

FROM BEYOND

2

fanzine sul fumetto, cinema e animazione



Editoriale

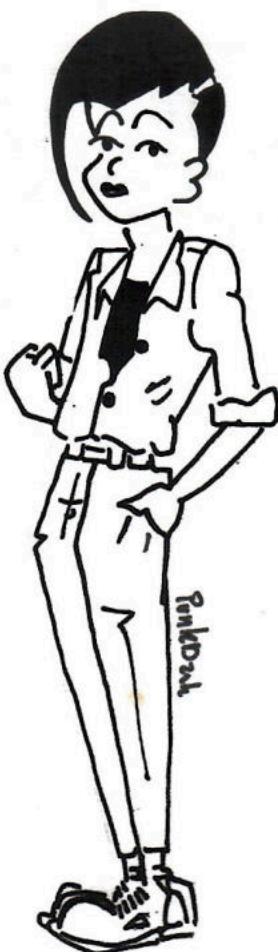
Perchè dedicare spazio ai fumetti e all'animazione giapponesi? perchè il Giappone è attualmente all'avanguardia in questi campi. Autori come Otomo, Miyazaki, Koike, Shirow hanno rivoluzionato completamente un linguaggio reimpostandolo secondo parametri del tutto nuovi da un punto di vista formale, con uno stile secco e duro alla "heavy metal", e forgiando contenuti decisamente sovversivi, spesso incentrati su personaggi impensabilmente "neri". Del resto la produzione è così vasta da lasciare a bocca aperta. Basti pensare che la sola Toei (una delle major dell'animazione mondiale) si vanta di riuscire a realizzare un telefilm da 26 minuti al giorno per farsi un'idea di quale industria ruoti intorno ai cosiddetti manga (200 serie televisive prodotte all'anno, decine di settimanali con tirature di milioni di copie, negozi specializzati nella vendita di sole videocassette e videodischi di animazione, un mercato enorme di pupazzetti, modellini, giocattoli talvolta bellissimi...). E' ovvio che la quantità livella la qualità in basso, ma le sorprese non mancano, anzi si può dire che le opere più rappresentative di questi anni, più che in America, dove si è ancora incerti tra arditi sperimentalismi e trite tematiche supereroistiche, abbiano proprio sviluppo nel Sol Levante.

E' possibile che in Italia, dopo l'invasione del fumetto franco-belga e quella attuale del fumetto americano, sia la volta del Giappone. Le premesse esistono e già alcune serie dovrebbero essere partite (Akira in Marzo e successivamente Applesseed che sono a mio modesto avviso tra le migliori). Noi non possiamo che auspicarcela. Nel frattempo dovremo accontentarci delle poche e caotiche informazioni che riusciremo a cogliere nella speranza di guadagnarci la simpatia anche (e soprattutto) dei lettori più attenti e spregiudicati.

Buona lettura!

P.S. da questo numero F.B. si è arricchito di pagine grazie alla presenza di alcuni nuovi collaboratori, che hanno apportato miglioramenti anche nella grafica. Si tratta di Eva Ferruccio, Alciati, e di Giancarlo Dell'Ernia. In particolare quest'ultimo è anche responsabile della grafica della copertina e del disegno della nuova testata che ci auguriamo siano graditi ai lettori. Un ringraziamento speciale ad Anna, Massimo ed a Luciano Guenzonì, ma soprattutto a tutti coloro che ci hanno scritto ed acquistato.

G.P.



FROM BEYOND 2-SPECIAL MANGA: Rivista senza scopo di lucro a diffusione controllata. Ogni forma di collaborazione è gratuita e volontaria. Le opinioni espresse nei vari articoli non riguardano che gli autori stessi. La redazione non detiene i diritti d'autore del materiale grafico, pubblicato solo a scopo illustrativo.

Numero unico in attesa di autorizzazione.

PER CONTATTI: Giovanni Polesello-v.XX Settembre 4-10046 Poirino(TO)



MAI-THE PSYCHIC GIRL (P. 18)

NEL PROSSIMO NUMERO :

oltre a tutte le solite rubriche troverete un vasto articolo su GEORGE ROMERO e una rassegna dei principali "zombi-movies" in ordine necrologico. Previsto anche il solito spazio per i manca. Iscritta verso il mese di luglio (spero)



anime giapponesi

Nella ridda di articoli e recensioni che, a partire dal 1979, hanno parlato delle serie animate giapponesi in Italia, c'è da considerare, in generale, una certa monotonia (e miopia).

Redatti da articolisti spesso anonimi o da semplici redattori del tutto a digiuno di informazioni recenti su quanto avviene nel campo dell'animazione seriale televisiva, sparano a sproposito citando con insistita cattiveria raggi fotonici e alabarde spaziali. Alimentano il terrore di mamme chiuse nella loro ottica d'educazione bigotta e restrittiva ma incuriosite dall'interesse dimostrato dai loro figli verso questo nuovo prodotto, così diverso dai vari cartoons americani circolanti sui teleschermi fino a quel momento (e di qui probabilmente parte il loro interesse, unito alla consequenzialità degli episodi che rendono partecipe e "intrigato" lo spettatore). A monte di questo atteggiamento c'è da segnalare anche la responsabilità di numerose reti televisive private che muovevano in quegli anni i loro primi passi e che, nell'ansia di riempire in qualche modo i palinsesti delle loro numerose ore settimanali, saccheggiarono selvaggiamente decine e decine di serie animate giapponesi, bruciando in un paio d'anni circa 15 anni di animazione (con tutti i cambiamenti politico-sociali del paese che inevitabilmente si sono riflettuti anche sulle serie TV), buttandoli caoticamente in pasto agli spettatori, a scapito magari di una traduzione sommaria. D'altra parte proprio la difficoltà di traduzione della lingua e dell'ignoranza occidentale verso la cultura orientale devono aver giocato il loro ruolo.

Il risultato finale è stato il rifiuto globale dei molti detrattori o la saturazione "da indigestione" dei pochi estimatori. I detrattori si sono attaccati alle Alabarde Spaziali quali simboli di

violenza e di vendetta decisamente pericolosi per i fanciulli, non sapendo forse che quel la serie appartiene al filone preferito di un autore specifico: quel Go Nagai vero specialista del genere. Nel frattempo molta acqua è passata sotto i ponti giapponesi, che hanno presto provveduto a correre il tiro (mirabilmente, se si pensa alle serie "con problematiche" come *Gundam* o a quelle ironiche come *Daitarn III* o *Trider G 7*). Inoltre spesso non viene persa in considerazione l'altra faccia della medaglia: le serie avventurose di ragazzi, orfani o meno, in cui si punta molto sui sentimenti (e non ne



cessariamente sul sentimentalismo), che in Italia avevano già fatto la loro comparsa nel 1976 con la pregevole serie di Haidi curata, fra gli altri, da Hayao Miyazaki, poetico e spettacolare autore su cui spero di ritornare al più presto. Considerare tutte queste serie in un unico blocco è perciò un errore perché, indipendentemente da una produzione pur sempre seriale ed economica, ogni artista responsabile cerca di darvi la sua impronta.

La recente notizia riguardante la riunione dell'AEFA-Cartoon (Association Europeenne du Film d'Animation), tenutasi a Roma in dicembre, nei locali di Villa Medici; alla presenza di 27 rappresentanti di altrettante TV europee, può creare una sorta di panico in noi appassionati fruitori di animazione giapponese. La riunione infatti si è svolta per contrastare produttivamente, attraverso l'unione dei capitali di più reti, lo stupore di prodotti giapponesi e (vivaddio!) americani. Pur essendo certamente favorevole allo sviluppo dell'asfittico cinema d'animazione Italiano e trovando sacrosanto il diritto di espressione dei molti autori europei validissimi, penso che tale decisione sia comunque di difficile realizzazione, senza un aiuto da parte dei giapponesi o perlomeno un'attenta occhiata all'organizzazione e alle tecniche che tale paese ha apportato nel campo. Il progetto europeo di poter finanziare 50 minuti l'anno di animazione si scontra in ogni caso con la capacità produttiva della sola casa giapponese Toei, in grado, sembra, di realizzare ben 27 minuti d'animazione giornaliera. C'è poi da discutere sulla messa in onda di questi 50 minuti che, se trasmessi distrattamente nel corso di qualche programma-fiume contenitore, così abusato dalla Rai, risulterebbe spesso uno sforzo sprecato. Temo che quest'iniziativa faccia la fine di quella riguardante i telefilms e serial di produzione europea: una produzione che va soltanto ad affiancarsi a quella monodetectives americani, pro-interminabili quanto preture. A questo punto il d'animazione non potrà fatto: avrà ottenuto vasto sul quale ridovuto sacrificare il e potrà anche inorgogliato che tutto sarebbe rimasto oggi se non fosse stata a causa delle serie

corde dei tanti
tagonisti di
vedibili avven-
vero appassionati
che essere soddis-
fatti è un panorama più
flettere senza aver
cartoon giapponese
glirsi pensando
sto fermo come
to proprio
giapponesi.



RUMIKO TAKAHASHI

di GIANCARLO DELL'ERNA

Il 22 febbraio si è conclusa la prima parte (52 episodi) della serie animata "Cara dolce Kyoko" ("Maison Ikkoku") trasmessa, a partire dal 1 gennaio, su Junior TV.

Non è la prima volta che questa emittente decide di trasmettere una serie in due riprese. La stessa cosa, infatti, è accaduta alcuni mesi fa con "Dragon Ball", di Akira Toriyama. Una scelta forse discutibile ma che trova una giustificazione più che legittima nell'incredibile lunghezza, spesso eccessiva a mio avviso, di molte serie giapponesi.

Tuttavia, è proprio di questi giorni la notizia (vedi "Mangazine" n.2, pag.21) secondo cui Junior TV si sarebbe impegnata a trasmettere prossimamente il seguito di "Dragon Ball" e di "Cara dolce Kyoko".

Autrice di "Maison Ikkoku" è Rumiko Takahashi, celebre per un'altra serie di successo: "Urusei Yatsura" ("Lamù, la ragazza dello snazier").

Nata a Niigata (Giappone) nel 1957, Rumiko Takahashi iniziò i suoi primi studi di fumetto sotto la guida di Kazuo Koike, il celebre scrittore di "Wolf and Cub" ("Kozure Ōkami").

Nel 1978, all'età di ventun'anni, vince un premio partecipando alla competizione annuale organizzata dall'editore Shogakukan (la "New Comic Artist Contest"), in cui gareggiano gli aspiranti fumettisti. Lo stesso anno viene pubblicata, sulle pagine del prestigioso settimanale "Shōnen Sunday", la prima avventura a fumetti di "Urusei Yatsura". Un grande debutto se si considera il fatto che questa rivista si collocherà al terzo posto nella classifica delle pubblicazioni a fumetti più vendute in Giappone nel 1980, con una tiratura settimanale di 1.800.000 copie.

La serie ottiene un grande successo, tanto che le sue avventure verranno pubblicate per ben nove anni e mezzo. Dalla versione a fumetti verrà tratta una serie animata di oltre 200 episodi, a cui seguiranno 5 lungometraggi e vari speciali.



Rumiko Takahashi
(nata a Niigata, Giappone, nel 1957)



Lo studio di Rumiko Takahashi
(tratto da "Manga College")

MY
NAME
IS
LUM.

Non vincolata da rigidi schemi narrativi, è soprattutto nelle brevi storie a fumetti che la Takahashi può dare il meglio di sé.

Uno stile grafico essenziale ma espressivo ed una fervida fantasia costituiscono gli ingredienti fondamentali delle sue opere. Una ricetta apparentemente semplice ma che consente alla Takahashi, unita all'abilità nell'equilibrare sapientemente l'avventura con la quotidianità e la fantasia con la realtà, di dar vita a storie avvincenti e a personaggi indimenticabili.

La meticolosità con cui la Takahashi delinea la psicologia dei suoi personaggi è un'altra caratteristica di questa autrice.

I suoi personaggi, proprio come la stessa Takahashi, rifuggono da ogni stereotipo. La loro personalità, pur se ben definita, è così ricca di sfaccettature da renderli piacevolmente reali.

Nelle sue storie la Takahashi raffigura l'uomo in tutta la sua complessità. Ogni aspetto della natura umana, anche quelli più oscuri, offrono lo spunto per una satira pungente sull'uomo e la società.



La versione a fumetti di "Maison Ikkoku"



"Fire Tripper"



"The Laughing Target" ➤

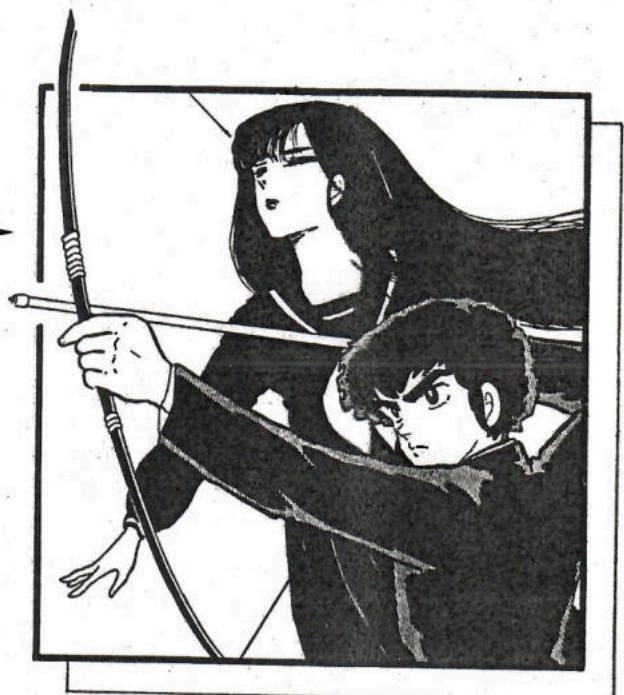
Un'immagine di "Ranma 1/2". Le sue avventure a fumetti sono state pubblicate sul settimanale "Shōnen Sunday" a partire dal settembre 1987. L'edizione in otto volumi, nel formato graphic novel, ha venduto in Giappone milioni di copie.

Grazie alla "Viz Comics", una nota casa editrice americana che da qualche tempo pubblica le versioni in lingua inglese dei fumetti giapponesi di maggior successo, abbiamo modo di conoscere ed apprezzare la vastissima produzione di Rumiko Takahashi. Nel corso degli anni, infatti, la Takahashi si è rivelata un'autrice davvero poliedrica. Le sue storie a fumetti spaziano dalla fantascienza al fantasy, dall'orrore al mistero, dal genere comico a quello drammatico.

Oltre alla serie di "Lum" ("Urusei Yatsura"), di cui ha pubblicato otto numeri, la Viz ha recentemente inaugurato una collana trimestrale, intitolata "Rumic World", interamente dedicata alle opere della Takahashi. L'intento è di fornire ai lettori un quadro il più ampio possibile dei generi affrontati dall'autrice, proponendo le sue opere migliori.

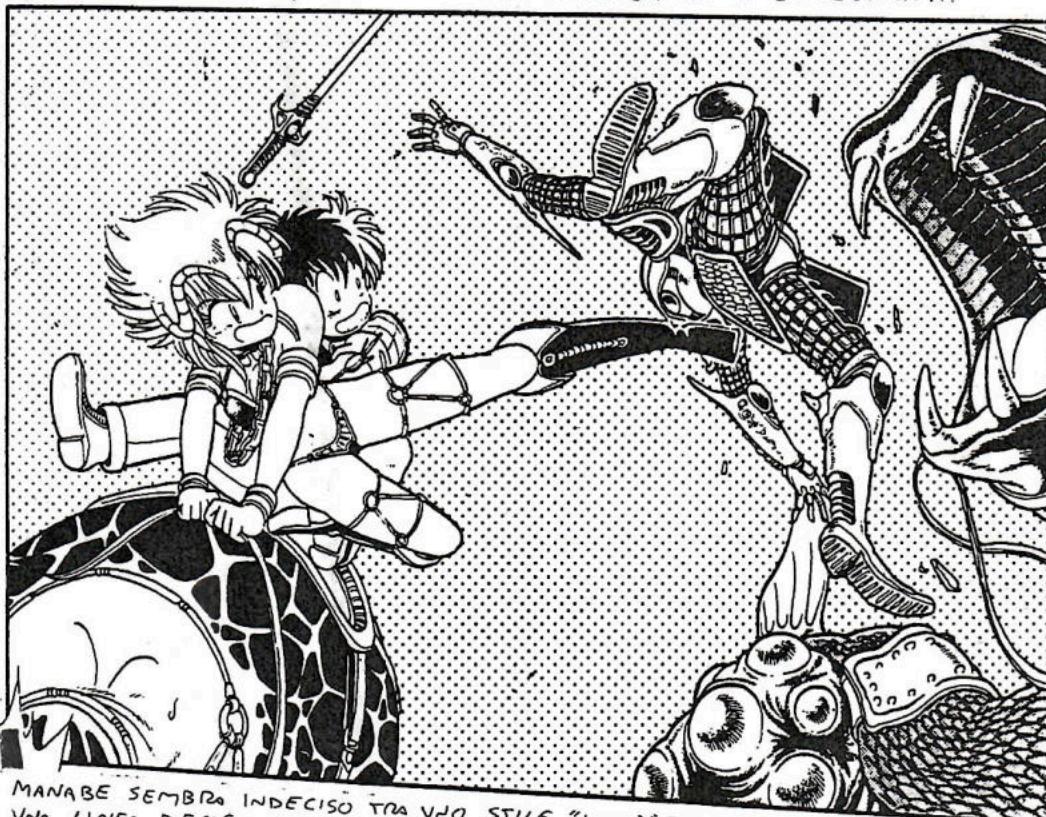
"Fire Tripper" è il titolo del primo racconto pubblicato in questa collana. Narra la storia di una giovane studentessa di nome Suzuko che a causa di un'enorme esplosione viene proiettata indietro nel tempo, più precisamente nel Giappone del XVI secolo. La storia ha un ritmo serrato sin dalle prime pagine e terminerà con un susseguirsi vorticoso di colpi di scena, dimostrando ancora una volta l'abilità della Takahashi nel creare trame avvincenti capaci di catturare immediatamente la fantasia del lettore. Ma di questo e del successivo racconto, intitolato "The Laughing Target", ne parleremo più a fondo in un prossimo articolo.

Per concludere, vorrei citare un'altra nota serie a fumetti realizzata dalla Takahashi: "Ranma 1/2", la cui versione animata ha riscosso un grandissimo successo in Giappone. "Animage", la più autorevole rivista di animazione giapponese, ha pubblicato recentemente una classifica dei personaggi di maggior successo. "Ranma" occupa il secondo posto seguita da "Kyoko" e "Lamù", rispettivamente in quinta e nona posizione. ■



OUTLANDERS

DAL FUMETTO DI JOHJI MANABE È STATO TRATTO UN OAV (ORIGINAL ANIMATED VIDEO) ESTREMAMENTE VIOLENTO, MA CON SPLENDIDI COLORI E DISEGNI, DELLA DURATA DI CIRCA 96 MINUTI. VI PRESENTIAMO ALCUNE IMMAGINI... IN ESCLUSIVA !!!



MANABE SEMBRA INDECISO TRA UNO STILE "LAMÙ" TONDO E UMORISTICO ED UNA LINEA DECISAMENTE PIÙ REALISTA E VIOLENTA. L'OAV TENDE DECISAMENTE VERSO QUESTA SECONDA SOLUZIONE.



L'IMPERATORE È ANCHE IL PADRE DI KAHM. CHI DI VOI VORREBBE AVERE UN SUOCERO CON QUESTA FACCIA?



BATTIA E GEOBALDUS



UNA DELLE DIVERSE PERFORMANCE EROTICHE A CUI È "COSTRETTO" TETSUYA... A QUALI SACRIFICI BISOGNA SOTTOPORSI PER SALVARE IL MONDO!!!



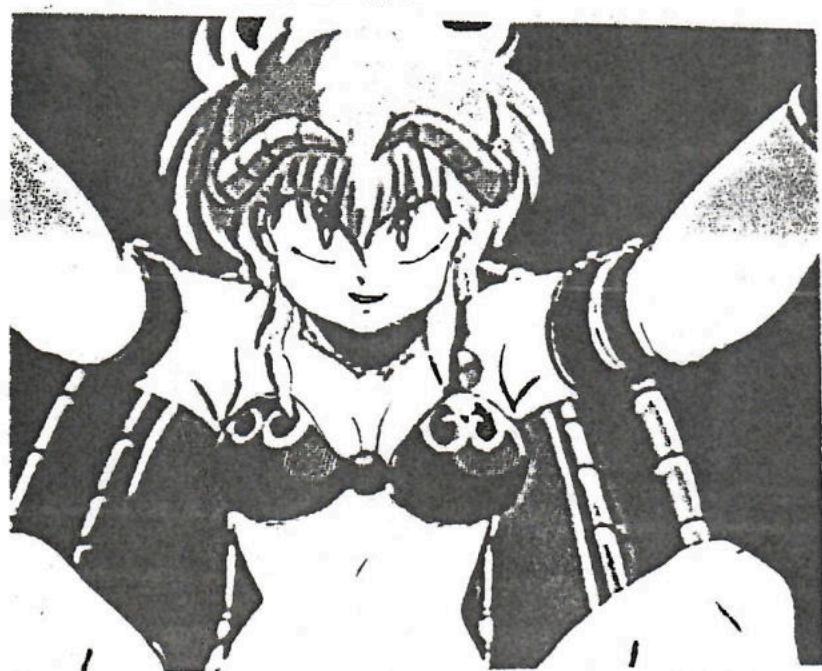
LA STESSA INQUADRATURA PROPOSTA NELLA PAG. PRECEDENTE, STA-
VOLTA TRATTA DALLA VERSIONE ANIMATA.



↓ KAHM SI FA LO SHAMPO.



BATTIA NELLA VERSIONE A FU-
METTI DI JHOJI MANABE.



ANCORA KAHM.



QUI E SOPRA:
ALCUNI SCHIZZI
DI MANABE PER
IL PERSONAGGIO
DI KAHM.

AKIRA

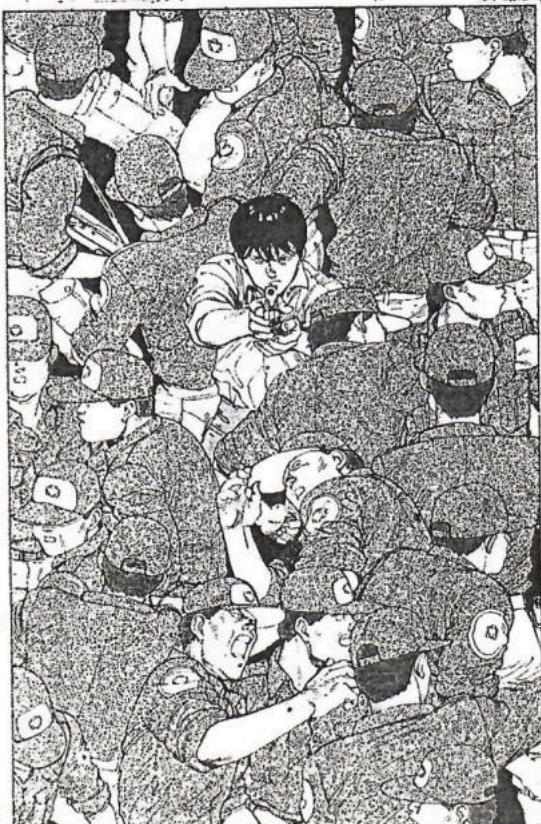
Prima opera di largo respiro di un altro giovane talento, Katsuhiro Otomo, e del suo team di assistenti, Akira è il più straordinario esempio dell'alto livello raggiunto dai fumetti giapponesi negli anni '80. Pubblicato dall'83 sul settimanale YOUNG MAGAZINE a 30 pagine alla volta, è stato poi raccolto in 5 lussuosi volumi di 200/300 pagine caduno per un totale di oltre 1800 tavole!

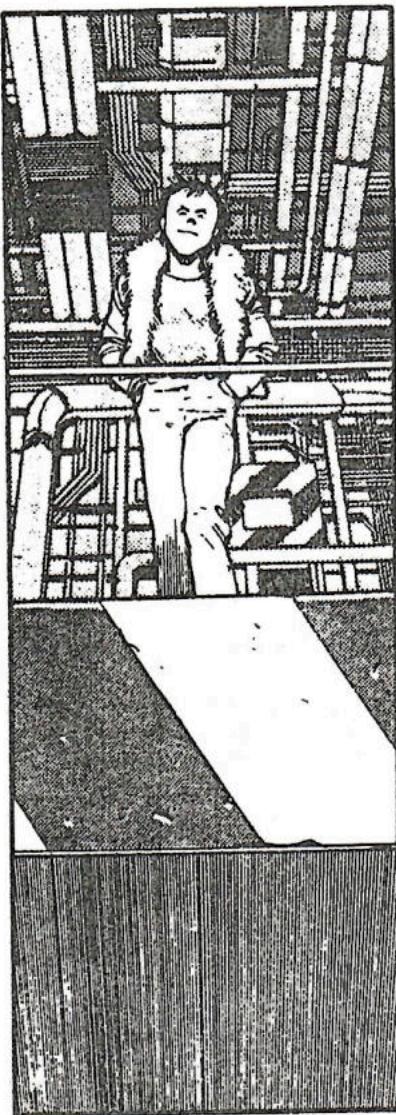
In seguito nell'88 è stato distribuito in Giappone l'incredibile lungometraggio tratto dal fumetto, scritto e diretto sempre da Otomo, della durata di 124 minuti, a cui dedicheremo un articolo nel prossimo numero, presentando numerose immagini inedite.

AKIRA raccoglie le influenze del miglior disegno europeo, riducendo o eliminando del tutto le deformazioni caricaturali e grottesche tipiche. Otomo vi fa confluire inoltre la sua esperienza di grafico pub-

blicitario e illustratore, che lo conduce ad una continua ricerca di perfezionismo e di sintesi.

La storia ha ancora una volta come sfondo un mondo post-atomico impegnato nella ricostruzione. Nel luogo dove cadde la prima bomba atomica, nella città di Neo-Tokyo, il Giappone occupato nella costruzione di un'enorme stadio in cui si dovrebbero svolgere le prossime olimpiadi. Ma nonostante questo impegno simbolico per la pace mondiale, l'esercito, sotto la guida di un uomo noto solo con il nome di colonnello, seleziona degli adolescenti dotati di incredibili poteri mentali. Uno di questi, Tetsuo, mostra subito una forza al di sopra di ogni controllo. Con l'aiuto di una droga che amplifica le sue capacità si trasforma in una sorta di animale da preda che uccide senza pietà anche i suoi amici più vicini. Scoperta l'esistenza di un mutante più forte di lui, chiamato Akira, decide di sottometterlo alla sua volontà, spinto da un delirante desiderio di potenza. Ma nessuno vuole che Akira (che dorme in una bara criogenica da prima della guerra) torni in vita. Nè





il colonnello, che teme di non riuscire a controllare il bambino "più pericoloso di una bomba atomica", nè i piccoli mutanti, devastati dalla droga che ha avvizzito i loro corpi dando loro l'aspetto di inquietanti vecchi centenari. Eppure tutti gli sforzi sono inutili per fermare Tetsuo. Neppure il suo ex amico Kaneda, che ha visto uccidere sotto i suoi occhi Yamagata, un comune compagno di avventure a cui Tetsuo ha fatto esplodere il cranio, riuscirà a portare a termine i suoi propositi di vendetta.

Una volta che Akira è tornato in vita non tarderà a mostrare la sua forza incontrollabile, distruggendo tutta Neo-Tokyo in una delle sequenze catastrofiche più spettacolari della storia del fumetto, e imponendo la sua volontà su di un mondo di nuovo oltre l'orlo della catastrofe.

Perfetto meccanismo narrativo, AKIRA è l'espressione delle paure di una società che deve ancora liberarsi dalle angoscie suscite dalla tragedia di Hiroshima e Nagasaki. Tra fobia della tecnologizzazione e sua esaltazione (anche attraverso la definizione di splendide e avveniristiche strutture architettoniche) AKIRA vive di una sorta di schizofrenia intellettuale che colpisce con una nichilistica visione delle prospettive.

tive del mondo.

AKIRA è di sicuro, con tutti i suoi rimandi e le sue metafore sull'arbitrietà del potere e la casualità degli intrecci del destino, il fumetto che meglio esprime lo spirito di questi anni in tutta la loro lucida ed inevitabile contraddittorietà.

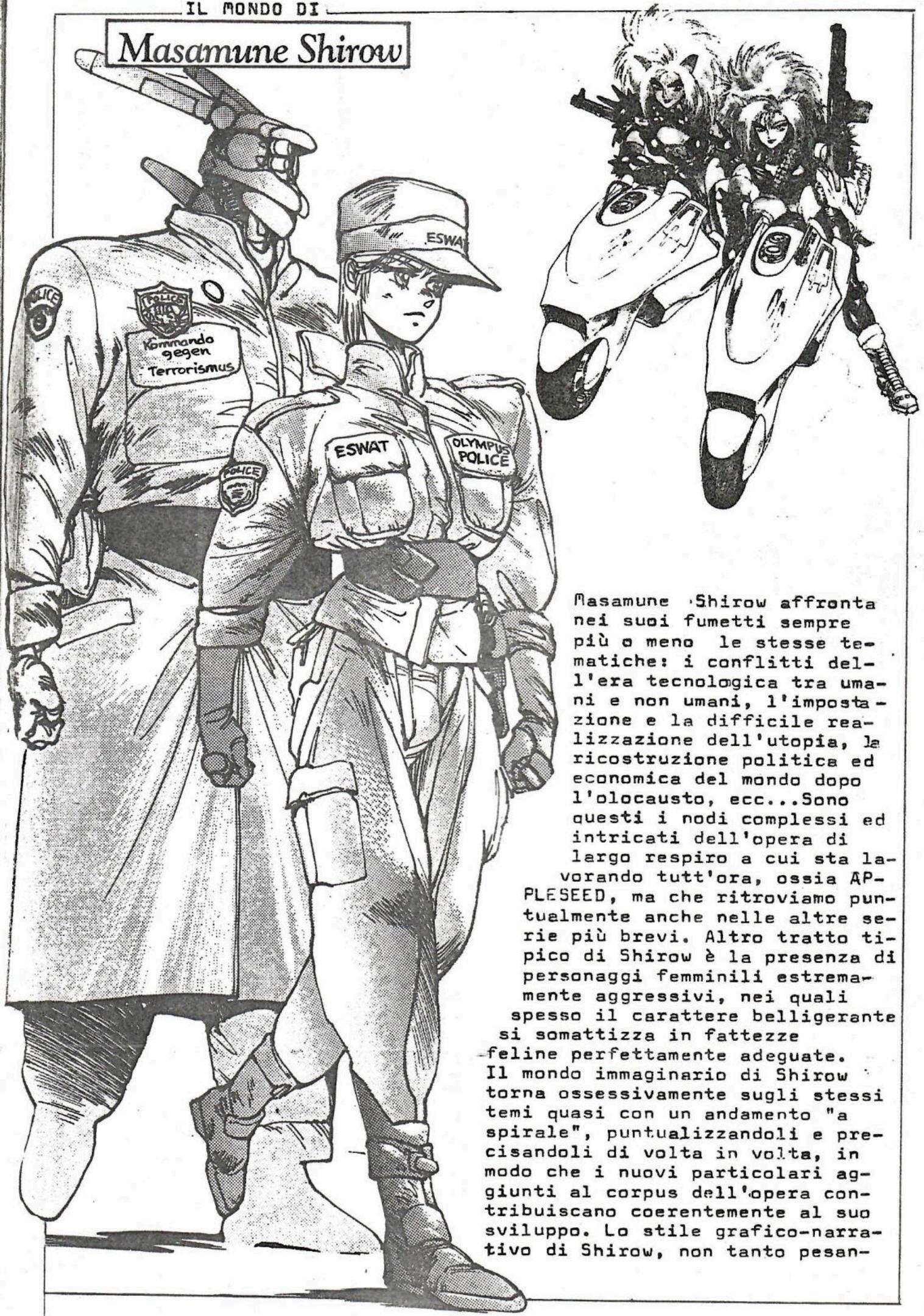
G. P.



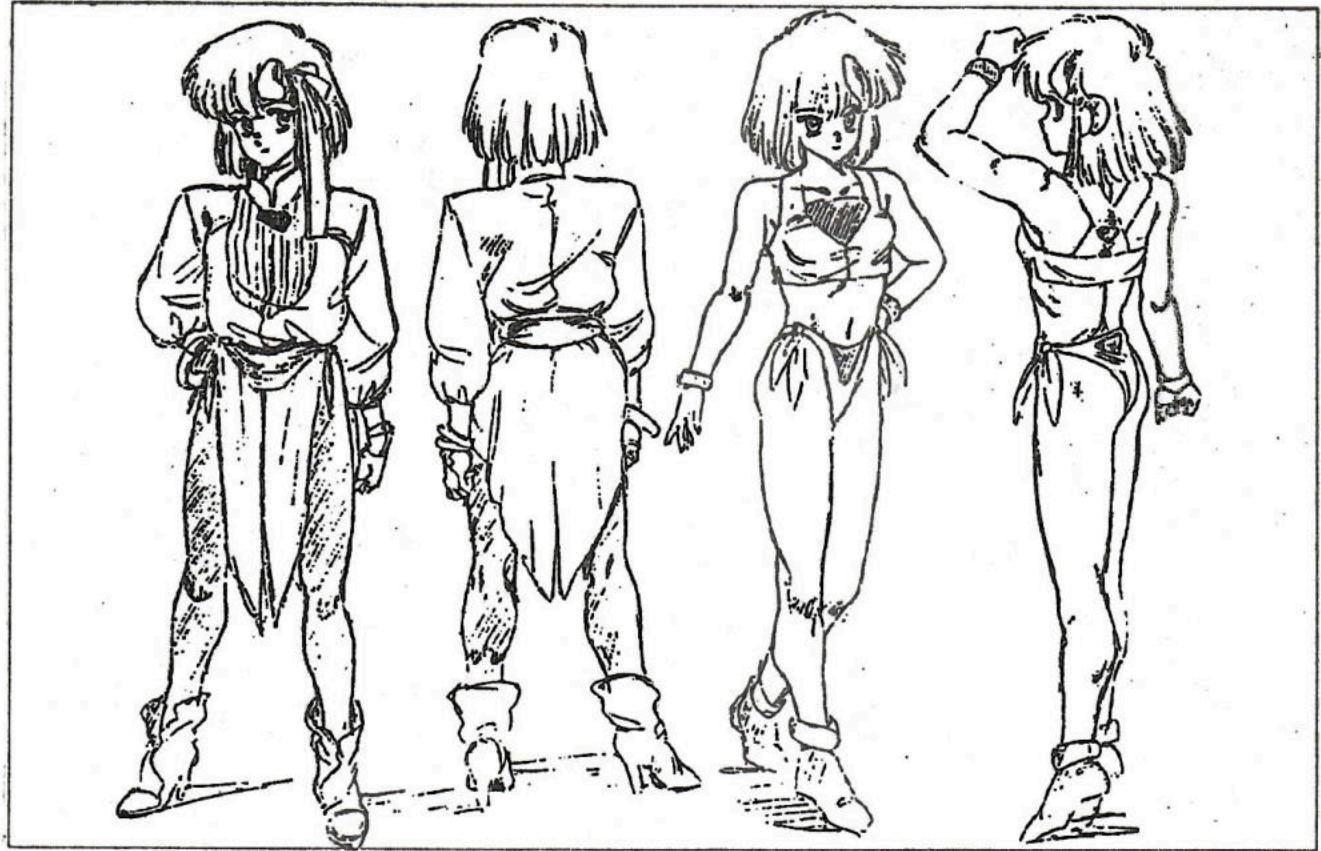
PFFIU...
E CON QUESTO
BASTA.....



Masamune Shirow



Masamune Shirow affronta nei suoi fumetti sempre più o meno le stesse tematiche: i conflitti dell'era tecnologica tra umani e non umani, l'impostazione e la difficile realizzazione dell'utopia, la ricostruzione politica ed economica del mondo dopo l'holocausto, ecc... Sono questi i nodi complessi ed intricati dell'opera di largo respiro a cui sta lavorando tutt'ora, ossia AP-PLSEED, ma che ritroviamo puntualmente anche nelle altre serie più brevi. Altro tratto tipico di Shirow è la presenza di personaggi femminili estremamente aggressivi, nei quali spesso il carattere belligerante si somattizza in fattezze felini perfettamente adeguate. Il mondo immaginario di Shirow torna ossessivamente sugli stessi temi quasi con un andamento "a spirale", puntualizzandoli e precisandoli di volta in volta, in modo che i nuovi particolari aggiunti al corpus dell'opera contribuiscano coerentemente al suo sviluppo. Lo stile grafico-narrativo di Shirow, non tanto pesan-



non tanto pesantemente assistito come molti suoi colleghi, si è evoluto visibilmente nel corso del tempo, infittendosi di particolari e di chiaroscuri che danno al suo disegno, in origine un po' piatto e vuoto, una particolare profondità.

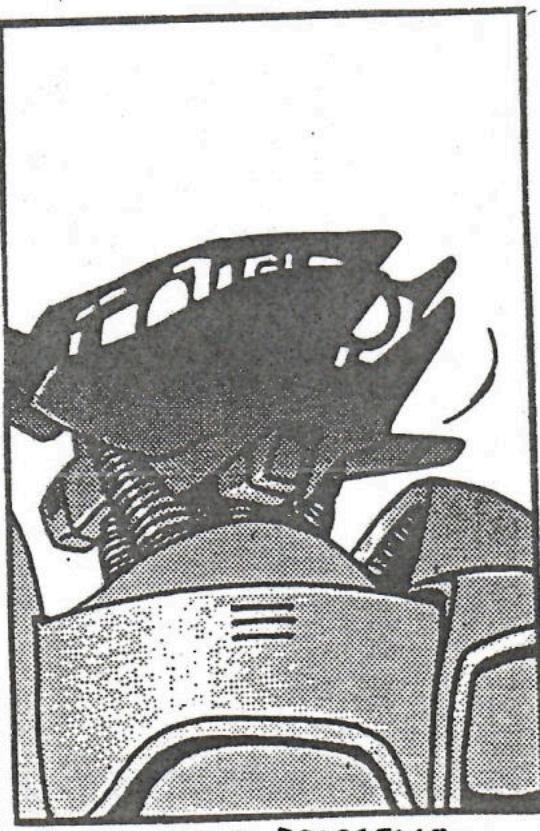
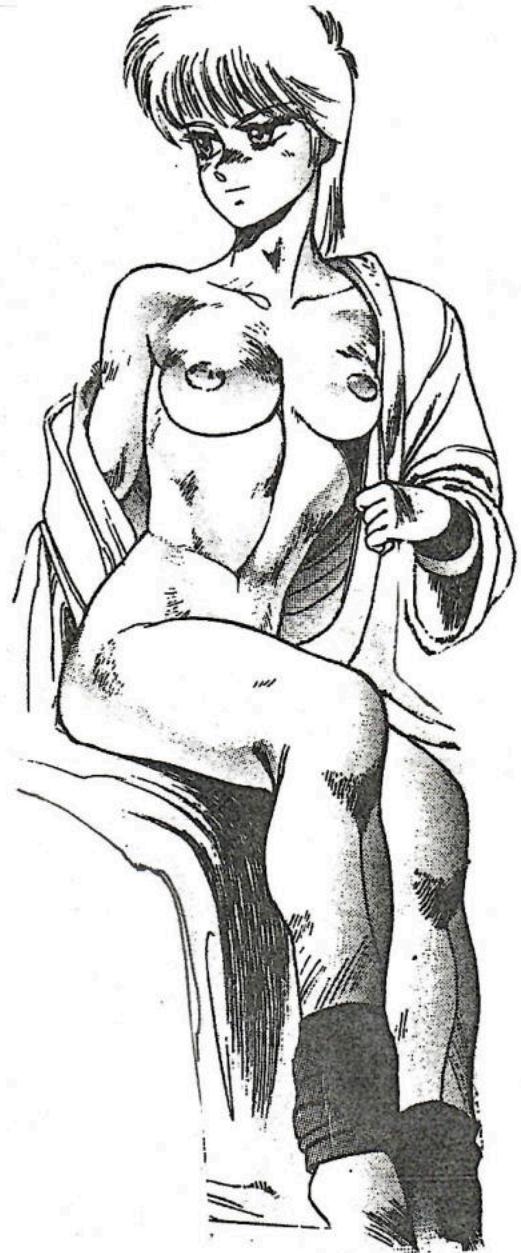
Shirow disegna una pagina al giorno ed è quindi al di sotto della media nazionale. La cosa è però ugualmente sorprendente perché le sue tavole sono estremamente curate e richiedono molte ore di lavoro giornaliero. Inoltre il perfezionismo quasi maniacale con cui Shirow considera il proprio lavoro fa sì che preferisca lavorare da solo piuttosto che con degli assistenti.

L'esordio di Shirow risale all'83. Il suo primo lavoro è BLACK MAGIC, un volume di 200 pagine pubblicato dal Manga Research Group Atlas (e ristampato nell'85 dalla Seinshinsha), che si può considerare una versione preparatoria di Appleseed. Costituito da una serie di storie autoconclusive Black Magic è incentrato su TUPHON, una ragazza bioroide dotata di incredibili poteri che cerca in tutti i modi di ostacolare gli eccessi del governo di Venere. Thupon è il primo personaggio femminile di Shirow, ma ha già tutte le caratteristiche delle eroine a venire: fredda e lucida in battaglia, se non addirittura spietata (è una sorta di determinatissima Sigourney Weaver in Aliens), è però anche terribilmente femminile ed affascinante. È evidente che Shirow ama disegnare corpi femminili morbidi e rotondi, suggestivamente erotici quando sono abbandonati nel sonno, tra le lenzuola, o quando si tendono sotto la doccia. Si tratta di un autocompaciuto vouyrismo per lo meno privo di violenza, e che spesso si accompagna ad una certa analisi psicologica, così da dare credibilità ai personaggi, sottraendo le graziose fanciulle alla parte decorativa che inevitabilmen-



te le attende. Già in Black Magic Shirow introduce i bioroidi, creature derivate dalla manipolazione genetica di un computer per controllare la società, che costituiscono il fulcro di un'interessante discorso raziale. Il capitolo 4 di questa storia (ossia "booby trap", una storia di 81 pagine) è stato utilizzato come base per un OAV intitolato BLACK MAGIC M-66, che lo stesso Shirow ha diretto e scritto con l'ausilio di Hiroyuki Kitakubo. In grandi linee la storia parla di un robot anti-uomo M-66 che tenta di uccidere una ragazza.

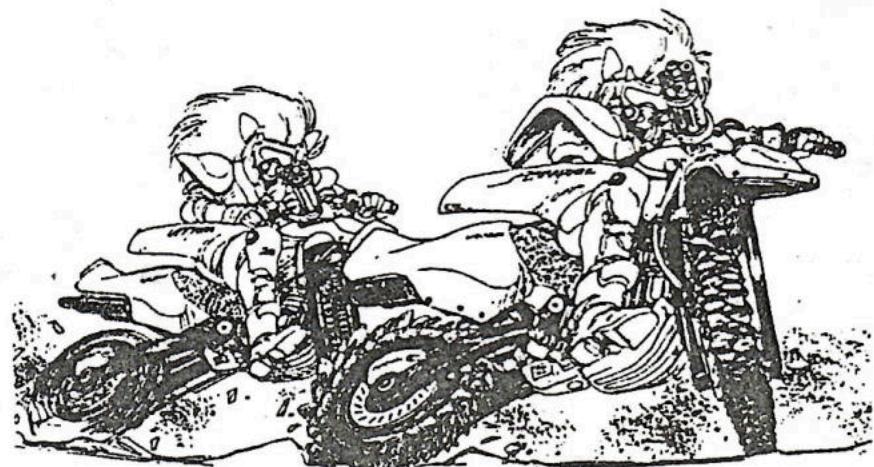
APPLESEED amplifica il discorso di Black Magic delineando a poco a poco i tratti di una società tecnocratica governata da computers. Questo splendido fumetto è stato premiato con il 'Sei Un Sho', un premio speciale giapponese per la fantascienza analogo all'Hugo Award. Dato che sarà prima o poi pubblicato in Italia è meglio anticipare nulla sulla trama, che tra l'altro richiederebbe anche troppo spazio! Appleseed è attualmente in fase di realizzazione: l'autore sta lavorando al quarto volume (ne sono previsti nove di circa 200 pagine l'uno). La storia è tutta scritta in linee generali, anche se durante il percorso Shirow si riserva di amplificare alcune parti od introdurre nuovi episodi. Applesseed è definito da Shirow come una sorta di "Hill Street Blues in versione cyberpunk". In effetti in alcune parti è talmente violento da far apparire Robocop una produzione Disney... Sulla serie Shirow ha detto: "Sono stato affascinato dalla gente che fa del suo meglio per costruire un nuovo mondo, aprendosi la strada con le proprie mani. Non sto parlando



A CURA DI G. POLESELLO.

di lavorare i campi. Sto parlando di vivere, e sopravvivere, in un'età cibernetica". Non a caso il titolo è ricavato dal nome di un famoso pioniere americano: Johnny Appleseed.

Tra il secondo e il terzo volume di Appleseed Shirow ha realizzato DOMINION, un fumetto di oltre 200 pagine ambientato in un futuro distrutto dall'inquinamento. Leona è un'agente di polizia impegnata a dare la caccia ad un supercriminale. Come Appleseed, anche Dominion ha avuto una versione a cartoni animati in videocassetta, su cui ci ripromettiamo di tornare al più presto.



CLIPPING S



Rubrica a cura di Giancarlo Dell'Ernia

Questa rubrica ha il solo fine di presentare ai lettori un quadro il più ampio possibile di notizie, opinioni e curiosità sul mondo dei fumetti e del cinema d'animazione. Non è nelle nostre intenzioni esprimere giudizi su quanto riportato, libertà, questa, che lasciamo ai nostri lettori.

"Dal 20 al 22 febbraio 200 specialisti europei di cartoni animati, provenienti da 10 paesi, si riuniranno a Montpellier (Francia) per discutere come rilanciare i disegni animati europei. Allo stato attuale della tecnologia, afferma uno studio di CARTOON (pubblicazione del programma 'media' della commissione europea), l'Europa non è in ritardo su USA e Giappone, ma riesce ad assicurarsi solo l'8% del mercato mondiale. Ogni anno l'Europa 'importa' dagli studi asiatici, in particolare giapponesi, cartoni per 75-120 miliardi di lire".
(*"Convegno CEE su cartoni animati"*, IL MANIFESTO, venerdì 16 febbraio 1990)

"...Dal Giappone, però, arrivano anche cartoni animati molto brutti, se non diseducativi almeno insidiosi per la psiche del bambino. Qual'è il meccanismo del mercato-programmi che li porta fino ai bambini italiani? (ndr. la domanda è rivolta ad Alessandra Valeri Manera, responsabile della fascia ragazzi per Italia 1, Rete Quattro e Canale 5) Intanto bisogna dire che c'è un pregiudizio nei confronti dei Giapponesi: se un cartone è brutto, si dà per scontato che sia giapponese; se è bello, che sia americano. Io ne esamino moltissimi, e posso invece dire che si verifica sempre più spesso il contrario. I giapponesi, però, producono due tipi di programmi: quelli per il mercato internazionale, con certe caratteristiche e certi prezzi, e quelli per il mercato nazionale. Non è certo colpa dei giapponesi se ci sono distributori che, per spendere meno, comprano questi ultimi e li rivendono alle piccole emittenti che poi li trasmettono..."
(*"Soli contro la TV"*, di Fulvio Scaglione e Maurizio Turrioni, da FAMIGLIA CRISTIANA n.45, 1988)

"...Nelle sue avventure non c'è traccia di violenza, mostri o battaglie, e l'acciaio e le spade infuocate hanno lasciato solo un vecchio ricordo nella memoria dei cartoni. Per fortuna la dolcezza e i buoni sentimenti sono ritornati a tutto campo nel mondo dei bambini...
...La natura dolce e bonaria del piccolo-grande Denver, che porta i suoi amici cuccioli d'uomo a scoprire le meraviglie del mondo dei dinosauri, affascina subito e conquista mille volte di più dell'arido mondo di ferro, plastica e titanio dei robot giapponesi..."
(*"Denver drago ecologico"*, di A.B., TVGIOVANI n.3, gennaio 1990)

"...Il pomeriggio inizia la saga dei cartoni, cinque ore medie di programmazione giornaliera, più tre ore di pubblicità mirata. Naturalmente sono quelli made in Japan: mi sono sempre chiesto se un bimbo giapponese sa che oltre ai mostri e alle astronavi esistono le galline e i nonni..."
(*"Tempeste di spot sui canali di Tokyo"*, di Pio D'Emilia, IL MANIFESTO, domenica 4 marzo 1990)

HELLO! SPANK

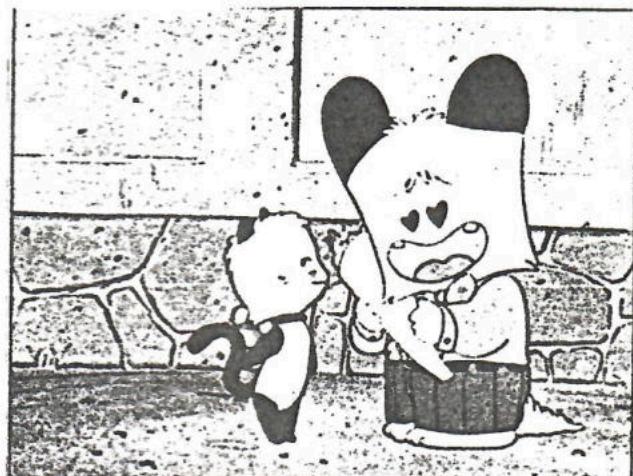
tadina sul mare dove il padre è morto. Il mare, la spiaggia, gli scogli, il porto con le navi sono immagini ricorrenti, sono i luoghi d' incontro con gli amici ma anche luoghi di pace per momenti di solitudine e di meditazione.

Vero animatore della storia è però Spank: un buffo cane che Aika riceve in affidamento dall'amato Rey. Spank è alquanto particolare, si veste secondo come la situazione lo richiede, porta una borsetta a tracolla, ha idee e speranze sempre nuove e imprevedibili, come immedesimarsi in Super-spank imitando Superman con scarsissimo successo. È pazzamente innamorato della gattina siamese Micia, di proprietà di Serina e ha come amico-rivale il gatto Torakichi.

Gli altri personaggi principali sono gli amici e i compagni di Aika: Ryo, Shinako, Serina, inoltre vi sono Rey, di cui Aika è innamorata e Saki, la governante sempre terrorizzata dalle pazzerie di Spank. In alcune serie, come "Candy Candy" o "Lady Georgie" (e quest'ultima ha in comune con "Hello Spank" l'autore della sceneggiatura), si narra tutta la vita, o perlomeno le età più interessanti, cioè l'infanzia, l'adolescenza e la giovinezza della protagonista, attorno alla quale ruota un certo numero di spassimanti che immancabilmente finiscono tragicamente; viceversa la storia di Aika rientra tutta in un anno, al termine del quale sua madre viene a prenderla per portarla a Tokyo. Aika si trasferisce dallo zio verso la fine dell'estate, frequenta l'anno scolastico inserendosi felicemente fra quelli che saranno i suoi compagni e amici solo per un anno e al volgersi della successiva stagione estiva parte con la madre.

Il paese di mare è una piccola comunità che vive principalmente nella bella stagione, ma l'ambientazione della serie è solo apparentemente tranquilla infatti ad ogni episodio accade qualche evento o si presenta una certa situazione che rende la storia dinamica e divertente. Soltanto gli episodi che riguardano il rapporto fra Aika e l'amato Rey pregiudicano la serie fornendola di un'eccessiva dose di saccarina e rasentando la noia. Fortunatamente il personaggio di Rey viene liquidato presto facendolo partire per Vienna ad imparare il pianoforte. Aika, separata dall'aitante e sportivo Rey, perde in parte il suo carattere tendenzialmente sdolcinato, acquistando una certa grinta, così la storia tende ad accentrarsi attorno al personaggio di Spank che ogni volta s'inventa qualcosa di nuovo, come diventare cane poliziotto o attore cinematografico, e dando rilievo all'amicizia che legherà indissolubilmente Aika, Ryo e Shinako. Senza liberarsi dei sentimenti che inevitabilmente reggono le serie animate giapponesi e rischiando di scivolare di tanto in tanto in stucchevoli sdolcinezze, la storia si arricchisce comunque di episodi particolarmente divertenti e di piccole emozionanti avventure quotidiane toccando talvolta i problemi adolescenziali o di rapporti inter-personali.

Di "Hello Spank!" in Italia abbiamo visto un'unica serie che è stata mandata in onda all'inizio dell'84 ed in seguito più volte replicata, il corriere dei Piccoli ha anche pubblicato i fumetti di Shizue Takanashi e Shunichi Yukimuro editi in Giappone dalla Kodansha L.T.D. di Tokyo. La storia ha come protagonista Aika Morimura, una ragazzina di circa 12 anni il cui padre è morto in mare, la madre si trasferisce momentaneamente a Parigi per specializzarsi come modista e quindi la ragazza va a vivere ospite dello zio Fujiami, pittore nella stessa cittadina sul mare dove il padre è morto. Il mare, la spiaggia, gli scogli, il porto con le navi sono immagini ricorrenti, sono i luoghi d'incontro con gli amici ma anche luoghi di pace per momenti di solitudine e di meditazione.



Spank in compagnia di Micia.

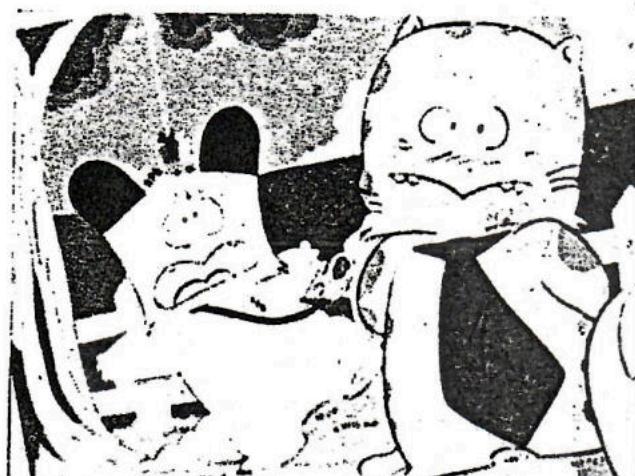
A turno i vari personaggi si scontrano con complessi personali, incomprendibili o equivoci, a turno si lasciano andare in crisi isteriche o depressive, specialmente Aika che ha la tendenza a reagire con rabbia contro i problemi che l'assillano. Ryo è forse il personaggio più riuscito perché più comunicativo e ispira simpatia, inizialmente può sembrare il tipico prototipo del saputello, mentre invece si rivela un po' scarso a scuola, è intelligente e ingegnoso ma un po' imbranato, uno dei suoi problemi è di essere poco considerato come maschio da parte delle amiche. Shinako è un personaggio poco sfruttato, è una ragazza equilibrata e semplice, forse l'unica che durante tutta la serie non dà in escandescenze, nella storia viene trascurata perciò resta anonima e un po' insipida. Viceversa Serina, che rappresenta un personaggio negativo, carico di egoismo e di presunzione, in alcuni momenti della serie è ben sfruttato presentandone aspetti anche positivi e talvolta imprevedibili, si può notare quindi l'intenzione di creare un personaggio antipatico, necessario anche per il giusto antagonismo, ma evitando la separazione dei buoni dai cattivi rendendo più vicini alla realtà le vicende e i rapporti fra i personaggi.

Alle particolarità già descritte di Spank si aggiungono le sue straordinarie espressioni (in una delle puntate Ryo esclamerà: "Guardate Spank! Gli sono venuti gli occhi a cuore!") e il suo caratteristico linguaggio infantile che non utilizza per comunicare direttamente con gli altri personaggi, ma è rivolto soprattutto agli spettatori che possono in questo modo condividere le sue emozioni e i suoi pensieri.

Degno rivale in stramberie è il gatto Torakichi che parla con accento tedesco e che si atteggia a burbero ma rivela più volte una sensibilità pari a quella di Spank. Sono invece personaggi quasi totalmente anonimi il cagnolino Barone e Micia, la gattina per la quale Spank e Torakichi sono rivali.

Per quanto riguarda il lato tecnico della serie, bisogna ammettere che non è dei migliori, il disegno non è molto curato, le figure umane sono longilinee, con la testa grossa per caratterizzare maggiormente le espressioni, le ambientazioni non sono particolarmente sceniche (a parte forse qualche bel tramonto sul mare) e ritraggono l'anonima cittadina con le villette, il lungomare, la scuola. Neanche la fotografia e la tecnica di ripresa presenta particolare fantasia, limitandosi a registrare l'azione dei vari personaggi.

Comunque vale la pena di vedere almeno qualche episodio di questa serie animata, se non altro a scopo conoscitivo e se si evitano gli episodi precedenti alla partenza di Rey per Vienna, il divertimento è assicurato.



Spank, spaventato da un ragno e Torakichi.



Shinako, Aika e Ryo vestiti con la divisa della scuola.

E.A.

Scheda tecnica

Soggetto e sceneggiatura: SHUNICHI YUKIMURO
HIROSHI KANEKO

Regia: SHIGETSUGU YOSHIDA

Scene e direzione artistica: NOBORU TATSUIKE

Animazioni: TAKAO KOZAI

Fotografia: HIROKATA TAKAHASHI

Serie prodotta da: YUTAKA FUJIOKA

Commento musicale: KOJI MAGAINO

MAI

Mai apparterrebbe di diritto al genere degli "soshojo manga" (fumetti per ragazze) essendone la protagonista una ragazzina 14enne sola, praticamente orfana, su cui gravano enormi responsabilità e che è costretta dalle circostanze a cambiare ambiente di continuo. La storia di Mai avrebbe quindi molti elementi in comune con quelle specie di soap operas interminabili e un po' stucchevoli stile Candy Candy, se non fosse per una sceneggiatura concisa e violenta che non concede molto spazio alle lacrime, ma che incalza il lettore in un meccanismo di suspense abbastanza efficace.

Il lettore adolescente giapponese si può facilmente identificare con Mai (e con le altre sfortunate protagoniste degli soshojo manga) in quanto di frequente deve vivere l'assenza forzata dei genitori, spesso costretti a lavorare entrambi, e viene precocemente soverchiato dalle responsabilità che comportano gli studi e il mondo del lavoro.

Mai è un'ottima storia per un primo approccio ai manga. Il disegno di Ikegami, seppure talvolta un po' illustrativo, è estremamente pulito e leggibile e perfettamente adeguato al testo. È uno stile abbastanza occidentalizzato, tant'è che molti personaggi non sembrano neppure giapponesi alla lontana. Ikegami è una stella di prima grandezza nel mondo dei manga ed è pure un'autore parecchio imitato, specie dai giovani disegnatori. Ha iniziato disegnando sotto le coperte, alla luce di una pila elettrica, evolvendo il proprio stile in una maniera via via più realistica che gli ha permesso a soli 17 anni di approdare sulle riviste, realizzando storie con alcuni grossi calibri del fumetto giapponese: da KAZURO KAIKE (autore di KOZURE OKAMI, la saga di Itto Ogami) di cui ha



disegnato AUIEO BOY e CRYING FREEMAN (di cui parleremo nel prossimo numero) a Tetsu Kariya per il quale ha disegnato OTOKO GLINI (uno dei suoi più grandi successi) e OTOKO OZORA. Per Kazuya Kudo, che ha uno stile serrato e conciso che non lascia spazio ad esitazioni od inutili divagazioni, oltre a MAI ha al suo attivo NOBUNAGA.

Ikegami disegna con una certa violenza e passionalità. Ricorre spesso alla mezza tinta ed a tutti i tipi di retini. È un'abile disegnatore di visi e corpi femminili, anche se a dire il vero le sue eroine si assomigliano un po' tutte! Rivela tutta la sua pignoleria nipponica soprattutto quando c'è da disegnare qualche oggetto meccanico o che comunque fa riferimento alla tecnologia, dalle moto ai computers, appesantendo con l'eccesso di particolari che lo rendono, come dicevamo prima, un po' illustrativo.

Ma non facciamo i pignoli a nostra volta e passiamo alla storia: l'Alleanza dei Venti, una potente organizzazione internazionale che ha la sua base sulle alpi svizzere, decide di sfruttare i poteri ESP per fini politici. Attraverso un test applicato su adolescenti di tutto il mondo, vengono a conoscenza delle straordinarie capacità telecinetiche di Mai Kudo, una ragazzina giapponese che vive sola con il padre, Shuichi Kudo. L'Alleanza pone sotto stretta sorveglianza la ragazza attraverso un'agenzia che opera in Giappone al servizio di una specie di incrocio tra un boss mafioso largamente immanicato e un samurai, di nome Kaieda.

Il padre subodora la cosa e tenta di portare la figlia in salvo, rivelando una straordinaria abilità nelle arti marziali. Lo stesso Kaieda scende in campo, invano, arrestato dai poteri psichici di Mai. I due fuggitivi giungono presso il tempio di Togakushi, ove vengono accolti da un assurdo monaco di nome Maradao e dalla sua comunità. Si tratta appunto della scuola di Togakushi, che pratica l'arte marziale nota al padre di Mai e che ha come scopo di difendere la discendenza che si trasmette i poteri ESP di madre in figlia e di cui Mai è l'ultima erede.





nocenti. Dopo aver lungamente evitato lo scontro Mai è costretta ad affrontare la sua rivale in una spettacolare battaglia aerea il cui esito non riveliamo.

La storia di Mai è la storia di un percorso educativo che ha come approdo la scoperta della superiorità dell'amore. Infatti Mai irradia amore intorno a sé conquistandosi il favore e l'amicizia di tutti coloro che le vengono in contatto.

Presentandosi come un cocktail calibratissimo di tenerezza e violenza questo fumetto è un altro esempio di quali cose straordinarie siano pur capaci gli autori giapponesi. Anche nell'analisi dei vari personaggi, che di volta in volta incarnano metaforicamente gli ideali dell'amore o del male, affiora una certa finezza psicologica, specie per quanto riguarda le figure degli adolescenti come Mai, Garten o Ryu, divisi tra speranza e solitudine, tra un disperato attaccamento all'infanzia che si alimenta con un'infinita esaltazione di sé (ed è la scelta di Garten) o una precisa volontà di autodominio e di equilibrio, che irrigidimenti le proprie pulsioni incanalandole in atti d'amore.

Tutta la storia di Mai (che occupa più di 1000 tavole!) è stata raccolta dall'americana Viz in 4 volumi dal costo di lire italiane 35000 circa, purtroppo! Se li volete cercateli o richiedeteli nelle librerie specializzate che dovrebbero esserci in tutte le città italiane. Non confidate troppo in Alessandro Distribuzioni che per gli arretrati è penosamente lento e potrebbe farvi aspettare anche mesi e mesi (esperienza personale).

Kaieda, visto che i suoi avversari sono ossi duri, mette in campo la sua creatura, Tsukiro, un'essere meno umano che si sbarazza facilmente dei monaci-guerrieri e incalza padre e figlia in un poco rassicurante paesaggio montano. Contro di lui anche Shuichi ha la peggio. L'uomo precipita in un burrone e Mai riesce a salvarsi solo ricorrendo ai suoi poteri.

Grazie al provvidenziale aiuto di un solitario scalatore, un nerboruto studente universitario di nome Intetsu, Mai, ormai al limite, supererà le ultime insidie delle montagne. Colta da una febbre improvvisa verrà volentieri cura di lei sino alla sua guarigione. Ripresa grazie all'amicizia da cui è circondata Mai scoprirà subito gli effetti terribili dei suoi poteri, provocando un'incidente dalle proporzioni grottesche nel tentativo di salvare un cucciolo di cane. Questa tragedia sveglia in lei la coscienza di sé stessa e delle proprie responsabilità, aumentando considerevolmente l'interesse di suoi ospiti, che prenderanno talmente a cuore il destino della ragazza da spingersi ad indagare a proposito di Kaieda, scoprendone le losche trame.

Intanto quest'ultimo non è stato con le mani in mano: una volta scoperta la localizzazione di Mai e dei suoi protettori organizza una vasta operazione di polizia che porta all'arresto di tutti gli amici di Intetsu. Solo questi, insieme a Mai, è riuscito a trarsi in salvo, dopo un rocambolesco inseguimento in moto. I due sono quindi ospitati da un'amica di Intetsu, che provoca la rabbia e la gelosia di Mai, la quale, essendo a conoscenza delle conseguenze che possono provocare i suoi sentimenti fuori controllo, preferisce allontanarsi, per consegnarsi spontaneamente nelle mani di Kaieda.

Questi, impressionato dal coraggio e dalla determinazione della ragazza, decide di non consegnarla più all'Alleanza e di proteggerla con tutte le sue forze. L'Alleanza allora utilizza un'altra psicoragazza, una tedesca di nome Garten dai lunghi capelli biondi, per intimidire Kaieda e costringerlo a cedergli Mai. Garten non esita ad usare la sua straordinaria forza psichica nella maniera più incontrollata e distruttiva possibile, lasciandosi condizionare dai suoi stati d'anima più negativi e senza preoccuparsi di coinvolgere vittime in-



ORE D'ORRORE

La cultura giapponese è densa di leggende, demoni, miti e personaggi misteriosi. Fonte quindi pressoché incensurabile di possibilità di serie o di films d'animazione. E prova ne sono state le numerose serie ad esse ispiratesi, trasmesse in questi anni (si pensi alle varie versioni o rimodernazioni della leggenda dello scimmietto, che però è di discendenza cinese). Ma evidentemente devono comunque essere arrivati alla saturazione o viceversa sono rimasti affascinati da leggende tutte europee come Dracula e Frankenstein dato che, unendo la passione con un buon business esportabile, hanno realizzato due films così intitolati.

Junior TV li ha ritrasmessi sabato 10 e 17 febbraio nel corso del programma settimanale Film Week end, una lodevole iniziativa che verrebbe senz'altro rinvigorita dall'importazione di nuove, splendide produzioni. Dracula prende l'avvio in una chiesa sconsacrata di Boston dove Rupewskij, sacerdote del male, tiene l'abituale messa nera. In dono a Satana viene offerta la bella Domini, consenziente. Ma da una vetrata in frantumi egli giungere Dracula, che la rapisce, affascinato dalla forza misteriosa sprigionata dalla ragazza. Non riuscendo a vampirizzarla, vaga nella notte alla ricerca di prede femminili e viene segnalato alla TV grazie ad un ubriacone, testimone oculare. La trasmissione viene vista anche da Frank Drake, giovanott "da bar". Subito dopo riceve una strana telefonata che gli fissa un appuntamento nel parco vicino, dove incontra un anziano paralitico e una ragazza bionda che lo esortano ad unirsi a loro nella lotta per la sconfitta di Dracula, lui che ne è diretto discendente. Egli rifiuta decisamente ma viene provocato dal vecchio con il suo bastone-spada d'argento. Il secondo incontro è per tutti più illuminante:



il paralitico è figlio del mitico Johnatan Harker e vuole da anni vendicare la morte, insieme a quella di sua moglie e di suo figlio. Anche la bionda Rachel vuole vendicare la morte dello zio Van Helsing. A Frank Drake, esperto in arti marziali, viene anche offerto un bel gruzzoletto che lo convince. Anche White God, un cane "da vampiri" allevato ad acquasanta fà parte dell'insolito gruppo. Dracula ha intanto fatto di Domini la sua compagna che, il 24 dicembre mette alla luce il figlio Janus. Ma qualcun altro trama nell'ombra per vendicarsi del signore delle tenebre: sono Rupewskij e Satana che architettano un piano per attirare nella chiesa sconsacrata la famiglia al completo. Una volta entrati, pesanti saracinesche con l'immagine di un crocifisso luminoso calano su ogni possibile uscita. Rupewskij si presenta armato di pistola dai proiettili d'argento ma, al momento dello sparo, Dracula schiva il colpo che raggiunge però il corpino di Janus, uccidendolo. Accecato dal dolore, Dracula strangola Rupewskij e provoca il crollo della chiesa ma provato, decide di separarsi da Domini per qualche tempo e si ritira in una caverna. Il trio di antivamiri però non perde mai di vista la ragazza nei suoi quotidiani pellegrinaggi sulla tomba di Janus, assistendo così alla sua resurrezione per mano divina, che lo rende adulto e determinato all'eliminazione del padre. I due si scontrano una prima volta e Dracula esce vittorioso dalla sfida ma presto deve vedersela con Satana in persona che rapita Domini per attirarlo, vuole togliergli ogni potere perché insoddisfatto dei suoi servigi. Vi riesce però solo in parte, vinto dalla forza divina in possesso dell'ignara Domini.

Il principe della notte non vuole nuovamente trovarsi costretto a combattere contro il figlio e, anche perché indebolito, ripara nei Carpazi. Qui però lo aspettano i suoi vecchi compagni che ora lo disconoscono e lo combattono. La vittoria contro Togo, vampiro ambizioso, gli dà diritto a riacquistare 'nuovamente tutta la sua potenza. Janus intanto si è pentito del suo onerato e torna dalla madre. Il vecchio paralitico è riuscito comunque a penetrare nel castello di Dracula e, nel corso dell'ultima sfida, riesce finalmente a trafiggerlo con la sua spada d'argento, perendo a sua volta tra le rovine del castello. Domini infine giura al figlio tornato neonato, una crescita nel rispetto delle leggi divine.

ORE D'ORRORE



Sotto la regia, invero un po' cialtrona, di Minoru Okazaki, il film gioca soprattutto sull'efficacia delle ombre e delle luci rese sui volti dei personaggi e dei lunghi d'azione della storia, senza però coinvolgere più di tanto. L'animazione è ridotta al minimo e gli spostamenti avvengono per lo più con l'aiuto dell'obiettivo. Anche il tratto del disegno è piuttosto grossolano. Non parliamo poi della storia, che come avrete capito è confusa e poco attenta alla dimensione temporale e spaziale, tratta com'è a stupire con continui colpi di scena. Si salva solo la figura tormentata di un Dracula protagonista incontrastato del film che offusca ogni altro personaggio, peraltro inserito come riempitivo (è il caso del trio di antivampiri).

Più interessante e aderente al romanzo di Mary Shelley appare Frankenstein, diretto da Yuugo Serikawa. Anche qui si comincia con una notte di tempesta (classico) in cui il Prof. Frankenstein (ed il suo assistente Sukken) vede concretizzarsi il frutto di un mese di dure ricerche compiute in un tetro castello poco lontano da Londra: dare vita oltre la vita. La creatura mostruosa e enorme che hanno creato tuttavia spaventa due uomini che si danno alla fuga disordinata nella boscaglia, inseguiti dal mostro che però cerca solo calore umano. Sukken, sparandogli contro, viene aggredito e deturpato a un occhio. Riesce comunque a salvarsi facendo precipitare la creatura da un costone roccioso. Victor fa veloce ritorno a Londra, dalla moglie Elisabeth e dalla figlia Emily e in cuor suo spera di poter dimenticare la brutta esperienza. Ma a ricordarglielaci pensano i suoi rimorsi ed incubi, nonché l'arrivo di Sukken che lo ricatta per mantenere il segreto. La creatura intanto si è salvata e ha raggiunto Londra affamata e desiderosa d'incontrarsi con quello che reputa suo padre. Al nascere del nuovo giorno si scopre il primo omicidio e le inquietudini di Victor crescono. Anche Elisabeth è in ansia per il marito che si ostina a mantenere il segreto. Alcuni servi di Victor sorprendono poco dopo il mostro Frankie mentre si ciba delle loro galline e ne sono terrorizzati. Sukken intanto continua nel suo piano criminoso avvicinando Emily e dicendole che suo padre ha un segreto da ri-

le e che, se non vuole farlo, lui stesso l'aspetterà quella sera al molo per chiarirglielo. Victor, furioso, rinchiede in camera la piccola Emily e senza altre spiegazioni si reca lui stesso all'appuntamento, deciso a chiudere il conto con Sukken per sempre. Giunge al molo in tempo per assistere alla sua morte da parte di Frankie. Terrorizzato, gli esplode contro l'intero caricatore della sua pistola, mancandolo, dandosi alla fuga. La sera seguente l'ispettore fa visita al professore, avendo rinvenuto al molo l'arma. Elisabeth fornisce al marito un alibi ma questi nuovamente le nega spiegazioni, così ella si reca per qualche tempo con la figlia a casa del padre, un anziano quasi cieco che vive in una baita sui monti. Egli è al corrente degli studi eseguiti da Victor e ne accoglie alla figlia. A Londra intanto, in casa Frankenstein, la domestica Silenzia per timore d'esser coinvolta nei tragici avvenimenti che si prospettano ma incontra il mostro che la fa morire di paura. Dopo esser stato scacciato col fuoco da una festa di nozze, Frankie si rifugia nel bosco amareggiato dal rifiuto degli uomini mentre Victor, convocato in commissariato e quasi smascherato, decide di cacciarlo.

In un momento in cui Emily è assente, Frankie raggiunge la baita del nonno, dove viene finalmente ben accolto ma fugge all'arrivo della bambina. Il nonno le spega la profonda bontà che c'è in lui e quando dal bosco giunge lo sparo di Victor, Emily si precipita al salvataggio di Frankie. Ma un grosso orso le sbarrà minaccioso la strada e la bimba sviene. E' però prontamente salvata dal mostro che trova quindi felice rifugio in baita. La notizia della presenza del mostro è però giunta anche in paese e si organizza una battuta nel bosco per stinarlo. Il nonno di Emily è ben deciso ad evitare la cosa e si reca nel bosco per cercare di convincere la folla che ha nel frattempo incendiato gli erbusti. Egli si trova presto in una situazione disperata e lo stesso accade a Elisabeth, giuntavi per aiutare il padre. Frankie riesce a sottrarre alla morte soltanto il nonno e Victor, accecato dal dolore, spara contro la creatura, che si getta infine da un dirupo, alla presenza di una Emily sconvolta. La bimba accusa il padre davanti a tutti che si rende finalmente conto appieno del suo operato e prontamente si uccide. Frankie viene sepolto vicino alla baita del nonno. Ispirata alla bellezza dei paesaggi montani e alla semplicità di vita alla "Heidi" contrapposta al terrore e ai malefici in città, la pellicola risulta più lineare nella trama e più apprezzabile nella psicologia dei personaggi di quanto non fosse Dracula. La vecchiaccia di Victor, la saettata del nonno, l'abnegazione di Elisabeth, l'umore e la tenacia dell'ispettore ma soprattutto l'umanità di Frankie sono resti con impegno.



DIRTY PAIR

Siamo nell'anno 2141 e l'uomo si è spinto oltre i confini del suo sistema solare, colonizzando circa 3000 pianeti. L'Unione Galattica è l'istituzione governativa che controlla e governa questi mondi, e che amministra la giustizia. Lo sviluppo della criminalità però è tale che le semplici forze di polizia non sono sufficienti e allora spesso l'Unione è costretta a ricorrere all'ausilio di una agenzia privata: la WWWA (World Welfare Work Association). Le due impiegate più famose di questa agenzia sono YURI e KEY. Il loro nome in codice sarebbe "Lovely Angels", ma sono più comunemente conosciute come DIRTY PAIR, sporco paio, perché solitamente causano più problemi di quelli che risolvono, rasando al suolo città, continenti e talvolta interi pianeti!!.

DIRTY PAIR erano in origine una creazione letteraria di uno scrittore di racconti fantascientifici, di nome Haruka Takachiho. Pubblicati contemporaneamente su due note riviste, gli episodi della serie godevano di un ottimo successo popolare, tant'è che nell'84 la Nippon Sunrise decise di utilizzarli per un serial a cartoni animati. Non si trattava del primo personaggio di Takachiho ad aver avuto una trasposizione televisiva. Già CRU-

-MUGHI, NELLA VERSIONE A FUMETTI DELLA ECLIPSE. È REALIZZATO SECONDO LA DESCRIZIONE CHE NE DÀ TAKACHIHO NEI SUOI RACCONTI.



esce AFFAIR OF NOLANDIA, il primo OAV (Original Animated Film) che ha per protagonista il paio. Il soggetto di Takachiho introduce degli elementi della versione originale: innanzitutto la chiaroveggenza di cui sarebbero dotate Yuri e Key. Inoltre la storia è molto più cupa e violenta. Il risultato di queste variazioni, che disorientarono i fans, fu un'accoglienza tiepida da parte del pubblico. Peccato perché Affair of Nolandia è un video realizzato con estrema cura. La regia è di Masaharu Okawaki.

Nell'87 esce PROJECT EDEN, un film di 80 minuti diretto da Koichi Mashita e disegnato da Tsukasa Dokite. La sceneggiatura è di Hakuhiro Hoshiyama. Prodotto dalla Matsutake Film, Project Eden è il cartoon a cui il paio deve di più la sua popolarità.

Infine nel Dicembre dell'87 la VAP fa uscire una serie di dieci videocassette, disegnate sempre da Tsukasa Dokite e dirette da Katsuaki Tanidabu. Ma la storia del paio è ben lungi dall'essaurirsi qui: la Bandai ha già annunciato l'uscita di un nuovo video di 60 minuti (dovrebbe essere uscito in Gennaio), mentre in America la Eclipse Int. che pubblica APPLESSED ed altri manga originali, ha provveduto a realizzare due mini-serie a fumetti. Scritte e disegnate da Toren Smith e Adam Warren, le uniche avventure a fumetti del paio disponibili (ovviamente se non si considerano i vari "anime comic" tratti dal materiale video) si riallacciano direttamente ai racconti di Takachiho, con un'ingerosa esaltazione dell'ultraviolenza. Questa versione del paio è senza dubbio curiosa, ma niente affatto esaltante (anche perché Warren disegna piuttosto male!). Più che altro attesta la grande popolarità delle Dirty Pair in America, dove a differenza da noi, tutti conoscono le femmine più indavolate e celebrate dell'animazione giapponese.



SHER JOE, che tra l'altro si muove nello stesso universo del paio ed è legato con questo da un diretto rapporto di parentela, era stato in precedenza animato, sempre dalla Sunrise. Anzi, per Cruiser Joe Takachiho ebbe la facoltà di scegliere gli animatori e supervisionare la serie, mentre nel caso del paio affidò tutto alle mani capaci della Sunrise, poiché gli episodi venivano trasmessi con una cadenza settimanale e lo scrittore non credette di poterli seguire a dovere. Questo portò sicuramente a delle modifiche (per esempio fu attenuata la violenza distruttiva dei racconti) anche se la natura della serie è sempre strettamente legata all'universo immaginario di Takachiho. Trasmessi in Giappone tra il 1985 e il 1986 i teleserien ebbero un successo straordinario che rimbalzò anche negli Stati Uniti, dove sono tutt'ora tra i personaggi più amati. La loro celebrità ha fatto sì che la produzione non si potesse limitare solo al serial televisivo: Nel Dicembre dell'85





PIANETA DI NASCITA: Yocha
DATA DI NASCITA: 18 Marzo 2122
ETA': 19 anni terrestri
ALTEZZA: 1 m. e 68 cm.
PESO: 55 kg.
MISURE: 84/56/90
CAPELLI: neri
OCCHI: nocciola
GRUPPO SANGUIGNO: A+
EDUCAZIONE: università del pianeta Mezul
NOME IN CODICE: Lovely Angel
N° CODICE: 234K
N° CIVILE: 101161

YURI



PIANETA DI NASCITA: Niogi
DATA DI NASCITA: 27 Novembre 2122
ETA': 19 anni terrestri
ALTEZZA: 1,71 m.
PESO: 57 kg.
MISURE: 85/57/91
CAPELLI: rossi
OCCHI: marroni
GRUPPO SANGUIGNO: A+
EDUCAZIONE: università del pianeta Mezul
NOME IN CODICE: Lovely Angel
N° CODICE: 234K
N° CIVILE: 101761



Mughi, nella versione originale di Takachiho, era l'ultimo superstite di un pianeta di predatori, dotati di antenne magnetiche. Nei telefilm divenne una creatura costruita appositamente per il paio (Militar Utility Genetic Higher Intelligence). Costituisce spesso il "lato comico"...

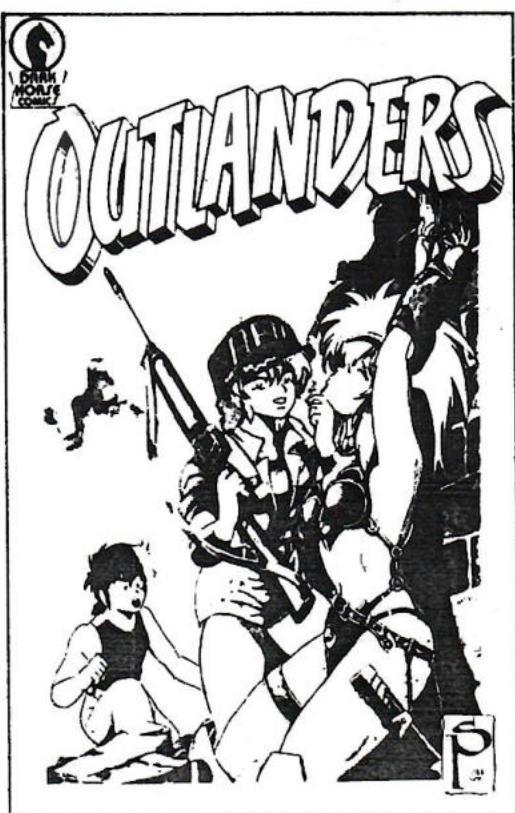
MANGA USA

In questa pagina presentiamo le serie giapponesi in corso di pubblicazione negli USA, rintracciabili nei negozi specializzati. Il dollaro librario è attualmente valutato L.2200.

VIZ COMICS

BAOH-di Hirohiko Araki. mensile, B/N, 48 pag. 8 numeri, 2.95\$. Da questo fumetto di fantascienza basato sugli esperimenti scientifici di una società semi-nazista, è stato tratto anche un OAV. Lo stile di Haraki è strano ed originale.

NAUSICAA-di Hayao Miyazaki. mensile, B/N, 64 pag. 4 numeri, 3.25\$. Seconda mini-serie dedicata alla poetica, ma anche violenta, storia della principessa della valle del vento. La prima parte è stata riuscita in 4 eleganti volumi di 150 pagine caduno (circa) a dollari 13.95.



CRYING FREEMAN-di Kazuo Koike e Ryochi Ikegami. mensile, B/N, 64 pag. 8 numeri, 3.50\$. Nella linea "premiere comics" che include solo fumetti "per adulti" è una storia di mafia e amore, di sesso e violenza, più dolce di quanto ci si aspetterebbe.

COBRA-di Buichi Terasawa. mensile, B/N, 48 pag. 12 numeri, 2.95\$. Un autentico classico del fumetto giapponese, Cobra è una specie di Lupen III in versione spaziale, solitamente circondato da straordinarie bellezze femminili... HOROBI-di Yoshisha Tagami. mensile, B/N, 72 pag. 8 numeri, 3.75\$. Prima parte di una saga horror (la seconda è in fase di realizzazione) dello stesso autore di GREY, già pubblicato dalla Viz. Horobi è anche lui nella linea per adulti "premiere comics".

ECLIPSE

La Eclipse propone tutte le serie di Masamune Shirow: BLACK MAGIC-mensile, 64 pag. 3.50\$. DOMINION-mensile, 32 pag. 6 numeri, 2\$. APPLESEED-mensile, 48 pag. 8 numeri, 2.75\$. APPLESEED:BOOK 1-THE PROMETEAN CHALLENGE-192 pagine, dollari 12.95\$ è il primo volume della serie rilegato in un unico albo. Inoltre la Eclipse pubblica CYBER 7 di Shuho Itahashi. mensile, B/N, 32 pag. dollari 2.00.

DARK HORSE

Questa casa editrice pubblica solo OUTLANDERS in una serie di 40 pagine al prezzo di soli 2 dollari. I primi quattro numeri sono stati raccolti in un unico albo.

FIRST

LONE WOLF AND CUB-di Koike e Kojima. mensile, B/N, 80 pag. 3.25\$. Il manga che ha fatto conoscere i fumetti giapponesi in America è un'autentica leggenda. Tra l'altro è l'unico fumetto storico ad essere stato pubblicato (oltre a KAMUI di cui la Viz sta curando la ristampa degli episodi in un albo unico).

MAZINGER-di Go Nagai. Volume a colori realizzato apposta per l'America nel consueto stile "trash" di Nagai.

MARVEL

La Marvel pubblica solo AKIRA in una edizione colorata da Steve Oliff, d: 51 pagine al prezzo di dollari 3.75\$.