

DOPIOZERO

Da Goldrake a Supercar Gattiger

Giovanni Caruso

4 Novembre 2013

Se non fosse per quel *Mazinga Zeta* in copertina, stentereste a credere che questo minuscolo volumetto contenga (quasi) il meglio dei super robot (*SÅ«pÄ•Robotto*) giapponesi. Edito da Mimesis, [Da Goldrake a Supercar Gattiger](#) di Enrico Cantino Ã" in prima istanza la mappa di tutti i *topoi* del genere *mecha anime*. C'Ã" tutto.



Lo spirito scintoista; l'ereditÃ dei samurai; uno scienziato a capo di un centro di ricerca (oppure morto dopo la creazione della *super weapon*); un adolescente con un tragico passato; un gruppo di giovani comprimari ad affiancarlo (per i robot componibili); la bella di turno e il suo ruolo marginale; il Giappone sotto assedio; il robot gigante e l'immane nemico venuto dallo spazio o dalle viscere del pianeta.

C'Ã¨ poi il rituale del combattimento: l'uscita del robot; l'eventuale assemblaggio o trasformazione Ã¨ seguita da posa "plastica" e frase a effetto; le mosse speciali e i colpi finali. Tutti preceduti da comando vocale. E Ã¨ per molte delle serie qui citate Ã¨ un *manga* come *media form* di origine per sfruttare una fama giÃ consolidata.



SuperRobots: <http://i510.photobucket.com/albums/s349/migzus19/yugi/srwsuper.jpg>

Tanta ricchezza Ã¨ scrive Cantino Ã¨ stata spesso accostata a narrazioni fin troppo povere e inconsistenti. Lo stesso vale per una struttura a episodi ripetitiva e priva di sorprese, comune un po' a tutto il genere. Non a caso, il meglio di ogni serie si concentra generalmente nel primo episodio (antefatto, presentazione dei personaggi e prima comparsa del robot) e nell'ultimo (duello finale che risolve l'intera vicenda). Nel mezzo, pochi colpi di scena: qualche avvicendamento tra le fila nemiche Ã¨ prelude alla discesa in campo del comandante supremo; un graduale aumento della forza dell'avversario utile a temperare l'eroe o per introdurre nuovi armi.

Nel volume, i *mecha* sono organizzati per complessitÃ . Robot antropomorfi con un pilota al loro interno: *Mazinga Zeta* (*MajingÃ•Zetto*, 1972), *Grande Mazinga* (*Gureeto Majinga*, 1974), *Goldrake* (*UFO Robo GurendaizÃ•*, 1975). Robot componibili (assemblaggio di diversi componenti): *Getta Robot*, *Vultus 5* (*Chodenji machine Voltes 5*, 1977), *Daltanious* (*Mirai robot Daltanias*, 1979). Robot trasformabili: *Daitarn 3* (*Muteki Kojin Daitarn 3*, 1978), *L'invincibile robot Trider G7* (*Muteki Robot Trider G7*, 1980). Robot simbiotici (il pilota Ã¨ in qualche modo parte integrante della macchina): *Jeeg robot d'acciaio* (*Kotetsu Jeeg*, 1975), *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, 1995). Le ultime pagine del libro sono dedicate ad alcune serie che, seppur prive di "robot", condividono alcuni degli elementi su citati: *Devilman* (*Debiruman*, 1972) e *Supercar Gattiger* (*Cho Supercar Gattiger*, 1977).

Uno degli spunti piÃ¹ interessanti del libro riguarda il passaggio dai super ai "real robot" (*riaru robotto*). Serie quali *Mobile Suit Gundam* (KidÅ•Senshi Gandamu, 1979) e *Patlabor* (*KidÅ•keisatsu Patlabor*, 1989) aprono una nuova fase fatta di temi piÃ¹ maturi, archi narrativi ben piÃ¹ articolati e soluzioni tecnologiche piÃ¹ credibili. In Gundam, per esempio, il robot perde lo status di divinitÃ per diventare "[...] uno strumento bellico prodotto in serie. Come tale, puÃ² essere distrutto (e quindi rimpiazzato). PuÃ² anche terminare le munizioni. Le armi non richiedono piÃ¹ il comando vocale, diminuiscono di numero, diventano verosimili: spade, lance e, piÃ¹ spesso, fucili, pistole e mitragliatrici. Quanto al design, Ã¨ anonimo. Niente piÃ¹ aspetto antropomorfo. La spersonalizzazione riguarda perfino i colori [...]. Il pilota non Ã¨ piÃ¹ un guerriero improvvisato, bensÃ¬ un militare appositamente addestrato: *un professionista*. Al centro dell'*anime* ci sono le persone e i loro ideali. PerchÃ© la parola d'ordine, ora, Ã¨: (maggiore) realismo" (p. 56). Un desiderio di *realismo* cosÃ¬ smodato che i giapponesi hanno persino eretto una statua del *Gundam* in scala 1:1 nel quartiere di Odaiba (Tokyo). Il tutto per festeggiare i trent'anni della serie.

Cantino fa del "realismo" un problema di tecnologia o di coerenza logica: le munizioni infinite dei super robot; l'inspiegabile ragione che porta il nemico ad attendere l'assemblaggio / trasformazione dell'eroe (a parte episodio in *Daltanious*); l'inesauribile energia che alimenta gli stessi *mecha* (*Neon Genesis Evangelion* Ã¨ un'intelligente eccezione). La [lista delle incongruenze](#) rischia di essere infinita. Nella classifica degli interrogativi piÃ¹ gettonati: Ã¨ davvero possibile alloggiare un pilota all'interno di un gigante di metallo? Nel manga *Super Robot 28* (*Tetsujin NijÅ«hachi-gÅ•*, 1956), il problema Ã¨ affrontato e risolto con l'adozione di un telecomando per il controllo a distanza. Lo stesso accorgimento sarÃ ripreso in *Reel Steel* (Shawn Levy, 2011), anche se i robot del film hanno dimensioni ben piÃ¹ modeste.



NeonGenesisEvangelion: <http://static.zerochan.net/Neon.Genesis.Evangelion.full.387509.jpg>

Il dibattito sul realismo Ã" meno "frivolo" di quanto possa sembrare. In *The Soul of Anime* (2013), Ian Condry conferma l'importanza del termine "real" (riaru), ma sposta il discorso verso una dimensione storico-critica (p.117). La questione si gioca allora sulla capacitÃ degli anime di generare una realtÃ altra, plausibile per sÃ© e quindi possibile, reale pur nel suo essere finzione. Secondo Susan Napier (*Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*, 2005), che lo stesso Condry cita: "The many examples of postwar Japanese anime featuring [...] young pilots who pilot giant robots point to genres that rely on fantasy and futurism [...] deemed attractive at least partly because they create imaginary worlds that go beyond what is really possible" (p.118).

Lo studioso Toshiya Ueno (*Kurenai no metaru sutsu: Anime to iu senba*, 1998) va oltre e, riporta ancora Condry, nell'occuparsi delle forme di rappresentazioni della guerra nei *mecha anime* "[...]argues that anime straddles a desire for real representation, and yet, at the same time, it can succeed only because it is ultimately fictional. [...] This success relates to providing a critical perspective on war's violence yet at a step removed because it is animation". Secondo questa impostazione, le produzioni anime degli anni Settanta e Ottanta rappresenterebbero "one of the few places in Japanese public culture to debate war and its consequences, a complex mix of trauma and capitalism" (p.119).



Attack of Friday Monsters! A Tokyo Tale: <http://oyster.ignimgs.com/wordpress/stg.ign.com/2013/07/AttackOfTheFridayMonsters!/>

Si torni ai robot. Per chi, dopo aver letto il libro, sentisse il bisogno di un approfondimento, il consiglio Ã" di non perdersi la sfida "kaiju vs jaegers" del recente *Pacific Rim* (Guillermo del Toro, 2013), senza preoccuparsi troppo delle contaminazioni del cinema americano â?? cui *manga* e *anime* devono qualcosa (Condry, 2013, p.94) â?? o della trama lacunosa â?? perfettamente in linea con il genere.

Recentemente, *Jeeg* e *Mazinga* sono tornati alla ribalta grazie a due lavori di Go Nagai (padre delle due serie): guardate *Kotetsushin Jeeg* (KÅ«tetsushin JÅ«g, 2007) e *Mazinger Edition Z: The Impact!* (*Shin MajingÅ« ShÅ«geki! Z Hen*, 2009) solo dopo aver apprezzato le serie degli anni Settanta e a patto di abbandonare ogni furore filologico. Da qualche parte in rete, c'Ã" addirittura un [progetto remake](#) di *Goldrake* in grafica 3D e *live action* â?? attualmente arenatosi.

Il videogioco *The Attack of Friday Monsters! A Tokyo Tale* (Level-5, Nintendo 3DS, 2013) Ã¨ un'altra buona scelta. Ambientata in un sobborgo periferico della Tokyo del 1971, questa favola propone l'atmosfera tipica dell'epoca degli eroi giganti da *prime time* televisivo (non a caso i mostri appaiono ogni venerdÃ¬). Del gioco, particolarmente ispirata Ã¨ l'introduzione (mia traduzione):

Negli anni Cinquanta, la fiorente industria cinematografica giapponese reiventava i monster movie. I mostri giganti dell'era "kaiju" spesso simboleggiavano i nefasti effetti di inquinamento, radiazioni ed esperimenti con la bomba all'idrogeno.

Negli anni Sessanta e Settanta nasceva il genere "hero show". Coraggiosi eroi sfidavano i kaiju in prima serata con l'intera nazione paralizzata davanti al televisore.

Questi eroi avevano le dimensioni dei terribili nemici. Tuttavia, piÃ¹ che una minaccia, essi erano amici dei figli del Sol Levante, se non padri pronti a proteggerli qualunque fosse il sacrificio loro richiesto...

La serie di videogiochi *Super Robot Taisen* (*SÅ«pÄ•Robotto Taisen*) rappresenta un must. In particolare, a *4th Super Robot Wars* (*Dai 4 Ji SÅ«pÄ•Robotto Taisen*, Banpresto, Super Famicom, 1995) il merito di aver proposto al pubblico la distinzione tra super e real robot.

Infine, date piÃ¹ di un'occhiata alla serie *La fortezza dimensionale Macross* (*ChÅ«jikÅ« YÅ«sai Makurosu*, 1982), la cui assenza dal libro di Cantino resta ingiustificata.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio Ã¨ grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

