

## AL CINEMA CON GLI ANIME

*I film di montaggio italiani tratti dalle serie televisive giapponesi negli anni Ottanta*

Per un inquadramento emozionale dei film di montaggio <i>Gianluca Di Fratta</i>	9
Introduzione	15
Qualche nota terminologica	17
1. Estratti dalla storia dell'animazione giapponese	19
1.1. L'inizio della leggenda: Tōei Dōga e i primi lungometraggi d'animazione	21
1.1.1. Le "nuove" importazioni democratiche in Giappone dell'animazione statunitense	21
1.1.2. <i>Hakujaden</i> e <i>Shōnen Sarutobi Sasuke</i> : sognando la "Disney d'Oriente"	22
1.1.3. <i>Saiyūki</i> : entra ed esce il "dio del <i>manga</i> "	28
1.2. L' <i>astro</i> nascente dell' <i>anime</i> televisivo: la Mushi Production di Osamu Tezuka	31
1.2.1. <i>Tetsuwan Atom</i> : un braccio di ferro tecnico-produttivo	31
1.2.2. <i>Astro Boy</i> : l' <i>anime</i> diventa <i>cartoon</i>	35
1.2.3. Non (più) solo animazione: l' <i>anime system</i> e il <i>media mix</i>	37
1.3. La <i>giungla</i> degli <i>anime</i> : le innovazioni produttive e di formato degli anni Sessanta	44
1.3.1. <i>Ōkami shōnen Ken</i> : la Tōei scende in campo	44
1.3.2. <i>Jungle Taitei</i> : una Mushi tutta a colori	48

1.3.3.	<i>Mahōtsukai Sally e Cyborg 009</i> : prove di nuovi generi e forme di serialità in casa Tōei	51
1.3.4.	<i>Hols no daibōken e Nagagutsu o haita neko</i> : la dura verità dell'industria Tōei	54
1.4.	Tutto cambia: il riassetto dell'animazione giapponese nei primi anni Settanta	60
1.4.1.	Il 1971: <i>annus horribilis</i> o <i>mirabilis</i> ?	60
1.4.2.	Mazinger Z e gli altri: i nuovi robot al servizio del giocattolo	62
1.5.	Arriva l' <i>anime boom</i> giapponese: i numeri, gli attori e gli slanci verso nuovi mercati	67
1.5.1.	<i>Uchū senkan Yamato</i> : il momento di gloria del film di montaggio	67
1.5.2.	<i>Alps no shōjo Heidi</i> : viaggi stellari vs. viaggi (vicari) in Occidente	70
2.	I molteplici <i>boom</i> dell'animazione giapponese in Italia	75
2.1.	<i>Anime</i> in sala	77
2.1.1.	Il circuito dei festival	77
2.1.2.	Il circuito distributivo tradizionale	78
2.1.3.	La ricezione nazionale	89
2.2.	<i>Anime</i> in salotto	91
2.2.1.	Il panorama televisivo italiano (dell'animazione) e l'approdo delle co-produzioni	91
2.2.2.	Arrivano gli alieni!	96
2.3.	<i>Anime</i> in saccoccia	108
2.3.1.	Goldrake all'attacco... dei giocattolai (o i giocattolai all'attacco di Goldrake)	108
3.	Le <i>W-h questions</i> dei film di montaggio e i casi di studio	115
3.1.	<i>When</i> : il "quando" dei lungometraggi di montaggio	116
3.2.	<i>What</i> : il "cosa" dei lungometraggi di montaggio	119
3.3.	<i>Who</i> : il "chi" dei lungometraggi di montaggio	126
3.4.	<i>Where</i> : il "dove" dei lungometraggi di montaggio	127
3.5.	<i>Why</i> : il "perché" dei lungometraggi di montaggio	128
3.6.	<i>How</i> : il "come" dei lungometraggi di montaggio	131
3.7.	I film collettivi	134
3.7.1.	<i>Leo il re della jungla</i>	134

3.7.2. <i>Le nuove avventure di Apemaia</i>	139
3.7.3. <i>Le nuove avventure di Capitan Harlock</i>	141
3.7.4. <i>La più grande vittoria di Jeeg Robot</i>	145
3.8. I compendi cinematografici	149
3.8.1. <i>Le avventure di Barbapapà</i>	149
3.8.2. <i>Heidi</i> : la trilogia Heritage Cinematografica	152
3.8.3. <i>Goldrake</i> : la trilogia Italian Pictures	170
3.8.4. <i>Candy Candy e Lulù, l'angelo tra i fiori</i> : la trilogia C.R.C.	195
Conclusioni	207
Note finali e ringraziamenti	213
Appendici	217
A1. Le interviste	219
A1.1. Intervista a Riccardo Billi e Malisa Longo	219
A1.2. Intervista a Mario Verger	225
A1.3. Intervista a Davide Pulici	229
A1.4. Intervista a Dario Muras	234
A1.5. Intervista a Massimo Nicora	238
A2. I visti di censura	249
A3. I dati di incasso	289
Bibliografia	291
I. Saggi monografici e in volume	291
II. Articoli e riviste specializzate	294
III. Stampa giornalistica	295
IV. <i>Blog</i> e siti <i>web</i>	296