

**IUAV. Facoltà di design.**  
Treviso, Borgo Cavour 40  
Storia dell'arte contemporanea  
Professor Ernesto L. Francalanci  
Aula E. Giovedì 26 novembre 2009, ore 14-19

**Valentina Malvezzi**

Conferenza  
**L'animo americano negli anime giapponesi**

### **Abstract**

La definizione *anime moderno* indica lo stile peculiare dell'animazione giapponese a partire dagli anni Sessanta. Tale stile, diverso da quello occidentale identificabile soprattutto con l'opera di Walt Disney, si codifica nella produzione di Osamu Tezuka, il maggior artista del genere, che ha saputo raccogliere l'esperienza dei grandi pionieri dell'animazione americana, trasformandola in un nuovo e rivoluzionario linguaggio artistico.

### **Materiali**

*Fantasmagorie* (1908), Émile Cohl  
*Winsor McCay, The Famos Cartoonist Of The N.Y. Herald And His Moving Comics -Little Nemo* (1911), Winsor McCay  
*Gertie The Dinosaur* (1914), Winsor McCay  
*Felix Dopes It Out* (1924), Otto Messmer, Pat Sullivan  
*Alice's Wonderland* (1923), Walt Disney  
*The Mechanical Cow* (1927), Walt Disney  
*Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), Lotte Reiniger  
*Ko-Ko's Earth Control* (1927), Max e Dave Fleischer  
*Snow White* (1933), Dave Fleischer  
*Plane Crazy* (1928), Walt Disney, Ub Iwerks  
*Steamboat Willie* (1928), Walt Disney, Ub Iwerks  
*The Skeleton Dance* (1929), Walt Disney, Ub Iwerks  
*Egyptian Melodies* (1931), Wilfred Jackson  
*The Mad Doctor* (1933), Dave And, Art Babbitt  
*Ugly Duckling* (1931), Wilfred Jackson  
*Ugly Duckling* (1939), Jack Cutting  
*Hadashi no Gen* (1983), Mori Masaki, Keiji Nakazawa  
*Konek Gorbunok* - Storia del cavallino gobbo (1947), Ivan Ivanov - Vano  
*Hakujaden* - La leggenda del serpente bianco (1958), Taiji Yabushita  
*Astroboy* 1° episodio (1963), Osamu Tezuka  
*La principessa Zaffiro - Il cavaliere principessa* 1° episodio (1967), Osamu Tezuka  
*Legend Of The Forest* (1988), Osamu Tezuka

**Valentina Malvezzi.** Specializzata in Arti Visive e Discipline dello Spettacolo all'Accademia di Belle Arti di Venezia. Esperta di storia dell'animazione e del fumetto. Grafica e illustratrice.

**Valentina Malvezzi**

Conferenza

**L'animo americano negli anime giapponesi**

**Abstract**

Prodotto dalla Toei Doga nel 1958, *Hakujaden* (La leggenda del serpente bianco) è il lungometraggio animato tratto da una popolare fiaba cinese che inaugurerà in Giappone una nuova stagione degli *anime* (traslitterazione della parola inglese *animation*); da quel momento, infatti, la loro produzione aumenterà considerevolmente.

Solo a partire dal 1963, a seguito della prima emissione televisiva della serie *Tetsuwan Atom* (Atom dal pugno di ferro), sarà tuttavia possibile parlare di una animazione giapponese come di un prodotto originale ed inconfondibile.

Creato dal “maestro” Tezuka Osamu, *Tetsuwan Atom* definisce la linea di demarcazione tra un tipo d'animazione più o meno ricercata prodotta in Giappone a partire dagli anni Dieci ed un diverso genere che, solo molto più tardi, inizierà a diffondersi con la specifica definizione di “anime moderno”.

Si tratta di un genere che, avendo innovato i principi fondamentali dell'animazione grazie per esempio all'impiego della *limited animation* – l'animazione realizzata con un numero ridotto di fotogrammi - offrirà caratteristiche stilistiche, formali e concettuali assolutamente inedite.

Fino al 1963, nonostante non manchino esempi di grande qualità, come le opere di Noburo Ofuji, l'animazione giapponese aveva stentato ad affermarsi all'estero, oscurata dal successo di produzioni tecnicamente più raffinate come quelle russe ed americane, nelle quali la ricerca di una raffinata sintesi tra immagine, suono e colore era pervenuta a risultati molto sofisticati.

Aveva concorso a questa fortuna anche una serie di fattori storici, come, paradossalmente la grande crisi economica degli anni Venti. Durante gli anni della grande recessione - il crollo di Wall Street è del 1929 – fumetto e animazione vengono infatti sentiti come strumenti di evasione e il carattere in sé ottimistico e positivo dell'uomo americano troverà in essi un conforto e una speranza. Non si dimentichi, a questo proposito la stima incondizionata che il presidente Franklin. D. Roosevelt accorderà allo stesso Walt Disney.

In quegli stessi anni la finalità essenzialmente propagandistica e didattica del cinema animato sovietico aveva permesso agli autori russi - i quali spaziano da soggetti a sfondo politico, come nella *Rivoluzione interplanetaria* (1924) di Komissarenko, a quelli d'ispirazione fiabesca, come nel *Gatto con gli stivali* (1938) delle sorelle Brumberg - di ampliare gli orizzonti di una sperimentazione che porterà alle straordinarie animazioni di Ivanov Vano.

Molte di queste opere, prodotte al di fuori del Giappone già da prima della seconda guerra mondiale, inizieranno a penetrare nella cultura giapponese soprattutto nel dopoguerra, suscitando l'interesse del pubblico e soprattutto quello degli artisti, nonostante Tezuka Osamu si fosse già imbattuto in alcune di queste produzioni durante l'infanzia rimanendone profondamente impressionato.

Non a caso Tezuka - figura cardine del cinema e del fumetto giapponese - rivoluzionerà completamente anche l'universo dei *manga*, dando un taglio decisamente dinamico alle sue composizioni e riuscendo a renderle cinematograficamente dinamiche.

Conosciuto in Giappone con l'appellativo di *Kamisama*, cioè di “Dio dei Manga” per la qualità delle opere ma anche per la disumana quantità della sua produzione, Tezuka rimarrà famoso per molte innovazioni formali e concettuali, tra le quali l'attenzione nei riguardi del movimento e della metamorfosi degli insetti, metafora della continua cangianza della realtà, una realtà sempre e comunque attraversata da una eterna bellezza che egli stesso aveva definito “erotica”.

L'affermazione di un prodotto seriale animato dotato di grande qualità e che potesse essere proposto anche sugli schermi cinematografici, in una nazione ancora povera e schiacciata economicamente dalle conseguenze della guerra, non fu tuttavia impresa facile per Tezuka, il quale riuscirà a ottenere i suoi grandi risultati ricontestualizzando i principi fondamentali dell'animazione e solo a seguito di una serie di strategie operative e di studio accurato della produzione tecnica degli altri maestri.

La realizzazione dell'opera *Tetsuwan Atom*, ottenuta a costi veramente ridotti ma dimostratasi in seguito un prodotto commercialmente fortunato, ebbe come conseguenza quella di rivitalizzare l'intero settore dell'animazione giapponese, un settore che, nel 2004, arriverà a rappresentare il sessanta per cento della produzione mondiale.

Tezuka, l'inventore e il massimo esponente dell'*anime moderno*, testimonia un costante legame con i massimi pionieri del genere, come McCay, i Fleischer ed altri autori famosi, ma soprattutto con Walt Disney, come si può osservare in opere come *La leggenda del bosco*, composta utilizzando una commistione di tecniche prelevate dall'intera storia dell'animazione,.

Nelle opere di Tezuka si trovano numerosi e specifici riferimenti iconografici agli autori americani: i capelli della *Principessa Zaffiro* (primo *manga* per ragazze, trasposto in seguito in versione animata) ammiccano alla chioma dell'americana Betty Boop; le animatissime scene di folla e le panoramiche visioni metropolitane - presenti nell'opera *Metropolis* di Rintaro, tratta dall'omonimo *manga* di Tezuka - trovano il loro riscontro in quelle raffigurate nelle strisce dell'americano George McManus, autore della popolare saga di *Arcibaldo e Petronilla*; la durezza dei tratti di alcuni personaggi s'ispira al crudo segno di Chester Gould, autore di *Dick Tracy*.

Tezuka riconoscerà sempre la grande influenza esercitata su di lui da Disney, dal quale ottiene per altro i diritti per un adattamento in formato *manga* di *Bambi* e di *Pinocchio*.

Saranno soprattutto le innovazioni di carattere tecnico, oltre che naturalmente l'artisticità in sé delle opere, a far sì che *anime* e *manga* diventassero un prodotto così particolare ed emblematico della cultura giapponese.

I punti di connessione tra il cinema animato americano e quello giapponese, da cui il titolo della presente conferenza *L'animo americano negli anime giapponesi* permetteranno di chiarire molti luoghi comuni che hanno penalizzato la ricerca, soprattutto in Italia, di questo genere d'arte.