

P
O
S
T
F
A
Z
I
O
N
E



UN DIO, DUE MOGLI

V
I
N
C
E
N
Z
O
F
I
L
O
S
A

presto in contatto con le produzioni internazionali più celebri, da *Popeye* a *Betty Boop* e, soprattutto, i lavori di Walt Disney. Allo stesso tempo, segue con attenzione le opere dei suoi connazionali. Dall'esordio di *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* (*Imokawa Mukuzo, il custode*, 1916), primissima animazione di Shimokawa Hekoten del 1917, i pionieri giapponesi hanno fissato i principi base degli *anime* imitando le pellicole straniere, sperimentando e integrando tecniche mutate dai linguaggi espressivi tradizionali, fino a realizzare corti e lungometraggi animati di ottima qualità, capaci di raggiungere un pubblico sempre più numeroso, anche grazie al blocco dei prodotti occidentali imposto dal governo in seguito alla svolta nazionalista degli anni Trenta.

I film realizzati in quel periodo sono caratterizzati da una forte spinta imperialista e militarista, eppure Tezuka è capace di vedere oltre la macchina della propagan-

da e cogliere gli aspetti positivi del lavoro degli studi giapponesi di quegli anni. Quando nel 1945 esce *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotarō e il sacro esercito del mare*), ne ammira l'intensità drammatica e la qualità delle animazioni, in perfetta sincronia con la musica orchestrata.

Come sempre, il dio del manga arriva molto preparato all'appuntamento con la storia: è pronto a



caricarsi sulle spalle il peso delle sue ambizioni e il bagaglio di genialità dei suoi predecessori. Dal 1946, anno in cui pare abbia visto *Bambi* più di ottanta volte, inizia a cercare impiego negli studi di animazione di Tokyo.

Inizialmente colleziona soltanto rifiuti, ma il 1958 è l'anno della

svolta. Lo studio Toei Doga gli affida la realizzazione degli storyboard per una trasposizione animata del suo manga *Boku no Son Gokū* (*Il mio Son Goku*), ispirato al celebre romanzo cinese *Il viaggio in Occidente*. Tezuka accetta senza esitare. In quegli anni, l'animazione giapponese è in fermento: la diffusione sempre più capillare della televisione favorisce l'utilizzo di sequenze animate per le pubblicità, gli studi più affermati investono in produzioni sempre più complesse mentre, in ambito indipendente, giovani autori uniscono le forze per creare corti sperimentali. In un contesto simile non sorprende quindi che *Boku no Son Goku* ottenga un buon successo.

Il dio del manga, tuttavia, non è per nulla soddisfatto: il ruolo di storyboard artist gli sta stretto, quando propone delle modifiche alla trama non viene accontentato. L'esperienza agrodolce di *Son Goku* lo spinge a mettersi in proprio e nel 1961 fonda finalmente il Tezuka Dōga Gaisha (Dipartimento

di animazione Tezuka), che l'anno seguente verrà ribattezzato Mushi Pro, gioco di parole che utilizza l'ideogramma «Mushi» (insetto) già presente nel suo nome. *Mushi* è un termine con cui vengono indicati anche i fanatici della lettura e, di riflesso, anche di manga e animazione.

Lo studio si trova a Fujimidai, in un complesso di locali che comprendeva l'abitazione della famiglia Tezuka e gli spazi dedicati alla sua attività di mangaka. Il primo obiettivo dello studio di animazione è quello di produrre corti sperimentali. Tezuka ha però a disposizione uno staff limitato: tutti i costi dell'operazione sono a suo carico e il ricavato delle vendite dei manga alle riviste viene reindirizzato per coprire stipendi e spese vive.

Il 5 novembre



del 1962, La Mushi Pro presenta i suoi lavori in anteprima in un teatro di Ginza. La brochure distribuita agli spettatori recita: «La televisione è sempre più popolare e la produzione di film animati per la pubblicità è sempre più diffusa, ma per via delle spese e dei tempi richiesti, in Giappone viene spesso accantonata.

Ma il nostro Paese ha molti studi di produzione, attivi da prima della guerra, che in termini di qualità tecnica non hanno nulla da invidiare agli studi stranieri. Ispirati dall'esempio dei nostri maestri e colleghi, speriamo che il nostro umile lavoro possa tracciare una strada per il futuro».

Quella sera Tezuka con la Mushi Pro mostra davvero la strada per il futuro dell'animazione giapponese. Gli spettatori sono incantati dalla poetica semplice e innovativa di *Aru Machi Kado no Monogatari* (*Storia di un angolo di strada*), che racconta l'odissea

di una ragazzina, una famiglia di topi e una serie di manifesti animati tra le strade in fiamme di una città sotto le bombe. *Aru Machi Kado* segnerà la rotta per tutte le sue produzioni "alternative", da *Osu* (*Maschio*, 1962) e *Tenrankai no E* (*Quadri in mostra*, 1966) fino a *Mori no Densetsu* (*La leggenda della foresta*, 1987): animazioni povere ma estremamente coraggiose, concepite unicamente per spingere i limiti formali e narrativi del linguaggio dei film animati.

Ma la parte del leone la fa il primo episodio di *Tetsurwan Atom*, noto in Occidente come *Astro Boy*, che esordisce su Fuji Tv il primo gennaio del 1963. *Tetsurwan Atom* racchiude l'essenza dell'animazione commerciale giapponese,

ne mette in mostra da subito gli aspetti più geniali, ma anche quelli più inquietanti. Il pilota della serie richiede sacrifici immensi allo staff di Mushi Pro, che si lancia in una vera e propria "marcia della morte" per conse-



gnare in tempo per la prima proiezione.

Inoltre, Tezuka decide di far fuori ogni potenziale concorrente proponendo agli sponsor budget al limite della follia: cinquemila yen per episodio, l'equivalente di quindicimila euro. Per far fronte a un impegno talmente gravoso con risorse limitate, Tezuka e i suoi si lanciano in una serie di acrobazie spericolate e geniali: riprendono tre frame per disegno, quando la norma è di uno per frame; utilizzano una singola animazione in sequenza su fondi differenti oppure stringono e allargano l'obiettivo sui primi piani statici; trascinano un singolo disegno sotto la cinepresa, e tutto per ricreare l'illusione del movimento.

Per la scena di una folla in preda al panico, Tezuka chiede di realizzare quattro disegni diversi da alternare di fronte alla telecamera, così da dare l'impressione che si stiano muovendo. Il dio



del manga istituisce una sorta di archivio di sequenze animate da poter utilizzare in molteplici episodi e guadagnare tempo prezioso da dedicare a nuove sequenze e tecniche, garantendo allo studio un graduale processo di crescita in termini qualitativi. Con queste nuove direttive, lo staff deve dimenticare tutto ciò che ha imparato riguardo all'animazione e improvvisare nuove tecniche



e stratagemmi per trasmettere l'idea di movimento senza disegnarlo affatto.

È in questo approccio urgente e geniale che i due mondi di Tezuka convergono per la prima volta: manga e anime, a tutti i livelli, dipendono dalla capacità di sognare, accontentarsi dei mezzi a disposizione e improvvisare al

fine di garantire al pubblico ore e ore di intrattenimento.

La serie anime *Tetsuwan Atom* è il punto di incontro ideale tra manga e animazione e inaugura una lunga stagione di successi televisivi per la Mushi Pro che, grazie a Tezuka, ha accesso a centinaia di personaggi e storie già collaudate: *W3*, *Jungle Taitei*, *Ribbon no Kishi* sono solo alcune delle serie che raggiungeranno le case dei giapponesi, ma anche le famiglie di mezzo mondo.

Nella seconda metà degli anni Sessanta, lo studio conta più di duecentocinquanta impiegati. Una macchina gigantesca che si occupa anche di gestire i diritti per lo sfruttamento dei personaggi in altri ambiti e per la cessione in licenza di proprietà intellettuali a terze parti.

La qualità delle serie in produzione, però, risente della mole di lavoro. Sotto il peso delle aspettative e della fatica, anche il rapporto tra Tezuka e il suo staff comincia a scricchiolare. *Tetsuwan Atom* ha perso la carica creativa dei primi anni e la critica inizia a vedere di cattivo occhio il suo incedere stanco e ripetitivo. La delusione è tale che il papà di Atom arriva persino a uccidere il suo figlio animato

preferito: il 31 dicembre del 1966, il pinocchio nucleare va a schiantarsi contro il sole per disinnescare un ordigno nucleare, in un ultimo atto eroico e commovente. Anche *Jungle Taitei*, la prima serie animata a colori prodotta in Giappone, conosciuta in Italia con il nome di *Kimba, il leone bianco*, procede tra mille problemi perché gli sponsor nazionali e internazionali si oppongono alle trame complesse proposte da Tezuka e si tirano indietro quando scoprono che il regista ha comunque portato avanti le sue idee a loro insaputa: secondo Nbc, l'idea di una serie incentrata sulla costante evoluzione del suo protagonista, accompagnato da un cast di comprimari destinati a morire o sparire per essere costantemente rimpiazzati da nuovi personaggi, era troppo complessa per il pubblico di giovani spettatori americani. Così, dopo aver sostenuto la prima stagione da 52 episodi, il colosso americano decide di non finanziare i 26 episodi della seconda.

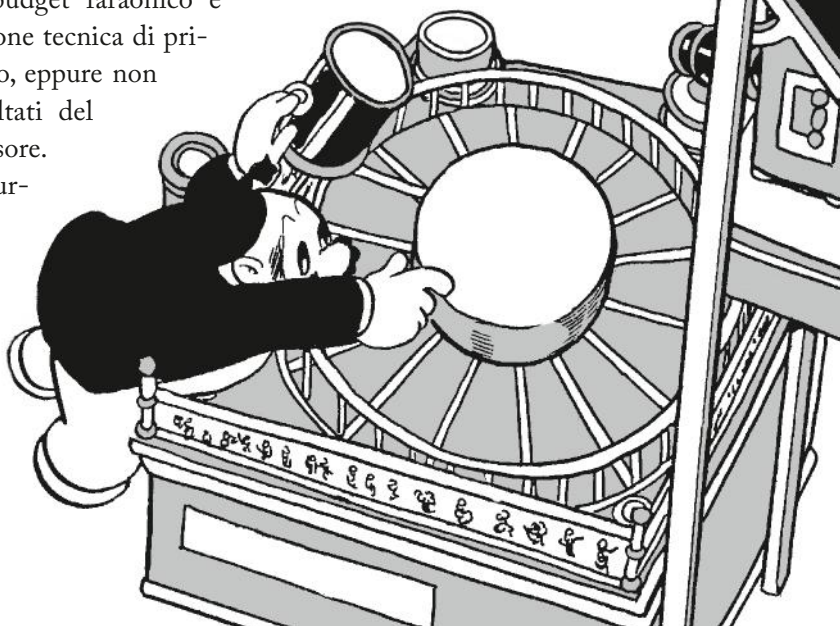
In questa fase delicata per lo studio, vengono però realizzati anche alcuni dei lavori più interessanti mai concepiti nella storia dell'animazione: *Senya Ichiya Monogatari*

(*Le mille e una notte*, 1969) è un film per adulti che combina animazione, cinerama e teatro in un intreccio d'amore, brama di potere e vendetta, e affronta anche tematiche tabù come l'incesto. Il film è un successo, non solo commerciale ma anche artistico: è la prova che Tezuka intravede nell'animazione uno strumento davvero libero con cui comunicare ogni sorta di tematica e messaggio, capace di combinare registri e generi che coi suoi manga raramente si azzardava a sfiorare.

Senya Ichiya Monogatari ottiene risultati talmente soddisfacenti da spingere lo studio e gli sponsor coinvolti a realizzare un secondo lungometraggio per adulti: *Kureopatora* (*Cleopatra*), del 1970, gode di un budget faraonico e una realizzazione tecnica di primissimo livello, eppure non ottiene i risultati del suo predecessore. Una terza incur-

sione nell'animazione per adulti, *Belladonna of Sadness*, del 1973, porterà alla chiusura di Mushi Pro, costretta a dichiarare bancarotta per via dei pessimi risultati al botteghino.

Tezuka, nel frattempo, ha già messo in piedi una nuova compagnia, la Tezuka Productions, con cui realizza un lungometraggio animato per la tv: *Hyakumannen Chikyu no Tabi: Bandar Book* (*Le avventure di Bandar, letteralmente Il libro di Bandar, viaggio di un milione di anni*), è il primo di sette film per il piccolo schermo che verranno trasmessi tra il 1979 al 1986. Tezuka Productions riprende anche il controllo



di *Tetsuwan Atom* realizzandone una versione a colori nel 1980.

Ma sono ancora una volta le animazioni sperimentali a darci la vera misura dell'amore di Tezuka per questo linguaggio: *Broken Down Film* (1985) è un omaggio alle prime pellicole animate e tutti i piccoli difetti tecnici e le ingenuità formali di quelle pellicole pionieristiche vengono sfruttati da Tezuka in chiave narrativa. Con *Push* (*Spingi*, 1987), teorizza un futuro da incubo dominato dai distributori automatici. Infine, nell'incompiuto *Mori no Densetsu* (*La leggenda della foresta*, 1987), il dio del manga riprende le intuizioni formali e narrative dei corti precedenti e le integra in una fantasiosa storia dell'animazione che si muove tra Oriente e Occidente al ritmo della quarta sinfonia di Čajkovskij.

L'approccio libero e consapevole di queste sue ultime produzioni sperimentali sembra convalidare una celebre affermazione di Tezuka: «Il manga per me è come una moglie, l'animazione è la mia amante», lasciando intendere che la sua fosse una carriera divisa a metà, tra gli obblighi, la stabilità e la monotonia della carta stampata e le passioni sfrenate della celluloid.

In realtà, il successo delle sue produzioni animate più riuscite giunge alla fine di un percorso tortuoso, durante il quale Tezuka arriva a sfiorare il cielo con un dito, ma anche a sprofondare in abissi in cui fatica a vedere oltre il proprio naso. Nel mezzo, una costellazione di intuizioni geniali e compromessi sanguinosi. Più che una storia d'amore folle e clandestina, un eroico secondo matrimonio.





