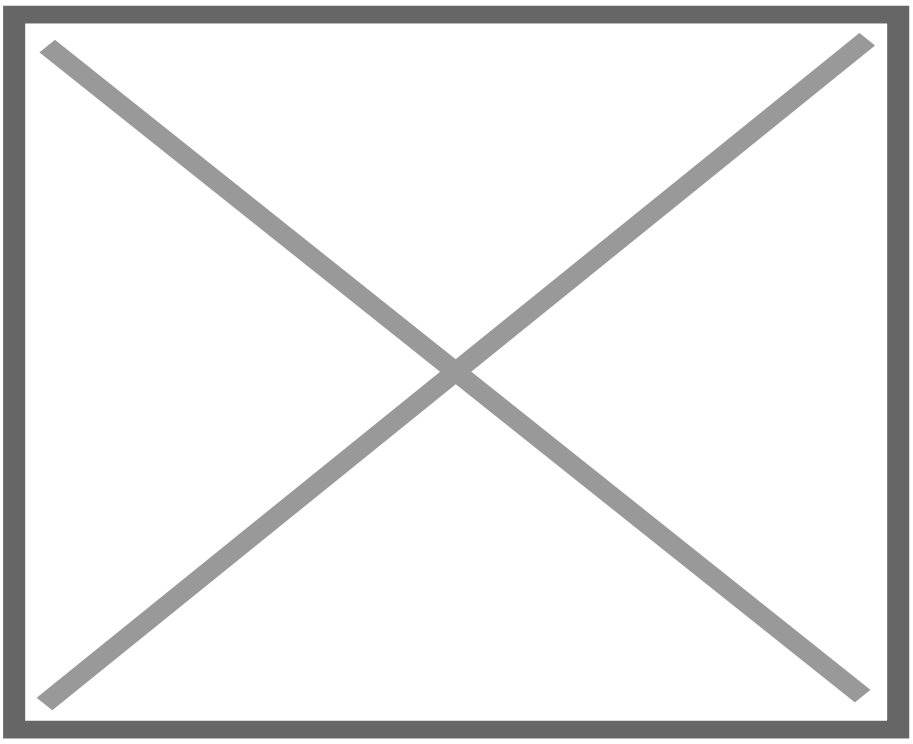
DOPPIOZERO

Anime

Paolo Capelletti

11 Giugno 2012

Erano gli anni ottanta, in Italia, quelli della consacrazione delle televisioni private e dell'affermarsi del duopolio televisivo nazionale in luogo della monoteistica – una e trina – programmazione statale. Chi, allora, stava attraversando l'infanzia riconosceva però a un'altra dialettica degli opposti il potere di dominare il proprio immaginario: da un lato stava l'animazione tradizionale voluta da Walt Disney e dall'impero da lui eretto; dall'altro erano i disegni animati giapponesi. In verità, secondo la considerazione infantile più comune, le due correnti dominanti dell'animazione si distinguevano per una differenza molto più immediatamente percettiva.



Quelli di casa Disney erano i disegni animati curati e preziosi, come l’abito buono da indossare per una cerimonia, una festa: era il loro statuto più frequente, quello del lungometraggio, a donare loro quell’aura autorevole e degna di rispetto. Guardarli al cinema o in VHS con i genitori era celebrare appunto un’occasione, parteciparvi e riconoscerla. Questo rango a tutti gli effetti elitario non apparteneva, al contrario, ai disegni animati giapponesi: il loro darsi ai giovani spettatori viveva della quotidianità, la regola del loro funzionamento ricalcava quella della settimana lavorativa dei genitori e scolastica dei figli. Questa presenza liquida e costante, per cui la forma di quei prodotti – non veri e propri film ma brevi episodi scanditi da lunghe serialità – si rivelava straordinariamente efficace, spalancò le porte a una loro accoglienza affettuosa, familiare, da parte del pubblico. Negli anni i fan continuarono a crescere e non soltanto perché un numero sempre maggiore di ragazzini, in tutto il mondo, diventava appassionato di quelle serie che ormai avevano ripreso il nome originale di *anime*.

Il fenomeno globale dell’animazione giapponese suscita interesse soprattutto per la capacità espressa da questi oggetti estetici di evolversi, di adattarsi al tempo dei loro destinatari: gli *anime*, così come i *manga* (le produzioni a fumetti che nella quasi totalità dei casi precedono la trasposizione animata) maturano con i loro affezionati. Crescono *con* loro, per continuare a crescere *grazie a* loro.



Questa caratteristica peculiare dice molto della potenza di quelle opere, soprattutto nel caso delle più affermate a livello internazionale. Una potenza generativa in grado di entrare in un luogo esistente dell’immaginario collettivo, di modificarlo e, infine, di creare un nuovo ambiente identitario. Tale edificazione accomuna *manga* e *anime* e la sua efficacia, la riuscita del suo impatto continuato, determina il successo di una serie. E determina, attorno a tale movimento e all’orizzonte valoriale da esso tratteggiato, la reazione di svariate istanze moraliste.

Gli *anime* sono stati spesso classificati come opere dal valore artistico ed estetico pressoché nullo, troppo spesso sciocche, inutilmente volgari e farcite di violenza gratuita e brutale o di esplicito e deviante erotismo. Riassumere così brevemente i motivi per cui un genere di animazione è stato attaccato e censurato, durante gli anni della sua esplosione internazionale, è già in qualche modo accendere la luce nelle sue stanze più brulicanti di senso. Proprio dall'apparente banalità di tali considerazioni sono rimesse in circolo le scintille del godimento che gli *anime* eccitano.



Anzitutto, il senso del dovere. Ne è un esempio il più celebre tra i filoni dell'animazione giapponese, quello dei robot (il genere *mecha*), il cui capostipite fu il soggetto che, in Italia, fu conosciuto come *Ufo Robot Goldrake*, pioniere dell'imminente invasione già dalla seconda metà degli anni settanta. Le vicende sono perlopiù omologate: il pianeta Terra e l'umanità intera sono minacciati da una forza aliena distruttiva; tuttavia, un automa gigante di tecnologia evoluta, pilotato da un cavaliere senza macchia, sbaraglierà puntualmente i malvagi di turno, episodio dopo episodio. Questo schema, negli anni, subisce un'evoluzione: titoli come *Mobile Suit Gundam* non riconoscono più nell'automa la totale eliminazione del dubbio; l'occhio di bue si sposta sull'essere umano che comanda la macchina, ne fa un proprio strumento e l'accesso a una speranza altrimenti proibita. La macchina non è più un super-corpo, perfetto e invincibile, bensì una propaggine del proprio corpo mediante cui attraversarne le imperfezioni, conoscerne le insicurezze e vincerle assumendole. Ora l'eroe dubita, il conflitto violento contro l'alieno non è altro che l'immagine del suo conflitto interiore. E non è un caso se i protagonisti di queste serie sono adolescenti: il perseguimento della maturità fisica è uno scontro ininterrotto con mostri sconosciuti e indisposti all'ascolto, chiusi, violenti.



Questi *anime* e, con essi, tutti quelli che hanno nello scontro violento e brutale il loro *punctum* espressivo e tematico (l'esempio più clamoroso è probabilmente *Hokuto no Ken*, una serie, nota in Italia come *Ken il guerriero*, dove l'esplosione dei corpi e lo strazio delle carni sono portati al limite del parossismo) si fanno carico della fondazione del luogo valoriale del dovere. Non c'è nulla di più importante e decisivo, per questi eroi, che la realizzazione del proprio io nel rispetto estremo del proprio dovere: scoprirlo e compierlo diventano una cosa sola e la sola cosa. La consapevolezza che accompagna i monologhi interiori dei protagonisti del senso del dovere – siano essi ragazzi addestrati a salvare la stirpe umana o soltanto a vincere la Coppa del Mondo di calcio, come accade in *Holly e Benji* (*Captain Tsubasa* il titolo originale) – è allo stesso tempo semplice e straordinariamente potente: nulla è importante se non dare tutto per il proprio successo, il proprio totale impegno è la cifra del proprio diritto alla vita, all'appartenenza.

Alla modalità del senso d'appartenenza, appunto, risponde un altro *topos* dominante, quello del liceo giapponese. L'ambientazione tipica dell'adolescenza è una cornice di vicende il cui esplicito intento è incontrare ambizioni e desideri della quotidianità del pubblico; intense amicizie, primi successi, gioie, delusioni e, soprattutto, innamoramenti. Un realismo di fondo che, per quanto talvolta sia rotto dal carattere del magico o del paranormale, è il palcoscenico di storie credibili e immediatamente riconoscibili. L'identificazione, qui, abbraccia lo spettatore, facendolo sentire parte dei pensieri e dei sogni dei protagonisti, sogni e pensieri che sono i suoi, come se non ci fosse discontinuità tra i momenti trascorsi di fronte al teleschermo e quelli passati a scuola o tra gli amici.



Oltre alla popolarità, all'amicizia e alla crescita, il più decisivo tra i temi della modalità dell'appartenenza è l'amore. Come accade nel celebrato *È quasi magia Johnny* (*Orange Road*), i monologhi interiori sono lunghe didascalie che raccontano la confusione, l'imbarazzo e, più di tutto, l'attrazione fisica tra i personaggi. Queste sono le serie in cui la celebre scelta tecnica dei disegnatori giapponesi, che vuole gli occhi dei personaggi molto più grandi di quanto

richiederebbe una rappresentazione realistica, assume pienamente il proprio significato: le emozioni dei protagonisti, quando non basta il loro soliloquio, passano dai loro occhi. Così, talvolta in punta di piedi, altrove con riferimenti sessuali più espliciti, è di nuovo il corpo a veicolare l'incontro tra il senso di appartenenza e la terza modalità, il senso erotico.

Usando come serbatoi narrativi la letteratura europea, il cinema americano, le mitologie asiatiche e non (*Saint Seiya*, in Italia noto come *I cavalieri dello Zodiaco*, è una serie i cui protagonisti sono rivisitazioni degli eroi della mitologia greca), impiegando tecniche e generi tipici della commedia e della tragedia, le serie animate giapponesi compiono un'operazione che non è esagerato definire come l'inaugurazione di un nuovo luogo dell'eros.



Due in particolare sono le estetiche che si affermano, per la generazione di nuove identità sessuali e per la loro occupazione dell'immaginario erotico collettivo: lo *shojo* e il *kawaii*. L'estetica *shojo* prevede corpi disegnati con tratto morbido, linee slanciate, armonie filiformi e, in definitiva, un adeguamento allo stile generalmente riconosciuto per la figurazione del femminile; la sua novità è la contaminazione prepotente del campo del maschile, manifestata dall'invasione, negli *anime*,di eroi uomini dai tratti femminei e delicati, dai corpi sottili e dai capelli lunghi e voluminosi (l'esempio principe è ancora *I cavalieri dello Zodiaco*).

Riguardo al *kawaii*, invece, siamo alle prese con un fenomeno divenuto quantomai dominante e contemporaneo, nella cultura pop anche occidentale: *kawaii* è spesso reso in italiano con termini caricati di infantilismo, soprattutto femminile, quali "carino" o il neologismo "puccioso"; queste traduzioni, tuttavia, perdono la denotazione fortemente carica di erotismo che il *kawaii*, come estetica, porta su di sé implicitamente ed esplicitamente. L'attrazione per corpi adornati di oggetti frivoli e carini, appunto, pertiene al *kawaii* tanto quanto quegli stessi oggetti: i sentimenti di tenerezza e candore sono inestricabilmente legati all'immaginario erotico che un corpo *kawaii* sa suscitare. La figura della

studentessa liceale in divisa è un *topos* erotico, riconosciuto al punto da attraversare il confine dell'opera d'animazione ed entrare in quello della cultura di massa.



Il senso del dovere, il senso d'appartenenza e l'erotismo sono le dimensioni entro cui l'estetica dell'animazione giapponese esprime la propria potenza e travalica i propri limiti, per divenire un luogo del divertimento epifanico: un ambiente del godimento che impone il confronto con i problemi dell'identità, del conflitto sociale e della sessualità attraverso le immagini.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO
