infondere tanto coraggio anche se sono semplici pezzi di carta con sopra disegni che raccontano la vita di persone inventate. Io ho imparato a prendere quello che mi serve dai *manga* e a metterlo nella vita di tutti i giorni, non credere che sia sbagliato, anzi, si può imparare dai *manga* e, se sono buoni insegnamenti, puoi metterli in pratica nella vita di tutti i giorni; io l'ho fatto e mi è andata bene, vedrai che anche a te succederà lo stesso.

Fatti forza, caro amico mio, qualunque cosa tu faccia, qualunque cosa ti succeda, noi saremo sempre qui a sostenerti.

Maria Concetta [“Shin Man-ga!” n° 2 2/2000]

Sono ormai passati due anni dalla notte in cui scrissi la famosa lettera che venne pubblicata sul vecchio “Man-ga!” (il numero di giugno, se non sbaglio, ma la scrissi in febbraio) e ho vissuto momenti sia felici sia tristi, come è giusto che sia. Ho finito il liceo (che nell’ultimo hanno mi ha dato tanto a livello umanistico) e mi sono iscritto all’università.

[...] Sono stato letteralmente sorpreso nel vedere ancora tante risposte alla mia prima missiva. Ragiono continuamente sulla mia (nostra) condizione, ho capito che i *manga* o i cartoni animati non centrano niente con il mio stato. Mi spiego meglio: è vero che tutt’ora mi rifugio nel mondo fantastico dei fumetti giapponesi, ma nello stesso modo mi rifugio nei libri, nella storia o nei film (meno). Questo perché avviene? Ho trovato due motivi principali.

1) Ritengo che ci sia in me (parlo al singolare perché non mi sento portavoce di nessuno, poi fatemi sapere) una insoddisfazione di fondo della società che mi circonda. Essa ai miei occhi si dimostra povera, sotto tutti i punti di vista, compreso quello dei valori che sono scomparsi nella loro forma più semplice, per lasciare spazio a ragionamenti astratti, che spesso non portano a niente (le scelte politiche ritengo siano dettate da tutto tranne valori umani, e questo vale per tutti i governi). Cerco quindi questi valori da qualche altra parte.

2) L’immedesimarmi nella vita di un altro (che sia un personaggio reale o immaginario) è diventata ormai una droga, non posso farne a meno, la mia mente necessita di una ‘dose’ di evasione sempre più spesso, è ben accetta questa in qualsiasi forma essa si presenti, scritta o disegnata. Certo, i fumetti sono più immediati e li sento più vicini, ma anche le altre forme artistiche funzionano alla perfezione per questo mio scopo. Questo aspetto mi fa paura, perché mi rendo conto di non riuscire a controllarlo: oltre la mia vita quotidiana (studente, qualche sera fuori al pub o al Rainbow – locale milanese – con gli amici) vivo innumerevoli altre vite: dall’adolescente anni Ottanta di *Orange Road*, al guerriero medioevale, al poliziotto del XXI secolo, ecc. Senza distinzioni né di età, né di periodo storico. Ricercò non solo le situazioni ‘da film’ come possono essere quelle vissute da un avventuriero o un investigatore, ma anche momenti di vita quotidiana: il ritrovarsi tra adolescenti, una serata al ‘solito bar’... Forse sono

alla ricerca di momenti che non ho vissuto nella mia infanzia, ma a pensarci bene ne ho passati tanti di momenti felici: le partite a pallone, gli amici... E allora perché sono insoddisfatto, perché sono diverso? Sì, perché si tratta di diversità, per forza, nessuno di quelli che conosco è così (e ne conosco tanti). Forse la maggior parte della gente si adatta, si amalgama ad una società consumistica che ti fa sentire felice con un televisore 48 pollici, il satellite e il Dolby Digital, la spider, la casa al mare, una vita schifosamente regolare e tranquilla costituita dal lavoro (piatto, per esempio bancario) e dal week-end in discoteca.

Questa continua insoddisfazione di ‘cose’ materiali a cui ci forza la società mi fa paura e schifo. Sono contento della mia diversità e ho imparato a guardare negli occhi le persone con cui mi confronto. Purtroppo questa mia ‘mentalità’, se così vogliamo chiamarla, mi sta portando ad un progressivo isolamento che non ho idea dove sfocerà. Certo è faticoso, pensare all’esistenza, alla condizione umana e al perché l’umanità è diversa da un formicaio, ma sinceramente non posso fare a meno di rifletterci e giudico superficiali (zombie) quelli che non riflettono per principio (praticamente tutti quelli che mi stanno attorno) o quelli che si fanno guidare da stupidi pregiudizi.

Nei rapporti umani necessito di un giusto confronto umano, è tanto strano? E quando mi rifugio nei miei pensieri e nei miei sogni, sono sempre sicuro che non è tempo sprecato (e intanto non devo drogarmi per sfuggire al marcio che abbiamo intorno).

Un ultimo pensiero: penso che la cosa più importante sia vivere senza il rimpianto di aver buttato nel cesso un’esistenza, e io farò di tutto per farcela.

Tobia (Tobix) [“Shin Man-ga!” n° 2 2/2000]

Sono un ragazzo con neanche 24 anni alle spalle [...] e vi scrivo perché vorrei raccontare la mia esperienza: sono un appassionato di cartoni animati giapponesi (e non) che si commuove davanti ai fumetti ed è completamente innamorato del cinema d’animazione. Mi hanno dato del fanatico e c’è chi si è pure preoccupato che partissi per la tangente, incapace di distinguere la realtà dalla fantasia. Al liceo leggevo solo fumetti, ma per saperne di più ho cominciato ad aprire libri specializzati e, grazie anche all’università, ho cominciato a sfogliare di tutto e ad interessarmi del mondo: ora ho voglia di conoscere, di sapere, di capire e di darmi da fare, anche se si tratta di una realtà che trovo sempre più marcita, come intaccata dalle ‘spore velenose’ dell’indolenza.

Nel frattempo mi sono appassionato ai cartoon di Leiji Matsumoto, che mi hanno

aiutato tantissimo a riflettere sulla mia vita, sull'impegno che vale la pena mettere in gioco. Non importa in quale campo (il mio sogno è diventare un regista, ma questa è un'altra storia...), quello che conta è vivere la propria vita con impegno e con coraggio. Mi ricordo che una volta il pirata spaziale disse: "Ricorda, ragazzo, Harlock non fugge mai!". Ecco cosa mi ha insegnato il mio personaggio preferito, che – nonostante la realtà sia fatta di gente pusillanime, indolente, corrotta e quant'altro – non possiamo fare a meno di rimanere legati a questo mondo: il che non ci impedisce di inseguire i nostri sogni, di sudare per essi e di vivere come riteniamo giusto. Ma non si può mai pensare di evitare i problemi e con essi la realtà: magari occorre allontanarsi un attimo con la propria astronave, ma solo per tornare all'attacco.

Insomma, 'i cartoni della nostra giovinezza' sono la nostra forza, la nostra base dove raccogliere le energie e le nostre speranze, ma grazie alla nostra astronave possiamo e dobbiamo girare per tutto il mondo. Anche Harlock sarebbe d'accordo, non trovate?

F. ["Shin Man-ga!" n° 2 2/2000]

Anche queste testimonianze, come le precedenti, mettono in risalto uno scollamento tra la positività dei mondi di finzione e la negatività di quello reale.

«Perché ogni storia raccontava la sua realtà, la realtà che i protagonisti vivevano, la realtà che non era la mia, ho visto altri modi di vivere, di pensare, persone che caratteri differenti – scrive Maria Concetta –, tutto contrastava con la mia esistenza passiva, divisa tra un lavoro per morti di fame e la casa, dove apprendevo da mia madre la vita, una vita in cui dovevo essere moglie, madre, in cui dovevo stare sotto mio marito, in cui dovevo rinunciare ai miei sogni (non era difficile, tanto non ne avevo) e non esprimere le mie idee, una vita da perfetto vegetale. È stato il periodo peggiore della mia vita, da un lato la paradisiaca realtà dei fumetti, dall'altro la vera realtà, quella che vivevo, quella che mi circondava, non riuscivo a capire più nulla, non capivo cosa fosse giusto o meno»

Queste missive pongono in sostanza una serie di domande: è più giusto dare credito ad un mondo che approviamo ma che sappiamo fittizio o ad una realtà vera ma nella quale non ci identifichiamo? È giusto affidarsi a personaggi di carta 'scappando' dal mondo in cui viviamo? Ha senso trovare un amico che non esiste ed evitare le persone vere? Soprattutto, cosa intendiamo per 'vero' (cioè esistente) quando si parla di valori, che sono comunque impalpabili? Dal momento che un valore è tale perché 'vale', esso "esiste realmente, quindi vale" o "vale in sé, quindi esiste"? Se pensiamo che valore sia davvero tale (e quindi esista) solo se è messo in pratica da persone reali in



carne ed ossa, non prenderemo in seria considerazione i valori che possono esprimersi in un fumetto o un cartoon, perché, essendo solo finzione, non potranno mai essere né veri né utili. Viceversa, se optiamo per la seconda soluzione, non dovremmo trovare difficoltà a capire il motivo del disorientamento di questi *animefan*. Se infatti un valore, ad esempio l'amicizia, "vale in quanto tale, quindi esiste", la sua esistenza non dipende dal 'luogo' in cui si esprime, anche nel caso si tratti un mondo immaginario e fittizio narrato su carta. In questo luogo-che-non-c'è l'amicizia può allora manifestarsi in maniera molto vera, giustamente, perché essa esiste comunque in quanto tale; non c'è nulla di sbagliato nella sua esistenza, nella sua verità. Anzi, essa – proprio perché, valendo, esiste – può risultare un punto di riferimento vero e tangibile: «ho cominciato ad immagazzinare modi di pensare – scrive infatti Maria Concetta – così da capire cos'era giusto o meno, e ci sono riuscita [...] La cosa più bella che hanno i *manga* è quella di infondere tanto coraggio anche se sono semplici pezzi di carta con sopra disegni che raccontano la vita di persone inventate»

Alla luce di queste considerazioni non stupisce particolarmente il fatto che un ragazzo come Tobix non possa fare a meno di agognare di 'entrare' nel il mondo immaginario dei fumetti, di vivere in quella dimensione. In essa infatti trova davvero quelle emozioni e quei valori che evidentemente non riesce a incontrare nella realtà quotidiana. Da un lato si potrebbe affermare che il tentativo di Tobix di entrare nei *manga* (come quello di Maria Concetta di farli giungere concretamente nella propria vita) sia il frutto di una confusione tra realtà e fantasia, di un disorientamento personale. D'altra parte il desiderio di 'spiritualità' e di un'accettazione della diversità emerge chiaramente dalle parole di Tobix, mentre altrettanto definito era il bisogno da parte di Maria Concetta di poter essere se stessi e di vivere coraggiosamente. Sembrerebbe che la confusione non sia tanto loro, ma della società stessa, che predica certi valori a parole, proponendone però altri (per lo più materiali e consumistici) nei fatti. Se insomma – secondo quest'ottica – è vero ciò che vale in sé, quanto allora il mondo reale in cui viviamo può apparire vero ed esistente a chi cerca affetti e valori? Probabilmente molto poco, o comunque molto meno di quello, pur 'fittizio', raccontato in *manga* e *anime*.

La situazione emersa dai racconti di questi ragazzi appare ancora più drammatica se si pensa al cosciente disagio da loro provato nei confronti del mondo reale, alla necessità di esprimere a qualcuno le proprie emozioni e al timore di perdere il controllo del proprio bisogno di evasione. Se questa sofferenza è innegabile, quali sono allora i modi per porvi rimedio? È chiaro che, per quanto possa essere agognato, non sarà mai possibile entrare in un cartoon o in un fumetto. L'unica alternativa sensata è quella di fare entrare in qualche maniera il mondo della fantasia in quello della realtà, come testimonia soprattutto l'esperienza di Maria Concetta. Il dato di realtà, l'appartenenza alla nostra Terra – come ricorda F. con una citazione fantascientifica – è ineliminabile. Ben vengano

i sogni e i valori, guai se non ci fossero, ma è per la Terra (o anche solo la nostra vita sulla Terra) che vanno coltivati. Non c'è contraddizione tra queste esortazioni e i desideri dei ragazzi come Tobix, perché rimanere legati alla realtà non significa sposare una causa falsa in cui non si crede, ma di trasformarla rendendola preziosa ('di valori'), vera e quindi esistente da tutti i punti di vista.

### 3.9) UN AIUTO DAI MANGA

Prima di chiudere il capitolo con alcune riflessioni di ordine generale, riportiamo ulteriori esempi in cui i *manga* e gli *anime* hanno costituito un appoggio concreto per la vita di vari lettori, ora un rifugio ora uno sprone ad uno stato di profonda passività, ma soprattutto un'oasi di sicurezza in un periodo, quello adolescenziale, di repentini cambiamenti.

(A proposito della morte di Natsumi in *Video Girl Ai*)

“Never loose that feeling” cantano gli Swervedriver. Non so quale sia il loro sentimento. Forse amore. Non importa. Non importa nemmeno che quando rileggerò questa pagina non ritroverò nessuna delle emozioni che ora mi attanagliano, perché, tanto per cambiare, non sono in grado di trascriverle. Non sto scrivendo per sentirmi meglio. Spesso l'ho fatto ma non è questo il caso.

“Never loose that feeling” perché non voglio che la mia rabbia ora mi lasci. La sento che scivola via mentre scrivo e mi odio per questo. Natsumi è morta. Vorrei fare qualcosa di enorme, come rompermi una mano per un cazzotto di rancore o farmi scoppiare i polmoni per troppa aria inspirata. Il mondo se ne va a puttane. Possibile che uno debba soffrire o odiare per sentirsi vivo? Emozioni che mi sfiorano e non le sento. Ma la rabbia la voglio tenere. Perché sì. Perché Natsumi qualcosa lo faceva, reagiva, trovava coraggio. Se ne andava sempre dalla paralisi della vita, dalle giornate stagnanti. Non accettava di stare lì ad aspettare, a girare a vuoto come un'elica fuori dall'acqua. Io sono disgustato dalla mia passività. E lei forse mi aiuterà a scuotermi. Lei non devo perderla. Io sono un vigliacco. Vorrei agire, ora, e già rimando a domani; vorrei dire, fare qualcosa, ma non faccio neanche il primo passo. Domani, dico. Domani dirò a Consuelo che l'amo, o forse che ho solo bisogno di qualcuno, domani continuerò quel fottuto racconto che aveva Natsumi come una delle due protagoniste domani, domani. Mi sono rotto di tutto. E soprattutto mi sono rotto di sapere che

domattina, quando mi sveglierò, tutta questa potenza distruttiva che mi sento addosso ora se ne sarà andata a rinchiudersi da qualche parte, assieme alla mia possibilità di riscossa. Mi prometto che mi impegnerò a conservare e a non dimenticare, ma non ho garanzie, e sono poco sicuro di me. Mi manca il fegato, il cervello, le palle e la voglia, Cristo, la volontà. Chissà se un giorno potrò attivare le mie emozioni spingendo un pulsante. Chissà se adesso Natsumi riuscirà ad aiutarmi.

Emanuele [*Video Girl Ai* n° 17 8/1993]

Ciao Drago, ho 20 anni e forse mi si può considerare adulta. Io però mi sento ancora una ragazzina, forse perché dimostro meno della mia età. I miei coetanei mi sembrano tutti sicuri, vogliono fare i duri, dicono parolacce anche quando non ce n'è motivo, tanto per fare vedere che sono moderni e poi sono tutti superindipendenti, patentati, corazzati e naturalmente pieni d'esperienza. In realtà non sono così solo i ragazzi, ma anche le ragazze, l'università sembra piena di giovani con la voglia di crescere, di diventare, secondo me, la peggior specie di adulti, cioè quella che si rifiuta di sognare. Forse non è proprio così, forse è solo una mia impressione. Anche perché non conosco che una parte dei ragazzi che frequentano la mia facoltà, non certo tutti. Sembra che ad ogni età ci debba essere necessariamente uno schema preciso da seguire, da cui non si deve uscire per non sembrare idioti. Ognuno dovrebbe conservare in sé la voglia di giocare e sognare, ma secondo un modo personale, cioè nessuno dovrebbe imporre determinati sogni o modi di giocare a seconda dell'età. Non sto con la testa fra le nuvole, faccio il mio dovere studiando, cercando di non sprecare i soldi che i miei spendono per farmi stare all'università, ma spesso ho bisogno di rilassarmi, di sentirmi libera e purtroppo riesco a farlo solo quando sto sola, perché non riesco a sentirmi in contatto coi giovani che mi circondano. Tuttavia non voglio assolutamente credere che la realtà sia brutta, non voglio credere di essere sola, che non potrò mai condividere il mio mondo fantastico e avventuroso con qualcuno e molte lettere che ti scrivono me lo dimostrano. So di non essere più sola ormai.

Simona [*"Japan Magazine"* anno III n° 12 1993]

Carissimo rettile dagli occhi verdi e dalle scaglie dorate (è così che ti immagino), sono una persona molto introversa e riservata, con una valanga di problemi esistenziali. Volevo solo ringraziarti per la ventata di novità e allegria che mi hai regalato da quando ci sei. Prima di conoscere te e "*Japan Magazine*", vivevo con la

paura di crescere e di diventare adulta. L'idea di perdere i sogni fantastici in cui avevo vissuto nell'infanzia mi spaventava, i cartoni animati mi aiutavano a costruirmi un mondo diverso fatto di fantasia, dove mi trovavo meglio che nella realtà. La vita mi sembra troppo grande, con tutti i suoi problemi e i suoi miti (successo, denaro, lavoro) e mi fa paura. Tutto ciò dipende forse dal fatto che ogni due anni cambio città, perdendo così case e amici e trovandomi di fronte a difficoltà sempre diverse. Ma da quando ti leggo ho capito che si può crescere senza rinunciare a quel bambino che si ha dentro.

Daniela (il calimero nero) ["Japan Magazine" n° 10]

IMPARO! IMPARO! IMPARO! È con questo in testa che da quando leggo *Golden Boy* ho deciso di affrontare la vita cercando di cancellare il pessimismo con cui ho vissuto fino ad oggi. Kintaro ha cambiato drasticamente la mia vita e vi spiego come: sono innamorato di una ragazza che esce con un altro, e ci soffrivo tantissimo! Sono stato una settimana intera in uno stato pietoso e a volte maledicevo io giorno in cui l'avevo conosciuta... MA SBAGLIAVO!!! Kintaro mi ha fatto capire che non devo essere triste perché non era mia, ma felice perché esiste e ringraziare il Destino che me l'ha fatta incontrare. Ho imparato a vivere intensamente la mia vita giorno per giorno, ora per ora, secondo per secondo, assaporando al massimo tutto il tempo che passo con lei. Certo, non è facile essere sempre allegri e spensierati con il buon Kintaro, e ancora adesso ho attacchi di tristezza e malinconia, ma la predisposizione mentale c'è e per adesso mi accontento! GRAZIE, TATSUYA EGAWA!!! Kintaro è un personaggio stupendo e ma non banale, ed è diventato immediatamente uno dei miei migliori amici. In più, nonostante il *manga* sia pieno di 'donne ignude', lo spessore narrativo e gli insegnamenti in esso contenuti sono tali da far salire *Golden Boy* in cima all'Olimpo dei *manga*!!! [...] *Golden Boy* ha cambiato la mia vita.

Fabiano [*Golden Boy* n°7 3-4/2000]

Vorrei raccontare una storia... quella di una quattordicenne piuttosto sola ed introversa, una ragazzina che aveva molti sogni e la voglia di sorridere a qualsiasi persona le si fosse dimostrata amica. Sogni semplici (un ragazzo che le volesse bene, amici sinceri, ricordi a cui ripensare con un sorriso...), di quelli che però riempiono la vita alle persone. Eppure, le sembrava tutto così lontano.... A chi poteva interessare quella ragazzina? Cosa avrebbe trovato sulla sua strada, se era sempre così

terribilmente sola? Così smise di sognare: a cosa serviva? ‘A niente’, concluse. Un giorno però, la Luna sembrò sorriderle. Lo so, è strano, ma accadde così. Grazie ad un disegno, cominciò iniziò a far parte di un mondo bellissimo, a cui si aggrappò con tutta se stessa, perché le permetteva di sentirsi meno sola. Divenne più forte, non aveva più paura: decise di lasciarsi tutto alle spalle, se ne andò per ricominciare da capo, con qualche amico disposto a volerle bene. Aveva ricordato i suoi sogni e promise di non lasciarli mai più andare via. Quella ragazzina (che poi sono io) ha quasi 19 anni... Da due anni sto con un ragazzo stupendo che mi è molto affezionato, ho un sacco di amici e centinaia di bellissimi ricordi. Può anche essere vero che i fumetti (e i cartoni animati) siano stupidaggini, ma allora perché io devo così tanto ad una certa Usagi e, con il passare degli anni, anche a Dark Schneider, Saotome, Miki... e ora a Mikako? Senza la loro compagnia non sarei la stessa: come farei a conservare tutti i miei sogni di oggi?! Non smettete mai di fare sognare le persone: ce n'è così tanto bisogno!

Gessica [*Cortili del cuore* n°12 3/2000]

### 3.10) UN'IMPRESA EPICA

È giunto il momento di ricomporre i tasselli. Anche se è ovvio che le riflessioni che abbiamo visto sono stimulate da certi *manga* e non da altri, da alcuni lettori ma non tutti, cerchiamo di cogliere qual è il problema di fondo – a questo punto non è difficile immaginarlo – e quindi di identificare forse il segreto del successo dei *manga* e degli *anime*. Dal quadro che ne verrà fuori non pretendiamo di operare rigorose generalizzazioni, ma abbiamo motivo di pensare che esso nasconda importanti verità.

Anche a costo di ripetere quanto emerso dalle lettere precedenti, a questo punto occorre chiedersi: che immagine emerge della società in cui viviamo? In quale realtà vivono i giovani di oggi? Potremmo cominciare da elementi abbastanza tangibili come la droga, il fumo, la delinquenza e la corruzione, ma non sono questi i veri problemi: tra coetanei ad esempio ci sono false amicizie, strumentalizzazioni, amori futili e conformismo.

Che profilo ricaviamo poi della società adulta? Quanto di peggio si possa forse immaginare, almeno da un punto di vista umano: è una società «fredda e calcolatrice», che «non vuole capire, che non vuole vedere, che non vuole prendersi responsabilità», materialista, consumista e conformista. Un ambiente dove, accanto ad una mancanza di valori e di riflessione, non manca

nemmeno la cattiveria.

Si tratta poi di un mondo «frenetico, preordinato, arrivista ed egoista»; risulta pigro, presuntuoso ed arrogante e i cui discorsi, inflazionati, perdono di significato. Ancora, la mentalità della gente appare ottusa e puritana, legata a pregiudizi e pronta a discriminare il diverso, nonché menefreghista verso le nuove generazioni (anche sul fronte educativo). Essa mostra un modo di pensare che prende per stupide le nuove generazioni e non manca di esercitare su di esse violenze psicologiche. La libertà è ridotta e gli stimoli sono pochi, ma soprattutto sono i sogni ad essere martoriati, per non dire forse proibiti. La conseguenza di tutto ciò non è tanto la noia, quanto soprattutto la solitudine giovanile; una tremenda solitudine dagli amici, dai genitori e dalla gente, il tutto accompagnato dalla sontuosa beffa di non essere presi sul serio.

Cosa provano quindi molti giovani in una simile situazione? Un senso di vuoto e di annullamento, si sentono indecisi e vulnerabili. Soli ovviamente, ma anche diversi e con la terribile paura di perdere – crescendo – i sentimenti e la sensibilità che fin da bambini hanno sempre avuto. Un quadro non certo felice, ma tutto sommato plausibile, considerando il mondo con cui molti hanno a che fare.

Ma quale realtà sognano questi ragazzi e queste ragazze? Strade dorate? Il Dolby Digital? L'ultimo giocattolo per bambini cresciuti? Assolutamente no, solo «conoscere qualcuno di speciale come Yota, sempre pronto a tenderti la mano e amarti con tutto il cuore», «sogni semplici (un ragazzo che ti vuole bene, amici sinceri, ricordi a cui ripensare con un sorriso...), di quelli che però riempiono la vita alle persone». Un mondo «dove esiste la vera amicizia, non si dicono parolacce, non si pensa solo al sesso, non si fa uso di droga e non c'è tutta la delinquenza e la corruzione che c'è in questo 'schifo' di mondo». I ragazzi sognano una realtà sì più libera, ma soprattutto un mondo di franchezza, di autenticità, di rispetto. Tutto qua. Certo, tutto qua; e scusate se è molto.

Purtroppo lo è, perché se è vero che per risolvere questi problemi non occorrono manovre finanziarie da tot-mila miliardi (allora è gratis?), è anche vero che in una società dove ci si muove solo se il budget è positivo o se accade il disastro, quanto vale un po' di compagnia, di amore o di comprensione? Quanto ci guadagnamo? Bisogna aspettare di vedere questi valori quotati in borsa? Quello che è certo è che la logica di questi giovani è diversa da quella di Piazza Affari, avanzano richieste che evidentemente 'la società' non vuole capire e accettare, probabilmente perché le ha dimenticate. Rispondere con beni materiali a richieste affettive e spirituali è stupido e presuntuoso, ma è quanto di fatto sta facendo la società adulta (o almeno una parte di essa).

Una prima conferma in questa direzione può venire in qualche modo anche da quanto riferiscono molti insegnanti elementari a proposito dei propri alunni. Ogni cinque anni sono sempre più i bambini (soprattutto maschi) ipercinetici, che mostrano grosse difficoltà a stare fermi ad ascoltare,

guardare, immaginare o raccontare. Si è parlato, al proposito, di ragazzini trascinati nell'onda di frenesia e di super-impegni della società. Vero, però non si può certo dire che essi non abbiano comunque occasione di sfogarsi, tra uno sport e l'altro. Il problema non è forse il fatto di correre, quanto ciò che viene a mancare a chi non si ferma mai, ovvero il tempo per pensare, per guardarsi dentro e per condividere momenti con i propri famigliari. In altre parole, coltivare sentimenti e immaginazione richiede certi ritmi, forse naturali, che però non siamo più disposti ad accettare, perché il tempo è denaro.

Una seconda conferma invece arriva da un sondaggio – documentato da un servizio di Silvia Borigazzi a “TG2 Costume e Società” del 16 Novembre 2000<sup>57</sup> – secondo il quale mediamente un papà italiano trascorre solo ventidue minuti al giorno assieme al proprio figlio. A questo proposito lo psicoterapeuta Massimo Cicogna osserva comunque che «non basta il tempo fisico, che può essere addirittura una tortura per un minore. Insomma, bisogna essere più interessanti dei *Pokémon* per rapire l'attenzione, altrimenti addio!».

Le produzioni giapponesi hanno quindi a che fare con questi discorsi. Innanzitutto, com'è possibile che gli adulti le definiscono, brutte, violente e sessualmente pericolose, mentre per i giovani costituiscono un'oasi paradisiaca, nonostante i drammi e le violenze raccontate in molte storie? Come si diceva precedentemente, non stiamo parlando di storielle disneyane per lo più zuccherate, ma di mondi sì talora divertenti e spensierati, ma anche devastati dalle esplosioni atomiche o pieni comunque di drammi adolescenziali, imprese eroiche, guerre, minacce cosmiche e quant'altro, mondi insomma dove vivere è un'impresa epica, nel quotidiano come nel fantastico.

Allora hanno ragione i genitori nelle loro critiche? No, perché nel loro giudizio sugli *anime*, come nel rapporto con i loro figli, non hanno il tempo (il tempo!) di vedere quello che non si vede, ovvero l'amicizia, i valori, l'amore, il rispetto, il coraggio e soprattutto la franchezza e l'autenticità (in una parola, l'umanità?), quello che distingue – come dice Tobix – la nostra realtà da un formicaio.

I *manga* si sono dimostrati un rifugio dove trovare queste ‘cose’, sono un posto dove si può continuare a sognare, che non significa chiudere gli occhi alla realtà circostante, ma appunto essere abituati a vedere e sentire anche quello che non si vede. Eppure, come è stato sottolineato precedentemente, la vita umana da sempre si basa su fantasie (credenze, leggende, giochi, ecc.), per cui non dovrebbe stupire che anche il mondo dei *manga* possa – a modo suo – svolgere tale funzione; eppure probabilmente siamo qui a stupirci.

I *manga* come rifugio, si diceva, ma anche come stimolo per aprire gli occhi sulla realtà, che – inutile negarlo – non risulta bella come alcuni vogliono mostrare. Già, perché passare da un fumetto

---

57) A questo proposito la professionalità dei giornalisti di Raidue si è rivelata tutt'altro che trasparente, come spesso accade nel nostro Paese. Non solo non è stato detto *da chi* è stato realizzato questo sondaggio, ma non si è neanche capito se lo psicoterapeuta intervistato ha preso parte al gruppo di ricerca oppure no.

alla realtà spesso è come risvegliarsi con un cazzotto in bocca che ti fa capire tante cose. Meglio allora chiudere i fumetti e spegnere la tv? Evidentemente l'avremmo già fatto, se davvero l'avessimo preferito. I *manga* raccontano (dentro le pagine) e portano a conoscere (al di fuori di esse) una verità amara, una vita difficile, ma che in fondo sa di verità e di sincerità.

Concludendo, il quadro che emerge da queste lettere non può essere considerato rappresentativo della vita del giovane italiano medio, perché nel nostro Paese esistono indubbiamente anche altre esperienze e situazioni di indubbia serenità personale, familiare e sociale. Tuttavia ci pare che il peso di queste testimonianze non vada affatto sottovalutato, anche perché – come abbiamo visto – esse trovano conferme in altri ambiti.

Per certi versi potrebbe suonare ironico il fatto che proprio questi giovani che con rabbia e disperazione rivendicano il diritto di sognare, preferiscono una amara verità ad una dolce e bugiarda illusione. A bene vedere non si tratta però di una contraddizione, perché questi ragazzi e queste ragazze non vogliono essere presi per stupidi: non ambiscono a diventare né miliardari né capi di popoli, ma chiedono solo – nel loro piccolo – di sentirsi orgogliosi di essere se stessi, perché la vita è una sola e non va sprecata. È questo quello che insegnano da sempre i cartoon e i fumetti giapponesi, è questo il motivo di fondo per cui molti giovani li amano, checché ne dicano genitori, giornali ed esperti dell'età evolutiva.



Parte quarta

## CONCLUSIONE

Siamo partiti dal profilo dell'*otaku*, abbiamo incontrato tante testimonianze ed abitudini differenti, fino alle sentite lettere presenti nella parte finale di questo libro. Su queste esperienze vorremmo spendere ancora alcune nostre considerazioni. Innanzitutto che il risultato di questa nostra indagine corrisponde sostanzialmente alle nostre aspettative, nate dalla nostra personale esperienza in questo mondo. Avevamo un'idea positiva delle dinamiche psico-sociali in esso presenti e le interviste e le lettere ce l'hanno confermato. Ipotizzavamo di imbatterci in *animefan* dai profili variegati ma comunque distanti dalla figura dell'*otaku* giapponese e così è stato. Due sono state invece le sorprese: la prima è una certa 'latitanza' degli *anime* di vecchia data nella classifica degli apprezzamenti da parte degli *animefan* di prima generazione, nonostante il clamore che attorno ad essi si genera da anni a questa parte. La seconda è stata la quasi totale assenza di riferimenti agli *anime* erotici nei discorsi degli appassionati. Questo risultato è spiegabile in tre modi differenti: a) una carsa rilevanza del prodotto erotico nella vita degli *animefan*. b) L'imbarazzo dei medesimi a farne oggetto di discussione. c) L'impossibilità da parte nostra di contattare gli appassionati di prodotti erotici, perché essi magari hanno minor propensione a vivere socialmente la propria passione per gli *anime* e i *manga*. Forse tutte e tre le risposte sono vere, tuttavia la nostra esperienza ci porterebbe a considerare la prima come più rilevante. In tutti i casi lasciamo aperta la questione, potrebbe essere uno spunto interessante per una futura ricerca in merito.

Ad uno sguardo complessivo sulla vita degli *animefan*, ci pare in tutti i casi che la maggior parte di essi viva la propria passione sostanzialmente per svago e senza un febbrile impegno, ma d'altra parte non sono pochi i ragazzi o ragazze che vivono la propria passione quasi fosse una vocazione, completamente immersi in questo mondo immaginario. Al pari di tutte le altre passioni, pensiamo che anche questa, quando diventa esclusiva, sia un'esperienza negativa per chi la coltiva; quando, in altre parole, diventa una fonte di chiusura mentale e non di apertura. Viceversa questo libro ci sembra abbia testimoniato come in molti casi una forte passione per *manga* e *anime* possa costituire un'occasione di arricchimento, di apertura, di rinvigorismento spirituale; uno strumento insomma che permette di mobilitare energie e portare verso territori culturali nuovi, che vanno ben oltre l'ultimo gadget della nuova serie televisiva uscita in Giappone.

In genere, quando il mondo adulto parla degli oggetti della passione di bambini e adolescenti (dai *Pokémon* ai videogiochi), nella migliore delle ipotesi ne consiglia loro l'uso (o il consumo), ma sempre a piccole dosi. Ebbene, noi non siamo di questo avviso. In base alla nostra esperienza,

pensiamo che sia positivo immergersi a fondo in questi mondi immaginarsi ed abbandonarsi ad essi, in altre parole di *innamorarsi*. Ciò non significa ovviamente perdere la testa, ma conoscere un'esperienza profonda e coinvolgente, che chiama in gioco i nostri pensieri, le nostre emozioni, le nostre sensazioni. In quest'ottica riteniamo sia importante il fatto di innamorarsi, più che la cosa o la persona di cui ci si innamora. In altre parole, invaghirsi di cartoon, di musica, di viaggi o quant'altro è meno rilevante rispetto all'invaghirsi in quanto tale.

Facciamo un paragone, pensando ad esempio alle preoccupazioni di una madre (o di un padre) per l'innamorato della propria figlia adolescente. Una madre assennata (al pari della figlia) non dovrebbe preoccuparsi più di tanto della bellezza, degli studi o del lavoro di lui, quanto che si tratti di una persona di cui "valga la pena" innamorarsi, affinché questa sia un'esperienza arricchente, piacevole (a volte anche dolorosa), che comunque *appassiona alla vita*. Indubbiamente nessun genitore auspica che la propria figlia si innamori di un neonazista o di uno maniaco violento, ma nel caso dell'amore per i cartoon il temuto 'stupro mentale' sulle giovani generazioni non c'è stato, né forse avrebbe mai potuto esserci. Da bambini gli *animefan* lo sapevano, lo sentivano, perché gli *anime* li conoscevano meglio di chiunque altro; ma nessun adulto ha mai chiesto loro una opinione sui loro 'innamorati'.

Le testimonianze raccolte hanno poi mostrato come sia possibile e positivo un confronto profondo con i personaggi delle storie che più appassionano, un rapporto interpersonale di complicità tra lettore e personaggio, che può diventare un amico o un punto di riferimento comportamentale. Non c'è nulla di sbagliato in tutto ciò, i fatti lo dimostrano, anche se può sembrare assurdo che si possa interagire con 'persone disegnate'. Negativa semmai è la mancanza, in famiglia come nel gruppo di coetanei, di persone in carne ed ossa con cui parlare, confrontarsi seriamente, o anche solo divertirsi. Le lettere da noi riportate ci paiono abbondantemente eloquenti in proposito.

Discorso analogo pensiamo possa valere anche per il fenomeno del *cosplay*, dove in maniera giocosa e autoironica gli *animefan* interpretano i proprio personaggi preferiti. Si tratterà indubbiamente di una moda un po' bizzarra, ma ci pare costituisca un momento di uscita temporanea dai propri ruoli sociali. Sia chiaro, si tratta di un'esperienza vissuta per lo più in maniera disimpegnata (non cioè come un evento di alta cultura), ma ci sembra che nella nostra vita quotidiana non esistano molte altre occasioni di questo tipo. Come ha infatti osservato Nicoletta, il *cosplayer* ha una *consapevolezza* nella scelta del costume e nell'interpretazione del personaggio che oggi manca a chi partecipa al carnevale. L'atmosfera che si respira ai *cosplay* (o almeno a quelli meglio riusciti) è proprio quella di una grande 'pariteticità sociale' che mette tra parentesi non tanto i ruoli sociali delle persone (che ad una fiera del fumetto non assumono alcuna rilevanza), quanto le convenzioni comportamentali che tacitamente assecondiamo nell'interazione con persone

sconosciute. Quando partecipiamo ad un *cosplay* e ci imbattiamo in una persona in costume, non incontriamo uno sconosciuto, ma Ken, l'Uomo Tigre o Goku, eroi che fanno parte di un immaginario comune; in altre parole, è come se ci si conoscesse già. Non solo, ma l'interazione con il *cosplayer* con cui parliamo per la prima volta è veicolata appunto dalle tacite regole del *cosplay*, che sono *altre* rispetto a quelle della società in cui viviamo. Non importa la qualità della fattura del costume, ma l'aver scelto di vestirsi. Quando incontriamo una persona in costume, non pensiamo a come si chiama, quanti anni ha, cosa studia, che lavoro fa, eccetera, ma solo che in quel momento è Emeraldas, Lady Oscar o Jotaro. Al massimo si pensa a quanto sia riuscito (o mal riuscito) il costume, ma non ai 'parametri sociali' che normalmente adoperiamo per 'inquadrare' la persona con cui interagiamo normalmente.

Sia chiaro, il *cosplay* rimane un gioco, ma un gioco dove si può essere eroi almeno per finta, come forse ricordiamo di aver fatto spontaneamente da bambini. Proprio per questo ci pare che il *cosplay* si avvicini all'esperienza teatrale: non costituirà magari un vissuto catartico, ma porta con sé una positiva carica disinibente<sup>58</sup>.

Complessivamente, i *manga* e gli *anime* hanno quindi generato da un lato una rete di rapporti orizzontali fra *animefan* (nonché tra questi ultimi e i personaggi), dall'altro hanno catalizzato discussioni litigi e incomprensioni verticali, tra figli e genitori. Probabilmente fra qualche anno, i bambini cresciuti vent'anni fa con *Goldrake* e soci potranno condividere serenamente con i propri figli la passione per i cartoon (più o meno giapponesi) senza incorrere in litigi e incomprensioni. Sicuramente molti *animefan* hanno fatto tesoro della propria esperienza e non ripeteranno gli errori compiuti dai propri genitori. Tuttavia pensiamo che rimarrà uno scarto, ce lo auspichiamo, tra l'immaginario infantile e quello genitoriale (le "cose da grandi"), perché – come ricorda anche Loredana Lipperini nel suo saggio sui *Pokémon* – è bene che rimangano separati. Tuttavia, non concordiamo con l'autrice di questo saggio quando afferma che gli *animefan* di prima generazione mostrano nei confronti dei gusti dei bambini di oggi la stessa ottusa ostilità che hanno criticato nei loro stessi genitori a proposito degli *anime* della prima ondata. A nostro avviso le cose non stanno così: è vero che non mancano appassionati venti-trentenni che detestano i recenti *Pokémon* o *Sailor Moon*, ma la maggior parte non sente come un problema che i bambini di oggi stravedano per questi personaggi. Anzi, molto di loro seguono regolarmente questi *anime*, li abbiamo conosciuti di persona, li abbiamo intervistati, basta frequentare le fiere del fumetto per rendersi conto di questa situazione. Poi sono anche riscontrabili discrepanze di gusti in base appunto all'età, alla generazione, ma un conto è apprezzare *anime* e autori differenti e un altro è mobilitarsi *contro* i

---

58) Ovviamente escludiamo da queste riflessioni tutti i casi di degenerazione del *cosplay*, cioè quando esso perde la sua gratuità e la sua spontaneità o quando diventa catalizzatore dei capricci o delle vanità dei singoli partecipanti. Si tratta di un discorso che in questa sede non ci interessa approfondire.

gusti di qualcuno. E se esistono siti internet avversi ai *Pokémon* e club anti-*Sailor Moon*, non significa che l'intera popolazione di *animefan* la pensi in questa maniera.

Il biennio 1999-2000 nel mondo dell'animazione sarà ricordato soprattutto per un nome: *Pokémon*; una mania planetaria senza precedenti, dall'Asia Orientale agli Stati Uniti, fino all'Europa. Non è solo animazione, *merchandising* e giochi, ma si tratta anche di emozioni, sentimenti e ricordi d'infanzia per i bambini di tutto il mondo.

Questo libro, che ha visto la luce proprio in questo biennio, non l'ha quasi mai nominato. Non poteva farlo, perché è difficile valutare un evento quando ancora è nel pieno del suo svolgimento. In un servizio al telegiornale è stato osservato come occorra capire questi *Pokémon* e comprendere il motivo del loro successo. Insomma, non se ne parla come dell'ennesima diavoleria giapponese che mangia i bambini. Eppure anche solo pochi anni fa non sono mancati proprio alcuni strali contro i *Pokémon*, ad esempio in occasione della polemica dello shock luminoso dovuto alle scariche elettriche di Pikachu: nonostante si fosse trattato solo di un problema di fotosensibilità degli spettatori, da noi però se ne parlò come se fosse il solito cartoon dai contenuti violenti.

Insomma, sembra che nel settore dell'animazione ci sia vento di cambiamento, del quale sarebbe importante individuare le cause. Veniamo da vent'anni di polemiche, talora sensate, ma per lo più insulse, sui danni che i cartoon giapponesi avrebbero arrecato alle menti delle giovani generazioni, quasi si trattasse di un morbo letale. E per questo motivo abbiamo alle spalle almeno quindici anni di interdizioni, ma soprattutto di brutali censure, in tutto offensive all'intelligenza degli spettatori (cfr. F.Filippi *Perché riadattare?*). Censure che, ad una attenta analisi, sono state motivate ed attuate con lo scopo primario di tutelare l'immagine dell'emittente stessa, più che preservare le menti degli spettatori più piccoli.

In questi ultimi mesi abbiamo assistito però al ritorno di alcuni *anime* robotici su una rete nazionale (TMC), non è emerso alcuno scandalo da serie indubbiamente per adulti come *Alexander\**, *Cow Boy Bebop\** e *Golden Boy* (trasmesse da MTV) e il successo *Dragon Ball Z* su Italia Uno ha spinto addirittura la RAI a trasmettere film dedicati a Goku e compagni. Proprio la RAI che per principio si era interdetta gli *anime* che non nascessero (di fatto) dalla mano di Isao Takahata (*Heidi* e *Anna dai Capelli Rossi\**, tanto per intenderci) e che però nell'autunno 2000 ha lanciato in pompa magna i *Digimon\**, per una lotta all'ultima *audience* con i *Pokémon*. Senza contare poi il gran numero di titoli giapponesi che ben presto lancerà sulle sue emittenti.

Sembra quindi che molte polemiche sulle produzioni giapponesi si siano calmate e sicuramente è in atto una rivalutazione degli *anime* da parte delle emittenti televisive, se non altro per il denaro che fanno circolare. Indubbiamente è vero che per un genitore risulta più rassicurante vedere il proprio figlio entusiasinarsi per un mostro tascabile, 'maneggiabile' e carino, che non per i poteri

cosmici di un robot gigante che lancia pugni rotanti o un guerriero che fa esplodere gli avversari con un dito. È anche vero però che da più di vent'anni vengono condannati e banditi anche cartoon giapponesi che sono sia meno 'violenti' dei *Pokémon*, sia qualitativamente migliori sotto molti punti di vista.

Recentemente è stato poi osservato come gli *anime* di prima generazione furono proibiti soprattutto perché non furono capiti, ma anche in questo periodo, in cui i *Pokémon* spopolano, siamo qui a stupirci e a chiederci il perché di tanto successo. I dubbi di ieri rimangono insomma le domande di oggi. Ma in questo clima di cambiamento non bisogna poi dimenticare che, dietro le sorprendenti scelte delle emittenti nazionali in questi ultimi mesi, troviamo appunto un giro di affari estremamente lucrativo (la RAI, ad esempio, si è mossa solo dopo aver verificato che la strada spianata da Mediaset fosse davvero redditizia), contro il quale è quindi più difficile che vengano permesse critiche.

Ciò significa allora che si tratta di un finto cambiamento, di mere scelte di mercato da cui traspare una certa ipocrisia da parte delle emittenti? Non lo sappiamo con certezza, forse stiamo davvero ad un giro di boa anche a livello culturale, però è innegabile che abbiamo a che fare con una situazione complessa in cui il denaro ha un peso fondamentale. Se davvero si fossero superati certi ostacoli, ad esempio un capolavoro come *Princess Mononoke* di Hayao Miyazaki non sarebbe stato distribuito in sole dodici sale cinematografiche in tutta Italia e per giunta senza il minimo lancio pubblicitario.

Ancora, a livello produttivo europeo, troviamo un atteggiamento di censura preventiva che raggiunge livelli di paranoia<sup>59</sup>, mentre su Italia Uno le censure permangono senza ombra di dubbio, senza contare l'aggiunta di insopportabili narratori che vanno a riempire tutte le pause narrative che permettono alle storie (e soprattutto agli spettatori) di respirare, di ragionare, di sentire; ma evidentemente tutto è lecito per evitare che un bambino cambi canale.

Un cambiamento è quindi in atto, ma sulla sua natura si potrebbe discutere a lungo. Come in tutti i momenti di passaggio, anche in questo è difficile dare vita a lucide valutazioni e soprattutto predire gli sviluppi futuri.

Quello che, per ora, ci pare di poter dire è che oggi il mondo dell'animazione, e delle idee che circolano attorno ad esso, sia parecchio torbido. In questa confusione è forse normale che certe produzioni vengano considerate alla stregua di titoli di borsa, sensibili sia agli introiti delle emittenti che agli umori impalpabili degli acquirenti, però non dobbiamo dimenticarci che i cartoon si portano dietro milioni di persone (piccole e grandi) che con essi ridono, piangono, vivono e

---

59) Ad esempio in molti stati europei non è pensabile presentare progetti di cartoon il cui protagonista si trovi, per qualche ragione, ad uccidere qualcuno. Oppure una innocua serie proposta dallo studio di Crack Cartoon di Milano, che vedeva protagonisti cani randagi, è stata accettata solo alla condizione che il tratto grafico venisse pulito e un moncherino fosse sostituito da una zampa ingessata. Questo, ovviamente, perché la serie sarebbe stata destinata ad un pubblico di bambini.

crescono. Per questo motivo ci pare poco responsabile continuare a ‘giochicchiare’ con una censura più una meno, a prenderci in giro facendo finta che certe situazioni nel mondo non esistano, a dire una cosa e a farne un’altra.

Insomma, non vogliamo ingenuamente sostenere che il denaro non debba avere nulla a che fare con l’animazione o la pedagogia (la qualità può esprimersi davvero se le risorse sono adeguate), ma che occorrerebbe semplicemente considerare gli spettatori con serietà e buon senso tanto maggiori quanto più giovane è la loro età.

Tuttavia pensiamo che, indipendentemente dalle strategie delle emittenti televisive, l’estetica e la cultura di *manga* e *anime* diventerà nel corso di pochi anni un patrimonio comune accettato serenamente (basti pensare alla odierna presenza di personaggi in stile *manga* presenti in varie pubblicità). E’ probabile che l’attenzione verso questo mondo alterni momenti di fervore con altri stanca, ma si tratta di un processo irreversibile. Al tempo stesso però l’industria italiana d’animazione non ha ancora rilevato questo cambiamento in atto, rimanendo ancora legata a certi stereotipi sul pubblico dei cartoon e sul suo immaginario. Anche in questo settore forse occorre un ricambio generazionale degli autori per vedere sul mercato produzioni davvero competitive sul mercato.

I *manga* e gli *anime* non hanno quindi ancora un riconoscimento sociale pari, ad esempio, allo sport, alla letteratura o ad altre forme artistiche; ambiti, questi, che godono normalmente di circoli, mostre, spazi, riconoscimenti e quant’altro. Sono realtà dove troviamo sia sostenitori fanatici, ma anche autorevoli critici. Cosa accadrà allora quando tutto ciò sarà valido anche per i cartoon, quando insomma il cinema d’animazione (o almeno non tutto) non sarà più considerato un prodotto di serie B? Innanzitutto ci saranno occasioni (ad esempio in televisione) per discutere con serenità certe tematiche o interessanti scelte artistiche. Si potrà in altre parole condividere esperienze culturali magari diverse dalle nostre, ma capaci ad esempio di aiutare a conoscerci meglio, o più semplicemente di abituarci ad avere a che fare con elementi di diversità. Non di meno, sarà possibile vedere valorizzati, sia al cinema che in televisione, anche le produzioni di migliore fattura, regalandoci così gli strumenti e l’opportunità di *scegliere* i film o le serie che riteniamo più consoni alle nostre esigenze<sup>60</sup>. Non saremo quindi solo più liberi, ma potremo anche disporre di un immaginario più ricco e variegato, che – ricordiamolo – è un bene quanto mai prezioso.

È anche verò però che crescere in una situazione così positiva in questo ambito potrebbe portare a pensare che si tratti di conquiste scontate. In fondo se c’è un elemento che la lotta contro le censure e le interdizioni ha insegnato agli *animefan* è stata proprio l’importanza di possedere

---

60) Un contributo in questa direzione potrebbe arrivare, ad esempio, quando verrà realizzato - con serenità, lucidità e buon senso - un lavoro di critica artistica e pedagogica che fornisca appunto gli strumenti per distinguere le produzioni di maggior pregio da quelle di scarsa rilevanza.

un'apertura mentale, un atteggiamento che non porti, prima di tutto, a criticare qualcosa o qualcuno prima di averlo conosciuto.

Torniamo per un attimo alle storie con cui sono cresciuti e con i quali vivono i giovani di oggi. In Italia come in Giappone essi hanno amato i *manga* e gli *anime*, trovando, episodio dopo episodio, qualcosa di importante: svago certamente, ma – abbiamo visto – anche molto di più. Si potrebbe anche dire che per molte persone il cartoon giapponese, con tutta la sua carica di realismo e verità psicologiche, possa costituire una sorta di *'palestra di realtà'*, un mondo immaginario dove cominciare a pensare a determinati problemi, situazioni ed emozioni che ci aspettano nella vita reale. Poco importa, ad esempio, se abbiamo a che fare con fantascientifici *mobile-suit*, ma la complessità della guerra in *Gundam* ha un sapore di verità che non troviamo ad esempio in molti film hollywoodiani, per non parlare dei cartoon della Disney.

Oggi serie storiche come *Star Blazers* o recenti film come *Ghost in the Shell* fanno parte di dell'immaginario collettivo di ragazzi giapponesi, europei e statunitensi, ma ancora di più diffuso, si diceva, è l'amore dei bambini di tutto il mondo per i *Pokémon*. Si tratta, a ben vedere, di fenomeni normali in questi tempi, perché, mentre gli *animefan* di tutto il pianeta hanno vissuto le stesse avventure, i paesi ricchi si sono appunto globalizzati, rendendoci tutti più vicini ma anche più simili; non si tratta solo di condividere la pizza, il McDonald, i blue-screen, i cellulari di nuova generazione, il *Titanic* o Pikachu. Dipendiamo sempre di più dalla stessa manciata di multinazionali, dalla medesima new-economy, dall'obsoleta benzina e, soprattutto, da un mondo che viaggia alla velocità della luce, bit più bit meno.

È una società quindi dalla soffocante competizione, che ad esempio rende l'istruzione in America molto simile a quella inumana e classista del Giappone (cfr. E.Bencivenga, *E in America ci invidiano il liceo*). Ma spesso è anche una società nella quale non è più possibile ritrovare determinati valori, una realtà che – anche a chi è escluso dalle alte sfere sociali – richiede sempre un *'dover essere'*, per lo più fatto di beni di consumo, che siano cellulari o automobili poco importa. A questo proposito, riportiamo due testimonianze che toccano dal vivo alcuni problemi della società Giapponese, ma non solo.

Isao Takahata nella lettera con cui ha presentato al festival di Annecy 2000 il suo ultimo film *My Neighbours the Yamadas\**, scrive: «Oggi in Giappone la cosiddetta *'mentalità di gruppo'* ha decisamente cominciato a collassare, anche se non è ancora il caso di dire che è stata sostituita dall'*'individualismo'*. Le persone non sono veramente sicure di quale sia il loro ruolo nella società o nella famiglia, con il risultato che molti vivono nell'incertezza e nell'insicurezza personale. Possono solo vedere se stessi e gli altri nei termini di obiettivi e standard da conseguire, che però sono troppo alti per essere raggiunti. La gente comune – soprattutto i bambini – che è cresciuta senza mai

toccarli, inizia a disperare, con la conseguenza di seri problemi per buona parte della società. In tali circostanze, le persone da un lato tentano sempre di più di fuggire dalle loro ‘vite reali’, troppo insipide e difficili, dall’altro vanno in cerca di visioni o immagini ‘realistiche’, in cui i loro sogni e le loro speranze possano avverarsi. Si tuffano in immagini ‘feel good’, mondi offerti da alcuni tipi di *anime*, videogiochi e film hollywoodiani»<sup>61</sup>.

In linea con queste riflessioni troviamo poi l’analisi di Sharon Kinsella (cfr. S. Kinsella, *Japanization of European Youth*), che cerca di spiegare la diffusione della moda *kawaii* in Giappone (a partire dagli anni Ottanta) e ora anche in Occidente. *Kawaii* in giapponese corrisponde alla nostra espressione “cariiiiino!!”, una categoria estetica dalle venature Kitsch che connota oggetti o personaggi dall’aspetto per lo più piccolo, dolce e asessuato (come Hello Kitty o i *Pokémon*) e che richiama un coinvolgimento di tipo affettivo. Un’estetica legata al mondo dell’infanzia, che però è entrata nei consumi anche di molti adolescenti. Kinsella interpreta questa tendenza come un rifiuto implicito, da parte dei giovani, di un mondo adulto le cui richieste non sono in direzione di libertà, ma (tradizionalmente) di cooperazione e accettazione di compromessi e obblighi. In altre parole, con l’incrinatura della mentalità consolidata (come ha sottolineato Takahata) si è venuta a creare nei giovani giapponesi un sentimento quanto meno di sfiducia e di incertezza nei confronti del mondo adulto, per cui il più libero mondo infantile si è rivelato una sorta di rifugio. Analoghi sentimenti – continua Kinsella – sono probabilmente alla base anche della diffusione del *kawaii* in Occidente negli anni Novanta: soprattutto nel mondo anglosassone è venuta infatti meno la cieca fiducia nell’individualismo e al tempo stesso l’educazione infantile si è fatta meno severa. Anche da noi quindi le giovani generazioni vedono il mondo adulto con scetticismo e insicurezza e preferiscono rimanere più a lungo possibile vicino ad un migliore mondo infantile.

Come poi traspare da un *manga* semi-autobiografico di Jiro Taniguchi, *Al tempo di papà*, l’infanzia è sì un periodo vissuto spensieratamente, anche nelle disgrazie, ma oggi il ritmo della metropoli sta logorando la qualità dei rapporti umani, a partire da padri che risultano assenti, per quanto buoni e onesti siano.

Nelle società più ricche sembrano esistere quindi due tipi di problemi: da un lato riscontriamo soprattutto un bisogno affettivo e valoriale, una carenza che i giovani cercano di compensare grazie a storie fantastiche e mondi immaginari; dall’altro troviamo un disorientamento, sia nei confronti di una società adulta dal profilo tutt’altro che convincente, sia – più complessivamente – davanti ad un mondo sempre più caotico, dove il bombardamento di informazioni frammentate mina la nostra fiducia verso il pensiero razionale.

61) «Non penso che tutto ciò sia un bene – prosegue il messaggio – e ho intenzionalmente realizzato *My Neighbours the Yamada* come una sorta di protesta contro questa tendenza. Ho voluto mostrare le persone come sono realmente, perché possiamo vederci come siamo, con tutti i nostri difetti, e per riderci sopra. Ecco quello che spero di ottenere con questo film».



Ma se in una situazione caotica possiamo con facilità perdere la certezza nelle nostre idee, più difficilmente potremmo essere privati della capacità di provare sentimenti ed emozioni. Ad essi ci aggrappiamo non solo quando la nostra razionalità è messa in discussione, ma a maggior ragione quando abbiamo l'impressione di non essere capiti e amati. In quest'ottica non stupisce più di tanto vedere da un lato frotte di fanciulli che inseguono un mostro tascabile da coccolare, dall'altro tristi campagne elettorali che, ad esempio, fanno leva sul buonismo natalizio degli italiani, spacciando una cosa seria, 'concreta' e complessa (la politica) per una favoletta popolata di orchi e salvatori della patria. Sia l'animazione che la politica italiana ricordano insomma che i problemi di fondo sono due: una carenza affettiva e un disordine razionale. Indubbiamente è poco rassicurante rendersi conto dell'esistenza di questi problemi, ancora più sconcertante è vederli strumentalizzati, ma tant'è.

Fortunatamente il mondo così globalizzato e velocizzato in cui ci troviamo a vivere porta con sé anche una potenzialità positiva, ovvero la condivisione di un immaginario. Il fatto di sapere ad esempio che il nemico contro cui ci troviamo a combattere (a suon di armi o di leggi) si è emozionato come noi davanti a Pikachu o a Goldrake, ne rende più difficile la demonizzazione. Se insomma il nemico è così umanamente simile a noi, come possiamo semplicemente considerarlo un mostro?

Non solo, ma se l'Altro condivide e approva almeno una parte del nostro immaginario (che siano cartoon o strategie politiche poco cambia), è più facile che conquistati ai nostri occhi quell'autorevolezza che ci spingerà con fiducia a mettere in discussione alcune nostre certezze che credevamo assolute. La condivisione, in altre parole, facilita reciprocamente un dialogo costruttivo.

Sia chiaro, non si pensi che Gekiganger o le figurine dei Pokémon scambiate in tutto il mondo eviteranno i grandi conflitti, però occorre osservare come spesso alla base delle guerre e di molte battaglie di ieri e di oggi sia possibile trovare tra le fazioni in lotta immaginari incomunicabili, che sfociano in vissuti paranoici del tipo "noi siamo i buoni e voi siete i cattivi".

D'altra parte non bisogna dimenticare che una omogeneizzazione dell'immaginario è tutt'altro che auspicabile quando finisce per eliminare la componente della diversità, una ricchezza che è tale proprio quando è condivisa. Più semplicemente, se mangiassimo solo Mc Donald o vedessimo solo i *Pokémon*, saremmo tutti più poveri e forse anche più stupidi. La globalizzazione dell'immaginario può e deve essere una realtà auspicabile, ma occorre che rimanga sotto controllo, che conviva con un mondo ricco e variegato.

In una realtà come questa stanno entrando proprio le ragazze e i ragazzi che hanno vissuto – come è stato scritto – «i cartoni della nostra giovinezza»: molti si sono laureati, altri lavorano, altri ancora stanno diventando mamme e papà. Si tratta di *otaku*? Non si tratta di *otaku*? Non lo sappiamo. Però

ci potremmo augurare che siano *otaku* al pari di Akito in *Nadesico*: persone che sappiano emozionarsi anche per un cartoon, imparare da esso ad ascoltare le altre persone, ad avere la mente aperta e a ragionare sempre con la propria testa, anche a costo di lottare contro le aspettative altrui. Persone qualunque, dall'animo puro e semplice, ma capaci di riflessioni profonde e sensate; ragazze e ragazzi orgogliosi di essere se stessi (con pregi e difetti) e che – una volta cresciuti – non dimenticheranno né di essere stati bambini né l'importanza dei valori per cui, nel loro piccolo, hanno lottato e sognato.

Questo, a nostro avviso, è il profilo del vero *otaku*, giapponese o italiano che sia, perché è l'idea più limpida, precisa e positiva che abbiamo trovato nelle *autorappresentazioni* che gli *animefan* hanno prodotto. Tutti gli altri profili personali legati alla parola *otaku* ci paiono in realtà riferirsi o a situazioni degenerate (ad esempio le testimonianze filmate in *Otaku no Video*) o a concezioni troppo generiche del termine, come quelle che facilmente circolano in Occidente. Ciò non significa che non si possa parlare di vari tipi di *otaku*, ma, dal nostro punto di vista, il profilo di riferimento dell'*otaku* è quello sopra descritto.

In tutti i casi, se siamo davvero ad una svolta e se il futuro sarà migliore per tutti, è difficile dirlo. Come gli *anime* e i *manga* insegnano, la vita non è una favola dove il lieto fine viene garantito, ma è molto dura e costellata problemi enormi, 'mostri' che appaiono insormontabili ma che possono essere superati se rimaniamo uniti impegnandoci al massimo e con onestà, anche se non ne abbiamo voglia, anche se siamo in balia della nostra passività. Molti *animefan* stanno entrando nel mondo adulto con questi concetti nel cuore e molti hanno dimostrato di volere una vita animata da valori e sentimenti in cui credere e per cui lottare, ma non tutti magari continueranno a farlo; la vita infatti non è un mondo da sogno in cui in fondo non si muore, si è sempre buoni e bravi e dove tutto finisce meglio.

Per concludere - citando la saga del *Galaxy Express 999* - potremmo dire che il treno della vita riserva sì profonde gioie, ma anche grandi pericoli e impensabili tranelli. Non è detto che i sogni in cui crediamo non si rivelino sbagliati (nel qual caso occorre fermarsi in tempo), ma comunque sono loro il biglietto per una vita vera, intensa, 'innamorata'. Nonostante possano apparire persino futili o dolorosi, essi però "valgono la pena", perché anch'essi, evidentemente, aiutano a vivere.

## **ALCUNE INTEVISTE COMPLETE**

Come si è visto, in questo libro abbiamo riportato sempre testimonianze frammentarie delle varie persone intervistate, perché solo così era possibile mettere a fuoco meglio i vari argomenti. Tuttavia se già una persona non è riducibile in una decina di risposte, a maggior ragione non lo è se di queste si considerano solo alcune frasi. Ci è sembrato quindi doveroso documentare per intero almeno un paio di interviste, che se non altro possono aiutarci a ricordare che abbiamo sempre a che fare con persone complesse con una storia alle spalle.

Riportiamo prima l'intervista a Yupa, un *animefan* della 'prima generazione' che abbiamo in parte già conosciuto. Passeremo poi a due giovani appassionati di quindici anni, Michela e Andrea, che non mancheranno di offrire spunti interessanti di riflessione.

### LORD YUPA (24 anni)

#### **Tu ti fai chiamare Lord Yupa: ci sarà un motivo?**

Il motivo c'è, ma non è strettamente legato ai *manga* e agli *anime*. Diciamo che quando sono entrato all'Università volevo cambiare nome. Così mi presentavo come Lord Yupa. Avevo da pochi mesi finito di leggere il *manga* di *Nausicaa* e ne ero addirittura esaltato, soprattutto per il personaggio di Yupa. Non che mi identificassi in lui, ma lo vedevo come un grande personaggio.

#### **Come è nata la passione per il fumetto e l'animazione giapponese?**

Io ho seguito un percorso un po' strano: da piccolo non ho visto molti cartoni animati giapponesi, perché i miei genitori non volevano che si vedessero le televisioni private. Però quei pochi che vedevo mi piacevano tanto, in particolare *Nanà Supergirl*, *Lo Specchio Magico*, *Pollon...* e poi *Capitan Harlock* e *Lady Oscar* (anche se non mi ricordo scene specifiche).

Però con la prima adolescenza ero arrivato ad odiare i cartoon giapponesi, al contrario seguivo molto la Disney (che mi piace tuttora, nonostante le ultime produzioni). Odiavo i giapponesi perché pensavo che fossero diseducativi e fatti male (eccezion fatta però per *Nausicaa* – che a suo tempo vidi sulla RAI).

Poi ho riscoperto i *manga* con *Akira*: fino a quel momento avevo letto solo il fumetto Disney o Bonelli, dove avevo trovato molte cose interessanti. In *Akira* però le ho trovate moltiplicate per 10.000!!! Da allora ho aperto i miei interessi per le produzioni “d’autore”, di alto livello (Otomo, Miyazaki...), dopodiché mi sono aperto anche quelle di maggior diffusione commerciale.

### **Cosa trovi di speciale nelle produzioni giapponesi che ti piacciono?**

Quello che mi ha più colpito (soprattutto in *Akira*, ma non solo) è una visione del mondo che non è moralistica come quella occidentale. Io sono passato dai buoni e cattivi di Disney e Bonelli, ad *Akira* dove Tetsuo, che doveva essere il malvagio per eccellenza, alla fine non moriva – “com’è possibile?” mi sono chiesto. Poi, studiando il Giappone e il giapponese, ho capito che si tratta di una visione culturale completamente diversa. Questa diversità è molto affascinante. Viceversa, la concezione del mondo proposta nei fumetti occidentali mi sembra lontana non solo dai miei gusti, ma anche da quelli di molte persone.

D’altra parte è curioso il fatto che noi occidentali ci esaltiamo per aspetti contenutistici o di regia che per i giapponesi sono consueti. Faccio un esempio: parlando del cinema di Kitano Takeshi, una ragazza mi ha confessato di apprezzare particolarmente l’uso del sonoro, assente totalmente nelle scene d’azione: un abbinamento che le sembrava straordinario. Tuttavia questi accorgimenti registici (molto presenti nei cartoni animati) non nascono dal genio di Kitano, ma sono una cosa ovvia. La genialità per i giapponesi magari sta altrove.

A parte le specificità che si possono riscontrare nei vari autori, quello che apprezzo in generale dei *manga* è che ogni lettore può trovare il suo preferito. La produzione è talmente articolata che è impossibile non trovare nulla che possa soddisfare pienamente un lettore. Viceversa è molto più difficile che questo accada per le produzioni occidentali.

### **A tuo avviso, qual è il segreto del successo dei manga in Italia?**

Non so fino a che punto si possa parlare di successo dei *manga*, perché si tratta pur sempre di una fetta del mercato inferiore a molte altre. Parlerei di successo relativo al vuoto totale che c’era prima.

Su due piedi non saprei darne ponderate giustificazioni: ho l’impressione che in questo abbiano giocato un ruolo importante alcune contingenze economiche, che ad esempio

hanno spinto le emittenti televisive ad orientarsi sulle produzioni giapponesi alla fine degli anni Settanta. Per spiegare invece l'apprezzamento del pubblico, citerei *Le Anime Disegnate* di Luca Raffaelli, che sostiene che negli *anime* i piccoli telespettatori ritrovavano il conflitto generazionale con i genitori. Gli *anime* hanno cioè dato voce a questioni che sentivano importanti.

**In un manga o in un anime predilisci di più il disegno, i contenuti o tutti e due?**

Personalmente sono maggiormente colpito dalla dimensione narrativa (probabilmente perché scrivo), ma apprezzo molto la costruzione grafica delle tavole, che però forse solo un giapponese riesce a comprendere fino in fondo.

**Quali ideologie o messaggi ti hanno colpito di più? Hanno influenzato la tua vita quotidiana?**

Quello che più mi colpisce è una visione del mondo sfumata, senza assoluti morali. In cui, anche laddove ci siano 'cattivi', questi non sono rappresentati come veri e propri mostri, ma come persone a cui portare rispetto e con cui si può in qualche modo comunicare.

Inoltre c'è anche la lotta del grande contro il piccolo, vista dagli occhi di quest'ultimo. Mentre l'autore occidentale tende a proporre un modello da raggiungere (come il supereroe), quello giapponese presenta un eroe imperfetto in partenza che cresce nel corso della storia. Può raggiungere un certo livello di maturazione o addirittura – e questo è tipicamente giapponese – non raggiunge nessun livello, ma si rende conto che quanto cercava era quello che era all'inizio.

Io non penso che un fumetto possa influenzare fortemente una persona, ma mi sembra che ciascuno cerchi in un fumetto conferma di quanto sente avere dentro di sé. Da questo punto di vista le 'conversioni improvvise' sono difficilissime.

Personalmente non so se gli *anime* mi hanno influenzato, posso solo dire che mi hanno aiutato in un momento difficile della mia vita. D'altronde esistono anche alcune storie che potrebbero trascinarci all'interno di una visione 'negativa' del mondo. Ad esempio, se una persona è depressa, non si risolveva di certo leggendo *Devilman!* Però, contrariamente a quanto si pensa, trovo che un *anime* triste come *Una Tomba per le Lucciole* trasmetta voglia di vivere (l'ho visto quindici volte!).

**Ci sono elementi che ti disturbano (o ti hanno disturbato) all'interno delle**

### **produzioni giapponesi?**

In questi ultimi anni mi sforzo di leggere un fumetto come lo vivrebbe un lettore giapponese. Una cosa che nelle nuove produzioni mi urta tantissimo è la difficoltà a trovare – per ragioni di mercato – una conclusione alle narrazioni. Sembra quasi che non siano più in grado di fare storie, ma questo è un altro discorso...

Un tipico elemento dei *manga* che mi disturba è poi la rapidità e la disinvoltura con cui si passa dal registro drammatico a quello comico. Come lettore occidentale, trovo molta difficoltà ad assimilare questa attitudine.

Né d'altra parte è facile comprendere appieno la capacità giapponese di rappresentare l'erotismo in modo molto libero e privo di ossessioni, come al contrario di quanto accade in Occidente. La stessa parola "erotismo" è inadeguata a rappresentare molte situazioni, che invece richiederebbero termini che da noi non esistono. In fondo anche questo rientra all'interno di un mondo fatto di sfumature di grigio. Da noi c'è sempre la necessità di definire nettamente il confine tra il sacro e il profano, il pulito e l'impuro. In Giappone non sia ragiona in questi termini.

### **Parlami del tuo lavoro come curature di una *fanzine*: cosa significa farne una e quali sono le difficoltà di un simile impegno?**

Fare una *fanzine* è difficilissimo, almeno dal nostro punto di vista. Se ci si accontenta di scrivere e basta, senza senso di responsabilità verso se stessi e verso i lettori, penso si tratti di un lavoro molto facile. Se invece si vuole fare un prodotto di qualità, è difficilissimo sia scrivere, sia risolvere le questioni pratiche, come trovare un editore, una tipografia, una distribuzione...

Noi di Kamikaze siamo partiti senza sapere nulla di questi aspetti del lavoro: avevamo solo il nostro entusiasmo.

### **Che anno era?**

Era l'estate del 1997. Eravamo abbastanza ingenui nello scrivere, ma forse eravamo anche più vicini al nostro pubblico. Adesso ci sono sempre più conoscenze sugli *anime* e *manga*, per cui, purtroppo, si finisce per porre l'attenzione soprattutto su produzioni ancora sconosciute, tutto sommato lontane dal nostro pubblico. Noi della redazione riusciamo ad esempio a leggere questi *manga* ancora in lingua originale, ma il lettore italiano medio non so quanto possa seguirli.

### **Nel complesso com'è il mondo delle *fanzine* in Italia?**

Personalmente sono molto critico verso il mondo delle *fanzine*: c'è tanto entusiasmo, ma c'è anche tanta voglia di scrivere per scrivere, solo per dire “ci sono anch'io”, oppure sperando invano che un giorno tale attività si trasformi in un lavoro.

Noi restiamo autoprodotti, perché non pensiamo che potremo mai raggiungere le tirature dei *manga* o delle riviste in altri settori (come l'informatica). Però moti appassionati non hanno questa consapevolezza: vedono i Kappa Boys, la Marvel Italia e sperano di diventare come loro attraverso la *fanzine*. Personalmente non vedo abbastanza sbocchi e la scelta della *fanzine* non mi sembra la strada migliore per raggiungere un simile obiettivo.

A parte questo, mi sembra significativo lo spirito che si crea tra i redattori di una *fanzine*, uno spirito di gruppo molto profondo. D'altra parte noto anche – ma forse non è un problema legato al mondo dei *manga* – una notevole conflittualità: si tende spesso a litigare per sciocchezze o ripicche personali, che portano anche ad alcune defezioni. E pensare e i problemi seri sono ben altri... È successo anche nella nostra *fanzine*. Ripeto, non so se è un problema umano in generale o se siamo noi a essere rincitrulliti dai *manga*!!! [ride].

### **Parliamo invece dei tuoi studi presso la facoltà di Scienze Orientali: come hai maturato questa scelta e dove speri di arrivare?**

È stata una scelta piuttosto casuale; ero genericamente interessato all'area orientale, ma non perché era orientale in quanto tale. Non voglio certo apparire come quello che sostiene che l'Oriente salverà il mondo, o che si possa buttare via la nostra cultura per diventare buddisti! Il riferimento ovviamente è alla New Age...

Mi interessava venire a contatto con una cultura ed un pensiero diversi. Il Giappone poi è un caso tutto particolare, perché negli ultimi cent'anni ha importato la cultura occidentale e ne è venuto fuori un torbido minestrone.

Indubbiamente ho scelto di studiare il Giappone anche perché mi avrebbe permesso di capire meglio il mondo dei *manga*. Insomma, ho pensato alle Scienze Orientali come un mezzo per vedere cosa riuscire a trovare in un mondo così lontano. Devo dire che ho trovato molte cose, anche se è stato estremamente faticoso, soprattutto a livello linguistico (ho avuto più volte la tentazione di buttare i libri giù dalla finestra!)

Con il senno di poi, penso di aver fatto bene a scegliere di studiare anche la lingua, perché il pensiero passa anche attraverso di essa.

**Sei stato in Giappone?**

Non ancora, perché è un Paese molto costoso e l'università pure: ci prende tanto e ci dà poco. In un futuro spero in una borsa di studio o, attraverso il giapponese, di guadagnare miliardi! [ride]

**Com'è l'ambiente a Lingue Orientali a Venezia?**

L'ho trovato molto stimolante; ci sono molte persone bizzarre (d'altra parte per studiare il giapponese non si può essere "normali" del tutto...) . [ride]

**Sono tutti appassionati di anime e manga?**

Ogni anno si iscrivono in duecento, l'ottanta per cento dei quali lo fa per la passione per i *manga*. Ma dopo sei mesi molti di essi vengono falcidiati in modo impietoso. I pochi che rimangono sono quelli che davvero studiano per passione, non per lavorare nell'azienda di papà. Viceversa chi studia giapponese finisce per interessarsi ai *manga* anche se prima non lo faceva, perché i *manga* sono parte integrante della cultura giapponese.

**Prima hai accennato anche alla tua passione per la scrittura, puoi raccontare meglio questo aspetto della tua vita?**

Ho sempre disegnato, ma non ho mai fatto corsi, sono un autodidatta. Non sono molto bravo, per cui i miei disegni tendo a non farli vedere in giro. Al tempo stesso però scrivo: ho iniziato duemila romanzi senza mai finirli e ho sparsi per casa diecimila pezzetti, che però ho raccolto in un libricino (*Frammenti*) che distribuisco fotocopiato all'Università (è una sorta di 'non-libro', una cosa un po' sperimentale...)

Da due anni mi sono messo di impegno a scrivere una storia completa, chissà mai se un giorno riuscirò a pubblicarla!

Poi mi piacerebbe tantissimo fare fumetti, solo che devo trovare un disegnatore capace. Adesso sto facendo un lavoro con un ragazzo di Verona, ma i tempi sono lentissimi...

Come argomenti... beh, il fumetto è un post-olocausto, ma in genere scrivo storie un po' oniriche, filosofiche, molto vaghe... (non solide vicende quotidiane).

**Una domanda molto più semplice: quali sono i tuoi autori preferiti nell'interno**



**delle produzioni giapponesi?**

Miyazaki, Takahata e Oshii sono ai primi posti tra gli *anime*. Per i *manga* invece prediligo Tezuka, Ikeda Riyoko e tutti gli autori che ancora non conosco per nome ma che so che – non appena arriveranno in Italia – mi piaceranno tantissimo.

**I tuoi autori preferiti non sono praticamente mai stati citati nei duecentocinquanta questionari distribuiti a Expocartoon. Questi grandi autori sembrano essere assenti. Cosa ne pensi?**

Secondo me ci sarebbero molte persone non appassionate di *manga* in grado di apprezzare questi autori. Ad esempio Tezuka è stato pubblicato direttamente in libreria ed è stato recensito da quotidiani importanti. Sono curioso di sapere cosa succederà quando arriverà *Princess Mononoke* nei cinema.

Nel mondo dei *manga* occorre fare anche un discorso di età. Negli ultimi anni l'età media degli appassionati si è un po' abbassata, forse perché gli editori si accorgono che guadagnano di più a vendere *Dragon Ball* ai quattordicenni che un certo *manga* ad un ventitreenne nostalgico. Però in un futuro penso che i grandi autori, pur rimanendo in una nicchia, avranno modo di essere apprezzati.

MICHELA E ANDREA (15 anni)

**Come è nata la vostra passione per il fumetto e l'animazione giapponese?**

**A:** Da piccolo come tutti i bambini, diciamo fino agli otto anni, poi ho smesso perché preferivo vedermi Magic Tv, poi verso gli 11-12 non so cosa è successo, mi è ripresa. Non sono stato influenzato dai miei compagni perché a nessuno gli piaceva anzi mi hanno anche ostacolato, ce n'erano altri invece in altre classi cui piacevano, ad esempio *Star Trek*, così ho iniziato a frequentare le prime fumetterie.

**M:** Io invece a quattro anni vedevo *Devilman* quando mia madre credeva che guardassi *Candy Candy*; i cartoni mi sono sempre piaciuti: ad esempio alle elementari alcuni miei compagni avevano dei fratelli più grandi e ho iniziato a leggere *Ken il Guerriero* quando ancora lo pubblicava la Granata Press, poi alle medie ho avuto un periodo (in prima media) in cui non li seguivo più tanto, poi ho ricominciato ed è andata così.

**Perché vi piacciono tanto gli anime e i manga?**

**A:** Ad esempio perché è un qualcosa di alternativo rispetto ai classici "Topolino" che ogni genitore fa leggere ai propri figli. In altre parole è fuori dai classici schemi che ti vengono imposti, come appunto la Disney; io non mi sono perso nemmeno un film Disney al cinema, i miei genitori vorrebbero che fossi un disneyano convinto e che magari guardassi alla mia età *Aladdin*, i cartoni della *Sirenetta*...

Una cosa degna di nota: i miei genitori mi volevano a forza far leggere *Dylan Dog*\*, a causa di un dannato colloquio con altre madri quando facevo le elementari: «Anche tu Andrea devi leggere *Dylan Dog* se non ti piace "Topolino", qualche fumetto non ti fa male..», ma a me *Dylan Dog* non piaceva. Poi ci hanno provato con *Tex*, perché lo leggeva mio padre quando era ragazzo, ma il risultato è stato ancora peggiore.

Uno dei primi fumetti che ho iniziato a comprare è stato invece *Ken il Guerriero*, perché l'ho visto in tv, ma quando arrivavano i miei genitori dovevo cambiare canale. Stranamente, anche se sono un maschio, devo dire che sono uno di quelli cui è piaciuto *Sailor Moon*.

**M:** Fondamentalmente sia il cinema d'animazione che i fumetti sono un modo di distrarsi dalla realtà, tutti quanti quando torniamo a casa abbiamo quei 5-10 minuti in cui ci rilassiamo nel modo che preferiamo. La televisione non ha però un doppio senso

di comunicazione, cioè ti dà, tu ricevi e basta; invece un fumetto (o anche un libro) fino a quando non esce il numero nuovo tu entri a far parte di quella storia, nella mentalità dei protagonisti; il fumetto è uno svago anche molto più educativo perché comunque ti fa pensare su quello che fai, credo che sia anche per questo che ha preso molto piede qui in Italia.

Anche il cartone animato in genere lo guardo due volte: inizialmente faccio molto più caso all'animazione, a quanto è fluida e poi ai disegni, poi guardo la storia

**Quali sono, secondo voi, le differenze tra le produzioni giapponesi e quelle occidentali?**

**M:** Quelle americane basate sui supereroi tendono a stupire con scene d'azione, armi stranissime, o quant'altro. La Disney invece presenta più o meno sempre lo stesso schema: ti fa vedere i personaggi all'inizio, ti fa andare per un po' bene la storia, poi te la fa andare male, poi te la fa tornare bene: è lo stereotipo di ogni cartone che viene fatto vedere a tutti i bambini del mondo. Molte storie raccontate dai giapponesi invece vanno a finire male: ad esempio molti raccontano la vita normale di un adolescente come te, in una realtà dove non va sempre tutto a finire bene.

I genitori vogliono che noi continuiamo a vedere la Walt Disney; anche loro hanno visto *Bambi* e cose simili, che – per carità, è uno dei film più belli che abbiano mai fatto – però non è realistico; un adolescente non ci si può ritrovare dentro.

**Avete incontrato ostacoli nel coltivare la vostra passione? Se sì, di che tipo?**

**A:** Mi vergogno a dirlo, ma io sono stato uno di quelli che sono stati trascinati fuori dalle sale cinematografiche quando diedero *Akira*, i miei genitori mi portarono via. Avevo circa sette-otto anni. Altri ostacoli... beh, quando ero piccolo, mio padre non mi ha mai fatto vedere *Ken il Guerriero* o *L'Uomo Tigre*\*.

Mio padre mi aveva proprio sprogrammato il canale dal televisore e io non potevo sapere come si faceva a riprogrammarlo. Un altro ostacolo è stato il pregiudizio dei miei genitori «Ah, ma sei grande, ti devi interessare alla musica, ma cosa vai alle fiere? Sei un pazzo!» «No, mamma io sono un *otaku* non sono un pazzo!». Poi i pregiudizi dei miei nonni per i quali i cartoni e fumetti giapponesi sono scarabocchi. Cosa, questa, che è successa da poco, non quando ero piccolo.

**M:** I miei genitori all'inizio non erano tanto contenti che leggessi i fumetti, poi sono riuscita a rieducarli 3 anni fa, portandoli alla mostra di Tezuka che hanno fatto qui a

Roma all'Istituto giapponese di cultura. A loro è piaciuto molto e così mi hanno comprato loro la serie della *Storia dei Tre Adolf\** e *Buddha\**; hanno capito bene o male che l'arte c'è anche in quello, ma i fondi non me li danno lo stesso. *I genitori sono come i bambini, vanno istruiti.*

**A:** *La Storia dei Tre Adolf* mi ha fatto ricordare quando facevo la terza media e mi dovevo preparare per gli esami la tesina, la II guerra mondiale; ho detto: «Papà, comprami *La Storia dei Tre Adolf*, faccio degli approfondimenti..!». Niente non sono riuscita a spuntarla.

**M:** L'errore che fanno in Italia è la mentalità tipica della Disney: cartone=bambino, è matematico. Alcune emittenti lo stanno capendo ora che non è così, e per esempio mandano *Ken il Guerriero* senza censure, anche se a mezzanotte e mezza.

**Quali sono, secondo voi, i messaggi o le ideologie che si riscontrano più frequentemente nei cartoon giapponesi?**

**M:** Anche qui bisogna un po' dividere. Quelli usciti negli anni Ottanta (i robottoni, ecc.) – anche se ai genitori sembrava che non mandassero nessuno stimolo, niente di buono – in realtà raccontavano la lotta del bene contro il male e l'importanza di dedicarsi anima e corpo a quello che si fa (chiaramente tutto ciò era portato a livelli estremi). Il Giappone dell'immediato dopoguerra è un paese che è uscito completamente distrutto e che è riuscito in pochi anni a risollevarsi e a diventare una delle più grandi potenze economiche mondiali. In questa esperienza troviamo un po' la mentalità del Giappone: per gli studenti ottenere un buon curriculum scolastico – senza il quale non si riesce ad entrare nella società e a fare carriera – richiede di dare davvero anima e corpo.

Diversamente, in *Sailor Moon* e cartoni di questo genere il messaggio è un po' diverso: in *Sailor Moon* non è che si dia anima e corpo per tutto quello che deve fare (si d'accordo, lei ammazza i mostri, eccetera), però alla fine i cattivi è raro che muoiano: di solito lei riesce a convertirli con la bontà e l'amore. C'è quindi questo messaggio di fondo, solo che un bambino di sei anni magari non riesce a coglierlo, ma un adolescente sì. Il problema ancora una volta capire *a chi è destinato* il prodotto.

*Devilman* da bambina non lo capivo, l'ho compreso più avanti e comunque il messaggio è sempre quello: lui è un emarginato, però s'innamora di un essere umano, quindi si mette contro tutti i diavoli, ecc. Si tratta ancora di un personaggio che non inizia volendo fare il buono. Nelle serie robotiche ad esempio certe volte il protagonista non vuole pilotare il robot, perché non gli va, ad esempio perché vuole giocare a calcio,

ecc. Però alla fine lo fa perché sa che è quello che deve fare per il bene degli altri; quindi è si pone in rapporto agli altri.

Negli *anime* è veramente difficile trovare quello che è veramente solo cattivo e disinteressato agli altri, perché alla fine anche lui a volte si trova a pensare: «ma è giusto quello che sto facendo?»; anche questo è un modo di porsi rispetto agli altri ed è un fatto che ti colpisce.

**A:** Io invece ho trovato la *cooperazione*, ad esempio nei cartoni in cui emerge il gioco di squadra, come *Holly & Benji\**. Questa è sì una cosa insita nel gioco ma è anche un tratto della società giapponese. C'era Mark Lenders che molto individualista, ma poi alla fine cambia.

Mi ha colpito anche l'atteggiamento per il quale, se inizi una cosa, la debba portare a termine, anche fino al sacrificio (ad esempio il sacrificio di Musashi in *Getter Robot*, ma anche i sacrifici in *Kimba* o in *Caro Fratello...*).

**M:** Inoltre la lotta fra il Bene e il Male c'è sempre, se ci pensi sono quelli i pilastri portanti, ma se nelle produzioni americane il buon e il cattivo non cambiano, invece in quelle giapponesi ci sono le sfumature della realtà vera, non troverai mai il personaggio che è *totalmente* cattivo.

### **Le produzioni giapponesi hanno in qualche maniera influenzato la vostra vita?**

**A:** Mah, non lo so, potrei dire però che sono stato influenzato dallo stacanovismo che si respira in alcune storie.

**M:** Più che i messaggi in sé, mi ha maggiormente segnato l'esperienza che ho avuto con i miei compagni di liceo, dove è facile che tu sia l'unico appassionato di *anime*. Così tutti gli altri ti dicono: «Ah! Ti guardi le cose da bambini!», oppure ti guardano strano se dici loro che non puoi uscire perché devi registrare un cartone. Sono cose che ti cambiano un po': quando te le senti ripetere per uno o due anni, ti rapporti in modo un po' diverso agli altri, cioè sei un po' più aperto verso quello che fanno gli altri, verso i loro interessi... Insomma, quando incontri un compagno che è l'unico a fare una certa cosa, impari a non fare come gli altri che subito dicono «ah che schifo!», ma prima *tenti di capire*. In altre parole ho imparato ad essere più aperta.

### **Ci sono aspetti o elementi negli anime che vi disturbano o vi hanno turbato da piccoli?**

**A:** No, credo sia difficile, da piccolo... Non è che ho guardato *Sailor Moon* e sono

diventato un gay! Sai, le varie tesi degli psicologi con le loro teorie... non dico che sono tutte sbagliate, perché qualche caso isolato può anche esserci. Forse le poche volte che lo guardavo mi turbava un po' l'*Uomo Tigre*, però crescendo e riguardandolo ho capito che lui lottava per il Bene. In *Ken il Guerriero* si vedevano molti morti... però crescendo si cambia, le paure passano.

**M:** Le produzioni giapponesi non mi hanno mai creato nessun problema, quello che mi turbava di più era quello che dicevano i miei genitori sui cartoni o cose simili...

### **Come condividete la passione con i vostri amici?**

**M:** Ci vediamo, andiamo insieme in fumetteria, cantiamo in metropolitana le canzoni dei cartoni animati, ecc. Con altri amici tempo fa andavo a un cinema che faceva le rassegne dei cartoni animati giapponesi.

**A:** Lo stesso vale per me. Diciamo che il sabato pomeriggio, quando vai in giro per fumetti, secondo me si divide in tre fasi: la prima è in metropolitana, dove te ne vai tutto calmo, sai che devi comprare dei fumetti, canti le canzoni, ti scambi dei consigli.

L'altro momento è in fumetteria: magari sei venuto con l'intenzione di comprare un determinato volumetto, ma poi ti capita in mano un volumetto che non conosci e ti ispira tantissimo e così ti pigli quello che chiamo il "colpo da *otaku*": abbandoni le tue vecchie intenzioni e compri questo nuovo volumetto.

Infine c'è il ritorno, dove canti le canzoni, leggi i fumetti e scambi commenti e pareri anche con gente più grande di te. Ad esempio ho alcuni amici venticinquenni che sono della *Goldrake generation* e che non hanno mai aperto gli occhi su altro: sono innamorati di *Venusia* e magari non hanno mai visto *Evangelion*.

**M:** A me è capitato di stare in metro con una mia amica e mi sono messa a fare a gara con le sigle dei cartoni animati a chi se ne ricorda di più. C'erano persone intorno e piano piano ci siamo accorti che il vagone era completamente arretrato, vicino a noi non c'era più nessuno. Ci hanno preso per matti.

Però non è una follia e neanche una droga, perché si rimane lucidi. È anche vero però che ogni tanto ti rendi conto che vorresti avere la più grande collezione del mondo, che ti compreresti tutta la fumetteria e che passeresti tutta la giornata in fumetteria, anche solo per lavorarci.

## **VERBA MANENT**

Siamo veramente arrivati alla fine di questo libro. Sotto i nostri occhi sono passate tante persone, molti discorsi: alcune parole magari ci hanno fatto riflettere altre invece hanno forse strappato un sorriso.

Vogliamo ora proporre brevemente le frasi più significative dei ragazzi e delle ragazze che abbiamo incontrato: alcune le abbiamo già lette, altre invece no. Suddividiamo il tutto in due parti, la prima dedicata alle frasi più profonde, la seconda invece raggruppa gli aneddoti più divertenti, episodi che non mancano di dare un pizzico di colore in più alla vita degli *animefan*.

### **PRIMA PARTE**

Come lessi una volta da qualche parte: «Noi siamo cresciuti con i cartoni animati, ma purtroppo i cartoni animati non sono cresciuti con noi. Gli unici che lo hanno fatto veramente sono quelli giapponesi».

(Paolo)

Fondamentalmente i giapponesi si rivolgono ad un pubblico più maturo, o – meglio – che, a parità di età, viene considerato più maturo.

(Fabrizio)

L'animazione è una forma espressiva con potenzialità enormi, e priva di limitazioni di tipo 'anagrafico'.

(Gianluca)

Quando leggevo *L'Uomo Ragno* metà dei miei compagni di classe diceva che leggevo delle cazzate, ma una buona parte seguiva il mio esempio.

(Paolo)

Direi che è un insieme di fattori a garantire il successo degli *anime/manga*. In parole povere potrei affermare che sono più furbi.

(Paolo)

Magari i miei genitori pensano che il fumetto sia stupido e, di conseguenza, anche gli appassionati.

(Federica)

I miei genitori all'inizio non erano tanto contenti che leggesti i fumetti, poi sono riuscita a rieducarli tre anni fa, portandoli alla mostra di Tezuka [...] I genitori sono proprio come i bambini, vanno istruiti.

(Michela)

L'animazione è stata messa in un ghetto tanto tempo fa dalla cultura occidentale e i suoi 'sacerdoti' le hanno sprangato le porte.

(Gianluca)

Le produzioni giapponesi non mi hanno mai creato nessun problema, quello che mi turbava di più era quello che dicevano i miei genitori sui cartoni o cose simili...

(Michela)

Io non ci trovo niente di male a dire: "Su questo argomento non mi esprimo perché non lo conosco".

(Marco)

Va da sé che la censura è una pratica oscena, immorale, ipocrita e avvilita. Aggiungiamo poi che i censori italiani spesso sono incapaci persino come censori, e otteniamo un quadro poco confortante.

(Gianluca)

Per mio padre il problema erano cartoni animati in sé. Però quando trasmettevano i cartoon della Warner Bros, anche lui si metteva a vederli... Evidentemente qualche pregiudizio sugli *anime* in fondo c'era.

(Lucia)

È vero che guardo i cartoni animati, ma quando poi occorre fare una cosa seria sono il primo a farla; ma questo non viene capito dagli adulti.

(Gianluca)



Non si è amici solo perché si condividono gli stessi fumetti.

(Lucia)

I cartoni animati sono un mezzo per socializzare, possono creare un rapporto, perché si tratta di condividere qualcosa che fa sognare, da cui si può partire per parlare di altro.

(Marco)

Penso che i cartoni abbiano il grosso merito di avere ridotto il distacco con le generazioni più giovani. Nel senso che, pur essendo persone completamente formate e autonome, siamo ancora in grado di comprendere la capacità che bambini e adolescenti hanno di sognare su certe cose. [...] In altre parole ci aiutano a non dimenticare di essere stati bambini. I cartoni animati sono davvero in grado di aprire più porte di quello che si pensa. Credo che chi non ha un vero amore per loro non possa comprendere fino in fondo questa cosa.

(Marco)

Una cosa è vedere un cartoon in televisione (anche se è molto coinvolgente) e un'altra cosa è vivere la vita reale. Poi anche i cartoon sono esperienze di vita, per cui è inevitabile che qualcosa in noi rimanga. È una cosa che si può capire solo se si guardano i cartoni animati.

(Gianluca)

Io non penso che un fumetto possa influenzare fortemente una persona, ma mi sembra che ciascuno cerchi in un fumetto conferma di quanto sente avere dentro di sé.

(Yupa)

Mi sono resa conto che potrebbero privarmi di tutto, ma non di sognare.

(Anonima)

È incredibile come l'abitudine ti possa convincere che sia naturale mangiare merda.

(Marko)

«Maledizione, non è possibile, perché un mondo come quello deve essere di pura

fantasia, io voglio viverlo, voglio esistere lì, lontano dal mondo reale». E mi addormento sempre con questo desiderio. La mattina è come un cazzotto in faccia la dura realtà quotidiana: la scuola, poi ci sarà il lavoro, la famiglia, i rapporti con gli altri... Le mie illusioni, i miei desideri vengono spazzati via come un castello di carte dal vento.

(Tobix)

È il mio mondo, nessuno sa che esiste; è quello in cui mi immergo per fuggire quello esterno, credo, e il fatto che non sarà mai come vorrei. So che è solo (solo?) fantasia, ma senza di essa farei molta più fatica ad andare avanti.

(D.)

Anche senza avere una laurea in psicologia si possono benissimo capire i bambini: la cosa più importante è ricordare di esserlo stati anche noi.

(Silvia)

Amo tutti i cartoon 'nippon' e i fumetti, anche quelli che non mi piacciono, perché penso a coloro che li amano.

(Andrea)

Dalle storie che ho letto ho troppi spunti di riflessione per lasciare perdere tutto. Se lo sapesse mio padre mi ammazzerebbe!

(Tobix)

A volte mi domando come possiamo essere così sicuri dei nostri dogmi. Non sono forse nati da delle credenze, da delle speranze?

(Tobix)

L'idea che ho adesso della guerra non è quella che avevo da bambino prima di vedere *Gundam*. Soprattutto negli anni in cui sono cresciuto io, la guerra era vista come "noi siamo i buoni e voi siete i cattivi", che poi voleva dire che gli Americani erano buoni e i Russi i cattivi (però non ci spiegavano che se ci fosse stata una guerra saremmo tutti spariti in un lampetto di luce e fine della fiera...).

(Roberto)

La cosa più bella che hanno i *manga* è quella di infondere tanto coraggio anche se sono semplici pezzi di carta con sopra disegni che raccontano la vita di persone inventate.

(Maria Concetta)

Certo è faticoso, pensare all'esistenza, alla condizione umana e al perché l'umanità è diversa da un formicaio.

(Tobix)

'I cartoni della nostra giovinezza' sono la nostra forza, la nostra base dove raccogliere le energie e le nostre speranze, ma grazie alla nostra astronave possiamo e dobbiamo girare per tutto il mondo.

(F.)

Incominci a divertirti solo per il puro gusto di farlo, senza alcun doppio fine, o la necessità di dover essere qualcosa o qualcuno. A questo servono i cartoni animati.

(Trio Medusa)

È più facile immedesimarsi in un personaggio animato, perché non è impersonato da un attore in carne ed ossa, che ricorda costantemente la sua natura fittizia di personaggio. Ashitaka è davvero Ashitaka, non c'è un attore che recita la sua parte.

Oreste

La peggior specie di adulti è quella che si rifiuta di sognare.

(Simona)

## SECONDA PARTE

I cartoni giapponesi non fanno male, ma su alcune persone hanno dato il colpo di grazia.

(Elena)

Un nostro conoscente guida la propria macchina come se fosse il Mazinga, con tanto di rumorini e simulazioni di premere bottoni o tirare leve.

(Elena)

Non capisco come si possano spendere 450.000 lire per una macchinina di Ken Falco di 15 cm. Al che mi sono detto: «o sono io che sono scemo, o il negoziante è un gran ladro...». A volte si arriva anche a 600.000 lire, ma ho visto gente che le spende senza problemi. Il mio cervello non arriva a quel conto lì.

(Christian)

Mazinga è una sineddoche ambulante.

(Marco)

È un mondo purtroppo dove ci vogliono molti soldi. Se sommi i videogiochi, le videocassette, i cavoli che ti fai durante la settimana... o sei miliardario, o vai a dare via il culo una sera, o vinci al lotto tutte le settimane, o ti calmi. Io prendo la quarta ipotesi, purtroppo!

(Christian)

Forse non c'è un Grande Fratello, ma di sicuro abbiamo tutta una serie di 'Grandi Cugini' che ci privano della nostra libertà. Quando ne incontriamo uno, ognuno di noi dovrebbe avere la voglia di assestargli un bel calcio nel culo.

(Gianluca)

Non ho affatto la visione post-industriale dell'*otaku* che si barrica in casa: non ne ho conosciuti e penso proprio che non ci siano. Se esistono, sono casi isolati, la cui devianza non dipende certo dal fatto che guardano cartoni animati giapponesi. Noi *otaku* siamo solo bambini di trent'anni.

(Marco)

Ammetto di essere stata una bambina maliziosa e quindi, quando vedevo la gonnina che si alzava, dicevo: «Oooh! Un cartone animato con la gonnina che si alza!»

(Lucia)

La passione per i cartoon mi ha tenuta lontana da fenomeni di stupidità aggravata come l'impazzire per un cantante tamarro o correre dietro ai pantaloni in discoteca come adesso si vede.

(Elena)

Ancor oggi vengo solitamente messo in minoranza nelle conversazioni tra fan che ricordano come fosse ieri serie a me sconosciute, rivolgendomi stupite e risentite frasi come «Ma come, non hai mai visto *'I magici ombrellini di Piru-Piru'*?! È un classico!».

(Gianluca)

A sette-otto anni dicevo: «da grande me lo comprerò, da grande avrò tutti i cartoni» e così più o meno l'ho realizzato.

(Marco)

I responsabili dei grandi gruppi televisivi saranno volpi dall'occhio più fino del nostro o semplici polli d'allevamento affetti da miopia congenita?

(Gianluca)

Se Mediaset continua a censurare, non lamentiamoci se poi ci saranno pirati che spacciano cariole di videocD a metà dell'*audience* televisiva. Se ne accorgerà anche Mediaset...

(Roberto)

A me è capitato anche che mi telefonassero (mi sembra da Bari) alle due di notte per chiedermi come si vedeva la mia 17<sup>a</sup> puntata di *Sailor Moon*! In risposta gli ho ruggito qualcosa che qui non posso ripetere... C'è gente che veramente non ha pietà.

(Marco)

Un *otaku* è un maniaco di qualcosa, ma 'estremamente coinvolto' è forse un termine più edulcorato.

(Marco)

Gli *otaku* giapponesi sono molto diversi da quelli italiani, perché noi siamo molto più

‘acqua e sapone’: ci definiamo *otaku*, ma alla fine non lo siamo realmente.

(Marianna)

Si dice che chi legge i fumetti o navighi in internet metta su la buzza, non gliene fregghi più un accidente del mondo esterno, tanto è preso dai suoi folletti e gnomi magici... In altre parole che diventi una specie *otaku*. Ma non sempre è così.

(Michele)

C’è qualcuno che ha definito gli *otaku* giapponesi come persone che hanno un bisogno insopprimibile di selezionare le emozioni che vogliono vivere, per cui – cambiando videocassetta – possono avere il controllo della propria allegria o malinconia.

(Marco)

Mio padre ad esempio si lamenta sempre: «Oh insomma, dovresti studiare! Cosa stai sempre lì a leggere i fumetti, giornalini, giornaletti... Sei ancora un cinnazzo!». Poi magari mi viene il dubbio che in fondo loro abbiano ragione, che sia un povero ritardato... però non credo proprio che sia così!

(Michele)

Penso che dovresti guardare anche solo le facce dei collezionisti, sembrano bimbi cresciuti. Chi diventa rosso rivedendo una serie agognata da tempo, chi invece improvvisa balletti o salta per la stanza...

(Marco)

Soprattutto negli *shojo*, ho recepito l’importanza di vivere la gioventù nella maniera più spensierata possibile, prendendo tutto quello che capita sotto mano, senza pensarci due volte. Insomma, si è giovani una volta sola: l’adolescenza è l’età in cui puoi fare quasi tutte le cazzate che ti pare, divertendoti, prendendoti le tue cotte, piangerci sopra, standoci male... Poi magari esci con gli amici, ti sbronzi, stai male di nuovo... però dietro tutto questo c’è un significato. Che comunque è vita. Se stai male, significa che sei vivo. Se non provassimo nulla, saremmo apatici.

(Michele)

La mia devastata condizione emotiva è ideale per diventare il pilota di un Eva!

(M.)

C'è chi ha tentato di concupire ragazze con cassette abbastanza rare: «La mia amica me la dà se gli faccio vedere questa serie». Non so come sia andata a finire, ma è un discorso che ho sentito recentemente.

(Marco)

Io sono cintura nera di karate e alle finali di categoria del campionato regionale mi sono caricato pensando all'ultimo volume di *Dragon Ball*, che avevo appena letto. Così alla fine ho vinto il campionato! Però non sono una persona violenta, in questo sono stato aiutato proprio dai cartoni animati.

(Gianluca)

Prova a chiedere agli Hoshi no Senshi cosa sono in grado di fare... Loro sono l'elemento più 'caratteristico' del mondo del collezionismo. Loro SONO i Guerrieri delle Stelle, non c'è dubbio; non so dove abbiano lasciato l'astronave, ma ce l'hanno di sicuro.

(Marco)

Ogni tanto tra amici ci si prende per il culo: «tu leggi i fumetti...», «tu ascolti Marilyn Manson...». Sono sfighe che capitano...

(Michele)

Io sono molto contento di aver trovato una ragazza a cui piacciono i cartoni animati. A molti miei amici appassionati molte ragazze dicono: «Ma che-tti leggi... Ma che-tti guardi... Ma-ddai... Annamo de qua, annamo de là...» e loro non riescono a coltivare questa passione.

(Gianluca)

Una volta, per lasciare una ragazza che non trovavo più stimolante, le ho detto: «Sei sexy come l'Ape Maya».

(Marco)

Il *cosplay* è dei *cosplayers*, punto e basta!

(Nicoletta)

Al cartoon party non c'è il 'cattivo' che mette le mani addosso ad un'altra persona o che crea casini: non puoi essere una persona così se balli sulle note di *Candy Candy*.

(Trio Medusa)



## GLOSSARIO

(Autori e produzioni)

*Akira*. Famosissimo *manga* fantascientifico di Katsuhiro Otomo, da cui è stato tratto, nel 1988, un curatissimo lungometraggio, diretto dallo stesso Otomo. In un mondo futuro dalle tinte buie, alcuni ragazzi come Kaneda e Tetsuo si trovano coinvolti in un mondo di poteri extra-sensoriali ed esperimenti scientifici dagli esiti incontrollati. Il mondo cyberpunk di *Akira* ha lasciato una forte impronta nell'immaginario collettivo non solo giapponese.

*Alexander*. Miniserie prodotta nel 1998 dalla Mad House e destinata ad un pubblico internazionale (di qui il desing del coreano Peter Chung). Si tratta della versione romanzata e rielaborata in chiave fantasy della storia di Alessandro Magno. Una serie provocativa e realizzata con cura.

*Le Ali di Honneamise*. Primo lungometraggio dello studio Gainax, realizzato nel 1987. In un recente passato alternativo, Shiotsug, membro della Royas Space Force, si offre volontario nella missione che lancia per la prima volta l'uomo nello spazio. Tra guerre e sabotaggi, l'impresa si rivela irta di ostacoli.

*Alita*. *Manga* cyber-punk di Yukito Kishiro: in un futuro mondo cupo e segnato dalla profonda divisione tra i ricchi abitanti della sospesa cittadina di Salem e i poveri, che popolano invece i viottoli delle case sottostanti, il cyborg Alita combatte, sopravvive, si innamora e cerca un senso nella propria vita.

*Anime*. Termine con cui, a partire dalla fine degli anni Settanta, vengono indicati i cartoon giapponesi.

*Anime-comic*. Albo a fumetti colorato realizzato con le immagini di un *anime*, a cui sono stati aggiunti i balloon con i dialoghi.

*Anna dai Capelli Rossi*. Tratta da un romanzo di L. M. Montgomery, la curata serie diretta da Isao Takahata narra le vicende dell'orfana Anna, che viene cresciuta dai signori Shirley, fratello e sorella, che vivono in campagna. Tra giochi, studi e rivalità, l'intelligente Anna troverà anche l'amore di un suo compagno di scuola.

*Astroganga*. Serie robotica del 1972 in cui, alla difesa della Terra minacciata dagli alieni, troviamo il gigantesco automa Astroganga, dotato di volontà propria, ma comandato dal ragazzino Kantaro (Charlie in Italia). Questi, figlio di uno scienziato e di una aliena, rimane ben presto orfano.

*La Banda dei Ranocchi*. Diretta nel 1973 da Hiroshi Sasagawa, questa serie della Tatsunoko vede il giovane Demetan innamorarsi della figlia del re dello stagno. La sua umile condizione però gli impedisce di coronare il suo sogno, finché non riesce a liberare lo stagno dalla minaccia di un terribile pesce-gatto.

*Barbapapà*. Serie del 1978 che, nonostante l'animazione e la narrazione molto semplici, ha riscosso un grande successo tra i bambini italiani a cavallo degli anni Ottanta. Barbapapà, Barbamamma, Barbaforte e gli altri sono una famiglia di esseri gommosi capaci di mirabolanti trasformazioni.

*Berserk*. Famoso *manga* di Kentaro Miura (da cui sono stati tratti un videogioco e una serie) che narra le peregrinazioni di Gatsu, un guerriero solitario e disperato armato di un'enorme spada, circondato da mostri, magie e guerre in una ipotetica europa medioevale. Particolarmente presente la componente della violenza, spesso portata a livelli estremi, ma che non si rivela catartica a causa della natura non propriamente cattiva delle varie persone o creature che Gatsu si trova ad uccidere.

*Buddha*. Lungo *manga* di Osamu Tetsuka (da lui definito un'opera di "science fiction religiosa"), in cui viene liberamente raccontata la vita di Buddha. Destinato ad un pubblico giovanile, questa storia è permeata di valori come l'altruismo, il rifiuto dell'assolutismo e la compassione.

*Candy Candy*. Tratto da un *manga* disegnato da Yumiko Igarashi, questa lunga serie televisiva del 1976 ha riscosso molto successo sia da noi che in Giappone. Candy è un'orfana cresciuta nell'orfanotrofio della Casa di Pony e che si troverà a viaggiare per il mondo e a cercare uno scopo nella sua vita. Tra problemi, incidenti, buone azioni e il legame amoroso con il bel Terence, le peripezie di Candy ne fanno quasi un archetipo della *soap-opera* animata per ragazze.

*Capitan Harlock*. Protagonista di alcun *manga*, serie e film, il pirata spaziale Harlock è il personaggio più emblematico creato da Leiji Matsumoto. Pur esiliato dalla Terra, governata da politici pusillanimi, Harlock la difende con la sua astronave Arcadia, simbolo di libertà e rifugio per chi vuole lottare per i propri sogni.

*I Cavalieri dello Zodiaco*. Tratta da un fumetto di Masami Kurumada, questa lunga serie fantamitologica degli anni Ottanta, narra le battaglie di un gruppo di cinque cavalieri (Pegasus, Cristal, Dragone, Fenix e Andromeda) al servizio della dea Atena (Lady Isabel), paladina contro le forze del male. Colpi speciali e scene mozzafiato spettacolarizzano valori come il dovere e l'amicizia.

*Chobin, il principe stellare*. Serie d'avventura del 1974 che vede protagonista un buffo e grazioso alieno arrivato sulla Terra e capace di saltare e rimbalzare ad altezze incredibili. Seguito e minacciato dal malvagio Brunga, Chobin riuscirà a sconfiggerlo e a liberare la madre da questi imprigionata.

*City Hunter*. Creato dall'abile mano di Tsukasa Hojo, dal *manga* poliziesco di *City Hunter* sono stati tratti anche una lunga serie televisiva e alcuni lungometraggi. Ryo Saeba è un affascinante e abilissimo *sweeper*, un killer professionista, dotato però di un codice etico preciso. Con un debole per tutte le belle ragazze, Ryo incappa nelle ire di gelosia della sua assistente Kaori, che lo punisce con martellate da cento tonnellate.

*Clamp*. Gruppo di fumettiste giapponesi di grande successo negli anni Novanta. Spesso legate ad ambientazioni fantasy, tra i loro titoli più famosi troviamo *RG Veda*, *X 1999* e *Card Captor Sakura*, tutti trasportati in animazione.

*I Cortili del Cuore (Gokinjo Monogatari)*. *Manga* per ragazze di Ai Yazawa, ma apprezzato molto anche dal pubblico maschile (almeno in Italia). Rappresentate con un tratto indubbiamente moderno, le vicende di Mikako e Tsutomu, due adolescenti vicini di casa e frequentanti la stessa scuola, ruotano attorno ai sentimenti dei protagonisti e al sogno di Mikako di diventare una stilista di moda.

*Corazzata Spaziale Yamato*. Celeberrima saga fantascientifica creata da Leiji Matsumoto e Yoshinobu Nishizaki, è stata protagonista dell'*anime boom*, il periodo d'oro dell'animazione nipponica (1977-1983). La Terra è minacciata dalla radioattività di bombe planetarie e la Yamato, corazzata della marina Giapponese affondata nella seconda guerra mondiale, viene convertita in una

astronave, con cui l'equipaggio (i Guerrieri delle Stelle) parte per cercare di salvare il pianeta.

*Cosplay*. Abbreviazione di *costume play* (il gioco dei costumi), indica l'abitudine degli animefan di vestirsi dai propri personaggi preferiti in occasione delle fiere dedicate ad *anime* e *manga*. Il *Cosplay*, nato in Giappone una ventina di anni fa, dalla metà degli anni Novanta si è diffuso anche in Italia e negli Stati Uniti.

*Cow Boy Bebop*. Creata da Hajime Yatate e diretta da Shin'chiro Watanabe nel 1998, questa serie fantascientifica (di ottima fattura) fonde abilmente elementi narrativi di ogni tipo, dall'umor al dramma, dal jazz all'azione pura.

*Digimon*. Recente serie televisiva diffusasi anche in occidente sulla scia dei *Pokémon* e vede che un nutrito gruppo di ragazzini lottare contro forze malvage che cercano di conquistare Digiworld, un mondo "digitale". Ogni bambino si ha avvale dell'amicizia di un mostriciattolo, in grado di evolversi in più stadi, sempre più potenti.

*Devilman*. *Manga* di successo che reso noto Go Nagai agli inizi degli anni Settanta. Akira Fudo è un liceale che decide di farsi impossessare da un demone nel tentativo di difendere l'umanità dall'invasione di demoni che intendono tornare a dominare il pianeta, come fecero in un tempo remotissimo. Da questo fumetto *horror* dalle tinte forti ed efficacissime (nonché forse il miglior lavoro dell'autore) sono state tratte una edulcorata serie televisiva e una fedele trasposizione per l'home-video.

*Dojinshi*. Le riviste amatoriali (fanzine) giapponesi costituiscono un mercato enorme, come testimonia il grandissimo successo della fiera ad esse dedicata (il Comic Market, o Comiket). Sulle *dojinshi* trovano pubblicazione ogni sorta di fumetti amatoriali, costituendo così un primo bacino di prova per molti futuri autori professionisti.

*Dragon Ball*. Una delle produzioni giapponesi più famose (e prolisse), non solo da noi, sia come *manga* che come *anime*. Creato da Akira Toriyama a metà degli anni Ottanta come fumetto umoristico, *Dragon Ball* si è poi sviluppato come storia di arti marziali, condita da combattimenti, tornei, sfere di fuoco, fusioni e personaggi provenienti da ogni dove. Goku, il protagonista, è nato come bimbo-scimmotto, in palese riferimento alla famoso romanzo *Lo Scimmiotto* di Wu Ch'eng-en.

*Due come Noi*. Divertente serie *OAV* che vede protagonisti due liceali, Ito e Mitsuhashi, che un bel giorno decidono di acconciarsi i capelli in modo stravagante e di trasformarsi in teppisti. Di tafferuglio in tafferuglio, mentre Ito tende a tornare ad una vita normale, Mitsuhashi da sfogo al suo animo diabolico.

*Dylan Dog*. Creato nel 1986 da Tiziano Sclavi, questo fumetto d'orrore è diventato un fenomeno di costume nel nostro Paese. Dylan Dog, 33 anni, è un "indagatore dell'incubo", che nelle sue avventure si avvale solo della propria pistola, dell proprio intuito e dell'aiuto dell'assistente Groucho.

*Neon Genesis Evangelion*. Famosissima serie robotica creata dalla Gainax nel 1996 e diretta da Hideaki Anno. Si tratta di una svolta nel filone robotico, in cui, accanto al realismo narrativo, troviamo una attenta focalizzazione sulla psicologia dei personaggi, una maggior fusione uomo-robot e un congruo numero di elementi esoterici. Elementi che, tuttavia, rimangono per lo più inspiegati, restituendo agli spettatori giapponesi quell'incertezza in cui di fatto molti di essi vivono. Probabilmente si tratta della serie d'animazione che, nel bene e nel male, ha maggiormente

influenzato il mondo degli *anime* negli anni Novanta.

*Il Fantastico Mondo di Paul*. Creata da Tatuso Yoshida nel 1976, questa serie vede protagonista il ragazzino Paul, che, viaggiando in un mondo incantato, deve ritrovare l'amica Nina, rapita dal malvagio Belsatan. Gli ostacoli e i sacrifici si rivelano in realtà un'importante occasione per maturare e prendersi le proprie responsabilità.

*Fanzine*. Rivista amatoriale a tiratura limitata realizzata con fondi limitati ed estranea al circuito ufficiale di distribuzione.

*Final Fantasy*. Creata dalla Square Software, la decina di videogiochi legati a questo nome vedono di volta in volta un gruppo di protagonisti muoversi in un mondo fantasy. Le trame, soprattutto con le ultime edizioni, si fanno via via più complesse ed intriganti, mentre acquistano un taglio molto cinematografico e alquanto spettacolare. Molti sono i punti in comuni con il mondo dell'animazione giapponese.

*La Gabbianella e il Gatto*. Tratto da un libro di Luis Sepulveda, questo film d'animazione italiano (diretto da Enzo d'Alò) racconta la storia di un gatto, Zorba, che – in seguito ad una promessa – cova un uovo di gabbiano e insegna a Fortunata, la neonata, a volare e a trovare la sua strada.

*Galaxy Express 999*. Celebre saga fantascientifica creata da Leiji Matsumoto alla fine degli anni Settanta che trasposta in una lunga serie televisiva e in alcuni film. Il Galaxy Express 999 è un treno che vola nello spazio, il convoglio di chi crede nei propri sogni, affascinato da una figura come Maetel, simbolo della giovinezza. Si tratta dell'opera di maggior impegno etico e filosofico dell'autore.

*Getter Robot*. Serie robotica ideata da Go Nagai e Ken Ishikawa nel 1975 (ma ne è stato realizzato un remake recentemente), segna l'avvento, in questo filone d'animazione, della combinazione di tre moduli volanti in tre differenti automi giganti, con i quali i tre protagonisti (Ryo, Hayato e Musashi) difendono la Terra da nemici invasori.

*Ghost in the Shell*. Celebre e suggestivo film del 1995, tratto da un *manga* di Masamune Shirow e diretto abilmente da Mamoru Oshii. In un cupo futuro dove la robotica e la telematica hanno fatto passi da giganti, una donna cyborg, il maggiore di polizia Motoko Kusanagi, ha a che fare con una sorta di spirito informatico, il Signore dei Pupazzi. La caccia questo criminale si rivela tuttavia un'occasione di riflessione sulla vita umana.

*Gokinjo Monogatari*. Vedi *Cortili del Cuore*.

*Golden Boy*. Il *manga*, che ha reso famoso Tatsuya Egawa, vede protagonista Kintaro, un giovane dalla mente geniale che ha abbandonato, deluso, l'università, per girare il mondo con la sua *mountain bike*, cercando di imparare dalla vita. Di lavoro in lavoro, sulla sua strada incontra tante belle ragazze. Dal *manga* è stata tratta una breve serie animata.

*Goldrake (Atlas Ufo Robot)*. Serie robotica concepita da Go Nagai e prodotta dalla Toei Doga nel 1975. In Italia questa serie ha segnato di fatto l'inizio della grande invasione di *anime* nelle nostre televisioni al partire dalla fine degli anni Settanta. Il successo fu enorme tra i bambini dell'epoca, che si trovarono davanti ad un cartoon dalla concezione e dalla fattura completamente diversa da quella delle produzioni occidentali. Goldrake però divenne anche l'emblema del cartoon violento, generando copiose polemiche. Protagonista della serie è Actarus, un extraterrestre pacifico che, con il robot gigante Goldrake, difende la Terra da invasori della stella Vega.

*Great Harlock*. Recente *manga* di Leiji Matsumoto pubblicato direttamente su internet in giapponese e in inglese. Si tratta della trasposizione in chiave fantascientifica della saga dell'*Anello dei Nibelunghi* raccontata e musicata da Richard Wagner. La prima parte del fumetto è stata anche trasportata in animazione con il titolo *Harlock Saga*.

*Gundam*. Famosissima serie fantascientifica del 1979 che ha rivoluzionato il genere robotico in direzione realistica, complessa e adulta. La guerra, che coinvolge la Federazione Terrestre contro un gruppo di colonie spaziali ribelli, vede protagonisti alcuni giovani dotati di poteri extra-sensoriali (ESP) e per questo chiamati *new type*. La saga ha dato vita ad una svariato e tutt'ora non concluso numero di sequel.

*Hana Yori Dango*. Serie del 1994 ambientata in un importante liceo per studenti ricchi, in cui un gruppo di ragazzi (gli F4), fanno il bello e il cattivo tempo, anche con i professori. Nel liceo arriva però Makino, una ragazza dal carattere forte che entra inevitabilmente in conflitto con i quattro ragazzi.

*Heidi*. Amatissima sia da noi che in Giappone, la serie è tratta dall'omonimo romanzo di Johanna Spyri e diretta con abilità da Isao Takahata. Heidi è una piccola orfanella che viene affidata al nonno, un pastore che abita in una baita alpina. Trasferita poi a Francoforte, Heidi conosce Clara, ragazza invalida, che grazie all'entusiasmo e alla tenacia di Heidi ritroverà, proprio sulle Alpi, l'uso delle gambe.

*Holly e Benji*. Lunga e spettacolare serie calcistica, molto popolare sia da noi che in Giappone. Holly, Benji, Mark e altri ragazzi nutrono una grande passione per il pallone, un mondo ora difficile ora sereno, in cui mettersi alla prova e nel quale trovano massima importanza la lealtà e il gioco di squadra.

*Humming Bird*. È la storia di un gruppo di sorelle che connubiano l'attività di cantanti *idol* con quella di piloti da caccia. L'*anime*, sostanzialmente privo di intenti artistici, si rivolge ad un pubblico amante del genere e in grado di apprezzare una certa componente erotica.

*Idol*. Giovane cantante giapponese di successo. Si tratta per lo più di ragazze e ragazzi liceali che vengono lanciati sul mercato da esperti produttori per poi essere sostituiti nel giro di un paio d'anni da altri *idol*.

*I-Zenborg*. Serie fantascientifica del 1977 realizzata in tecnica mista, coniugando filmati dal vero con personaggi in animazione. Il mondo è attaccato dai dinosauri, che mutati geneticamente nel corso dei millenni, vogliono riprendere il dominio del pianeta. L'unico baluardo per l'umanità sono Ai e Zen, due cyborg che combattono con l'astronave I-Zenborg.

*Jenny la tennista*. Tratte da un *manga* di Sumika Yamamoto, le vicende sportive e sentimentali di Jenny sono state trasposte a più riprese in animazione, per lo più sotto l'abile regia di Osamu Dezaki. Il mondo del tennis diventa un'occasione di maturazione e di riflessione per una vita in cui l'impegno consapevole vale più di una vittoria.

*Ken il Guerriero*. Creato da Bronson e Tetsuo Hara, il *manga* – e con esso le due serie televisive degli anni Ottanta – ha riscontrato grande successo anche in Italia. In un mondo devastato dalle esplosioni atomiche e governato dalla legge del più forte, si intrecciano i destini di due scuole guerriere, Nanto e Hokuto. Appartente a quest'ultima, Kenshiro è un eroe positivo portatore di speranza.

*Kiss Me Licia*. Le vicende sentimentali di questa *soap-opera*, realizzata nel 1983 dalla Toei Doga, ruotano attorno all'adolescente Licia e all'avvenente Mirko, cantante e guida del gruppo rock dei Beehive. Tra gelosie, discussioni in famiglia e concerti, questa serie animata, passata quasi inosservata in Giappone, in Italia ha invece riscosso un enorme successo, dando vita anche a telefilm dal vivo di marca tutta nostrana.

*Jeeg Robot d'Acciaio*. Serie robotica creata da Go Nagai e coeva al più famoso Goldrake. La novità di questo *anime* consiste non tanto nella provenienza sotterranea dei nemici, quanto nella natura stessa del robot: Hiroshi, il protagonista, è in grado di trasformarsi nella testa dell'automa, mentre gli altri componenti (busto, graccia, gambe, ecc.) vengono lanciati dal velivolo Big Shooter e uniti grazie ad una sorta di grossi magneti.

*Lady Oscar*. Tratta da un fumetto di enorme successo di Riyoko Ikeda, questa serie del 1979, diretta anche dall'abile Osamu Dezaki, racconta le drammatiche vicende di Oscar, figlia di un generale (alla corte di Maria Antonietta, regina di Francia) che è costretta a vivere come il figlio maschio che suo padre non è riuscito ad avere. Tra intrighi, amori, tensioni popolari e i drammi della rivoluzione francese, questa serie ha riscosso un particolare successo in Italia.

*Lamù, la ragazza dello spazio*. Celebre serie televisiva tratta dal *manga* che ha lanciato vent'anni fa Rumiko Takahashi all'attenzione del grande pubblico. Ataru Moroboshi è un adolescente irresponsabile in cerca di facili avventure con tutte le belle ragazze, tutte tranne una, Lamù. Questa è una graziosa aliena con cui Ataru è costretto a convivere e in grado sia di volare sia di generare scariche elettriche di cui il protagonista è per lo più vittima.

*Lupin III*. Ideato alla fine degli anni Sessanta da Monkey Punch, Lupin III è il discendente dell'eroe creato da Maurice Leblanc. Dal *manga* sono state tratte tre serie televisive e tantissimi lungometraggi, rendendolo probabilmente l'*anime* più amato in Giappone. Famosissime anche da noi, le avventure di *Lupin III* ruotano attorno alla genialità del protagonista, alla mira di Jigen, alla abilità marziale del samurai Gōemon, ai tradimenti della procace Fujiko, all'ostinazione dell'ispettore Zenigata e alle malvage intenzioni di qualche ricco personaggio.

*Macross (Robotech, parte prima)*. Saga fantascientifica creata da Shoji Kawamori nei primi anni Ottanta. La Terra è minacciata da una popolazione di giganti, gli Zentradi, alla ricerca della cosiddetta "protocultura". Per la prima volta accanto alla guerra e ai robot, trova un posto di primo piano un triangolo amoroso tra i protagonisti (un pilota, una ufficiale e una cantante *idol*).

*Maison Ikkoku (Cara Dolce Kyoko)*. Curatissima serie televisiva tratta dall'omonimo *manga* di Rumiko Takahashi. Godai, ventenne studente alle prese con le difficoltà universitarie, vive in un condominio popolato da bizzarri vicini, simpatici e rompiscatole. Innamoratosi a prima vista della giovane governante Kyoko, inizia per lui la grande impresa di conquistarla vincendo la propria timidezza.

*Manga*. Parola con cui vengono chiamati i fumetti giapponesi. Il termine (traducibile con 'immagini buffe' o 'immagini in movimento') fu coniato per la prima volta attorno al 1814 dal famoso artista di stampe *Ukiyo-e* Katsushiro Hokusai.

*Marmalade Boy*. Creato da Wataru Yoshizumi, questo *manga* parla della relazione un po' ambigua tra due liceali, Miki e Yu, che vivono sotto lo stesso tetto a causa di uno scambio di coppia da parte dei rispettivi genitori. Dal *manga* è stata tratta una serie televisiva arrivata in Italia con il titolo *Piccoli Problemi di Cuore* e non priva di significative modifiche narrative.

*Leiji Matsumoto.* Celebre fumettista giapponese autore di molti *manga* fantascientifici, di cui sono state tratte versioni animate televisive e cinematografiche. La saga della *Corazzata Spaziale Yamato* ha segnato l'immaginario nipponico degli anni Settanta, mentre nel *Galaxy Express 999* troviamo un impegno etico e filosofico (di stampo confuciano) di grande rilievo. Molto amato anche in Occidente è poi il personaggio di Capitan Harlock.

*Mazinga Z.* Nata nel 1972 per mano di Go Nagai, questa serie è di fatto la capostipite del filone robotico (ben noto anche da noi). Koji Kabuto rinuncia alla sua vita di normale adolescente per pilotare il robot gigante Mazinga, l'unico in grado di fermare gli automi mandati dal Dottor Inferno per conquistare la terra.

*Le mille e una notte.* Lungometraggio di successo creato da Osamu Tezuka nel 1969 e diretto da Eichi Yamamoto. Tra sperimentazioni visive e tecniche, questo film per adulti risulta molto curato soprattutto dal punto di vista dell'animazione.

*Hayao Miyazaki.* Nato nel 1941, Miyazaki è uno dei più grandi cartoonist al mondo: nato come animatore, ma poi maturato anche come autore, sceneggiatore e regista, ha dato vita a serie come *Conan Il Ragazzo del Futuro* e a film di altissimo livello, prodotti dallo Studio Ghibli, di cui è cofondatore assieme ad Isao Takahata. Tra i suoi titoli più famosi, *Nausicaa della Valle del Vento*, *Il mio vicino Totoro*, *Porco Rosso* e *Princess Mononoke*.

*Hurricane Polimar.* Ironica serie supereroistica creata dalla Tastunoko Production a metà degli anni Settanta. Takeshi sembra un ragazzo fannullone, ma, quando indossa segretamente una tuta polimorfica, è in grado di sconfiggere ogni sorta di criminali con spettacolari colpi di arti marziali.

*Mimi e la nazionale di pallavolo.* Tratta dallo *shojo manga* di Chikako Urano, questa lunga serie del 1969 racconta le vicende altetiche e sentimentali di Mimi, che per raggiungere il successo di pallavolista deve sopportare grandi sacrifici. Si tratta del primo *anime* sportivo dedicato alle ragazze.

*My Neighbours the Yamada.* Suntuoso (ma apparentemente minimalista) lungometraggio di Isao Takahata, realizzato nel 1999 con lo Studio Ghibli. Con una raffinata tecnica ad acquerello digitale, vengono portate sul grande schermo le divertenti vicende della famiglia Yamada. Un film poetico e quanto mai singolare.

*Mobile Battleship Nadesico.* Serie fantascientifica prodotta dalla Xebec nel 1998. Il mondo è attaccato da misteriose astronavi aliene. Importante baluardo terrestre è l'astronave Nadesico, guidata da un gruppo di persone bizzarre, tra cui un ragazzo di nome Akito. La passione (non solo sua) per un *anime* robotico anni Settanta come Gekiganger avrà importanti risvolti nelle vicende belliche.

*Nanà Supergirl.* Prodotta nei primi anni Ottanta, questa serie vede protagonista Nanà, una ragazzina piovuta dallo spazio e dotata di superpoteri come il teletrasporto. Adottata da un giovane scienziato venale e folle, Nanà deve vedersela con spasimanti e criminali di varia natura.

*Nausicaa della Valle del Vento.* Film e fumetto di Hayao Miyazaki nati a metà degli anni Ottanta, *Nausicaa* racconta le drammatiche vicende belliche che coinvolgono alcuni popoli di un mondo fantasy dalle originali atmosfere. Tra una vendicativa giungla tossica, insetti giganti e comandanti senza scrupoli, la saggezza e il coraggio di Nausicaa salvano il mondo da un'ennesima catastrofe.

*Newsgroup*. Gruppo di discussione telematico (vi si accede attraverso internet), costituito da una sorta di bacheca di messaggi. Il flusso di messaggi dei vari utenti può essere gestito da un moderatore.

*OAV*. Original Animation Video. Si tratta di animazioni immesse direttamente sul mercato dell'Home-Video.

*Oh, Mia Dea! Manga* umoristico-sentimentale di Kyosuke Fujishima, da cui è stata tratta anche una serie di *OAV*. Keichi è uno studente che per una coincidenza si trova in casa Belldandy, una graziosa dea che ha il compito di esaudire qualsiasi desiderio del ragazzo. Mentre i due si innamorano arrivano in casa anche Urd e Skuld, irrequiete sorelle di Belldandy.

*Orange Road*. Commedia sentimentale del 1987 tratta dal *manga* di Izumi Matsumoto. Kyosuke (Johnny) è un adolescente che appartiene ad una famiglia dotata di poteri extrasensoriali (telecinetici soprattutto). Pur innamoratosi dell'intrigante Madoka, sua compagna di scuola, il ragazzo non riesce a tenere alla larga l'invadente Hikaru, cocciutamente innamorata di lui. Questa serie, uno spaccato della vita adolescenziale, con i suoi desideri e il suo romanticismo, in Italia è stata brutalmente stravolta dalle censure nel suo passaggio televisivo, intitolato *È Quasi Magia Johnny*.

*Mamoru Oshii*. Regista di talento, i suoi primi lavori riguardano la trasposizione animata (televisiva e cinematografica) del fumetto di *Lamù*, di Rumiko Takahashi. Con le animazioni di *Patlabor* (in particolare i due film) è emersa la sua attenzione a complesse tematiche sociologiche e ad una narrazione dal ritmo ponderato e suggestivo, ma mai noioso. Più famoso è il successivo *Ghost in the Shell* (1995) e molti plausi ha riscosso anche il recente *Jin-Roh*, di cui ha firmato la sceneggiatura.

*Otaku no Video*. Realizzato dalla Gainax nei primi anni Novanta, questo *anime* per l'home video è una romanzata autobiografia della stessa casa di produzione. I protagonisti sono un gruppo di *otaku* che sognano di sfondare un giorno nel mondo dell'animazione.

*Katsuhiro Otomo*. Fumettista e regista, Otomo ha acquisito fama internazionale grazie ad *Akira*. Otomo ha anche dato vita a racconti brevi come quelli presenti nella raccolta *Memories*, alcuni dei quali sono stati trasportati in una convincente versione animata. I mondi creati da Otomo sono spesso cupi e fantascientifici, ma non mancano storie dotate di maggior leggerezza.

*Patlabor*. Saga robotica creata dal gruppo Headgear, che ha dato vita ad alcune serie e due lungometraggi, diretti abilmente da Mamoru Oshii. Il filone robotico conosce in *Patlabor* un vento di novità: alla fine del XX secolo, tutto il mondo è robotizzato, a partire dal corpo di polizia di Tokyo, in cui troviamo un gruppo di agenti al comando del capitano Goto. In un mondo realistico, quotidiano e (fanta?)sociologico, il gioco di squadra si rivela spesso la carta vincente per sventare crimini di varia natura.

*Péline Story*. Tratta da un romanzo di Hector Malot, questa serie del 1978 racconta le avventure di Péline, rimasta orfana nel viaggio per raggiungere il nonno. Trovata improvvisamente sola, Peline è costretta ad arrangiarsi, fino ad arrivare a destinazione, dove si trova davanti un anziano cieco di cui deve conquistare la fiducia.

*Perfec Blue*. Film cinematografico diretto da Satoshi Kon nel 1997. Mima è una *idol*, una giovane cantante di successo che viene forzata ad intraprendere la carriera di attrice. Attorno ad una scena di stupro che lei stessa deve girare si innescano omicidi a catena e angoscianti persecuzioni, che fanno



precipitare la protagonista in una profonda confusione mentale.

*Le nuove avventure di Pinocchio.* Prodotta dalla Tatsunoko nei primi anni Settanta, questa serie si discosta non poco dalle avventure del burattino collodiano. Troviamo Geppetto e la Fata Turchina, ma Pinocchio, ad esempio, nella versione giapponese perde addirittura il nome collodiano (diventando Mokku).

*Pokémon.* Anime televisivo e cinematografico di enorme successo in tutto il mondo, prodotto dalla Toei Animation. Ash, il ragazzino protagonista, vuole diventare il più abile allenatore di Pokémon, ovvero mostri “tascabili” (*pocket-monsters*) che possono essere custoditi dentro “sfere poké” di piccole dimensioni, ma capaci, una volta liberati, di evolversi e di lottare contro altri mostriciattoli. Il giallo Pikachu è il Pokémon principale che accompagna Ash nelle sue avventure.

*C'era una volta Pollon.* Brillante serie umoristica ideata da Hideo Azuma nei primi anni Ottanta. Protagonista delle vicende è la piccola Pollon, figlia del dio Apollo, che – tra pasticci, solitudine e tanto entusiasmo – cerca di scoprire quale dea diventerà da grande. Tra graffiante ironia e gag demenziali, il mondo degli dei dell'Olimpo, parodiato, rispecchia molto le bizzarrie di una società giapponese piena di difetti.

*Princess Mononoke.* Record d'incassi della storia del cinema nipponico, questo curatissimo lungometraggio animato di Hayao Miyazaki (realizzato nel 1997) racconta le epiche vicende di Ahitaka, un ragazzo che, in seguito ad una maledizione, si trova coinvolto in una guerra tra gli uomini e la natura. Nella foresta, abitata da spiriti ed animali giganteschi, vive San, una ragazza allevata dai lupi che entrerà in sintonia con il protagonista.

*Proteggi la mia terra.* Manga di Saki Hiwatari che ha conosciuto nel 1996 una trasposizione animata in OAV. Alcuni giovani, resisi conto di avere in comune strani ricordi, scoprono di avere avuto una vita precedente su una base lunare, nelle vesti di scienziati con il compito di vegliare sulle sorti della Terra.

*Ranma 1/2.* Manga creato da Rumiko Takahashi, che unisce umorismo, arti marziali e storie d'amore. Al centro della vicenda troviamo Ranma, un liceale che – a causa di un incidente magico – quando viene bagnato con l'acqua fredda, si trasforma in una ragazza. Dal *manga* è stata tratta una lunga serie televisiva e alcuni OAV arrivati anche in Italia.

*La Regina dei Mille Anni.* Riuscitissima (quanto poco trasmessa) serie fantascientifica creata nel 1981 da Leiji Matsumoto rivisitando la *Storia di un tagliatore di bambù (Taketori Monogatari)*. Nel 1999 la terra è minacciata dal pianeta Lamethal, destinato ad entrare in collisione con essa. Mentre dietro questa vicenda si cela la presenza della Regina dei Mille Anni, il popolo terrestre è costretto a prendere decisioni importanti.

*Rocky Joe.* Serie televisiva del 1970 (e ripresa poi dieci anni dopo) è tratta dal fumetto di Ikki Kajiwara e Tetsuya Chiba. La storia, famosissima in Giappone, racconta la carriera, sul ring del pugilato, di Joe, un ragazzo di strada orfano e destinato altrimenti alla delinquenza. Joe, dopo tanti avversari e innumerevoli sacrifici, arriverà – nonostante i dissensi dei suoi amici – a consumare ogni energia sul ring, fino alla morte. La regia è di Osamu Dezaki.

*Sailor Moon.* Le avventure delle cinque guerriere in marinaretta ideate da Naoko Takeuchi dominano il panorama televisivo dei primi anni Novanta in Giappone. Amatissimo anche da noi da bambini e ragazze, *Sailor Moon* condisce il genere “maghette” con una buona dose di comicità e azione, in cui le protagoniste, grazie a poteri straordinari, combattono le forze del male, grazie

anche all'aiuto del misterioso Milord.

*Saint Seiya.* Vedi *Cavalieri dello Zodiaco*.

*Sakura Mail.* Anime che verte sostanzialmente attorno ad una palese componente erotica, che ammicca sia allo spettatore che al protagonista, uno studente che finge di aver superato l'esame di ammissione all'università pur di non sfigurare con una universitaria di cui si è innamorato. Al tempo stesso però, si trova corteggiato da una sua cugina che convive con lui.

*The Sensualist.* Questo lungometraggio, uscito nel 1991 sotto la direzione di Yukio Abe, è ambientato nel XVII secolo e narra le vicende erotiche della cortigiana di Edo (l'antico nome di Tokyo) Komurasaki, corteggiata da un ricco mercante e da un impiegato. Il film, che graficamente si richiama palesemente alla tradizione delle stampe *Ukiyo-e*, nutre un'attenzione particolare per i dettagli, le simbologie e le immagini astratte, rivelandosi un lungometraggio di grande suggestione.

*Serial Experiment Lain.* Miniserie del 1998 di una dozzina di puntate destinate ad un palinsesto notturno. In un mondo apparentemente normale, vive Lain, una ragazzina dallo sguardo perso e dall'animo introverso. Dalla narrazione lenta ma estremamente suggestiva, la serie di *Lain* si rivela un prodotto indubbiamente sperimentale, tanto moderno e complesso quanto riuscito.

*Shonen Ai.* Genere di manga che raccontano le vicende amorose di ragazzi omosessuali. Linguisticamente vicini allo *shojo manga*, questo tipo di fumetti si rivolge ad un pubblico femminile.

*Shojo manga.* Il "fumetto per ragazze" nasce negli anni Sessanta come genere a partire dal successo del manga *La principessa Zaffiro*, di Osamu Tezuka. Le storie sono per lo più centrate su vicende sentimentali, mentre linguisticamente troviamo una grande libertà di impaginazione accanto ad un ampio uso di grandi occhi lucidi e di decorazioni come rose, brillanti, cuori, ecc. Per quanto nato da artisti maschili, lo *shojo manga* diventa presto appannaggio di autrici, come Chikako Urano, Yumiko Igarashi e Riyoko Ikeda, autrice quest'ultima del celeberrimo *La Rosa di Versailles* (*Lady Oscar*).

*Simpson.* Famosissima serie televisiva statunitense creata da Matt Groening alla fine degli anni Ottanta. Indirizzata ad un pubblico non infantile, *I Simpson* restituiscono un'acuta e divertente analisi della società americana. Nonostante la mediocrità di papà Homer e le birichinate del ragazzino Bart, alla fine i buoni sentimenti hanno la meglio in un mondo quanto mai imperfetto.

*Slayers.* Variopinta serie fantasy arrivata nel 1997 su Italia Uno con il titolo *Un Incantesimo Dischiuso tra i Petali del Tempo per Rina*. In un mondo fantasy, un gruppo di personaggi, capeggiati dalla maga Rina, si trova ad affrontare troll, draghi, uomini-pesce, demoni e quant'altro. A *Slayers* sono stati dedicati anche alcuni *OAV* e ben quattro film.

*South Park.* Famosa serie americana per adulti creata da Trey Parker e Matt Stone. Realizzata interamente in decoupage (ritagli di carta), *South Park* opera una graffiante critica alla società statunitense, minandone l'ipocrisia e il puritanesimo a colpi di intelligente volgarità. Protagonisti delle vicende sono un gruppo di quattro bambini, ora ingenui ora spietati.

*Lo Specchio Magico.* Serie creata nel 1969 dalla Fujio e dalla Toei. La ragazzina Stilly, grazie ad uno specchio magico che è in grado di trasformarla in qualsiasi persona o animale ella desideri, risolve tanti piccoli problemi quotidiani in un tranquillo quartiere di Tokyo.

*Star Blazers*. Cfr. *Corazzata Spaziale Yamato*.

*La Storia dei Tre Adolf*. Romanzo a fumetti creato da Osamu Tezuka, si tratta forse dell'opera più matura e abilmente costruita dell'autore. Mentre due ragazzini di nome Adolf si vedono la loro amicizia prendere strade differenti con l'avvento del Nazismo, un coraggioso giornalista di nome Shoei si trova braccato dagli agenti di Fuhrer. A legare i destini di tutti i numerosi personaggi troviamo l'inquietante sospetto che lo stesso Hitler sia ebreo.

*Street Fighter II*. Videogioco che ha segnato la storia nel genere "picchiaduro". Ci si sfida prendendo le parti dei più svariati lottatori, dotati ciascuno di una tecnica particolare e di mosse speciali. Dal videogioco sono stati tratti un film ed una serie animata.

*Tansor Five*. La squadra scientifica Tansor Five viaggia attraverso il tempo grazie ad incredibili vetture trasformabili. I cinque eroi giungono così a fare luce sui grandi misteri della storia dell'umanità. La serie, realizzata dalla Nippon Sunrise, è del 1979 e realizzanta in tecnica mista.

*Tenchi Muyo*. Realizzate sia su carta che su pellicola, le vicende di *Tenchi Muyo* parlano delle movimentate e umoristiche vicende di un ragazzo (Tenchi), che rompendo un sigillo che imprigionava uno spirito in un vecchio tempio, si ritrova circondato da graziose fanciulle: Ryouko, un pirata spaziale con intenzioni omicide e Aeka, una principessa alla ricerca del fratello scomparso.

*Tomb Rider*: Famosissimo videogioco di esplorazione (arrivato alla sua quinta versione) che fonde elementi del videogame d'avventura con l'RPG (Role Play Game). La protagonista, l'atletica e procace Lara Croft, deve risolvere enigmi, combattere contro nemici malvagi ed escogitare le soluzioni più ingegnose per muoversi in ambiente ora ostile ora intrigante.

*Una Tomba per le Lucciole*. Struggente e curatissimo film diretto da Isao Takahata nel 1988. In un Giappone dilaniato dalle bombe della Seconda guerra mondiale il ragazzino Seita, rimasto orfano, si prende cura della sorellina Setsuko. Tra miseria ed autoisolamento, la tragica esperienza dei due protagonisti non si discosta da quella del loro Paese.

*L'Uomo Tigre*. Lunga serie televisiva del 1969 creata da Ikki Kajiwara. Naoto è un lottatore mascherato di catch che si ribella alla associazione malvagia Tana delle Tigri (che lo aveva allevato) per aiutare i bambini di un orfanotrofio. La sua più grande sfida è di sconfiggere lealmente gli avversari che, inviati da Tana delle Tigri, sono pronti ad ucciderlo con ogni mezzo.

*Uruseyatsura*. Vedi *Lamù*.

*Video Girl Ai*. *Manga* che ha segnato il successo dell'autore Masakazu Katsura. Le vicende ruotano ai sentimenti di svariati personaggi, e in particolare Yota, un adolescente un po' imbranato ma dall'animo buono. La sua vita cambia da quando dal suo televisore, mentre sta guardando una videocassetta erotica, esce Ai, la ragazza protagonista del filmato. Tra drammi e ammiccamenti, in Italia il successo del *manga* è stato strepitoso, andando a toccare i sentimenti di molti adolescenti.

## BIBLIOGRAFIA

- Autori vari, *Mangamania, vent'anni di Giappone in Italia* (speciale *IF*), Epierre, Milano, 1999.
- A.Baricordi e altri, *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, Granata Press, Bologna, 1991.
- Ermanno Bencivenga, *E in America ci invidiano il liceo*, *Domenica Il Sole 24 ore*, 1/10/2000
- Anna Bondioli (a cura di) *Il buffone e il re*, La Nuova Italia, Firenze, 1994 (1989).
- Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Sonzogno, 1995 (1967).
- Davide Castellazzi, *Animeland. viaggio tra i cartoni made in Japan*, Tarab, Firenze, 1999.
- Davide Castellazzi, *Otaku world, il mondo di manga e degli anime*, Cartoon Club, Rimini, 1998.
- Massimiliano Ciotola, *La violenza nell'animazione*, tesi di laurea in Semiotica, Salerno, a.a. 1999/2000.
- Diego Coniglio (a cura di), *Lettere a Lupo Alberto*, Castelvevchi, Roma, 1996.
- Francesco Filippi, *Gekiganger 3, l'OAV* (su *Man-ga!* n°2), WWP. Milano, 6/2001.
- Francesco Filippi, *Perché riadattare? Adeguamento ai tempi e manipolazione del pensiero* (su *Manga Giornale* n° 8), Cartoon Club, Rimini, 4/1999.
- Francesco Filippi, *Yamada-kun, il ritorno di Isao Takahata* (su *Fumo di China* n°83), Cartoon Club, Rimini, 10/2000.
- M.Griner e R.I.Furnari, *Otaku: i giovani perduti del Sol Levante*, Castelvevchi, Roma, 1999.
- A. Goramasca e L. Valtorta, *Sol Mutante. Mode giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Genova, Costa & Nolan, 1996.
- Sharon Kinsella, *Japanization of European Youth*, <http://www.cus.cam.ac.uk/~sk226/>
- Antonia Levi, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, Open Court, 1996.
- Arianna Mognato, *Super robot anime*, Yamato Video, Milano, 1999.
- Marco Pellitteri, *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Castelvevchi, Roma, 1999.
- Francesco Prandoni, *Anime al cinema. Storia del cinema di animazione giapponese 1717-1995*, Yamato Video, Milano, 1999.
- Dean Prenc, *Mitsuhisa Ishikawa* (su *Animerica* vol. 8 n° 9), Viz Communication, S.Francisco (USA), 9/2000.
- Luca Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Castelvevchi, Roma, 1998.
- Jiro Taniguchi, *Al tempo di papà*, Planet Manga, Modena, 2000.
- Donald Woods Wiinicott, *Gioco e Realtà*, Roma, Mondadori, 1974.

## VIDEOGRAFIA

- Satoshi Kon, *Perfect Blue*, Yamato Video (n°69), Milano, 1999 (Rex Entertainment, JP, 1997).
- Takeshi Mori, *Otaku no Video*, Animeigo, UK, 1993 (Gainax, JP, 1991)
- Tatsuo Sato, *Mobile Battleship Nadesico*, Dynamic Italia, Bologna, 2000 (Xebec, JP, 1996).
- Akemi Matsuzawa, *Cosplay Enciclopedia*, AnimeWors, USA, 1999 (1996).