

Komics Lab

Speciale

Masamune Shiro

lire 5000

INSERTO
A COLORI



- Intervista a Shiro
- Tutte le sue opere
- Ghost in Shell the Movie

STAR SHOP
DISTRIBUZIONE

Komics LaB

Komics LaB

Via Oberdan 10

57100 Livorno

Tel./fax0586-808270

**NUMERO UNICO -LUGLIO 96-
BENTORA "IL TERZO INCOMODO"
di Yuko Maruta**

Redazione

Nicola Ciaponi

Gianpaolo Parlanti

Davide Rutigliano

Direttore Responsabile:

Luca Boschi

Impostazione grafica:

Nicola Ciaponi

Relazioni esterne:

Nicola Ciaponi

Corrispondente dal Giappone:

Yuko Maruta

Illustrazioni:

Copertina di Yuko Maruta colorata da

Davide Rutigliano

Illustrazioni interne di Yuko Maruta

Tutti i diritti di ©Bentora "il terzo incomodo"
sono proprietà della Komics Lab e Yuko Maruta.

Si ringrazia:

Corrado Pagliai e il Centro del Fumetto, Fumo di

China, Davide Castellazzi,

Pasquale Ruggiero e la General

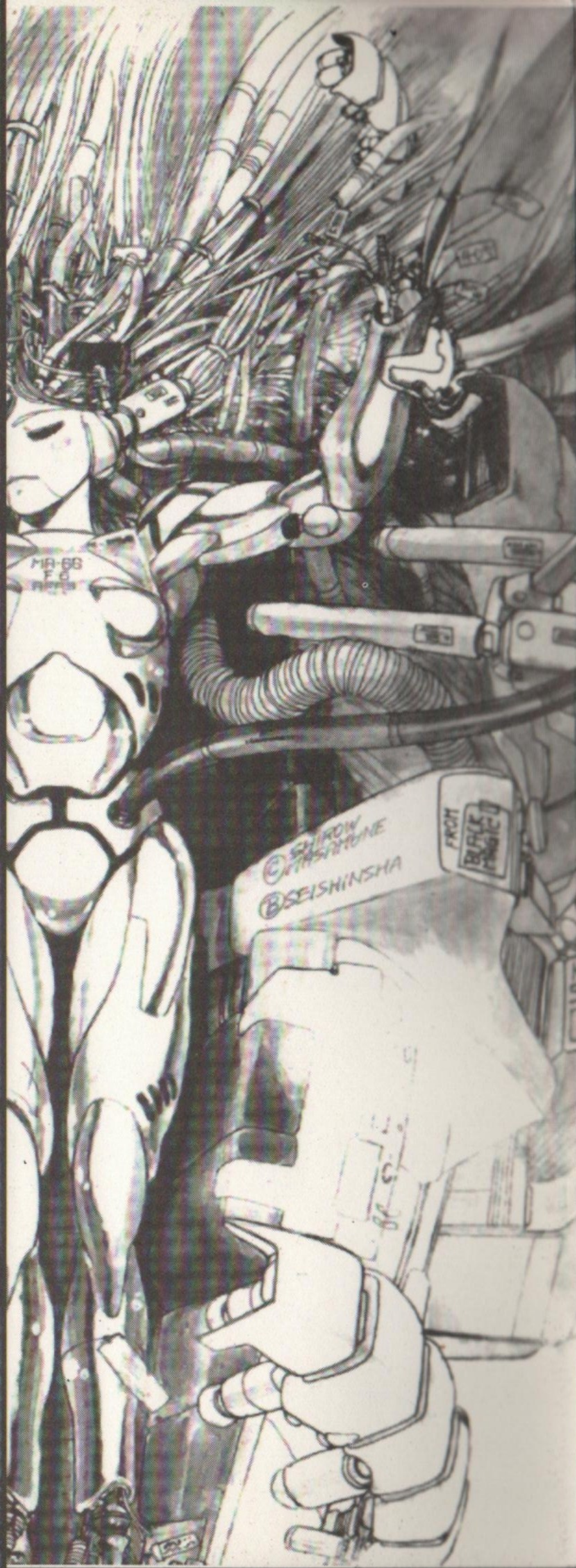
Press, Phumettoteca e il gruppo A.F.A.,

Lucca Fumetto, il Kappa,

*Rivista senza scopo di lucro, -ogni forma di
collaborazione e volontaria e gratuita-*

*Le opinioni espresse nei vari articoli non
riguardano che i singoli autori, tutti gli articoli,
saggi, disegni, illustrazioni sono © degli autori o,
salvo diversa indicazione, delle persone o agenzie
o case ed i ricci detenenti i diritti.*

Bentora © Komics Lab 1996.





SHIRO

- 2 Intervista
- 4 Introduzione
- 5 Dentro Shiro



Intervista a Masamune Shirow

Intervista tradotta da Nicola Ciaponi

Iniziamo signori miei con il dire che Masamune Shirow è sicuramente uno pseudonimo ed il simpatico schizzo in alto a sinistra è un'autocaricatura disegnata dallo stesso Shirow: ora passiamo all'intervista.

KL: Come potresti descrivere l'ambiente in cui sei cresciuto?

MS: In un modo molto semplice: sono nato nel 1961 in Giappone e faccio parte di quella generazione nata con la televisione a colori che stava emergendo in quegli anni. Per quanto riguarda Kobe, la mia città natale, si tratta di una città che si allunga lunga una lingua di terra schiacciata tra le montagne e l'oceano, in una zona industriale che ha come capitale Osaka. Dal punto di vista storico Kobe ha avuto la funzione di essere un porto sul mare di grande importanza, ma soprattutto ha contribuito all'arrivo della cultura occidentale nel nostro paese; Kobe dunque è tutt'oggi considerata una città turistica. Quando ho debuttato con **Appleseed** vivevo vicino alla riva del mare, mentre **Squadra Speciale Ghost** l'ho disegnato in una casa in montagna a circa nove km dal mare, casa in cui vivo tuttora.

KL: Cosa facevi prima di diventare un'artista?

MS: Alle elementari disegnavo molto con gli acquerelli, andavo spesso in riva al mare per farlo. Alle scuole medie e alle superiori non ho disegnato molto, ma mi sono dedicato con tutto me stesso al Judo. Essendo però innamorato dell'arte ho frequentato l'accademia delle belle arti ad Osaka dove ho appreso l'uso della pittura ad olio. All'università conobbi un amico appassionato di manga che si autopubblicava ed io che non avevo mai comprato un fumetto prima d'ora, cominciai a disegnare le mie prime storie per circa due anni. Molti dicevano che il mio stile era unico e non poteva essere ricondotto ad un vero e proprio stile nipponico. Altri invece sostenevano che il mio stile era ancora immaturo e mancava di alcuni punti base che avrebbero reso le mie opere più commerciali. Dopo avere autofinanziato l'uscita di **Black Magic** questo stesso fumetto fu notato da Harumichi Aoki, presidente di una piccola casa editrice di Osaka chiamata **Seishinsha**. Così questo fu il mio vero primo debutto nel mondo dei manga. Dopo aver preso un periodo di pausa per potermi diplomare all'accademia nella pittura ad olio, nel 1985 mi dedicai alla creazione di **Appleseed**. Era incredibile era diventato un fumettista senza avere passato neanche un minuto come assistente di un altro

importante maestro; non avevo neanche passato per quella trafila di spedizioni dei propri lavori che un principiante fa a vari editori. Potevo finalmente disegnare, creare delle storie e perfino sperimentare ed ero pagato per farlo!

Mentre disegnavo **Appleseed** iniziai anche a fare il maestro di scuola. Questo lavoro andò avanti per cinque anni, fino a quando non realizzai che la funzione di un insegnante non è di trasmettere brutalmente delle informazioni nelle teste degli studenti; mi resi conto che potevo comunicare meglio e più profondamente come mangaka (disegnatore di manga N.d.R.). Smisi di insegnare ed iniziai a disegnare **Orion** e **The Ghost in the shell** e questo mi porta fino ai giorni d'oggi. Mi rendo conto di essere stato davvero fortunato.

KL: Chi o che cosa ti ha influenzato di più?

MS: Piuttosto che i manga mi hanno influenzato soprattutto le serie televisive a cartoni animati e **Gundam** ne è un' esempio lampante. Naturalmente penso che fondamentalmente i miei lavori siano tutti originali, anche se c'è sempre qualche memoria o esperienza che fa in modo che le idee si mettano in moto. Ho dei seri dubbi sulla possibilità che ognuno di noi ha di cre-



are qualcosa di veramente nuovo ed originale. Enfatizzare la bellezza femminile unita al mecha design, intelligenze artificiali e persino quello delle unità speciali sono idee che erano in giro da molto e io ho dovuto soltanto farle mie. Ma come nella cucina, se gli ingredienti sono gli stessi ma la miscela è diversa, diverso sarà anche il sapore. Cerco sempre di creare manga il più originali possibili.

KL: Hai mai pensato di lavorare sulla sceneggiatura di qualche scrittore?

MS: Francamente preferisco lavorare da solo, ma non dico che lavorare con uno sceneggiatore sia sbagliato; dipende dalle circostanze e dalle sceneggiature.

KL: Come vedi il rapporto tra manga e animazione?

MS: Credo che se il manga ha successo ciò contribuisca ad aumentare il successo commerciale dell'anime, purtroppo molti tendono a pensare che basti una realizzazione scadente del cartone animato, nel caso in cui il suo successo è stato garantito già dal manga; beh io non la penso affatto così. Io sono convinto invece che alcuni manga siano bellissimi se letti, ma per via di alcune loro peculiarità, come la

staticità, oppure un tratto irriproducibile nella serie animata, siano improponibili come animazioni e viceversa. Secondo me è meglio non parlare di animazione del manga, e sarebbe meglio considerare le due cose sempre separatamente.

KL: Quale consideri essere il tuo miglior lavoro?

MS: I miei lavori sono come dei figli per me, quindi sono egualmente preziosi per me, non potrei dire qual'è il migliore. Devo riconoscere però che Appleseed è quello che mi ha impegnato di più.

KL: Quanto guadagna un fumettista in Giappone?

MS: Non è facile stabilire una media, poiché ci sono molti generi differenti di fumetto (dall'horror, alla fantascienza fino ad arrivare alla soap-opera) e quindi anche una differente quantità di persone che apprezzano il tuo lavoro; morale della favola: si passa da stipendi molto alti fino a quelli da vera fame. Secondo alcune voci ci sono dei mangaka più famosi che prendono più di 3 milioni di dollari all'anno (all'incirca quattro miliardi e mezzo di lire N.d.R.). Al contrario i meno retribuiti non superano i 500 \$ annui (750.000 lire N.d.R.). Solitamente un editore paga 100 dol-

lari a pagine se riesce ad ottenere un lavoro mensile di 30 tavole. Ma se si riesce a disegnare dalle 200 alle 300 pagine si può far uscire un volumetto monografico e fa aumentare così le proprie quotazioni. Con la fama arriva però anche l'obbligo di disegnare 20 o 30 tavole a settimana. Per una illustrazione di una videocassetta o di un videogioco si possono arrivare a prendere 5000 \$, ma non sempre le cose vanno sempre per il verso giusto; la fortuna può girare da un momento all'altro. Io personalmente disegno per Ghost in the shell 40 tavole in un più di un mese (stento davvero a crederci N.d.R.), anche se spesso e volentieri non riesco a fare una tavola al giorno.

Intervista realizzata da Toren Smith nel 1993. © 1995 Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved. © Copyright 1996 Randall Wood; interview © Copyright 1995 Dark Horse Comics, Inc.

Nessuno conosce il vero nome e l'aspetto di Masamune Shiro, molti suppongono che dietro questo pseudonimo si cela il nome di **Masaori Ota**. Recentemente sta cercando di ultimare il nuovo volume di Squadra Speciale Ghost, ma dopo il terremoto di Kobe dello scorso anno il suo lavoro sembra ulteriormente rallentato.



Questa volta affrontiamo nuovamente un personaggio di primo piano del panorama fumettistico nipponico che non ha certo bisogno di molte presentazioni, essendosi imposto subito all'attenzione dei cultori del fumetto di fiction vincendo con la sua seconda produzione ufficiale, Appleseed, il premio per il miglior manga di fantascienza del 1985. Va però detto che nonostante questa notorietà, non è da tutti ugualmente apprezzato: cercheremo quindi, in questo speciale, di coglierne i pregi ed i difetti.

È interessante anzitutto notare come la formazione di questo autore sia diversa da quella del tipico disegnatore di fumetti giapponese: mentre, infatti, la stragrande maggioranza dei "mangaka" attraversa un lungo apprendistato, nello studio di qualche maestro affermato, prima di esordire in forma autonoma,

Masamune Shirow fu notato da un delegato della Seishinsha (la casa editrice che ancora oggi ne detiene i diritti) in occasione della pubblicazione di un suo monografico (Black Magic) da parte di un circolo cui apparteneva. Niente apprendistato, quindi è chiaro come il suo stile sia privo dei fondamentali caratteri del tratto nipponico, visto anche che egli non si era mai particolarmente interessato di manga in precedenza.

Questo carattere, che è stato considerata negativo da taluni critici, è invece, secondo me, un punto di forza dello stile shirowiano: questa indipendenza permette alle sue opere di svincolarsi dai canoni grafici, ormai sclerotizzati, del fumetto giapponese e di esprimere in forma nuova e originale i particolari caratteri della stessa cultura. Oltre all'originalità stilistica di

questo autore, altra evidenza è l'evoluzione che esso ha avuto in circa dieci anni di creazioni. Considerando che il punto di avvio è Black Magic, non stupisce che Masamune sia stato in grado di creare opere del livello grafico di Kokaku Kidotai (Squadra Speciale Ghost). Un autore che in questi anni ha dimostrato di voler cambiare per migliorarsi, per affinare uno stile che man mano si è trasformato per diventare un qualcosa di veramente originale, fatto che di diritto lo accomuna a grandi maestri come Riochi Ikegami, Rumiko Takahashi e Tsukasa Hojo. Anzi dirò di più, il suo stile che mantiene nel tratteggiare i lineamenti del viso, un marchio prettamente nipponico, ha saputo fare della precisione, che tutti possiamo vedere nel "realismo" dello stile occidentale, un vero punto di forza che lo ha reso famoso più all'estero che in patria. Una fama alla quale è stato definitivamente consacrato quando, proprio come è successo per il disegnatore più amato dalla critica europea colta, e cioè Katsuhiro Otomo, (e in particolare, il suo fumetto Akira) è stato realizzato un'imponente, per mezzi tecnici e investimenti, lungometraggio a cartoni animati basato senza dubbio sul suo fumetto più bello: Ghost in The Shell. Per chi come noi ha avuto la fortuna di vederlo nella versione inglese (sperando che arrivi presto anche la versione italiana) il paragone con Akira non è assolutamente azzardato, anzi devo dire che dal punto di vista dell'intreccio, Ghost in the Shell ci è sembrato addirittura più valido.

Nicola Ciaponi
Damaso Checcacci

Dentro Shirov



Nel febbraio del 1983 fa la sua apparizione in una fanzine il primo manga di Masamune Shirow, sebbene presenti un tratto ancora grossolano, con retinature relegate in statiche campiture, non fu certo un cattivo esordio per un giovane ventunenne, che fu infatti notato a ragion veduta, visto anche che molti artisti già acclamati non raggiungono ancor oggi quel livello. Quello che stupisce è la grande quantità di "carne al fuoco" che l'autore mette in queste 200 tavole di fumetto: mi spiego meglio. Avendo la testa piena di tutte le tematiche della fantascienza classica di Asimov e Philip Dick, ma accostandosi contemporaneamente alla nuova era del Cyberpunk che si stava sviluppando in quegli anni sull'onda del cult-movie Blade Runner, Shirow cerca di costruire un fumetto basato su episodi apparentemente slegati tra loro ma che alla fine dovrebbero ricollegarsi tra loro in un disegno più ampio. Il condizionale è d'obbligo, poiché il buon Masamune non sembra alla fine di riuscire a dare un quadro molto delineato della sensazione, ma anzi lascia il lettore in un vero stato confusionale; forse l'inesperienza o la voglia di strafare ci ha messo lo zampino. Questa pecca gli può essere in qualche modo abbonata, se si concentra la nostra attenzione sui singoli episodi, che all'occhio del lettore più attento si rivelano essere dei veri e propri gioiellini di azione e di trovate scoppiet-





potente ed evoluto computer il quale sembra avere sviluppato addirittura delle abilità divine; computer che è padrone addirittura dei segreti delle più potenti armi magiche. Nemesis mette come difentrice della razza umana **Duna Typhon**, una avvenente fanciulla rese quasi immortale da un potente talismano magico a forma di spada. Nei primi episodi si

per essere un combattente perfetto ma che sembra ribellarsi al controllo dei suoi creatori. **Duna Typhon**, la quale dovrebbe essere la protagonista assoluta del manga (anche qui il condizionale è d'obbligo), sembra attraversare l'intera storia senza mai inciderci veramente e soprattutto dimostrandosi priva di una grossa caratterizzazione psicologica; essa agisce come spinta da una mano "divina", come uno strumento e non come una persona, ma forse questo è un'effetto voluto dallo stesso Shirow.

Buona grafica, ma soprattutto ottima regia; trama difficile

tanti ed intelligenti. Dagli incredibili incantesimi (si ci infila anche la magia!!) lanciati dalla protagonista agli emozionanti inseguimenti dell'episodio numero tre dedicato ai biodroidi. Proviamo comunque a tracciare una breve trama di questo incredibile manga: siamo in futuro estremamente lontano, ci interroghiamo oramai su quanto ancora la tecnologia potrà fare per migliorare il nostro livello di vita. L'uomo ormai è convinto di avere raggiunto il suo massimo livello evolutivo grazie anche all'ambiente mutevole offertogli dalla madre terra. Perché non riprovarci su di un altro pianeta magari creando anche un sole artificiale. Nascono così i venusiani (gente nativa di Venere) che aiutati dal potente computer **Zeus** cercano di combattere contro **Nemesis**, un' altrettanto



mette dunque in luce uno scontro tra fazioni, mentre nella seconda parte verrà messa in evidenza la tragica questione dei biodroidi: in questa lotta per la sopravvivenza tra specie superevolute si inseriscono anche i **biodroidi**, prodotti dalla tecnologia umana e venusiana, ma in particolare il modello **M-66**, modello nato



File
02

DOMINION



Spassoso, divertente, intelligente. Questi sono tre aggettivi che bene descrivono le caratteristiche peculiari di questo manga. Spassoso perché le situazioni e le miriadi di personaggi che Masamune crea sono davvero sorprendenti. Divertente perché la trama non è mai troppo complessa e l'azione della storia ed i dialoghi stessi sono molto coinvolgenti. Intelligente perché Shirow non perde mai di vista il messaggio ideologico che vuole trasmettere.

Dopo questo breve preambolo iniziamo con il dire che questa cosiddetta "opera minore" di Masamune viene realizzata negli anni '85-'86 durante la lavorazione di Appleseed. Sembra incredibile ma in questo periodo Shirow è impegnata su più fronti: disegna Appleseed, lavora come insegnante di educazione artistica e infine nel tempo libero si dedica appunto a Dominion, dimostrando una straordinaria vitalità e soprattutto una creatività ed una velocità nel lavoro senza precedenti. Da Dominion verranno poi tratte due serie di OAV, delle quali parleremo





maschere d'ossigeno per poter vivere all'aperto. I criminali comunque sono sempre gli stessi e stavolta per fronteggiarli è stata istituita da una squadra speciale (squadra SWAT)

della quale fa parte la protagonista Leona. Essa oltre ad essere irruenta ed impulsiva, ha una vera e propria attrazione fisica verso il suo carro armato d'assalto da lei battezzato col nome di Bonaparte. I suoi antagonisti saranno il bandito Buaku e le sue assistenti Annapuma ed Unipuma. Tema di fon-

do di questa storia è: come fare a riportare l'atmosfera del nostro pianeta da una condizione critica ad una normale? Risposta di Shirow: trasformandoci tutti in delle specie di organismi capace di filtrare la luce e fare la fotosintesi. Nel 1991 vengono realizzati 4 OAV che comunque non ricalcano la storia del manga fedelmente e che risultano essere molto più noiosi rispetto al manga. Lo scorso anno, viene realizzata una nuova serie con un character design molto simile al tratto di Shirow e con una trama molto più fluida e meno scontata.

mo più tardi, alle quali parteciperà attivamente anche lo stesso Shirow.

Questo manga può essere considerato un pezzo davvero unico tra tutte le opere di Masamune Shirow, e questo soprattutto è dovuto a due fattori fondamentali che escono dai canoni del fare fumetto shirowniano: linearità dell'intreccio ed un umorismo molto accentuato. Anche il tratto si è notevolmente sgrossato, e le linee d'inchiostro che il suo pennino di china lascia sul foglio sono molto più fini rispetto a Black Magic. La trama è molto semplice: in un futuro in cui l'inquinamento ha raggiunto dei livelli insostenibili la razza umana è costretta a vivere al chiuso, oppure ad indossare



File

03

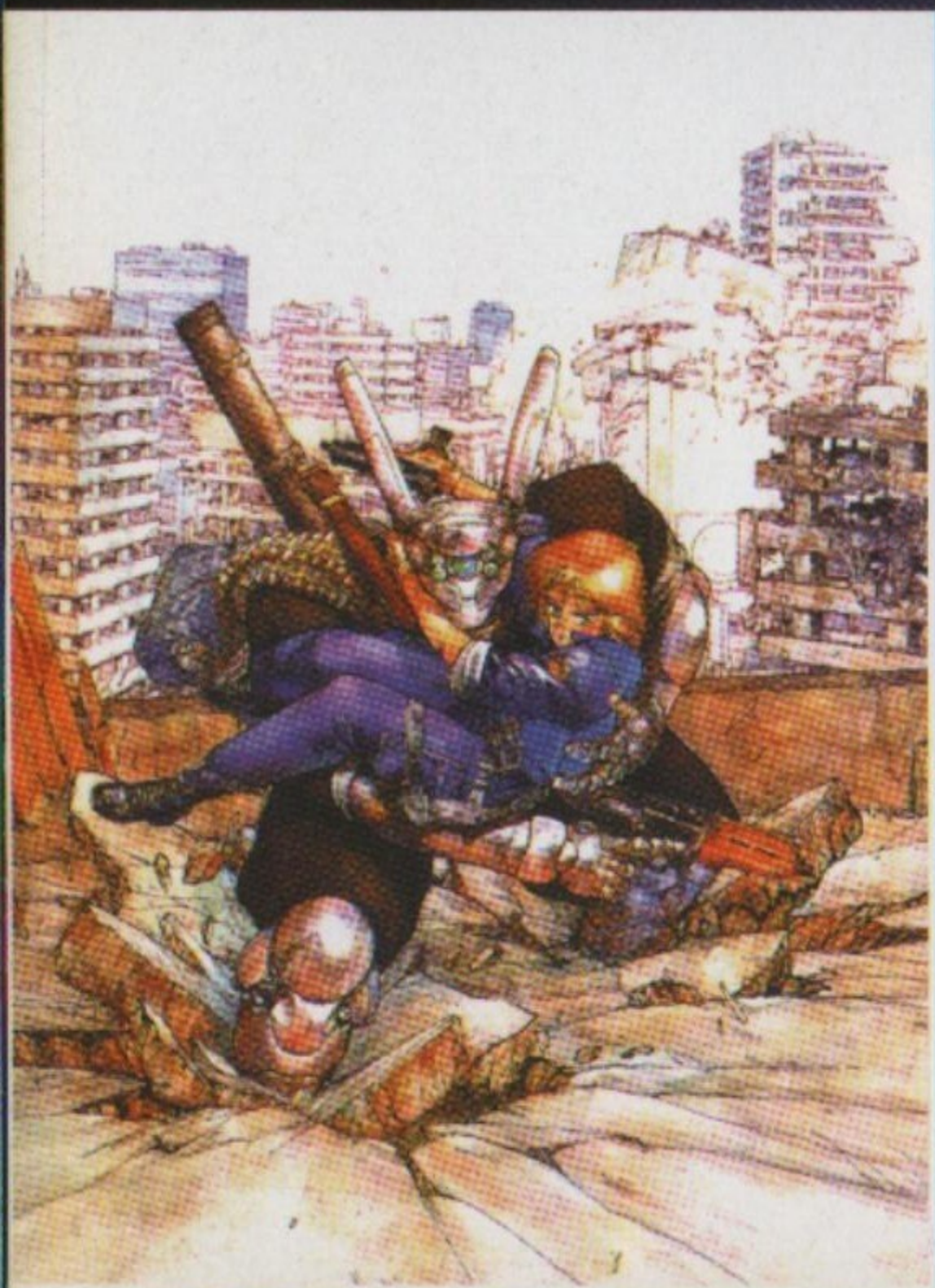
APPLESEED

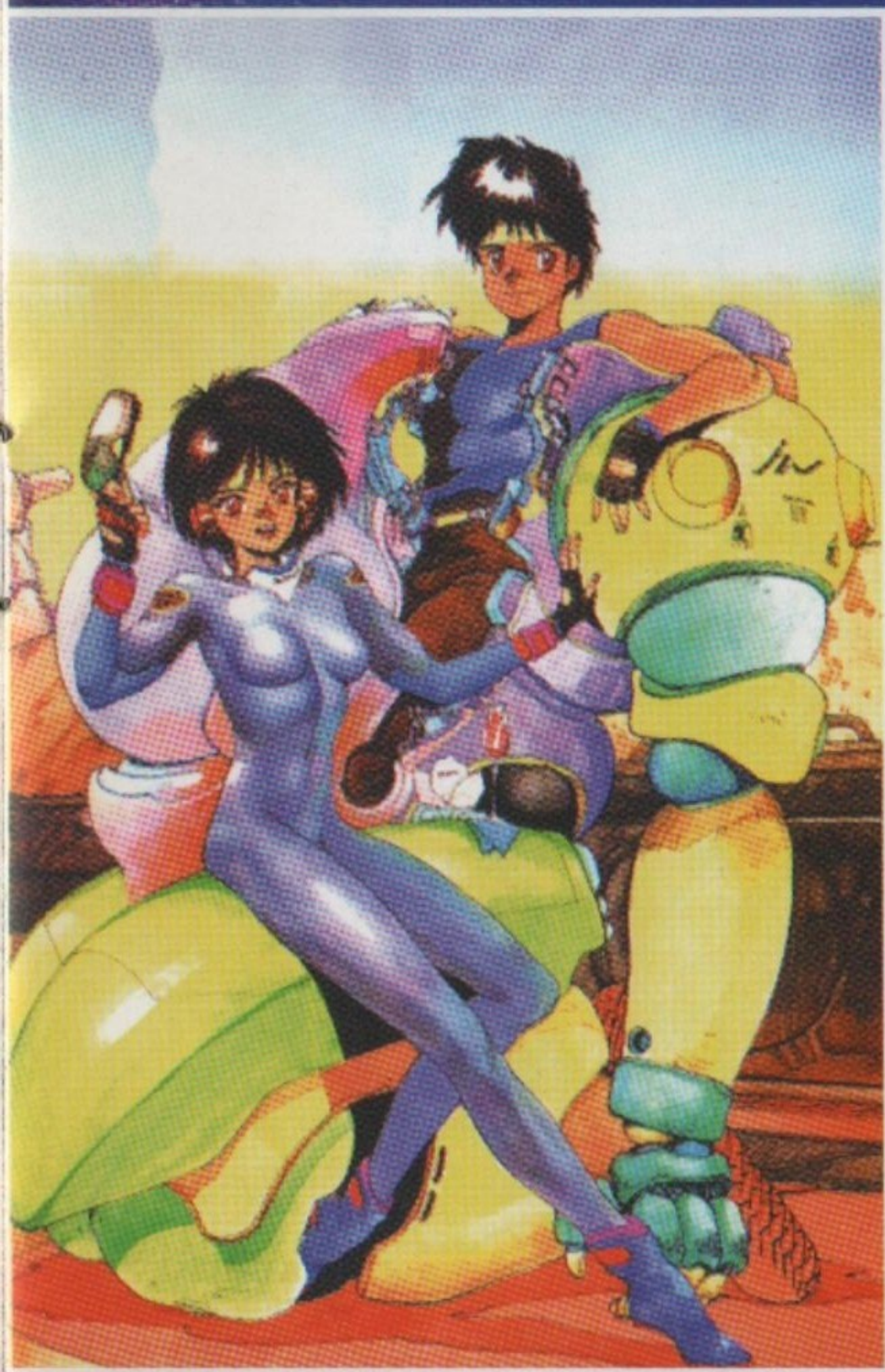


Questo manga ha consacrato definitivamente Masamune Shirow all'olimpico dei grandi autori di fumetto mondiale e soprattutto del fumetto di fantascienza. Non so se questo sia dovuto alla qualità del fumetto stesso, oppure all'incredibile numero di tavole da lui disegnate, o più semplicemente dal fatto che Masamune attendeva una consacrazione che alla fine è giunta proprio nel momento in cui disegnava Appleseed. Naturalmente non sto dicendo che il fatto che Appleseed sia ritenuto da tutti e dall'autore stesso, il fumetto della svolta, sia un caso. Sono convinto però del fatto che tutti, critica e autore compreso abbiano sopravvalutato il reale valore di quest'opera. Iniziata nel tardo 1984 da Shirow, Appleseed si rivela essere un manga dal tratto leggermente evoluto rispetto a quello di **Black Magic**, dalla storia complessa ma allo stesso tempo più aderente ai canoni della fantascienza classica. Come di consueto egli sceglie come protagonista una donna (è un fattore comune a tutte le sue opere quello di sce-

gliere come protagoniste le donne; forse perché ritenute più interessanti degli uomini e soprattutto con una capacità di leadership tutta da scoprire), crea così **Deunan**, un personaggio che poi verrà in parte ripreso successivamente nella stesura del maggiore **Motoko Kusanagi** in **Ghost in the shell**. Essa è una donna dal carattere molto forte e con una grande propensione al comando, rimanendo pur sempre un essere umano con tutte le sue paure e tutte le sue preoccupazioni per un'avvenire sempre più incerto. A fargli da spalla, o sarebbe forse meglio dire da appoggio ci pensa un personaggio davvero straordinario per il suo aspetto: l'androide **Briareos**.

Come potrete notare dalle numerose illustrazioni che appaiono in queste pagine, Briareos ha un aspetto quasi del tutto antropomorfo, ad eccezione della testa, che ha una forma molto simile a quella di un ciclope con





le orecchie da coniglio!
Il carattere di Briareos è contraddistinto da due qualità fondamentali per lui: generosità verso gli altri e senso del dovere. Questo suo essere premuroso nei confronti del peossimo lo rende forse più umani degli esseri umani che appaiono nel fumetto, facendo di lui anche un fidato e stimato amico di tutti coloro che lavorano o si trovano a contatto con

lui. Fin qui tutto sembra avere delle caratteristiche interessanti ma purtroppo quello che a mio giudizio si dimostrerà essere carente sarà proprio l'intreccio. La storia inizia mostrandoci le rovine di una città scossa da una guerra che sembra aver coinvolto tutta l'umanità. In queste deserto di distruzione vivono appunto Deunan e Briareos, due ufficiali reduci di sanguinose battaglie ma che alla fine hanno di rimanere a vivere in solitudine visto che avevano perso ogni speranza nel credere che da qualche parte si fosse ricreata una società vivibile e soprattutto pacifica in cui rifugiarsi.

Ma proprio quando la rassegnazione sta per prendere il soprav-

vento giunge nella città abbandonata Hitomi, un' emissaria di **Olimpus**, una città che è stata costruita molto lontano da lì e all' interno della quale sembra poter rifiorire l' intera razza umana. Dopo un po' di titubanza i due amici si decidono a seguire Hitomi fino ad Olympus, ma come potrete immaginare quello che si troverà all' interno della città non sarà sicuramente tutto "oro che luccica".

La società che si è formata all' interno di Olympus è una società a dir poco idilliaca: non ci sono né conflitti né discriminazioni, e tutto sembra svolgersi nel modo più pacifico possibile. Ma di lì a poco sorgeranno vari disordini che tenderanno a sovvertire l' ordine appena ristabilito e così i nostri eroi entreranno a far parte di diritto della polizia speciale della città. Da qui una serie interminabile di situazioni piene d' azione e

Da qui una serie interminabile di situazioni piene d' azione e

Da qui una serie interminabile di situazioni piene d' azione e



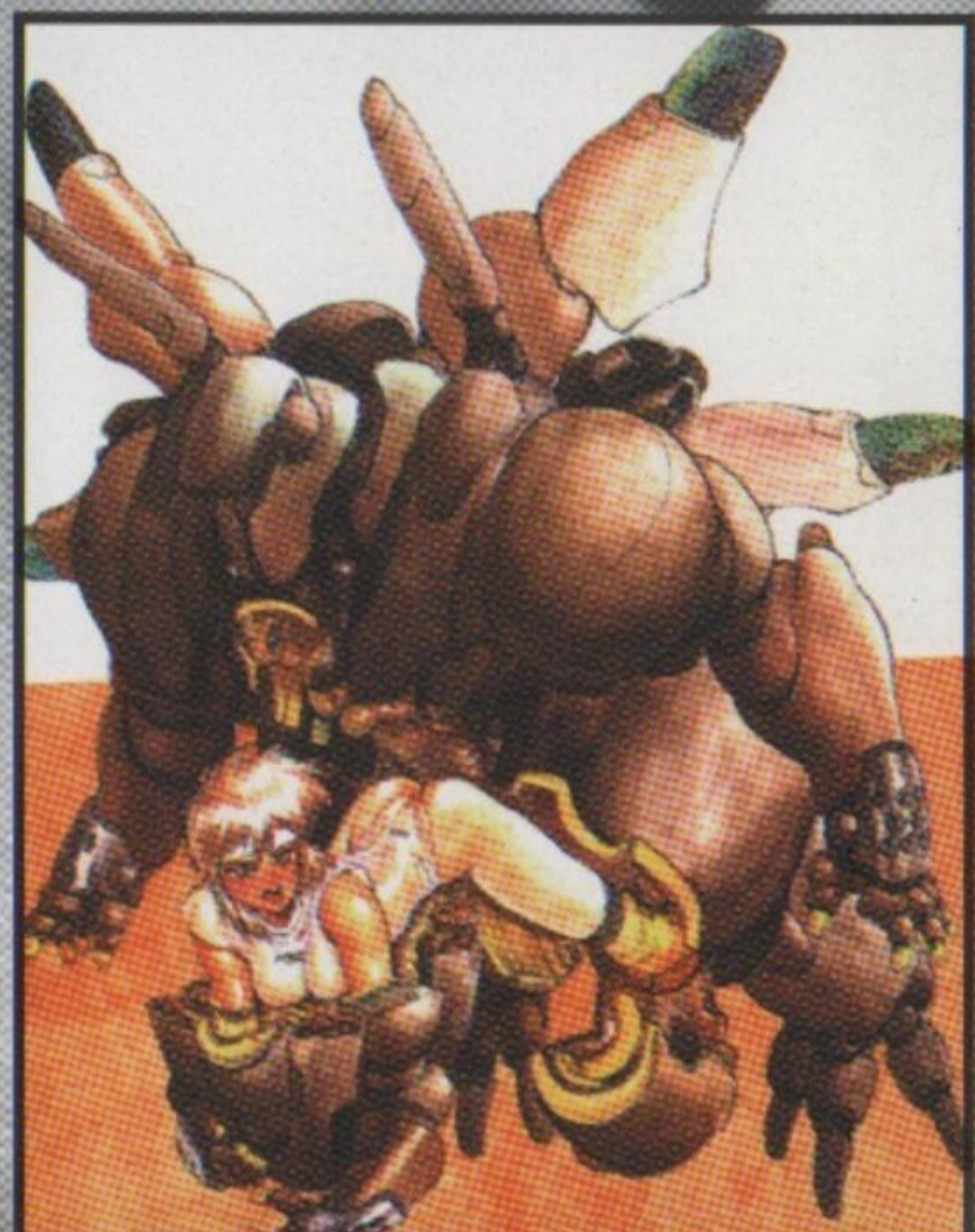


di suspense. Durante tutta la lavorazione di **Appleseed** che conta finora ben cinque volumi, Masamune affinerà di molto le sue tecniche di inchiostatura e soprattutto quelle di retinatura. Una retinatura che eccezionalmente veniva svolto dal suo unico assistente nel periodo in cui ha disegnato il primo volume uscito nel 1986. In tutte queste tavole Shirow dà libero sfogo alla sua passione smodate per

gli esoschetri corazzati, facendo delle scene d'azione un vero cavallo di battaglia; anche se a volte perderà di vista l'intento di rendere le scene facilmente intuibili ed interpretabili dal lettore.

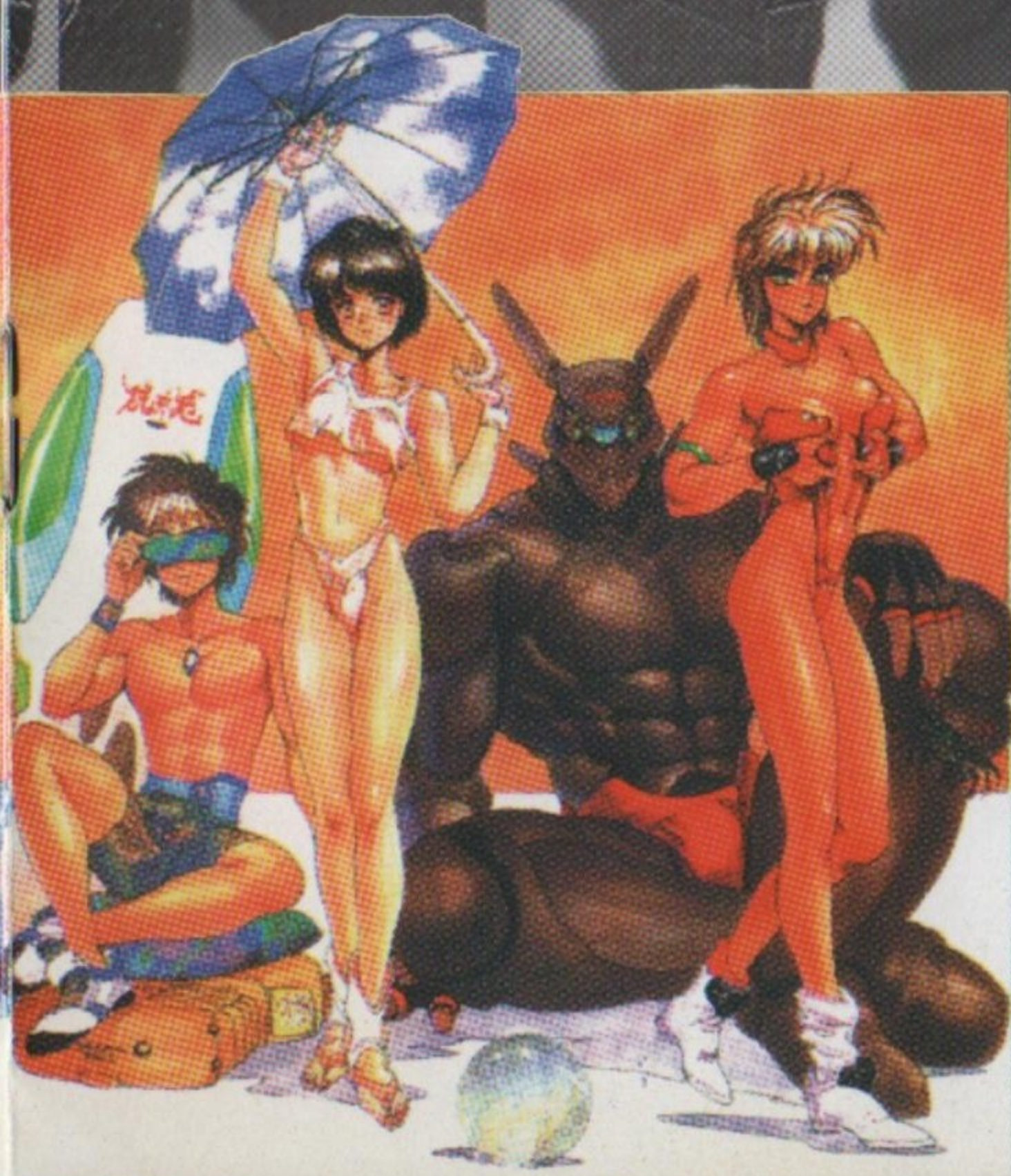
Secondo me, anche se molti non la pensano così, l'unico vero difetto che contraddistingue l'opera magna di Shirow è una totale mancanza di coinvolgimento del lettore. Benché l'intreccio sia seguibile in quasi tutte le situazioni (anche se in alcuni punti è davvero oscuro) e le scene d'azione cerchino di ravvivare un po' l'attenzione, i ritmi della narrazione sono molto lenti fino a diventare addirittura soporiferi in alcuni tratti. In qualche modo Shirow ci fa sentire come degli spettatori impo-

...Shirow ci fa sentire come degli spettatori impotenti davanti a delle scene alle quali non possiamo fare a meno di assistere...



tenti davanti a delle scene alle quali non possiamo fare a meno di assistere; scene alle quali ci sentiamo inoltre essere molto indifferenti. In poche parole non si riesce ad affezionarsi ai personaggi che risultano essere molto freddi e distanti:

Per questo motivo sono uno dei pochi sostenitori che Appleseed risulta essere forse la peggiore opera dal punto di vista della sceneggiatura, mentre come tutti possono notare dal lato grafico la sua evoluzione enorme, ed è possibile notarlo anche nelle illustrazioni di queste pagine. Un'evoluzione grafica che raggiunge il suo culmine proprio nel quinto volume del manga per poi proseguire inarrestabile negli altri lavori. Molto brutta invece l'immane transposizione animata.....



«Un'evoluzione grafica che raggiunge il suo culmine proprio nel quinto volume del manga...»

File
02
GHOST IN THE SHELL

Eccoci al futuro, ma anche al presente. Siamo per analizzare l'evento dell'anno: l'uscita del lungometraggio basato sul fumetto omonimo del grande maestro Shirow intitolato appunto **The Ghost in The Shell**. Uscito questo inverno nelle sale cinematografiche giapponesi ha risvegliato l'attenzione di tutto il mondo allo stesso modo in cui fece il lungometraggio giapponese a cartoni animati di tutti i tempi: **Akira**. Finalmente dopo molti mesi fa la sua apparizione nell'home video di Stati Uniti e d'Inghilterra (evidentemente nessun distributore si azzarderebbe mai a farlo circolare nelle sale visto l'insuccesso di

Akira) in lingua originale sottotitolata in Inglese. La prima cosa che sorprende è la straordinaria sequenza di apertura del film, con la nascita (o l'assemblamento) della bella protagonista, **Motoko Kusanagi**, mentre l'autore della colonna sonora è lo stesso di quello di **Akira**, **Kenji Kawai**. Il confronto con **Akira**, come avrete intuito, è inevitabile. La cura con cui sono stati realizzati i disegni ed i fondali, per non parlare poi dell'animazione, è esattamente la stessa del film tratto dallo stupendo manga di **Katsuhiro Otomo**. Dalle belle immagini in fondo a queste pagine potete gustarvi alcuni dei migliaia di fotogrammi che compongono questo capolavoro di 82 minuti che vi terrà incantati davanti al piccolo schermo. Un'altro fattore positivo nei confronti di **Ghost in the Shell**, è il character design curato dal bravo **Hiroiyuki Okiura**. I personaggi che si muovono all'interno del lungometraggio animato sono differenti nei tratti



somatici da quelli disegnati da Masamune nel suo straordinario manga, ma dopo un po' di tempo ci si fa l'abitudine anzi, lo stile più particolareggiato del designer conferisce un maggiore spessore psicologico, specialmente quando il bellissimo tratteggio degli occhi di Motoko si perde, fondendosi con un ma-



linconica musica, nel buio delle freddi luci di una città vista dall'alto. Si tratta questo dell'unico caso in cui una trasposizione animata di un manga di Shirow non risulti essere molto inferiore alla sua versione su carta (pensate che tutte le opere di Shirow, da Black Magic fino ad Appleseed, sono state trasposte in animazione).

Quello che comunque si è riusciti veramente a trasmettere in questo lungometraggio, anzi ad amplificare, è quella malinconia, quel male di vivere di cui soffre una società del futuro ipertecnologica e così maledettamente cyberpunk e molto ben descritta nelle pagine del fumetto. La trama, che rispetta quasi fedelmente tutti e sette gli episodi del manga, focalizza la sua attenzione sul tema che più volte Shirow si sforza di mettere in luce nelle sue opere: il sottile confine tra anima e pensiero, tra umanità e non umanità. L'anima viene chiamata Ghost, ed è quel qualcosa che può differenziare un robot fornito di intelligenza artificiale da un cervello biologico frutto di una normale procreazione di due

esseri umani. Ma se non è sufficiente avere un corpo umano per essere un umano, se non serve un cervello umano per ricreare un'intelligenza artificiale, che cos'è allora che contraddistingue un essere vivente da una macchina? Forse dei ricordi, oppure è soltanto il fatto di sviluppare un'autocoscienza la condizione necessaria e imprescindibile per considerarsi un essere umano? Il problema si complica quando uno strano programma denominato **il marionettista** si manifesta all'interno di un Cyborg e chiede asilo politico al Giappone, poiché è convinto di essere un vero e proprio essere vivente. L'intrigo si complica quando varie forze governative si contendono il controllo di questo straordinario programma autocosciente. Compito di Motoko Kusanagi è quello di cattu-

rare e proteggere questo "scherzo della natura".

L'unica speranza a questo punto è che qualcuno (messaggio trasversale per Yamato Video e Dynamic Italia) si decida a portare nel bel paese, quello che ha tutto il diritto di essere ritenuto una delle più belle opere a cartoni animati della produzione mondiale degli ultimi dieci anni; non dimenticatevi che "sta roba" non è fatta al computer.



Il manga

Iniziato nei primi mesi del 1991, con il titolo originale di *Kokaku Kidotai* (da noi *Squadra Speciale Ghost* edito dalla Star Comics), esce sotto il marchio della Kodansha e precisamente sul mensile *Young Magazine*, ed è dunque l'unico manga che Masamune non ha realizzato per la casa di Kobe *Seishinsha*. Potrà sembrare un caso ma il fumetto che più di tutti gli ha fatto ricevere onori e gloria è proprio quello realizzato per la famosissima casa editrice di Tokio (che avuto un ruolo determinante anche nella produzione del film). Il primo volume esce nel 1992 con la copertina che vedete in alto a sinistra (quella più in basso è invece la copertina scartata dall'editore) e conta al suo interno sette episodi che vanno da Aprile a Settembre 1991.

Attualmente Shirow ha disegnato altri cinque episodi della nuova saga di *Ghost in the Shell*, ma ancora sembra lontano dal completare gli ultimi due che significherebbero un nuovo



volume pronto per essere divorato anche da noi lettori occidentali.

Il fatto che io ritenga *Ghost in the Shell* il miglior fumetto mai realizzato da Shirow è dovuto al fatto che in questo manga, sia le bellissime tavole a colori, sia quelle in bianco e nero, sono realizzate con un tratto estremamente fine e con una perizia grafica davvero certissima. La sua proverbiale capacità di disegnare delle sofisticate apparecchiature cibernetiche raggiunge il massimo, per non parlare poi del modo in cui dispone i retini su tutta la superficie delle sue tavole. Per quanto riguarda trama e caratterizzazione psicologica dei personaggi egli raggiunge qui un livello qualitativo davvero notevole.

Molti di voi che lo hanno già letto saranno stati comunque un po' scoraggiati dal fatto che ad una lettura superficiale non tutto il contenuto vi sembrerà comprensibile, anzi al contrario tutto sembrerà sconcertarvi. Ma se vi impegnate magari a rileg-

gerlo un'altra volta scoprirete il fantastico mondo di Shirow: un mondo fatto di bioetica, di intrighi internazionali, di stupefacenti teorie scientifiche e soprattutto vi appassionerete a tutti i personaggi del manga. Per voi che non lo avete letto colgo l'occasione per farlo al più presto e per accontentare le esigenze di coloro che lo hanno già letto e anche di coloro che lo leggeranno ho deciso di fare un piccolo esperimento unico nel suo genere. Nelle pagine finali di questo speciale mi sono permesso di cercare di rendere più chiaro la comprensione di un'opera a dir poco fondamentale per tutti coloro che amano il Cyberpunk alla *Blade Runner*; tutto ciò analizzando episodio per episodio.



ORION

File
05

Finalmente siamo giunti alla fine di questa carrellata sulle opere di un grande maestro del panorama fumettistico mondiale e lo facciamo nel modo più piacevole possibile: analizzando un'opera realizzata in maniera grafica impeccabile nella quale Masamune sembra voler realizzare un fumetto caratterizzato da un'ambientazione impossibile da etichettare. Si tratta di un fantascientifico futuro basato su antiche religioni e sull'uso delle arti magiche più complicate. Realizzato dopo la fine della prima serie di *The Ghost in The Shell*, a cavallo tra il 1992 ed il 1998, *Orion* è essenzialmente un fumetto sperimentale in cui Masamune cerca di uscire dal genere puramente fantascientifico per creare



qualcosa che sia veramente originale ma soprattutto inimitabile. Per fare ciò Shirow si inventa un mondo davvero assurdo dove la magia si impone sulla tecnologia e viceversa, in un'infinita

In questa pagina
varie cover



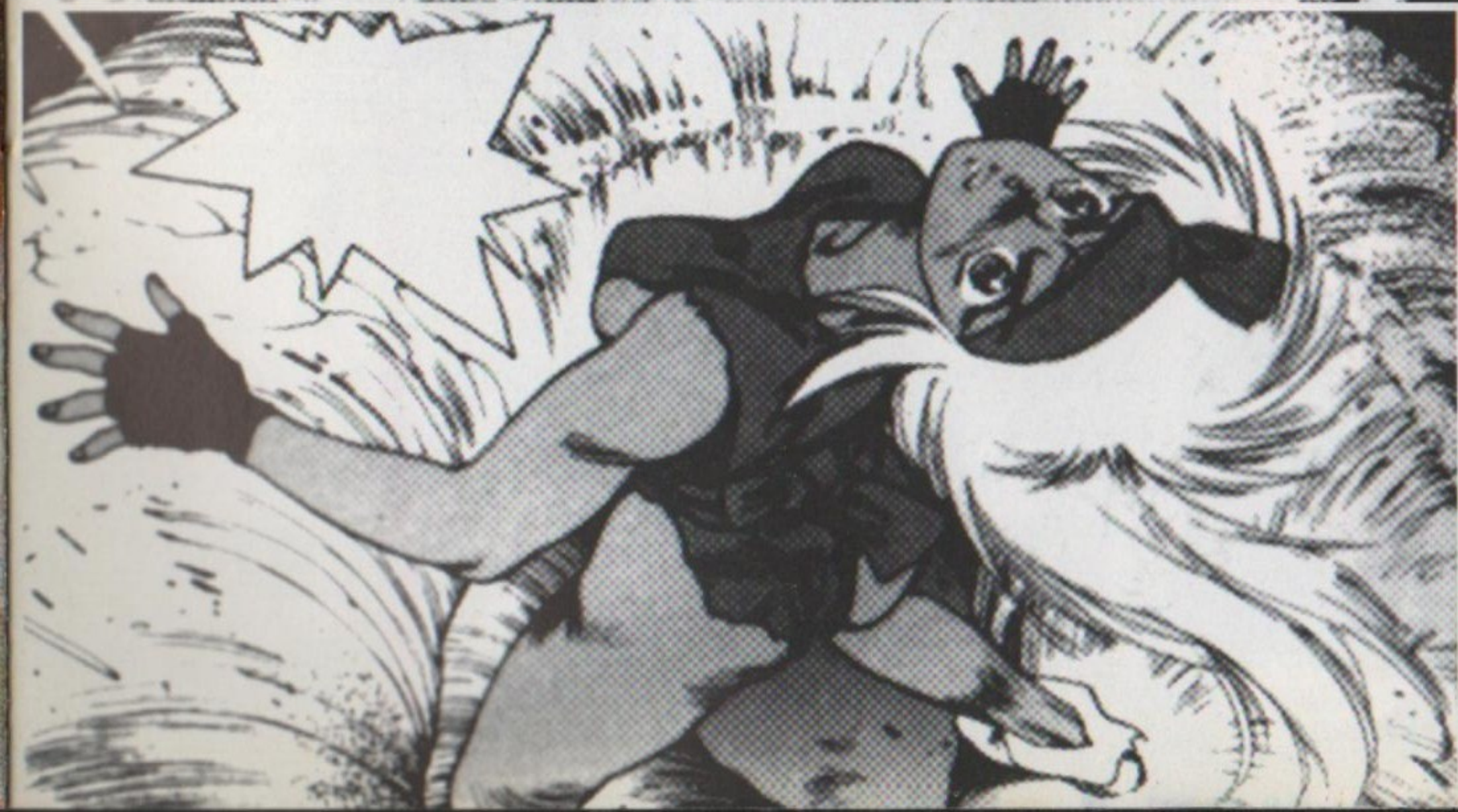
lotta che non avrà mai fine. Come se non bastasse egli inserisce anche delle bellicose divinità tanto per rendere l'atmosfera ancora più bizzarra. Uno di questi dei è Susano Orbatos il dio del Caos e della distruzione. Il suo sco-



GARNISHA

po? Beh, semplice distruggere l'universo!!! A contrastare questa enorme forza distruttiva si contrappone Seska una bellissima maga che decide di salvare il mondo per fare bella figura con l'uomo che ama. E' impossibile prendere sul serio questa creazione di Masamune dove i suoi lambiccamenti e teorie pressochè campate in aria creano un atmosfera sospesa a metà tra l'affascinante e l'incredulo. Dal punto di visto grafico Shirow ha raggiunto davvero il suo

massimo, migliorando se possibile il già altissimo livello raggiunto nell'opera precedente, disegnando dei fondali a dir poco allucinanti per la loro creatività e cimentandosi in una serie di mostri e personaggi davvero incredibili. Per quanto riguarda la storia direi che qui è davvero ininfluenza poichè si passa da un assurdo all'altro e qui lo stesso autore sembra prendersi davvero alla leggera, sacrificando tutto alla ricerca di una grafica superlativa.



STAR SHOP

Via Scarlatti, 4/A
06121 **PERUGIA**
Tel./Fax 075/30793

PERUGIA

STAR SHOP

Via L. Mantegazza, 59/A B
00152 **ROMA**
Tel. 06/538985 - Fax 06/535356

ROMA

STAR SHOP

Via Mazzini, 21
58015 **ORBETELLO** - GR
Tel. 0564/867468

ORBETELLO

STAR SHOP

Via Trasimeno, 31/A
52100 **AREZZO**
Tel. 0575/907255 - Fax 0575/900011

AREZZO

STAR SHOP

Via Mauro Macchi, 58
63017 **PORTO S. GIORGIO** - AP
Tel./Fax 0734/678130

P.S. GIORGIO

STAR SHOP

Via Unità Italiana - Palazzo Eta
88100 **CASERTA**
Tel./Fax 0823/326332

CASERTA

NEI NEGOZI

STAR SHOP

IL MEGLIO DEL FUMETTO MONDIALE!!!

01-----

-Super Spartan

02-----

-Junk Jungle



avviene per i telefoni cellulari. Per proteggersi da infiltrazioni nemiche che potrebbero in qualche modo penetrare la parte più intima del nostro cervello il maggiore possiede un'enormità di contromisure studiate dai più esperti Hacker (pirati del computer). Nel secondo episodio invece fa la sua comparsa il marionettista, che essendo un programma illegale che sottrae informazioni importanti, può inserirsi nel corpo di vari robot dai quali uscire se la situazione si fa particolarmente difficile. I nostri eroi comunque non sanno di avere a che fare con un programma e sono convinti di dover fronteggiare qualcuno in carne ed ossa. Il marionettista infatti abbandona il corpo del robot poco prima dell'arresto.

Iniziamo questa parte di approfondimento di "Squadra Speciale Ghost", dando delle informazioni generali sulla trama. Siamo nell'anno 2029 a Newport, Giappone. **Motoko Kusanagi** è una donna la quale ha rinunciato al suo corpo umano per trasferire il suo cervello in un corpo totalmente artificiale. Essa ricopre l'incarico di maggiore della nona sezione di

Polizia, comandata da Aramaki, un uomo inflessibile e determinato: la loro specialità sono i crimini informatici. Nel primo episodio Shirow cerca di spiegare che ormai tutti i Cyborg (uomini con parti o interamente meccanizzati) sono in grado di tradurre gli impulsi del pensiero in veri e propri impulsi elettrici trasferibili ad altre persone tramite normali linee di connessione radio o fibre ottiche, un po' come

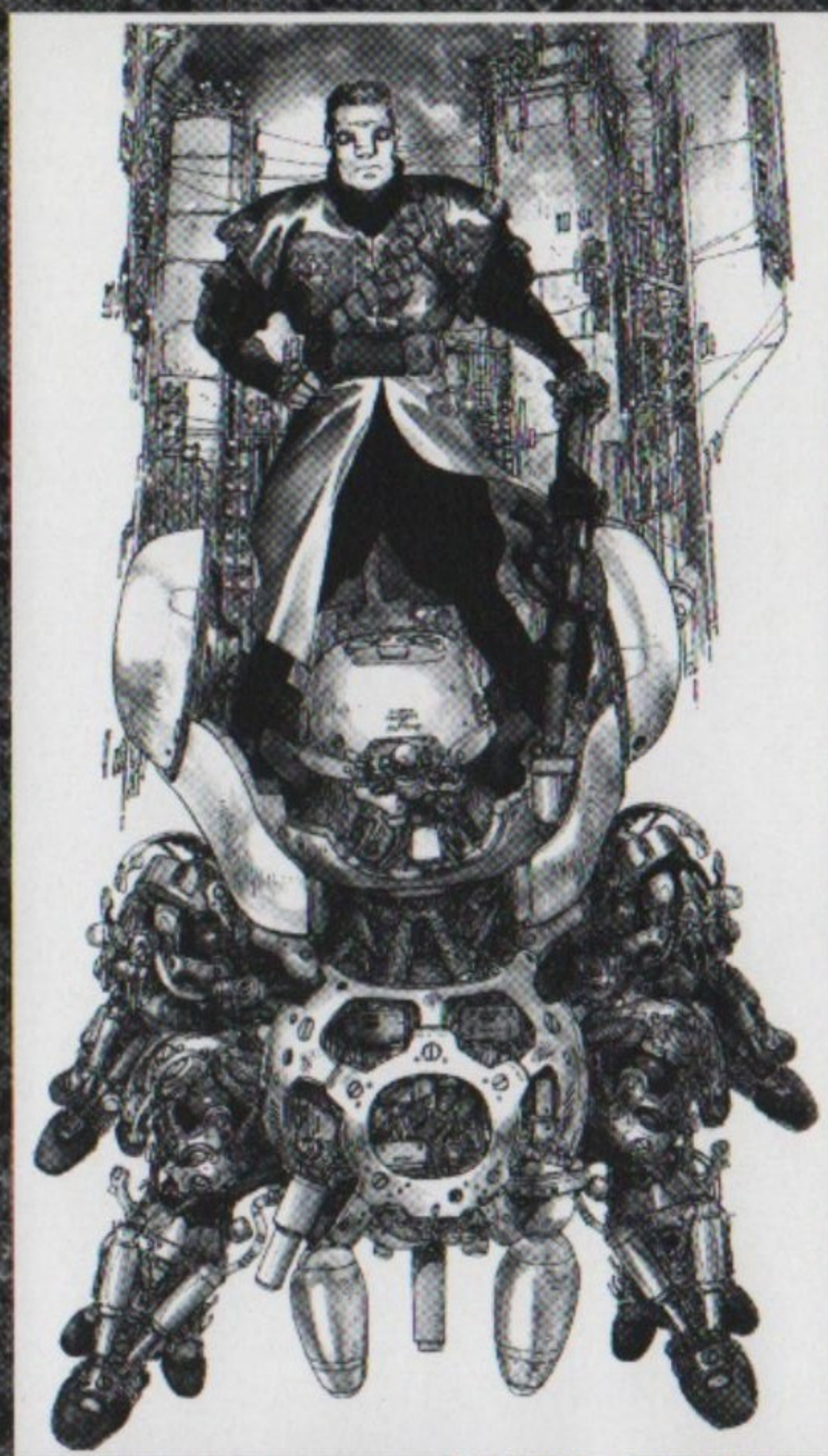


03-----

-Robot
Rondo

04-----

-Phantom
Fund



rorizza Motoko. Nel quarto episodio si svelano i lati umani di tutta la squadra e vengono a galla le numerose differenze tra le intelligenze artificiali e gli esseri umani. Si scopre comunque nel frattempo che Motoko lavora nella nona sezione per assicurarsi un'ottima manutenzione che le è indispensabile per continuare a vivere in un corpo cibernetico.

Nel terzo episodio Shirov si decide a fornirci una spiegazione più dettagliata su quanto un Cyborg sia diverso da un essere umano o viceversa. Nel caso di un Cyborg completo ci rendiamo conto che le uniche parti umane conservate sono il cervello ed il midollo spinale, mentre il resto è tutto artificiale. Per trasmettere al cervello le informazioni che arrivano dal mondo esterno (per esempio tatto ed

olfatto) si ricorre a delle specie di fibre speciali (chiamate micro-machine) che sono in grado di tradurre gli impulsi fisici in informazioni da trasferire al cervello. Ma se dal momento che ad una persona vengono inserite delle memorie prefabbricate (come avviene con il netturbino del primo episodio) come fa a sapere di essere umano oppure è semplicemente un'intelligenza artificiale? Questo è il problema che ter-



Il 5 episodio è un episodio di transito in cui Masamune distoglie la sua attenzione dalle tematiche principali, bioetica, informatizzazione, ma si concede una pausa da vero poliziesco-thriller internazionale. Egli infatti cerca di dare corpo ai vari conflitti interni che vanno creandosi tra le varie sezioni dei reparti speciali della polizia. Motoko è vittima di uno scambio: la prima sezione vende la vita della Kusanagi ad un pericoloso terrorista (il quale ha molti motivi per odiare il maggiore) in cambio di informazioni su un trafficante di droga

chiamato Anaconda. Alla fine tutto si esaurirà con uno scontro aperto tra le due sezioni di polizia. Anche Motoko correrà dei grossi rischi.

Il sesto episodio è l'episodio chiave di tutta la prima saga di **Ghost in the Shell**. In questo episodio fa la nuovamente la sua apparizione il marionettista. Stavolta il problema è molto più serio poiché il pericoloso programma si impossessa di un Cyborg di proprietà di una grossa società e davanti agli occhi increduli di Aramaki e del capo della 4a sezione dichiara di volere asilo politico.

Il marionettista spiega che egli è un programma di spionaggio realizzato dagli americani insieme ai giapponesi e con il passare del tempo, vagando per le reti di tutto il mondo, ha appreso parecchie cose, ma soprattutto ha preso coscienza di se stesso dichiarandosi al mondo come essere vivente. Siamo davanti ad una grossa riflessione: se una qualsiasi entità intelligente è in grado di riconoscere se stesso, ha delle memorie proprie quali sono le differenze che possono discriminarlo del tutto da un essere umano. La quarta

sezione cercherà di sottrarre il corpo contenente il marionettista dalle mani della nona sezione per riuscire a carpirne i segreti. Colei che riesce a carpirne i segreti è sicuramente il maggiore che, spinto dal desiderio di conoscenza, decide di fare un'incursione nel cervello del Cyborg per riuscire a dialogare a stretto contatto con il marionettista. Essa apprenderà che

05-----
-Dumb
Barter

06-----
-Bye Bye
Clay



07-----
-Brain
Orain



oltre alle qualità che ho elencato prima, altre sono le caratteristiche che contraddistinguono una macchina artificiale da un uomo. La capacità di riprodursi, non di copiarsi. La capacità di lasciare degli altri delle emozioni e dei ricordi che continuano a farci vivere nei pen-

sieri della gente. Alla fine prima di perdere definitivamente i sensi, Motoko è sicura di vedere un angelo librarsi nella sua mente. Altro non è che l'anima del marionettista che è diventato un essere vivente a tutti gli effetti.

L'ultimo episodio è un semplice anello di connessione che dovrebbe farci passare verso la seconda serie la quale, come sapete, non è ancora terminata. In questo episodio la quarta sezione, visto lo smacco subito nel precedente episodio, decide di eliminare Motoko Kusanagi. Viene

pianificato tutto nei minimi dettagli e si fa in modo che il maggiore venga coinvolto in uno scandalo talmente grosso da richiedere le sue dimissioni. Il maggiore si accorge della trappola ed aiutata dal suo compagno Bato, riesce a sfuggire un secondo prima che un cecchino gli faccia saltare la testa. La cosa strabiliante è che il marionettista si è fuso con la mente di Motoko e da ora in poi le fornirà il suo appoggio e soprattutto la capacità di connettersi con qualsiasi essere collegato ad una rete. Il fumetto finisce così con Bato che trasferisce provvisoriamente il cervello di Motoko nel corpo di un altro Cyborg.



Nella libreria specializzata

◀ ANIMANIA N° 4 ▶



IMPERDIBILE!!!

A detailed illustration of a green dragon (Shenron) with its mouth open, breathing fire. In the foreground, the character Gohan is shown in a dynamic, crouching pose, holding his sword. A circular logo in the top right corner contains the text 'GOKOU GOMAN Z' and 'DRAGON BALL Z'. A large yellow star is positioned above the main title.

STAR SHOP

DISTRIBUZIONE

**VENDITA DI FUMETTI
ALLE LIBRERIE SPECIALIZZATE E CLUB**

**FUMETTI ITALIANI,
NOVITÀ E ARRETRATI,
COMICS USA, POSTER, VIDEO,
GADGET, MODELLINI,
GIOCHI DI RUOLO,
MAGIC.**

**VIA DELL'ACCIAIO, 3
ZONA INDUSTRIALE - PONTE FELCINO
PERUGIA**

TEL. 075/6919931 - FAX 075/6910652