

**ORIENTI** *Gli aspetti rituali della narrativa fantastica e fantascientifica*  
**OCCIDENTI** *giapponese a disegni animati nella riflessione critico-teorica occidentale*

**Dimensione istituzionale e ciclicità del rituale legato all'animazione seriale giapponese**

L'animazione seriale giapponese di genere fantastico e fantascientifico viene nella presente sede inquadrata dalla prospettiva del ragionamento su di essa fatto dai critici e dagli studiosi occidentali. Il rito si colloca non di rado al centro degli apparati concettuali elaborati dagli esperti europei o nord americani. Esso rinvia come vedremo al complesso sistema socio-culturale nipponico. A nostro avviso conviene procedere con ordine e osservare innanzitutto il tradizionale approccio teorico occidentale all'animazione fantascientifica (o fantastica) giapponese. Tale approccio prende con evidenza le mosse dalle ricerche universitarie sulla narrativa seriale condotte negli anni Ottanta, periodo in cui l'animazione nipponica conquista il successo internazionale.

In generale il disegno animato nipponico presenta dei caratteri il cui ordine è senza dubbio rituale. Questi caratteri riguardano, in primo luogo, la sua destinazione frequentemente televisiva e la sua quasi conseguente *natura* seriale. Essi sono relativi, in secondo luogo, allo stile adottato sia sul piano narrativo che su quello visivo dalla maggior parte delle produzioni animate provenienti dall'arcipelago nipponico. Gli aspetti rituali degli *anime* (ovvero le produzioni giapponesi a disegni animati) appaiono rinvenibili, in terzo e ultimo luogo, a livello contenutistico<sup>1</sup>.

Le qualità rituali innanzitutto derivano, come abbiamo in precedenza sostenuto, dal circuito televisivo nel quale un elevato numero di serie animate giapponesi risulta inserito. La televisione va intesa nell'accezione di dispositivo linguistico e comunicativo. Per l'esattezza bisogna qui considerare il mezzo televisivo una *istituzione*. Francesco Casetti e Federico Di Chio sono dell'opinione che la televisione costituisca tra le altre cose uno strumento attraverso il quale è possibile assegnare dei ruoli (dal punto di vista sociale), veicolare dei messaggi ideologici e dei valori, orientare il gusto estetico, influenzare lo stile di vita, fornire dei modelli di comportamento, definire una sorta di identità comune del pubblico<sup>2</sup>. Inquadrata da una simile prospettiva essa corrisponde a una istituzione, cioè a qualcosa di complesso, a un sistema o meglio a una *organizzazione sociale*<sup>3</sup>. Il discorso concerne dunque la relazione instaurata dal mezzo televisivo con il contesto sociale nel quale rientra.

L'*anime* equivale a uno dei prodotti culturali mediante cui la televisione assolve le funzioni da noi indicate sopra<sup>4</sup>. Le funzioni in questione sono peculiari dell'attività costituita dal rito. La visione televisiva delle opere nipponiche a disegni animati, soprattutto di genere fantastico o fantascientifico, va proprio delineandosi sin dagli anni Ottanta in Occidente come una di quelle azioni, uno di quei gesti carichi di significati più profondi recanti i tratti distintivi del rito. Si tratta di gesti elementari, ripetuti, conosciuti, abituali, per riprendere le considerazioni fatte tra gli altri da Adriana Destro<sup>5</sup>. L'attività di visione degli *anime* sembra proprio coincidere con il "comportamento simbolico ripetitivo e socialmente standardizzato" identificativo del rituale secondo David Kertzer<sup>6</sup>. Le nostre posizioni sono vicine a quelle espresse da Kertzer, da Victor Turner e da altri antropologi, le cui ricerche testimoniano decisamente in favore del fatto che il rito non sia inerente alla sfera religiosa o comunque del sacro (almeno non lo sia in modo esclusivo) bensì a quella sociale<sup>7</sup>.

Configurandosi come la componente principale di una attività o se si preferisce di una pratica dalle forti valenze simboliche, psicologiche e socio-antropologiche, le serie animate giapponesi palesano la dimensione istituzionale del rito a cui danno vita. Ciò condiziona l'articolazione narrativa e strutturale assunta dalle opere animate nipponiche.

Nei compiti che gli *anime* sono chiamati a svolgere sotto il profilo istituzionale risiede la ragione in base alla quale essi utilizzano con costanza procedure formali tendenti all'enfaticizzazione, alla schematizzazione e

## ORIENTI OCCIDENTI

alla ripetizione di situazioni e vicende illustrate. Jacques Aumont è giustamente dell'avviso che su queste procedure venga fondata la peculiare estetica dell'animazione nipponica diretta al mercato televisivo<sup>8</sup>. Lo studioso osserva che l'estetica esibita dal disegno animato giapponese, battezzabile con l'appellativo di industriale, è tipica delle produzioni di genere seriale, composte cioè "da episodi semiautonomi e nondimeno legati tra loro"<sup>9</sup>. Sia nel campo letterario che in quello fumettistico, cinematografico o addirittura folclorico le produzioni seriali innescano in coloro da cui sono fruite determinati meccanismi di partecipazione affettiva. Riguardo in particolare all'attività rituale costituita dal consumo televisivo del noto *anime* fantascientifico *Atlas Ufo Robot* (T. Katsumata, 1975-1977), avente per protagonista il gigantesco automa di nome Goldrake, Aumont asserisce quanto segue: "la rigidità della struttura degli episodi, le variazioni di ritmo, la ripartizione delle durate, concorrono a fare dei 26 minuti di programma un momento estremamente organizzato, con i suoi tempi deboli e i suoi tempi forti, che richiedono una risposta emotiva fissata una volta per tutte"<sup>10</sup>.



Atlas Ufo Robot

Giannalberto Bendazzi ritiene che *Atlas Ufo Robot* vada ritenuto un *serial* di tipo *eroico*, ovvero incentrato su di personaggio principale dotato di grande attrattiva<sup>11</sup>. L'esperto lascia balenare l'ipotesi che la serie animata giapponese si rifaccia dal punto di vista formale a modelli antichi e tradizionali quali il poema epico cavalleresco e il racconto mitico<sup>12</sup>. Egli rileva che il fascino esercitato sugli spettatori da *Atlas Ufo Robot*, e più in generale da numerose opere ascrivibili al filone robotico della fantascienza nipponica a disegni animati, dipende dall'invincibilità dell'eroe, sottolineata dalla costante riproposta "atti e situazioni imm modificabili"<sup>13</sup>. Il coinvolgimento emotivo del pubblico viene per Bendazzi, così come per Aumont, enormemente favorito dalla continua presentazione di schemi narrativi consolidati nonché di figure e di eventi archetipici.

## ORIENTI OCCIDENTI

Rita De Giuli si riallaccia idealmente a Aumont e Bendazzi e individua nella ripetizione, nella circolarità o con maggiore precisione nella *ciclicità* il principio compositivo seguito da buona parte delle serie animate realizzate in Giappone<sup>14</sup>. Il criterio della ciclicità rafforza inoltre il valore rituale dell'esperienza estetica, quindi sensibile prima ancora che cognitiva, fornita dalla fruizione televisiva degli *anime*. Nel dominio dell'animazione seriale giapponese il fenomeno viene esplicitato tramite l'espedito tecnico e retorico della sospensione temporale. Riassumendo la questione De Giuli scrive che il disegno animato nipponico di serie, soprattutto di genere fantascientifico, possiede:

una dimensione temporale ciclica, la stessa che regola l'esistenza delle comunità primitive. Tale tempo ciclico, dalle connotazioni mitiche, oppone la sua peculiare staticità alla dinamicità del tempo della società moderna. [...] Ogni episodio del *cartoon* [giapponese] ritorna all'inizio della storia, riproponendo la situazione mitica dell'origine; ogni episodio azzerà il tempo e lo fa ripartire, celebrando il rito dell'eterno ritorno. Tempo mitico, tempo ciclico, tempo rituale: il singolo episodio del *cartoon* [nipponico], il rito ripetuto, ripropone la situazione originaria conferendo nuova forza ad essa e alla comunità che la vive; rassicura il gruppo riaprendolo e ripreparandolo a ciò che lo aspetta nel tempo che verrà. Il continuo ritorno del tempo e del rito, porta al gruppo quella sicurezza e quella forza necessarie per affrontare la vita<sup>15</sup>.

Il principio della ciclicità va considerato insomma nei termini di immutabilità delle formule compositive (applicate al fine di suscitare sentimenti particolari nello spettatore), di sospensione del tempo diegetico e di qualità d'origine socio-antropologica in grado di conferire un significato rituale al consumo degli *anime* e più genericamente dei prodotti seriali. L'approccio all'esperienza di ricezione adottato dagli *anime* mira dunque senza dubbio al condizionamento in senso rituale. Le serie animate nipponiche tentano cioè di contribuire all'assimilazione, da parte degli spettatori, di norme sociali, di codici espressivi e di valori<sup>16</sup>.

### Ritualità e radici culturali

Come si evince il discorso condotto concerne, almeno a partire dalla metà degli anni Novanta, l'ambito della cultura giapponese. Per l'esattezza dalla seconda metà degli anni Novanta l'approccio metodologico adottato con maggiore frequenza dagli studiosi europei o americani non è più quello strutturale e narratologico bensì quello socio-antropologico. Il tema del rito continua in ogni caso a essere costantemente sviluppato dagli esperti occidentali.

Dalle opere a disegni animati in Giappone emerge il saldo, inestricabile legame instauratosi nel corso dei secoli tra l'apparato concettuale e le categorie estetiche nazionali di maggiore rilievo<sup>17</sup>. Antonia Levi constata che nell'arcipelago nipponico gli universi mitologici autoctoni vengono sovente attualizzati dalle produzioni animate. La studiosa rintraccia negli *anime* di genere fantastico alcuni dei più importanti avvenimenti e alcune delle più importanti figure appartenenti all'universo shintoista<sup>18</sup>. Lo shintoismo è un culto religioso politeistico risalente all'epoca preistorica praticato quasi esclusivamente dal popolo giapponese. Oltre a contemplare l'esecuzione di diverse azioni rituali esso prevede la venerazione di vari elementi naturali, dei defunti o meglio degli antenati e di numerose divinità indicate in lingua giapponese con la parola *kami*<sup>19</sup>. Tramite l'animazione le radici storiche, antropologiche e religiose della nazione sono secondo Antonia Levi riscoperte e al contempo rinnovate. L'esperta arriva ad affermare che gli autori dei lungometraggi e delle serie a disegni animati hanno la capacità di delineare gli odierni orizzonti mitologici<sup>20</sup>. A nostro avviso va rimarcato come tali orizzonti, peculiari per l'appunto dell'attuale società nipponica, poggino "non sulle parole, ma sull'immagine"<sup>21</sup>.

Susan Napier è convinta invece che alcuni *anime* rendano concreta la nozione di *matsuri*, equivalente

## ORIENTI OCCIDENTI

grosso modo a quella occidentale di carnevale<sup>22</sup>. Traducibile in lingua italiana con la parola “festività”, questa nozione ricopre in Giappone un posto fondamentale nel campo della cultura popolare. L’idea di *matsuri* racchiude lo spirito sovversivo, irrazionale e anarchico specifico della primitiva cultura nipponica. Napier cita non a caso *Sailor Moon* (J. Sato, 1992-1993), *Ranma ½* (T. Mochizuki, K. Sawai e J. Nishimura, 1989-1992) e *Lamù* (M. Oshii e K. Yamazaki, 1981-1986), celebri serie nelle quali componenti del genere fantastico si combinano a quelle della *soap-opera* e della commedia d’ambientazione scolastica. Nelle opere appena menzionate si assiste infatti non di rado a una ri-definizione radicale dei ruoli sociali e dell’identità sessuale. Il concetto di *matsuri* viene manifestato in *Sailor Moon* dagli iperbolici moduli narrativi, dai toni a volte caricaturali e dalla sensuale caratterizzazione grafica dei personaggi femminili. A materializzarlo, a donargli concretezza, sono in *Lamù* e *Ranma ½* piuttosto il registro comico-grottesco, l’andamento parossistico del racconto e l’intento dichiaratamente parodico<sup>23</sup>.



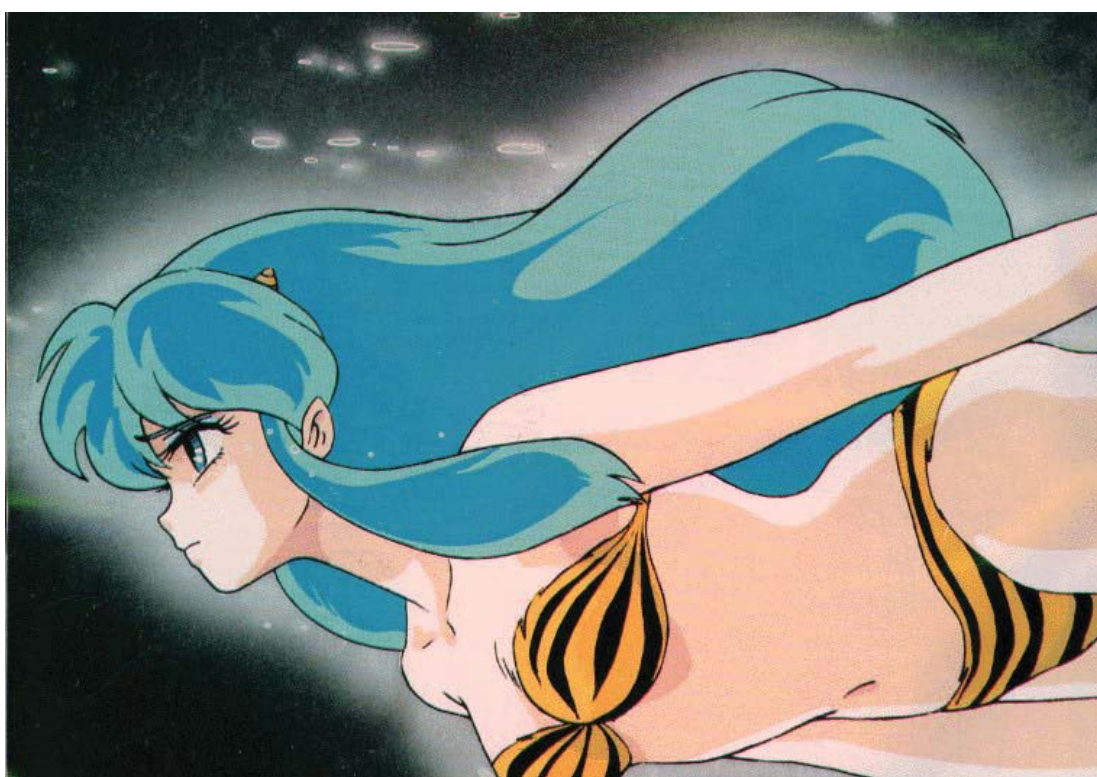
Sailor Moon

L’esagerazione, l’erotismo, la violenza e l’umorismo appaiono i tratti distintivi del *matsuri*, il quale va inteso come la contestazione del principio d’autorità, la trasgressione delle regole imposte all’individuo dalla comunità, il rifiuto del sistema gerarchico<sup>24</sup>. Napier dichiara, supportata da intelligenti e accurate indagini effettuate da critici e ricercatori, che esso si inserisce “integralmente nella vita religiosa e sociale giapponese”<sup>25</sup>. Il *matsuri* corrisponde al meccanismo di compensazione attivato con l’obiettivo di sciogliere o almeno di allentare la tensione, spesso enorme, causata dalla pressione psicologica esercitata sugli individui dal rigido (e gerarchico) sistema sociale nipponico. Tenuto conto di ciò la sua incidenza sul piano rituale risulta lampante. Napier lo ritiene addirittura “una celebrazione del regno del ludico e del rituale”<sup>26</sup>. Il *matsuri* esplicita precisamente la funzione svolta dal rito sul piano psicologico, rimandando alla nozione di *valvola di sfogo*. Le altre funzioni assolve dal rito verranno esaminate nel

## ORIENTI OCCIDENTI

prossimo capitolo. Noi segnaliamo adesso soltanto che esse sono di ordine simbolico e di ordine sociale<sup>27</sup>.

Napier utilizza il *matsuri* al fine di attribuire un compito, una dimensione e una origine a dei processi antropologici delicati e complessi avvenuti negli ultimi decenni in Giappone. *Sailor Moon*, *Lamù*, *Ranma ½* e un discreto numero di produzioni animate di genere fantastico o fantascientifico per la studiosa riflettono in modo più o meno consapevole sull'emancipazione femminile, sulla condizione giovanile e sul mutato rapporto di forza tra uomini e donne nella società nipponica contemporanea<sup>28</sup>. Nel capitolo successivo ci occuperemo delle soluzioni grafiche e delle modalità di ripresa tramite cui vengono tradotte visivamente queste riflessioni, cruciali nel dominio dell'animazione seriale ma anche in quello della cultura di massa giapponese.



Lamù

### Serie animate e sequenze esemplari

Dalla sequenza nella quale viene mostrata la trasformazione del protagonista è possibile cogliere, seppure a un livello di maggiore profondità, figurato, i principali argomenti affrontati negli *anime*, ai quali abbiamo sopra accennato. La sequenza in questione si ritrova in serie animate appartenenti a generi (o sottogeneri) narrativi molto differenti. Negli anni Settanta essa compare con regolarità in opere ascrivibili alla fantascienza robotica. A cominciare dagli anni Ottanta la sua presenza contraddistingue invece le produzioni rientranti nel cosiddetto genere di magia e in quello fantastico propriamente detto. I personaggi investiti dal processo di trasformazione sono sia automi che esseri umani.

*Atlas Ufo Robot*, *Mazinga Z* (T. Katsumata, 1972-1974), *Il Grande Mazinga* (T. Katsumata, M. Akihi, N. Onuki, T. Tamiya e T. Imazawa, 1974-1975) e *Jeeg Robot - Uomo d'acciaio* (M. Akihi, 1975-1976)

## ORIENTI OCCIDENTI

descrivono la scena come una sorta di fusione, intima e non priva di risvolti traumatici, tra gli eponimi automi giganti e gli uomini impegnati a pilotarli<sup>29</sup>. Nelle serie fantascientifiche uscite in seguito il cambiamento riguarda perlopiù la conformazione dei robot, i quali da veicoli di trasporto divengono, unendosi sovente tra di loro, delle creature meccaniche antropomorfe. Ciò è verificabile in *Voltus V* (I. Nagahama, 1977-1978), *Daltanious* (N. Nashima, 1979-1980), *Zambot 3* (1977-1978) o *Daitarn 3* (1978-1979). Le ultime due serie indicate vengono ideate e dirette da Yoshiyuki Tomino, il regista che a cavallo degli anni Settanta e Ottanta imprime una svolta decisiva nell'ambito del filone robotico in quanto pone l'accento sulla necessità di rappresentare realisticamente le vicende raccontate<sup>30</sup>.

Gli *anime* di magia descrivono invece le autentiche mutazioni fisiche subite da bambine in grado di assumere le sembianze di avvenenti ragazze grazie ai poteri donati da misteriose entità divine o extraterrestri. La scena della trasformazione, introdotta da *Il magico mondo di Gigi* (K. Yuyama, 1982-1983), costituisce il contrassegno visivo e tematico delle opere finanziate dallo Studio Pierrot, una compagnia specializzata nel disegno animato. Tra le serie animate di magia prodotte dallo Studio Pierrot bisogna ricordare almeno *L'incantevole Creamy* (O. Kobayashi, 1983-1984) e *Magica, magica Emi* (T. Ano, 1985-1986).

In produzioni come *Sailor Moon* o *Pretty Cure* (D. Nishio, 2004-2005) il cambiamento delle giovani protagoniste sembra inerente soltanto agli abiti indossati. L'acquisizione di nuovi indumenti e accessori (un passaggio immancabile delle storie illustrate negli *anime* fantastici destinati alle adolescenti) prelude per la verità a quella di risorse psichiche, fisiche e spirituali fuori dal comune. L'abbigliamento sancisce e fa da emblema al cambio di personalità e di *status* delle protagoniste, che da graziose e ingenuie studentesse liceali si tramutano in seducenti guerriere.

La sequenza della trasformazione ha in tutte le opere menzionate sopra un significato diciamo così metaforico. Susan Napier e Anne Allison sono del parere che la scena della trasformazione rinvii all'adolescenza o per meglio dire alla fase di passaggio dall'età infantile all'età adulta. La tesi delle studiose sembra suffragata dal fatto che il pubblico di riferimento delle serie animate nipponiche sia composto in prevalenza da bambini e da ragazzi, di entrambi i sessi. Le due esperte interpretano poi, sempre in chiave metaforica, la metamorfosi delle protagoniste degli *anime* di magia o fantastici (e il loro ruolo di combattenti) come il rimando al sopravvento preso dalle donne sugli uomini in Giappone negli ultimi decenni. Secondo Allison la sequenza della trasformazione lascia inoltre trasparire il processo di ibridazione dei generi ludici e sessuali rilevabile nell'universo giovanile giapponese a partire dagli anni Ottanta<sup>31</sup>.

Gli studiosi e i critici sono concordi nel giudicare di tipo *rituale* il significato ulteriore di cui la sequenza pare caricata. Gli esperti si soffermano innanzitutto sulla costanza con la quale essa viene mostrata e sulla posizione quasi centrale ricoperta all'interno del racconto<sup>32</sup>. La trasformazione degli automi, dei loro piloti oppure di ragazze all'apparenza fragili e innocenti segnala l'imminente scioglimento dell'intreccio, a cui dà in seguito il via un'altra scena dall'alto valore rituale, quella del combattimento<sup>33</sup>.

L'aspetto in primo luogo rituale di entrambe le sequenze è ravvisabile nelle tecniche di ripresa e di montaggio utilizzate. Queste tecniche puntano in modo deciso al coinvolgimento emotivo del pubblico. Le immagini si susseguono infatti a grande velocità, il punto di vista viene moltiplicato dai repentini cambi d'inquadratura, la macchina da presa possiede una notevole mobilità e avvolge fluidamente i personaggi, che spesso risultano inquadrati da prospettive insolite e suggestive<sup>34</sup>. Gli stilemi grafici tipici dell'animazione seriale nipponica aumentano la forza evocativa delle immagini. Ci riferiamo in particolare agli elementi, lineari e curvilinei, che restituiscono convenzionalmente il movimento oppure accentuano la plasticità della posa assunta dal protagonista circondandone il corpo. Il fascino emanato dalle immagini viene infine rafforzato dal tono delle frasi pronunciate dai personaggi, enfatico e solenne, e dal tratto grafico da essi esibito, poco realistico e molto espressivo. I personaggi femminili vengono con più precisione resi graficamente mediante un tratto sensuale e morbido mentre le creature meccaniche esibiscono di consueto contorni netti e spigolosi.

## ORIENTI OCCIDENTI

La spettacolare rappresentazione della metamorfosi del protagonista o del suo scontro con l'avversario di turno (riducibile nelle serie animate di magia ad un confronto privo di connotazioni violente) ha l'obiettivo di avvincere il pubblico. L'evidente e riuscito tentativo di fidelizzare il pubblico manifesta il carattere sociale e quello simbolico dell'attività rituale costituita dalla visione di un *anime*. A nostro avviso conviene parlare di funzione piuttosto che di carattere.

Le produzioni animate giapponesi hanno il compito di *spiegare* le dinamiche che regolano i fenomeni socio-antropologici e di aiutare lo spettatore a comprendere meglio la realtà circostante rendendola meno ambigua. Le opere giapponesi a disegni animati sono configurabili come lo strumento mediante il quale, per usare una metafora inventata da Gilbert Lewis e relativa al rito, la società comunica con i propri membri<sup>35</sup>. Esse forniscono dei modelli, dei valori fondamentali e soprattutto un profondo senso di appartenenza. La cosa può essere con facilità riscontrata nelle serie di genere sportivo o ricavate dai romanzi d'appendice di provenienza europea. Gli *anime* sono la base sulla quale poggia l'identità comune costruita dal pubblico.

L'animazione seriale nipponica dà l'impressione di contribuire alla nascita di una *communitas*. Dario Zadra sostiene che la *communitas* corrisponda a una "situazione di relazioni sociologicamente indifferenziate, egualitarie, dirette, con un "rapporto dialogico" [...] spontaneo, immediato". Si tratta di "una situazione in cui è possibile l'espressione totale dei valori individuali e collettivi attraverso tutto il complesso di simboli e di azioni simboliche della società"<sup>36</sup>. Il disegno animato giapponese si colloca in definitiva al centro di una pratica rituale la cui funzione sociale, esplicitata anzi *visualizzata* nelle scene della metamorfosi e del combattimento, sembra consistere nell'istituzione di un gruppo molto ampio di persone contraddistinto dalla condivisione non soltanto di una passione ma di un sistema di valori, di un credo diciamo così ideologico e di una identità culturale<sup>37</sup>.

Tale funzione, com'è deducibile dai passi riportati sopra, ha uno stretto legame con quella simbolica, che non concerne un astratto, figurato rimando al contesto socio-antropologico. La visione degli *anime* è una delle azioni tramite cui l'individuo (in questo caso lo spettatore) entra *simbolicamente* in relazione con la società e cerca di soddisfare dei *bisogni* psicologici profondi. Alcuni studiosi occidentali fanno coincidere questi bisogni con la risoluzione, seppure simbolica, per l'appunto, di un aspro conflitto generazionale scoppiato in Giappone negli anni Settanta e riconducibile sul piano psicanalitico a quello edipico<sup>38</sup>. La sequenza del combattimento appare una chiara *rappresentazione per immagini*, di tipo allegorico, del conflitto generazionale. I personaggi principali delle produzioni animate che la comprendono ritraggono non a caso degli adolescenti sovente in contrasto (soprattutto nell'ambito della fantascienza robotica) con la propria figura paterna, vera o putativa, e con l'intera categoria degli adulti.

Anne Allison collega invece le istanze psicologiche avanzate soprattutto dai giovani e dalle donne al desiderio di evitare l'adempimento degli obblighi imposti dal rigido, normativo apparato socio-culturale nipponico e alla conseguente volontà di rifugiarsi idealmente nei mondi immaginari offerti dal disegno animato di serie<sup>39</sup>.

Marco Teti

### Note

1. La parola *anime* viene creata e introdotta in Giappone a cavallo degli anni Settanta e Ottanta. Essa nasce dalla contrazione del termine inglese *animation* e designa in particolare le serie animate (realizzate nell'arcipelago nipponico) indirizzate alla televisione oppure al mercato dell'*home video*.
2. Cfr. F. Casetti, F. Di Chio, *Analisi della televisione. Strumenti, metodi e pratiche di ricerca*, Bompiani, Milano 2001, p. 250 e seg.
3. Casetti propone un analogo concetto di organizzazione sociale riferendosi al cinema. A tal proposito cfr. F. Casetti, *Teorie del cinema: 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993, pp. 124-128.

## ORIENTI OCCIDENTI

4. Cfr. S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave-Macmillan, New York 2001, *passim*.
5. Cfr. A. Destro, *Complessità dei mondi culturali. Introduzione all'antropologia*, Pàtron Editore, Bologna 2001, p. 124.
6. D. I. Kertzer, *Riti e simboli del potere*, Laterza, Roma-Bari 1989, p. 18.
7. Cfr. V. W. Turner, *Il processo rituale. Struttura e anti-struttura*, tr. it., Morcelliana, Brescia 1972. Cfr. anche C. Bell, *Ritual Theory, Ritual Practice*, Oxford University Press, New York-Oxford 1992; I. M. Lewis, *Social Anthropology in Perspective. The Relevance of Social Anthropology*, Cambridge University Press, Cambridge-New York-Melbourne 1985.
8. Cfr. J. Aumont, "Un'estetica industriale (a proposito di *Goldrake*)", in . Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia 1984, p. 108.
9. *Ivi*, p. 109.
10. *Ivi*, p. 111.
11. Cfr. G. Bendazzi, *Atlas Ufo Robot contro il signor Rossi*, in "CinemaSessanta", n. 135 (1980), p. 25 e seg.
12. A uno specifico genere di racconto mitico Roger Caillois attribuisce proprio la denominazione di eroico. Com'è risaputo esso rappresenta l'elemento fondamentale di una pratica rituale vissuta in collettività. Cfr. in proposito R. Caillois, *Il mito e l'uomo*, Bollati Boringhieri, Torino 1998, pp. 13-20. Relativamente ai debiti su diversi piani contratti dall'animazione seriale nipponica nei confronti del mito rinviamo a M. Teti, *Lo specchio dell'anime. L'animazione giapponese di serie e il suo spettatore*, CLUEB, Bologna 2009, p.59 e seg.
13. G. Bendazzi, *Atlas Ufo Robot contro il signor Rossi*, *op. cit.*, p. 26.
14. Cfr. R. De Giuli, *Big in Japan. Industria, serialità e cultura nei cartoons giapponesi*, in G. Bendazzi, G. Michelone (a cura di), *Il movimento creato. Studi e documenti di ventisei saggi sul cinema d'animazione*, Pluriverso, Torino 1993, p. 83.
15. *Ibidem*.
16. L'approccio rituale pare prescindere dalla piattaforma mediale attraverso cui le serie animate giapponesi sono fruite, ci teniamo a puntualizzarlo. Non bisogna dimenticare infatti che negli anni Ottanta e Novanta un importante canale di diffusione diviene il video (domestico) mentre nell'ultimo decennio il consumo avviene spesso mediante la rete informatica Internet. L'esperienza di visione diventa sempre più individuale e personalizzata e sempre meno collettiva. Noi abbiamo tuttavia l'impressione che sia possibile riscontrare al massimo un mutamento di portata, di ampiezza del fenomeno, non certo un cambiamento di segno, di natura, di scopo perseguito a livello sociale e antropologico.
17. Cfr. l'imprescindibile A. Levi, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, Open Court, Chicago 1996, S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit. e M. Ghilardi, *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Esedra, Padova 2003.
18. Cfr. A. Levi, *New Myths for the Millennium: Japanese Animation*, in *Animation in Asia and the Pacific*, a cura di J. A. Lent, John Libbey Publishing, Eastleigh 2001.
19. La traduzione letterale di *Shinto* è in italiano proprio "via degli Dei" o "via dei kam". Lo shintoismo dimostra d'essere allo stesso tempo una fede religiosa e una filosofia di pensiero. Esso propone il raggiungimento dell'*armonia*, di un equilibrio cosmico se possiamo così dire, attraverso l'ideale unione tra uomini e creature divine
20. Cfr. A. Levi, *New Myths for the Millennium: Japanese Animation*, cit., pp. 38 sgg.
21. *Ivi*, p. 47.
22. Cfr. S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit., pp. 13-14.
23. *Sailor Moon, Lamù e Ranma ½* adattano dei *manga*, delle serie a fumetti concepite e realizzate



## ORIENTI OCCIDENTI

nell'arcipelago giapponese, al pari della maggioranza degli *anime*. La prima delle tre produzioni animate è tratta dal fumetto *Sailor Moon – La combattente che veste alla marinara* di Naoko Takeuchi; le altre traspongono due omonime opere firmate da Rumiko Takahashi, la più famosa e autorevole disegnatrice nipponica di fumetti. Gli *anime* subiscono l'influenza dei *manga* sotto il profilo stilistico, grafico e tematico. L'espressione nipponica *manga*, indicante lo ribadiamo le produzioni a fumetti, è traducibile letteralmente in italiano come "immagine divertente", "immagine di svago" o "immagine satireggiante".

24. Cfr. S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit., p. 30.

25. *Ibidem*.

26. «The *matsuri* is an integral element of Japanese religious and social life, a celebration of 'the realm of play and ritual'», *ibidem*.

27. Cfr. P. Scarduelli, "Introduzione", in Id. (a cura di), *Antropologia del rito. Interpretazioni e spiegazioni*, Bollati Boringhieri, Torino 2007, pp. 8 sgg.

28. Cfr. S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, cit., *passim*.

29. *Atlas Ufo Robot, Mazinga Z, Il Grande Mazinga e Jeeg Robot – Uomo d'acciaio* adattano gli omonimi fumetti scritti e disegnati da Go Nagai, uno degli autori nipponici più prolifici, provocatori e innovativi.

30. Con il celeberrimo *anime* intitolato *Gundam* (1979-1980), di cui cura la regia e la sceneggiatura, Tomino inaugura la cosiddetta *riaruha*, la "scuola realistica" della fantascienza giapponese a disegni animati. Cfr. F. L. Schodt, *Inside the Robot Kingdom*, Kodansha International, Tokyo-New York 1988, p. 86 e seg.

31. Cfr. S. J. Napier, *Vampires, Psychic Girls, Flying Woman and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture*, in *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting, Boundaries and Global Cultures*, a cura di D. P. Martinez, Cambridge University Press, Cambridge 1998 e A. Allison, *Sailor Moon. "Japanese Superheroes for Global Girls"*, T. J. Craig, M. E. Sharpe (a cura di) in *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, New York 2000, p. 263 e seg.

32. Cfr. tra gli altri F. L. Schodt, *Inside the Robot Kingdom*, cit., pp. 84-85 e A. Allison, *Sailor Moon. Japanese Superheroes for Global Girls*, cit., *passim*.

33. Cfr. J. Aumont, *Un'estetica industriale (a proposito di «Goldrake»)*, cit., pp. 111-112.

34. Noi facciamo notare che sono i personaggi a ruotare e non la cinepresa a girargli intorno. I movimenti della macchina da presa rendono per l'esattezza più dinamica e fluida l'animazione dei disegni raffiguranti i personaggi.

35. Cfr. G. Lewis, *Giorno di rosso splendente. Saggio sul rituale*, tr. it., Franco Angeli Editore, Milano 1983, p. 56.

36. D. Zadra, *Introduzione*, in V. W. Turner, *Il processo rituale. Struttura e anti-struttura*, cit., p. 9.

37. Episodi di trasformazione compaiono in numerosi racconti mitologici giapponesi. Il concetto di metamorfosi è dunque radicato nella cultura popolare nipponica. Cfr. F. L. Schodt, *Inside the Robot Kingdom*, cit., p. 84.

38. Cfr. L. Raffaelli, *Le anime disegnatte. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Castelvechi, Roma 1994, *passim*, M. Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Tunué, Latina 2008, p. 170 e seg., A. Allison, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2006, pp. 128-162, M. Teti, *Generazione Goldrake. L'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni Ottanta*, Mimesis, Milano-Udine 2011, p. 65 e seg. e A. Gomarasca, "Robottoni, esoscheletri, armature potenziate. Le metafore del meka-corpo nell'animazione giapponese", in Id. (a cura di) *La bambola e il robottono. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001, pp. 236-242.

39. Cfr. A. Allison, *Sailor Moon. Japanese Superheroes for Global Girls*, cit., p. 268 e seg.