

# CORAZZATA SPAZIALE YAMATO



地球を救え、はるか宇宙の彼方イースカントルめざして  
ヤマトはいま、ロマンと冒険の旅へ

## 宇宙戦艦

SPACE CRUISER YAMATO

# 大和

〈カラー作品〉

企画・原案・製作・総指揮 西崎義展 ■ 監督(1974年)の舛田利雄  
脚本 山本暎一 / 編劇 桂川 敏夫 ■ 音楽 宮川 洋 ■ アニメーション・ディレクター 石原 昌  
助監督 高橋 一徳 ■ 設定デザイン 松本 零士  
制作 日本コロムビア・テレビジョン・システム・サービス / 配給 国際興業(株式会社アカデミー)

[1974]

# CORAZZATA SPAZIALE YAMATO

## *UCHU SENKAN YAMATO*

La più grande corazzata del mondo; La corazzata spaziale; *Uchu Senkan Yamato* dal Giappone all'Italia; La saga; I personaggi; Tematiche.

### **2,1) LA PIU' GRANDE CORAZZATA DEL MONDO<sup>1</sup>**

"Uno dei progetti navali più ambiziosi che siano mai stati intrapresi è stato quello della costruzione delle tre supercorazzate che il Giappone mise in campo durante la seconda guerra mondiale: ognuna stazzava 72.000 tonnellate, contro una media di circa 35.000 delle navi da battaglia inglesi. Tentare una simile impresa fu un atto audace e la sua realizzazione fu sorprendente, ma riuscire a mantenere segreta un'operazione di questo genere fu addirittura incredibile.

(...) I giganti della Marina giapponese erano buone navi, ma la loro costruzione era stata stabilita in evidente malafede, e forse per questo vennero perdute tutte e tre".

La Yamato, la cui realizzazione iniziò nel 1936, era la più grande corazzata del mondo e per costruire navi di dimensioni tali da rendere possibile l'installazione di nove cannoni da 460 millimetri, era necessaria una grande capacità nel campo tecnologico: si trattò di un'impresa senza precedenti. Gli enormi cannoni della Yamato erano capaci di scagliare proiettili alla distanza di trentacinque miglia e di perforare una piastra d'acciaio dello spessore di oltre quaranta centimetri; uno solo di essi avrebbe potuto mettere fuori combattimento un intero battaglione di fanteria, e la Yamato ne portava a bordo più di mille.

---

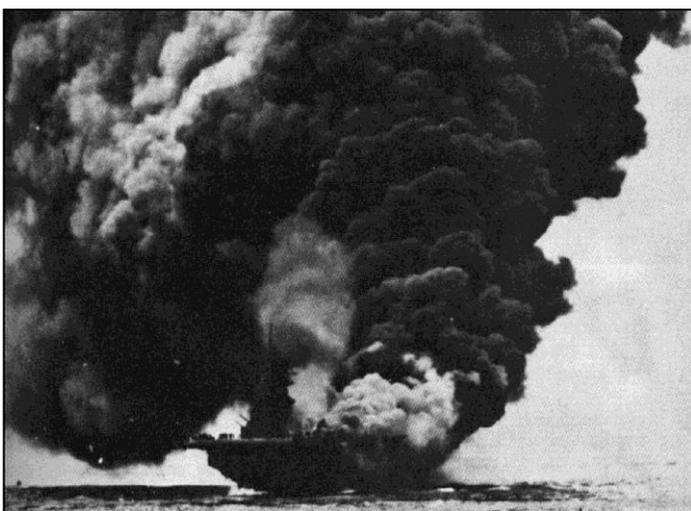
<sup>1</sup>) Per la stesura di questo paragrafo mi sono basato sulla testimonianza di Masanori Ito [Ito; 1956] e di T.Hara, F.Saito, R. Pineau [Hara; 1968]

Nella battaglia di Sibuyan, nell'ottobre del 1944, "la Yamato e la Musashi erano naturalmente il principale bersaglio dell'attacco, ma le bombe rimbalzavano letteralmente sui loro solidi ponti e sulle spesse corazzature senza provocare in pratica alcun danno". Il 26 del mese "la Yamato, ulteriormente danneggiata nel settore di prua, imbarcava tremila tonnellate d'acqua; come misura di controallagamento ne vennero immesse nelle sue sezioni di poppa altre duemila tonnellate, facendo imbarcare alla nave una quantità di acqua marina equivalente alla stazza di un incrociatore leggero: (...) era davvero inaffondabile".

"I fiori di ciliegio, cadendo, sembravano compiangere la sorte della Marina imperiale. Il 5 aprile 1945 alla Yamato venne affidata una missione suicida, incontrando la forte disapprovazione degli ufficiali. Infatti "se è vero che in guerra le perdite umane sono inevitabili, è altrettanto vero che non si dovrebbe cercare la morte senza scopo; inoltre l'evitare qualunque operazione che non offrisse alcuna probabilità di sopravvivenza era uno dei principi fondamentali della Marina giapponese".

Era il 7 aprile 1945, "la Yamato solcava grosse onde filando al massimo della sua velocità. Quella corazzata di 72000 tonnellate ispirava un senso di fiducia soltanto a guardarla. I marinai avevano quasi una fede religiosa nella

Yamato. Questo sentimento era aumentato dopo il fatto che era tornata intatta dalla battaglia di Leyte". La prima bomba colpì la grande corazzata alle 12,40. Successivamente la



Il fumo di una portaerei statunitense colpita.

nave venne centrata da innumerevoli bombe e da almeno quindici siluri. "La Yamato ancora si muoveva, che visione magnifica! All'improvviso del fumo sbucò all'altezza della linea di

galleggiamento" e la colonna di fumo bianca e nera raggiunse alcuni chilometri di altezza.

"Il capitano di vascello Aruga disse al suo comandante in seconda: "<<Io sono una cosa sola con la Yamato, tuttavia , una volta in acqua, istintivamente potrei nuotare e così sopravvivere. Perciò prendi questa corda e legami alla chiesuola. Questa è la mia ultima richiesta ed è un ordine!>>". "Mi sentii scosso da brividi e mi accorsi anche che pioveva. Mentre pensavo alla Yamato le gocce d'acqua si mescolavano sul mio viso al pianto...".

Il 7 aprile 1945, con l'affondamento della corazzata Yamato, la marina giapponese morì; “sarebbe stato molto bello se la Yamato avesse potuto sopravvivere ed essere posta sotto la custodia delle Nazioni Unite quale monumento all'ingegno umano; invece, purtroppo, venne sacrificata in una futile operazione che non ottenne alcun risultato”, vittima "del complesso giapponese della <<battaglia decisiva>>".

## 2,2) LA CORAZZATA SPAZIALE<sup>2</sup>

Se la Yamato è entrata nella storia della marina giapponese, altrettanto si può dire di quella spaziale, che ha rivoluzionato il cinema d'animazione nel Sol Levante, creando un movimento di pubblico e di energie che non si è più ripetuto. Non a caso le date convenzionali che demarcano "l'anime-boom", il periodo d'oro dei cartoon nipponici, corrispondono al primo e all'ultimo lungometraggio della saga *Uchu Senkan Yamato* (1977 e 1983).

"La sua era un'antica leggenda, una leggenda di eroismo e di sacrificio. Ora questa antica nave ritorna in vita, la sua leggenda risorge, la leggenda di una nave che salverà la Terra". Con queste parole il narratore, nel secondo episodio<sup>3</sup> della prima serie televisiva, presenta la corazzata spaziale

---

<sup>2</sup>) Per i richiami alle varie puntate segno in numeri arabi il numero della puntata, mentre in numeri romani il riferimento alla serie (Ad esempio '2°I' indica il secondo episodio della prima serie). Le prime due serie televisive sono state trasmesse in Italia senza i titoli degli episodi, per cui ho li ho aggiunti a mia discrezione, per rendere meno vaghi i riferimenti in nota.

<sup>3</sup>) 2°I) *La Yamato emerge*.

Yamato, nata nel 2199 dalla ristrutturazione segreta del relitto arrugginito della seconda guerra mondiale. "E' un'astronave da guerra gigantesca, non ne avevo mai viste di così grandi!"- esclama un generale del popolo alieno di Gamilas.



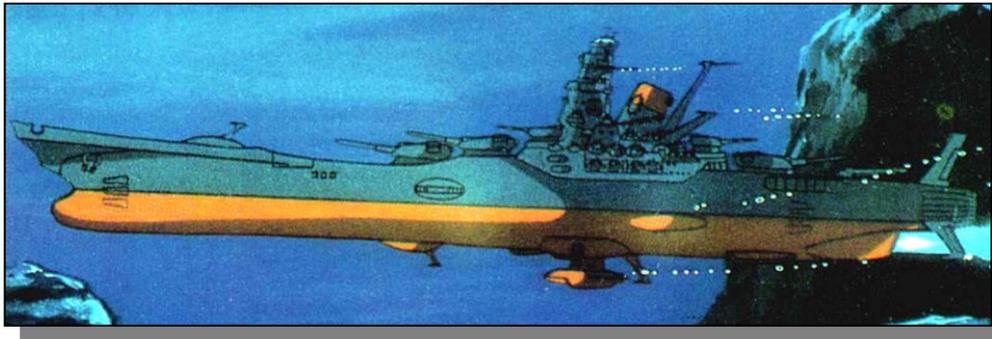
La prima serie nasce nel 1974, un anno dopo la crisi petrolifera e gli avvelenamenti da mercurio causati dagli scarichi delle industrie giapponesi. La portentosa crescita economica del Giappone si arresta improvvisamente, mostrando i limiti del sistema consumistico importato dagli Stati Uniti. In questo contesto di incertezza ed inquietudine, la storia della *Corazzata Spaziale Yamato* vuole fornire un risposta di speranza per il futuro. Leiji Matsumoto in un'intervista [Murakami; 1997] ha raccontato che durante la stesura di *Uchu Senkan Yamato* ha incontrato un ragazzo gravemente handicappato che, nonostante fosse completamente infermo, reagiva ai suoi fumetti con una vitalità impressionante. "Grazie a lui - dice Matsumoto - pensai seriamente alla necessità di mettere un messaggio positivo nelle mie opere, che potesse raggiungere il cuore anche delle persone sfortunate, l'immagine di un uomo che di fronte a qualsiasi difficoltà non si tira indietro, un uomo che non deve arrendersi mai". "Da quel momento in poi sono riuscito a dare un cuore ai miei personaggi, proprio per aiutare psicologicamente anche i

Il relitto della Yamato

ragazzi sfortunati. Voglio insegnare loro a non abbattersi e a continuare a vivere".

Se davanti a grandi difficoltà è necessario a livello individuale trovare dentro di sé la forza per superare la situazione critica, a livello sociale e culturale invece si tratta di “tornare là dove la storia ha compiuto la svolta sbagliata e creare un novo punto di partenza” [Yamato; 1995]. Recuperare quindi la propria identità, la via giapponese, lo 'spirito di Yamato' (Yamato è l'antico nome del Giappone). Insomma recuperare il passato per andare avanti, ricordando sia le glorie di chi ci ha preceduto, sia gli errori da essi compiuti.

Questo problema emerge chiaramente dalle parole dell'anziano capitano della corazzata spaziale, Jyuzo Okita: "Ora a questa nave è stata ridata la



vita, ma non allo scopo di fare la guerra<sup>4</sup> anche se affronteremo numerose battaglie - ma con l'intento

La Yamato.

di salvare la Terra<sup>5</sup>". La missione della Yamato non può essere che pacifica, come le seguenti parole di Kodai chiariscono all'inizio del secondo film<sup>6</sup>: "Io non credo che abbiamo lottato sacrificando la vita del Capitano Okita e di molti altri uomini solo per fare della Terra un pianeta dominante!<sup>7</sup> Abbiamo capito che non poteva esserci vera felicità sulla Terra senza che vi fosse nel resto dell'universo. L'esistenza della Yamato ha questo scopo, perciò deve continuare a vivere per tutelare la pace nell'universo".

<sup>4</sup>) Come era avvenuto nel XX secolo.

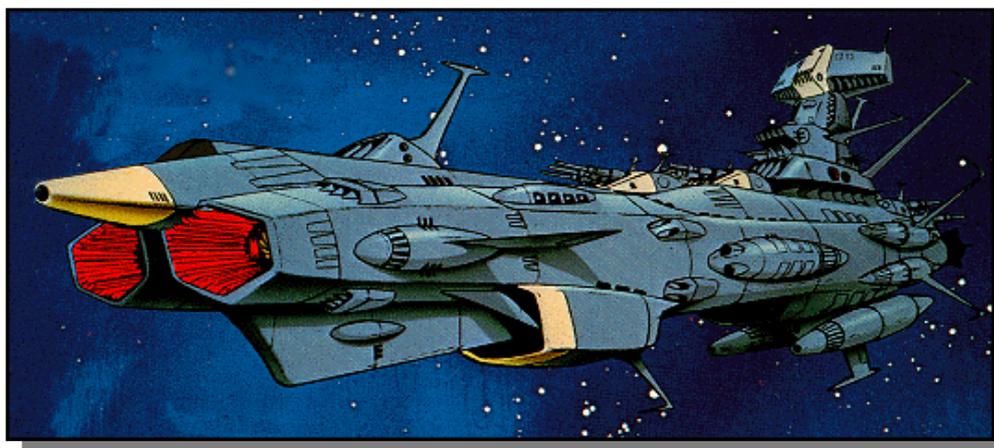
<sup>5</sup>) 2°I) *La Yamato emerge*.

<sup>6</sup>) *Addio Yamato*

<sup>7</sup>) Come è avvenuto nella seconda guerra mondiale.

Così come la forza di una nazione risiede nel suo popolo così la forza della Yamato non consiste tanto nella tecnologia, quanto nel suo equipaggio, i Guerrieri delle Stelle, e nel legame con la loro nave. Nella seconda serie<sup>8</sup>, davanti al progetto delle autorità militari di automatizzare completamente la Yamato, Susumu Kodai, il giovane protagonista, protesta con ardore: "il cuore e il sangue della Yamato sono i Guerrieri delle Stelle e noi siamo persone, non stupide macchine! (...) La Yamato è un'astronave speciale, lo ha dimostrato durante il lungo viaggio a Iskandar!<sup>9</sup> E' la casa dei Guerrieri delle Stelle! (...) E' logico, è naturale che la Yamato possa essere migliorata, ma questo non significa farla diventare una macchina! La mia astronave ha una vita, uno spirito!".

Negarsi lo spirito, la più grande risorsa umana<sup>10</sup>, comporta infatti degli enormi rischi, rappresentati in questa saga dalla possente corazzata terrestre Andromeda<sup>11</sup>, completamente computerizzata. Sanada, l'ingegnere capo



della Yamato, esprime così le sue perplessità al riguardo: "Tutte le decisioni si basano sui dati

L'Andromeda.

del computer, non c'è bisogno degli uomini: c'è la macchina... L'equipaggio diventa una specie di robot, si siedono a guardare gli strumenti. Non so come reagirebbero in caso di emergenza...".

Kodai, alla fine della seconda serie<sup>12</sup>, rivolgendosi allo spirito del defunto Capitano Okita dice: "So bene che per molti la Yamato è soltanto

<sup>8</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*

<sup>9</sup>) E' quanto è accaduto nella prima serie.

<sup>10</sup>) Si veda più avanti il discorso sulla meccanizzazione nel *Galaxy Express 999*

<sup>11</sup>) Presente nella seconda serie e in *Addio Yamato* (2°film)

<sup>12</sup>) 26°II) *L'ultima risorsa*

un'astronave, ma per noi no, è qualcosa di più, è l'anima stessa dei Guerrieri delle Stelle...".

E' proprio questa dimensione spirituale della nave e del suo equipaggio a renderla vittoriosa nelle varie imprese. Dopo la prima avventura, Dessler, a lungo principale antagonista della Yamato, osserva: "io ho incontrato i Guerrieri delle Stelle: essi hanno uno scopo ed una forza superiore a qualsiasi



Lo spirito del Capitano Okita.

organizzazione. Possono venire sconfitti solo da chi ha uno scopo altrettanto forte<sup>13</sup>".

La Yamato, in quanto simbolo di speranza, portatrice di una purezza che non deve morire, non nasconde tuttavia le sue umane incertezze; esemplare al proposito è l'episodio<sup>14</sup> in cui Hayara, l'ufficiale delle comunicazioni, esce di senno e tenta disperatamente di tornare sulla Terra quando ormai l'astronave naviga nelle profondità dello spazio, verso la meta che si spera porti la salvezza all'umanità minacciata dalle radiazioni. Per quanto Hayara sia stato l'unico a farsi prendere dal panico, il timore di non riuscire vittoriosi in una missione difficilissima e di fondamentale importanza serpeggia più o meno inconsciamente tra l'equipaggio; il Capitano Okita coglie allora l'occasione per parlare con gli ufficiali della Yamato: "Insieme siamo arrivati lontano. E' vero che non sappiamo quello che ci aspetta, ma nessuno conosce il proprio futuro, non ci sono garanzie. Sappiamo solo che ci è stata affidata la vita futura della Terra. Solo i Guerrieri delle Stelle possono salvarla, ma per poterlo fare bisogna credere in un futuro per tutti noi, compiere il nostro dovere fino in fondo. Se non lo facciamo saremo perduti, la Terra sarà perduta!".

Insomma, senza la speranza non è possibile nemmeno trovare la forza per affrontare le avversità e i rischi che il cammino necessariamente

---

<sup>13</sup>) 1°II) *Una nuova minaccia*

comporta. La Terra, come il Giappone, come ciascuno di noi, si può ritrovare improvvisamente minacciata e soltanto lo spirito della speranza, solo il coraggio della Yamato può salvarla. I cannoni da 460 millimetri non bastano.

### **2,3) UCHU SENKAN YAMATO DAL GIAPPONE ALL'ITALIA**

La corazzata spaziale in madrepatria ha ottenuto un grande consenso e successo di pubblico ed è entrata nell'immaginario di un'intera generazione. In *Storia dell'Animazione Giapponese* [Yamato; 1995] questo fenomeno è stato descritto ampiamente: la prima serie esce nel 1974, prodotta dalla West Cape Corporation di Yoshinobu Nishizaki, un manager e produttore musicale (non a caso è proprio la colonna sonora uno degli elementi di successo della saga spaziale). Nonostante la portata innovativa di questo soggetto, la qualità dell'animazione, l'elevato numero di colori (120), la quantità di dettagli dell'astornave, la musica e tutto il resto, gli indici di ascolto risultano pessimi, poiché nella stessa fascia oraria (domenica alle 19,30<sup>15</sup>) da mesi la serie di *Heidi*<sup>16</sup> sta riscuotendo un grandissimo successo. Per questo motivo la serie viene ridotta a soli ventisei episodi.

Nonostante la delusione, Nishizaki prova a trovare altre soluzioni, come quella di esportare all'estero il cartoon, per cui progetta un film di montaggio di 98 minuti. Intanto le repliche di Yamato fanno inaspettatamente registrare indici di ascolto sempre più alti (13,8 % nel 1976 e 16,7 % nel 1977). Il produttore allora, grazie anche ad un consiglio di un amico, prepara un lungometraggio per il mercato interno della durata di tre ore e mezzo. Le grosse case distributrici con cui Nishizaki ha contatti, come la Toei e la Herald, si rifiutano di mettere in circolazione un film di tali proporzioni, anche perchè i cartoon sul grande schermo in passato si sono rivelati un

---

<sup>14</sup>) 19°I) *Il delirio di Hayara*

<sup>15</sup>) In Giappone le puntate delle nuove serie escono a scadenza settimanale.

<sup>16</sup>) Prodotta nel 1974, questa serie è diretta da Isao Takahata e vede la collaborazione di Hayao Miyazaki.

fallimento economico e, di conseguenza, da parecchi anni non sono più stati prodotti lungometraggi. Al manager della West Cape Corporation allora non resta che noleggiare una sala con i propri mezzi. Nel frattempo però l'interesse cresce: i fan club di *Yamato* e Matsumoto contano 20.000 aderenti, il fumetto ed il romanzo hanno venduto 1.200.000 copie e i



Un'immagine del fumetto.

dischi 450.000, così, grazie anche all'annuncio che ai primi spettatori verrà regalato un rodovetro del cartoon, il film della *Corazzata Spaziale Yamato*, proiettato per tre mesi in una versione di 130' montata da Toshio Masuda, viene visto da 2.300.000 persone. La passione collettiva deve ancora iniziare, ma intanto questo film di montaggio dimostra quanto possa essere economicamente proficuo il cinema d'animazione, sul quale tantissime persone decidono di investire i propri fondi da questo momento in poi. Nasce così l' 'anime-boom', il periodo d'oro dell'animazione nipponica, le cui produzioni sono ancora oggi un fondamentale

punto di riferimento per chi produce e realizza gli *anime* (si pensi solo al numero di remake realizzati negli anni novanta). Non si può dire che la tenacia di Nishizaki non sia stata premiata.

Nel novembre dello stesso anno, il 1977, in una conferenza Nishizaki annuncia di voler realizzare il capitolo conclusivo della saga di *Yamato*, il cui Fan Club ufficiale viene fondato un mese dopo. Questa volta si tratta di un lungometraggio creato appositamente per il grande schermo. La prima di

*Saraba Uchu Senkan Yamato*<sup>17</sup> è fissata il 5 agosto 1978 alle 8,30 di mattina: molti fan la sera prima non si trovano davanti ai televisori (la serie in quei giorni viene replicata da due emittenti, con punte di 39% di share), ma fuori dai cinema a fare la coda. Alcuni si sono portati con sé una tv portatile per seguire la serie durante l'attesa, a Nagoya si vedono addirittura code di cinquecento metri. Un tale seguito di pubblico si può spiegare con l'annuncio che si trattava del capitolo conclusivo della corazzata spaziale, con la promessa del rodovetro in regalo ai primi arrivati, con l'uscita di *Guerre Stellari* due mesi prima; comunque sia, trovandosi i cinema delle principali città assediati da folle di adolescenti già alle due di notte, viene presa la decisione di aprire i cancelli, anticipando la prima di *Saraba* alle quattro del mattino. I quattro milioni di spettatori rendono questo film il quarto miglior incasso della cinematografia giapponese e il suo record al botteghino come film d'animazione verrà battuto solo undici anni dopo da *Kiki's Delivery Service* di Hayao Miyazaki, superato poi a sua volta da *Porco Rosso* (1992) e *Mononoke Hime*<sup>18</sup> (1997), sempre di Miyazaki.

In virtù dello strepitoso successo delle due ore e mezza di *Saraba*, e a causa delle proteste di Leiji Matsumoto che non approva il suicidio finale dei protagonisti voluto da Nishizaki, il 14 ottobre del 1978 esce la seconda serie di *Uchu Senkan Yamato*, che riprende le vicende del secondo lungometraggio ampliandole e cambiandone il finale, che questa volta lascia in vita la corazzata e il suo equipaggio. Così la saga spaziale va avanti: nel 1979 esce uno speciale televisivo di 98', *Yamato il Nuovo Viaggio*, mentre a partire dagli anni ottanta la qualità delle realizzazioni sale costantemente, nonostante il calo di audience. Nel 1980 esce la terza serie (che ottiene 'solo' il 15 % di Share) ed il terzo film cinematografico, *Yamato per Sempre*. In quest'anno iniziano anche i lavori per *Final Yamato*<sup>19</sup>, un poderoso colossal cinematografico da 160', forse il più lungo cartoon mai realizzato nella storia, che segna, con il 1983, la fine dell' 'anime-boom' e dei rapporti tra Nishizaki e Matsumoto (quest'ultimo infatti per la seconda volta si è trovato

---

<sup>17</sup>) *Addio Yamato* (II°film) Yamato Video n°31, 1995, Milano

<sup>18</sup>) Con i suoi 12.000.000 spettatori, questo film costituisce il miglior successo di sempre in Giappone.

<sup>19</sup>) *Yamato Ultima Battaglia* (IV°film), Yamato Video n°37, 1995, Milano.

di fronte all'imposizione, da parte del primo, di un finale suicida nella sceneggiatura).

### **Da Yamato a StarBlazers**

In Italia le serie televisive sono giunte dagli Stati Uniti, che hanno ribattezzato la saga *Star Blazers* (I e II serie) e *Star Blazers II* (III serie), rimaneggiandola soprattutto nelle prime due avventure. I dialoghi ed i nomi sono stati americanizzati, ad esempio la Yamato viene ribattezzata come Argo ed i nomi diventano anglofoni (Derek Wildstar, Mark Venture, Alex Stardust, la Cavalleria Spaziale è diventata Marines Spaziali, ecc.), inoltre si è spostato l'accento dalla Yamato al suo equipaggio, rielaborando liberamente i dialoghi. Le frasi che cito in questa analisi, sono quindi da considerare con le dovute riserve, non potendo controllare direttamente la loro validità attraverso un confronto con le edizioni giapponesi. Inoltre sono state apportate numerose censure, con la conseguenza che nelle prime due guerre spaziali non si vede mai morire nessuno, senza contare che il saké, bevanda il cui valore sacro emerge in tutte le opere di Matsumoto, è diventata del semplice latte oppure l'acqua incontaminata che sgorgava da una fonte presso l'abitazione del Capitano Okita. Se si esclude ancora la terza serie, poco rimaneggiata per mancanza di fondi, sono andate perse nell'edizione statunitense, e quindi in quella italiana, anche le sigle originali. Nella colonna sonora sono stati aggiunti vari suoni e alcune canzoni sono state ricantate in inglese.

Su *Star Blazers* si è espresso anche lo stesso Matsumoto: "L'ho visto, ma molte parti non le ho capite" [Senza autore, su *Animerica*; 1996]

Dai nostri teleschermi nazionali la serie è scomparsa da tempo, ma quando uscì ottenne un certo successo, che la fece diventare probabilmente la serie 'matsumotiana' più conosciuta dopo *Capitan Harlock*.

Tra il 1994 e il 1995 la collana di videocassette *Yamato Video* ha pubblicato i cinque lungometraggi, recuperando i nomi originali; purtroppo

il doppiaggio italiano è ancora più scadente di quello che si era ascoltato nelle serie e di conseguenza rovina tutti i dialoghi più intensi, senza contare poi che il sonoro (di fondamentale importanza) è stato mortificato a favore proprio di un doppiaggio così scadente. Inoltre, è venuto meno il formato wide screen, i sottotitoli sono rimasti in giapponese, né si è deciso di sottotitolare, tradotti, i testi delle canzoni presenti nella colonna sonora. E' davvero paradossale che proprio una casa editrice che alla famosa corazzata spaziale si è rivolta per scegliere il proprio nome, finisca per trattare in maniera così squallida soprattutto i lungometraggi a questa dedicati.

## 2,4) LA SAGA

### 2,4,1) Uno sguardo in generale

Prima di affrontare l'analisi dei personaggi e delle tematiche presenti nella saga spaziale, in questo paragrafo cercherò di presentare con maggior chiarezza e precisione le strutture comuni e gli elementi distintivi delle varie avventure, in modo tale da dare maggior concretezza alle argomentazioni che esporrò in seguito.

Settantacinque episodi in tutto, uno speciale televisivo e quattro film da più di due ore l'uno fanno ammontare a più di trentasei le ore di animazione dedicate alla corazzata spaziale, prodotte tra il 1974 e il 1983.

Il successo di questa saga è probabilmente dovuto alla sua struttura mitica e alla sua valenza simbolica, che la rendono universalmente comprensibile. Se è vero che l'ambientazione fantascientifica aiuta i più diversi spettatori ad immedesimarsi, mi sento di dire che questo meccanismo di identificazione scatti perchè *Uchu Senkan Yamato* attinge a elementi mitici ed archetipici. Innanzitutto la saga, nelle varie avventure, celebra il mito di Davide e Golia: la piccola grande Yamato, e con lei la

Terra, ogni volta si difende e sconfigge un impero invasore che domina l'intera galassia.

L'elemento di maggior fascino tuttavia è costituito forse dal viaggio-discesa (catabasi) [Durand; 1963] nel mare inghiottitore dello spazio, in fondo al quale c'è sempre una sorta di divinità femminile, custode di un pianeta: è una figura romantica, salvifica e temibile al tempo stesso, dotata di poteri soprannaturali. Come nella maggior parte delle discese archetipiche, l'eroe (i Guerrieri delle Stelle in questo caso) deve dotarsi di una corazza (la Yamato) e di un mentore, una guida (i messaggi radio o le apparizioni delle suddette divinità femminili). Altra caratteristica fondamentale è la lentezza, la laboriosità della discesa (il viaggio nello spazio oscuro), che si differenzia dalla vertiginosità della caduta degli imperi nemici e malvagi. Inoltre i pianeti di tali divinità eteree e femminili

presentano il calore e l'intimità di un grembo materno: con la parziale eccezione di Telesart, i pianeti Iskandar, Sherpard e Acquarius sono luoghi ameni, ricchi d'acqua, fertili e pacifici. Con l'eccezione di Sherpard, si tratta non a caso di mondi abitati solamente dalla divinità che li custodisce.



Un'immagine di Acquarius.

La Yamato è una casa-arca che trasporta eroi potenzialmente morti (i terrestri sembrano infatti condannati all'estinzione) in un universo viscerale, dal quale ritorneranno vincitori, portatori della salvezza dell'umanità. La Yamato, come l'Arcadia del resto (l'astronave di Harlock, sulla quale sventola la bandiera con il teschio), non è esente neanche dai valori mortuari presenti nei vascelli infernali della mitologia. Soprattutto nella prima serie emerge chiaramente come la Yamato, comandata dall'anziano Capitano Okita (Caronte?), è anche portatrice di morte: nonostante la precauzione per

un uso calcolato del potente cannone ad onde moventi, la corazzata spaziale di fatto determina la distruzione totale del popolo invasore Gamilas.

Una caratteristica che rende affascinante questa saga è la sua dimensione 'liturgica'<sup>20</sup>. Le varie manovre dell'astronave costituiscono infatti una sorta di

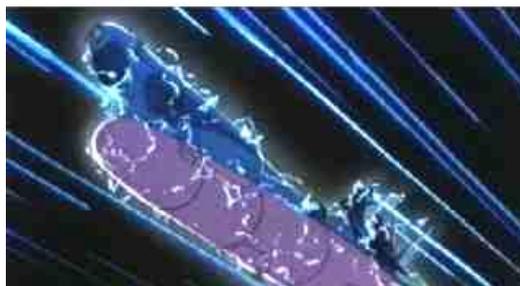


rituali, come la partenza, il *warp* (balzo spazio-temporale) e la detonazione del cannone ad onde moventi (costituito dall'immenso foro nella prua della nave). Essi vengono innanzitutto invocati dal comandante, ricevono poi una

Due immagini del *warp*.

conferma dagli addetti

ai vari reparti e quindi vengono eseguiti, rispettando una precisa sequenza di operazioni. La prima volta che vengono 'celebrati' questi rituali, si vivono momenti di suspense, di attesa (riuscirà la Yamato a decollare prima



dell'arrivo dei missili nemici?), mentre nelle occasioni successive essi si prestano ad essere rivissuti in maniera quasi contemplativa da parte dello spettatore. Saggia poi è stata la decisione di ridurre, se non nei frangenti di maggior drammaticità, la minuziosità della descrizione delle varie manovre mano a mano che la saga procedeva, evitando in questo modo il rischio di ripetitività e di pesantezza narrativa. Una tale impostazione ha anche il vantaggio di creare nello spettatore delle aspettative su questi eventi: come decollerà la corazzata spaziale in questa nuova avventura? Cosa accadrà quando accenderà i motori? In *Yamato per Sempre*, ad esempio, nemmeno i protagonisti conoscono il luogo in cui è nascosta la Yamato, il posto da dove essa decollerà: la sua uscita a rallentatore dall'interno di un asteroide, che di

<sup>20</sup>) Pur con le dovute differenze, questa dimensione mi pare abbia determinato il successo anche di alcune serie robotiche.

conseguenza va in frantumi, è una delle scene più memorabili dell'intera saga.

La struttura delle avventure in genere è semplice: la Terra ha i giorni contati, minacciata da un nemico sistematicamente crudele - magari a sua volta appartenente ad un pianeta destinato all'estinzione. Spetta alla Yamato



Una partenza della Yamato.

compiere un viaggio nello spazio, nel cuore del nemico alla ricerca di una via di salvezza, guidata da una misteriosa presenza femminile che si rivelerà salvifica. In questa maniera si

ricostituisce l'armonia che si era infranta all'inizio dell'avventura.

Uno dei limiti più evidenti (e non certo di poco conto) di questa saga è costituito proprio da questa semplicità, che vede ad esempio 'i cattivi' di turno essere sempre privi di spessore, unicamente avidi e crudeli; tale è anche Dessler, storico antagonista dei Guerrieri delle Stelle, che acquisisce fascino e complessità solo dal momento in cui stringe amicizia con l'equipaggio della Yamato<sup>21</sup>.

#### 2,4,2) La colonna sonora

Il sonoro è indubbiamente una delle parti migliori, nonché motivo di successo, della saga di *Yamato*. I rumori sono poderosi, soprattutto quelli che concernono l'astronave, come il fragore dei motori e la detonazione dei

<sup>21</sup>) 24°II) *Il cambiamento di Dessler*

cannoni da 460 millimetri (che ha un suono tipico e ben riconoscibile), che sono rimasti nel cuore di tutti i fan<sup>22</sup>.

La musica orchestrale, composta prevalentemente da Hiroshi Miyakawa, è impostata secondo vari temi conduttori, alcuni dei quali sono presenti in tutta la saga, altri invece sono tipici solo di alcune avventure. Tra i temi musicali più ricorrenti troviamo quello dello spirito della Yamato<sup>23</sup> (usato negli esterni della Yamato oppure in alcuni momenti solenni della vita dell'equipaggio, come il saluto alla tomba di Okita<sup>24</sup>), il motivo della Cometa Bianca, dei caccia spaziali, dell'amore, della collina degli eroi, di Dessler malvagio<sup>25</sup>, e così via.

Le melodie della colonna sonora vengono riprese nelle varie situazioni, ma arrangiate in maniera diversa, oppure semplicemente variate: si va dalla marcia trionfale a un dolce accompagnamento, dal jazz ai pezzi cantati. In questa maniera si vengono a creare alcuni motivi riconoscibili, che si legano a tipiche situazioni (creando e richiamando una particolare emozione), mentre nel complesso lo spettatore si trova avvolto da un sottofondo musicale sempre vario, ma al tempo stesso coerente.

La musica in sostanza riflette gli ingredienti principali della saga: la solennità e la potenza della Yamato da una parte e la dimensione eterea delle figure femminili dall'altra; quest'ultimo tipo di atmosfera è reso soprattutto grazie alla melodiosa voce della corista Kazuko Kawashima<sup>26</sup>, mentre i brani solenni, a partire dal tema della Yamato, sono cantati da Ichiro Mizuki, presente in numerose altre sigle d'inizio degli anime di Leiji Matsumoto e non solo.

Il merchandising legato alla colonna sonora di *Yamato* è vastissimo: comprende infatti ben ventinove album: oltre a quelli dedicati alle vere

<sup>22</sup>) Ad esempio nella serie di *Nadia* (in Italia *Il mistero della Pietra Azzurra*), creata dalla Gainax, casa di produzione nata per mano di animefan, i cannoni del sommergibile Nautilus hanno lo stesso rumore di quelli della Yamato.

<sup>23</sup>) Cantato in tutti i karaoke del Giappone, il tema della Yamato è diventato una sorta di secondo inno nazionale.

<sup>24</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*

<sup>25</sup>) In *Addio Yamato* questo leitmotiv viene sfruttato per anticipare di poco la comparsa a sorpresa del personaggio.

<sup>26</sup>) Suoi anche i vocalizzi nella colonna sonora dei *Cavalieri dell'Zodiaco*.

e proprie colonne sonore, ci sono quelli sinfonici, i drama<sup>27</sup> e le edizioni speciali<sup>28</sup>.

La musica di *Uchu Senkan Yamato*, in conclusione, è senza dubbio una delle colonne sonore più riuscite nella storia dell'animazione giapponese e a mio avviso costituisce un punto di riferimento per chiunque voglia creare l'accompagnamento musicale per una serie televisiva.

## 2,5) LA PRIMA SERIE E IL PRIMO FILM

### Scheda tecnica

Titolo: Uchu Senkan Yamato  
 Anno di produzione: 1974 (1977 il film)  
 Durata: 26 episodi (130' il film)  
 Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki  
 Progetto: Yoshinobu Nishizaki  
 Produzione: West Cape Corporation  
 Regia: Yoshinobu Nishizaki (altre fonti parlano invece di L. Matsumoto)  
 Sceneggiatura: Keisuke Fujikawa e Eichi Yamamoto  
 Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko  
 Direzione dell'animazione: Noboru Ishiguro  
 Animazione: T.Ashida, K.Koizumi, T.Shirato, K.Izumigushi, K.Utagawa e N.Okaseko.  
 Direzione artistica: Leiji Matsumoto  
 Design: Leiji Matsumoto  
 Musiche: Hiroshi Miyakawa  
 Montaggio del film: Toshio Masuda

La Terra è invasa dalle bombe planetarie lanciate da Gamilas, un popolo deciso a conquistare la galassia e comandato dal Supremo Dessler. Il nostro pianeta è ridotto allo stremo dalla radioattività ed è costretto a vivere sotto Terra. Quando ormai la flotta terrestre è completamente distrutta nei pressi

<sup>27)</sup> Contengono dialoghi, musiche e rumori.

di Plutone, precipita sulla Terra una navicella misteriosa, a bordo della quale viene trovata, morta, una meravigliosa fanciulla, che reca con sè una capsula per comunicazioni. In questa è contenuto un messaggio di Starsha, del pianeta Iskandar, un eterea fanciulla che dona ai terrestri i progetti per la costruzione di un 'motore ad onde moventi', che permette loro di raggiungere con una astronave lo stesso Iskandar, dove potranno caricare a bordo il Cosmo Cleaner, un depuratore per decontaminare il nostro pianeta.



La locandina del primo film

I Guerrieri delle Stelle, agli ordini del capitano Okita, partono con la Yamato alla volta di Iskandar. Hanno solo un anno di tempo per compiere un viaggio di 296.000 anni luce. Durante il tragitto devono affrontare

<sup>28)</sup> Le musiche venngono riarrangiate per pianofore, per violino o in altre maniere.

numerosi ostacoli, districandosi tra le battaglie contro i Gamilas e le insidie naturali. Giunti finalmente a destinazione, i Guerrieri delle Stelle hanno di fronte a loro due pianeti gemelli: uno è Iskandar, ma l'altro è nientemeno che Gamilas. Sconfitto anche il Supremo Dessler, la Yamato può caricare a bordo il Cosmo Cleaner e fare finalmente ritorno sulla Terra. I festeggiamenti sono però resi amari dalla morte del Capitano Okita.

Un primo elemento che balza agli occhi in maniera impressionante, soprattutto nel film di montaggio, è l'eterogeneità qualitativa della grafica: si passa da animazioni di *mecha*<sup>29</sup> (le astronavi per esempio) sorprendentemente fluide e complesse a volti che si deformano, a lineamenti sproporzionati, fino a banali errori tecnici (ad esempio alcune sovrapposizioni risultano imperfette, né mancano acetati non completamente colorati). Si pensi ad esempio al Starsha, il cui viso non è mai disegnato alla stessa maniera e sul quale cambia la direzione dell'ombra da un'inquadratura all'altra. Questa eterogeneità è dovuta probabilmente al fatto che le animazioni più difficili sono state affidate a degli ottimi professionisti, mentre quelle più facili sono state realizzate da lavoratrici a domicilio, che hanno sfornato dei disegni a volte davvero scadenti. Evidentemente poi la struttura produttiva della West Cape Corporation non era in grado di correggere o far rifare i disegni poco riusciti.

Il modo con cui è stata realizzata questa prima avventura di *Yamato* mi sembra un ottimo esempio di come - anche in mancanza di salvifici rimedi registico-espressivi - la presenza di alcuni difetti grafici possa non compromettere la riuscita di un serial, tantomeno rovinarne il fascino. Le grossolane imperfezioni che sopra sono state evidenziate riguardano infatti dettagli che la maggior parte degli spettatori non coglie, a dimostrare come sia importante, quando i mezzi a disposizione sono limitati, a concentrare le proprie energie sugli elementi che contano: atmosfere e narrazione in primis, poi la riuscita delle scene più spettacolari e di difficile realizzazione e solo successivamente la rifinitura dei particolari di minor rilievo, come l'adesione perfetta al design dei personaggi.

---

<sup>29</sup>) *Mecha* è un'abbreviazione da *mechanism*, che indica gli oggetti meccanici (robot, automobili, astronavi, ecc.)

Quest'ultimo è senz'altro il più anomalo all'interno dell'intera saga di *Yamato*, decisamente più impreciso e più vicino al fumetto di quanto non lo sia quello delle altre produzioni dedicate alla corazzata spaziale. Il design dei mecha, se si esclude proprio la *Yamato*, non contiene elementi di particolare interesse o fascino e - a mio avviso - costituisce uno dei punti deboli di questa prima avventura; con il procedere della saga, arriveranno invece idee nuove, più interessanti e meglio realizzate.

La valenza del primo film cinematografico è soprattutto storica, in quanto ha dato il via, come abbiamo visto, al periodo chiamato 'anime-boom'. Nascendo dal montaggio delle immagini di una serie che dispone dei mezzi produttivi del 1974, nonostante questa sia di ottima fattura per quei tempi,



Una scena di battaglia in cui un missile ha appena sfiorato il ponte di comando della *Yamato*.

esso può apparire oggi abbastanza datato, soprattutto da un punto di vista grafico. Questo lungometraggio evidenzia, ancor più di quello di *Queen Millennia*, gli inconvenienti di un film riassuntivo: si ha

davvero l'impressione che manchi qualcosa, che si tratti di una successione di eventi sommati l'uno all'altro. Tuttavia esso ha meno problemi di comprensibilità rispetto a *Queen Millennia* poichè la storia e la caratterizzazione dei personaggi sono molto più semplici e chiare. Perdendo necessariamente parecchio rispetto alla serie da cui è tratto, questo film va apprezzato soprattutto per la sua valenza simbolica. Mancando purtroppo la serie dai teleschermi da tanti anni, l'edizione italiana in videocassetta della *Corazzata Spaziale Yamato* permette ai telespettatori nostalgici di apprezzare per la prima volta in stereo le splendide musiche e gli efficaci rumori, per quanto siano stati mortificati da Yamato Video.

Questa prima avventura inaugura anche l'elenco delle ingenuità scientifiche, più o meno volute (perché affascinanti) tipiche dei racconti di Leiji Matsumoto: innanzitutto troviamo il *warp*, il balzo spazio-temporale, che viene innescato a mano nonostante richieda un altissimo grado di

precisione; i computer di bordo inoltre funzionano attraverso schede perforate, credibili nel 1974, ma non nel 2199. Nessun problema di lingua si presenta poi nel dialogo tra i terrestri e gli alieni; una scelta, questa, dettata senz'altro dall'esigenza di rendere più agile la narrazione.

In un'intervista Leiji Matsumoto ha detto che nella serie era previsto anche un incontro tra i Guerrieri delle Stelle e Capitan Harlock, prima che la Yamato attrasse su Iskandar: "Avevo pronta la storia anche per lui. Ma i previsti 51 episodi vennero ridotti a 26 per mancanza di popolarità" [Senza autore, su *Animerica*; 1997]. L'autore ha anche detto: "In realtà la serie andata in onda è il secondo progetto che ho realizzato. Il primo abbozzo per *Yamato* è stato bocciato dalla stazione televisiva. Penso che sia dovuto al fatto che avevo tentato di fare tutta la storia da solo, ignorando le esigenze della televisione e della casa di animazione. Credo che sia stato un bene che abbiano bocciato il primo progetto perché ho potuto cambiare tutto completamente. Ero comunque triste per il fallimento del progetto, così ho deciso di recarmi in Africa. Non posso nascondere di essere innamorato del continente africano perché ho visto tutti i film di Tarzan da piccolo.

Comunque, avevo bisogno di riflettere su me stesso. Nonostante i pochissimi soldi ci sono rimasto per due settimane, piantando la mia tenda vicino al monte Kilimangiaro, spostandomi a destra e a sinistra, correndo, immergendomi nella natura. Poi venni sopraffatto dalla figura imponente del Kilimangiaro e ne fui illuminato. Non credo negli dei, ma quel monte mi squaciò la mente. Lui è lì da quando siamo nati e sarà ancora qui quando saremo morti. Osservando la sua imponenza ho compreso che non ha alcun senso abbattersi per un piccolo fallimento. Così sono cambiato. Da persona chiusa sono diventato estroverso e amante dei viaggi. Mi sono recato successivamente in Amazzonia e in Russia, alla ricerca di posti selvaggi. È stato proprio dopo il viaggio in Africa che ho avuto quell'incontro con il giovane handicappato" [Murakami; 1997].

L'edizione italiana della serie presenta un doppiaggio (diretto da Giorgio Favretto) decisamente povero e infantile, ma rimane comunque migliore di quello dei lungometraggi; infatti almeno le voci dei due protagonisti, Kodai (Paolo Turco) e Yuki, risultano accettabilmente espressive.

## 2,6) IL SECONDO FILM (*ADDIO YAMATO*) E LA SECONDA SERIE.

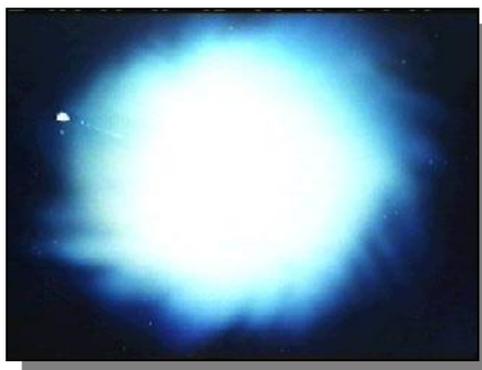
### **Scheda tecnica: il film**

Titolo: Saraba Uchu Senkan Yamato: ai no senshitachi (Addio C.S.Yamato: i guerrieri dell'amore)  
 Anno di produzione: 1978  
 Durata: 151'  
 Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki  
 Progetto: Yoshinobu Nishizaki  
 Produzione: West Cape Corporation  
 Regia: Leiji Matsumoto e Toshio Masuda  
 Sceneggiatura: Keisuke Fujikawa e Eichi Yamamoto  
 Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko  
 Direzione dell'animazione: Gunji Katsumada  
 Animazione: T.Ashida, K.Koizumi, S.Araki, S.Kogawa, K.Utagawa, N.Okaseko, M.Ochiai  
 Direzione artistica: Shige Katsumata  
 Mecha design: Studio Nue  
 Musiche: Yasushi (o Hiroshi?)Miyakawa

### **Scheda tecnica: la seconda serie**

Titolo originale: Uchu Senkan Yamato II  
 Anno di produzione: 1978  
 Durata: 26 episodi  
 Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki  
 Progetto: Yoshinobu Nishizaki  
 Produzione: West Cape Corporation  
 Regia: Leiji Matsumoto<sup>Φ</sup>  
 Sceneggiatura: Keisuke Fujikawa\* e Eichi Yamamoto\*  
 Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko e Noboru Ishiguro\*  
 Direzione dell'animazione: Noboru Ishiguro\*  
 Mecha design: Studio Nue  
 Musiche: Yasushi (o Hiroshi?) Miyakawa

Anno 2001, la Terra è tornata a splendere e la Yamato è in progetto di smantellamento, sostituita dalla più moderna Andromeda; come nella precedente avventura, un misterioso messaggio giunge dallo spazio, ma questa volta si tratta di una richiesta di aiuto da parte di una certa Térésa. I Guerrieri delle Stelle allora disubbidiscono agli ordini e decollano con la Yamato, senza sapere neanche la destinazione verso la quale sono diretti; a minacciare l'umanità è l'Impero della Cometa, che vaga nello



Sopra:  
La Cometa  
Bianca.

A lato:  
Kodai e Yuki in  
una locandina di  
*Addio Yamato.*

spazio assoggettando e sfruttando i popoli della galassia. Térésa, una fanciulla di antimateria rinchiusa nella grotta del suo pianeta Telesart dalle armate dell'Impero, rivela ai Guerrieri dell Stelle il pericolo che minaccia la Terra.

<sup>φ</sup>) Il dato è solo presunto, purtroppo non ho trovato informazioni certe al riguardo.

Dopo aver nuovamente sconfitto Dessler, al servizio dell'Impero, e dopo che la flotta terrestre è andata perduta, la Yamato rimane l'ultimo baluardo tra la Terra e la Cometa. Per distruggere quest'ultima il cannone ad onde non basta, è necessario sacrificare la corazzata: mentre i pochi superstiti abbandonano la nave, Susumu Kodai, affiancato dalla defunta fidanzata Yuki, si schianta contro l'Impero della Cometa distruggendolo.

L'elemento di maggior pregio di questo storico lungometraggio consiste, a mio avviso, nell'efficacia con cui sono raccontati il massacro e l'atrocità della guerra, senza che per farlo sia stato necessario ricorrere a scene cruente<sup>30</sup>. *Saraba* è forse una delle più drammatiche rappresentazioni della guerra nel cinema d'animazione nipponico. Si ha davvero l'impressione che nel precipitare degli eventi, tutti, anche i più cari compagni, possono morire da un momento all'altro.

Rimandando a un successivo paragrafo il tema del suicidio, per ora è sufficiente sottolineare quanto stridente e insensato appaia il finale suicida di *Addio Yamato*, imposto da Nishizaki: volendo Matsumoto comunicare un messaggio di speranza per il futuro, rappresentato dai giovani protagonisti e dalla Yamato, è chiaro che la loro morte non può essere accettata dall'autore, proprio in virtù della loro valenza simbolica.

Venendo all'aspetto grafico di questo lungometraggio, si può notare come il design dei personaggi non presenta gli errori che si riscontrano nella precedente avventura, tuttavia esso non risulta certo eccezionale: le linee dei volti ad esempio sono abbastanza semplici e poco raffinate. Il tratto è più



pulito di quello della prima serie, ma senz'altro meno pregiato.

Come è legittimo aspettarsi da un lungometraggio cinematografico, le animazioni dei *mecha* sono nel complesso valide, per quanto

alcune risultino molto riuscite, mentre altre convicano meno.

<sup>30)</sup> Altrettanto efficace, in questa direzione, è l'episodio 6°III *Battaglia interplanetaria*

La trama della seconda serie ricalca, pur ampliandola, quella del lungometraggio, del quale recupera alcune sequenze. Con maggior metraggio a disposizione, c'è spazio sufficiente per dare più spessore ai vari personaggi: Térésa (Trelena in Italia) diventa una figura più tangibile e più ambigua, poichè non è in grado di controllare i suoi grandi poteri, e lo stesso si può dire di Dessler, che nel corso di questa serie matura il suo cambiamento nei confronti dei Guerrieri delle Stelle. Interessante è poi il confronto tra le due principali astronavi terrestri, l'Andromeda e la Yamato, che vede prevalere quest'ultima in virtù della memoria storica di cui ha fatto tesoro.

Il suicidio finale dei protagonisti viene sostituito dal sacrificio di Trelena, più accettabile agli occhi di Matsumoto. La gioventù della Terra è salva e il futuro, come la saga della corazzata può andare avanti<sup>31</sup>.

## 2,7) LO SPECIALE TELEVISIVO: *YAMATO IL NUOVO VIAGGIO*

### Scheda tecnica

Titolo: Uchu Senkan Yamato: Aratanaru Tabidachi

Anno di produzione: 1979

Durata: 98

Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki

Progetto: Yoshinobu Nishizaki

Produzione: West Cape Corporation

Impostazione e design: Leiji Matsumoto

Supervisione: Leiji Matsumoto e Toshio Masuda

Regia: Takeshi Shirato

Sceneggiatura: Hideaki Yamamoto

Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko

Direzione dell'animazione: Kenzo Koizumi e Kazuhiko Utagawa

Direzione artistica: Hageshi Katsumata

<sup>31</sup>) A mio avviso una pecca nella narrazione, almeno per tutti gli spettatori che non hanno visto *Saraba*, è costituita dal fatto che sin dai primi minuti della serie viene rivelato cosa si cela dietro i gas della cometa, cioè l'Impero del principe Zodar. Sarebbe stato invece molto più scaltro sfruttare questa situazione per creare mistero attorno alla Cometa e rendere più avvincente tutta l'avventura, come in parte era stato fatto nel lungometraggio.

Direzione della fotografia: Nobuyuki Sugaya  
 Mecha design: Katsumi Itabashi e Mitsuki Nakamura  
 Animazione dei mecha: Noboru Ishiguro  
 Musiche: Yasushi (o Hiroshi?) Miyakawa

*Yamato il Nuovo Viaggio* si colloca nel 2201 dopo gli avvenimenti della seconda serie e costituisce un preambolo al terzo lungometraggio cinematografico. L'elemento di maggior interesse di questo speciale televisivo di più di un'ora e mezza di durata è il fatto che la Terra, per la prima ed unica volta nella saga dedicata alla corazzata spaziale, non si trova in pericolo. Ad esserlo è invece la coppia di pianeti gemelli Gamilas ed Iskandar, minacciati dai cattivi di turno (l'Impero della Stella Nera), che vogliono impossessarsi delle preziose risorse minerarie dei pianeti per scopi bellici.

La Yamato, ristrutturata e con un equipaggio parzialmente rinnovato, è allora chiamata ad offrire il suo aiuto, ricambiando così il favore ricevuto nella prima avventura. Gamilas viene distrutto dalle astronavi dell'Impero della Stella Nera, nonostante la coraggiosa difesa di Dessler, mentre Iskandar si trova così lanciato ad altissima velocità nello spazio. Solo il sacrificio di Starsha, che autodistrugge il suo pianeta, riesce a evitare che il



Mamoru in *Yamato per Sempre*.

prezioso minerale radiattivo cada nelle pericolose mani dei malvagi, ma intanto Mamoru Kodai, il fratello di Susumu che rimase accanto a Starsha nel corso della prima avventura, assieme

alla piccola figlia Sasha

viene ospitato a bordo della Yamato.

Se si esclude la presenza del bravo Hageshi Katsumata alla direzione artistica, che esegue le prove generali per i successivi due lungometraggi, dal punto di vista grafico *Yamato Il nuovo Viaggio* non si discosta dal

livello medio di una serie televisiva di quegli anni: l'animazione avrebbe potuto essere indubbiamente più curata, senza contare poi alcune evidenti pecche nella direzione della fotografia e un design dei personaggi che non brilla affatto per raffinatezza. Aggiungendo poi a questi elementi la discutibile confezione italiana, non è difficile immaginare come la resa complessiva di questo speciale televisivo non sia delle migliori; a mio avviso *Yamato il Nuovo Viaggio* costituisce l'anello debole dell'intera saga dedicata alla nave da guerra nipponica.

## 2,8) IL TERZO FILM: *YAMATO PER SEMPRE*

### Scheda tecnica

Titolo: Yamato yo towa ni  
 Anno di produzione: 1980  
 Durata: 148'  
 Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki  
 Progetto: Yoshinobu Nishizaki  
 Produzione: West Cape Corporation  
 Impostazione e design: Leiji Matsumoto  
 Regia: Tomoharu Katsumata  
 Sceneggiatura: Toshio Masuda, Keisuke Fujikawa, Hideaki Yamamoto  
 Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko  
 Character design: Kazuhiko Utagawa, Shinya Takahashi, Takeshi Shirato  
 Direzione dell'animazione: Shinya Takahashi, Kazuhiko Utagawa,  
 Yoshinori Kanada  
 Direzione artistica: Hageshi Katsumata  
 Direzione della fotografia: Yoshio Kataoka  
 Mecha design: Katsumi Itabashi, Tadanao Tsuji  
 Animazione dei mecha: Noboru Ishiguro  
 Musiche: Yasushi (o Hiroshi?) Miyakawa

In questa nuova avventura, ambientata nel 2202, la Terra si trova improvvisamente attaccata e conquistata dalle truppe dell'impero della Stella Nera (lo stesso nemico presente nello speciale televisivo), che minacciano la popolazione con un bomba atomica che agisce solo sulle

cellule cerebrali delle persone, lasciando intatti gli edifici e tutto il resto. Sulla Terra tutti sono colti di sorpresa e costretti chi a combattere, chi a sacrificarsi<sup>32</sup>, chi invece a improvvisare una rocambolesca fuga verso la



Sopra: la prua della Yamato emerge dalle rocce.

Sotto: la bomba degli alieni sulla città.



Yamato, previdentemente nascosta nell'asteroide Icaro. Dopo una suggestiva partenza, che vede la famosa corazzata infrangere le rocce che l'avevano tenuta nascosta, i Guerrieri delle Stelle compiono un viaggio di 400.000 anni luce verso il cuore dell'impero invasore, alla ricerca del sistema di detonazione della bomba posta sulla Terra. Dopo alcune battaglie spaziali, la Yamato si trova di fronte a due imponenti galassie, una nera ed una bianca aderenti

l'una all'altra.

Finalmente gli eroi arrivano a destinazione, ma per loro sorpresa vedono davanti a loro un pianeta che assomiglia moltissimo alla Terra, con tanto di testimonianze archeologiche ed artistiche: è la Terra del futuro oppure un mero bluff? La bomba atomica posta sulla Terra costituisce davvero una minaccia? La Yamato è destinata alla distruzione, come mostra la storia di questa Terra con un salto temporale? I Guerrieri delle Stelle, che non hanno trovato risposta a tali domande, quando ormai hanno intrapreso la via del ritorno, scoprono invece che si tratta di un inganno (e quindi che il loro pianeta è effettivamente in pericolo); dopo alcune altre battaglie, e grazie all'aiuto di Sasha, la nipote di Kodai, la Yamato riesce a distruggere quello

<sup>32</sup>) Ad esempio Mamoru Kodai, per permettere al Comandante della Difesa di scappare e organizzare la resistenza.

che in realtà era un pianeta meccanico camuffato da uno strato minerale. Nel frattempo Yuki, rimasta sulla Terra, contribuisce a rendere innocua la bomba atomica che minacciava la popolazione dell'intero pianeta; la scena



che chiude il film vede la ragazza aspettare sulla Collina degli Eroi il ritorno del fidanzato Kodai e dei suoi compagni.

*Yamato per Sempre* è senza dubbio uno dei lungometraggi

più riusciti tra i cinque realizzati. La storia infatti è articolata e ricca di elementi interessanti, come il mistero del pianeta meccanico, la doppia

galassia, il duplice fronte della battaglia, quello nello spazio e quello sulla Terra. Molto valida è la direzione artistica di Hageshi

Sopra: la struttura del pianeta meccanico.

Sotto: l'attesa di Yuki.



Katsumata, che regala paesaggi stellari memorabili, per quanto sacrificati nella visione su piccolo schermo. Molto efficaci sono poi le animazioni



realizzate da Yoshinori Kanada, come la mirabolante incursione degli astrocaccia Cosmo Tiger in una base nemica o la scena, all'inizio del film, in cui Yuki sfugge dalle mani del fidanzato e rimane a terra vedendolo partire a bordo di una navicella diretta sull'asteroide Icaro.



La realizzazione grafica dei personaggi compie un salto di qualità rispetto alle

precedenti opere di

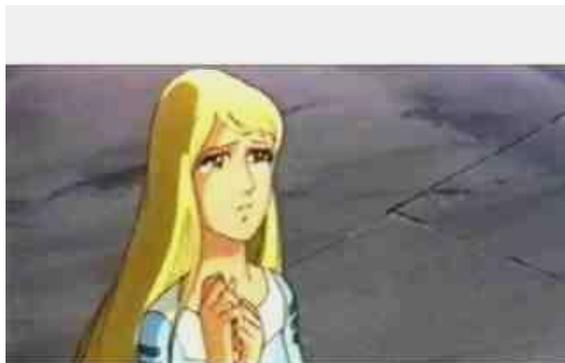


Una locandina di  
*Yamato per Sempre.*

*Yamato*, ma si rivela per lo meno discutibile nei personaggi femminili (Sasha e Starsha soprattutto), che sono resi più paffuti e stilizzati rispetto al tipico design 'matsumotiano'. La sceneggiatura, buona nel complesso, mostra alcune debolezze, come il melenso e sostanzialmente inutile saluto finale dello spirito di Sahsa ai Guerrieri delle Stelle.

A mio avviso è la stessa figura di questa ragazza a risultare fragile e poco convincente: l'idea di partenza è di mostrare il disagio di un personaggio

segnato dalla diversità (si veda la repentina crescita di Sasha nel primo anno di vita<sup>33</sup>), come emerge dalle parole dello spirito della madre Starsha: "Tu



Sasha.

sei frutto di un grande amore fra un abitante della bellissima Terra e una donna di Iskandar: il tuo destino è segnato dalla sofferenza e dalla tristezza, perciò devi essere forte e sopportare tutto con coraggio e abnegazione. So quanto sia difficile per te... Ma devi

portare a termine ciò che ti è stato ordinato". Di fatto però le motivazioni (come l'impossibile amore per il suo "bellissimo e giovane zio") che spingono Sasha all'estrema decisione di rimanere sul pianeta meccanico, non sono sufficientemente argomentate, risultando assai forzate. Né è chiaro se la ragazza fosse stata incaricata di portare a termine una particolare missione; indubbiamente questo personaggio poneva agli sceneggiatori una sfida tanto stimolante quanto ardua, ma è anche legittimo chiedersi se non sarebbe stato meglio rinunciarvi qualora ci si fosse accorti che il risultato non era all'altezza della situazione.

Più riuscito invece è il finale, che vede Yuki e Kodai incontrarsi tra le nuvole dorate: la scelta di raccontare l'abbraccio tra i due protagonisti in maniera trasfigurata ed anticipata (la Yamato è infatti ancora sulla via del ritorno) è senz'altro un'idea azzeccata nel complesso della storia, ma di fatto la scena risulta impostata in maniera abbastanza scontata.

Niente di nuovo, ma neanche di stonato, nella figura di Alfons, capo delle truppe dell'Impero sbarcate sulla Terra, che rappresenta la

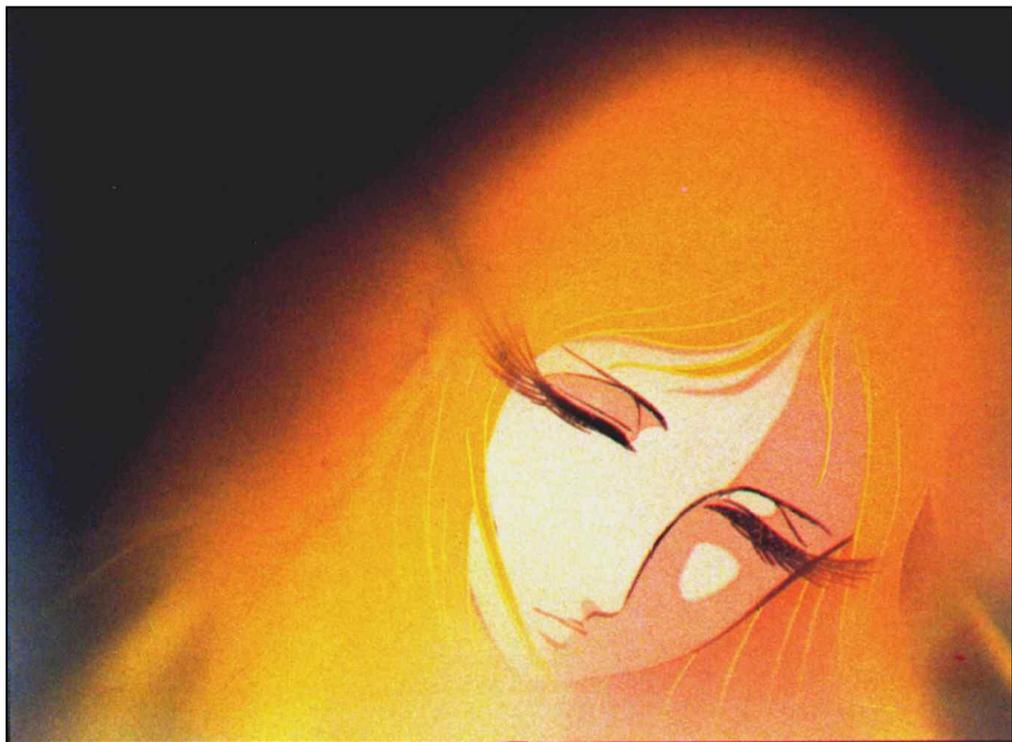


L'alieno Alfons ha catturato Yuki (sullo sfondo)

<sup>33</sup>) La rapidissima crescita è un elemento presente anche nella Principessa Kaguya nel *Taketori Monogatari*.

disperazione di un popolo destinato all'estinzione, poiché fisicamente indebolito per aver scelto di meccanizzare i corpi degli individui.

Da lamentare, ancora una volta, è la pessima confezione dell'edizione italiana, che in questo film raggiunge l'assurdità: non solo il doppiaggio come al solito mortifica il sonoro e rovina i dialoghi più importanti, ma non sono nemmeno stati corretti, pur sapendolo, alcuni incredibili errori di traduzione della D.D.E. di Milano (Sasha ad esempio dice di essere per metà terrestre e "per metà astronauta"). Inoltre la sontuosità del formato cinemascope, rara in un cartoon, è venuta meno, senza contare che negli ultimi sessanta minuti le immagini risultano inspiegabilmente allungate!!



La sorella di Starsha.

## 2,9) LA TERZA SERIE

### Scheda tecnica

Titolo: Uchu Senkan Yamato III  
 Anno di produzione: 1980  
 Durata: 25 episodi  
 Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki  
 Progetto: Yoshinobu Nishizaki  
 Produzione: West Cape Corporation  
 Impostazione e design: Leiji Matsumoto  
 Regia: dato non reperibile  
 Sceneggiatura: dato nonreperibile.  
 Storyboard: Yoshikazu Yasuhiko<sup>Φ</sup>  
 Character design: Kazuhiko Utagawa\*, Shinya Takahashi\*, Takeshi Shirato\*  
 Direzione dell'animazione: Shinya Takahashi\*, Kazuhiko Utagawa\*, Yoshinori Kanada\*  
 Mecha design: Katsumi Itabashi\*, Tadanao Tsuji\*  
 Animazione dei mecha: Noboru Ishiguro\*  
 Musiche: Yasushi (o Hiroshi?) Miyakawa

Da una guerra intergalattica un gigantesco missile plutonico arriva, vagando, nel sistema solare e finisce sul Sole, dove innesca un veloce processo di fusione, che dopo aver distrutto ogni forma di vita sulla Terra nell'arco di un anno, lo farà esplodere come supernova dopo tre. La Yamato, ristrutturata, ha il compito di trovare un nuovo pianeta da abitare. Nelle loro peregrinazioni i Guerrieri delle Stelle si trovano a dover rispondere a vari S.O.S. e vengono per un motivo o per l'altro coinvolti in una guerra che non vuole, né cerca. Si scopre che le parti in lotta sono l'Impero di Galman, agli ordini di Dessler e la Federazione di Polar, entrambi però combattono i seguaci di Meridia, un'antica e pacifica sovrana della galassia che ora è venerata come una dea.

---

<sup>Φ</sup>) Il dato è solo presunto, purtroppo non ho trovato informazioni al riguardo.



Fallito il tentativo, da parte di Dessler, di aiutare i Guerrieri delle Stelle a fermare la fusione del Sole, l'equipaggio della Yamato si imbatte in Luda, erede di Meridia, che li guida verso il suo pianeta, Sherpard. Il popolo di questo pianeta, che ha deciso di non fare mai più uso delle armi, dona ai terrestri un dispositivo che permette di fermare, appena in tempo, la fusione del Sole.

La terza serie si mostra più matura rispetto alle altre due e forse anche più interessante: la storia infatti è più complessa e articolata. Se il capo della Federazione di Polar è il solito banale cattivo, oltretutto un po' stupido, è la figura di Dessler a dominare questa serie: emerge infatti il profilo di una persona a metà tra la giustizia e la brama di potere, un uomo dignitoso che, al pari dell'antica Meridia, ha l'ingenuità di credere che con la tecnologia e le armi si possa ottenere la pace.

La Yamato aggiorna l'equipaggio, nel quale emergono le figure di Wein e Alex Stardust, il quale trova ad essere, rispetto al Capitano Kodai, nella stessa situazione vissuta dal protagonista nei confronti del Capitano Okita; è allora chiaro che con gli anni Susumu Kodai seguirà le orme dello storico

capitano della Yamato. Nonostante ciò, la valenza simbolica degli ormai storici protagonisti della Yamato non si è ribaltata: Kodai, pur avendo questa volta la responsabilità della missione, rimane il giovane simbolo della speranza e del coraggio che non può morire.

A partire da 1980, come abbiamo detto precedentemente, il livello grafico (ma anche narrativo) sale notevolmente. Questo in virtù un un nuovo gruppo di disegnatori ed animatori che lavora sia in questa serie che negli ultimi due film. In *Uchu Senkan Yamato III* questo contributo emerge soprattutto nei primi episodi, quando forse il lavori per *Final Yamato* non erano ancora entrati nel vivo.

Come in parte era accaduto nella precedente serie, le musiche si aggiornano e si arricchiscono di nuove atmosfere e melodie, che rimangono comunque coerenti con i brani musicali che hanno segnato il successo di *Yamato* fino a questo momento.

## 2,10) IL QUARTO FILM: *FINAL YAMATO*

### Scheda tecnica

Titolo: Uchu Senkan Yamato: Kanketsuhen (C.S.Yamato: capitolo finale)  
 Anno di produzione: 1983  
 Durata: 160'  
 Produttore esecutivo: Yoshinobu Nishizaki  
 Progetto: Yoshinobu Nishizaki  
 Produzione: West Cape Corporation  
 Impostazione e design: Leiji Matsumoto  
 Supervisione: Leiji Matsumoto, Toshio Masuda  
 Regia: Takeshi Shirato  
 Sceneggiatura: T.Masuda, K.Kasahara, E.Yamamoto, H.Yamamoto, Y.Nishizaki  
 Character design: Kazuhiko Utagawa, Shinya Takahashi  
 Direzione dell'animazione: S.Takahashi, K.Utagawa, Y.Kanada, K.Tsunoda  
 Direzione artistica: Hageshi Katsumata  
 Direzione della fotografia: Masao Shimizu

Mecha design: Katsumi Itabashi, Yutaka Izibushi  
 Animazione dei mecha: Noboru Ishiguro  
 Musiche: Yasushi Yamakawa (o Miyakawa?), Kentaro Haneda



Acquarius, un pianeta d'acqua, passando vicino alla Terra quattro miliardi di anni fa, vi generò la vita, ma nell'anno 2203 Acquarius viene nuovamente avvistato nella nostra galassia, avvicinandosi alla Terra inondando e travolgendo vari pianeti. Il nostro sistema galattico si sta incrociando con un'immensa nebulosa che giunge dall'universo di un'altra



La Yamato al cospetto del pianeta Acquarius.

dimensione, causando la collisione di stelle e pianeti, tra cui quelli di Galman e Polar (III serie). Il sovrano del pianeta Dunghill, distrutto da Acquarius, decide di utilizzare quest'ultimo (accelerandone la velocità) per inondare la Terra, cosicché, una volta che le acque si siano ritirate ed i

terrestri estinti, egli possa trasformarla nella nuova residenza del suo

popolo, che ora è a bordo dell'immenso satellite Ulk. I dunghilliani daltronde provengono proprio dalla Terra, dalla quale se ne erano andati su un'astronave giunta dallo spazio al tempo del Diluvio Universale, causato nientemeno che da Acquarius in uno dei suoi passaggi nel sistema solare.

Per quest'ultima missione la Yamato naviga nuovamente ai comandi di Jyuzo Okita, resuscitato dagli sceneggiatori per il finale della saga. Giunti sul meraviglioso pianeta d'acqua, lo spirito della Regina di Acquarius mette al corrente i Guerrieri delle Stelle sull'intera situazione. Così, dopo alcune



La Yamato arriva sul satellite Ulk. Sullo sfondo si intravede Acquarius.

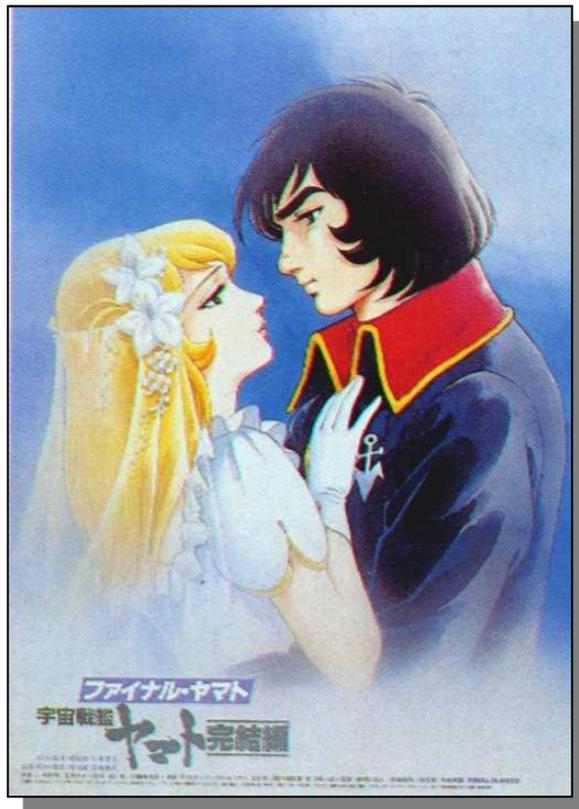
battaglie, la Yamato giunge sul satellite Ulk e, distrutto il medesimo, la corazzata è sul punto di

soccombere sotto il fuoco delle astronavi nemiche, quando l'improvvisa comparsa di Dessler salva i Guerrieri delle Stelle. Ma intanto Acquarius si sta riversando sulla Terra: la Yamato allora, con a bordo solo il Capitano Okita, si autodistrugge fermando l'immane colonna d'acqua. Infine, dopo tre serie e cinque lungometraggi, viene finalmente il momento del matrimonio di Yuki e Kodai.

Con *Final Yamato* si può davvero parlare di 'gran finale': tre anni di lavoro, due ore e quaranta di animazione e un grande investimento di mezzi narrano eventi di proporzioni epiche. Tutto è immenso e grandioso all'interno di questo film: l'impostazione di Leiji Matsumoto innanzitutto, ma anche le scenografie, la costruzione delle scene, le musiche e il sonoro, le animazioni, la durata complessiva. *Final Yamato* dispiega una potenza audiovisiva rarissima all'interno del cinema d'animazione, un'ambizione, questa, che recentemente si è vista solo nel *Principe d'Egitto* della DreamWorks, ma a differenza di quest'ultimo, il capitolo finale di *Yamato* non fa uso del computer.

A mio avviso si tratta dell'avventura più riuscita e di miglior livello all'interno dell'intera saga spaziale: il film ha un valido soggetto, un ottimo respiro (le scene lente e quelle veloci si alternano con estrema fluidità), tanto fascino e delle scene davvero memorabili.

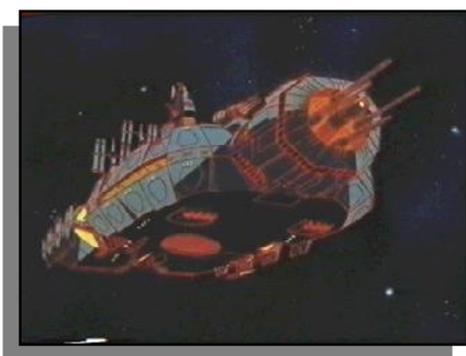
Purtroppo anche in questo lungometraggio non mancano alcune pecche di sceneggiatura. Il finale suicida, ancora una volta, non rispetta il senso simbolico della saga, ma risulta indubbiamente più accettabile rispetto a quello di *Saraba*. Completamente ingiustificata è anche la confessione del navigatore Shima, il quale, morendo,



rivela il suo antico e segreto amore per Yuki e strappa la promessa a Kodai che la renderà felice sposandola (puro pretesto narrativo per costringere Kodai a scendere dalla Yamato prima dell'esplosione). Inoltre, se in qualche modo era doveroso presentare alla fine delle vicende la schiera degli eroi al tramonto di fronte al mare, almeno si poteva evitare di utilizzare fondali banali e una canzone di sottofondo decisamente commerciale che non ha

nulla a che vedere con la sontuosa colonna sonora del film. In ultimo si può segnalare una breve inquadratura dove i Guerrieri delle Stelle, commossi alle parole di Kodai, piangono goffamente con l'avambraccio davanti agli occhi: mai e poi mai si è visto un eroe 'matsumotiano' versare lacrime in questo modo.

Rispetto alle altre produzioni dedicate alla corazzata spaziale, l'animazione di *Final Yamato* fa indubbiamente notevoli passi avanti, sia nei mecha che nei personaggi; questi ultimi tuttavia in alcuni momenti appaiono un poco statici rispetto a tutto il resto, ma d'altra parte non era pensabile muoverli il full-animation per due ore e quaranta. In generale, uno dei meriti dell'animazione giapponese è proprio quello di sfruttare al massimo le risorse a propria disposizione: se le scelte sono sagge, tutto funziona benissimo, checché ne dica una certa critica cinematografica.



Da segnalare poi il design delle astronavi nemiche, che sembra palesemente ispirato al disneiano *Tron*, un fondamentale quanto sfortunato<sup>1</sup> pezzo di storia all'interno della computer animation.

Nell'edizione italiana di *Final Yamato* il volume del sonoro non è stato mortificato, ma le voci italiane dei personaggi rimangono disastrose, nonostante sia cambiato il cast di doppiatori, e del wide-screen non c'è nemmeno l'ombra.

---

<sup>1</sup>) Il film infatti fu un fallimento al botteghino, probabilmente perché era troppo avveniristico per l'epoca (1982).

## 2,11) I PERSONAGGI

### 2,11,1) I Guerrieri delle Stelle

L'equipaggio della Yamato è abbastanza numeroso, tuttavia l'attenzione in genere si concentra solo sugli ufficiali e alcuni altri personaggi. Nel complesso si può dire che se è vero che le loro imprese sono eroiche, in realtà si tratta di "un gruppo di uomini normali, che, coscienti della propria debolezza, cercano di proteggersi aiutandosi l'uno con l'altro<sup>2</sup>". La loro forza consiste non solo nella competenza tecnica, tutt'altro che improvvisata<sup>3</sup>, ma anche nella loro organizzazione: ciascuno deve stare al proprio posto, altrimenti il sistema si inceppa. Durante una battaglia<sup>4</sup>, il cadetto Stardust, aspirante artigliere ma assegnato alle cucine, vorrebbe dare una mano a raccogliere i feriti, ma viene immediatamente fermato dal capocuoco: "Lascia che siano i medici ad occuparsi di loro: tu sei assegnato al reparto alimentazione: torna subito al tuo posto! Capisco quello che provi, ma se vogliamo vincere la guerra, ognuno di noi deve svolgere le proprie mansioni. Quando si ha fame non si riesce a combattere, capisci?". Solo dopo numerose e dure esperienze il cadetto riuscirà a coronare il suo sogno e a diventare un artigliere della Yamato. Insomma, ogni cosa può essere fatta, ma a tempo debito.

L'eccezionalità dell'equipaggio della corazzata consiste nella sua tenacia, come emerge dalle parole del Dr.Sato: "I guerrieri delle Stelle sono speciali, sanno tutti rinunciare a loro stessi. La Terra oggi non esisterebbe più se non ci fossero stati i Guerrieri delle Stelle... All'uomo non capita spesso l'occasione di compiere qualcosa di importante al mondo; perciò quando giunge il momento c'è sempre qualcuno che si fa avanti...<sup>5</sup>". Sono insomma persone che hanno imparato che "la felicità può diventare una realtà solo

---

<sup>2</sup>) 4°III) *Rotta su Marte*

<sup>3</sup>) 7°III) *Avventura su Alpha Centauri*

<sup>4</sup>) 6°III) *Battaglia interplanetaria*

<sup>5</sup>) 4°II) *Partenza*

attraverso il sacrificio<sup>6</sup>", uomini che per il bene di tutti vanno incontro a grossi rischi, come evidenziano Shima e Kodai all'inizio della seconda serie<sup>7</sup>: il primo dice al compagno: "Quello che proponi è molto grave: se partiamo senza permesso ufficiale, saremo fuorilegge, potrebbero sottoporci alla corte marziale!". "So bene - risponde Kodai - che corriamo grossi rischi agendo in questo modo, ma se non lo facciamo noi, chi lo farà?".

In ultimo i Guerrieri delle Stelle sono un gruppo di uomini che hanno sì lasciato la propria terra, ma con l'impegno di salvarla e di ritornarvi<sup>8</sup>; si tratta di partire, crescere, salvare la propria vita, ma senza dimenticare le proprie origini; come dice il Capitano Okita: "Arrivederci, Terra, ci rivedrai molto presto. I Guerrieri delle Stelle ritorneranno!<sup>9</sup>".

## 2,11,2) SUSUMU KODAI (Dereck Wildstar negli USA e in Italia)

È il giovane protagonista di *Uchu Senkan Yamato* ed è l'alter-ego della corazzata, rappresenta il suo cuore, il suo coraggio. Nella prima avventura, nonostante il suo talento e la sua preparazione tecnica come artigiere e come pilota, mostra sin dalle prime battute una impulsività e un'impazienza spesso inopportune. Per questo



I due tipi di design  
nella prima serie



<sup>6</sup>) Sono le parole di Starsha nel primo film *Corazzata Spaziale Yamato*

<sup>7</sup>) 3°II) *Preparativi in segreto*

<sup>8</sup>) Si vedano gli ep. 10°I *Ultimo contatto con la Terra* e 25°I *Arrivo ad Iskandar*

<sup>9</sup>) 10°I *Ultimo contatto con la Terra*

motivo ad esempio reputa responsabile Okita della morte di suo fratello, Mamoru Kodai, nella battaglia di Plutone, dalla quale è tornata solo l'astronave del Capitano Okita. Questi spesso è costretto a imporre al ragazzo di restare calmo in frangenti difficili, come durante la partenza dalla Terra<sup>10</sup>, oppure ad intervenire prima che combini dei disastri. Kodai si mostra anche sprovveduto (ad esempio dà poca importanza alla composizione del mare di Gamilas<sup>11</sup>), ma ha l'umiltà di chiedere consigli al Capitano quando è di fronte ad una difficile situazione.

Passando il tempo, Kodai ha modo di conoscere meglio Okita, capisce come egli si prenda le sue responsabilità invece di accusare gli altri; venendo poi a sapere che nella battaglia di Plutone proprio il Capitano ha perduto il suo unico figlio, il protagonista abbandona ogni risentimento nei suoi



Susumu Kodai in *Final Yamato*.

confronti. Anzi, in virtù del fatto che entrambi hanno perso la propria famiglia, Kodai e Okita entrano sempre in maggior sintonia<sup>12</sup>. Forse è anche per questo affiatamento che il giovane protagonista

verrà chiamato dal Capitano ad essere il suo secondo nella direzione delle operazioni.

L'impeto di Kodai lo porta anche a disubbedire agli ordini (con esiti più o meno felici<sup>13</sup>) e ad alzare volentieri le mani con chi trova da discutere, primo fra tutti il suo amico Shima. Susumu, al pari del fratello<sup>14</sup>, vorrebbe andare sempre all'attacco, ma nel corso delle vicende impara che ci sono anche dei momenti in cui è importante difendersi e utilizzare la ragione, non solo il cuore.

<sup>10</sup>) 3°I) *Decollo*. In questo caso Kodai non ha la pazienza di aspettare e ad ascoltare se effettivamente il motore della Yamato si è acceso. Se non fosse intervenuto il Capitano, la corazzata sarebbe stata travolta da un enorme missile lanciato dai nemici

<sup>11</sup>) *Corazzata Spaziale Yamato* (1° film)

<sup>12</sup>) Si veda ad esempio l'ep. 10°I *Ultimo contatto con la Terra*.

<sup>13</sup>) Si veda nei gli episodi 6°I *La titanite* e il 14°I *Il canale nella bufera*

<sup>14</sup>) Si veda l'ep 1°I *La battaglia di Plutone*, o, meglio, l'inizio del 1° film.

Il 17° ep.<sup>15</sup> vede la maturazione di Kodai compiere una svolta: mentre il Capitano Okita, sempre più malato, viene operato dal Dr.Sato (l'anziano dottore di bordo), la Yamato è attaccata da un mostro biologico, creato dai Gamilas: in questa difficile situazione Kodai decide di usare il cannone ad onde nonostante i rischi di un'operazione di questo tipo (si tratta infatti di assorbire tutta l'energia dalla nave anche se questa è appena uscita destabilizzata da un balzo spazio-temporale). Okita si congratula con Kodai per la riuscita dell'operazione: "Hai dovuto prendere una decisione ed è stata quella giusta. Ho visto i leoni spingere fuori dalla tana i loro piccoli per farli diventare buoni combattenti. Tu hai fatto ancora meglio: sei uscito dalla tana da solo per proteggerci tutti... La Yamato è stata appena ferita. Ci penserete voi a farla guarire, come il dottore ha aiutato mé".

Okita è come un padre per Kodai<sup>16</sup>, è un punto di riferimento costante e sicuro; il ragazzo nel corso del viaggio si è impegnato con tutte le sue forze ed alla fine riceve la benedizione del Capitano, praticamente in fin di vita: "Ormai è diventato un uomo, Kodai... Ha fatto tanti progressi!".

Nelle serie successive Kodai diventa il capitano della Yamato, è indubbiamente più saggio e maturo, ma non perde le sue principali caratteristiche: ad esempio di fronte al progetto di computerizzare totalmente la famosa corazzata, il protagonista reagisce con veemenza, si



Saito, il leader della Cavalleria Spaziale

batte come un leone per difendere lo spirito della Yamato, che è costituito soprattutto dall'umanità e dall'emotività del suo equipaggio<sup>17</sup>. Neppure la sua propensione alla rissa scompare: durante una baruffa con l'indisciplinata Cavalleria Spaziale, Kodai finisce per essere rimproverato dal Dr.Sato, che gli fa osservare come

<sup>15</sup>) 17°I) *Il balandosauro*

<sup>16</sup>) Si veda al proposito anche il l'ultimo saluto di Kodai al Capitano Okita in *Final Yamato*.

<sup>17</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*

sia necessario che sia lui il primo a dare l'esempio se vuole essere obbedito dal suo equipaggio<sup>18</sup>. All'inizio della terza serie vediamo poi Susumu Kodai, Capitano della Yamato, impegnarsi con il cadetto Stardust in una tipica amichevole scazzottata al tramonto.

Kodai comunque diviene costantemente più maturo e il suo linguaggio è sempre più costituito da poche ponderate parole, si rivela inoltre autoritario e sensibile al tempo stesso ed è chiaro che, una volta anziano, non sarà da meno del Capitano Okita. All'inizio della terza serie, dopo che il protagonista ha infuso fiducia al sopracitato cadetto Stardust, il narratore commenta: "Alex Stardust sentì attraverso quella mano che il suo comandante gli aveva posato sulla spalla, sentì tutta la forza, l'indomito coraggio di Susumu Kodai comandante della Yamato, comandante dei Guerrieri delle Stelle..."<sup>19</sup>

Nonostante assuma il comando della Yamato, il giovane protagonista non si trasforma in un eroe infallibile o semidivino, anzi, la sua figura rimane sempre modesta: Kodai si mostra chiaramente consapevole dei rischi che corre e non si vergogna a palesare le sue insicurezze nel corso delle varie missioni<sup>20</sup>. Un'intera puntata<sup>21</sup> è poi dedicata al segreto della forza di Kodai e dell'equipaggio, che consiste nell'allenamento, come emerge dalle parole che il capocuoco rivolge al cadetto Stardust: "Kodai, malgrado il duro lavoro di oggi, cerca sempre di perfezionarsi, si esercita continuamente per non commettere il minimo errore. Lui è responsabile di tutti noi, non può sbagliare, l'intera missione dipende da lui. Se la Yamato venisse distrutta, la Yamato seguirebbe la sua sorte scomparendo per sempre. Kodai deve essere assolutamente perfetto, preciso in qualsiasi momento. Ecco perchè sta lavorando, per essere pronto sia psicologicamente che fisicamente"<sup>22</sup>.

Kodai si mostra particolarmente sensibile ad esempio nei confronti dell'amico Shima, ufficiale di navigazione: su di un satellite di Alpha

---

<sup>18</sup>) 7°II) *Verso Telesart*

<sup>19</sup>) 1°III) *Pericolo per la Terra*

<sup>20</sup>) Si veda ad esempio l'ep. 4°II) *Partenza*

<sup>21</sup>) 4°III) *Rotta su Marte*

<sup>22</sup>) La perfezione che ricerca Kodai non è una paranoia: per lui infatti non significa altro che assumersi totalmente la responsabilità delle proprie debolezze, cercando di superarle, innanzitutto per non arrecare danno agli altri. Anch'egli giustamente si riposa, ma solo dopo aver dato il massimo, dopo aver fatto il proprio dovere.

Centauri<sup>23</sup>, egli concede una libera uscita all'equipaggio, ma alcuni si ubriacano in un bar e scatenano una rissa che Shima non riesce a fermare. Kodai avrebbe l'autorità per farlo, ma non ne usufruisce per non umiliare il compagno, con il quale recentemente era entrato in tensione, perchè, pur essendo della stessa generazione di ufficiali, Kodai è capitano, mentre Shima no.

### 2,11,3) Dessler (Desslock)

Dessler è nato come un crudele imperatore nazista, sul quale il Giappone, attraverso la Yamato, potesse prendersi una rivincita viruale rispetto all'esperienza della seconda guerra mondiale, che ha trascinato il paese in una delle esperienze più umilianti della sua storia. Se non è rimasto l'originario nome Hidler, appare comunque evidente che i pantaloni alla 'zuava', il suo saluto e il rapporto che ha con le folle attingono sicuramente ad un preciso immaginario dittatoriale.



Dessler nella prima serie

Al pari di tutti i *villain* presenti nelle varie avventure, Dessler nella prima serie non risulta molto approfondito come personaggio. Viene dipinto come un leader tanto calmo e freddo di carattere quanto spietato con i suoi ufficiali.

Comunque, già dalla prima avventura, il Supremo Dessler - così viene infatti chiamato dai suoi sudditi - mostra un certo stile nell'agire e non esita a complimentarsi con i Guerrieri delle Stelle quando ottengono un successo. Ad esempio nel momento in cui Krypt, il suo uomo di fiducia, gli riferisce che la Yamato è riuscita a sfuggire a una sua terribile trappola e gli chiede

<sup>23</sup>) 7°III) *Avventura su Alpha Centauri*

se deve far decollare i caccia di Gamilas (Gamilon), Dessler risponde: "Dei caccia? Ma generale Krypt! Manda delle congratulazioni!"<sup>24</sup>".

A partire dalla seconda serie, la figura di questo personaggio viene rivalutata e, liberata dal soffocante ruolo di antagonista principale, acquista sempre più spessore, diventando, a saga conclusa, uno dei personaggi più riusciti e amati, soprattutto dal pubblico femminile.

Il primo elemento che emerge è la tenacia di Dessler: quando viene salvato dall'Impero della Cometa Bianca e curato dai medici del Principe



Il principe Zodar.

Zodar, uno di essi osserva: "E' incredibilmente forte, non ho mai visto un uomo tanto attaccato alla vita". Allorché Zodar commenta: "Sì, è certamente un uomo fuori dal comune"<sup>25</sup>". Dessler stesso all'inizio della serie dice:

"Gamilas continua ad esistere: finché io vivrò, anche Gamilas vivrà. Non ho ancora combattuto la mia ultima battaglia contro i Guerrieri delle Stelle"<sup>26</sup>". Pur esprimendo un tale desiderio di rivalsa, al tempo stesso egli ricorda a Zodar: "Tu non puoi conoscere la loro forza: io li ho incontrati in battaglia e ti assicuro che meritano rispetto"<sup>27</sup>".

Dessler inoltre comincia a mostrare anche una certa sensibilità umana, ad esempio nel pensare a quanto possa essere doloroso per un padre scoprire il tradimento della figlia, come nel caso di Zodar e della Principessa Invidia (così è stata chiamata in Italia)<sup>28</sup>.

Di episodio in episodio Dessler si mostra sempre più affezionato ai Guerrieri delle Stelle, allorché, avendo finalmente la possibilità di scontrarsi di nuovo con loro, comunica a Kodai e al suo equipaggio: "Vi ho sorpresi? Mi siete mancati... Per un terribile momento ho temuto che l'impero della Cometa fosse riuscito a distruggervi. Voi non avete la più pallida idea di cosa avrei fatto se questo fosse accaduto... Sapete, ormai siete la cosa più

<sup>24</sup>) 12°I) *La nube di gas*

<sup>25</sup>) 11°II) *Le lucciole spaziali*

<sup>26</sup>) 1°II) *Una nuova minaccia*

<sup>27</sup>) 5°II) *Faccia-a-faccia con l'Andromeda*

<sup>28</sup>) 14°II) *Nella caverna*

importante della mia vita. Sono contento di vedervi! Della Terra non mi importa niente, il Principe Zodar può tenersela tutta se gli fa piacere. L'unica cosa che voglio siete voi, Guerrieri delle Stelle!<sup>29</sup>".

L'orgoglio e la fierezza di questo personaggio è addirittura superiore a quella dell'equipaggio della Yamato, come rivela questo dialogo tra Kodai e Dessler, che si affrontano faccia a faccia: il primo gli chiede: "Dessler, perché continuare a combatterci?". "Tu dovresti capirmi meglio degli altri - risponde il Supremo - Un uomo che lotta per la sua patria, lo fa anche quando sa che non c'è più alcuna speranza. E' quello che stai facendo tu adesso...". "Finché io vivo e combatto, anche Gamilas continuerà a vivere<sup>30</sup>". Quest'ultima frase, che forse meglio di altre riassume la figura del 'Supremo', viene fatta propria dagli stessi Guerrieri delle Stelle, quando, poco dopo<sup>31</sup>, si trovano inermi di fronte all'astronave del Principe Zodar e stanno progettando di abbandonare e sacrificare la Yamato per fermarlo. In questo drammatico frangente Kodai confessa a Sanada, il capo ingegnere: "Non avrei mai creduto di dover fuggire...". "Non scoraggiarti - gli risponde il compagno - dovresti ricordarti invece di quello che ha detto Dessler una volta. Ci disse che finché lui sarebbe vissuto, anche Gamilas avrebbe vissuto. Ebbene, fino a che noi vivremo, anche la Terra vivrà e, se dovesse servire, troveremo un altro pianeta dove andare. Dobbiamo resistere per questo, Kodai".

Fondamentale, nell'evoluzione di Dessler, è proprio il 24° ep. della seconda serie<sup>32</sup>, quando egli si scontra a duello con Kodai. Proprio mentre i due stanno per spararsi, quest'ultimo, sanguinante per una precedente ferita, sviene e cade a terra. Yuki, la fidanzata del protagonista, si precipita quindi sull'amato per soccorrerlo e Dessler, di fatto ignorato dalla ragazza, ha una sorta di folgorazione, rimane allibito, e con la glaciale calma di sempre commenta<sup>33</sup>: "Kodai, adesso capisco qualcosa che finora non ero mai riuscito a capire, già... Ho sempre pensato di essere migliore degli altri e che il mio amore per Gamilas fosse più forte e nobile del vostro per la Terra. Sì,

---

<sup>29</sup>) 23°II) *All'arrembaggio*

<sup>30</sup>) 24°II) *Il cambiamento di Dessler*

<sup>31</sup>) 26°II) *L'ultima risorsa*

<sup>32</sup>) 24°II) *Il cambiamento di Dessler*

<sup>33</sup>) A causa della manipolazione compiuta dalle televisioni americane, non è detto che il seguente discorso aderisca in toto a quello originale giapponese. Accettiamolo quindi, ma con le dovute riserve.

mi sono sempre sentito solo nell'universo, completamente solo... C'era il mio amore per Gamilas a tenermi compagnia. Ho lottato duramente e a lungo per salvare Gamilas, ho sempre creduto di essere nel giusto. Forse lo rifarei, ma sinceramente non lo credo. Ci deve pur essere un modo di vivere migliore. Sì, e me lo avete indicato proprio voi due, voi due che vi amate e amate anche la Terra. L'amore è il primo ad essere sacrificato dalla guerra, proprio perchè la guerra ci impedisce di mostrare la parte migliore di noi stessi. Per combattere bene bisogna essere duri e spietati e non dubitare mai di chi ci guida, non chiedersi mai nulla... Ma un giorno le guerre finiranno, e io.. posso essere il primo a smettere. Arrivederci, spero davvero che vi salviate...".



“Finchè io vivrò, anche Gamilas vivrà”

Nella parte iniziale della terza serie Dessler sembra tornato ad essere un tiranno crudele<sup>34</sup> ed avido di conquiste (vuole infatti espandere il suo nuovo regno di Galman), ma questa volta

non si mostra interessato alla Terra. Dessler addirittura esprime la amicizia nei confronti dei terrestri, li accoglie e fa di tutto per aiutarli nella loro missione, sembra magnanimo, ma ecco che improvvisamente non esita a distruggere il Phantom, una sorta di pianeta vivente, perché costituisce un eventuale pericolo per la sua politica di espansione. E' quindi nella terza serie che Dessler palesa la sua ambiguità, non è mai chiaro fino in fondo il criterio con cui agisce e per questo si carica di interesse agli occhi degli spettatori. Solo alla fine emerge come egli si stia espandendo per controbilanciare il potere della malvagia Federazione di Polar, con l'intenzione di portare la pace nella galassia. Si tratta però di un fine ottenuto con le armi, la stessa illusoria nonché effimera pace che aveva realizzato in un remoto passato la Regina Meridia, i cui discendenti, gli abitanti del

<sup>34</sup>) Dessler ad esempio fredda un suo ufficiale perchè seguace di Meridia (13°III *La federazione di Polar*)

pianeta Shergard, hanno deciso per questo motivo di rinunciare ai mezzi bellici nella loro lotta contro la sopraffazione.

In *Final Yamato* Dessler ormai è un divo, una *guest star*, non ha bisogno di presentazioni e può permettersi un fugace comparsa in grande stile.

#### 2,11,4) Capitano Jyuzo Okita (Avatar)

L'anziano capitano della Yamato rappresenta tutta la forza e l'importanza del passato e della tradizione. Senza di lui i Guerrieri delle Stelle avrebbero naufragato alla prima difficoltà, nonostante la loro volontà e preparazione. Non a caso rimane un irrinunciabile punto di riferimento anche dopo la sua morte, sia a bordo, dove è stato appeso un bassorilievo del Capitano<sup>35</sup>, sia sulla Terra, dove in suo ricordo viene costruito un mausoleo: la sua statua domina il cimitero dei caduti della Yamato, posto in cima a quella che viene chiamata la 'Collina degli Eroi', informale luogo di raduno dell'equipaggio.



“La Terra... Quanto l'ho amata  
la mia Terra!”

Così infatti lo ricorda Kodai : "Era un uomo eccezionale ed è ancora lui la vera guida dei Guerrieri delle Stelle<sup>36</sup>".

Una delle sue doti migliori è quella di mantenere la calma nei momenti critici e di saper quindi ragionare con lucidità, sapendo scegliere qual'è la mossa più importante a cui dare la precedenza. Infatti capita spesso che egli inviti all'equipaggio a non fare mosse azzardate e a procedere con ponderazione.

Il primo capitano della Yamato è autoritario, di poche ponderate parole, ma sensibile alle esigenze dei suoi uomini, Kodai in primis, del quale

<sup>35</sup>) Ad es. Kodai si rivolge ad esso all'inizio della seconda avventura (4°II *Partenza*) : "Capitano Okita, faccio bene ad agire così? Chiedo a molti di fidarsi di me e delle mie decisioni, è una grande responsabilità... Partimmo per Iskandar quando la Terra era in pericolo ed ora sento che il pericolo è tornato. Ma se sbagliassi?"

<sup>36</sup>) 11°II) *Le lucciole spaziali*

comprende il dramma di aver perso assieme suo fratello, anche l'ultimo familiare rimasto. E' quindi soprattutto per il protagonista che Okita assume una valenza paterna<sup>37</sup>: si tratta di un padre umano e ideale al tempo stesso, una figura che giganteggia, un *pater familiae* di una volta.

Da Tokugawa, l'attempato capomacchine della Yamato, viene definito così: "E' un ottimo comandante: ha il coraggio di prendere decisioni difficili per salvare il maggior numero possibile di uomini e non incolpa gli altri, si prende le responsabilità<sup>38</sup>".

Dr. Sato (Seine), altro anziano del gruppo, primo fra i Guerrieri delle Stelle a rendere omaggio al caro Capitano, dice alla statua di Okita: "Quei nostri bravi ragazzi, quante cose hanno imparato da Lei! A lavorare duro, a credere e a sacrificarsi per qualche cosa che non valesse soltanto per loro<sup>39</sup>".



Il Capitano Okita in *Final Yamato*.

Okita insomma è vero uomo, un persona grande anche nella morte: le sue ultime parole, pronunciate poco dopo aver rivisto per l'ultima volta la Terra, secondo l'ottica 'matsumotiana' non lasciano dubbi al proposito: "La Terra... Quanto l'ho amata la mia Terra!<sup>40</sup>". Le voci solenni del tema della Yamato (iniziate al saluto militare del Dr.Sato davanti al Capitano defunto) confermano l'importanza di questo momento e di questa frase.

Alla luce del profondo significato di questa figura nel corso delle varie avventure, la scelta da parte degli sceneggiatori di farlo, poco credibilmente, risorgere per il 'gran finale' non mi pare del tutto inopportuna, anzi conferisce una struttura circolare all'intera saga.

<sup>37</sup>) Si veda ad es. l'ep. 26°II) *L'ultima risorsa*

<sup>38</sup>) 3°I) *Decollo*

<sup>39</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*

<sup>40</sup>) *Corazzata Spaziale Yamato* (1°film)

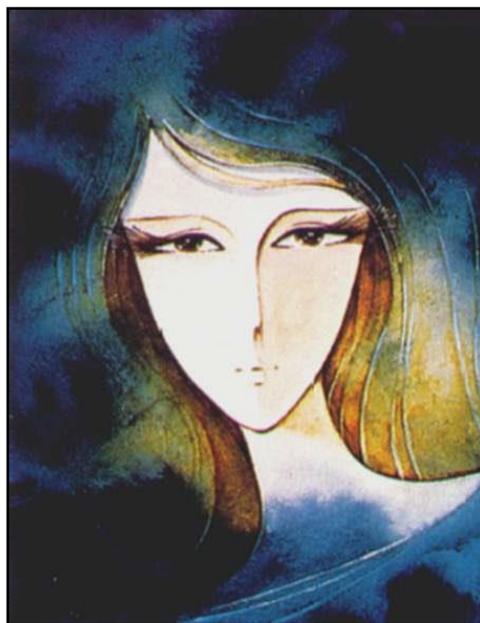


La Regina di Acquarius.

dei poteri straordinari, salvifici innanzitutto ma anche tremendi: Trelena<sup>41</sup> e la Regina di Acquarius, sono senza dubbio le figure femminili più ambigue della saga, dispensatrici ora di vita, ora di morte.

Starsha, la prima di queste custodi, è anche l'unica (assieme forse a Téresa in *Addio Yamato*) ad essere solamente positiva e provvidenziale. Per questo motivo, lei più delle altre, incarna la speranza, che interviene magicamente quando le probabilità di sopravvivenza dei terrestri

sembrano proprio svanite del tutto<sup>42</sup>, e costituisce la luce di cui



Starsha in un'illustrazione di Leiji Matsumoto

2,11,5)

## Le divine custodi

In parte si è già parlato di queste figure femminili ed eteree, solitarie custodi delle mete dei viaggi della Yamato, che costituiscono prima la guida nell'oscurità per i Guerrieri delle Stelle e poi lo strumento di salvezza dell'umanità. Sanno ogni cosa, scrutano gli avvenimenti dell'universo, anche se non li possono cambiare. Tutte hanno

<sup>41</sup>) Il nome originale è Téresa (*Addio Yamato*), ma utilizzo 'Trelena' per far riferimento agli avvenimenti presenti nella seconda serie.

<sup>42</sup>) Si vedano gli ep. 1°I) *La battaglia di Plutone* e il 15°I) *Il vortice galattico*

hanno bisogno, la forza e la tenacia dei Guerrieri delle Stelle. Non a caso alla fine del viaggio Okita dice a Kodai: "Tu sai bene cosa ha voluto dire la speranza per noi: se lei non ci avesse guidati, non saremmo mai riusciti a raggiungere Iskandar".

Purtroppo, se si esclude la famosa illustrazione che ha realizzato Leiji Matsumoto e che è stata utilizzata nella prima serie, le varie realizzazioni grafiche di Starsha risultano decisamente scadenti. Oltre ai disarmonici (e mai uguali) volti utilizzati nelle scene su Iskandar, nello speciale televisivo troviamo un design alquanto povero e insignificante, mentre nel *Yamato per Sempre* Starsha si fa paffuta e simile ad una "madonnina", perdendo il tipico fascino matsumotiano.



Sasha torna dalla madre Starsha in *Yamato per Sempre*.

Simbolicamente materna - ha infatti la sua dimora sopra un lago all'interno di una caverna - è senza dubbio Trelena, la quale sin dal primo messaggio, così carico di energia da danneggiare le apparecchiature riceventi, si mostra al tempo stesso salvifica e distruttiva; la sua storia viene raccontata da Shima: "Trelena ha scoperto di possedere questo terribile



Il lago nella caverna di Trelena.

potere, questa energia mentale, ma non sa guidarla. Quando tentato di far finire la guerra su Telesart (il suo pianeta), ha distrutto ogni cosa... Ora vuole trovare il sistema di usarla per creare, non per distruggere. Sta cercando di essere responsabile, di usarla saggiamente. Lei non

vuole più fare male a nessuno, non ne farà uso neanche per sé stessa (cioè per difendersi dall'Impero della Cometa)<sup>43</sup>". Rispetto alla sua versione di antimateria (Téresa) in *Addio Yamato*, nella seconda serie questo personaggio appare indubbiamente più umano, debole e fallibile (è proprio

<sup>43</sup>) 15°II) *I poteri di Trelena*

dall'incontro con Guerrieri delle Stelle che Trelena impara ad essere forte e ad agire con coraggio<sup>44</sup>). Nonostante ciò, Trelena rimane relegata ad un ruolo di separatezza, come emerge nell'ultimo episodio<sup>45</sup>, quando dice a Yuki e a Kodai: "Davvero non mi è possibile riportare Shima sulla Terra"<sup>46</sup>. Malgrado il mio grande potere non posso raggiungere la Terra, dovete riportarlo voi... Lui appartiene alla Terra, io no... Lo so che Shima mi ama moltissimo (e lei pure), ma Shima deve ritornare con voi...". "Vi sono delle grandi forze nell'universo, sconosciute ed invisibili; io sono una piccola parte di queste forze vitali... La terra rappresenta l'energia positiva e deve continuare ad esistere, per poterla portare dappertutto".



Téresa in *Addio Yamato*

Trelena infine si contrappone simbolicamente al malvagio Principe Zodar: l'una ha imparato ad usare il proprio potere l'altro no e per questo viene sconfitto dalla ragazza.

Un limite in questa figura, oltre al modesto design, mi sembra costituito dai testi delle frasi da lei pronunciate, che - almeno nella versione italiana - risultano alquanto melensi<sup>47</sup>.

<sup>44</sup>) 16°II) *Saluto a Trelena*

<sup>45</sup>) 26°II) *L'ultima risorsa*

<sup>46</sup>) Shima, disperso nello spazio, è stato raccolto e salvato da Trelena, ma diversamente a quanto era accaduto a Mamoru Kodai nella prima serie, Shima aveva deciso di non rimanere accanto alla fanciulla divina. Ora Trelena sta riportando Shima sulla Yamato.

<sup>47</sup>) Meno efficaci simbolicamente sono le figure dello spirito della Regina Meridia e della sua erede Luda nella terza serie. Questo probabilmente perchè Meridia è sì isolata, nel tempo e nella leggenda, mentre Luda non è su Sherpard, ma prigioniera su Phantom; inoltre il suo pianeta, Sherpard appunto, è abitato dal suo popolo, invece di essere deserto. Questi elementi tuttavia hanno il merito di creare una situazione diversa dalle precedenti e che altrimenti avrebbe rischiato di cadere nella ripetitività.

Più semplice ed efficace è invece il pianeta Acquarius, la cui regina appare solo come spirito, ma potrebbe anche essere la voce del medesimo. Acquarius, il pianeta d'acqua, è una sorta di paradiso galleggiante, lussureggiante e variopinto. Agli altri corpi celesti dona ora la vita ora la morte, non per propria volontà, ma secondo le leggi imperscrutabili dell'universo. A mio avviso si tratta di uno dei pianeti più spettacolari e suggestivi mai creati dall'autore.

**2,11,6)**

**Yuki Mori**

(Nova)

Yuki è l'addetta al radar ed è anche la sola donna dell'equipaggio:

proprio perchè unica, le caratteristiche e le funzioni di questo

personaggio femminile spiccano e vengono maggiormente valorizzate; in mezzo ad un equipaggio spesso rude ed infantile, la sua dolcezza e riflessività risultano preziose, ad esempio per stemperare le tensioni che necessariamente ogni tanto emergono a bordo. Accanto a tali doti, Yuki mostra, più di altri, un grande determinazione e forza di volontà, ad esempio quando mette a repentaglio la sua vita per attivare il Cosmo Cleaner



Yuki nella prima serie

Sopra: Yuki in Final Yamato.



"Crede forse che soltanto gli uomini sappiano affrontare i sacrifici, dottore?"

nell'ultimo episodio della prima serie<sup>48</sup>; purtroppo si trova spesso circondata di persone, Kodai in primis<sup>49</sup>, che, considerandola un fanciulla sostanzialmente debole ed indifesa, non capiscono quanto sia importante per lei rimanere a fianco dei suoi compagni, e ovviamente del fidanzato Kodai, soprattutto nei momenti di pericolo. All'inizio della seconda serie<sup>50</sup> ad esempio, il Dr.Sato vorrebbe non coinvolgere Yuki nella nuova missione: "La vita sulla Yamato sarà molto faticosa, specialmente per una donna. Non sappiamo neanche quello che dobbiamo

<sup>48</sup>) 26°I) *Il ritorno*

<sup>49</sup>) Si veda ad es. *Addio Yamato* o l'ep. 9°III *Battaglia su Bernard*

<sup>50</sup>) 4°II) *Partenza*

affrontare, sarebbe chiederti troppo"; la replica di Yuki riassume l'intero profilo del personaggio: "Crede forse che soltanto gli uomini sappiano affrontare i sacrifici, dottore?".

Yuki è anche la fidanzata di Kodai. I due si conoscono e si innamorano nel viaggio verso Iskandar, durante il quale la ragazza mette in atto una sapiente tattica seduttiva, ma spesso si trova di fronte un ragazzo decisamente inesperto al riguardo. L'amore tra i due ragazzi passa in secondo piano rispetto a tutte le vicende belliche e comunque rimane sostanzialmente platonico per tutta la saga: infatti solo dopo il matrimonio finale vediamo il primo bacio tra i due giovani; ma è proprio così che Matsumoto si immagina l'amore: unico e per sempre.

**2,11,7)**

**Shiro Sanada**

(Sandor)



Sanada è un personaggio essenziale nonché molto riuscito, ha infatti il fondamentale ruolo di

incarnare l'importanza della scienza e dell'intelligenza necessaria nell'applicarla. Senza di lui la Yamato potrebbe fare davvero poco. Non solo ha una grande competenza tecnica come ingegnere, ma ha anche fantasia e creatività nell'escogitare le soluzioni a numerosi problemi: sua ad esempio è l'idea di utilizzare la fascia di asteroidi come difesa per la nave<sup>51</sup>. E' la figura che, meglio di altre, completa quella di Kodai: insieme sono il cervello e il cuore della Yamato, riflessivo e scaltro il primo, temerario il secondo; in ogni viaggio, come in quello della vita, sono necessari entrambi.

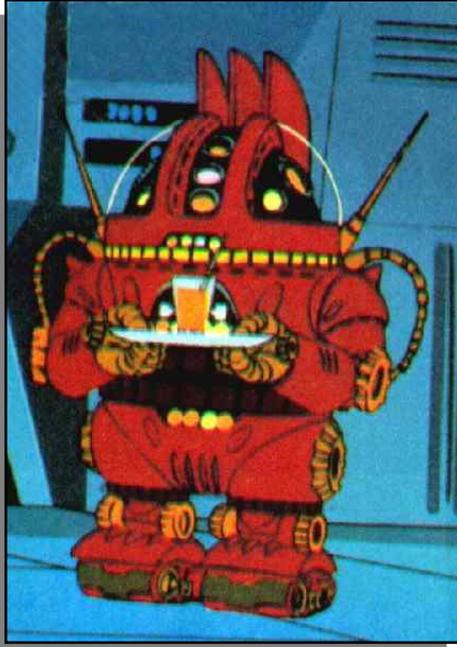
Sanada nel suo mestiere è un vero professionista, con un grande senso di responsabilità (come dimostra il fatto che egli - in tipico spirito giapponese - si senta un po' in colpa per la morte di Mamoru Kodai, poiché non ebbe il

---

<sup>51</sup>) 9°I) Difesi dagli asteroidi

tempo sufficiente ad eseguire sulla sua astronave tutte le riparazioni necessarie per affrontare la battaglia di Plutone<sup>52)</sup>

A causa di un incidente da piccolo, Sanada inoltre ha gli arti bionici, grazie ai quali riesce, per l'ennesima volta, a salvare la Yamato<sup>53)</sup> dal pericolo.



“Anche un rottame può avere un cuore...”

## 2,11,8) Analyzer (IQ9)

Razionale come ci si aspetta da un robot come lui, Analyzer fa di tutto per di umanizzarsi (ad esempio inserendo il singhiozzo nei suoi circuiti<sup>54)</sup>), si ritiene un genio, si innamora di Yuki e si diverte ad alzarle la gonna; Analyzer si rivela utile in molte situazioni, soprattutto quando è necessario un intervento tecnico molto preciso.

Oltre a quest'ultima sua valenza, il robot serve soprattutto a rompere la tensione, indipendentemente dal fatto che i suoi interventi risultino più o meno divertenti.

Analyzer è il protagonista del 16° episodio<sup>55)</sup>, quando confessa a Yuki il suo amore: "Anch'io sono vivo, io sento, io vedo, io parlo... Tutte queste cose mi sono state date perchè io possa servire gli uomini. E poi io vivo in mezzo a voi... E divido con voi le vostre speranze, il vostri sogni, le vostre paure... So quando ti senti sola e spaventata, so come sogni di tornare sulla Terra. Tutte queste sensazioni, queste emozioni, mi hanno fatto capire che il mio è amore. Sì, sono fatto di metallo e sono forte, lotterò per proteggerti. E se verrò distrutto, se diventerò soltanto un rottame, vorrà dire che anche un

<sup>52)</sup> 18°I) *Le onde Magnetron*

<sup>53)</sup> 18°I) *Le onde Magnetron*

<sup>54)</sup> 11°) *Mine nello spazio*

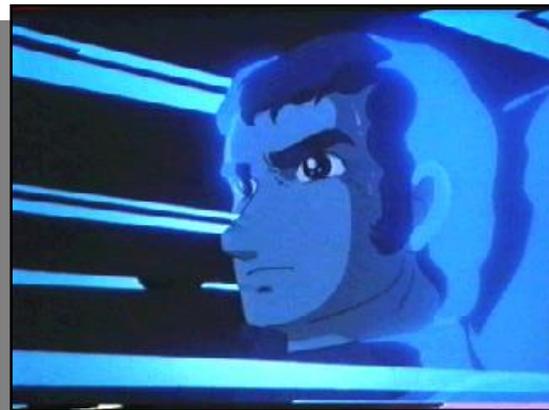
<sup>55)</sup> 16°I) *L'amore di Analyzer*

rottame può avere un cuore...". Yuki ovviamente non può non rifiutare al proposta del simpatico robot, anche perchè ormai è chiaro che a lei piace Kodai. Analyzer allora si rassegna alla sua diversità: "In ogni modo - appunta a Yuki - io ti amo tanto e non vedo nessuna ragione che possa impedirmelo...".

## 2,11,9) Shima Daisuke

(Mark Venture)

Shima è il pilota della Yamato, un bravo ragazzo, responsabile, più ragionevole e meno impulsivo dell'amico Kodai (ad es. decide solo all'ultimo momento di seguire i compagni disertori<sup>56</sup>). E' molto capace nel suo ruolo e si attiene ad esso, cercando di



Shima durante un *warp*  
in *Final Yamato*.

farlo il meglio possibile. Assume un rilievo particolare nei rapporti tra i Guerrieri delle Stelle e Trelena, la quale entra presto in confidenza con lui e poi se ne innamora, mentre difficile da capire è la scelta da parte degli sceneggiatori di *Final Yamato* di fargli confessare un vecchio quanto impossibile amore per Yuki.

Shima penso incarna la figura dell'uomo normale, equilibrato, che lavora bene facendo il suo dovere, che rimane umilmente e pazientemente nell'ombra, nonostante arrivino anche per lui i momenti di gloria.

<sup>56</sup>) 4°II) *Partenza*

## 2,12) ANALISI DELLE TEMATICHE

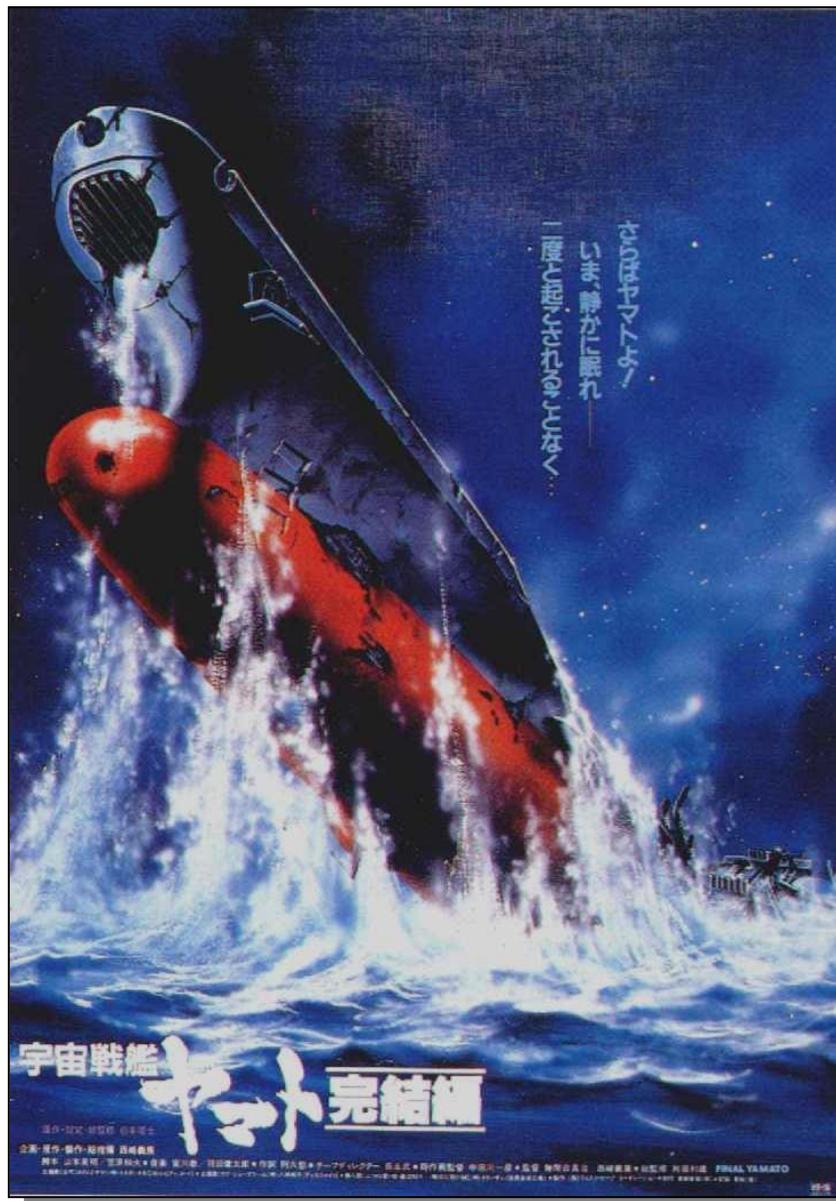
### 2,12,1) Crescita

Il Capitano Okita è il padre simbolico dei Guerrieri delle Stelle, un equipaggio giovane, coraggioso, preparato, ma anche inesperto. Non mi sembra scorretto paragonare la loro prima avventura all'esperienza di crescita adolescenziale che abbiamo già visto in Tori, nella *Regina dei Mille Anni*, e che vedremo ancora più chiaramente in Tetsuro nel *Galaxy Express 999*. Improvvisamente non c'è più la bella madre Terra, al posto della quale si estende un mare infinito e oscuro di difficoltà; con l'aiuto di una guida, il Capitano Okita, il giovane equipaggio affronta i rischi di un viaggio senza garanzie, con il peso delle aspettative di chi lo ha preceduto ed ha creduto in lui, come emerge dalle parole che Kodai, il giovane protagonista, rivolge ai compagni: "Dobbiamo credere alla missione che stiamo facendo! Vi ricordate i volti delle persone alle quali abbiamo detto addio?". Al che il Capitano Okita puntualizza: "Molta gente ora conta su di noi. Faremmo molto meglio a lavorare. Correremo dei grossi rischi, ma è inevitabile se vogliamo raggiungere Iskandar in tempo".

La dimensione del viaggio nell'ignoto alla ricerca di qualcosa che possa dare un senso e quindi salvare la propria vita, emerge anche nella terza serie, quando la Yamato incontra su un asteroide un'astronave con un gruppo di discepoli della Regina Meridia, da venticinque anni in viaggio alla ricerca di Sherpard sostenuti dalla forza della loro fede<sup>57</sup>. Yuki dice all'anziano del gruppo: "Anche noi facciamo lo stesso, non sappiamo quando troveremo il pianeta che stiamo cercando". E Kodai aggiunge: "Anche noi vaghiamo per il cosmo, anche noi in fondo siamo pellegrini...". Kodai poi confida a Yuki: "Anche se non abbiamo tanto tempo, noi dobbiamo avere la loro stessa fiducia: è la nostra unica vera speranza di riuscita". Leiji Mastumoto auspica proprio che ciascun adolescente, di fronte agli enigmi del mondo adulto, abbia un atteggiamento e un entusiasmo di questo tipo.

## 2,12,2) Suicidio

Il suicidio è un tema che emerge spesso nelle opere di Matsumoto, ma assume delle valenze che è bene non fraintendere. Come già accennato precedentemente, il più appariscente suicidio, cioè la scelta di Kodai - nel finale di *Addio Yamato* - di schiantarsi con la Yamato contro l'astronave di Zodar per distruggerla e salvare la Terra, non appartiene alla visione del



La Yamato affonda nei flutti di Acqaurius.

<sup>57)</sup> 19°III) *Rotta su Phantom*

mondo di Leiji Matsumoto, ma a quella del produttore Nishizaki: prima che la Yamato parta per "l'ultimo, eterno viaggio", troviamo lo spirito di Okita che dice al protagonista: "Hai ancora un'arma molto preziosa a tua disposizione, un'arma utile per la lotta. (...) E' la vita, figliolo... (...) Come posso vincere con le mie sole forze? Cosa può significare la mia morte? Ognuno di noi dovrebbe ragionare in questo modo. (...) La tua missione è fare uso della vita a bordo della Yamato: battiti finchè hai vita, sono stato chiaro, Kodai?".

Se è vero che Matsumoto sostiene che è di fondamentale importanza dare il meglio di sé nelle cose che si fanno, ciò non significa necessariamente sacrificare la propria vita per questo e soprattutto non è pensabile che un padre chieda ad un figlio di immolarsi. Poco più avanti Kodai dice ai compagni: "La vita non è qualcosa che si conclude dopo qualche decennio di esistenza, la vita continua in eterno e si estende a tutto l'universo, anche dopo la morte. Io darò la vita in cambio di un'altra vita ancora più grande! E voi la chiamereste morte questa? Ma c'è anche bisogno di qualcuno che rimanga a contatto con la vita, quella reale, che porti fiducia e felicità nel mondo, e questo qualcuno siete voi. Perciò tornate alle vostre case e raccontate alla gente la storia della nostra lotta per la libertà dell'universo. Scegliere di vivere a volte può essere più difficile che scegliere di morire".

Su queste affermazioni si potrebbe argomentare a lungo, ma volendo evidenziare il nucleo principale, ritengo che esso consista nella valenza simbolica di Kodai e della Yamato: essi rappresentano, come abbiamo visto, la gioventù, il futuro, la pura e sacra voglia di vivere che Matsumoto ha visto in quel ragazzo handicappato che gli ha cambiato l'esistenza; se essi muoiono tutta l'impalcatura del soggetto crolla.

Trelena al contrario può sacrificarsi per riscattare le colpe del passato (morte catartica), Saito<sup>58</sup> pure, per ricambiare ai Guerrieri delle Stelle il favore di avergli salvato la vita su Brumus, mentre il giovane Alex Stardust può muore in battaglia perchè è ancora Susumu Kodai a rappresentare il futuro nella terza serie di *Yamato*.

A prescindere da queste motivazioni, occorre considerare anche quanto l'autore ha raccontato in un'intervista [Murakami; 1997]: "Mio padre era un

---

<sup>58</sup>) E' il leader della Cavalleria Spaziale, presente nella seconda serie.

pilota degli *zero-sen* (gli aerei da combattimento) e mi influenzò tantissimo con i suoi racconti di guerra. Quando avevo diciotto anni mi diceva sempre: <<Puoi fare qualsiasi cosa, ma rispetta la tua vita. Ho visto tanti ragazzi della tua età morire schiantandosi al suolo, quindi non morire prima di me!>>. Mi insegnò che la fuga non è una vergogna se serve a salvare la vita. Poi viene sempre il momento del riscatto. E' tutto questo che ho impresso nel profondo della mente. Durante la produzione della serie televisiva di *Yamato* mi sono scontrato con il regista, Yoshinobu Nishizaki, perchè voleva sempre far esplodere l'astronave. Io mi rifiutavo categoricamente. Preferivo lasciare fuggire i personaggi per poi farli riapparire più forti. Abbiamo rotto i rapporti con l'ultimo lungometraggio di *Yamato* proprio perché ha voluto far esplodere la nave sul pianeta Acquarius".

Ecco allora che la sopracitata frase di Sanada assume una fondamentale importanza nella nostra analisi: "Dessler una volta ci disse che finché lui sarebbe vissuto, anche Gamilas avrebbe vissuto. Ebbene, fino a che noi vivremo, anche la Terra vivrà e, se dovesse servire, troveremo un altro pianeta dove andare. Dobbiamo resistere per questo, Kodai".

Cercando altri elementi, troviamo ad esempio l'inizio del primo film,



Mamoru Kodai

dove durante la battaglia di Plutone il Capitano Okita ordina la ritirata alle poche astronavi terrestri rimaste: "Restare qui è un suicidio: Inversione di rotta!". Mamoru Kodai, il fratello del protagonista, non vuole però tornare indietro: "Io no Signore.

Se mi ritiro ora, come potrò mai vendicare i compagni morti in battaglia?". Okita replica: "Se veniamo annientati ora, non rimarrà più nessuno a difendere il nostro pianeta Terra. Un vero uomo deve anche sapere sopportare la vergogna di oggi per garantire il domani". Mamoru: "Ma Capitano, il dovere di un vero uomo non è forse quello di combattere e continuare a combattere fino alla morte?. Se questo seve ad uccidere anche solo un nemico in più!". "Kodai! Usi il buon senso!" apostrofa il Capitano.

Più avanti incontriamo il dialogo tra due valorosi comandanti, Domell di Gamilas e il Capitano Okita, i quali si sono appena scontrati in una tremenda battaglia. Il Capitano della Yamato dice al generale di Gamilas: "Abbiamo entrambi combattuto coraggiosamente a difesa dei nostri rispettivi pianeti. Ma ora non voglio altro spargimento di sangue: ci lasci proseguire il nostro viaggio verso Iskandar". "Non posso! Capitano Okita - replica Domell - Così come Lei sta combattendo per salvare la Terra, noi ci stiamo battendo per il destino di Gamilas. A costo della vita non lascerò che la Yamato prosegua per Iskandar". "Gloria eterna al nostro pianeta Gamilas e alla vostra Madre Terra!", dopodichè si autodistrugge assieme alla sua navicella, arrecando ingenti danni alla corazzata terrestre.

In ultimo, all'interno della terza serie<sup>59</sup>, il Maggiore Frauski di Galman, responsabile della missione per fermare il Sole, nonostante non abbia alcuna colpa sull'esito negativo della medesima, decide di schiantarsi nei gas impazziti della stella e chiede a Sanada: "Dica al Supremo Dessler che il maggiore Frauski ha fatto quello che ha potuto...". "Non faccia sciocchezze, Maggiore, - risponde Sanada cercando di fermarlo - lei non ha nessuna colpa, non è da lei che dipende il fallimento. Rifletta maggiore, non lo faccia!". Frauski allora replica: "Dica al Comandante Kodai di perdonarmi, se mai gli sarà possibile". Dessler infine commenta il gesto estremo del suo ufficiale: "Ha affrontato tutto il peso delle sue responsabilità: era uno dei miei migliori soldati".

Alla luce di tali esempi penso si possa concludere che agli occhi di Leiji Matsumoto questi uomini coraggiosi siano senz'altro da rispettare nelle loro decisioni; ma accanto a questa una doverosa ammirazione nei loro confronti, resta, ancora più grande, la compassione per simili persone, che in difficili frangenti non hanno fatto uso del buon senso.

L'atteggiamento del Maggiore Frauski è tipicamente giapponese: al pari delle donne sterili che per questo un tempo si toglievano la vita, ciò che viene sottolineato in queste situazioni è il dato di fatto, la conseguenza. Noi occidentali giudichiamo in base alle intenzioni, al punto che se un omicida non è in grado di intendere e di volere è ritenuto innocente. Un incompetente impiegato giapponese, che anche solo per incidente generi

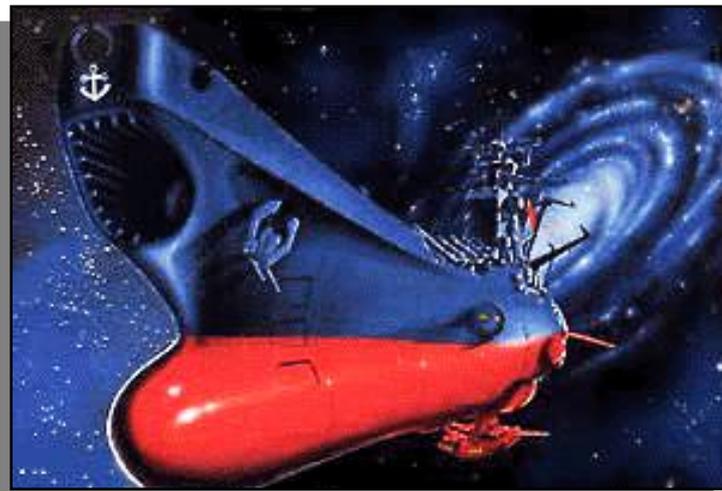
---

<sup>59</sup>) 18°III) *La rivincita del Sole*

un'intollerabile confusione nell'ambiente sociale (come le donne sterili nel passato), deve necessariamente ripararne o espiarne le conseguenze a ogni costo. La cultura giapponese educava ad essere solidali al proprio agire sino nei suoi seguiti imprevisi, senza ricorrere a tentativi per discolparsi. Il gesto supremo allora promette alla sventura un nobile riscatto, che testimonia la sincerità delle intenzioni [Pinguet; 1985. Pag. 70].

### 2,12,3) L'utilizzo della forza

Questo tema, che attraversa tutte tre le serie, concerne innanzitutto l'esperienza dei Guerrieri delle Stelle: arrivati su Giove, decidono di collaudare la loro arma migliore, il 'cannone ad onde moventi'<sup>60</sup>, contro un continente galleggiante sulla superficie del pianeta: l'esplosione, che polverizza il bersaglio, si rivela essere molto più potente del previsto; il Capitano Okita allora coglie l'occasione per rivolgersi al suo equipaggio: "Abbiamo appena avuto modo di imparare una grande e dolorosa lezione: ignorando quale sarebbe stato il risultato, abbiamo adoperato troppa forza. Dobbiamo essere più prudenti per il futuro: tutta questa forza è una grande



La bocca del 'cannone ad onde moventi'  
nella prua della Yamato

responsabilità<sup>61</sup>".  
Indubbiamente i giovani Guerrieri delle Stelle hanno fatto tesoro di questa esperienza, dal momento che in più di un'occasione, quando dovranno utilizzare il

<sup>60</sup>) Il 'cannone ad onde moventi', costruito grazie ai progetti di starsha, utilizza come canna l'intera nave ed esce dall'enorme foro presente sulla prua . Si tratta ovviamente dell'arma più potente che la corazzata spaziale ha a disposizione, un cannone che, per essere utilizzato, deve sottrarre nell'istante della detonazione tutta l'energia disponibile nella nave.

<sup>61</sup>) 5°I) *Il continente galleggiante di Giove*

cannone ad onde, controlleranno che dietro il bersaglio non vi sia un pianeta o una città che possano essere di conseguenza devastati; ancora una volta il mondo adulto si presenta ricco di promesse e di rischi al tempo stesso.

Nella seconda serie, come precedentemente è stato accennato, emerge il confronto tra Trelena e Zodar, sovrano dell'Impero della Cometa: Trelena, che ha rinunciato ad usare i suoi poteri psicologici dopo la catastrofe che hanno causato in passato<sup>62</sup> (in metafora, rifiuta di vivere nel mondo adulto perchè pericoloso), dopo l'incontro con i Guerrieri delle Stelle, capisce che la questo dono che lei ha, non va rinchiuso in cassaforte, ma deve essere utilizzato, con coraggio e saggezza, a fin di bene, al servizio degli altri. Trelena ha così occasione, sacrificandosi, di espiare



Un disegno preparatorio per una scenografia

il suo errore, fermando l'avanzata del Principe Zodar contro la Terra. Questi, al contrario, rappresenta colui che utilizza la propria potenza (bellica in questo caso) per i propri fini egoistici e per questo risulta sconfitto<sup>63</sup>.

Nella terza serie troviamo invece l'esempio di Dessler e, sullo sfondo, quello di Meridia, che hanno entrambi cercato di portare la pace nella galassia attraverso le armi. Dessler sta ancora combattendo, mentre la leggendaria pace che ha ottenuto la Regina Meridia si è rivelata effimera nel tempo. Alla luce di questa esperienza i suoi discendenti, il popolo di Shepard, hanno preso una decisione drastica e idealistica, come testimoniano le parole che il loro membro più anziano rivolge a Kodai e compagni: "Non vogliamo più combattere": "abbiamo imparato che una

<sup>62</sup>) Pur non volendolo, ha distrutto ogni forma di vita umana nel tentativo di fermare la guerra civile che stava sconvolgendo il suo pianeta Telesart.

pace vera, una pace duratura, non si può imporre con le armi... Finché si useranno le armi ci sarà sempre e soltanto la guerra. Per questo tanto tempo fa abbiamo deciso di seppellire le nostre armi nella Valle dei Re". Kodai allora risponde: "E' giusto, ma servono a difendersi dalla violenza dei nemici: se vi foste arresi a Polar, non vi avrebbero certo risparmiati...".

"Ma anche se ci avessero sterminati, - continua l'anziano - il nostro modo di pensare sarebbe sopravvissuto e alla fine avremmo vinto noi: perché in poco tempo sarebbe nato un secondo pianeta Sherpard, e poi un terzo, un quarto e così via. A quel punto la pace nel suo significato più vero avrebbe regnato su tutto l'universo e per sempre!". "Sarebbe molto bello, - replica il ragazzo - ma per noi oggi una cosa del genere è difficilmente realizzabile". L'anziano allora conclude: "Sono d'accordo con Lei, non potrà accadere in poco tempo: ma se farete del vostro meglio, credetemi, qualcosa accadrà...".

E' difficile dire quale delle due opinioni Matsuomoto condivide maggiormente. Posto che una tale utopica supremazia delle idee sarebbe davvero auspicabile, nonché nobilissima, resta il fatto che l'utilizzo delle armi per la propria difesa viene presentata dall'autore come una legittima e ragionevole scelta di vita, per quanto imperfetta. Si cade in errore se su di esse si ripone troppa fiducia<sup>64</sup>, pensando di dimenticare le dimensioni più tipicamente umane di una persona<sup>65</sup>.

Questo concetto spiega ad esempio perché il tentativo da parte di Dessler di fermare la fusione del Sole (la sopraccitata missione del Maggiore Frauski) fallisce miseramente: dal momento che è stato proprio un missile di Galman a colpire inavvertitamente il Sole e ad innescare la fusione accelerata, non è pensabile che con le stesse fallaci armi Dessler rimedi all'errore, sarebbe infatti un controsenso. Non a caso la salvezza per la Terra arriverà proprio da quella dimensione umana (la fede in Meridia) che il sovrano ha bandito

<sup>63</sup>) Trelena gli aveva ricordato: "Se tu fossi realmente un grande principe, se tu fossi realmente potente, daresti la vita invece di toglierla" (17°II - *Trelena si oppone all'Impero*)

<sup>64</sup>) Si veda al proposito il sopraccitato confronto tra l'Andromeda e la Yamato nell'ep. 2°II) *Quale destino per la Yamato?* Si veda anche, nella parte relativa al *Galaxy Express 999* il discorso sull'importanza della manualità.

<sup>65</sup>) In un episodio (17°III - *La Federazione di Polar all'attacco*) vediamo infatti come il sistema automatico di difesa di Galman, ritenuto perfetto, in realtà si dimostra fallace contro i missili di Polar: solo grazie all'intervento della Yamato il pianeta di Dessler evita il disastro. Kodai allora osserva al 'Supremo': "Non è vero che il vostro impianto di difesa sia perfetto. Questo dimostra che avete troppa fiducia nella forza delle armi. Poteva essere una catastrofe: riflettici, Dessler...".

dal suo regno e quindi dalla sua esistenza<sup>66</sup> ("io non posso permettere che il mio popolo creda in falsi dei" - aveva detto a Kodai in un'occasione<sup>67</sup>).

## 2,12,4) Disobbedienza agli ordini

Ricevuto il messaggio di Trelena, i Guerrieri delle Stelle decidono di partire subito, anche a costo di passare per disertori. Di fronte all'esitazione Shima<sup>68</sup>, il Dr.Sato - il medico della Yamato – gli dice: "Se non c'è alcun pericolo è certamente indubbio che stiamo commettendo una sciocchezza, ma se il pericolo esiste davvero e la pace è minacciata, allora voglio correre il rischio di comportarmi da sciocco". Kodai, da parte sua non è nuovo a comportamenti di questo tipo: nel corso della prima serie disobbedisce più volte agli ordini di Okita o agisce di propria iniziativa. Alcune volte sbaglia e viene punito, altre volte<sup>69</sup> invece le sue autonome decisioni risultano fondamentali per la salvezza della nave e per questo non viene rimproverato.

La questione del rispetto assoluto del rango si presenta con chiarezza all'inizio della seconda serie<sup>70</sup>, quando la Yamato e l'Andromeda rischiano di scontrarsi poiché entrambe ritengono di avere la precedenza di atterraggio sul nostro pianeta. Scampato il pericolo, Kodai spiega al comandante Hijikata (Gideon), il capitano dell'Andromeda, che non ha dato la precedenza alla sua astronave per sensati motivi di



Hijikata, comandante dell'Andromeda

<sup>66</sup>) Il caso di Dessler è chiaramente diverso da quello di Trelena. I poteri di quest'ultima sono il frutto dell'umanità a cui non ha rinunciato, si tratta in sostanza dei suoi poteri connaturati. La forza di Dessler invece nega una certa dimensione umana, per cui risulta fallace in partenza. In sostanza, solo ciò che è umano può salvare e riparare un errore, umano o disumano che sia.

<sup>67</sup>) 18°III) *La rivincita del Sole*

<sup>68</sup>): "Ho sempre creduto - confessa al Dr.Sato - che obbedire agli ordini fosse la cosa migliore. Quel messaggio a cui Kodai dà tanta importanza non era neppure chiaro... Ma lui disobbedisce lo stesso agli ordini e si getta allo sbaraglio!"

<sup>69</sup>) Si vedano ad esempio gli ep. 6°I) *La titanite* e 12°I) *La nube di gas*

<sup>70</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*

regolamento della circolazione spaziale<sup>71</sup>. Questi però replica che la precedenza sarebbe spettata in ogni modo all'Andromeda per una questione di gerarchia. Kodai allora risponde: "So perfettamente che il rango è molto importante, ma non credevo che il comandante dell'ammiraglia della flotta di difesa terrestre avrebbe basato la navigazione sull'importanza del rango anziché del buon senso!<sup>72</sup>". Al pari di Kodai possiamo dire che le regole hanno sicuramente un senso ed un valore: e lo stesso vale per la disciplina<sup>73</sup>, ma ciò non implica che il rispetto della tradizione e delle regole costituite sia senza limiti: più importante ancora è la ragionevolezza, come nel caso del suicidio.

## 2,12,5) Memoria storica

"Che segreto può nascondere una vecchia nave da guerra?<sup>74</sup>". Cosa può nascondere un passato che sembra arrugginito, lontano, nonché inutile se



Il Ministro della Difesa in contatto video con la Yamato.

non come oggetto d'antiquariato<sup>75</sup>?

Dopo aver riesumato, assieme alla Yamato, il suo spirito, i terrestri - nella seconda avventura - sembrano diventati immemori dell'impresa compiuta l'anno precedente: "La gente dimentica le esperienze che ha vissuto - dice Kodai alla

fidanzata<sup>76</sup> - Io non ci riuscirò mai... (...) Alla Terra restava solo un anno di vita, la radioattività avvelenava tutto... Nessuno più ricorda quel periodo,

<sup>71</sup>) Ad esempio perché la Yamato aveva la radio fuori uso.

<sup>72</sup>) Lo stesso Hajikata poi non osserverà le normali procedure decisionali in occasione della battaglia di Saturno perché altrimenti non avrebbe in alcun modo avuto il tempo di radunare la flotta terrestre e di opporsi alle astronavi di Zodar (ep. 18°II *Manovre di guerra*)

<sup>73</sup>) Come dice Okita, "Si può fare il proprio lavoro *da ufficiali!*" (12°I - *La nube di gas*)

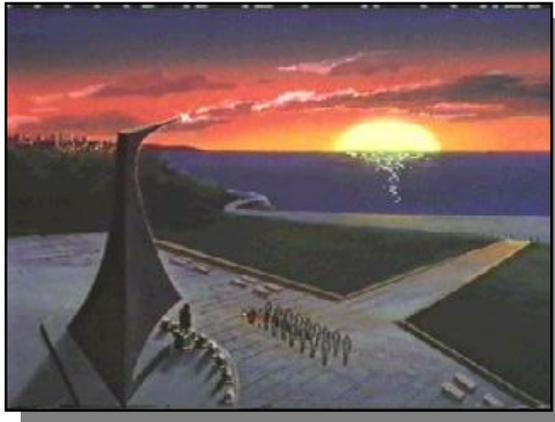
<sup>74</sup>) 1°I) *La battaglia di Plutone*

forse credono che non succederà mai più. (...) Potrebbe accadere di nuovo, lo sai? E sarebbe soltanto colpa nostra...".

Ancora il protagonista, cercando inutilmente di convincere il Consiglio di Difesa del pericolo imminente, esclama: "Avete tutti dimenticato cosa ha fatto per la Terra Starsha di Iskandar? Ora possiamo saldare il nostro debito, non con Starsha, ma salvando qualcuno!". Come sottolinea Shima, "Per loro, finchè noi siamo bene non c'è motivo di preoccuparsi degli altri".

Poco prima, di fronte all'ordine di computerizzazione della Yamato, Kodai aveva protestato: "La Yamato è un'astronave speciale, lo ha dimostrato durante il lungo viaggio a Iskandar e anche durante il ritorno! Ed è la casa dei Guerrieri delle Stelle! Ed è stato anche l'ultimo comando del Capitano Okita... Questo dovrà pure significare qualcosa, oppure la sua memoria è corta, comandante?<sup>77</sup>".

Non a caso l'abitudine a ritrovarsi sulla Collina degli Eroi, dove è sepolto il Capitano, consente ai Guerrieri delle Stelle, in *Yamato per Sempre*, di incontrarsi in tutta fretta e di partire per raggiungere la Yamato sul satellite Icaro. E' evidente che in gioco non c'è soltanto del "sentimentalismo"<sup>78</sup>.



La Collina degli Eroi.

## 2.12,6) Lotta per la sopravvivenza

"Che stai facendo tu per salvare Iskandar? - chiede Dessler a Starsha<sup>79</sup> - Io tento di trovare una nuova patria (infatti i vulcani di Gamilas stanno

<sup>75</sup>) Si veda ad esempio il secondo film *Addio Yamato*

<sup>76</sup>) 3°II) *Preparativi in segreto*

<sup>77</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*

<sup>78</sup>) 2°II) *Quale destino per la Yamato?*. Si veda anche il ruolo del mirino da combattimento di Tochiro nell'*Arcadia della Mia Giovinezza (Capitan Harlock)*.

<sup>79</sup>) 23°I) *Il pianeta Gamilas*

rendendo inabitabile il pianeta), mentre tu aspetti soltanto la fine. Questa galassia non appartiene ai deboli, solo i forti sopravviveranno...". "E questo ti dà il diritto di distruggere la Terra e di assassinare la razza umana con le tue bombe?" replica la fanciulla di Iskandar.

Il tema presentato dai sovrani dei due pianeti gemelli, legati da un medesimo fatale destino, è quanto mai diffuso (anche troppo forse) nelle varie opere di Leiji Matsumoto: la sopraffazione degli altri in nome della propria sopravvivenza. Nella saga di *Yamato* questa situazione è presente in quasi tutte le avventure, ma fortunatamente essa viene presentata anche dal punto di vista del distruttore, non solo da quello della vittima: momento centrale della prima avventura è la scena (presente di fatto solo nel primo film) in cui la Yamato, dopo tante battaglie, scopre di aver estinto, sia pure per legittima difesa, il popolo di Gamilas. "Nessuna città fu risparmiata - commenta il narratore - Tutto fu raso al suolo... Sulla terra desolata non si udiva più nulla, non si muoveva più nulla. Kodai comprese che uno dei pianeti dell'universo aveva appena ricevuto l'estrema unzione...". Sul ponte della nave il ragazzo trova la sua fidanzata in lacrime: "Guarda cosa abbiamo fatto a questa gente e a questo pianeta... Non avrò più il coraggio di guardare in faccia ad un Gamilas...". "Fin da quando eravamo bambini - sottolinea il protagonista - ci è stato insegnato a combattere e a sconfiggere i nostri nemici! Siamo costretti a competere con gli altri e a batterli sia durante gli anni di scuola che dopo<sup>80</sup>. Dove c'è un vincitore c'è sempre uno sconfitto... ma cosa accade a quelli che perdono? Non hanno anche loro il diritto di raggiungere la felicità? Non ho mai pensato a queste cose fino ad ora... mi sento così male... Come ho potuto? La gente di Gamilas voleva emigrare sulla nostra Terra perchè il loro pianeta era destinato alla fine. (...) Tutti i popoli sono uguali ed hanno il diritto a vivere una vita felice e siamo invece qui a combatterci a vicenda! Non avremmo mai dovuto farlo, avremmo dovuto amarci! Amarci e rispettarci a vicenda! Conta solo la vittoria... Al diavolo la vittoria!".

In seguito a questa riflessione, Kodai fa indubbiamente tesoro di una tale esperienza: infatti nella terza serie è proprio la Terra a trovarsi in una

---

<sup>80</sup>) La competizione sociale, sia a scuola che nel mondo del lavoro, è un elemento fortemente presente in Giappone e che viene più volte condannato da Leiji Matsumoto (ad esempio lo si è visto nella *Regina dei Mille Anni*).

situazione di questo tipo e il ragazzo, responsabile della missione di trovare un nuovo mondo dove far emigrare il genere umano, giunto sul pacifico pianeta Sherpard, avrebbe la possibilità di conquistarlo con le armi. "Perchè



non occupiamo Sherpard?  
- chiede il cadetto Stardust al Capitano Kodai - Potrebbe essere la soluzione, la salvezza per l'umanità". "Anch'io ho pensato la stessa cosa e me ne vergogno -  
risponde il protagonista - Se lo facessimo saremmo come Polar e Galman<sup>81</sup>". Non a caso è proprio il risparmiato popolo di Sharpard, conosciuta la situazione della Terra, a fornire ai terrestri il dispositivo per invertire il processo di fusione solare che l'avrebbe portata all'estinzione.

All'origine delle guerre, che sono la causa - non la conseguenza - della lotta per la sopravvivenza<sup>82</sup>, c'è sostanzialmente un problema di conoscenza di sé e degli altri: Dessler lo capisce solo dopo molti scontri con la Yamato: "Per combattere bene - dice a Kodai - bisogna essere duri e spietati e non dubitare mai di chi ci guida, non chiedersi mai nulla... Ma un giorno le guerre finiranno, e io.. posso essere il primo a smettere<sup>83</sup>". I Guerrieri delle Stelle hanno invece avuto presto l'occasione<sup>84</sup> di catturare un prigioniero di Gamilas e di scoprire che è fatto esattamente come gli umani, se non nel

<sup>81</sup>) 24°III) *Sherpard*

<sup>82</sup>) Come dice Yuki: "Questa è la guerra: purtroppo devi uccidere, se non vuoi essere ucciso... E' la dura legge della sopravvivenza..." (ep. 6°III *Battaglia interplanetaria*)

<sup>83</sup>) 24°II) *Il cambiamento di Dessler*

<sup>84</sup>) 13°I) *Il prigioniero*

colore della pelle azzurrina. "Una cosa la sappiamo sui Gamilas, che sono crudeli!" dice Yuki. "E' così, - concorda Kodai - sono loro che hanno cominciato questa terribile guerra". Kato<sup>85</sup> (Conroy) però si chiede, quasi profeticamente: "Come può essere uguale a noi ed aver fatto delle cose così terribili?". Ben presto, come abbiamo visto, i Guerrieri delle Stelle si accorgeranno di essere in grado anche loro di compiere azioni tremende, come la distruzione del popolo di Gamilas.

Conoscere implica responsabilità: i Guerrieri delle Stelle hanno preso su di sé il peso delle loro esperienze ed evitano di ripetere, come abbiamo visto, gli errori del passato. Nella terza serie emerge chiaramente come essi non possano procedere nel loro viaggio senza soccorrere chi chiede loro aiuto o senza intervenire se per caso scoprono l'esistenza di un campo di concentramento<sup>86</sup>, anche se ciò costa loro del tempo prezioso. Alla fine però è evidente che senza tutta questa serie di peripezie, probabilmente la Yamato non sarebbe arrivata a Shergard e quindi a salvare la Terra. Chi non si mette in gioco fino in fondo corre gravi rischi, come di fatto ricorda Zodar, nel dare ragioni della sua dittatura: "La gente vuole essere governata, non vuole prendere decisioni: usare la propria volontà è troppo difficile, troppo impegnativo. Vogliono le cose fatte per loro, ma non da loro. E se l'universo deve funzionare lo stesso, chi deve pensarci?<sup>87</sup>". La spirale della guerra può così ricominciare.

## 2,12,7) Il sakè

Venuto a sapere che il sakè in *Star Blazers* si è trasformato in acqua di sorgente, Leiji Matsumoto ha commentato [Ledoux; senza data]: "Non posso capire una cosa del genere: il sakè è il sakè. Il personaggio del dottor Sato (sempre



Il Dr. Sato

<sup>85</sup>) Responsabile dei CosmoTiger, gli astrocaccia della Yamato.

<sup>86</sup>) 13°III) *La Federazione di Polar*

<sup>87</sup>) 17°II) *Trelena si oppone all'Impero*

rigorosamente attaccato alla bottiglia) è un uomo che lavorava nel mio studio. Veniva da Satogashima e beveva sakè in gran quantità. Se continuavi a dargli il sakè, egli lavorava sodo. Ecco da dove ho preso il nome del dottore Sakazo Sato" ('Sato' da Satogashima e 'Saka', che in giapponese si legge anche 'sakè'). A parte l'etimologia del dottore, resta il fatto, come si vedrà anche in seguito, che il sakè ha una valenza sacra, tipicamente giapponese (ad esempio viene versato da Saito sulle tombe dei suoi compagni morti sul pianeta Brumus<sup>88</sup>). Il sakè inoltre consacra un avvenimento importante, come la partenza per una missione oppure una commemorazione. Ad esempio, quando i Guerrieri delle Stelle festeggiano pensando che Phantom sia un pianeta idoneo emigrare<sup>89</sup>, il Dr. Sato, mentre gli altri gridano dalla gioia, si scola solitario la sua bottiglia: "I giovani d'oggi non sanno festeggiare: quando sei felice, devi berci sopra, se no che razza di festeggiamento è? E poi funziona anche se sei infelice: ti tira su<sup>90</sup>".

---

<sup>88</sup>) 19°II) *Attacco al pianeta Brumus*

<sup>89</sup>) 20°III) *La nuova terra*

<sup>90</sup>) Tipicamente giapponese è anche l'usanza di fermarsi dopo cena con i colleghi di lavoro a rallegrarsi con gli alcolici al bar. Si scarica così la tensione di un lavoro stressante in una società particolarmente rigida. Nella peggiore delle ipotesi la mattina dopo si andrà a lavorare con un forte mal di testa.