UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali:
archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica

Corso di Laurea triennale in
Discipline delle arti, della musica e dello spettacolo

Tesi di Laurea Triennale

"Akira di Katsuhiro Otomo e gli anime in Occidente"
"Katsuhiro Otomo's Akira and the anime in the Occident"

Relatore
Prof. Alessandro Faccioli

Laureando: Roberto Mason
Matricola:2049787

Anno Accademico 2023-2024

Sommario

Introduzione 5
1. Akira, il Film 9
1.1 Sinossi 9
1.2 Trama 9
1.3 Analisi delle scene del film 11
1.4 Tecnica 16
1.5 Temi trattati 20
2. Akira ed Ecocritica 25
3. Anime e Occidente 29
3.1 L'industria degli anime in Giappone prima di Akira 29
3.2 Gli anime nella cultura occidentale prima di Akira, 1960-1988 33
3.3 L'Italia è un mondo a parte 34
3.4 1988: l'arrivo di Akira 36
Appendice 41
Biografia 41
Riconoscimenti 49
Elenco principali opere/ Lavori: 51
Interviste 53
Trascrizione propria dell'Intervista 1993 53
Trascrizione propria dell'intervista pubblicata dalla casa editrice Kodansha nel 2019 65
Bibliografia 73
Libri 73
Articoli dei siti 74

Introduzione

Ho deciso di sviluppare la tesi sul film Akira perché è una pietra miliare nel mondo dell'animazione e anche perché mi sono spesso interessato agli anime e ai manga, già conosciuti e letti dalla generazione dei nostri genitori.

Gli anime e i manga sono da lungo tempo al centro della cultura giapponese con una crescente ondata di popolarità tra le generazioni e dagli anni Settanta la loro notorietà si è diffusa al di fuori del Giappone fino a diventare un fenomeno globale.

Chi non ha mai sentito parlare dei Pokemon o di Dragon Ball? La popolarità degli anime è esplosa anche in Occidente e negli ultimi anni il settore ha avuto una crescita vertiginosa. In Italia, ad esempio, le vendite dei manga sono passate da 11,2 milioni di euro nel 2019 a 58,3 milioni nel 2021. Questo boom non riguarda solo i manga ma anche le serie anime e i prodotti legati a questi ultimi, creando una passione diffusa e trasversale tra persone di varie età e provenienze.

Oggi il mondo degli anime è caratterizzato da un'enorme varietà, con un'ampia gamma di generi narrativi e stili che abbraccia un vasto pubblico. I personaggi degli anime sono diventati parte integrante dell'immaginario collettivo, ispirando mode, prodotti e comportamenti d'imitazione. Gli anime non sono più considerati un fenomeno per soli bambini o "nerd": gli anime sono ormai apprezzati da un pubblico vasto e diversificato.

Il film Akira, uscito nel 1988, è spesso definito come il punto di svolta nella storia dell'animazione giapponese. Con Akira, gli anime hanno cominciato ad essere percepiti non solo come intrattenimento per bambini o appassionati, ma come forma d'arte apprezzabile anche da un pubblico più adulto, cambiando definitivamente la percezione di cosa potesse essere l'animazione.

In questa tesi si analizzano i motivi per cui Akira ha segnato un cambiamento e come Katsuhiro Otomo sia riuscito a realizzare un film capace di ridefinire il concetto di anime, trasformandolo in un prodotto rivolto a tutte le età. Si esamina, inoltre, come Akira abbia avviato una nuova era per l'animazione giapponese e il suo impatto culturale a livello globale.

Si è partiti dall'analizzare Akira su diversi aspetti del film: la tecnica, i temi trattati, la produzione e il contesto culturale, integrando anche una prospettiva ecocritica.

Akira, pur essendo realizzato in Giappone negli anni '80, ha saputo affrontare temi universali che lo hanno reso comprensibile e significativo anche per i Paesi occidentali.

Grazie anche al sostegno del comitato di produzione di Akira Con un budget che era il doppio rispetto ad una produzione anime del periodo, Otomo ha realizzato un film che ha innovato fortemente il mercato degli anime.

Dal punto di vista tecnico (sia di animazione che sonoro), Akira fu rivoluzionario. Le tecniche di animazione e sonore utilizzate da Katsuhiro Otomo nel film erano estremamente avanzate per l'epoca, rendendolo un'opera che si distingue nettamente da ciò che era considerato "un semplice cartone animato". L'autore e regista Katsuhiro Otomo, con una solida carriera come mangaka alle spalle, ha portato l'animazione giapponese ad un nuovo livello. Per capire quali furono le sue idee ispiratrici è stata rintracciata e messa in allegato la trascrizione dell'intervista che rilasciò nel 1993.

Vista l'attenzione attuale sulla relazione tra opere cinematografiche e ambiente ho dedicato un capitolo per fare un'analisi ecocritica dei temi del film come la rappresentazione della distruzione urbana e l'interazione uomo-ambiente all'interno del film riflettono preoccupazioni ecologiche che si rivelano ancora attuali.

A decretare il successo di un film è il pubblico; infatti, Akira incontrando le aspettative del pubblico occidentale è diventato un'icona mondiale.

Questo pubblico pur conoscendo già gli anime, li considerava principalmente prodotti per bambini e attendeva un'opera in grado di rivolgersi a tutte le età.

Nel contesto della cultura occidentale legato agli anime, l'Italia occupa una posizione particolare. La tradizione storico-culturale ha infatti creato una vicinanza tra il nostro paese e il Giappone, portando ad un fenomeno di localizzazione molto fedele, che ha preservato i nomi dei luoghi originali e le traduzioni dei dialoghi. Non sorprende che il mercato italiano sia il primo in Occidente per la distribuzione di anime e manga.

In conclusione, Akira si è rivelato “la cosa giusta al momento giusto” perché ha coniugato l’essere un’opera d’arte creata da Otomo, la volontà delle compagnie di produzione giapponesi che hanno finanziato il film per esplorare il mercato globale degli anime per adulti e intercettando il desiderio del pubblico occidentale di avere anime per tutti non solo per i bambini.

(Figura 1) Tainsi Akira Manga Poster, Amazon,
https://www.amazon.it/Tainsi-Akira-Manga-Poster-28/dp/B08GLY2D86

1. Akira, il Film

1.1 Sinossi

Il film *Akira* di Katsuhiro Otomo, uscito nel 1988, racconta la storia di Kaneda e Tetsuo, due amici le cui vite s'intrecciano sullo sfondo di una Neo Tokyo tecnologica, ricostruita sulle macerie di una Terza Guerra Mondiale combattuta con bombe atomiche. La trama segue il loro coinvolgimento in intricate cospirazioni governative, nei movimenti ribelli e nel misterioso progetto Akira. Tetsuo progressivamente sviluppa poteri psichici straordinari, che lo trasformeranno in una creatura che trascende l'umano. Le vicende in cui sono coinvolti i protagonisti portano allo sconvolgimento e alla distruzione di Neo Tokyo e alla nascita di un nuovo universo.

1.2 Trama

Nel film *Akira*, il regista e sceneggiatore Katsuhiro Otomo esplora le paure e le speranze del Giappone degli anni '80 attraverso la storia di Kaneda e Tetsuo, entrambi membri della stessa banda di motociclisti che vivono nella futuristica e post-atomica Neo-Tokyo.

La sceneggiatura è complessa e stratificata, con numerose sottotrame e linee narrative parallele che sviluppano vari temi centrali.

Il film si apre con una scena potente: la distruzione di Tokyo a causa di un'esplosione atomica avvenuta nel 1988 (anno di uscita del film). La narrazione, poi, si sposta avanti di 31 anni, mostrando una Neo Tokyo ricostruita sulle rovine della precedente città. La storia comincia in un fatiscente bar sotterraneo, luogo di ritrovo della banda di Kaneda, composta da Kaisuke, Yamagata e Tetsuo. Quest'ultimo, essendo il più giovane del gruppo, soffre di complessi di inferiorità e aspira a diventare come Kaneda. Uscendo dal bar, la banda si lancia in una corsa notturna nella metropoli per scontrarsi con la gang rivale dei Clown. Durante la corsa, gli eventi s'intrecciano con altre vicende in corso nella città, tra cui: uno scontro tra i ribelli e la polizia e la fuga di un uomo con un esper inseguiti dalle forze speciali militari. Nel frattempo, la banda di Kaneda viene arrestata dai militari, che conducono Tetsuo e l'esper in un ospedale militare mentre gli altri vengono trasferiti in commissariato.

Mentre Kaneda e gli altri vengono interrogati Tetsuo viene sottoposto a esami specifici che rivelano in lui poteri psichici latenti. Il giorno seguente Kaneda ritorna a scuola mentre Tetsuo, dopo un'altra giornata in ospedale, decide di fuggire di notte e durante la fuga incontra una ragazza di nome Kaori. Il mattino dopo, durante una rivolta in classe, Tetsuo ruba la moto di Kaneda per continuare la sua fuga e finisce per scontrarsi con i Clown. Kaneda interviene per salvarlo, ma questo gesto accende un conflitto tra i due amici: Tetsuo desidera dimostrare di essere autosufficiente e grande, ma finisce nuovamente catturato dai militari.

Quella sera, mentre Kaneda assiste a una rivolta in un centro commerciale, entra in contatto con la resistenza, pianificando la liberazione di Tetsuo. Nel frattempo, il colonnello Shikishima visita la base segreta nel villaggio olimpico e spiega ai suoi accompagnatori la sua visione della società e gli obiettivi del progetto Akira.

La stessa notte, i ribelli, con l'aiuto di Kaneda e guidati telepaticamente dall'esper Kiyoko rinchiusa all'interno, tentano d'infiltrarsi nell'edificio del progetto attraverso le fognature, ma vengono scoperti e affrontano i militari. Contemporaneamente Tetsuo, sempre più sopraffatto dai suoi poteri, fugge dalla sua stanza per incontrare gli altri tre esper detenuti nella struttura di cui percepisce la presenza. Lo scontro che ne segue coinvolge anche i militari, i ribelli e Kaneda, ma Tetsuo, ormai in preda ai suoi poteri nonché all'invidia e alla rabbia nei confronti di tutti, rifiuta di controllarsi e fugge.

Dopo questo episodio, il colonnello Shikishima instaura un regime militare con un colpo di stato per riprendere il controllo della situazione. Tetsuo intanto ritorna al bar dell'inizio, dove, in preda alla follia, chiede delle pillole e finisce per uccidere Yamagata e il barista.

Il giorno dopo, Kay e Kaneda precedentemente incarcerati hanno una conversazione in cui Key collegata telepaticamente con Kiyoko (l'esper femmina) spiega a Kaneda tutto ciò che sa su Akira, sul governo e sull'energia psichica e le possibili conseguenze della situazione che stanno vivendo.

Intanto Nezuo, uno dei capi dei ribelli e membro del Consiglio di Stato, brucia i documenti con Ryu, uccidendolo successivamente e rivelando così la sua vera natura: un uomo drogato interessato solo ai soldi.

Tetsuo si dirige verso lo stadio lasciando una scia di morte e distruzione con i suoi poteri psichici e viene acclamato dai seguaci di Akira come Akira in persona. Una volta arrivato al complesso olimpico, rivela che di Akira sono rimasti solo alcuni organi vitali conservati in barattoli. Lo scontro tra Tetsuo, dotato di straordinari poteri psichici, e Kaneda, armato di un fucile laser, attira l'attenzione del governo, che decide di attaccare Tetsuo con il satellite laser Sol, facendogli perdere un braccio. Tetsuo, furioso, vola nello spazio, distrugge il Sol, e si costruisce un braccio robotico.

Infine, Tetsuo si trasforma in una gigantesca ameba e inizia a ingoiare tutto ciò che trova. Per fermarlo i tre esper richiamano Akira e generano una sfera di energia bianca che ingloba Testsuo e Kaneda che dentro contiene sia i ricordi degli esper, di Akira, di Kaneda e di Tetsuo. La sfera scompare, distruggendo parte della città, ma Kaneda riesce ad uscire dalla bolla e insieme a Kaisuke e Key, si allontanano in moto verso la parte non distrutta di Neo Tokyo.

Nel finale, in un'altra dimensione, avviene l'inizio di un nuovo universo e si sente una voce che dice "Io sono Tetsuo".

1.3 Analisi delle scene del film

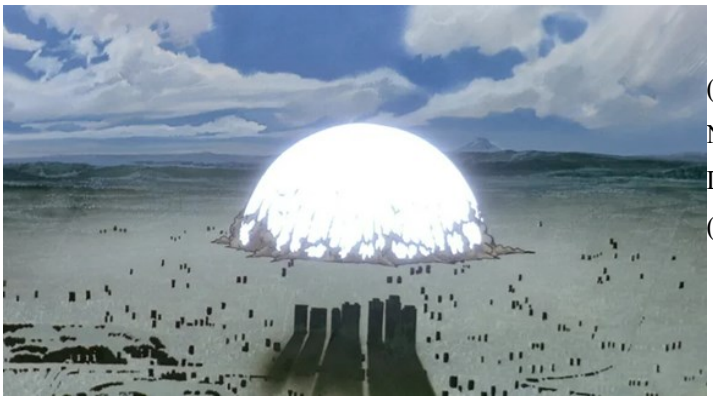
L'analisi delle scene del film *Akira* rivela come il film si distingua dalle altre serie animate giapponesi per la televisione o per la distribuzione in VHS e dai film animati giapponesi di allora. Grazie al genio del regista Katsuhiro Otomo e al supporto finanziario dei produttori, *Akira* è stato concepito come un'opera cinematografica di respiro internazionale, destinata ad un pubblico globale, con una distribuzione che includeva anche supporti fisici come i CD, tipici delle produzioni hollywoodiane.

Questo ambizioso progetto ha beneficiato di un budget considerevolmente più alto rispetto alla media dei film d'animazione giapponesi dell'epoca, permettendo una lavorazione dettagliata e innovativa.

Il film si apre con una sequenza di campo lunghissimo che inquadra con una scenografia statica e dall'alto la città di Tokyo, subito dopo spazzata via da un'enorme esplosione, che travolge la visuale dello spettatore e lo introduce nell'universo di *Akira*. Segue un flashforward di 31 anni nel futuro che mostra Neo Tokyo dall'alto, come in una mappa satellitare, per poi passare ad

un cambio di scena che inquadra il cratere dell'esplosione collegando visivamente passato e presente. Le origini di questa esplosione e la sua raffigurazione differiscono tra il manga Akira ed il Film; nel manga l'esplosione è rappresentata nera, come fosse generata da una forza del male, mentre nel film è bianca, come fosse la possibilità di ripartire. Nel manga poi, c'è il chiarimento del perché si crede sia un'esplosione atomica, perché a fronte del fallimento del tentativo non riuscito del regime militare di controllare l'energia di Akira che ha comportato questa esplosione i militari hanno detto che era un'esplosione atomica dovuta ad un attacco. (Figura 2 - Figura 3)

(Figura 2) The Tokyo files 東京ファイル, Where did the explosion start in Akira? February 18, 2016 Clark Parker (immagine tratta dal manga)



(Figura 3) How Anime Explores Japan's National Trauma Over The Atomic Bomb, BY DEVIN MEENAN JULY 28, 2023 11:00 (immagine tratta dal film)

Una delle sequenze più emblematiche e note è quella della corsa in moto, in cui i protagonisti attraversano i vari quartieri della città, dai grattacieli alle periferie degradate, offrendo uno sguardo dettagliato e accurato su Neo Tokyo. In queste immagini si può vedere la volontà di Otomo di realizzare un film e non un semplice cartone animato, in quanto si può vedere come ogni dettaglio sia minuziosamente disegnato e non sia statico, seguendo l'andamento della scena e delle luci da' l'impressione di trovarsi a fronte della ripresa in un ambiente reale.

Qui si svolge lo scontro contro la banda rivale dei Clown, una sequenza che richiama i combattimenti a cavallo, ma con moto e armi moderne, rappresentato in modo crudo e realistico.

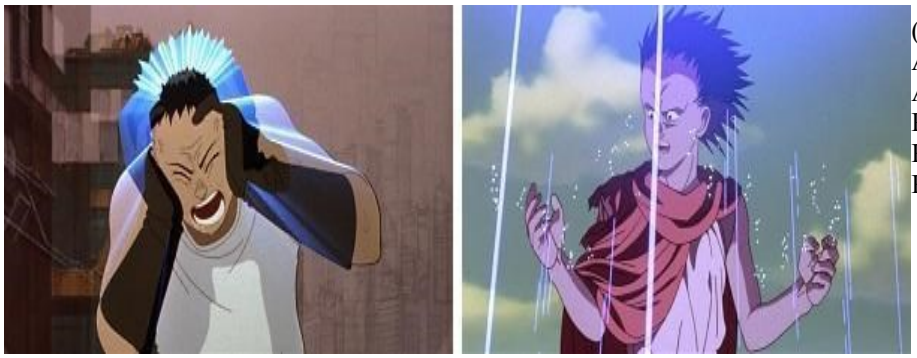
Durante questa sequenza, emerge l'iconica derapata di Kaneda, un momento attentamente curato nei minimi dettagli, come il colore della moto e degli abiti, con il giubbino e i pantaloni rossi simbolo delle bande dei giovani che nella realtà di Otomo si contrapponevano al governo. In questa scena vi è l'aggiunta di effetti visivi come le scie di luce create in CGI, che si integrano perfettamente con l'animazione tradizionale. (Figura 4)

(Figura 4) La derapata in moto di Kaneda, Gamerant, How Akira Has Influenced the Anime Industry, by Adarsh, Published Jul 6, 2023

In *Akira*, l'attenzione al dettaglio visivo è straordinaria, come dimostra quando i protagonisti sfrecciano lungo un fiume e i riflessi degli edifici sull'acqua sono resi con una precisione tale da enfatizzare il realismo dell'ambientazione. In Akira le inquadrature non sono limitate ad una sola prospettiva, ma includono riprese dall'alto, soggettive dal basso, campi lunghi e lunghissimi, dalle figure intere al dettaglio.

Un'altra sequenza chiave è la prima fuga di Tetsuo, culminata con lo scontro tra Tetsuo e i Clown. La situazione precipita fino a richiedere l'intervento di Kaneda, nonostante il furto della sua moto da parte di Tetsuo. Questo conflitto, carico di paura e di tensione, mette in evidenza la vulnerabilità di Tetsuo, dimostrando che egli non sia ancora in grado di difendersi da solo. È proprio in questo in questo momento di crisi che Tetsuo comincia a manifestare e sperimentare i suoi poteri psichici, a fronte della rabbia per non essere cresciuto abbastanza per affrontare da solo la situazione ma avendo avuto la necessità di contare sull'aiuto del suo amico Kaneda, da

qui si rende evidente che è in un processo di trasformazione che diventerà centrale per lo sviluppo della trama. In questa scena si può vedere anche l'inserimento della parte degli effetti dell'energia che si sprigiona creati dalla cgi e aggiunti. (Figura 5)



(Figura 5) Behold the Awesome Symmetry of Akira
Posted on July 12, 2022 by Robert Lockard, the Deja Reviewer

https://dejareviewer.com/2022/07/12/behold-the-awesome-symmetry-of-akira/

Sequenza importante e piuttosto suggestiva è quella quando Tetsuo è rinchiuso in ospedale a seguito del secondo arresto e gli esper tentano di comunicare telepaticamente con lui attraverso visioni allucinatorie, trasformandosi da piccoli giocattoli innocui che si vogliono avvicinare in amicizia, in mostri giganti che lo assalgono quando tenta di scacciarli e che segna l'inizio del cambiamento che riflette la crescente instabilità mentale di Tetsuo.

Nel tentativo di Tetsuo di scacciare le visioni, mentre si muove freneticamente nella stanza, Tetsuo rompe un bicchiere e, calpestandone i frammenti, si ferisce ad un piede. Il dolore fisico interrompe il collegamento telepatico e dissolve le allucinazioni, riportandolo bruscamente alla realtà. Deciso a confrontarsi con gli altri esper che percepisce nelle vicinanze, Tetsuo esce dalla sua stanza. Man mano che i suoi poteri psichici si sviluppano e si intrecciano con il suo desiderio di potere, Tetsuo inizia a usarli per uccidere sia il personale medico sia i militari che cercano di riportarlo sotto controllo. (Fig 6)

(Figura 6) Behold the Awesome Symmetry of Akira
Posted on July 12, 2022 by Robert Lockard, the Deja Reviewer

https://dejareviewer.com/2022/07/12/behold-the-awesome-symmetry-of-akira/

Arrivato nella grande sala dove si trovano i tre esper, Tetsuo lancia un attacco psichico contro Takashi e Masaru, mentre Kiyoko rimane protetta in una bolla sul suo letto. L'attacco di Tetsuo mira a spostare lo scontro dal piano materiale a quello psichico, creando una tensione che distorce l'ambiente circostante. Questa distorsione, che si manifesta visivamente con lo "stiramento" dello sfondo, è rappresentata con un livello di dettaglio impressionante. A questo punto, nuovi partecipanti come i militari, i ribelli e Kaneda si uniscono alla battaglia.

Per enfatizzare le dimensioni psichiche, oniriche e misteriose dello scontro, vengono utilizzate tecniche cinematografiche come inquadrature soggettive, primi piani, dettagli, figure intere, dissolvenze, cambi di colore e voci fuori campo.

La sequenza finale è importante e degna di nota, ambientata nello stadio costruito per le Olimpiadi, dove avviene lo scontro conclusivo tra il "potere" e gli esseri umani. La scena si apre con un Tetsuo ferito e sofferente, che si siede su un trono. Il suo potere di esper inizia un processo di rigenerazione delle parti del corpo ferite, ma questo processo sfugge al controllo e comincia a trasformare Tetsuo in una creatura informe simile a un'ameba, che incorpora sia parti organiche che cibernetiche, inglobando tutto ciò che incontra nel tentativo di controllarlo. (Figura 7)

(Figura 7) Akira – L'Eterno Ritorno Luca Mancini Aprile 15, 2020

https://artesettima.it/2020/04/15/akira-eterno-ritorno/

Nello stadio sono presenti Kaori, Kay, Kaneda, Shikishima e i tre esper, che cercano di salvare la parte umana di Tetsuo. Tuttavia, quando Tetsuo viene completamente assorbito dal suo potere, decidono di evocare Akira, che, pur essendo il "potere" stesso, non è mai realmente morto. Akira appare come una sfera di luce che ingloba Tetsuo, e Kaneda entra nella sfera nel tentativo di salvare il suo amico. All'interno della sfera, Kaneda assieme a Tetsuo, i tre esper e

Akira rivivono i loro ricordi. Nella sfera Akira appare nelle sue sembianze umane. Questo momento permette a Kaneda di comprendere la trasformazione di Tetsuo e accettare il suo destino, che lo porterà a scomparire insieme ad Akira e agli altri esper. (Figura 8)

(Figura 8) The 2020s Are About to Explode: What We Can Learn From Akira's Vision of Destruction and Rebirth, by Evan Minto, Mar 10th 2021 The 2020s Are About to Explode: What We Can Learn From Akira's Vision of Destruction and Rebirth - Anime News Network

Dopo l'uscita di Kaneda dalla sfera, un'esplosione riporta Neo Tokyo allo stato iniziale, simile a quello in cui i sopravvissuti all'atomica avevano avuto la possibilità di creare una nuova società. Anche in questo caso, Kaneda riparte con i suoi amici, fiducioso che gli esseri umani saranno in grado di ricostruire una nuova società. Gli ultimi fotogrammi, bianchi e vuoti, simboleggiano una nuova realtà ancora da disegnare. In questa sequenza, una serie di linee, sfere ed esplosioni evoca un nuovo Big Bang, mentre si sente una voce che dice: "Io sono Tetsuo".

La regia sfrutta sguardi soggettivi (come quelli di Tetsuo sul trono o quando viene inglobato dal suo stesso potere) e inquadrature in terza persona, variando la lunghezza dei campi, dai campi lunghi ai primi piani, per sottolineare la complessità e l'intensità emotiva delle scene.

1.4 Tecnica

Il processo di creazione di *Akira* è stato descritto da coloro che vi hanno lavorato come un'esperienza "dolorosa". Nella mitologia del cinema, la realizzazione di *Akira* è spesso paragonata all'impresa estenuante che *Apocalypse Now* di Coppola ha rappresentato per il cinema live action. Nel 1980, l'Asahi Shimbun osservava che Katsuhiro Otomo, all'epoca ancora solo un fumettista, stava facendo per il manga giapponese ciò che i registi della Nuova Hollywood avevano fatto per il cinema americano. Per gli appassionati di animazione, la

grandezza di *Akira* risiede nei suoi impressionanti numeri: 124 minuti di durata, 150.000 rodovetri disegnati e dipinti a mano da 1300 diversi animatori, 2214 inquadrature, 327 colori diversi, 50 dei quali creati appositamente per il film. Lavorare a questo film fu estenuante per tutti i partecipanti, anche perché Otomo, noto per il suo perfezionismo, esigeva che tutto fosse esattamente come voleva, anche quando ciò non aveva senso per gli altri.[1] (Fig 9 - Fig 10)

(Sopra, Figura 9) Il primo dipartimento di colorazione e di riproduzione dei disegni della Toei (1958), La nascita dell'industria degli anime — Toei Douga & Hakujaden, pubblicato su Mr. Gozaemon's Review il 3 febbraio 2020, https://mrgozaemonreviews.blog/2020/02/03/la-nascita-dellindustria-degli-anime-toei-douga-hakujaden/

(La seconda figura dall'alto, Figura 10) Il dipartimento di pittura dei fondali(1958), La nascita dell'industria degli anime — Toei Douga & Hakujaden, pubblicato su Mr. Gozaemon's Review il 3 febbraio 2020, https://mrgozaemonreviews.blog/2020/02/03/la-nascita-dellindustria-degli-anime-toei-douga-hakujaden/

L'aspetto audio del film, comprendente musiche, dialoghi e suoni, è stato sviluppato in contemporanea con le scene visive, con una colonna sonora meticolosamente studiata per

[1] Akira è ancora il film d'animazione più importante di sempre, pubblicato su RivistaStudio da Francesco Gerardi il 15 Marzo 2023 https://www.rivistastudio.com/akira-anniversario/

esprimere le emozioni delle scene, ma che per scelta del regista, non è presente in ogni momento. I dialoghi sono stati creati in parallelo con i disegni, sincronizzando il movimento delle labbra dei personaggi con le parole, una tecnica già usata da decenni dalla Disney, ma non comune negli anime giapponesi.

La scenografia di *Akira* è raramente statica, contribuendo al movimento dell'immagine e supportando i personaggi, anche quelli secondari e terziari, con azioni uniche, una rarità in un'epoca in cui spesso si riciclava il materiale per risparmiare. Le tecniche d'inquadratura utilizzate nel film sono assimilabili a quelle del cinema live-action, comprendendo soggettive, prospettive con angolazioni dall'alto e dal basso, sovraimpressioni (come nella scena in cui Kiyoko parla attraverso Key), dissolvenze, voci fuoricampo e variazioni di campo che spaziano dal campo lunghissimo al dettaglio.

Le tecniche di animazione utilizzate in *Akira* sono state in parte innovative per il panorama degli anime giapponesi. Tutti i dettagli, sia dei fondali che dei personaggi, sono stati disegnati con estrema cura, riempiendo l'intero schermo senza zone sfocate, a meno che non fossero funzionali alla scena. I movimenti dei volti e delle labbra dei personaggi sono stati sincronizzati con i dialoghi, registrati prima della creazione dei disegni, una tecnica allora poco usata in Giappone. Inoltre, è stata prestata grande attenzione alla fluidità delle immagini, anche grazie all'uso della CGI (Computer-Generated Imagery) per combinare i vari elementi presenti nelle scene.

Il film è stato girato in 70mm, formato che, rispetto al più comune 35mm, consente una definizione superiore, catturando i dettagli dei disegni con una nitidezza senza precedenti. Una delle innovazioni più significative è stata l'uso di 24 disegni al secondo, rispetto ai 12 normalmente impiegati nell'animazione,[2] ciò ha permesso di raggiungere un livello di fluidità e di dettaglio straordinario, particolarmente evidente nelle sequenze d'azione. In totale, sono stati creati circa 160.000 disegni.

---

[2] Come Akira ha rivoluzionato il Cinema di animazione mondiale,pubblicato su CineFacts da Eris Celentano il 14 marzo 2023 https://www.cinefacts.it/cinefacts-rubrica-dettaglio-47-8/come-akira-ha-rivoluzionato-il-cinema-di-animazione-mondiale.html

Il processo di produzione ha richiesto un coordinamento meticoloso tra i disegni in acetato, dipinti a mano dai disegnatori e le immagini generate dalla CGI, una combinazione che all'epoca rappresentava un'innovazione significativa. Per realizzare questo progetto monumentale, vennero impiegate per la produzione della pellicola:

- Otomo stesso che realizzò gli storyboard, ben 738 scene per l'intero film
- l'animazione che è stata supervisionata da: Hiroaki Satō, Takashi Nakamura e Yoshio Takeuchi;
- i direttori artistici, Hiroshi Ōno, Kazuo Ebisawa e Yūji Ikehata hanno curato tutti i 327 colori usati;
- lo staff per il coordinamento dei disegnatori è stato di 70 persone;
- 1300 artisti impiegati per la realizzazione della pellicola, provenienti da 50 studi differenti che lavoravano su turni di 24 ore per 2 anni
- L'Asahi Production ha fotografato ogni foglio di acetato che compone il film per un totale di circa 150.000 frames.[3]

Il tutto è stato fatto sotto la direzione di Katsuhiro Otomo, che controllava il tutto con un'attenzione maniacale ai dettagli.

Le 327 sfumature di colore sono uno degli elementi che distingue *Akira,* in quanto è un numero decisamente superiore alla media dell'epoca, con la creazione di 50 colorazioni uniche appositamente per il film. Tra queste, il "Rosso Akira" (#e12120) è diventato iconico, caratterizzando la giacca e la moto del protagonista Kaneda e contribuendo all'estetica distintiva del film.

Akira è notevole per il suo realismo, sia nei personaggi che negli ambienti. Non ci sono elementi tipici degli anime dell'epoca, come attacchi finali esagerati o sequenze rallentate tipiche di *Holly e Benji*. I personaggi hanno proporzioni realistiche, non ci sono capelli dai colori stravaganti e le emozioni sono espresse in modo naturale, senza stilizzazioni o espressioni inverosimili.

---

[3] Come Akira ha rivoluzionato il Cinema di animazione mondiale,pubblicato su CineFacts da Eris Celentano il 14 marzo 2023 https://www.cinefacts.it/cinefacts-rubrica-dettaglio-47-8/come-akira-ha-rivoluzionato-il-cinema-di-animazione-mondiale.html

Il film gioca abilmente con i colori, come nella sequenza iniziale della corsa in moto, nella scena con Key sul muro rosso o in quella con Shikishima con la giacca gialla in un'enorme stanza blu. La sequenza finale allo stadio è un altro esempio di questa maestria cromatica. Il risultato finale è un'animazione minuziosa, tanto singolare da essere difficilmente replicabile, che unisce sapientemente la tecnica tradizionale con momenti di CGI, perfettamente integrati nell'insieme.

Un aspetto particolarmente interessante e rilevante in *Akira* è l'uso strategico del colore, che viene impiegato per enfatizzare le scene e aumentare l'impatto visivo ed emotivo della narrazione. Un esempio emblematico è l'iconica sequenza della corsa in moto, in cui i colori vibranti accentuano la dinamicità e l'energia della scena. Analogamente, la scelta cromatica diventa significativa quando il colonnello Shikishima appare con una giacca gialla all'interno dell'enorme stanza blu in cui è conservato *Akira*, creando un forte contrasto visivo. L'uso del colore non è solo decorativo, ma funzionale: serve a catturare l'attenzione dello spettatore, a intensificare le emozioni della scena e a costruire l'atmosfera narrativa.

1.5 Temi trattati

Katsuhiro Otomo, durante la stesura dello storyboard di 700 pagine di *Akira*, ha ritenuto necessario includere temi attuali al momento della scrittura dello stesso e rilevanti con l'obiettivo di realizzare non un semplice cartone animato, ma un'opera cinematografica che permettesse agli spettatori di identificarsi e appassionarsi alla storia.

Otomo nel film riflette i temi e problemi della società in cui vive come: la gestione militare del Giappone da parte dei Militari USA, la spinta all'industrializzazione tecnologica massiccia negli anni '60 del Paese, la situazione internazionale con la Guerra in Vietnam, l'espansionismo cinese e la protesta dei giovani contro il sistema a cui si unirono gli operai come tentativo di cambiare il sistema, nonostante tutto alla fine si trova la speranza che nel futuro si realizzi una società Giapponese migliore realizzata attraverso i giovani.

Tema ricorrente nel film che ben si sposa con il sottogenere del cyberpunk è quello del controllo delle masse, come durante la corsa in moto assistiamo ad una rivolta per strada, o come viene fatto andare via dal ponte la setta che venera Akira, o della sequenza della camminata di Tetsuo verso il villaggio olimpico

Akira rappresenta un punto d'incontro tra il linguaggio cinematografico occidentale e lo stile narrativo ed estetico dei manga giapponesi. Se da un lato il ritmo del racconto e le inquadrature evocano i classici film di fantascienza americani, dall'altro l'immaginario di riferimento è profondamente radicato nella cultura giapponese.

Nel film si ritrovano temi ricorrenti nell'animazione seriale giapponese, come il complesso rapporto tra uomo e tecnologia, già esplorato prima di Akira in numerosi anime e manga, come: *Astro boy* e i robot giganti di Go Nagai come *Jeeg*, fino a *Gundam*. Ricollegandosi alle varie sfaccettature mostrate sulla tecnologia.

Uno dei temi importanti del film è l'amicizia perché è un tesoro prezioso, che ci aiuta a superare i momenti difficili e a crescere come persone anche nei periodi di cambiamento, perché si possono mettere a prova i rapporti tra le persone quando le persone cambiano, le amicizie possono subire delle crisi. È importante comunicare e cercare di capire l'altro per superare questi momenti. Come Kaneda con Tetsuo nelle varie fasi del film in cui il rapporto d'amicizia e la lealtà tra i due è fondamentale, dimostrando che essere leali verso gli amici significa stargli vicino nei momenti del bisogno e sostenerli sempre.

Questo tema dell'amicizia che coinvolge gli spettatori in quanto a tutti ricorda quanto è importante avere degli amici veri e leali e quanto sia importante avere delle relazioni e come migliorarle, capendo che bisogna essere/avere punti di riferimento per dare e ricevere aiuto specialmente nei momenti più difficili e del bisogno. Accanto al tema dell'amicizia è rilevante il tema della ricerca di sé stessi: Tetsuo è un ragazzo apparentemente normale, un po' timido e insicuro. Quando a seguito degli esami a cui è sottoposto si manifestano i suoi poteri telecinetici, Tetsuo si ritrova catapultato in un mondo che non conosce, dove le sue capacità lo rendono diverso dagli altri. Questa nuova realtà lo disorienta e lo spaventa creandogli ansia e paura perché non capisce chi è e quale sia il suo posto nel mondo. Come tutti gli adolescenti si pone la domanda: Chi sono? Cosa mi sta succedendo? Come sto cambiando? Cosa vogliono gli altri da me? In questa situazione è normale essere confusi e diventa importante avere dei punti di riferimento come gli amici che ci aiutano a capire e riflettere su ciò che vogliamo essere e quale possa essere il proprio posto nel mondo. E alla fine della propria tormentata crescita si può trovare un proprio posto nel mondo come Tetsuo o Kaneda che riparte per creare una

società migliore, ciò dimostra che bisogna sempre avere speranza e andare avanti per un finale positivo. È per questo che molti adolescenti si identificano in Tetsuo e Kaneda.

Questo tema si ricollega al fatto che i giovani nelle opere di Otomo sono i protagonisti oppure sono figure di grande importanza nella storia perché i giovani rappresentano il futuro anche se sono fragili, e la loro ribellione al sistema per rinnovarlo è alla base della possibilità di creare un futuro migliore.

Nel film si vede la contrapposizione tra mondo adulto statico mondo giovanile in movimento "*ogni scena mostra proprio questo aspetto di contrapposizione, ai movimenti fluidi e vigorosi delle moto si oppongono le strutture immobili del potere e delle autorità, rappresentata dagli enormi edifici ammassati che si stagliano minacciosi. Ad una lettura moderna del binomio adolescenti-autorità è possibile evidenziare una parentesi anche antica, quella dei samurai: così come i guerrieri giapponesi anche i "guerrieri" sulle moto vagano senza meta per le strade senza un vero padrone, i gruppi di motociclisti in Akira sono quindi moderni ronin.*"[4]

La trasformazione dei personaggi da giovani ad adulti che andranno a cambiare la società avviene seguendo due filoni: quello di essere solidali tra umani e attuare il cambiamento tutti insieme e quello del volere il potere per il singolo per imporre il cambiamento della società.

Nel primo filone abbiamo Kaneda, che con la sua solidarietà con Tetsuo da quando è il membro più piccolo della gang o quando entrando in contatto con i ribelli cercherà di cambiare le cose tutti assieme. Lo stesso avviene per i tre esper Kiyoko, Takashi e Masaru che controllando i loro poteri cercano per solidarietà con la comunità prima di fare amicizia con Tetsuo, poi si adoperano per aiutare Kaneda a capire cosa sta succedendo a Tetsuo ed infine per solidarietà verso la popolazione sono disposti a richiamare Akira e con lui immolarsi per fermare il potere che ha preso il sopravvento sull'umano Tetsuo. Il finale del film mostra Kaneda che con Kai e Key partono verso la parte di città ancora intera per ricostruire la comunità, si scopre poi nei manga che sarà il nuovo capo.

---

[4] Akira: fenomenologia di un capolavoro, pubblicato su Fogli e Parole d'Arte da Daniele Cencelli il 19 maggio 2023, https://www.foglidarte.it/spettacoli-sulle-scene-e-sugli-schermi/314-akira-fenomenologia-di-un-capolavoro.html

Nel secondo filone invece vi sono le storie di Tetsuo e del colonnello Shikishima, che cercano il potere pensando di cambiare la propria storia o la società creando un loro ordine, ma Tetsuo sarà sopraffatto dai nuovi poteri, perdendo la sua umanità e non raggiungendo quel cambiamento del suo posto nella società (voleva essere come Kaneda, leader di una gang). Sarà alla fine sconfitto dagli umani che gestiscono e controllano il loro potere, la stessa cosa succederà al colonnello, che è alla ricerca di un potere che gli permetta di controllare da solo la società ma che alla fine dimostra di non poter controllare il potere che lo fa cadere.

Nel film altro tema importante è la distruzione/rigenerazione, un restart che avviene per permettere a Neo Tokyo di ripartire nella ricostruzione memore del vissuto precedente con la speranza di non commettere gli stessi errori, questa distruzione/rigenerazione è uno degli aspetti fondamentali della cultura giapponese. Rigenerazione che si prospetta per un futuro costruttivo se fondata sulla solidarietà tra le persone o sul nulla se fondata solo sul potere (io sono Tetsuo).

Il tema della tecnologia come strumento per migliorare la vita dell'uomo e del suo fallimento di questo obiettivo pervade tutto il film. Ad esempio, l'esperimento per migliorare le capacità e i poteri degli uomini che ha dato origine ad Akira ha lasciato, dopo il suo fallimento, profonde cicatrici sulla città, manifestandosi attraverso terremoti, mutazioni genetiche e disastri ambientali. Neo-Tokyo è una città malata, corrotta dalla tecnologia e dall'ambizione umana.

Con l'ambiente ipertecnologico di Neo Tokyo il regista crea una rappresentazione del genere fantascientifico e, più specificamente del sottogenere cyberpunk. Nel film si esplora anche alcune possibilità della tecnologia cibernetica, in particolare quelle relative allo sviluppo di poteri naturali superiori agli ordinari e quella del connubio tra parti artificiali e corpo umano. Poteri che molti vorrebbero avere per risolvere i problemi, però…

I limiti e il buongoverno della ricerca scientifica per migliorare l'uomo che è parte della natura, appartenenza alla quale non può prescindere, vengono descritti nella sequenza di quando sono in cella assieme, Kaneda e Key e quest'ultima aiutata mentalmente dall'esper Kiyoko gli racconta tutto quello che sà su Akira, sulla società e sulle possibili conseguenze della situazione che stanno vivendo. Nel racconto prospetta anche di possibili sviluppi futuri, relativamente all'uso e ai pericoli che potrebbero derivare dai poteri psichici delle persone, che può essere

interpretato su come la scienza, se usata in modo irresponsabile, può portare alla distruzione se non usata in armonia e rispetto della natura.

Il tema della necessità di usare la scienza e le scoperte in armonia e nel rispetto della natura deriva dalla concezione dello Shintoismo giapponese per cui tutti gli esseri vivono in armonia con la natura che è amica e non nemica, è uno dei temi che il regista Otomo inserisce nel film. Altri temi del film legati allo Shintoismo sono le dualità che si trovano nel film riguardanti l'amicizia e il conflitto, il controllo della natura e la sua ribellione e la distruzione e la rinascita, si può inoltre vedere Akira come un kami, cioè uno spirito che impersona le forze naturali nello shintoismo. Il tema dei bambini con grandi poteri psichici (come lo è Akira) che vengono adorati dalle sette dei loro seguaci perché dovrebbero riportare l'ordine nel mondo deriva dal folklore giapponese ed è un tema che è stato all'origine di molte serie animate giapponesi.

2. Akira ed Ecocritica

In *Akira*, la rappresentazione della natura assume un modo peculiare, quasi come una forza opposta alla tecnologia e alla società.

L'ecocritica è un approccio interpretativo che esamina le opere cinematografiche e artistiche in generale in relazione ai temi ambientali, permettendo di cogliere come essi siano presenti nell'opera. Questo tipo di analisi, tuttavia, non si limita alla mera esplorazione dei temi ecologici presenti nel film, ma può anche estendersi agli aspetti ambientali legati alla produzione e alla fruizione dell'opera stessa, offrendo così una visione più ampia del reparto ecologico del cinema.

Nei film di animazione giapponesi, i temi ambientali sono fortemente radicati, riflettendo l'importanza che la cultura giapponese attribuisce alla natura. Un esempio emblematico dove il rapporto tra uomo e natura è centrale lo si ritrova nelle opere di Hayao Miyazaki, in film come *Il mio Vicino Totoro*, *Nausicaa nella Valle del Vento*, *Pom Poko*.

Le prime scene in cui si può rintracciare in *Akira* il confronto tra volontà dell'uomo di controllare tutto attraverso la ricerca scientifica e la natura che si oppone azzerando tutto è nella scena iniziale dell'esplosione che cancella la vecchia Tokyo permettendo l'avvio della costruzione di Neo Tokyo. L'esplosione nel film si fa intendere sia dovuta ad un'arma nucleare, ma se si va nel manga di origine si capisce che la versione della bomba atomica è quella costruita dal regime militare per giustificare il suo controllo sulla società, mentre la realtà è che l'esplosione è il risultato della ribellione di Akira che usa i suoi poteri per cercare di dare la possibilità di una nuova rinascita. Possiamo, quindi intravedere la volontà dell'uomo di controllare la natura (i poteri psichici di Akira) e la possibilità che la natura si ribelli azzerando tutto.

Questo uso della narrativa ufficiale per rassicurare la popolazione ad indurla ad accettare "il governo" riflette una critica sia al controllo umano sulla natura, sia alla manipolazione politica della realtà. Questo episodio rispecchia una delle tensioni culturali presenti in Giappone al momento della produzione del film. Da un lato, vi era una forte convinzione che il controllo sociale, lo sviluppo industriale e la fiducia nelle potenzialità della tecnologia avrebbero permesso al Giappone di superare il trauma delle bombe atomiche e garantire la sicurezza

futura. Dall'altro lato, esisteva una corrente di pensiero contrapposta che sosteneva che la ricostruzione del Giappone dovesse avvenire attraverso la creazione di una società più rispettosa della natura e dell'umanità. Questa dicotomia rifletteva il dibattito tra questo progresso tecnologico e la sostenibilità, centrale nella cultura giapponese del periodo.

Un altro momento significativo legato al tema della natura è quando il Colonnello Shikishima, insieme ai suoi uomini, si reca nel luogo dove è conservato Akira. Durante questo frangente, il Colonnello esprime la sua visione della società e il suo pensiero sullo scopo del progetto Akira, criticando il governo giapponese per aver cercato di nascondere ciò che hanno creato con i loro esperimenti psichici segreti, riferendosi ad Akira come al "vaso di Pandora". Perché vede i poteri psichici come qualcosa di utile per il bene comune, un discorso che può essere interpretato come un'esplorazione filosofica sulla condizione umana e mette in evidenza il progresso tecnologico e le forze naturali.

Un'altra sequenza cruciale, in cui il tema ambientale emerge con forza, è quella in cui Kaneda e Key si trovano imprigionati. Durante questo momento, Key rivela l'origine del potere di Akira e degli esper, spiegando che tale forza ha radici naturali, presenti in ogni essere vivente, e prospettando le possibili conseguenze della situazione. Questa rivelazione sottolinea come l'uomo sia parte integrante della natura, richiamando al concetto della religione shintoista, secondo cui esiste un'armonia profonda tra gli esseri umani, la natura, e le numerose divinità (kami) che popolano l'universo.[5] Le implicazioni di questo dialogo ampliano ulteriormente il significato della trama, suggerendo una riflessione sulle potenzialità e limiti di ogni essere vivente. (Figura 11)

[5] SHINTOISMO, pubblicato su Chiesa di Milano il 23 novembre 2009 dalla redazione della diocesi, https://www.chiesadimilano.it/cms/speciali-archivio/religioni-e-culture/shintoismo-25507.html

(Figura 11) Dal dialogo in prigione tra Kaneda e Key su Akira, “.....tutti gli esseri devono essere in armonia con la natura…..”.

5 Ways Akira Is The Best Anime Cyberpunk Film (& 5 It's Ghost In The Shell), pubblicato l’11 giugno 2021 da Derek Draven su CBR, https://www.cbr.com/akira-ghost-in-the-shell-best-cyberpunk-anime/

Il conflitto tra la fiducia dell’uomo nel sostituire la natura con la tecnologia diventa particolarmente evidente nelle scene finali del film, culminando in un momento di grande significato simbolico. Tetsuo, ancora in grado di mantenere un controllo parziale sui propri poteri, costruisce un braccio artificiale utilizzando componenti robotiche per rimpiazzare l’arto che ha perso. Tuttavia, i suoi poteri psichici – manifestazione intrinseca della natura del suo corpo – innescano un processo di rigenerazione incontrollato, cercando di riparare non solo il braccio, ma tutte le ferite subite in diverse parti del corpo. In questa fase le forze naturali di rigenerazione, espressione della sua fisicità primordiale si ribellano alla parte umana/razionale, prendendo il potere in modo caotico e distruttivo. Questo può essere interpretato come un’allegoria della ribellione della natura contro il tentativo umano di dominarla e sostituirla con la tecnologia. Tetsuo non solo fallisce nel tentativo di sopprimere la sua parte naturale, ma scatena una reazione violenta e incontrollabile. In una prospettiva ecocritica, questo processo simbolizza la reazione della Terra di fronte all’inquinamento e allo sfruttamento perpetrato dall’uomo, un richiamo alla natura che, se violata, risponde con forza devastante. L’impossibilità di Tetsuo di controllare appieno il suo potere riflette l’incapacità dell’uomo di soggiogare le forze naturali, che, come nel suo caso, gli affermano la propria supremazia.

Il conflitto tra uomo e natura trova la sua risoluzione nel momento culminante in cui Akira provoca una situazione cataclismica generando al contempo morte e rinascita. Questo evento crea le condizioni per un nuovo inizio ai sopravvissuti offrendo loro l’opportunità di ricostruire

la propria esistenza seguendo una diversa prospettiva, ispirata alla filosofia giapponese del ciclo vita-morte. Tale visione è strettamente legata al concetto di *Jinen* che incarna l'ideale di "un atteggiamento di lasciare che il processo naturale del divenire decida il suo corso, ovvero intuire il corso della natura e seguire". In questo senso, Akira, non rappresenta solo la fine ma anche un nuovo inizio, un ritorno all'ordine naturale che invita l'umanità a riconoscere e rispettare le leggi universali della natura piuttosto che tentare di dominarle.

Questo punto di svolta è anticipato dallo scienziato capo, il dottor Onishi, il quale, osservando le letture delle scosse causate dall'esplosione dal suo laboratorio, commenta con una frase di enorme significato simbolico: "Se questo è corretto, queste sono le stesse condizioni della nascita dell'universo". La sua affermazione sottolinea il legame profondo tra distruzione e creazione, richiamando l'origine stessa dell'universo e suggerendo che, così come il cosmo è nato dal caos primordiale, allo stesso modo l'umanità può rinascere dalle rovine. In quest'ottica il sacrificio imposto da Akira non è una semplice fine apocalittica, ma un nuovo inizio che riporterà l'uomo in armonia con le forze cosmiche.

Attraverso queste tematiche, *Akira* riflette le crescenti preoccupazioni che stavano emergendo in Giappone tra gli anni '60 e '70, in un periodo segnato dalla rapida industrializzazione e dal l'incrollabile fiducia nella tecnologia come soluzione ad ogni problema. Katsuhiro Otomo risponde a questi dubbi in modo chiaro e profetico: le azioni dell'uomo, soprattutto il tentativo di sostituire la natura con la tecnologia, portano a conseguenze devastanti sia per l'ambiente che per la società. L'ipotesi di un futuro in cui i robot e i cyborg sostituiscano l'essere umano, rappresentata dai poliziotti robot e dalla trasformazione di Tetsuo, diventa una critica esplicita alla disumanizzazione che ne deriva da un abuso della tecnologia. In definitiva Otomo suggerisce che l'unico modo per porre fine a queste catastrofi è quello di trovare un equilibrio tra progresso scientifico e tecnologico e il rispetto verso la natura e l'uomo.

3. Anime e Occidente

3.1 L'industria degli anime in Giappone prima di Akira

Per comprendere la diffusione delle anime in Occidente, è opportuno partire dall'analisi del ciclo produttivo industriale degli anime, che presenta dinamiche differenti rispetto a quelle dell'industria cinematografica occidentale.

I primi anime esordirono nel 1917, durante l'era dei film muti, utilizzando tecniche di animazione basate sui cortometraggi animati prodotti in Francia e negli Stati Uniti. Già allora si cominciava a riconoscere l'alta qualità dei cosiddetti "film manga". Tuttavia, gli anime giapponesi risultavano più costosi rispetto alle produzioni occidentali e venivano oscurati dalla crescente popolarità dei cartoni Disney.

Fino alla fine della Seconda Guerra Mondiale, la produzione di anime riuscì a sopravvivere grazie alle sovvenzioni pubbliche, che utilizzavano come strumenti di propaganda per diffondere le idee del governo.

Con la fine della Seconda Guerra Mondiale, il Quartier Generale delle Forze d'Occupazione Alleate riunì cento artisti di anime tra le rovine di una Tokyo devastata, fondando il *Shin Nihon Dōgasha* (Compagnia d'Animazione del Nuovo Giappone).[6] Lo scopo era quello di diffondere più velocemente la politica d'occupazione mediante la diffusione di anime che veicolassero valori democratici. Tuttavia, molti artisti si opposero strenuamente, difendendo la propria indipendenza, e la compagnia fu fin da subito lacerata dai contrasti interni, portando al suo smantellamento.

Negli anni '50, con la fine dei finanziamenti pubblici, il sistema produttivo rappresentato dai laboratori sperimentali (Jikken Kobo) lasciò il posto a realtà più strutturate come lo Studio Toei o la Mushi Production. Questi decidevano loro stessi i soggetti e autofinanziavano le proprie produzioni.

Negli anni '60, con l'aumento dei costi di produzione e l'avvento della televisione, il sistema produttivo delle animazioni giapponesi subì una trasformazione significativa. Il 1° gennaio

[6] L'evoluzione dell'industria degli anime - Tuttogiappone

1963, Fuji Television trasmise una serie animata di 30 minuti, chiamata *Tetsuwan Atomu* (conosciuta in Italia come *Astro Boy*), che ebbe un successo inaspettato. Questo evento segnò l'inizio di un vero e proprio boom degli anime, aprendo un periodo di intensa competizione per conquistare l'audience televisiva, dando vita ad un nuovo mercato. Tuttavia, il successo di *Astro Boy* rappresentò anche l'alba di un nuovo tipo di industria degli anime, caratterizzata dalla necessità di ridurre i costi e di aumentare i ricavi. Per risparmiare, si ridusse il numero di disegni e di linee in ogni immagine, portandoli al minimo indispensabile. Si ricorsero a soluzioni creative, come l'uso di immagini statiche e l'adozione di tecniche intelligenti per simulare il movimento, attraverso effetti sonori, dialoghi, e si lavorò per rendere la stesura della sceneggiatura più veloce.

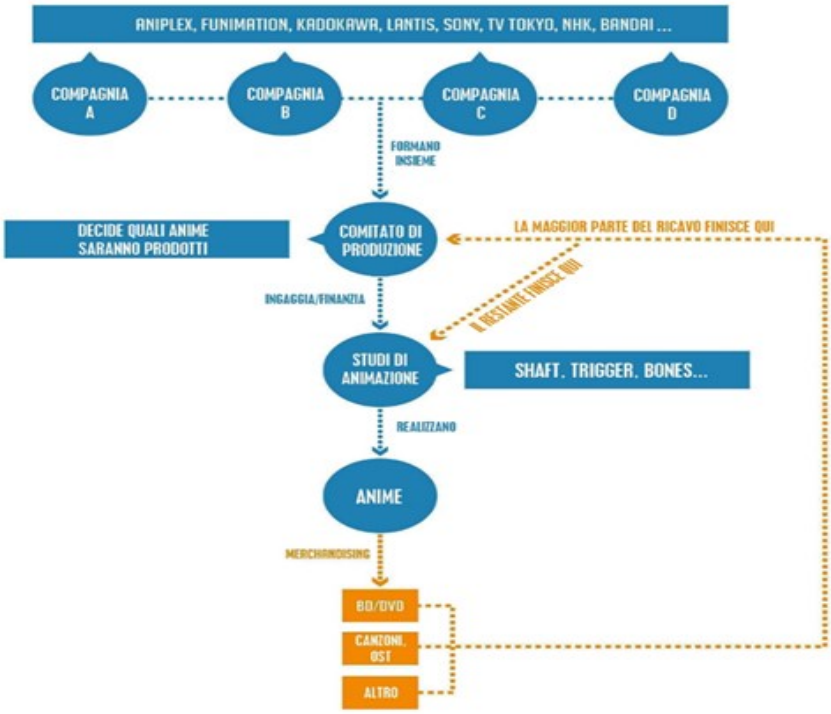
La Mushi Production, per incrementare le entrate derivanti dai diritti d'autore, avviarono una collaborazione con il produttore dolciario Meiji Seika, concedendo l'uso del personaggio di Astro Boy su una popolare linea di cioccolatini. Questo segnò l'inizio del fenomeno del merchandising legato agli anime.

Con il merchandising, aumentò l'attenzione sui canali di distribuzione, portando alla nascita delle OAV (*Original Anime Video*), distribuite esclusivamente sulle videocassette (VHS) e successivamente su DVD. Oggi, a questi media di distribuzione si sono aggiunti i servizi streaming.

Con l'emergere di queste nuove prospettive di guadagno, negli anni '60 cominciò a svilupparsi il sistema dei 'comitati di produzione', una realtà ormai consolidata nell'industria dell'intrattenimento giapponese. In questo modello, diverse compagnie si uniscono per suddividere i rischi degli investimenti per il progetto, spartendosi, successivamente i profitti.

Il comitato di produzione è composto da 4-5 aziende, ognuna di esse opera in settori differenti: come emittenti televisive, distributori di diritti TV, editori del manga correlato, produttori di VHS o DVD e aziende specializzate nel merchandising. Queste aziende collaborano per sviluppare e gestire un progetto che garantisca il massimo rendimento a ciascun investitore, decretando il budget e i tempi necessari per la realizzazione e il ritorno dell'investimento. Una volta trovato l'accordo sulla serie TV o sull'anime da produrre, il comitato commissiona ad uno studio l'effettiva realizzazione dell'anime/manga; quindi, si assume il rischio dell'investimento

e la totalità dei guadagni derivanti dall'anime, mentre lo studio diventa un semplice fornitore di beni (il film/la serie). (Figura 12)



(Figura 12) Schema semplice della struttura gerarchica del processo di produzione di un anime,
Cosa effettivamente comporta realizzare un anime? Facciamo chiarezza su alcuni aspetti, partendo dalle basi-

2017 https://www.animeclick.it/news/66506-i-falsi-miti-sulla-produzione-degli-anime-introduzione

Questa prassi profondamente radicata in Giappone, e piuttosto peculiare tantoché solo poche aziende straniere sono state in grado di integrarsi efficacemente in questo sistema, perché in occidente, solitamente si parte da un progetto di un autore o commissionato da un produttore e poi ci sono i meccanismi che aumentano i ricavi.

Fin dagli anni 80, i comitati di produzione si concentravano principalmente su un pubblico giovanile, ritenuto più accessibile, e le serie presentavano storie semplici con protagonisti altrettanto semplici. Tuttavia, in quel periodo cominciavano anche i primi tentativi di sondare il mercato degli adolescenti e degli adulti.

Un esempio è *Candy Candy* (Figura 13) che esordì in Giappone nel 1976 e venne trasmessa il 18 settembre 1978 su *Antenne 2* in Francia, per poi arrivare in Italia nel 1980, riscuotendo un enorme successo tra le adolescenti sia in termini di ascolti televisivi, sia di attività di merchandising. Questo fenomeno rappresentò un chiaro segnale della crescente popolarità dei

manga e degli anime in Europa, anche tra gli adolescenti. In questo contesto nasce il comitato di produzione di *Akira*, composto da diverse aziende chiave nel panorama della produzione degli anime giapponesi:

- *Kōdansha*: una delle principali case editrici giapponesi di libri, riviste e manga, che ancora oggi pubblica numeri speciali del manga di Akira.

- *Mainichi Broadcasting System* (MBS): emittente radiofonica e televisiva fondata nel 1950.

- *Bandai*: nota casa produttrice di giocattoli e collezionabili famosi, tra cui *Gundam*, *Cavalieri dello Zodiaco* e il *Tamagotchi.*

- *Hakuhodo*: una delle principali agenzie pubblicitarie del Giappone, fondata nel 1985, con oltre 10.000 specialisti in tutto il mondo.

- *Sumitomo Corporation*: fondata nel 1919, è una società di trading integrato a livello mondiale

- *Consorzio Laser Disc*: un consorzio di aziende produttrici di supporti video, in formato Laser Disc attivo in Giappone e in Asia dal 1978 al 2000.

- *Toho*: rinomata casa di produzione cinematografica.

Questo comitato, decise di investire 700 milioni di yen (500 milioni per la produzione e 200 milioni per la revisione della pellicola), una cifra che rappresentava il doppio rispetto agli investimenti standard per i film anime dell'epoca, che si aggiravano attorno ai 350-400 milioni di yen. L'obiettivo era creare un prodotto, *Akira,* in grado di aprire nuovi mercati e segnare una svolta nell'industria dell'animazione giapponese. Il contratto per la realizzazione fu fatto con la TMS (Tokyo Movie Shinsa).

(Figura 13) I primi 40 anni di Candy Candy, di redazione MetroNews, pubblicato il 3 Marzo 2015

3.2 Gli anime nella cultura occidentale prima di Akira, 1960-1988

In Nord America e in Europa gli anime iniziarono ad arrivare negli anni ‘60. Il primo anime esportato in Nord-America fu *Astroboy*.

Verso la fine degli anni ‘70 e l’inizio degli anni ‘80 si verificò un’esplosione di popolarità a livello globale, dovuta a diversi fattori. Tra questi: la distribuzione e l’adattamento di serie tv come *Astro Boy* (Figura 14) o di film animati come quelli de *La Corazzata Yamato* (Figura 15), che ottennero un buon successo di pubblico, incentivando ulteriori importazioni di prodotti giapponesi.

Uno degli elementi chiave di questo successo era rappresentato dalle tecniche di animazione, differenti da quelle occidentali, in particolare da quelle della Disney. Gli anime proponevano un uso innovativo dei colori e uno stile unico nel modo in cui venivano applicati. Anche le caratteristiche fisiche dei personaggi, con tratti distintivi e stilizzati, contribuivano a creare un’esperienza visiva diversa e affascinante per il pubblico occidentale.

(A destra, Figura 14) Astro Boy (1963) https://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy_%281963_TV_series%29

(In basso, Figura 15) Corazzata spaziale Yamato - Il Film (1977) https://it.wikipedia.org/wiki/Corazzata_spaziale_Yamato

Un altro fattore che contribuì alla diffusione degli anime in occidente fu l’ambientazione. Spesso, le storie presentavano paesaggi europei o americani o non ben definiti. In alcuni casi, veniva applicata la censura per rendere i contenuti più adatti ad un pubblico generico, intervenendo anche con il taglio di alcune scene. Si adottò una traduzione neutra, il più possibile vicina al contesto del pubblico, e si introdussero temi più complessi, che attiravano un’utenza più ampia. Inoltre, lo sviluppo del mercato dell’home video consentì agli appassionati di

rivedere i loro anime preferiti trasmessi in TV, ma anche di scoprire nuove produzioni, alcune delle quali erano disponibili solamente in formato Home Video.

Un altro fattore importante furono le collaborazioni internazionali come *Transformers* (Figura 16) e *Barbapapà,* che facilitarono la distribuzione degli anime fuori dal Giappone e contribuirono ad una maggiore conoscenza della cultura giapponese.

(Figura 16) Transformers G1 (1984-1987), https://www.imdb.com/title/tt0086817/

Con la crescita del numero degli appassionati nacquero numerosi fandom dedicati agli anime, che consentivano ai fan di conoscersi e interagire fra di loro. Tuttavia, nonostante questi sviluppi gli anime continuarono ad essere percepiti come un prodotto di nicchia o destinato ad un pubblico infantile.

3.3 L'Italia è un mondo a parte

Il 25 agosto 1866, l'Italia e il Giappone firmarono il *Trattato di Amicizia e di Commercio,* il quale auspicava una "pace perpetua ed un'amicizia costante tra Sua maestà il Re d'Italia e Sua maestà il Taicun". Questo documento segnava l'inizio delle relazioni diplomatiche, culturali ed economiche tra i due paesi, aprendo la strada ad un crescente scambio culturale e commerciale.[7]

Dell'importanza di questo dialogo tra cultura italiana e cultura giapponese si può vedere in numerose opere di fine Ottocento e inizio Novecento, come ad esempio Madama Butterfly di

[7] Italia-Giappone: 150 anni di amicizia costante, di Noemi Loanna, ambasciata del Giappone https://www.it.emb-japan.go.jp/150/it/yuujou.html

Giacomo Puccini, la cui prima rappresentazione fu del 1904 e fu ispirata e ambientata totalmente in Giappone.

Tale fascinazione continuò nel corso del Novecento: basti pensare ai riferimenti al Giappone presenti nelle opere di Gabriele D'Annunzio e alla sua vasta corrispondenza con vari ammiratori giapponesi che lo invitarono varie volte a visitare il loro paese dove era visto come un samurai, in quanto il poeta interpretava la difesa dei valori morali e patriottici dello stato in cui abitava.[8]

Un luogo comune che ha spesso dominato il campo dell'animazione è l'idea che gli Stati Uniti fossero e siano il principale mercato centrale per gli anime, una convinzione che risulta essere infondata. Alcuni dati concreti evidenziano il contrario: dal 1963 fino al 2012, negli Stati Uniti sono state trasmesse 275 serie animate giapponesi, distribuite principalmente via cavo o attraverso VHS. In Italia, invece, tra il 1976 e il 2006, sono state distribuite circa 690 serie anime, senza contare le edizioni VHS e DVD (OVA), come riportato da Marco Pellitteri[9].

Questo florido mercato italiano degli anime, nato dalla profonda connessione culturale tra Italia e Giappone, fu favorito in parte dallo sviluppo delle prime TV commerciali negli anni '70. Queste reti trovarono nelle serie anime un prodotto ideale a basso costo e con forte appeal sul pubblico giovanile. Per questo prodotto le televisioni private Italiane individuarono nella fascia pomeridiana un'importante opportunità perché bambini e adolescenti rappresentavano un pubblico di valore, anche per la loro capacità d'influenzare gli acquisti dei prodotti pubblicizzati. Per questo motivo le emittenti crearono la "TV dei ragazzi", cioè una programmazione giornaliera rivolta ai più giovani. La maggioranza delle serie animate giapponesi si rivelarono ideali per riempire queste ore, poiché erano prodotti a basso costo ma capaci di attrarre ampie fasce di pubblico e garantire un buon ritorno economico.

L'appeal degli anime sul pubblico italiano fu probabilmente dovuto al fatto che le traduzioni rispecchiavano il più possibile gli originali, lasciando invariati i riferimenti geografici e culturali al Giappone, una scelta fatta non per motivi filologici, ma per ragioni economiche fatta

---

[8] Gabriele D'Annunzio "poeta giapponese" pubblicato da Laura D'Angelo su Insula Europea il 25 Maggio 2020

[9] Il Boom degli anime in Italia di Marco Pellittieri, pubblicato da Cabiria https://animata.beniculturali.unipd.it/wp-content/uploads/2015/09/Cabiria-179-Pellitteri.pdf

per ridurre tempi e costi. Questo approccio, pur dettato dalla necessità, ebbe un risvolto positivo risultando gradito al pubblico. Tuttavia, nonostante l'estrema vicinanza alle versioni originali, alcuni dialoghi e scene venivano censurati perché c'erano scene ritenute inadatte all'età del pubblico a cui si rivolgevano.

Quando divenne evidente che molti anime non erano adatti alla TV, nacquero le prime grandi aziende italiane specializzate nell'importazione di cartoni animati giapponesi, come Yamato Video, fondata a Milano nel 1991, e Dynit, che oltre alle distribuzioni in sala e in televisione prestano una particolare attenzione agli anime distribuiti in home video.

L'Italia rimane tutt'oggi il Paese europeo con il maggior consumo di anime.

3.4 1988: l'arrivo di Akira

Alla fine degli anni '80 si assiste ad una convergenza di diversi processi. In Giappone, l'industria degli anime è alla ricerca di nuovi mercati, mentre in Occidente la generazione di giovani che era cresciuta con i manga e gli anime sta raggiungendo la maggiore età. Gli anime stanno diventando parte integrante della cultura occidentale, anche se continuano ad essere percepiti come prodotti per bambini.

Quando il Comitato di produzione nel progettare un investimento per un nuovo anime rivolto al mercato internazionale di adolescenti e di adulti, visto il successo che in quel momento ha il manga *Akira* in Giappone decide di diventare il Comitato di produzione di Akira e sceglie Katsuhiro Otomo come regista, autore e supervisore del lavoro che sarà affidato alla TMS. Katsuhiro Otomo concepisce il film con l'intenzione di realizzare un'opera che potesse essere apprezzata a livello globale, sia per le sue tematiche mature che per le innovazioni tecniche e stilistiche.

Quando *Akira* viene distribuito nel 1988, diventa il punto d'incontro tra dinamiche economico-industriali, aspettative sociali e la visione artistica di Otomo. Sebbene il film non riscuota un immediato successo in Giappone, con la sua distribuzione internazionale diventa un nuovo punto di riferimento per l'animazione, rimanendo tutt'oggi, a oltre tre decenni dalla sua uscita, un'opera di culto, celebrata attraverso continue riedizioni speciali.

Il film cambia il modo di considerare gli anime, se fino ad allora vista la semplicità del disegno, della trama e dei temi trattati erano considerati prodotti dedicati alla visione dei bambini, con Akira, con le sue tecniche di animazione che lo rendono un film, la trama e i temi trattati, gli anime sono visti come storie che tutte le età possono vedere, anche gli adolescenti e gli adulti.

Il cambiamento avviato da Akira è visibile nelle profonde influenze che ha esercitato in diversi campi. Nel mondo dell'animazione e del cinema, *Akira* ha introdotto tecniche avanzate e una narrazione complessa, dimostrando come gli anime possano esplorare una vasta gamma di generi, tra cui: azione, avventura, fantasy, fantascienza e romanticismo, il tutto rappresentato attraverso colori vividi e animazioni raffinate. *Akira* ha ridefinito il concetto stesso di animazione e continua ad essere un punto di riferimento per vari registi di fama internazionale come James Cameron e Christopher Nolan, influenzando profondamente sia il cinema di animazione che il live-action. Contemporaneamente l'estetica di *Akira*, con i suoi design iconici, dalle motociclette futuristiche all'abbigliamento, ha lasciato un segno indelebile nel mondo della moda e del design occidentale. Numerosi stilisti e marchi hanno tratto e continuano ad avere ispirazione dal suo immaginario visivo, ancora oggi vengono proposte linee e prodotti ispirati ai temi e allo stile del film, confermandone l'influenza duratura in ambiti creativi che vanno oltre il cinema.

In aggiunta, *Akira* ha influenzato profondamente anche la musica: con le sue sonorità sperimentali ha ispirato molti artisti e compositori occidentali. La fusione di elementi tradizionali asiatici con musica elettronica ha creato un sound unico, che ha risuonato in diversi generi musicali dall'elettronica all'ambiente, lasciando un'impronta indelebile.

Non meno importante è l'impatto che *Akira* ha avuto sul cyberpunk e sulla fantascienza in generale: considerato uno dei pilastri del movimento, il film ha contribuito a ridefinire l'estetica del futuro distopico e tecnologicamente avanzato. Opere come *The Matrix* sono profondamente influenzate dalla visione di Otomo, che esplora temi come il conflitto tra uomo e macchina, il controllo della tecnologia e la decadenza urbana, diventando un riferimento essenziale per il genere.

Allo stesso modo, *Akira* ha esercitato un'influenza pervasiva sulla cultura pop globale, diventando un punto di riferimento per fumetti, videogiochi e altre forme di intrattenimento,

come i cosplay. La sua influenza si estende anche a serie TV e film occidentali che hanno omaggiato o tratto ispirazione dalle sue tematiche e dal suo stile visivo.

Questa visione degli anime destinati a tutte le età del pubblico, non solo di ragazzi ha portato qualcuno ad esplorare le possibilità di mercato in TV degli anime vietati ai minori di diciotto anni, un esempio è il lancio, nel 1999, di *Anime Night* da parte di Dynit in collaborazione con la filiale Italiana di MTV. Questo spazio televisivo dedicato agli adulti trasmetteva anime spesso censurati o programmati in seconda serata, ottenendo un notevole successo.[10]

Anime Night si distinse anche per la scelta di mantenere le sigle e le colonne sonore originali giapponesi, traducendo solo i dialoghi. Questa decisione, oltre a preservare l'autenticità dell'opera consentiva, consentiva al contempo di ridurre i costi di produzione. La trasmissione di *Anime Night* si concluse nel 2010, ma nel 2009 aveva cominciato a trasmettere anime vietati ai minori in seconda serata RAI 4 su canali Sky, questa programmazione fu interrotta nel 2016. Con l'avvento delle piattaforme di streaming, sia generaliste che specializzate, come Crunchyroll, VVVID e Netflix, la fruizione degli anime si è ulteriormente ampliata, consentendo agli spettatori di guardare i nuovi episodi in contemporanea con il Giappone e nella loro versione originale, generando così un nuovo interesse e accrescendo la base degli appassionati.

L'influenza di *Akira* non si è limitata solo al Giappone, ha travalicato i confini, arrivando a influenzare l'intero panorama culturale globale. La sua iconica "derapata" è stata omaggiata innumerevoli volte e i temi centrali del film, come il rapporto con il potere, sono stati ripresi in molte altre opere.

Con Akira, Katsuhiro Ōtomo ha giocato un ruolo cruciale nel portare l'animazione giapponese e il manga a un pubblico internazionale più ampio, dimostrando che questi media non sono solo

[10] MTV Anime Night, un programma che fece la storia, Di Nathan Greppi
21 Ottobre 2019, https://fumettologica.it/2019/10/anime-night-mtv/

per i bambini, ma possono essere per tutte le età. La sua opera ha lasciato un marchio indelebile nella cultura occidentale, segnando un punto di svolta nell'evoluzione degli anime e non solo.

Non è un cartone animato, è un anime! Pubblicato il25 Febbraio 2022 su Arte Zeta Lab

https://www.artezetastudio.it/blog/non_e_un_cartone_animato_e_un_anime?srsltid=AfmBOorMO4W1zt845ZyvPpMtVOp_e5HM1xLhpp4Hm8SwbD5x40NNxwIT

La storia dell'anime. I colori e l'anima del Giappone, pubblicato il 12 aprile 2017 da Antonio Soda su Diario di Rorschach

https://diariodirorschach.com/blog/2017/04/12/anime/

Appendice

Biografia

Katsuhiro Ōtomo nasce il 14 aprile del 1954 ad Hasama (diventata poi Tome), una cittadina nella prefettura di Miyagi, a 400 km a nord-est di Tokyo.

La sua infanzia è caratterizzata da una limitata disponibilità di forme d'intrattenimento, poichè i suoi genitori potevano permettersi di comprargli non più di un volume di manga al mese. Questo primo contatto con i fumetti rappresenta una delle sue poche forme di svago.

Durante gli anni delle scuole superiori, Otomo incontra due fondamentali influenze per la sua carriera di autore e regista. La prima è la *Guida per disegnare manga* di Shotaro Ishinomori, un fumettista di grande rilievo nel panorama giapponese, grazie al quale Otomo inizia a sviluppare un interesse per il disegno. La seconda grande influenza è la rivista *COM*, specializzata in storie gekiga, un genere di manga sperimentale destinato a un pubblico più adulto e caratterizzato da tematiche mature. La scoperta di questo mondo apre Otomo a nuovi orizzonti, incoraggiandolo a disegnare e ad esplorare il fumetto come mezzo narrativo.

Contemporaneamente Otomo inizia a frequentare assiduamente un cinema che si trovava a due ore di distanza dal suo paese. Tra i film che vede durante questo periodo, alcuni lasciano un'impronta significativa su di lui. In particolare, *Gangster Story* (1967), *Butch Cassidy* (1969) e *Easy Rider* (1969) sono tre pellicole statunitensi che diventano tra i suoi preferiti. Questi film, accomunati dal tema dell'idea romantica di abbandonare tutto per vivere "on the road" alla ricerca di nuove prospettive, risuonano profondamente con il giovane Otomo. La loro rappresentazione di una vita libera dalle convenzioni e di un'avventura in cerca di se stessi riflette le aspirazioni di molti adolescenti cresciuti in provincia, compreso lui.

Terminate le scuole superiori, Katsuhiro Otomo decide di trasferirsi a Tokyo nel 1973 con l'obiettivo di diventare un mangaka. Tokyo, il cuore dell'industria dei manga e dell'animazione, rappresenta per lui una grande opportunità per emergere nel mondo del fumetto giapponese. Qui Otomo inizia la sua carriera pubblicando la sua prima storia su *Manga Action* una rivista *seinen* edita da Futabasha destinata ad un pubblico maturo.

La prima opera di Otomo, pubblicata su *Manga Action* è un adattamento di *Mateo Falcone*, un racconto breve dello scrittore francese Prosper Mérimée. Questo esordio segnala l'interesse di Otomo verso la narrativa e la cultura occidentale, un'inclinazione che si manifesterà chiaramente anche negli anni successivi. A caratterizzare questo debutto è la copertina che Otomo stesso realizza per la storia: una sensuale pin-up stilisticamente molto distante dai canoni estetici dei manga tradizionali giapponesi che mostra chiaramente la sua inclinazione verso l'illustrazione di stile occidentale.

Il titolo della sua prima opera originale è *Jūsei* (colpo di pistola), pubblicata nell'edizione speciale settimanale *Manga Action Zōkan* (Manga Action Extra), datata 20 luglio 1973. La storia composta da 24 pagine in bianco e nero porta il lettore all'interno di un racconto che riflette già l'approccio narrativo e artistico di Otomo, un tratto distintivo che perfezionerà nelle sue sucessive opere. In questa prima opera Otomo mostra già i segni del suo stile grafico peculiare: una spiccata propensione per il disegno realistico, quasi fotografico, accompagnato da un uso raffinato del tratteggio e da una grande padronanza della tavola e della composizione. Questo approccio meticoloso, attento ai dettagli visivi e alla costruzione delle scene, diventerà uno dei suoi marchi di fabbrica, consolidando la sua reputazione di maestro del fumetto negli anni a venire.

(a destra, Figura 15) La copertina illustrata da Katsuhiro Otomo https://chronotomo.aaandnn.com/1973/08/manga-jusei.htmli.html

(a sinistra, Figura 14) JŪSEI (colpo di pistola),Manga Action Zōkan settimanale (Edizione Manga Action Extra) 8・4 | 1973-VII-20 | 24 pagine | B&N

Nel 1979 Katsuhiro Otomo pubblica *Fireball* su *Draks Action*, un'opera che, pur incompiuta, segna un passaggio importante nella sua carriera. Il manga è ambientato in una città futuristica, riflettendo le tensioni politiche e sociali del tempo con situazioni che si ispirano chiaramente alle proteste contro la presenza militare americana in Giappone e ai cortei contrari alla Guerra del Vietnam. Questi temi, profondamente radicati nella realtà giapponese post-bellica, permeano l'atmosfera della storia, aggiungendo uno strato di critica sociale al racconto. La trama è incentrata su un gruppo di attivisti che cerca di portare alla luce l'esistenza di un supercomputer chiamato ATOM (un omaggio evidente ad *Astro Boy,* il celebre personaggio di Osamu Tezuka), che controlla ogni aspetto della vita umana. Il fulcro della storia è Akira, il fratello bonaccione di uno degli attivisti, che, arruolato nelle forze dell'ordine, è dotato di poteri psichici. Akira viene sottoposto ad un esperimento finalizzato a trasferire le sue capacità psichiche al supercomputer, con l'obiettivo di rendere ATOM ancora più potente e pervasivo. Tuttavia, Akira si ribella al controllo della macchina, portando la storia ad un punto di svolta drammatico. Purtroppo, *Fireball* rimane incompiuto. Nonostante gli sforzi di Otomo che si era chiuso in casa a lavorare ininterrottamente anche durante la notte di Capodanno non riuscì a terminare la storia in tempo. Il manga fu pubblicato senza un vero finale, lasciando molti spunti narrativi irrisolti. Nonostante ciò, *Fireball* contiene già molti degli elementi che Otomo svilupperà nelle sue opere successive, come *Akira,* che esplorerà ulteriormente il tema del controllo tecnologico e delle abilità psichiche.

Tra il 1980 e il 1981, Katsuhiro Otomo realizza *Domu: "Sogni di bambini"*, un manga che rappresenta uno dei suoi lavori più acclamati, gettando le basi per uno dei suoi capolavori successivi, *Akira.* La storia è ambientata in un complesso di case popolari, dove si verificano numerose e misteriose morti. Gli eventi inspiegabili che coinvolgono gli abitanti nel complesso creano un senso di angoscia crescente. Uno dei personaggi principali è Et-chan, una bambina esper dotata di poteri psichici, che riesce a individuare il vero colpevole dietro le morti e lo sfida in un conflitto psichico culminante in una battaglia distruttiva. Nonostante la forte componente narrativa, la vera protagonista di *Domu* è l'ambientazione stessa. Otomo costruisce meticolosamente il complesso residenziale ispirandosi ai *danchi*, le unità abitative gigantesche e anonime tipiche delle città giapponesi, costruite per ospitare migliaia di persone in spazi limitati. Questi edifici rappresentano una critica implicita al sistema edilizio giapponese, che

mette al centro l'efficienza economica a discapito del benessere degli abitanti. Selezionando con cura ogni inquadratura, riempiendo le tavole di panoramiche mozzafiato e dosando sapientemente il ritmo narrativo, Otomo costruisce *Domu* come un'esperienza cinematografica. Dalla sospensione e tensione iniziale, fino all'incalzante battaglia finale, con tanto di esplosioni pirotecniche, ogni scena è orchestrata con una precisione che ricorda il linguaggio del cinema. Con *Domu* Otomo riuscì a realizzare un'opera che poteva essere definita un film su carta, anticipando lo stile cinematografico che sarebbe divenuto tratto distintivo delle opere successive da Akira in poi.

In *Fireball* e *Domu*, Otomo cominciò a sviluppare i vari temi che sarebbero diventati centrali nelle sue opere successive: i poteri psichici, la ricerca tecnologica, il controllo esercitato dal governo e le rivolte dei giovani contro l'autorità, questi elementi che incarnano una profonda critica alla società moderna e al progresso incontrollato, costituiranno il fulcro della sua opera più famosa: *Akira*. Parallelamente Otomo affina il suo stile grafico perseguendo un'animazione minuziosa e dettagliata, una caratteristica che avrebbe raggiunto il suo apice con *Akira*.

Il manga *Akira* venne pubblicato dal 1982 al 1990 su *Young Magazine* di Kodansha. Inizialmente Katsuhiro Otomo, forte della sua sensibilità, abilità e precisione (pignoleria) nel disegno e illustrazione, nella realizzazione delle sue opere si preoccupa di non ripetersi ma di tentare nuove strade ed esplorare nuovi generi e contesti anche molto distanti dalla sua comfort zone. Non resta dove il pubblico che lo ama lo vuole. Va avanti, a prescindere dal risultato e dal consenso, piuttosto che cedere alla ripetizione, alla nostalgia di quel che si era, all'autocelebrazione. Procede, in quell'esperienza di sconfinamento che fin dall'inizio ha ispirato il suo lavoro.

Concepito per una pubblicazione quindicinale, con solo 10 capitoli previsti, il suo enorme successo portò Otomo a espandere la storia fino a chiudere il manga nel 1990 con ben 120 capitoli. La serie, composta da 2200 pagine raccolte in sei volumi, culmina con un finale che non è nella versione cinematografica del 1988, prima di distribuirla all'estero Otomo volle rivederla tutta per vedere la qualità.

Il successo del manga non fu esclusivamente dovuto ai temi profondamente legati allo spirito dei tempi, ma anche alla straordinaria abilità tecnica di Otomo. Disegnò quasi tutto da solo,

compresi gli scenari complessi e dettagliati, facendosi assistere da soli due collaboratori, per l'applicazione dei retini necessari a creare le sfumature del chiaroscuro. In alcuni casi, i retini utilizzati erano basati sulle incisioni di Gustave Doré a dimostrazione della minuziosa ricerca artistica di Otomo. Per comprendere il livello di dettaglio del suo lavoro, si racconta che per la doppia pagina raffigurante l'esplosione di Neo-Tokyo, Otomo scelse di inchiostrare la sfera di energia con un elaborato lavoro di tratteggio, nonostante gli fosse stato suggerito di dipingere di nero la sfera. Otomo rispose che quel tratteggio meticoloso aveva un significato preciso: voleva trasmettere al lettore la sensazione che milioni di persone stessero morendo all'interno di quella sfera.

Il manga venne esportato per la prima volta negli Stati Uniti da Epic Comics, etichetta di Marvel Comics, dal 1988 al 1995 in 38 volumi. Per adattarlo al pubblico occidentale, Epic Comics modificò l'ordine di lettura da sinistra a destra, ristrutturando alcune vignette e nuvolette e commissionò una colorazione integrale delle tavole. Otomo lasciò libera scelta riguardo alla colorazione e per la prima volta venne utilizzata una colorazione al computer per un fumetto, sfruttando una tecnologia innovativa dell'epoca. Questa scelta si rivelò determinante per il successo di *Akira* in Occidente e segnò una rivoluzione nel processo di colorazione dei fumetti.

Tra il 1986 e 1988, la pubblicazione del manga fu temporaneamente sospesa mentre Otomo lavorava al film *Akira*, che nel 1988 divenne una pietra miliare dell'animazione giapponese e internazionale.

Prima di *Akira,* Otomo aveva già lavorato nel cinema di animazione: nel 1983, come character designer per *Harmagedon – La guerra contro Genma* (1983) di Rintarō, e successivamente come regista del film antologico *Manie-Manie – I racconti del labirinto* (1987), e le sequenze di apertura e chiusura del film collettivo *Robot Carnival* (1987). Ha anche contribuito come sceneggiatore a *Metropolis* (2001) di Rintarō (basato sull'omonimo manga di Osamu Tezuka) e come supervisore dell'animazione per *Perfect Blue* (1997) di Satoshi Kon.

Dopo il successo mondiale di *Akira*, nel 2004 Otomo dirige *Steamboy*, un film di animazione ambientato in una Londra vittoriana e steampunk, alla vigilia dell'Esposizione Universale. Il protagonista è un adolescente, figlio e nipote di scienziati, che entra in possesso di una bomba a vapore. Nonostante l'eccellenza visiva e la rappresentazione straordinaria dell'estetica

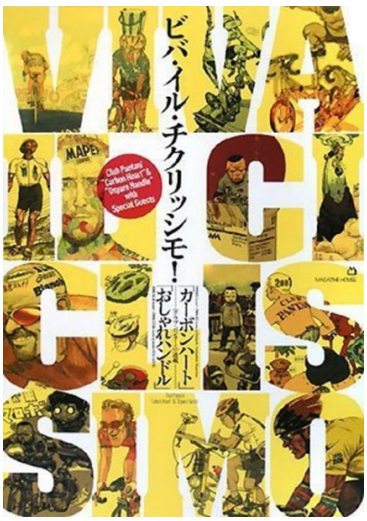
steampunk, il film non ebbe un grande successo, soprattutto a causa della debolezza narrativa che venne percepita come una versione manierata di temi già affrontati con maggiore efficacia in *Akira*.

Oltre agli anime Otomo si è cimentato anche nel cinema live-action. Il suo primo progetto fu *World Apartment Horror* (1991), una commedia horror realizzata in collaborazione con Satoshi Kon, in cui un membro della yakuza si confronta con spiriti maligni mentre cerca di sfrattare gli inquilini di un palazzo.

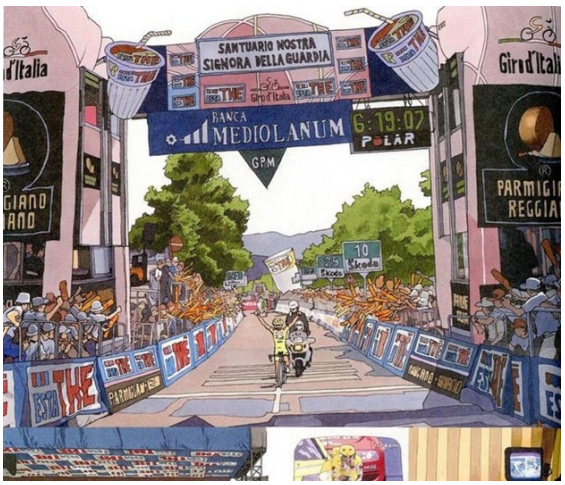
Nel 2006 diresse *Mushishi*, tratto dall'omonimo manga di Yuki Urushibara, che però non ebbe successo nonostante fosse stato anche presentato al festival di Venezia. Il film, ambientato nel Giappone dell'era Meiji, narra la storia di un giovane che viaggia per "guarire" le persone entrate in contatto con i *mushi*, creature tra gli insetti e gli spiriti. Ricco di riferimenti al folklore giapponese, *Mushishi* rimase di difficile comprensione per il pubblico in generale.

Otomo oltre che mangaka e regista è anche un bravissimo illustratore con opere a livello mondiale, questo aspetto non l'ho analizzato dal momento che il tema di questa tesi è Akira.

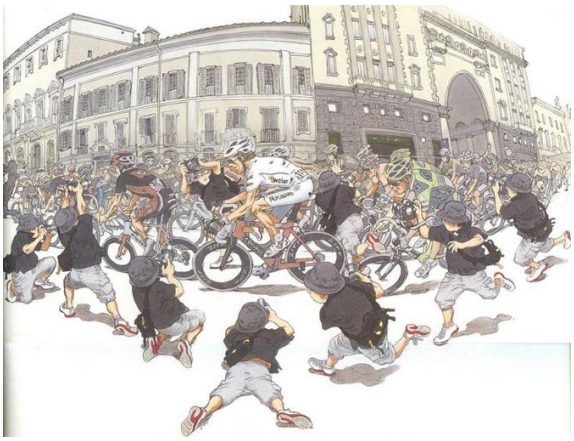
Tra i numerosi albi vi è stato anche un albo illustrato a tiratura limitata edito solo in lingua giapponese ed inglese fatto per Il Giro d'Italia del 2007, Viva Il Ciclissimo, realizzato in collaborazione con Katsuya Terada.



16



17



18 19

(Figura 16) Viva Il Ciclissimo, copertina, AbeBooks, https://www.abebooks.it/9784838718948/Viva-Ciclissimo-Otomo-Terada-Books-4838718942/plp, (Figura 17-18-19) Viva il Ciclissimo! La passione (disegnata) di Katsuhiro Otomo per il Giro d'Italia, https://fumettologica.it/2016/05/viva-il-ciclissimo-otomo-giro-italia/

Katsuhiro Otomo, forte della sua sensibilità, abilità e precisione (pignoleria) nel disegno e nell'illustrazione, nella realizzazione delle sue opere si preoccupa di non ripetersi ma di tentare nuove strade ed esplorare nuovi generi e contesti anche molto distanti dalla sua comfort zone. Non resta dove il pubblico che lo ama lo vuole. Va avanti, a prescindere dal risultato e dal consenso, piuttosto che cedere alla ripetizione, alla nostalgia di quel che si era, all'autocelebrazione. Procede, in quell'esperienza di sconfinamento che fin dall'inizio ha ispirato il suo lavoro.

Riconoscimenti

Katsuhiro Otomo ha ricevuto numerosi premi nel corso della sua carriera ha ricevuto molti premi, a cominciare con il 1992 quando ha vinto sia l'Amsterdam Fantastic Film Festival Vincitore Silver Scream Award con Akira e lo Yokohama Film Festival Vincitore Special Jury Prize World Apartment Horror For succeeding in making animation film as well as feature film. E' il 1996 quando riceve il Mainichi Film Concours Vincitore Ofuji Noburo Award Memories For Katsuhiro Otomo as a brilliant executive producer. Arriva il 2004 quando vince il Best Animated Feature Film con Steamboy, poi nel 2005 vince il Tokyo Anime Award con Steamboy (2004) per Notable Entry Domestic Feature Film Category, nel 2006 è candidato Venice Film Festival Golden Lion con Mushishi, nel 2007 Sitges - Catalonian International Film Festival Candidato Best Film Mushishi, nel 2012 Annecy International Animated Film Festival Candidato The Annecy Cristal Hi no yôjin, nel 2014 Annie Awards Vincitore Winsor McCay Award. Nel 2014 viene nominato *Cavaliere a ufficiale dell'Ordine francese delle arti e delle lettere* presso l'ambasciata francese a Tokyo, nel 2015 il 'Grand prix du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême' e nel 2016 Premio Glénat Albums d'Or (Album d'oro) assieme a Don Rosa, Milo Manara e per i fumetti più venduti nell'anno.[11]

[11] IMBd; https://www.imdb.com/name/nm0960028/awards/

Elenco principali opere/ Lavori:

1974 - Boogie Woogie Waltz (Autore storia e disegni) Giappone

1974 - Good Weather (Autore storia e disegni) Giappone

1975 - Highway★Star (Autore storia e disegni) Giappone

1977 - Memorie (Autore storia e disegni) Giappone

1977 - Sayonara Nippon (Autore storia e disegni) Giappone

1979 - SOS Dai-Tokyo Tankentai Manga (Autore storia e disegni) Giappone

1980 - Domu Manga- Sogni di Bambini (Autore storia e disegni) Giappone

1982 – 1990 Akira Manga (Autore storia e disegni) Giappone

1983 - Harmagedon Anime (Character Design) Giappone

1987 - Manie-Manie: I racconti del labirinto Anime (Regia-Character Design) Giappone

1987 - Robot Carnival Anime (Regia) Giappone

1988 - Akira Anime (Regia-Soggetto Originale-Sceneggiatura) Giappone

1990 - The Legend of Mother Sarah Manga (Storia) Giappone

1991 - Roujin Z Anime (Mecha Design-Soggetto Originale) Giappone

1991 - World Apartment Horror Film Live-Action (Storia) Giappone

1991 - Zed Manga (Storia) Giappone

1995 Memories Anime (Direzione generale-Soggetto Originale-Regia-Character Design-Produttore esecutivo-Pianificazione) Giappone

1998 - Perfect Blue Manga (Assistente alla pianificazione) Giappone

1998 - Spriggan Anime (Design dell'Arca di Noe-Supersione Generale) Giappone

1999 - Carib Song Manga (Autore storia e Disegni) Giappone

2001 - Hipira-kun Libro Illustrato (Storia) Giappone

2001 – Metropolis Film (Sceneggiatura) Giappone

2004 - Steamboy Anime (Soggetto Originale-Regia-Pianificazione-Storia) Giappone

2006 – Mushishi Film Live-Action (Regia)

2007 – Viva il ciclismo Albo illustrato Giro d'Italia

2011 – Onigamiden - Legend of the Millenium Dragon Anime (Orochi Concept Design) Giappone

2015 - Mangaka-tachi ga Kaita Kaidan: Samayō Reiki Manga Antologia (Storia e Disegni) Giappone

2023 - Nezumikozō Jirokichi Cortometraggio Anime (Character Design) Giappone

2024 - Akira (Soggetto originale) Giappone

2019 in lavorazione - Orbital Era (Regia-Character Design-Autore Storia-Sceneggiatura) Giappone[12]

---

12 https://chronotomo.aaandnn.com/search/label/Awards
https://fumettologica.it/2024/04/katsuhiro-otomo-manga-anime/

https://ilovevg.it/2021/06/storia-anime/

https://anime.everyeye.it/notizie/akira-opere-autore-the-complete-works-project-491853.html

https://www.animeclick.it/autore/1210/katsuhiro-otomo

Interviste

Trascrizione propria Intervista 1993

(Figura 18) Foto di Katsuhiro Otomo, Anime Click https://www.animeclick.it/autore/1210/katsuhiro-otomo

Nostra trascrizione dell'intervista di 30 minuti a Katsuhiro Otomo pubblicata per la prima volta nell'edizione del 1993 di AKIRA SPECIAL COLLECTION LASER DISC ①
https://chronotomo.aaandnn.com/1993/03/interview-akira-special-collection.html

D: Come è nato AKIRA?

R: All'inizio, un editore di "Young Magazine " mi chiese di fare alcuni pezzi brevi. Dopo averne fatti due o giù di lì, mi chiesero se volessi fare una serie. Non avevo mai fatto molto in termini di serie prima, ma pensai "perché no?". Era il 1982. Mi chiesero di fare qualcosa di fantascienza-azione. All'epoca scrivevo alcuni pezzi di fantascienza, ma pensai di fare una storia lunga man mano che la serie andava avanti e di fare qualcosa che le persone potessero sedersi e leggere. Così è dove ho iniziato. Prima di allora, avevo scritto alcune storie di fantascienza, non tutte delle quali sono state pubblicate in un libro singolo. Praticamente il primo pezzo di fantascienza che ho disegnato si chiamava "Fireball" ②. Il nome del computer in Fireball era Atom. Questo Atom, che prende il nome da "Tetsuwan Atom" ③ (Astroboy) di Osamu Tezuka, compare spesso, quindi è stato... consacrato?...a "Tetsuwan Atom" di Osamu Tezuka. Ho realizzato Fireball in risposta alle opere con cui sono cresciuto. Volevo realizzare il mio pezzo in risposta a quei fumetti di fantascienza. Dopo di che, ho realizzato un pezzo

chiamato "Doumu". ④ Riguardava una bambina di nome Etchan che aveva dei superpoteri. Ora, Shotaro Ishimori ha una storia chiamata "Sarutobi Et-chan". ⑤ Immagino che fosse un omaggio a Shotaro Ishimori. Quel genere di cose. C'era qualcosa del genere anche all'epoca di Akira. Volevo realizzare "Tetsujin 28" ⑥ (Gigantor) di Mitsuteru Yokoyama. La storia generale era... Be', immagino di non poter dire che fosse "Tetsujin 28". L'idea iniziale era, ma è diventata qualcosa di totalmente diverso mentre la scrivevo. Ciò che resta è Kaneda, e... Kaneda è basato sullo Shotaro Kaneda che è apparso in tetsujin 28. Questo, e Akira essendo il numero 28 deriva dal nome Tetsujin 28. E la storia di Tetsujin 28 parla di un'arma segreta, creata dai militari prima della guerra del Pacifico che si risveglia in tempi moderni. Da questo punto di vista, Akira è una rivisitazione di Tetsujin 28, quindi Tetsujin 28 era l'immagine iniziale.

D: Quali sono state le tue linee guida nella creazione del mondo di AKIRA? R: Una nuova Tokyo, credo. Il motivo di Tokyo è venuto fuori molto quando era nelle fasi di *pianificazione* nella mia testa. Volevo fare Tokyo. Il mio pensiero era di avere una storia di fantascienza che si svolgesse in questa città caotica. Ha un forte senso di Tokyo in sé.

D: Ci è stato detto che ci sono note di produzione per AKIRA. Cosa contengono?

R: Sì, è vero. Vediamo... non voglio proprio mostrarli a nessuno. Sono... non ricordo di cosa parlano queste note. La prima ha... È scritta come "episodio 1" ed "episodio 2", ma prima di questo l'intera storia è delineata qui. L'intera storia è distribuita qui. Il finale è totalmente diverso, però. Quando ho iniziato a scriverla, era incredibilmente, incredibilmente... Comunque, scrivevo uno o due volumi nei minimi dettagli. Ma alla fine, scrivevo solo l'immagine di base. Per la maggior parte, ho seguito questo mentre andavo avanti. Questa riga qui significa, "Sono arrivato a questo punto ora." (ride) E qui, ho scritto, "Forse questo è abbastanza per la Parte 1." Ed è semplice. Ecco qui, "C'è panico mentre Akira si sveglia." Questo ha finito per coprire decine di pagine. Non sono sicuro di quante pagine arrivi ora. Devono essere circa 2000, credo. Quindi questo è il mio promemoria generale iniziale, e il resto sono appunti su ogni volume... dove ho scritto un po' di ognuno prima di disegnarlo. Quindi questo ha la storia generale. E per quanto riguarda gli altri, ho annotato le cose ogni volta. Questo è un po' come storyboard, dove ho elaborato le cornici. E cos'altro...? E quando ho creato per la prima volta il titolo per le copertine dei libri, avevo scritto "Akira" in questo modo.

L'ho fatto così per tutto il tempo. All'inizio, pensavo che sarebbe finita più o meno a questo punto, ma era come se la storia non sarebbe mai finita. Cos'altro c'è? Ci sono tre volumi, quindi ce n'è un altro. Questo è più o meno uguale. Quelli sono... Sì, i temi generali. Immagine. Ha anche parte della pianificazione della storia. Ma mentre scrivi, la fine diventa... sempre più diversa da quella che hai scritto all'inizio. A volte ho scritto tutto. Ma diventa sempre più diversa. Ogni tanto, però, mi veniva in mente una trama completa.

D: Qual è stata la prima opera che ti ha influenzato?

R: Questo è stato quando ero alle elementari. Penso che sia lo stesso per tutti quelli della mia generazione. Questo è "Mangaka nyuumon" ⑦ (Come diventare un fumettista) di Shotaro Ishimori. È stato il primo libro che spiegava correttamente come disegnare un fumetto. Dopo averlo letto, sono rimasto agganciato. La prima cosa che mi ha scioccato è stato quel film uscito negli anni '70... Quel film americano. Come si chiamava di nuovo? Com'era? "Bonnie e Clyde". ⑧ "Butch Cassidy e Sundance Kid". ⑨ E "Easy Rider". ⑩ Il modo in cui vedevamo i film e leggevamo i fumetti è cambiato. La vita... Forse è esagerato... Il modo in cui guardavamo il mondo è cambiato. Dopo di che, ho iniziato a guardare film giapponesi e vecchi film molto tempo dopo. Quel genere di cose è successo. Ma immagino che i film americani mi abbiano sicuramente influenzato. Tutti i film dicevano di fare le valigie e lasciare la città. Fondamentalmente, tutti i film parlavano di lasciare casa. "Easy Rider" era così. Così come "Butch Cassidy and the Sundance Kid". Tutti i film parlavano di persone che erano stufe... delle loro vite noiose, quindi volevano andare da qualche altra parte. Era come se anche Woodstock ⑪ fosse così, giusto? Tutti volevano fare l'autostop per arrivare a Woodstock. Era così per alcune persone. Volevo davvero andarmene di casa anch'io. Mi chiedo se là fuori ci sia un posto che non fosse come la mia vita. Quindi volevo andarmene di casa. Ma dire semplicemente che te ne andrai di casa non... Be', non è che sarai in grado di mantenerti. Quindi ho iniziato a pensare, cosa posso fare per guadagnare abbastanza da mangiare? Fumetti? Se disegno fumetti, forse sarò in grado di mangiare... È troppo ottimistico, non è vero? Allora pensavo, "Forse sarò in grado di mangiare se faccio fumetti". Ma a quel tempo, i fumetti avevano un'aria di libertà. Non era... A quell'epoca, non disegnavi qualcosa per divertirti, ma mettevi la vita che conducevi in forma di fumetto. A quei tempi si chiamavano "Youth Comics". Ho pensato, "Beh, è così

che vanno le cose". Ho pensato che sarebbe stato grandioso se avessi potuto vivere di fumetti come quelli.

D: Qual è stato il tuo primo incontro con l'animazione?

R: Immagino che siano i vecchi lungometraggi di animazione cinematografica della Toei che ho menzionato. Immagino che quelli che mi sono piaciuti di più siano stati "Saiyuuki" ⑫ e "Hakujaden". ⑬ Cos'altro? Quelli come "sarutobi Sasuke". ⑭ Cose del genere. Mi piacevano film come quelli.

D: Cosa pensi del fatto di aver realizzato personalmente dei lavori di animazione?

R: Il signor Rin mi ha parlato del lavoro su "Genma Taisen" ⑮ (Harmageddon). Mi è sempre piaciuto Genma. Mi ha chiesto se mi sarei occupato dei character design e ho detto di sì. Ed è così che ci sono entrato. Il cambiamento più grande è stato lavorare in gruppo. Lavorare a un fumetto è un lavoro da soli. Con l'animazione, ci sono molte persone a cui piace disegnare che lavorano insieme. Non è come usare un assistente. Un assistente ti aiuta con il tuo lavoro. Con l'animazione, tutti lavorano insieme allo stesso lavoro. E c'erano così tante persone di talento lì. È stata una sorpresa. Una sorpresa e molto divertente. C'erano solo persone a cui piaceva disegnare. Quando passi dal lavorare da solo a un posto come quello, ti senti davvero a tuo agio. Non è sempre una buona cosa.

D: Cosa ti ha spinto a decidere di animare AKIRA?

R: Subito dopo aver finito di lavorare su "Order to Stop Contruction" ⑯. Non ricordo in che anno. Mi è stato chiesto per la prima volta di fare "Order to Stop Contruction", poi ho fatto "Akira" per una settimana, e poi ho trascorso la settimana successiva allo studio Minami Asagaya. È stato quando ho lavorato lì con altri animatori. Quella è stata la prima volta che Kodansha mi ha parlato di animarlo. Ero molto interessato perché stavo lavorando a un'animazione in quel momento. Volevo farne una mia, ma ho pensato, "Cavolo, sarà un sacco di lavoro!" È stato davvero un duro lavoro.

D: Cosa ti ha creato difficoltà durante l'animazione?

R: Beh, prima di tutto, non pensavo di trasformare la versione a fumetti direttamente in un'animazione. La pensavo come qualcosa di completamente diverso. Era diverso, ma poiché

c'era materiale di partenza e l'avevo scritto io, il mio primo pensiero è stato quello di creare un mondo separato per il film basato sul fumetto. Immagino che la cosa principale fosse la lunghezza. Stiamo parlando di meno di due ore, giusto? È stato difficile mettere insieme tutto in due ore. Inoltre, a quel punto non avevo ancora scritto il finale. È stato duro, sapendo che avrei dovuto persino inventarmi il finale. Fondamentalmente, era diverso dal flusso del fumetto. Ho dovuto iniziare scrivendo il finale. È stato difficile scrivere il finale. Alla fine ci sono stati molti tagli, ma sapevo che ci sarebbero stati. Come lo chiameresti...? È difficile da dire. L'ho pensato più come un'opera visiva che come un'animazione. Si trattava meno di far muovere i personaggi che di modifiche e cose che hai in un film live-action. Volevo fare qualcosa di più tecnico con le immagini. Naturalmente, animiamo i personaggi. Parlando di animazione dei personaggi, abbiamo usato la pre-spartizione, per esempio. Abbiamo fatto cose del genere, ma volevo davvero affrontarle visivamente. Il fatto è che non è proprio un... Come lo chiameresti? Non è proprio un pezzo di carattere. Non un pezzo di carattere? Be', non un pezzo di eroe, intendo. In un pezzo di eroe, si presenta e sembra figo e tutto il resto. In "Akira" non c'è un eroe del genere. Volevo creare questo film più come un pezzo visivo totale.

D: Qual era il tuo intento nell'utilizzare il prescoring?

(La pre-musicatura consiste nel registrare i dialoghi prima che inizi la produzione del film e nell'animare il movimento delle labbra dei personaggi in modo che corrispondano al dialogo.)

R: Ero preoccupato che l'animazione non avrebbe funzionato se i movimenti della bocca non fossero stati in linea con le battute pronunciate durante le riprese ravvicinate. Beh, pensavo che sarebbe stato noioso con solo il playback. Dal momento che sarebbe stato su un grande schermo, ho iniziato dicendo che mi sarebbe piaciuto usare la pre-incisione almeno sui primi piani. Alla fine l'abbiamo usata per quasi tutto, però. Se la pre-incisione sia buona o cattiva è un'altra questione. Il mio pensiero era che se avessimo avuto prima il dialogo, la performance dell'attore sarebbe tornata da lì. Non si limitavano a stare fermi e recitare le loro battute, l'azione emergeva naturalmente nelle loro battute. Questo è ciò che volevo ottenere. Nessuno l'aveva mai fatto prima. Nessuno l'aveva mai fatto, quindi erano un po' persi. Il modo in cui l'animatore immagina la scena è limitato dalla performance degli attori. Alcuni animatori direbbero che è positivo che ci siano le battute perché portano nuove idee al lavoro, e quelli che lo dicono ora non riescono a disegnare l'azione che immaginano. Ci sono questi due lati.

D: Qual era il tuo intento nell'utilizzare Quick Action Recorder?

(Il Quick Action Recorder è un sistema che può digitalizzare i fotogrammi chiave e i fotogrammi intermedi con una videocamera, e riprodurli a 24 fotogrammi al secondo. Viene utilizzato per i controlli e le correzioni del motion timing)

R: Nell'animazione, il montaggio è già terminato nella fase dello storyboard. Penso che sia un processo davvero duro per noi. Con i film, filmi le nostre riprese e poi le monti insieme per adattarle a ciò che hai in testa. Nell'animazione, devi elaborare il ritmo dei montaggi quando sei nella fase dello storyboard. Ciò significa che se sbagli, dopo che è colorato e... Non è solo una corsa di un taglio ciascuno. Non puoi dirlo a meno che tu non veda una serie di rush collegati. Quindi vuoi davvero scoprirlo. Vuoi scoprire se gli storyboard che hai messo insieme stabiliscono il ritmo del movimento e hanno il tempo giusto. Vuoi scoprirlo. Non sono un veterano che può dirlo solo guardando gli storyboard e le istruzioni, quindi volevo saperlo per certo. Penso che anche gli animatori vogliano saperlo. Sapere quanto stanno disegnando. In realtà, quando stai animando qualcosa alla tua scrivania, puoi immaginare che ciò che stai disegnando si stia muovendo, ma non c'è modo di saperlo a meno che tu non lo veda effettivamente muoversi. Usare l'azione rapida è il modo più semplice per farlo. Ci vuole più tempo quando lo usi, per essere sicuri. Tutti sistemano le cose nelle fasi iniziali. Quindi a volte i disegni chiave non arrivano in tempo alla fase di produzione successiva. Ma per essere onesti, questa è la situazione ideale se vuoi che sia perfetto.

D: Qual era il tuo intento nell'utilizzare la computer grafica?

R: Giusto, credo di aver già detto il motivo per cui ho usato la computer grafica prima. Volevo incorporare varie cose visive, non solo l'animazione.

D: Qual è la tua intenzione nell'utilizzare il Synclavier?

(Il Synclavier è un sistema audio digitale in grado di manipolare liberamente vari effetti sonori su una singola tastiera)

R: Il mondo in cui è ambientato è la Tokyo del futuro, quindi... A dire il vero, avrei fatto ancora di più con l'audio se avessi potuto. Il Synclavier ha funzionato davvero. Ma all'epoca, "Akira"

è stato praticamente il primo progetto in cui è stato utilizzato. Non capivo davvero cosa fosse il Synclavier.

D: Il motivo per cui hai scelto Geinoh Yamashiro Gumi per la musica?

R: Gli Yamashiro Gumi⑰ avevano un album con voce bulgara. Non ricordo il titolo. L'avevo sentito prima, e poi hanno fatto "Kecak" dopo. Era un pezzo corale. Be', erano entrambi corali. Ogni disco è stato realizzato come una suite. Cioè, invece di fare un LP con singole canzoni, hanno fatto un album completo. Quindi... Come posso dirlo? Hanno una vera ampiezza nel mondo della musica. Non si lasciano andare a singoli pezzi. Li realizzano con una struttura complessiva. A parte questo, volevo anche usare un ritornello. Volevo decisamente usare un ritornello. Ce l'avevo in mente, quindi ho pensato che dovevo andare con gli Yamashiro Gumi. A parte questo, gli Yamashiro Gumi creano una gamma davvero ampia di musica. Fanno voce bulgara, hanno fatto il Kecak... Fanno anche musica rock. Anche musica tradizionale giapponese. Un vero miscuglio. Pensavo che fossero molto vicini all'immagine che avevo di Tokyo. Pensavo che "Akira" non avrebbe retto se non avesse avuto qualcosa che si adattasse all'immagine di Tokyo, non solo una partitura classica. Sentivo che "Akira" non avrebbe retto se non avesse avuto una musica lussureggiante. Semplicemente classica e corale non sarebbero stati sufficienti. Qualcosa di etnico con più ritmo: mi piace il ritmo, vedi. Il loro lavoro ha molto ritmo.

D: Sulla reputazione di AKIRA nel mondo.

R: Ci sono versioni del fumetto d'oltremare, americane ed europee. All'inizio non ci ho pensato molto. Non l'ho fatto pensando al mercato estero. Quando ne ho sentito parlare per la prima volta, ho fondamentalmente pensato "Wow". Pensavo che ci sarebbero stati solo lettori giapponesi. Ero preoccupato se sarebbe piaciuto o meno, ma la gente l'ha guardato e ha detto che era interessante. È come "Blade Runner" ⑱ e Cyberpunk. Penso che condividesse certe visioni mondiali con quelle, va bene. Il fatto che il fumetto di "Akira" e la versione cinematografica siano stati accettati all'estero potrebbe essere perché condividono quelle immagini.

D: Quali sono i prossimi progetti per Katsuhiro Otomo?

R: Voglio continuare a disegnare fumetti e ci sono nuovi progetti e film che voglio fare. Voglio sicuramente provare anche a fare live-action. Vorrei provare qualcos'altro che sia sulla stessa scala di "Akira". Ci sono cose che non sono riuscito a fare in "Akira" e cose in "Akira" che non sono state all'altezza delle mie aspettative e che voglio riprovare. E c'è un'altra cosa. Voglio provare un pezzo animato che non sia come l'animazione di "Akira". È difficile da dire in termini concreti. Ho la sensazione che l'animazione potrebbe muoversi verso qualcosa di nuovo. Usare l'animazione cellulare, che abbiamo usato finora, e l'animazione CG, che si sta sviluppando rapidamente, è venuto fuori molto bene. Penso che l'animazione potrebbe assumere una forma diversa, quindi penso che potrei voler provare anche quella. Voglio fare un'altra animazione cellulare, ma questa nuova forma di animazione... Come l'animazione che stanno facendo alla Disney che usa i computer. Qualcosa di simile. Penso che l'animazione stia cambiando poco a poco. Nuove macchine e computer escono e influenzano l'animazione. Penso che mi piacerebbe provarci. "Akira", sia il fumetto che il film, è andato all'estero e penso che possa aver aperto molte possibilità. Penso di aver aperto possibilità, non solo per me stesso, ma anche per l'animazione e i fumetti giapponesi. Quindi in questa situazione, penso che gli scrittori stranieri... fumettisti e illustratori lavoreranno sempre di più con noi. Penso che i computer saranno introdotti nell'animazione. E allo stesso modo, il modo di pensare delle persone, dello staff e degli animatori cambierà. E quando dico che sta cambiando, penso che devo fare cose del genere anch'io. Sì. Quando dicono che "Akira" è l'unica cosa fenomenale che ho fatto, non penso che sia un bene per me. Voglio andare avanti, fare un passo avanti. Voglio che altre persone e altri animatori continuino a lavorare al massimo. E voglio sfidare quel mondo... Sfidare quel campo aperto.

Note di ChronOtomo:

①Questa intervista è stata poi inclusa nell'edizione giapponese del 2001 di AKIRA DVD SPECIAL EDITION e nell'edizione del 2012 di AKIRA 30th ANNIVERSAY BLU-RAY EDITION . È stata anche inclusa nell'edizione speciale DVD USA del 2001 (http://amzn.to/YkMiJt)

② Fireball di Katsuhiro Otomo (Katsuhiro Otomo) è un manga one shot di 50 pagine pubblicato il 27 gennaio 1979 in Action Draks ed è stato incluso in Otomo katsuhiro Anthology 1.

③Tetsuwan Atom è un manga di Osamu Tezuka (Osamu Tezuka) pubblicato dal 1951 al 1968. Disponibile come parte di Osamu Tezuka Manga Complete Works Edition in Giappone (http://amzn.to/XXNldN). HORSE (http://amzn.to/10xfYA8) e in spagnolo da GLENÁT (http://amzn.to/10vMmmS)

④ Dōmu di Katsuhiro Otomo è un manga in quattro parti pubblicato tra il 1980 e il 1981 sulla rivista Action Deluxe e raccolto in un volume di 234 pagine nel 1983 da KODANSHA .

⑤Sarutobi Et-chan di Shotaro Ishimori è un manga pubblicato sul Weekly Margarete Magazine di Shueisha dal 1964 al 1966 con il nome Okashina Okashina Ano Ko che fu successivamente cambiato quando fu pubblicato come serie animata da TOEI nel 1971. Diverse disponibilità: http: //amzn.to/10N7OFw

⑥Tetsujin 28 (鉄人28号)(Gigantor) di Mitsuteru Yokoyama (横山 光輝) è un manga pubblicato sulla rivista Shōnen Magazine di Kobunsha dal luglio 1956 al maggio 1966 e in seguito adattato in varie serie anime negli anni '60, '80 e l'ultima nel 2004, oltre a un film live action nel 2005. Disponibilità eterogenea: http://amzn.to/YmHaVd

⑦Magaka nyuumon (Introduzione all'artista manga) (Come essere un artista di fumetti) di Shotaro Ishimori (Shotaro Ishinomori) Disponibile su Amazon Giappone: http://amzn.to/XsuQB1

⑧Bonnie and Clyde (1967) un film diretto da Arthur Penn. Disponibile in DVD in Giappone: http://amzn.to/Xsv6zR , USA: http://amzn.to/YmHiEc , Spagna: http://amzn.to/Ye0fEz

⑨Butch Cassidy and the Sundance Kid (1969) un film diretto da George Roy Hill e scritto da William Goldman. Disponibile in DVD in Giappone: http://amzn.to/YmHVgY , USA: http://amzn.to/Za4jc4 , Spagna: http://amzn.to/16NXW0t

⑩ Easy Rider (1969) diretto da Dennis Hopper. Disponibile in DVD in Giappone: http://amzn.to/YmIs2t , negli Stati Uniti: http://amzn.to/16NYweE , in Spagna: http://amzn.to/XtfNak

⑪Woodstock (1970) un documentario diretto da Michael Wadleigh. Disponibile in DVD in Giappone: http://amzn.to/10N6Vem , negli Stati Uniti: http://amzn.to/10UnDZL , in Spagna: http://amzn.to/16NYEuH

⑫Saiyuuki (西遊記) è un film d'animazione prodotto dalla TOEI nel 1960 basato sul manga di Osamu Tezuka (手塚治虫) del classico cinese Il viaggio in Occidente. Sito della TOEI: http://goo.gl/Bgr6i . Disponibilità in Giappone: http://amzn.to/ZnYsfx , negli Stati Uniti: http://amzn.to/Zioj9q

⑬Hakujaden (白蛇伝) è il primo film d'animazione prodotto dalla TOEI, uscito nel 1958. Sito del film: http://www.toei-anim.co.jp/lineup/movie/movie_hakujaden/ Disponibile in Giappone su DVD: http://amzn.to/10NWzfW

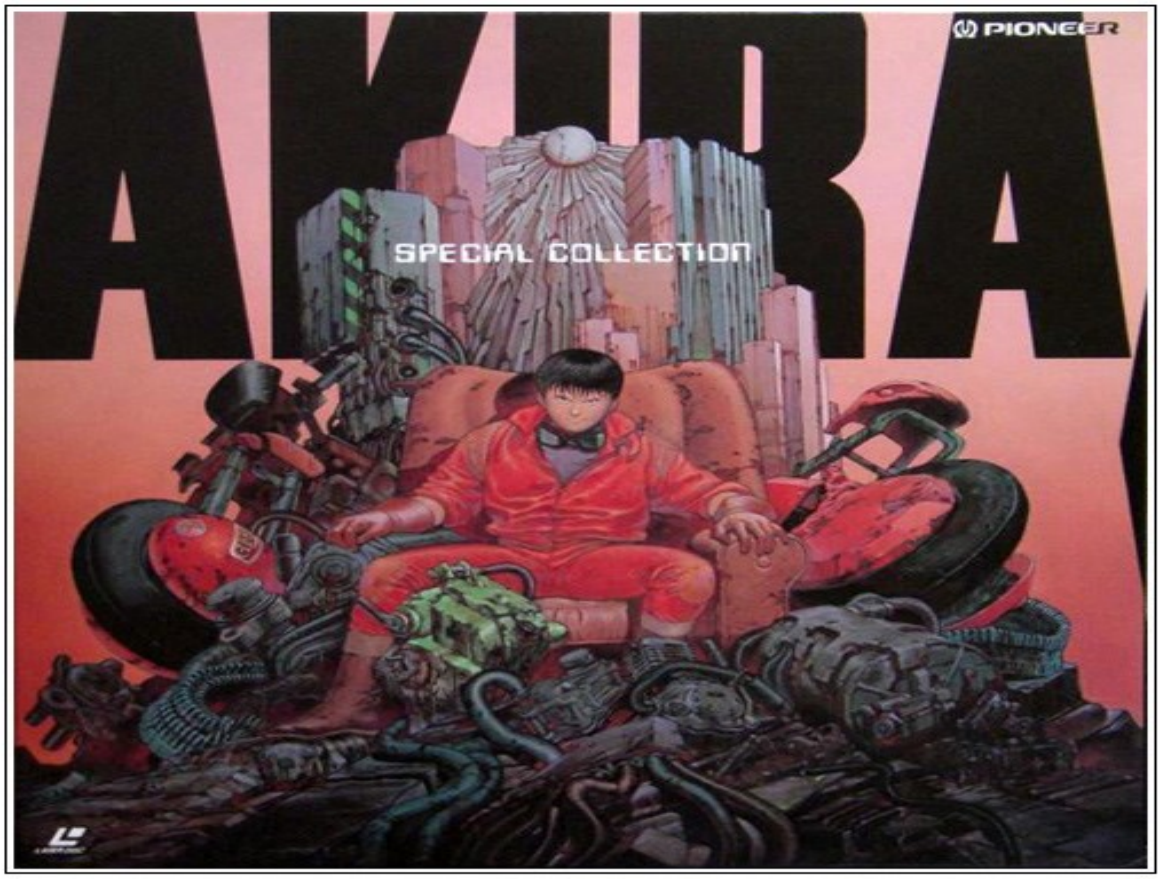
⑭Sarutobi Sasuke (少年猿飛佐助) è il secondo film d'animazione prodotto da TOEI e distribuito nel 1959. Sito del film: http://goo.gl/1gkai . Disponibile in Giappone su DVD: http://amzn.to/10UOaV3 .

⑮ Gemma Taisen (Harmageddon) è un film d'animazione diretto da Rin-Taro nel 1983. I personaggi sono stati disegnati da Katsuhiro Otomo e possono essere trovati in questo libroPersonaggi di Genma Taisen—ATTENZIONE !

⑯Kōji Chūshi Meirei (Ordine di fermare la costruzione) è un cortometraggio d'animazione del 1987 diretto da Katsuhiro Otomo che faceva parte del film Meikyū Monogatari (Labyrinth Monogatari) . Il film è conosciuto negli Stati Uniti come Neo Tokyo.

⑰ Geinoh Yamashiro Gumi (芸能山城組) è un collettivo musicale giapponese fondato nel 1974 da Tsutomu Ōhashi. Sono noti sia per le loro fedeli ricreazioni di musica folk da tutto il mondo, sia per la loro fusione di vari stili musicali tradizionali con strumentazione moderna e sintetizzatori. Sito ufficiale: http://www.yamashirogumi.gr.jp/ Discografia disponibile qui: http://amzn.to/Ynmah4

⑱Blade Runner (1982) è un film diretto da Ridley Scott basato su un romanzo di Phillip K. Dick. Disponibile in Giappone: http://amzn.to/12KyGtB . Negli Stati Uniti: http://amzn.to/10UUzkK . In Spagna: http://amzn.to/ZogEFR



(Figura 18) Pioneer has released AKIRA SPECIAL COLLECTION on Laser Disc. The 3 disc box set includes an extensive interview with Katsuhiro Otomo and at the end of each sideof the discs there is a supplemental section with all of the storyboards. The illustration drawn by Katsuhiro Otomo for the box cover was collected in the book AKIRA CLUB.

Trascrizione propria dell'intervista pubblicata dalla casa editrice Kodansha nel 2019:

10 anni di fumetti Kodansha: gennaio in evidenza: AKIRA (intervista a Otomo, spille esclusive Rightstuf, concorsi a premi e ALTRO) 09 gennaio 2019

La creazione di Akira nelle parole di Katsuhiro Otomo Basato sull'intervista di Stéphane Beaujean pubblicata per la prima volta su Kaboom (numero di febbraio-aprile 2016)

D. Come è nato Akira?

Kastuhiro Otomo (KO): Volevo disegnare questa storia ambientata in un Giappone simile a quello dopo la fine della seconda guerra mondiale: fazioni governative ribelli; un mondo in ricostruzione; influenza politica straniera, un futuro incerto; una generazione di giovani annoiati e spericolati che gareggiano in bicicletta. Akira è la storia dei miei anni da adolescente, riscritta per essere ambientata nel futuro.

Non ho mai pensato troppo ai due personaggi principali mentre li realizzavo; Ho solo proiettato come ero quando ero più giovane. Le idee sono venute fuori in modo naturale dai miei ricordi. D. Mi sono chiesto questo: avevi in mente un personaggio e un design solidi per Akira all'inizio?

D: All'inizio della storia, Akira è trattato come una leggenda e non viene mai effettivamente rappresentato fino a diversi capitoli.

KO: La storia di Akira è gradualmente aumentata di dimensioni mentre la scrivevo, ma avevo delineato la trama di base fin dall'inizio. A causa di una mancanza di preparazione, ho dovuto portare Fireball a una conclusione frettolosa senza il finale che avevo in mente, quindi non volevo ripetere quella delusione.

D: Si potrebbe dire che Akira è nato dalla frustrazione che avevo per questo in quel momento. La storia è diversa da Fireball , ma volevo svilupparla allo stesso modo, quindi sono entrato in maggiori dettagli della storia nei miei preparativi per Akira. Non importa cosa, volevo disegnare esattamente il finale che volevo. Ho capito esattamente cosa fosse Akira all'inizio, e mi è venuta l'idea in tempi piuttosto rapidi, anche se è cambiata un po' man mano che il progetto andava avanti.

D: Cosa volevi fare di più con Akira ?

KO: Volevo approfondire i miei problemi con velocità e fluidità, perfezionare le mie capacità di raccontare una storia con il minor numero di parole/frasi possibili, modificarla per ottenere quel senso di velocità e far sì che le persone la leggessero più velocemente, e allo stesso tempo farle fermare di colpo nelle scene importanti. Ho tenuto a mente quel senso di velocità con l'arte stessa mentre la disegnavo. All'inizio ho pensato che avrei concluso la storia in un unico volume, quindi ho scritto una sinossi di due pagine con questo in mente e ho pensato di averla fatta in sei mesi. Proprio come è successo con Dōmu , sebbene siano emerse immediatamente nuove idee e problemi, che hanno ampliato la storia e lo sfondo.

D: In Francia, e in Occidente in generale, si dice che Akira rappresenti le tue preoccupazioni sulle questioni politiche, in particolare l'energia nucleare. Pensi che sia un'interpretazione errata, causata dalle differenze culturali tra Giappone e Occidente?

KO: Sono consapevole di questa linea di pensiero, ma è perché la Francia adotta una visione filosofica di tutto, distorcendola. Non è come viene vista in Giappone e non è ciò che viene rappresentato nel fumetto. Non ho intenzione di esprimere le mie opinioni politiche o filosofiche. L'ho detto spesso in precedenza, ma una delle mie influenze mentre realizzavo Akira è stata Tetsujin 28-go . Questa era una serie manga pensata per bambini, con numeri applicati al cast dei personaggi, e volevo rendere omaggio a questa serie. Volevo anche rappresentare il tardo periodo Showa (Giappone del dopoguerra), compresi i preparativi per le Olimpiadi, la rapida crescita economica e i disordini studenteschi degli anni '60. Volevo ricreare i vari elementi che hanno costruito questa era e creare una storia emozionante che sembrasse abbastanza credibile nella realtà. Guardando il mondo ora, mi chiedo come sia finito in questo modo. Guardando a questioni come guerre/conflitti e criminalità organizzata, posso sentire il mondo perdere lentamente l'equilibrio e spero che possiamo migliorare in questo. Fondamentalmente, però, Akira è stato fortemente influenzato dal manga che ho letto da bambino, e ritrae questo tipo di forza brillante che vedi nelle persone in tutto il mondo nei loro anni più giovani e puri. Questo è il semplice tema predicato da Akira ; è una tragedia che raffigura persone che distruggono l'equilibrio del mondo in quest'era che volevo ricreare.

D: Ho altre due domande sul tuo lavoro. Penso che ci sia questo concetto di "utopia all'interno dell'apocalisse" in Giappone. Fin dal grande terremoto durante il periodo Edo, c'è stato un tema nell'intrattenimento giapponese secondo cui le catastrofi possono avere un lato positivo, ripristinando l'equilibrio o riformando gli errori passati. È qualcosa su cui ti sei concentrato? Il secondo è legato alla Seconda guerra mondiale e ai nuovi cataclismi raffigurati in Godzilla nel 1955. Quando si raffigurano persone che commettono errori, la maggior parte dei manga fino ad ora ha utilizzato stranieri non giapponesi per quei ruoli, ma tu hai utilizzato personaggi giapponesi. Pensi che si possa dire che sei il primo creatore a raffigurare il Giappone antagonizzato dai suoi stessi cittadini?

KO: Certamente, distruzione e ricostruzione sono raffigurate nelle mie opere, in particolare in Akira. In Akira l'apocalisse avviene a metà della storia, quindi penso che tu possa capire quanto io sia interessato ai due lati di quella che tu chiami "utopia all'interno dell'apocalisse". Ciò potrebbe derivare dagli elementi della cultura giapponese che ho dentro di me, ma non è una teoria che costruisco prima di iniziare a scrivere. Una cosa che dovrei sottolineare è che non ho intenzione di sostenere la cultura giapponese in alcun modo. Tutt'altro. Voglio creare storie influenzate da molte cose provenienti dal Giappone, dagli Stati Uniti e dall'Europa, dall'arte ai film e ai manga e molto altro. Non ho deliberatamente deciso di usare giapponesi invece di occidentali per i personaggi che promuovono la distruzione della natura, ma se sembra così, non è affatto qualcosa di cui ero consapevole.

D: Le immagini dell'apocalisse nei tuoi manga e nei tuoi film sono molto impressionanti. Da dove provengono?

KO: A Tokyo, gli edifici vengono abbattuti e ricostruiti in continuazione (cosa che ha anche origine nelle leggi immobiliari). È il punto in cui è raro non vedere un edificio in costruzione se si fa una passeggiata all'esterno. Da quando ho raffigurato un enorme complesso di appartamenti a Dōmu, ho avuto un interesse molto più grande per l'architettura, il che mi ha portato a voler raffigurare più edifici in costruzione. Questi mi sembrano sempre così freschi, ed era qualcosa che non vedevo davvero fino a quando non mi sono trasferito a Tokyo. Ho disegnato così tanti edifici nel mio tempo che riesco istintivamente a vedere come un edificio crollerebbe o in quali pezzi si spezzerebbe mentre crolla. Voglio sempre disegnare ciò che mi salta in mente, quindi ho scritto storie che soddisfacevano il mio desiderio di raffigurare edifici

che vengono distrutti. Forse sono spinto a distruggerli perché sto cercando di avere una comprensione completa di tutto e voglio assicurarmi di capire correttamente le strutture. Anche con i modelli di giocattoli in plastica, non posso fare a meno di volerli vedere rompersi dopo aver finito di costruirne uno. In ogni caso, non credo che ci sia stato nessuno prima di me che si sia impegnato così tanto nella rappresentazione degli edifici. Mi prendo il mio tempo e ci penso perché mi piace farlo. Grazie a ciò, i critici in Giappone hanno fatto cose come paragonare il mio approccio a persone come Monsù Desiderio e Piranesi per questo, ma non è affatto vero. Sono interessato alla loro arte, ovviamente, ma affrontiamo il nostro lavoro in modi completamente diversi. Loro raffigurano le strutture di antiche strutture abbandonate nel tempo, mentre io sono interessato al momento esatto in cui l'edificio crolla. D. Il tuo lavoro presenta sfondi e personaggi disegnati con lo stesso livello di dettaglio, dando loro un trattamento identico.

KO: Penso che disegnare sfondi con così tanti dettagli sia stato influenzato dal manga di Shigeru Mizuki, di cui sono un grande fan. Leggere il suo lavoro mi ha fatto capire quanto sia importante per la storia avere sfondi dettagliati. Il motivo è semplice: gli sfondi occupano la maggior parte dello spazio in qualsiasi riquadro. La mia abitudine di disegnare sfondi deriva da questo. Da allora, mi sono sempre piaciuti gli edifici grandi e voluminosi; cammino per Shinjuku e disegno, o guardo dritto in alto dal basso della Torre Eiffel. Guardo qualcosa attraverso la macchina fotografica nella mia mente, distorcendola con l'obiettivo, cambiando l'angolazione, cercando naturalmente modi per mostrare la struttura il più possibile

D: I critici giapponesi ti hanno elogiato per essere stato il primo mangaka a disegnare volti giapponesi realistici, oltre che per averli variati così tanto e non aver mai disegnato due volte lo stesso.

KO: Ho sempre tenuto conto dei due punti chiave del fantasy e del realismo. Se uno è lasciato troppo all'ombra dell'altro, ciò indebolisce la storia. Rappresentare le cose in modo troppo realistico danneggia in realtà il realismo sociale dell'opera e se ti addentri troppo nel regno del fantasy, ciò danneggia la sua capacità immaginativa. Penso sempre a come bilanciare i due. Penso che il realismo dei miei primi lavori derivi dal modo in cui ho usato i miei cari amici come modelli di personaggi. Il mio stile è naturalmente costruito dall'osservazione.

D: In un'intervista, uno dei tuoi editor ha detto "Nella scena di Akira con l'esplosione di Neo Tokyo, ha usato una quantità enorme di tratteggio incrociato per rappresentare il volume della sfera e il modo in cui la luce la colpisce. Ho suggerito che dipingerlo di nero e poi tracciare delle linee bianche sarebbe stato più rapido e facile, ma lui si è arrabbiato con me e ha detto che non poteva farlo; non con i milioni di persone che morivano dentro la sfera". Penso che questo dimostri davvero il rapporto che hai con la tua arte.

KO: Ho passato un'intera serata ad annerire gradualmente quella sfera con linee molto sottili. L'editor era piuttosto allarmato quando l'ha vista, con tutto il tempo che ci è voluto. Ma, anche se non puoi vederlo perché è una rappresentazione completa dell'esplosione, ci sono milioni di vite perse in questo riquadro. Se volevo che i lettori percepissero il realismo nella scena e percepissero quanto fosse significativo questo evento, quel lavoro speso per coprirlo con linee nere dettagliate era indispensabile. Fare arte richiede un'enorme quantità di energia e concentrazione. Disegnare accuratamente, riprodurre fedelmente l'aspetto dei personaggi e non fare troppo affidamento sul fascino (disegnare persone troppo carine, ecc.) richiede tonnellate di energia, al punto che a volte il mio corpo non riesce a sopportarlo. La creatività consiste nel proiettare tutto di te stesso nel tuo lavoro. Devi avere l'onestà di esporti completamente, la capacità di riconoscere i tuoi limiti e il potere di esprimere il modo in cui percepisci il mondo. Lancio sempre questi incantesimi per aiutarmi a trovare la forma migliore possibile per le linee che disegno, aggiungendo rughe ai volti dei personaggi anziani e disegnando dettagli negli edifici per aiutare i lettori a immergersi nella storia. Quando disegno nuvole o edifici, canto alle linee, dicendo loro di "diventare una nuvola" o "diventare un edificio". Molti altri artisti lo hanno detto, quindi potrebbe essere banale ormai, ma disegnare qualcosa significa in realtà proiettare se stessi nell'oggetto che si sta disegnando. Per riuscirci, devi elaborare quegli incantesimi nella tua arte, al punto che potresti disgustare i tuoi lettori! Questo è anche il motivo per cui non uso i computer. Non ne ho bisogno e, rispetto all'arte disegnata a mano, quella potente "magia" non è altrettanto efficace. Ho già disegnato con i computer in passato, ma non mi piace molto. Farlo significa che non esiste un originale e mi piace di più quando ne ho uno originale. Quando riesci a disegnare veramente liberamente, prendendo l'immagine nella tua mente e mettendola perfettamente su carta, che si tratti di una struttura o di una posa, inizi a vedere cose che prima non riuscivi a vedere. Ne diventi consapevole.

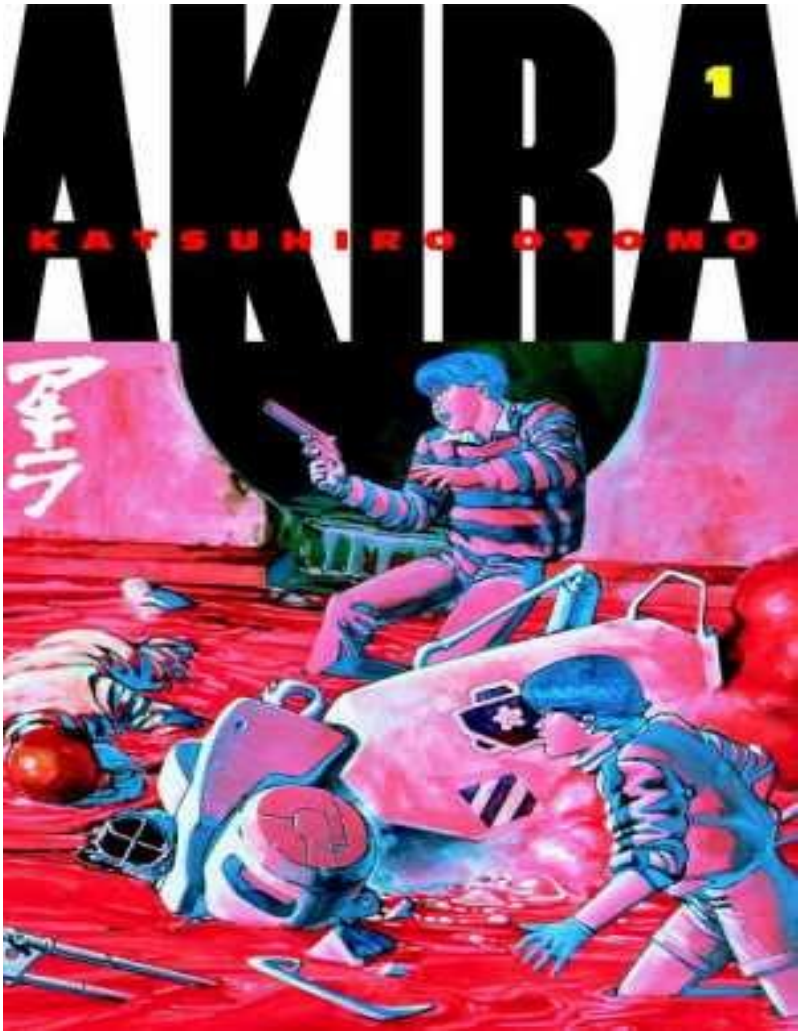
D: Come procedeva la produzione di Akira in generale?

KO: All'inizio, producevo venti pagine a puntata, ovvero circa quaranta pagine al mese. In termini di produzione, la prima cosa che facevo per ogni capitolo era completare completamente la prima pagina per esercitarmi. Il lavoro doveva procedere velocemente, quindi non mi preoccupavo nemmeno di schizzi di pose dei personaggi o altro; disegnavo direttamente sulla pagina del fumetto che stavo inviando agli editori, senza dover rifare. Dopo aver completato una pagina, il mio assistente usava una penna Rotring e un righello per inchiostrare le linee sugli edifici e il resto degli sfondi. Lavoravo prima di lui, completando la bozza due giorni prima della scadenza. Ci mettevo mezza giornata a disegnare i personaggi, poi rifinivo gli edifici, aggiungendo polvere, fessure e crepe nelle finestre per dargli vita. Finivamo la bozza finale alle 5 di mattina di domenica, avevamo inchiostrato i personaggi entro le 7 di sera e poi il capitolo completo veniva consegnato alle 8 di mattina di lunedì. Ha avuto successo abbastanza rapidamente. Il primo volume vendette 300.000 copie nella sua prima tiratura, nonostante fosse venduto al prezzo piuttosto alto di 1.000 yen. Quando iniziò la produzione dell'anime Akira , il manga procedeva su un programma settimanale, in altre parole, disegnavamo 20 pagine a settimana. Assunsi un secondo assistente per aiutarmi, arruolandone occasionalmente un terzo solo per gestire il lavoro di screentone. Quando si avvicinava la scadenza del manga, tiravamo fuori diverse notti in bianco, poi entravo direttamente nello studio dell'anime il giorno dopo. Tuttavia, penso che lavorare da solo sia la cosa più adatta a me. Ho fatto lavori di aiuto quando ero più giovane, ma non ho mai lavorato come assistente in uno studio di manga. Grazie,[13]

[13] Otomo-sensei! Copyright: AKIRA © MASH·ROOM Co. Ltd./Kodansha Ltd.le. https://kodansha.us/2019/01/09/10-years-kodansha-comics-akira/

(In alto, Figura 19) (A destra, Figura 20)

10 years of Kodansha Comics! The year 2019 marks the 10th anniversary of the first Kodansha Comics manga published in English. Please join us in celebration as we select one classic Kodansha Comics series each month for exclusive content, promotions, and other surprises!



Bibliografia

Libri

ASUKA Reiji , RYUSUKE Hikawa, *Intervista ai doppiatori originali e a Susumi Aketagawa*, contenuta nel Cofanetto DVD *Akira 35Th Anniversary Limited Edition* (4K Ultra HD + 2 Blu-Ray+Booklet), Dynit, 2022.

BENDAZZI Giannalberto, *Animazione, una storia globale*, Utet edizioni, stampato a Milano, 2016.

CALIK Selen, *Re-viewing Thomas Lamarre's The Anime Machine after Hayao Miyazaki's The Wind Rises: On the Critical Potential of Anime*, edizioni Kritika Kultura, 2016, https://www.researchgate.net/publication/305458847_Re-viewing_Thomas_Lamarre's_The_Anime_Machine_after_Hayao_Miyazaki's_The_Wind_Rises_On_the_Critical_Potential_of_Anime.

GHILARDI Marcello, *Cuore e Acciaio - Estetica dell'animazione giapponese*, Esedra Edizioni, stampato a Padova, 2003.

LAMARRE Thomas, *The Anime Machine-A media theory of animation*, Editore: University of Minnesota Pr, stampato a Minneapolis, 2009.

NAPIER Susan J., *Akira and Ranma ½: The monstrous adolescent pp 39 to 62 from the book Anime from Akira to Princess Mononoke - Experiencing Contemporary Japanese Animation*, published by Palgrave Macmillan, stampato a Londra, 2001 https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780312299408_3

NOVIELLI Maria Roberta, *Animerama - Storia del cinema d'animazione giapponese*, edizioni Marsilio Biblioteca, stampato a Venezia, 2015

PELLITTERI Marco , *Generazioni e pubblici giovanili italiani intorno ai manga e anime. Dove subculturale e nazionale-popolare esistono*, H-ermes, Journal of Communication, Comm. 21, 115-148, Xi'an Jiaotong-Liverpool University, 2022.

PELLITTIERI Marco, *Il Boom degli anime in Italia*, pubblicato da Cabiria https://animata.beniculturali.unipd.it/wp-content/uploads/2015/09/Cabiria-179-Pellitteri.pdf,

PELLITTIERI Marco, *Il Drago e la Saetta - Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, edizioni Tunué, stampato a Latina, Edizioni Tunuè, 2008.

TAVASSI Guido, *Storia dell'animazione giapponese* - Autori, arte, industria, successo dal 1917 ad oggi, Tunué Edizioni, 2022, stampato a Latina, 1a edizione 2012, edizione consultata 2022.

UVA Christian , *Il cinema d'animazione - Gli scenari contemporanei dal cartoon al videogame*, edizioni Carocci editore, stampato a Roma, 2023.

Articoli dei siti

Animeclick, Katsuhiro Otomo, https://www.animeclick.it/autore/12 [ultima lettura: 10/10/2024]

Cartoni giapponesi, in Italia a migliaia: ma i veri cult furono i primi. La cronologia, pubblicato il 16 novembre 2015 da Cassandra Capriati e Marco Montrone https://www.barinedita.it/storie-e-interviste/n2228-cartoni-giapponesi-in-italia-a-migliaia--ma-i-veri-cult-furono-i-primi.-la-cronologia [10/10/2024]

Come Akira ha rivoluzionato il Cinema di animazione mondiale, pubblicato il 14 Marzo 2023 da Eris Celentano https://www.cinefacts.it/cinefacts-rubrica-dettaglio-47-8/come-akira-ha-rivoluzionato-il-cinema-di-animazione-mondiale.html [ultima lettura: 10/10/2024]

Cinematographe: https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/akira-significato-spiegazione-film/ [ultima lettura: 10/10/2024]

"Anime" giapponesi e l'Italia: un legame profondo tra arte, cultura e territorio, di Di Francesco Paolo Di Leva, pubblicato il 25 Novembre 2022 su Eroi del Gusto, https://www.eroidelgusto.it/anime-giapponesi-e-litalia-un-legame-profondo-tra-arte-cultura-e-territorio/ [ultima lettura 10/10/2024]

Katsuhiro Otomo: annunciata una raccolta di tutte le opere del papà di Akira

https://anime.everyeye.it/notizie/akira-opere-autore-the-complete-works-project-491853.html [ultima lettura: 10/10/2024]

Fumettologica https://fumettologica.it/2024/04/katsuhiro-otomo-manga-anime/ [ultima lettura: 10/10/2024]

GiapponeinItalia https://www.giapponeinitalia.org/2018/04/trentanni-akira-capolavoro-di-otomo/ [ultima lettura 10/10/2024]

The History of Anime's Journey to America - Fandom. https://www.fandom.com/articles/anime-history-america. [ultima lettura: 10/10/2024]

MTV Anime Night, un programma che fece la storia, Di Nathan Greppi 21 Ottobre 2019, https://fumettologica.it/2019/10/anime-night-mtv/ [ultima letturea 10/10/2024]-History of anime in the United States - Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_anime_in_the_United_States. [ultima lettura: 10/10/2024]

Storia della corsa in Italia di manga e anime di Giuseppe Cecere, pubblicato il 27 Luglio 2021 https://www.illibraio.it/news/fumetti/manga-e-anime-1407062/ [ultima lettura: 10/10/2024]

La storia degli anime, dagli inizi fino ai giorni nostri https://ilovevg.it/2021/06/storia-anime/ [ultima lettura: 10/10/2024]

La nascita dell'industria degli anime — Toei Douga & Hakujaden, pubblicato da Mr. Gozaemon su Mr. Gozaemon's Review il 3 febbraio 2020, https://mrgozaemonreviews.blog/2020/02/03/la-nascita-dellindustria-degli-anime-toei-douga-hakujaden/ [ultima lettura il 25/10/2024]

Circuiti di mille valvole,Gli italiani hanno guardato molti più cartoni giapponesi dei loro coetanei europei, di Nicola Baroni, pubblicato su Linkiesta il 29 Maggio 2020, https://www.linkiesta.it/2020/05/cartoni-animati-giapponesi-vedere/ [ultima lettura 10/10/2024]

Katsuhiro Otomo's prize and nominations, IMBd https://www.imdb.com/name/nm0960028/awards/ [10/10/2024]

Neverending Evolution of Anime: The History of Anime. https://myanimelist.net/featured/522/Neverending_Evolution_of_Anime__The_History_of_Anime. [ultima lettura: 10/10/2024]

History of anime - Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_anime. [ultima lettura: 10/10/2024]

Lo Spazio Bianco https://www.lospaziobianco.it/akira-carta-pellicola/ [10/10/2024]

La storia dell'anime. I colori e l'anima del Giappone, pubblicato il 12 aprile 2017 da Antonio Soda su Diario di Rorschach https://diariodirorschach.com/blog/2017/04/12/anime/ [ultima lettura: 01/11/2024]

Why is Anime so popular? by Sarina Thomas, published Apr 24, 2024, Medium, https://medium.com/@sarinathomas/why-is-anime-so-popular-813a36597e93#:~:text=The%20popularity%20of%20Japanese%20anime,realistic%20portrayals%20of%20human%20experiences. [ultima lettura: 10/10/2024]

Gli anime in Italia – Da Goldrake ai film di Miyazaki, di Gianluca Testaverde pubblicato il 23 Ottobre 2023 https://www.meganerd.it/gli-anime-in-italia-da-goldrake-ai-film-di-miyazaki/ [] [ultima lettura: 10/10/2024]

Why Anime Is More Popular Than Ever by Suhaib Adeel, Published Aug 8, 2023 on MovieWeb, https://movieweb.com/why-anime-is-so-popular/ [ultima lettura: 10/10/2024]

Perchè Akira è l'anime più influente di tutti i tempi, pubblicato su NSS Magazine il 15 Marzo 2023 di Francesco Martino https://www.rivistastudio.com/akira-anniversario/ [ultima lettura: 10/10/2024]

SHINTOISMO, pubblicato su Chiesa di Milano il 23 novembre 2009 dalla redazione della diocesi, https://www.chiesadimilano.it/cms/speciali-archivio/religioni-e-culture/shintoismo-25507.html