

Black Fantasy

VITELLOZZO
EDIZIONI



BLACK FANTASY

PUBBLICAZIONE PERIODICA

INDIPENDENTE

ANNO 0 - NUMERO 1

MAGGIO 1998

REDAZIONE:

- CARBONI SONIA - GHOST (illustratrice)
- FIORENZA ADELE - SAINT JUST
- FIORENZA MARIANEVE - KARLA
- PASQUARIELLO SILVIA - LYNN MINMAY
- PROCACCINI ROBERTO - BRUCE ARPER
- ROSSI ELISABETTA - ASUKA LANGLEY
- VITELLI CHRISTIAN - KOJI KABUTO

IMPAGINAZIONE:

- FIORENZA ADELE - SAINT JUST
- PASQUARIELLO SILVIA - LYNN MINMAY
- PIZZUTI MARCO - TORA
- ROSSI ELISABETTA - ASUKA LANGLEY

COLLABORATORI:

- ACANFORA GENNARO (illustratore)
- ACUTO ALFREDO
- ALESINI VALERIO (illustratore)
- CATANI NICOLA (Grande Mazinga)
- DURI MARCO
- FLAMMENT GIAMPAOLO (Goldrake)
- FLAMMENT GIANCARLO (Mazinga Z)
- MARCHETTI LUCA
- MASSARO "ADE" PASQUALE (Georgie)
- NEGRINI LUCA
- QUADRINI ELEONORA
- ROMANATO ROBERTO
- STOCCHERO ANDREA
- VELLI NICOLETTA (illustratrice)

COVER:

- CARBONI SONIA - GHOST

EDITORE:

- VITELLOZZO EDIZIONI

Le immagini sono copyright delle case editrici, degli autori e delle agenzie che ne detengono i diritti.

Pertanto la pubblicazione totale o parziale delle immagini non intende violare alcun copyright e non avviene a scopo di lucro.

Le opinioni espresse negli articoli riguardano solo i singoli autori..

Pubblicazione amatoriale senza scopo di lucro.

SOMMARIO

- * ACTARUS FOREVER.....1
- * MAZINGA Z.....2
- * GRANDE MAZINGA.....6
- * GOLDRAKE.....10
- * GO NAGAI.....14
- * LA POSTA DI BLACKY.....15
- * ART GALLERY.....16
- * CAT'S EYE.....18
- * INTERVISTA: ANTONELLA BALDINI..... 22
- * LADY GEORGIE.....24
- * MADEMOISELLE ANNE.....30

Un ringraziamento particolare per l'estrema
DISPONIBILITA' e PAZIENZA dimostrata nei
nostri confronti a:

Tipografia DELLA VECCHIA

Via Romagnoli, 98 - LATINA - 0773/660565

GRAPHICTEAM s.n.c.

Via Don Torello, 76 - LATINA - 0773/242185

COLLEZIONANDO



CARTE TELEFONICHE

NUMISMATICA

FILATELIA

MINERALI

MODERNARIATO

OGGETTISTICA

Via Cavour, 4 - 04100 LATINA - Tel. 0773.663596



UN FUMETTO PER AMICO

Latina - P.le Prampolini, 21

Tel. 0773 / 479065

ACTARUS FOREVER

Eccoci qui!!!

Siamo quelle della generazione degli anni '70, cresciute durante il boom dei Cartoni Animati giapponesi a pane, Goldrake e Actarus (soprattutto... lo volemo nudo!! Nudo!!). Per questo siamo diventate una banda di luride teppiste che di notte escano per distruggere le vetrine dei negozi, imbrattare i muri dei palazzi, picchiare le persone che ci sono antipatiche...

Ni-No-Ni-No...!!!! AIUTOOOO!!!... Aspettate!!! Stavamo scherzando...

Solo perchè soffriamo di psicosi gravi non vuol dire che dovete rinchiuderci alla neuro...

No... le manette no... un attimo... potremmo discuterne con calma e con civiltà...



ASUKA LANGLEY

Pfiiù! Siamo ancora qui (forse per poco), volevamo dirvi (un momento che ci pensiamo... casomai ve lo diciamo nel prossimo numero... sempre se ci sarà...)... La decisione di pubblicare questa fanzine è nata da un desiderio di rivalsa nei confronti di quelle serie animate giapponesi degli anni '70-'80, finite nell'oblio.

Ci proponiamo di riscoprirle in tutta la loro **bellezza (vogliamo Actarus nudo!!!!...)** Tanto per chiarirvi il concetto, se non l'avete inteso). Speriamo che le notizie riportate possano soddisfare la vostra curiosità e magari, per chi non conoscesse tali anime, di apprezzarli nella loro totalità, considerando che sono l'origine delle animazioni di oggi.

Beh... non ci resta altro che augurarvi una buona lettura, proseguendo questo viaggio nel meraviglioso mondo del fantastico e dei cartoni animati...

P.S.:

Tanto per la cronaca la redazione è composta in particolare (non ve lo diciamo mica per narcisismo...) da bellissime, stupende, meravigliose, geniali donne. Olè!! Evviva le ragazze!! Che semo le meglio!!!

P.P.S.:

Scusate c'eravamo dimenticate di dirvi un'ultima cosa:

VOGLIAMO ACTARUS NUDO!!!!!!!!!!!!

Ni-no-ni-no!!! AIUTOOOO!!!!

... Forse nel prossimo numero scriveremo dal reparto neurologico...

Le Black Ladies

(la redazione femminile del Black Fantasy)



SAINT JUST



LYNN MINMAY



GHOST



BLA...



...CKY

MAZINGA Z



SCHEDE DEI DOPPIATORI:

Rio: Claudio Sorrentino

Sayaka: Liliana Sorrentino

Shiro: Fabrizio Manfredi

Boss: Gill Baroni

Dott. Inferno: Lino Troisi

Barone Ashura: Laura Gianoli

Antonio Colonello

Maschera di Ferro: Giancarlo Padoan

SCHEDE TECNICA:

Produzione: Toei Animation

Anno di produzione: 1972

Genere: Robot

N. Episodi: 92

Sceneggiatura: Susumu Takahisa

Keisuke Fujikawa

Regia: Yugo Serikawa

Tomoharu Katsumata

Nobuo Onuki

Bonjin Nagaki

Character design: Yoshiyuki Hane

Colonna sonora: Shunsuke Kikuchi

Mazinga Z può essere considerato, a tutti gli effetti, il capostipite di un'intera generazione di Robot (senza nulla togliere ai precedenti tentativi, primi fra tutti **Tetsujin 28 go** e **Astroganger**); non solo è il progenitore diretto di Grande Mazinga e Goldrake, ma è innegabile la notevole influenza che ha avuto sulla folta schiera di Eroi meccanici, più o meno elaborati, creati nel corso degli anni '70-'80: dai bellissimi Zambot, Gundam e Patlabor (tanto per citarne alcuni) fino ad arrivare al recente e sensazionale Neon Genesis Evangelion.

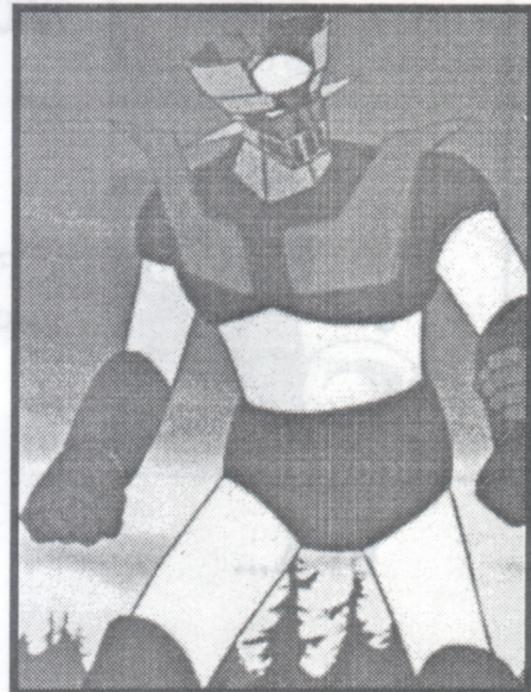
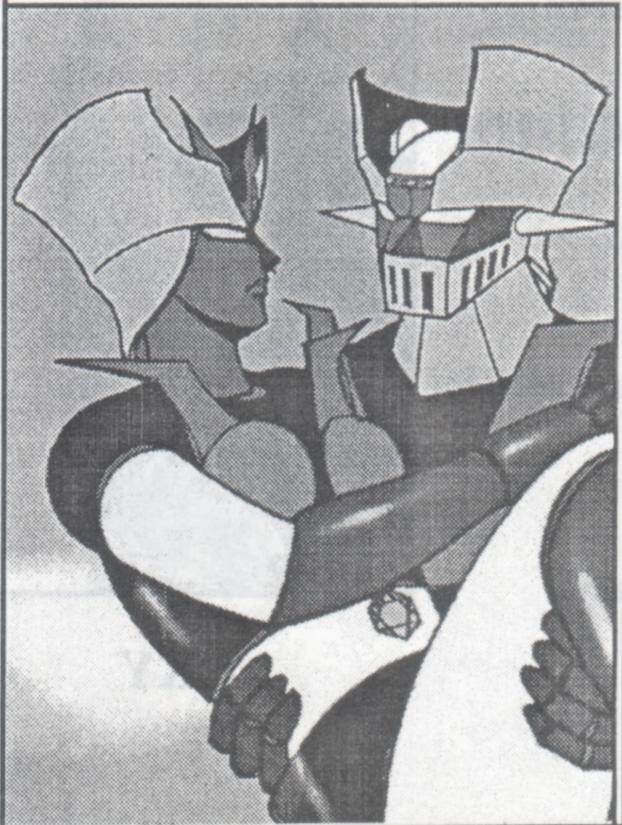
Tra i motivi che hanno contribuito alla popolarità di questa serie va annoverato il design, che risulta decisamente accattivante grazie alle sue forme cilindriche, alle strutture tondeggianti invece che squadrate (come erano nei primi Robot) e all'armonioso accostamento dei colori, nonché una storia ben costruita e personaggi estremamente semplici, ben lontani dai classici stereotipi. Tuttavia la vera innovazione in questo campo, consiste nel fatto che, per la prima volta, la cabina di pilotaggio si trova all'interno del Robot.

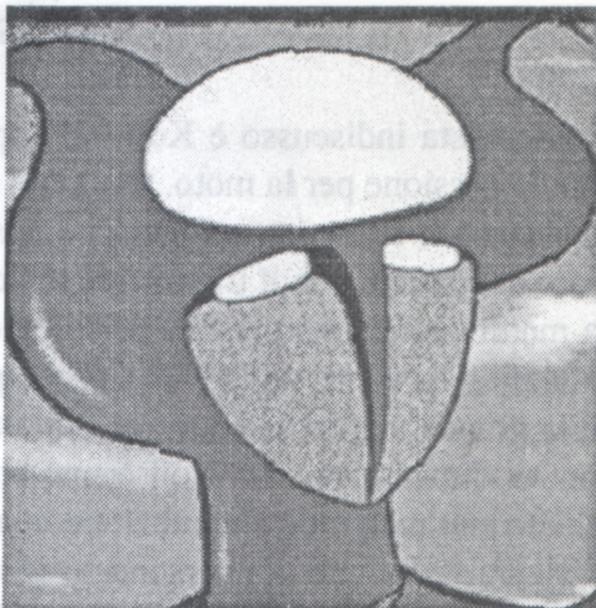
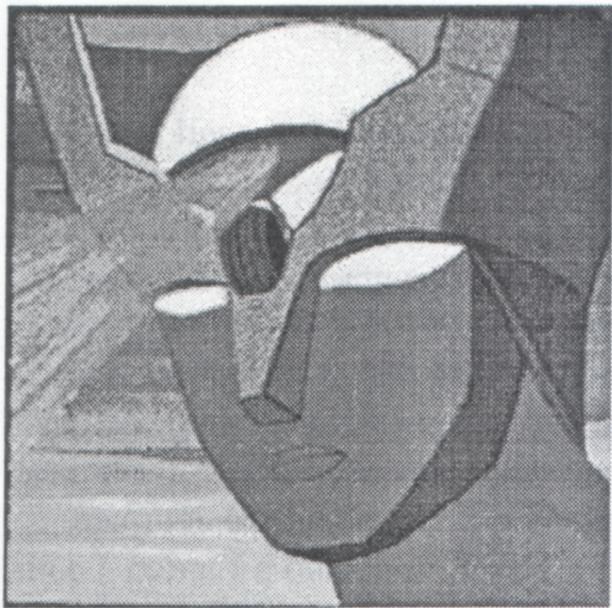
Figlio del prolifico Go Nagai, la prima apparizione a fumetti di Mazinga Z risale al 1972, serializzato sul settimanale per ragazzi "Shonen Jump"; il successo di pubblico riscosso è talmente elevato che per lanciare al massimo il personaggio, la Toei Animation produce a soli due mesi di distanza anche la serie animata, che si compone di 92 episodi.

La vicenda ruota attorno al giovane **Koji Kabuto** (alias Rio nella versione italiana), pilota di Mazinga Z e ad un gruppo di altri personaggi tra cui spiccano il fratellino Shiro, il prof. Yumi, la figlia Sayaka (pilota di Aphrodite A) e gli amici/rivali Boss, Nuke e Mucha.

Il prof. **Juzo Kabuto** è uno scienziato di fama mondiale, cui si devono due grandiose invenzioni: l'**Ultralega Zeta**, basata su un nuovo elemento chiamato Japanium, scoperto in uno strato dell'epoca glaciale situato solo nella zona vulcanica di Fuji e l'**energia fotoatomica**, energia luce prodotta dal processo di scissione del Japanium. Poco dopo, lo scienziato si ritira nella sua villa, lasciando il Centro Ricerche dell'Energia Fotoatomica al Prof. Yumi.

Anni prima, insieme ad alcuni scienziati ed archeologi di fama internazionale, scoprì Rodi, un'antica isola del Mar Egeo; la spedizione era guidata dal **Dott. Hell** (Inferno), il quale sosteneva che si trattasse di rovine Micenee, gli antichi dominatori dell'isola. In passato, l'isola custodiva immensi tesori, ambiti da numerosi invasori che tentarono più volte di impadronirsene senza successo, in quanto i Micenei possedevano potentissimi Robot che li difendevano; eppure neanche loro resistettero alle forze della natura e perirono in un grande terremoto che sconvolse il Mar Egeo.





Mentre i membri della spedizione erano impegnati nella ricostruzione dei Robot, il Dott. Inferno installò segretamente un congegno telepatico al loro interno, in modo da manovrarli a suo comando; con l'utilizzo di queste potentissime macchine da guerra uccise tutti gli scienziati. L'unico che riuscì a salvarsi fu il prof. Kabuto, il quale tornato in patria, per fronteggiare la sua ambizione si dedicò allo sviluppo dell'energia fotoatomica.

Il Barone Ashura, fedele subalterno di Hell, fa esplodere la casa del Dott. Kabuto, per ucciderlo, in quanto è il solo a conoscere il segreto del diabolico scienziato che vuole conquistare il mondo; ormai in fin di vita, affida il Robot da lui stesso segretamente costruito al nipote Koji, per sventare i piani del nemico; Mazinga Z, questo è il nome del possente gigante meccanico, è corazzato in Ultralega Z, azionato con Energia fotoatomica e possiede armi irresistibili; è comandato da un'Aliante Slittante (**Hover Pilder**), che con una manovra chiamata Pilder On si inserisce nella sua testa, azionandolo.

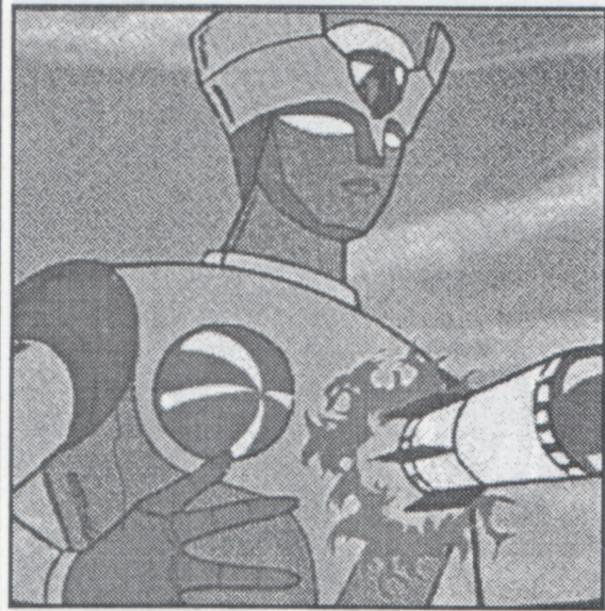
Alla sua guida, il ragazzo incontra non poche difficoltà: dovrà studiare molto per conoscere a fondo i complicati meccanismi che lo animano e sottoporsi ad ore estenuanti di allenamento per padroneggiarlo al meglio durante le battaglie. Queste ultime occupano sicuramente un ruolo fondamentale all'interno della narrazione, in quanto diventano via via sempre più cruente e difficili, perchè i guerrieri meccanici che Koji deve affrontare sono sempre più forti, tanto che lo stesso Mazinga, per farvi fronte, viene più volte modificato: dapprima adattato per combattere in mare e poi dotato di un congegno (**Jet Scrander**), che agganciandosi alla schiena del Robot gli permette di volare. Anche l'Aliante (**Jet Pilder**) può vantare, verso la fine della serie, di un nuovo e più curato design (vi assicuro che le ultime puntate sono un vero spettacolo per gli occhi!).

Le premesse gettate dai primi episodi sono ottime: l'atmosfera è stata ben creata e per tutta la serie si respira un'aria piuttosto serena e tranquilla, nonostante la continua minaccia degli attacchi nemici; l'aver saputo miscelare sapientemente una buona dose di umorismo ed il susseguirsi di battaglie mozzafiato, esaltate da una colonna sonora dal ritmo piuttosto sostenuto, ha contribuito non poco al successo della serie, infatti le situazioni in cui vengono a trovarsi i personaggi sono quelle della vita quotidiana: le partite a bowling, la scuola, i difficilissimi esami, gli anniversari scolastici, le corse in moto e le scazzottate.

Gli sceneggiatori hanno saputo mantenere viva l'attenzione del pubblico, grazie al susseguirsi di numerosi colpi di scena, tra cui la comparsa del Conte Blocken e del Duca Gorgon.

Esilarante è l'entrata in scena del buffissimo **Boss Robot**, costruito dai tre aiutanti del Prof. Yumi con i rottami raccolti da Boss, che introduce con le sue gag demenziali una maggiore comicità nei combattimenti. Nonostante sia goffo e maldestro, le sue azioni di disturbo nei confronti dei mostri meccanici permettono più di una volta a Mazinga Z di sferrare l'attacco decisivo. In uno degli episodi inediti, il suo provvidenziale intervento salva Koji, intrappolato sul fondo del mare, da morte certa.

In seguito alla distruzione di Aphrodite viene costruito un nuovo Robot combattente per Sayaka, **Dianan A**, decisamente più potente (e bella) della precedente versione.



STRUTTURA:

Altezza: 20 metri

Peso: 18 tonnellate

Elevazione: 20 m

Velocità in corsa: 360 Km/h

Velocità in volo: Mach 4,5

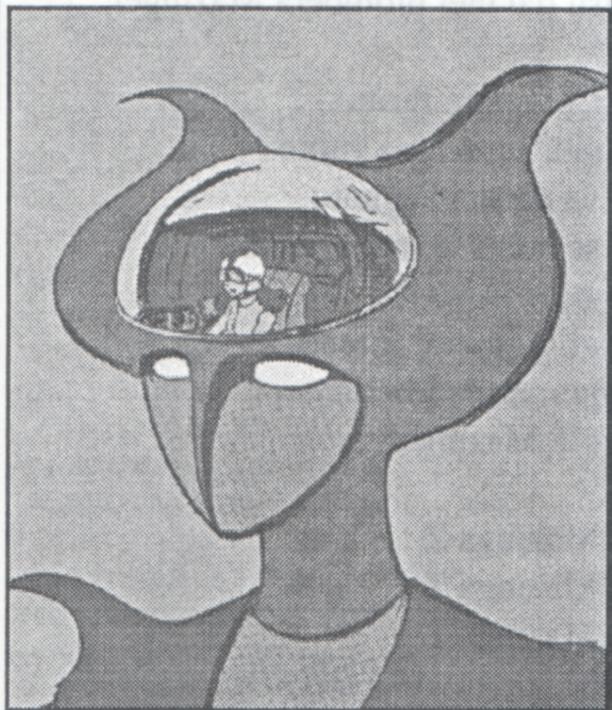
Velocità in acqua: 20 nodi

ARMI DI MAZINGA Z:

- Pugno a Razzo
- Raggio Cyclonico
- Raggio Fotonico
- Missile Trivella
- Missile Centrale
- Raggio Termico

ARMI DEL JET SCRANDER

- Lama Scrander
- Lama Stella del Sud





MAZINGA Z

Quando udrai un fragor
a mille decibel
su dal ciel piomberà
Mazinger

Veloce e distruttore come un lampo,
non dà scampo,
odia la paura
non conosce la pietà

Alto là! Falsità
Fermati malvagità
su di voi avvoltoi
c'è Mazinger
c'è Mazinger... si!!

Con gli occhi può incendiare
un astronave che va

Quando tu soffrirai
sotto la schiavitù
su dal ciel piomberà Mazinger

Col cuore fermo
nell'immenso vuoto
va contro l'ignoto,
se lassù lo incontrerà.
Ama la verità,
gli oppressi difenderà
per la tua libertà
c'è Mazinger.

Mazinga Z
Mazinga Z
Mazinga Z
Mazinga...UO OH OH!

I personaggi.

Protagonista indiscusso è Koji, all'apparenza un ragazzo come tanti, con una grande passione per la moto. Caparbio e scontroso, mostra, soprattutto negli episodi iniziali, una certa arroganza e spavalderia, che lo porta addirittura a sembrare antipatico; con il trascorrere delle puntate subisce una lenta, ma progressiva maturazione, una crescita psicologica che lo rende più riflessivo non solo in battaglia, ma anche nella vita. Comunque non perderà mai la sua spensieratezza, nè la grande voglia di vivere da cui attinge la forza per andare avanti, del resto non va dimenticato che Koji è uno studente delle superiori, che si trova involontario suo malgrado a combattere una dura guerra contro le forze del male. E' sicuramente uno dei personaggi più cari a Nagai, in quanto è l'unico a comparire in tre serie: protagonista in Mazinga Z, ospite nelle puntate finali in Grande Mazinga e spalla di Actarus in Goldrake. Ottima la sua caratterizzazione: la semplicità, l'umanità e la grande bontà d'animo l'hanno reso uno degli eroi più amati dal pubblico degli appassionati.

Non meno importanti sono i personaggi che lo affiancano, primo fra tutti la bella e testarda **Sayaka**: spesso superficiale e permalosa, mette in pericolo la sua vita per dimostrare di valere in battaglia quanto Koji (da cui viene puntualmente salvata!). Particolare è il rapporto che lega i due ragazzi: nonostante i continui litigi e i dispetti reciproci, è innegabile che tra i due esista una certa attrazione.

Da non dimenticare la triste esperienza di **Shiro**, che emerge in tutta la sua drammaticità, nel terzultimo episodio della serie. Costretto a crescere troppo in fretta, a causa della prematura scomparsa dei genitori e schiacciato dall'egocentrismo di Koji, il bambino cade in una terribile trappola: un'automata assume le sembianze della compianta madre e lo convince a distruggere l'Aliante Slittante; solo l'affetto nei confronti del fratello lo spinge a rivelare la verità, permettendo al giovane di smascherare la finta madre: è lo stesso Shiro ad ucciderla con un colpo di pistola.

Discreta la caratterizzazione dei cattivi della storia, fra cui spiccano, oltre al pazzo Dott. Hell (scienziato tanto geniale quanto malvagio), l'ermafrodita **Barone Ashura** (metà uomo e metà donna) servo fedele che si ingegna in mille modi diversi per battere l'odiato nemico e il ripugnante **Conte Blocken**, le cui astute strategie di guerra mettono Mazinga Z in grande difficoltà. Memorabile l'episodio in cui riesce ad occupare il Centro di Ricerche con il suo esercito di Elmetti di Ferro. Il suo arrivo non è ben visto dal Barone Ashura e l'astio che si crea tra i due non li aiuta nell'attuazione dei loro criminosi piani.

KOJI KABUTO



SAYAKA YUMI

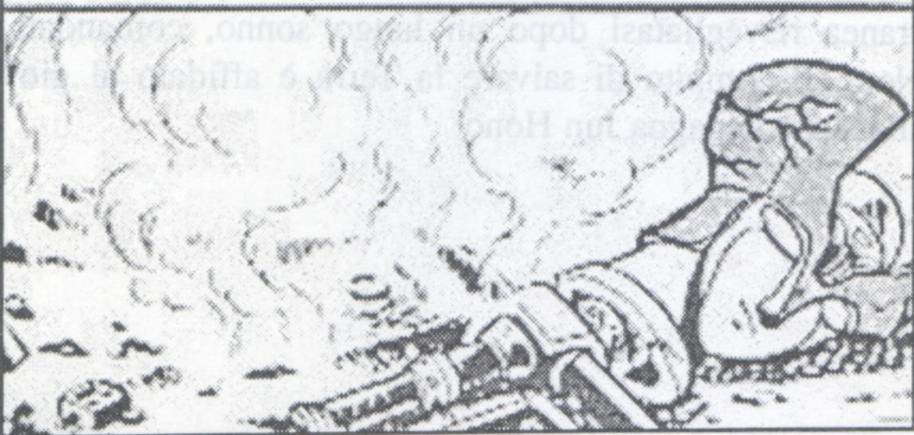
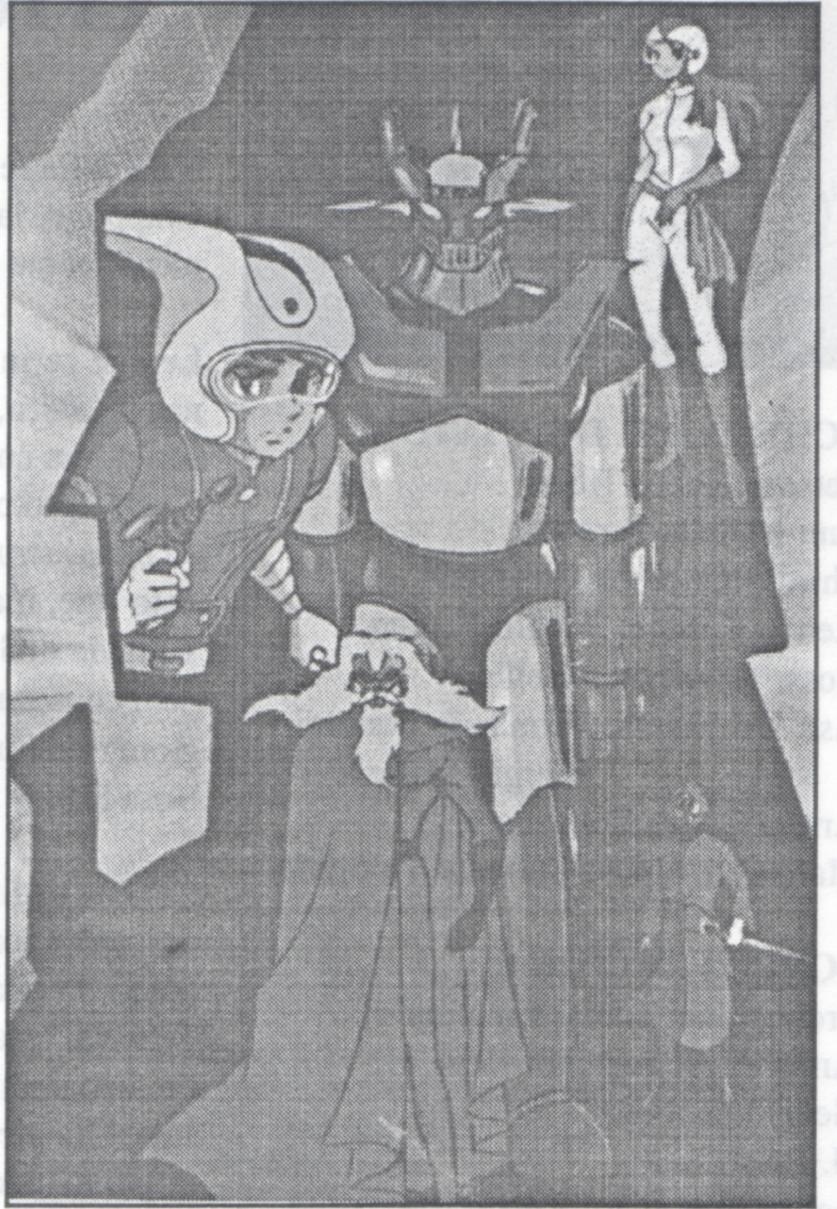


Il finale.

Gli episodi finali della serie non sono stati trasmessi nel nostro Paese, anche se i motivi di ciò non sono mai stati chiari, un vero peccato, vista l'alta qualità (ovviamente riferita agli standard dei tempi) della realizzazione grafica e delle storie; anche la sigla si presenta rinnovata nelle immagini.

L'arrivo del **Duca Gorgon** porta nuova linfa vitale e nuove idee tra le schiere nemiche; il personaggio si impone immediatamente per la sua spietatezza, tanto da uccidere lo stesso Barone Ashura. A questo si affianca presto il **Marchese Pigman**, altro spregevole dotato di poteri magici, che muore durante uno scontro con Mazinga Z, incenerito dal Raggio Fotonico.

Scoperta la base del nemico, Koji, Sayaka e Boss si preparano per l'attacco finale. Dopo una faticosissima battaglia riescono a distruggere i potenti mostri meccanici, uccidendo gli odiati nemici. I danni sono gravissimi: Mazinga Z è seriamente danneggiato, Koji è ferito, ma finalmente la minaccia che pendeva sull'umanità è stata debellata.



Mentre i nostri eroi stanno festeggiando la tanto sospirata vittoria, un nuovo nemico si profila minaccioso all'orizzonte: la civiltà di Micene si risveglia da un sonno millenario e le sue intenzioni sono tutt'altro che pacifiche. Nuovi potentissimi mostri attaccano il Giappone ed il Centro Ricerche. Nulla possono Aphrodite, Boss, nè il già provato Mazinga Z. Oramai distrutto e prossimo alla fine, Koji rivive gli attimi più belli della sua esistenza, ma poco prima di perdere conoscenza i suoi occhi offuscati vedono un'ombra, un altro Mazinga sta volando in cielo e corre in loro soccorso, distruggendo con potentissime armi i due mostri guerrieri.

La verità è presto svelata: il potente Robot è stato costruito dal **Prof. Kenzo Kabuto**, padre di Koji e Shiro, creduto morto anni prima a seguito di un'esplosione avvenuta durante un esperimento sull'energia fotoatomica.

E come tutte le favole che si rispettino, l'Happy End interviene a porre fine a questa bellissima serie, che vede Koji e Sayaka partire per l'America: i due ragazzi possono stare tranquilli, perchè c'è un nuovo difensore a vegliare sulla pace.

Un capitolo della saga si chiude, ma un altro sta per cominciare, il suo nome è **GRANDE MAZINGA....**

SAINT JUST

GRANDE MAZINGA

Nata dalla fervida mente di Go Nagai, considerato uno dei più celebri autori del Giappone, la serie televisiva si compone di 56 episodi e si colloca temporalmente come il seguito di Mazinga Z.

Le due serie sono simili tra loro, non soltanto per la presenza di alcuni personaggi (Shiro, Boss e la sua banda, nonché gli stessi Koji e Sayaka nel finale della serie), ma anche per la struttura degli episodi che seguono più o meno lo stesso cliché: prologo iniziale con presentazione dei coprotagonisti, sviluppo della vicenda, struttura centrale imperniata sul combattimento, epilogo (in genere a lieto fine, ma non sempre!).

Tuttavia il Grande Mazinga si distingue per il carattere più maturo delle storie e per i contenuti più impegnati rispetto a quelli di Mazinga Z, pervaso da una maggiore vena umoristica. Infatti i momenti comici sono limitati alla presenza di Boss Robot.

Ciò che le differenzia maggiormente, comunque, è l'indole dei protagonisti: Koji e Sayaka sono ancora due ragazzi spensierati, mentre Tetsuya e Jun sono più adulti, in quanto cresciuti in un contesto decisamente diverso.

Tetsuya, orfano dalla nascita, viene adottato dal prof. Kenzo Kabuto e costretto fin da bambino a duri allenamenti, in pratica il suo destino era già segnato: nonostante da piccolo avesse tentato di ribellarsi, con il tempo finisce per accettarlo, al punto tale da far diventare il combattimento la sua unica ragione di vita. Questa scelta influenza profondamente il suo carattere, che risulta chiuso, riservato, scontroso, severo all'inverosimile con sé stesso e gli altri; ma nonostante la sua freddezza, nasconde una certa fragilità interiore, che esploderà proprio negli episodi finali con l'arrivo di Koji.

Non meno complicata è la personalità di Jun: l'essere mulatta influisce non poco sulla sua psiche. Densa di significato è la puntata dedicata a questo argomento: nell'episodio, infatti Jun esprime tutto il disagio che prova nei confronti del colore della sua pelle e l'insofferenza nei confronti dei genitori, colpevoli di essere causa della sua disgrazia. Come Sayaka, anche lei è pervasa da un forte spirito di competizione nei confronti di Tetsuya, di cui spesso tende ad imitare le gesta (anche se con poca fortuna!) e che la porta ad esporsi troppo durante i combattimenti.

Nonostante tutto Tetsuya e Jun sono umani e coinvolgenti, grazie soprattutto alla loro complessa personalità e ai loro difetti che li rendono molto credibili come personaggi. L'atteggiamento di Tetsuya può sembrare antipatico, tuttavia il suo fascino deriva proprio dal fatto che non rappresenta il tipico protagonista bello, buono e perfetto, il classico eroe senza macchia e senza paura, ma ci troviamo di fronte ad un uomo che non è privo di difetti, di complessi, di paure e che utilizza modi molto espliciti per far valere le sue ragioni (memorabili gli schiaffi dati a Shiro e Jun).

La trama è piuttosto semplice, ma resa avvincente dal susseguirsi dei diversi nemici, che tendono spesso e volentieri a mettersi i bastoni tra le ruote (ne è un esempio lampante la diabolica Marchesa Yanus).

La Terra viene attaccata, dopo la morte del Dottor Hell dall'Impero dei Micenei, antica razza sotterranea risvegliatasi dopo un lungo sonno, comandati dal Grande Generale Nero. Il compito di salvare la Terra è affidato al giovane Tetsuya Tsurugi e alla sua compagna Jun Hono.



SCHEDE DEI DOPPIATORI

Tetsuya: Piero Tiberi
Jun: Isabella Pasanesi
Shiro: Francesca Guadagno
Kenzo Kabuto: Sandro Yovino
Boss: Gianfranco Bellini
Ass. Dr. Kabuto: Armando Bandini
Sergio Matteucci
Aruna: Laura Boccanera
Marchesa Yanus: Germana Dominici

SCHEDE TECNICHE

Produzione: Toei Animation
Anno di produzione: 1974
Genere: Robot
N. Episodi: 56
Regia: Tohomaru Katsumata
Takeshi Tamiya
Masayuki Akehi
Yasuo Sankichi
Detsuo Imazawa
Nobuo Onuki

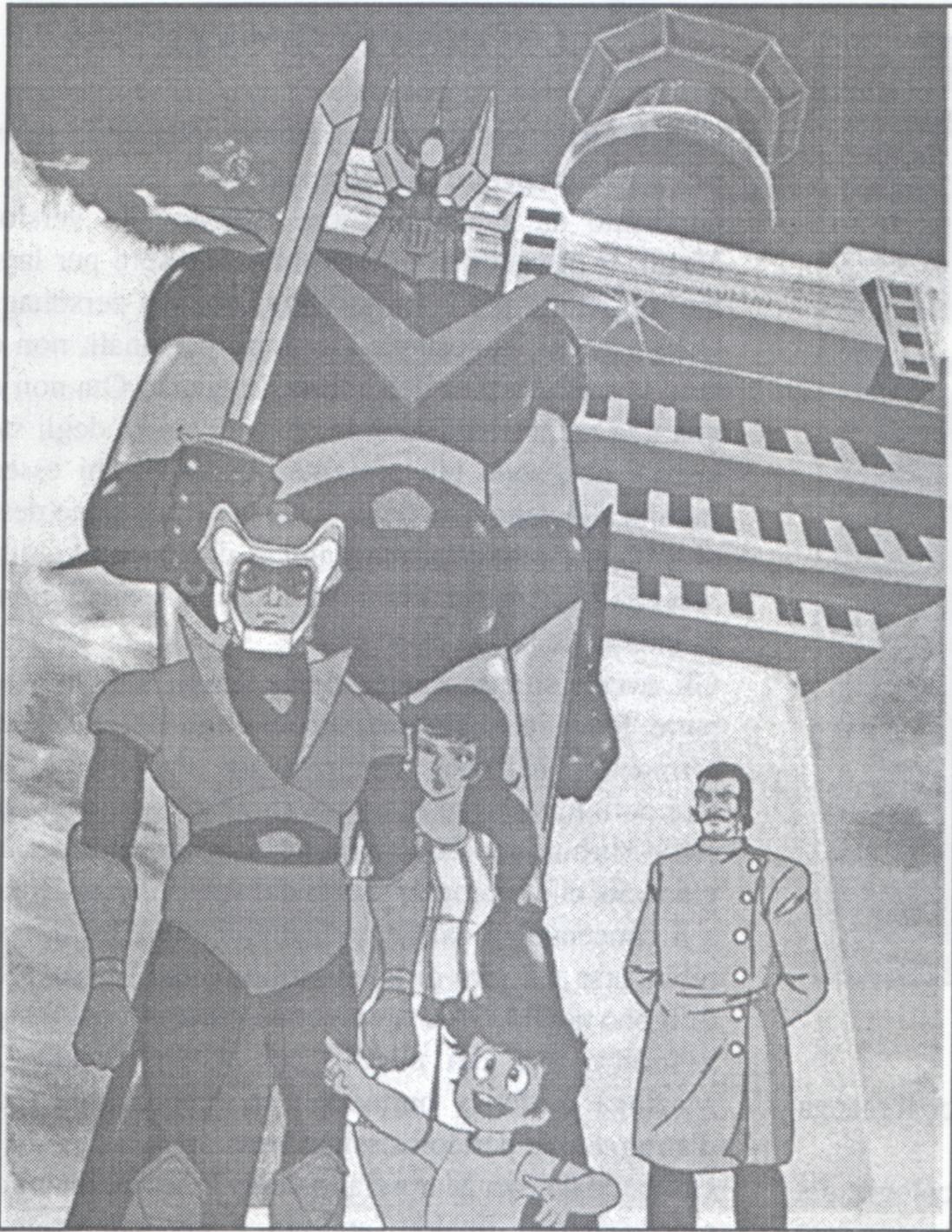
Character design: Keisuke Morishita
Sceneggiatura: Susumu Takahisa
Keisuke Fujikawa
Toyohiro Ando

STRUTTURA

Altezza: 25 m
Peso: 32 t
Elevazione: 30 m
Velocità in corsa: 450 Km/h
Velocità in volo: Mach 5
Velocità in acqua: 25 Nodi

ARMI

- Doppio fulmine
- Missile Laser
- Pugno Atomico
- Pugno Rotante
- Missile Centrale
- Grande Boomerang
- Calcio Cosmico
- Punta d'Acciaio
- Spada Diabolica
- Grande Tifone
- Raggio gamma
- Raggio Laser



Il Grande Mazinga si presenta come una versione più elaborata di Mazinga Z (non solo dal punto di vista del design), più slanciato e possente, si muove grazie ad un generatore di energia fotoatomica ed è costruito con la Superlega Nuova Zeta; il pilota interagisce col Robot inserendosi dentro la sua testa tramite il Brian Condor. In modo analogo, Jun si aggancia con il velivolo Regina delle Stelle, al suo Robot Venus A.

Nel susseguirsi degli episodi sono da segnalare l'avvicinarsi in capo all'Impero nemico di altri personaggi che sapranno tenere sempre viva l'attenzione degli spettatori, grazie alle loro ingegnose trappole e ai meschini tranelli: vanno ricordati la Marchesa Yanus e il suo esercito e la rinascita del Dott. Hell sotto le spoglie del Gran Maresciallo delle Tenebre. Per tenere testa a nemici sempre più potenti lo stesso Mazinga verrà più volte potenziato e dotato di nuove e micidiali armi, tra le quali il potentissimo Great Booster, che aumenta la sua potenza in volo.

Si giunge così alle puntate finali, che vedono Koji e Sayaka unirsi al gruppo per partecipare all'ultima grande battaglia per la difesa della Terra. Il ritorno di Koji, scatena la gelosia di Tetsuya, che si sente minacciato dalla presenza del vero figlio del Dottor Kabuto; ciò causa incomprensioni e genera una frattura all'interno della difesa terrestre, che porta Micene ad un passo dalla vittoria. E' il Dott. Kabuto, che a prezzo della sua stessa vita, salva Tetsuya da morte certa, ma il suo sacrificio non è vano, i due ragazzi, finalmente uniti, sconfiggono per sempre le forze del male.

Lieto fine, dunque, per una delle serie che si era distinta proprio per la tristezza e la drammaticità di alcune puntate (non posso contare le volte che ho pianto!); sicuramente una delle migliori storie di Go Nagai, che ha lasciato un segno indelebile nei nostri cuori.

- Saint Just -
- Karla -

IL GRANDE MAZINGA

Mazinga, Mazinga, Mazinga

Trema il Regno delle Tenebre e del Male
dalla Fortezza della Scienza arriva
con i suoi pugni atomici
Mazinga... Robot, Mazinga... Robot

Vola si tuffa dalle stelle giù in picchiata
se sei il nemico prega è già finita
la morte cambia idea se c'è
Mazinga... Robot

Mazinga... (Raggi Protonici)
Mazinga... (Doppio Laser) Robot
Mazinga... (Doppio Fuoco) Robot

Ha la mente di Tetsuya ma tutto il resto fa da sé
non conosce la paura nè sa il dolore
che cos'è
lotta, cade, si rialza e sempre vincerà

Mazinga... Robot
Mazinga... (Raggi Fotonici)
Mazinga... (Rampe Tonanti) Robot
Mazinga... (Doppio Boomerang)
Robot

Mazinga, Mazinga, Mazinga

Forte, con una mano spacca una montagna
dagli occhi sputa fuori i raggi gamma
non c'è più forte e più umile
Mazinga... Robot

Mazinga... Robot

Ha la mente di Tetsuya ma tutto il resto fa da sé
non conosce la paura nè sa il dolore
che cos'è
se hai bisogno puoi chiamarlo, come un fulmine verrà

Mazinga... (Luce Atomica) Robot
Mazinga... (Doppio Laser) Robot
Mazinga... (Onda di Fuoco) Robot
Mazinga... (Raggi Protonici) Robot
Mazinga... (Lama Perforante) Robot
Mazinga... (Doppio Boomerang)
Robot
Mazinga... (Luce Atomica) Robot
Mazinga... Mazinga... (Raggi Protonici) Robot
Mazinga... Robot



IL MANGA DI GO NAGAI

Di pari passo alla serie televisiva, Nagai produce il manga di "Great Mazinger".

La trama piuttosto semplice e lineare, la psicologia dei personaggi non particolarmente approfondita e un disegno non al massimo delle potenzialità dell'autore hanno inciso sulla qualità del prodotto, che non risulta eccelsa. Ciò probabilmente è dovuto al fatto che si indirizza ad un target di pubblico Under 12.

La vicenda parte con un'importante elemento di novità: Koji e Sayaka sono affiancati nella battaglia finale da ben tre nuovi Robot, che vengono distrutti insieme ai rispettivi piloti, dai Mostri Meccanici. La morte di Hell, il risveglio dei Micenei, la comparsa del Grande Mazinga, la battaglia contro il Generale Nero e il sacrificio di Kabuto sono tutti elementi che ritroviamo nella versione televisiva, ad avvalorare la tesi che il manga ricalca, pur con qualche differenza, l'anime.

Azione e combattimenti mozzafiato sono i punti di forza di questo manga, che pur con i suoi limiti, rappresenta un tassello importante della storia dei Manga robotici.



Non è facile per un appassionato della serie televisiva esprimere un parere sul manga di Ota.

Giudicato da alcuni migliore rispetto alla versione di Nagai, si discosta da quest'ultimo non solo per la storia, ma soprattutto per la caratterizzazione dei personaggi.

Questi ultimi, nonostante i drammi personali, non ostentano la serietà tipica dell'anime, in quanto Ota non disdegna una rappresentazione in chiave comica degli stessi. I nemici non sono più presentati come biechi esseri che mirano alla conquista della Terra per il semplice desiderio di violenza e guerra, ma ognuno di essi ha vissuto una vicenda più o meno drammatica che ha segnato in maniera indelebile la sua esistenza.

Gli eventi si discostano in più punti, soprattutto nella parte finale che presenta un epilogo del tutto inedito. L'Impero di Micene sta approntando un piano per annientare definitivamente le esigue forze di resistenza: portare entro l'orbita geostazionaria terrestre un'enorme lente di ghiaccio, che raccoglie i raggi del sole sulla sua superficie e li concentra in calore, puntandoli sulla Terra, che verrebbe arsa nel giro di pochissimo tempo. Tetsuya e C. si dirigono negli USA e convincono i membri del Pentagono a fornire loro dei missili, cui si agganciano Grande Mazinga e Venus portandoli in orbita, dove possono distruggere le pericolosissime lenti.

Guidati dal Gran Maresciallo delle Tenebre, i nemici sferrano l'attacco finale; l'epilogo è dei più drammatici: Tetsuya, colpito dall'estremo sacrificio compiuto dal Dr. Kabuto, si autodistugge con il suo Robot per salvare gli amici e l'umanità intera.

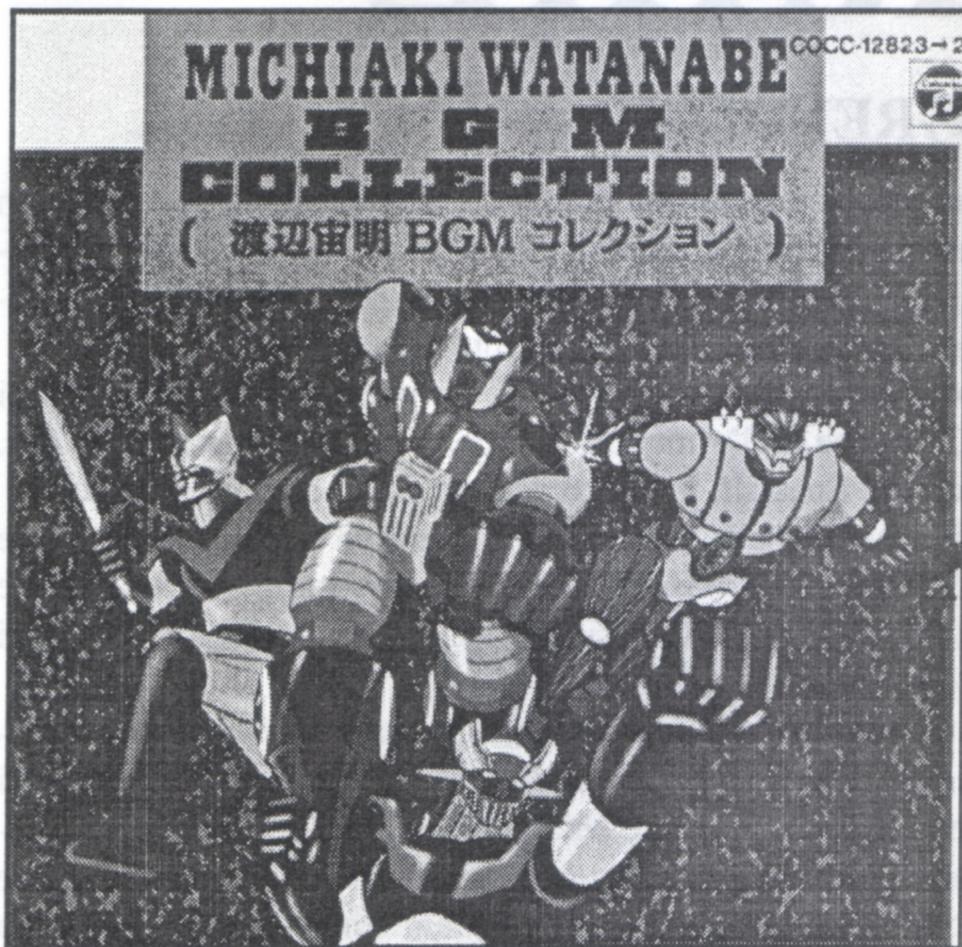
La pace torna a regnare di nuovo sulla Terra, ma l'amarrezza nei cuori dei sopravvissuti non sparirà tanto facilmente. Una cosa è certa: Tetsuya continuerà a vivere per sempre nel cuore dell'amico Koji.

Un finale inaspettato, dunque, per alcuni versi scioccante, ma più consono ad un personaggio che ha fatto del combattimento l'unica ragione di vita e che forse si troverebbe fuori posto lontano dai campi di battaglia.

Occhio puntato ai contenuti, quindi, dove continui colpi di scena si susseguono, tra l'alternarsi di combattimenti e gag esilaranti, lasciando il lettore senza fiato. I disegni non particolarmente gradevoli non hanno aiutato il manga, durante la pubblicazione italiana ad opera dalla Granata Press.

Che sia migliore o meno del manga di Nagai, è una questione di punti di vista, quel che è certo è che Ota ha presentato una visione parallela alla saga che tutti conosciamo, provando ad introdurre situazioni ed elementi nuovi; personalmente credo che ci sia riuscito perfettamente.

LA COLONNA SONORA



Agli appassionati di Go Nagai, e in particolare di Mazinga, non possono mancare i due BGM di queste famosissime serie animate. Il primo è composto da ben due CD contenenti non solo le colonne sonore di Mazinga Z e Grande Mazinga (Disk 1), ma anche quelle di Jeeg Robot d'Acciaio e Gackeen Robot Magnetico (Disk 2).

In questa sede prenderò in esame solamente il primo CD. Questo è formato da 18 brani musicali, molti dei quali sono costituiti da più tracce melodiche di breve durata. Sebbene le soundtrack di Mazinga Z e Grande Mazinga siano state inglobate in un unico CD, è possibile delineare la fine della colonna sonora dell'uno e l'inizio dell'altra, grazie alle canzoni poste all'estremità di esse.

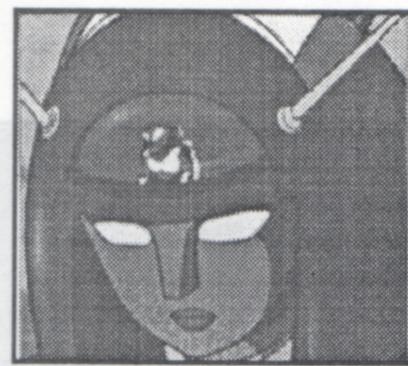
Ogni serie televisiva, infatti, possiede uno spezzone della canzone iniziale e finale, interpretati da una voce maschile grave e severa.

Le melodie presenti sono piuttosto semplici e lineari nello stile, prive di quegli abbellimenti polifonici usati nella composizione delle soundtrack moderne, che sempre più si avvicinano all'indirizzo classico, e di quei ritmi vorticosi e frenetici tipici del rock; si potrebbe quindi quasi definire questo stile melodico come un genere a parte, distinto da tutti gli altri, unico ed inconfondibile, proprio degli anni '70.

I ritmi ed i tempi sono abbastanza sostenuti nelle musiche da combattimento, ma difficilmente sono incalzanti.

I protagonisti indiscussi in queste composizioni sono gli ottoni ed in particolare le trombe, i tromboni ed i corni, che spesso sostengono veri e propri "dialoghi"; mentre, uniti al resto dell'orchestra, si cimentano alcune volte in brevi saggi contrappuntistici.

I tamburi e la batteria seguono senza tregua la performance degli strumenti preposti all'esecuzione della melodia principale, rinforzando con la loro quasi insistente e necessaria presenza il ritmo, scandito con grande precisione grazie anche al loro frequente rullio.



Le musiche dolci e romantiche sono consegnate agli archi accompagnati dalla chitarra; ma non è del tutto assente la tromba che si esibisce anche in motivi delicati e nostalgici, appoggiata alcune volte dall'arpa.

Fanno la loro apparizione i flauti e le chitarre, ma il loro è un ruolo di secondo piano nel quadro musicale di Mazinga Z.

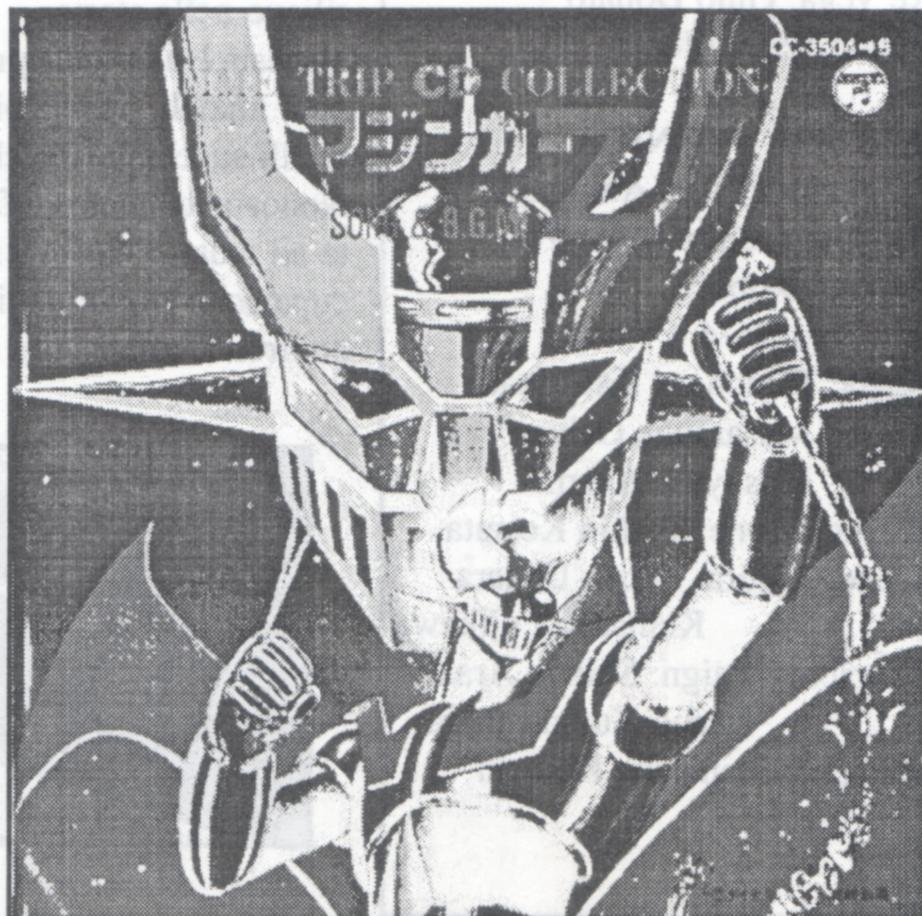
Differente è la situazione della colonna sonora del Grande Mazinga, che fa risaltare maggiormente strumenti quali il flauto traverso ed il pianoforte, mentre vi è una partecipazione più marcata degli archi. Per il resto le due serie robotiche si eguagliano nello stile e nell'uso degli strumenti, d'altronde l'autore di queste due soundtrack è lo stesso.

Il secondo BGM, "TIME TRIP CD COLLECTION SONG & BGM", è costituito anch'esso da due CD contenenti ognuno diciannove brani. Entrambi sono formati da tredici canzoni e da sei pezzi musicali (alcuni presenti nella precedente soundtrack).

Quest'ultimi altro non sono che la versione musicale delle canzoni.

Concluderei con il dire che questi due BGM potranno senz'altro farvi immergere nelle atmosfere del passato ed arricchire ulteriormente la vostra collezione.

Lynn Minmay



GOLDRAKE

- UFO ROBOT GRENDIZER -



SCHEDE DEI DOPPIATORI

Actarus: Romano Malaspina

Dott. Procton: Elio Zamuto

Rigel: Armando Bandini

Gandall: Germano Longo

Anna Teresa Eugeni

Alcor: Giorgio Locuratolo

Venusia: Rosalinda Galli

Aiutanti Procton: Massimo Rossi

Roberto Del Giudice

Maria: Liliana Sorrentino

Emanuela Rossi

Mizar: Fabrizio Mazzotta

Rubina: Laura Boccanera

Zuril: Carlo Reali

Re Vega: Gino Donato

Banta: Willy Moser

SCHEDE TECNICA

Produzione: Toei Animation

Anno di produzione: 1975

Genere: Robot

N. Episodi: 74

Regia: Tomoharu Katsumata

Masamune Ochiai

Masayuki Akemi

Trasposizione: Toshio Ketsuta

Sceneggiatura: Shozo Uehara

Keinsuke Fujikawa

Character design: Shingo Araki

Kazuo Komatsubara

Musiche: Shunsuke Kikuchi

Nel 1975, in seguito al successo ottenuto con il Grande Mazinga, la Toei Animation dette vita, affidandosi nuovamente alla creatività di Go Nagai, ad un'altra serie animata "Ufo Robot Grendizer", in principio concepita come ipotetico seguito del predecessore Mazinga, ma che poi assunse tinte fortemente diverse.

L'unico collegamento con l'anime di Tetsuya e Koji, si riscontra nella presenza di quest'ultimo, giunto in Giappone dall'America, al fine di far sperimentare al dott. Procton del Centro di Ricerche Spaziali, un disco volante da lui stesso costruito.

In Italia giunse nel 1978, inserito nella programmazione RAI e precedendo i due Mazinga; a causa di ciò Goldrake fu conosciuto e amato come serie televisiva a se e tale discordanza con le intenzioni della Toei si può facilmente notare dal nome di Koji, che in Italia venne erroneamente chiamato Alcor.

La differenza che risalta maggiormente e che discosta questo anime dagli altri menzionati in precedenza, è senza dubbio lo svolgersi della storia incentrata sulla fuga di Actarus dal suo pianeta natio Flead, sulle sue chiare origini spaziali (essenziale elemento di novità) ed in particolare sui dubbi che lo attanagliavano incessantemente e che riguardavano il suo triste fardello di dover combattere contro l'Impero di Vega per difendere la Terra, dalla quale era stato "accolto ed adottato".

Il desiderio di vivere in pace, lontano dalle sanguinarie vicende di una guerra che lo perseguitava senza tregua, era tenacemente insito dentro di lui, ma alla fine ciò che prevarrà sarà l'amore per il nuovo pianeta, sua seconda patria, e la cieca determinazione ad impedire che venisse distrutto come era accaduto a Flead.

Di animo generoso, testardo, irruento e altamente sensibile, il giovane "orfano della Terra" si presenta come un personaggio ottimamente curato dal punto di vista del carattere e già come era accaduto per Tetsuya, distante dal classico stereotipo dell'eroe forte e sicuro di sé, come delle sue scelte.

Nessuna battaglia è semplice da affrontare e il dolore per la perdita della sua gente creerà dentro di lui un'ombra, impossibile da cancellare e che terrà viva la fiamma della speranza di poter un giorno fare ritorno su Flead.

Forse a differenza del "complessato" Tetsuya, Actarus non porrà mai in dubbio l'affetto del dott. Procton e sarà proprio l'immensa gratitudine nutrita verso di lui e gli altri "terrestri", a spingerlo a non arrendersi e a continuare la guerra, al fine di ottenere la tanto vagheggiata pace.

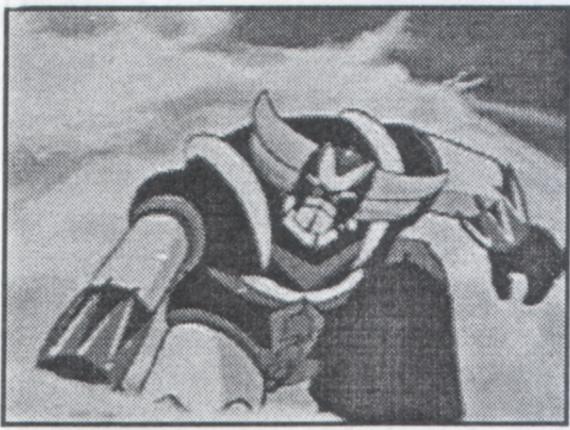
In questo difficile impegno rischierà parecchie volte la vita e si dimostrerà disposto a rinunciarvi per opporsi all'ascesa di Vega.

Accanto a lui ruotano oltre a Koji altri personaggi che avranno, più o meno, un certo rilievo nella storia.

Venusia è una delle prime protagoniste femminili a comparire nella serie e negli episodi iniziali resterà piuttosto in secondo piano, assumendo maggiore importanza in quelli successivi poichè diverrà il pilota del Delfino Spaziale (Marine Spacer).

Nonostante questo è facile intuire scorcio del suo carattere caparbio e temerario, pronta ad aiutare Actarus in qualsiasi momento. Dai suoi gesti, dalla sua perenne preoccupazione per le sorti dell'amico, si può intuire l'affetto profondo provato nei suoi confronti, affetto che sfocerà in un amore purtroppo mai dichiarato.





Personaggio di contorno, creato per alleggerire le situazioni drammatiche, è Rigel, padre di Venusia.

Un omino basso, calvo, in continuo accanimento contro Actarus (per lui solo uno scansafatiche), dalla personalità alquanto contorta, per alcuni versi assurda e ridicola, che trascorre la maggior parte del suo tempo ad osservare il cielo con l'aiuto di un telescopio, pronto a correre al Centro di Ricerche Spaziali se avesse scorto l'arrivo di dischi volanti nemici.

Nonostante questa sdrammatizzazione ben congeniata, Goldrake si rivelò essere una serie equilibrata dove alle vicende, incentrate sui drammi, le sofferenze e le iniquità dei protagonisti, era riservato un ruolo di primo piano che andava perfettamente ad affiancarsi alle sempre importanti e violente battaglie. Un anime dunque psicologico che accrebbe il seguito di un pubblico di adulti anziché di bambini e che portò ad una notevole diminuzione degli ascolti. Per risolvere le sorti di Goldrake, la Toei decise di inserire importanti novità e colpi di scena che resero la storia ancora più intrigante.

La novità maggiore fu l'inserimento della sorella di Actarus, Maria, che una volta trasferitasi al Centro di Ricerche, diventerà il pilota della Trivella Spaziale (Drill Spacer). Di carattere ribelle, scontrosa, legata al fratello da un profondo affetto, si scontrerà spesso con Koji nonostante siano uniti da una simpatia reciproca. A quest'ultimo sarà affidata la guida del Goldrake 2 (Double Spacer) a seguito della distruzione del suo disco volante.

Le innovazioni inserite si rivelarono esatte e riuscirono a riaccendere l'interesse anche di quella parte di pubblico più giovane.

I nemici ideati per contrastare Goldrake appartenevano all'Impero di Vega, provenivano da galassie lontane anni luce dalla Terra e inseguivano tenacemente lo scopo di conquistare e colonizzare il pianeta; accanto a tale ispirazione il folle desiderio di distruggere una volta per sempre Actarus.

Invidie, gelosie, disaccordi e tradimenti convivono all'interno delle armate di Vega, tra queste troviamo quella tra Gandall e la moglie Minos, che terminerà tragicamente con la morte di entrambi, in quanto vivendo nello stesso corpo, nel momento in cui Gandall uccide la donna, per proteggere l'Imperatore tradito da lei, decreta anche la fine di se stesso.

Importante è ricordare Rubina, figlia di Vega, sposa predestinata di Actarus, che negli ultimi episodi rinuncerà alla sua vita per quella di lui. Grazie al suo sacrificio il Principe di Flead verrà a sapere del risveglio miracoloso del suo pianeta, in passato distrutto dalla furia assassina dei nemici.

Il character design (affidato a Kazuo Komatsubara ed a Shingo Araki) è ottimo per la cura con cui sono stati realizzati i protagonisti della serie, sicuramente migliore dei precedenti Mazinga.

Un tratto semplice, ma di grande effetto, che riesce a cogliere e a trasmettere a pieno le emozioni dei personaggi attraverso una grande espressività; distante dalle animazioni di oggi, spesso eccessivamente stilizzate e dai volti "spigolosi" dove risaltano, alle volte cadendo nel cattivo gusto, occhi grandissimi, nasi atrofizzati e bocche troppo piccole.

Goldrake segnò nel nostro paese una parte importante nella storia degli anime giapponesi importati e trasmessi sulle nostre TV, storia mai dimenticata, aggrappata e viva nei cuori delle vecchie e nuove generazioni che ricordano, forse con un pizzico di nostalgia, il balzo di Actarus dal famoso scivolo dove al grido di "Goldrake!" indossava la sua tuta nero-rossa divenendo il temerario Duke Flead (anche se io mi sono sempre chiesta da dove venisse quella divisa...mah!!).

NOMI ORIGINALI

Actarus: Duke Flead - Daisuke Umon

Alcor: Koji Kabuto

Dott. Procton: Genzo Umon

Rigel: Danbei Makiba

Venusia: Hikaru Makiba

Mizar: Goro Makiba

Maria: Maria Grace Flead

Banta: Banta

Vega: Vega

Gandall: Gandall

Hidargos: Blacky

Zuril: Zuril

STRUTTURA

Altezza: 30 m

Peso: 280 t

Elevazione: 950 m

Velocità in corsa: 700 Km/h

Velocità in volo: Mach 7

Velocità in acqua: 35 nodi

LE ARMI

Il Disco: permette a Goldrake di volare ed è la sua sede in posizione di riposo. E' dotato di quattro armi:

- Pioggia di Fuoco
- Lame Rotanti
- Missili Perforanti / Autocentranti
- Nebbia Antiradar

Goldrake:

- Tuono Spaziale
- Boomerang Elettronici
- Alabarda Spaziale
- Raggio Gravità/Tornado

Elettronico

- Maglio Perforante
- Disintegratori Multipli / Paralleli
- Campo Magnetico

Double Spacer: si aggancia sul dorso di Goldrake e gli permette di combattere volando. La manovra di rientro si compie attraverso le seguenti fasi:

- Balzo Cosmico
- Giravolta Spaziale
- Allineamento
- Aggancio



IL MANGA DI UFO ROBOT GRENDIZER

Edita dalla Dynamic, la versione italiana del fumetto di Goldrake viene finalmente pubblicata per la prima volta, vent'anni dopo il suo arrivo, anche nel nostro paese.

Ciò che risalta innanzitutto di quest'accurata edizione, è la rilegatura e la copertina ottime sotto ogni punto di vista, sia di quello grafico che qualitativo: Actarus con la mitica tuta spaziale che lo trasforma in Duke Fleed il temuto pilota di Goldrake, è realizzata con una cura quasi maniacale, la si potrebbe definire un piccolo quadro in miniatura, un gioiello da non farsi sfuggire.

L'immagine dell'imponente Robot alle spalle del giovane rende perfettamente l'idea della grandezza e della potenza di quella strepitosa macchina da combattimento e il volto del pilota, non visibile per il casco, comunica un senso di mistero e per alcuni versi quasi di angoscia; fermo nella classica posizione all'interno dell'abitacolo, sembra quasi che da un momento all'altro debba gridare: "Goldrake avanti!!".

Nel manga, nonostante siano intervenuti anche altri fumettisti oltre a Nagai, si riscontrano tutte le caratteristiche tipiche di questo autore: mancanza di sfondi, paesaggi curati, ambientazione quotidiana, tratti marcati e ben accentuati, grande spazio alle battaglie contro i nemici provenienti da Vega.

La storia segue a grandi linee lo svolgimento della serie televisiva, anche se da questo primo volume pare che l'autore abbia dato maggiore risonanza ai combattimenti curando meno l'introspezione psicologica dei protagonisti, cosa che invece era presente in maniera costante nella versione animata.

E' chiaro il dolore di Actarus per la perdita del suo pianeta e di conseguenza il suo desiderio di vendetta e di proteggere la Terra, sua nuova patria, ma a tale stato non viene dato il giusto risalto. Ogni pensiero, ogni paura, viene presentata con molta semplicità, soprattutto attraverso le parole del Principe di Fleed.



Questa differenza è però dovuta al fatto che il manga venne ideato e scritto con il preciso scopo di rivolgerlo ad un pubblico di bambini; ecco dunque spiegata l'importanza dei combattimenti che occupano un gran numero di tavole.

Sempre ottima ed ineguagliabile è l'attenzione con cui l'autore disegna le strepitose macchine da guerra, realizzate con particolari tesi a rendere più reale e vivo il Robot.

Ma la versione cartacea di Goldrake si discosta da quella serializzata in TV anche per il diverso aspetto dei suoi protagonisti, in particolare Actarus è stato reso, dalle abili mani di Shingo Araki, con tratti somatici più adulti e virili, che hanno fatto sì che divenisse uno dei più amati piloti di Go Nagai (praticamente un vero sex-symbol per noi ragazze della redazione!), con un fascino ed un carisma non indifferenti. Hikaru e Koji rispettano maggiormente la versione del manga, anche se si nota la mano del famoso character design a cui vennero affidati una parte degli episodi.

Apprezzabile e di notevole interesse l'inserito interamente a colori (con pagine di un fatturato certamente più elevato) dove vengono presentati i mostri spaziali utilizzati dai veghiani come arma contro Goldrake; la base lunare dei nemici, con una breve descrizione ed infine, la parte dedicata a Mazinga Z, Grande Mazinga e Goldrake posti a confronto in una maniera davvero esilarante ed originale: tutti e tre in super deformed con espressioni buffissime. Se non vi piace il manga dovrete almeno acquistarlo per questo inserto... che definirei adorabile!!

Per il resto è mostrata la trasformazione di Duke Fleed, la descrizione di Goldrake con le relative immagini ed il nuovo Istituto di Ricerche Spaziali.

Della versione italiana reputo buono l'equilibrio che lo staff della Dynamic ha saputo trovare tra i nomi originali mantenuti nel caso dei protagonisti e quelli nostrani riservati alle armi utilizzate dal Robot.

Nonostante le diversità è piacevole leggere quest'opera, origine della serie televisiva, scritta con una filosofia lineare, che risulta ben diversa dalle complicate storie dei manga di oggi. In ogni caso rappresenta una parte importante della storia del fumetto giapponese dai primi anni '70 ad oggi.

Asuka Langley

LA COLONNA SONORA

Di produzione posteriore rispetto ad altre serie robotiche (ad esempio Mazinga Z e Grande Mazinga) il cartone animato Goldrake può contare di una colonna sonora più matura e melodicamente più orecchiabile.

L'autore sembra confrontarsi con un modello espressivo più adulto e completo.

La soundtrack di questo anime si può trovare in un BGM costituito da un doppio CD, che ingloba anche le colonne sonore di Getta Robot, Tiger Mask e Kyashan.

In Goldrake i brani musicali si fanno più melodici e sembrano gettare le basi alla moderna polifonia presente nelle attuali serie robotiche (ad esempio Giant Robot e Macross). Il BGM si apre e si chiude con due canzoni affidate ad una voce maschile, che spesso si accompagna ad un coro chiaramente fanciullesco in un ritmo abbastanza sostenuto e vivace, piuttosto grave e, direi un pò "rude"; in mezzo circa trentatre brani musicali, i cui temi sono consegnati maggiormente alla voce penetrante degli ottoni e a quella intensa degli strumenti ad arco.

Le melodie della canzone iniziale e finale vengono eseguite più volte in versioni differenti, che variano da un ritmo veloce e "galoppante" ad una cadenza più lenta e rilassata tipica delle interpretazioni malinconiche e meste.

I brani, che nella serie televisiva sostengono scene da combattimento o momenti di suspense e tensione, sono affidati alle trombe, alle chitarre elettriche, agli strumenti ad arco molte volte "pizzicati" ed alla batteria che, oltre a portare avanti il ritmo, spesso si fa spazio in un "martellamento" tormentoso ed accelerato.

Interessante si mostra l'uso dei violini che si trovano a sostenere (seppur per brevi tratti) incessanti saggi drammatici e veloci che sembrano riportare alle cupe ed inquiete atmosfere di "Una notte sul monte Calvo" del famoso compositore Musorgskij. Motivi misteriosi ed ambigui sono resi alcune volte dai sintetizzatori e da particolari effetti speciali che si ottengono spesso da un uso singolare degli strumenti: singole note "spezzate" e quasi "gettate" su un sottofondo di violini che appaiono e scompaiono in suoni tremuli ed assillanti.

Non mancano musiche allegre e vivaci, che riportano a melodie tipiche del Far-West, grazie all'esecuzione del violino in cadenze celeri ed animate.

I motivi romantici e malinconici hanno come protagonisti gli archi e la chitarra classica (oltre agli strumenti già sopracitati), accompagnati dal suono alcune volte "arpeggiato" dello xilofono e da quello dolce e vellutato del flauto traverso.

Particolare attenzione darei ad un brano eseguito esclusivamente con la chitarra classica che con il suo ritmo e la sua melodia riporta la mente all'atmosfera nostalgica e sognante dei momenti in cui Actarus, solitario e meditabondo, si appartava a suonare il suo amato strumento.

Un BGM quindi importante per gli appassionati o per i sognatori che amano rivivere con la musica le emozioni del passato di un cartone animato immortale, pietra miliare di un genere mai sorpassato.

Lynn Minmay

LE SIGLE ITALIANE

In Italia la serie ha potuto godere di ben tre sigle televisive la cui interpretazione è stata affidata a voci maschili; le canzoni sono tutte abbastanza ritmate ed una di queste è addirittura cantata in inglese.

GOLDRAKE

Va... distruggi il male va - GOLDRAKE!

Va... - GOLDRAKE!

Mille armi tu hai / non arrenderti mai
perchè il bene tu sei, sei con noi

Vai contro i mostri lanciati da Vega

vai che il tuo cuore nessuno lo piega

E la razza umana non morirà

invincibile sei perchè Actarus c'è

che combatte con te dentro te - GOLDRAKE!

RIT. Va distruggi il male, va - ALABARDA SPAZIALE

Va... - LAME ROTANTI

Va... - PIOGGIA DI FUOCO

Mille armi tu hai / non arrenderti mai
perchè il bene tu sei, sei con noi

Vai c'è sul radar la flotta di Vega

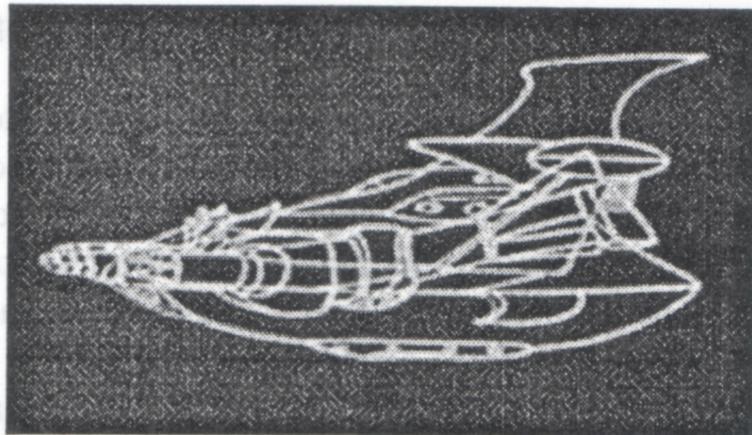
Vai il tuo corpo di acciaio solleva

E io sto tranquillo se ci sei tu

io resto quaggiù e tu scatti lassù

sentinella nel blu / vai lassù - GOLDRAKE

RIT.



UFO ROBOT

Ufo Robot, Ufo Robot, Ufo Robot, Ufo Robot,

Si trasforma in un razzo missile con circuiti di mille valvole / fra le stelle sprinta e va...

Mangia libri di cibernetica, insalate di matematica
e a giocare su Marte va...

Lui respira nell'aria cosmica

è un miracolo di elettronica, ma un cuore umano ha...

Ma chi è? - Ma chi è?

Ufo Robot, Ufo Robot,

Lancia laser che sembrano fulmini, è protetto da scudi termici / sentinella lui ci fa...

Quando schiaccia un pulsante magico lui diventa un ipergalattico / lotta per l'umanità...

Geniale. Questo è l'aggettivo migliore per definire un uomo nato pochi giorni dopo il termine della seconda guerra mondiale che stravolse completamente, simile ad un uragano, il mercato nipponico dei manga in un'ascesa che lo portò addirittura a conquistare non solo l'Europa ma anche l'America, raggiungendo una popolarità ed una fama che solamente agli autori più grandi, vere e proprie torri portanti degli anime giapponesi, viene riconosciuta e concessa dal pubblico di appassionati.

Autodidatta, fin da bambino si cimentava nel creare brevi storie a fumetti e da ragazzo, dopo aver pubblicato diverse opere di stampo umoristico e comico, riuscì a farsi conoscere con "Harenchi Gakuen" (Il Collegio senza pudore), dove il sesso e la scuola divennero gli elementi portanti di questo manga che sconvolse il Giappone a tal punto, che venne vietato agli studenti di portare in classe la rivista dove veniva serializzato.

Tali caratteristiche si riscontrano anche nelle opere successive fino a giungere intorno ai primi anni '70, dove Nagai decise di ideare storie horror e fantascientifiche.

Nel 1972 iniziò la stesura del manga che ancora oggi, a distanza di tanti anni, viene considerato come una delle migliori opere orrorifiche mai realizzate: Devilman.

Accanto ed in contemporanea ad esso, scrisse "Mazinga Z", quasi come se fosse una distrazione all'estenuante lavoro del ragazzo-demone, che gli causava un notevole dispendio di energie.

Fu proprio in questo periodo, a seguito anche della trasposizione animata di Mazinga Z, che la fama di Nagai iniziò la sua ascesa.

Carta vincente di tale successo fu l'originale idea di creare storie dove i protagonisti, all'interno di un abitacolo, pilotavano un robot, con contenuti certamente più adulti e nelle quali non mancava una buona dose di violenza, elemento costante in tutte le sue opere, che alle volte scadeva (come tutt'ora) nel grottesco e nell'inverosimile.

Stupito del favore di pubblico che ebbe Mazinga Z, dovette velocemente ideare un "Grande Mazinga" ed un "Goldrake" che con la serializzazione in TV, generarono una vera e propria "febbre" ed una grande passione per queste vicende che seppur semplici, risultavano essere avvincenti e ricche di pathos; capostipiti di tutte le successive serie robotiche che presero le creazioni di Nagai, come dei veri e propri punti di riferimento.

Uno stile, quello di questo autore, piuttosto duro, stilizzato, con tratti ben demarcati che delineano in maniera accentuata le caratteristiche somatiche dei suoi personaggi.

Le donne del fumetto di Nagai risultano quasi sempre piuttosto avvenenti e provocanti e, almeno da quanto si nota nelle serie dei robot, accomunate da un desiderio di essere considerate al pari dei loro colleghi maschili, con un costante riconoscimento delle capacità dimostrate in guerra.

Gli uomini invece, si allontanano dallo stereotipo dell'eroe occidentale temerario e sicuro di sé. Da Tetsuya ad Actarus, ogni protagonista è tormentato da dubbi e costanti interrogativi sul bene e il male, se sia giusto battersi mettendo a repentaglio la propria vita oppure no. Commettono errori, provano sentimenti e paure che appartengono ad ogni esse-

re umano, quindi risultano più reali e per questo è facile riconoscersi nel problematico Tetsuya o nel riflessivo Actarus.

Altra caratteristica delle sue produzioni, che abbracciano soprattutto l'arco degli anni '70, è la quasi totale mancanza di sfondi, alle volte appena accennati, in altre eseguiti con un uniforme colore nero o con "spennellature" che disegnano alle spalle dei personaggi, linee oblique o contorte.

I paesaggi sono ben rappresentati nelle pagine dove avvengono, nel caso dei manga robotici, i combattimenti.

Esemplare è la cura con la quale realizza le strepitose macchine da guerra, attenzione che in determinate occasioni si rivela maggiore di quella dedicata ai protagonisti, dove in alcune tavole occupano una posizione di contorno rispetto a quella dei robot. Ma forse questo fu dovuto all'importanza che gli scontri tra i nemici, avevano nell'ambito della storia.

Il tratto grottesco, i personaggi di sfondo, ad esempio quelli delle ultime pagine di Devilman, facenti parte di scene corali, impressi sulle pagine con un'apparente "noncuranza" che ne risalta i contorni essenziali, si rivela più adatto per comunicare al lettore l'assurdità e la follia della vicenda, al limite della fantasia e dell'horror allo stato primordiale.

Se il manga di Devilman fosse stato realizzato in maniera diversa, avrebbe perso gran parte del suo fascino e della sua innegabile originalità.

Nelle prime opere di Nagai si nota infine, lo scarso e spesso inesistente uso dei retini, ai quali l'autore ricorre solo in rari casi, a differenza delle produzioni di oggi dove invece vengono ampiamente utilizzati, basti pensare a Masakazu Katsura e al suo "Video Girl Ai", sulle cui pagine la magia delle atmosfere è data proprio dal ricorso di questa tecnica, che comunque venne introdotta nella filosofia degli autori negli anni successivi.

Questo può essere notato osservando le ultime produzioni nagaiane nelle quali, oltre ad un miglioramento e ad un evolversi dello stile, si rivela anche una maggiore cura nella realizzazione dei disegni. Esempio eclatante è "Mazinsaga", purtroppo mai concluso.

Dunque il più grande mangaka mai conosciuto nella storia degli anime giapponesi, con un talento innato ed una sfrenata fantasia, che per oltre dieci anni ci ha regalato inedite storie che con le loro rispettive versioni animate, affidate per altro ad ottimi character design, hanno dominato il mercato nazionale ed internazionale, riuscendo, come solo pochi hanno fatto, a varcare gli insormontabili confini americani dove la Disney già faceva da padrona nelle produzioni cartacee.



Asuka Langley

La posta di Blacky

Salve a tutti!! E benvenuti nella pagina dedicata alla posta.

Io sono Blacky e mi occuperò di rispondere alle lettere che spero iniziate subito a spedire a questo indirizzo: via dei Latini, N3 - 04100 Latina.

Tale spazio sarà curato personalmente da me e in ogni numero proporrò un problema su cui discutere insieme, esprimendo in tutta sincerità il vostro parere.

Prima d'introdurmi nell'argomento di oggi, voglio innanzitutto offrire una panoramica sull'impatto che si ebbe in Italia, all'arrivo sulle televisioni nazionali, dei primi cartoni animati giapponesi, "madri" di quella febbre collettiva che portò nel nostro paese un elevato numero di anime ad un ritmo incessante.

La prima serie televisiva trasmessa dalla RAI nel 1978 portava il titolo di Goldrake; a questa seguirono Mazinga Z e il Grande Mazinga.

La reazione nell'assistere a vicende diverse, più mature, rivolte ad una fascia di pubblico adolescenziale ed adulta, che si discostavano dalle solite storie infantili della Walt Disney, fu di una sorpresa generale anche dovuta alla consapevolezza di trovarsi di fronte a protagonisti nei quali si riscontravano paure, inquietitudini e difetti umani.

Il grande interesse nato intorno ad Actarus, Venusia, Tetsuya e Koji scatenò un vero e proprio "boom" economico, i negozi di tutta Italia vennero sommersi dai gagets più vari: robottini, maschere di carnevale, fumetti, libri, tatuaggi. Accanto a questo delirio si accesero però critiche negative, che accusarono ingiustificatamente tali anime di istigare alla violenza e di essere dannosi per un pubblico in prevalenza costituito da bambini.

Giudizi privi di reali fondamenti e dettati soprattutto da una profonda ignoranza nei confronti dei disegni animati giapponesi, un'ignoranza che con il tempo non è andata migliorando, anzi ha subito un notevole peggioramento con l'avvento delle ormai conosciute censure, prima limitate al semplice taglio delle sequenze "incriminate" e oggi evolutesi nel famoso "taglia e cuci", ampiamente utilizzato dalla Mediaset, che ha comportato con le illecite modificazioni nei dialoghi, alla rivoluzione del senso e del significato di intere storie. Ne è un esempio eclatante "Marmelade Boy".

Non mi soffermerò nel ricordare gli enormi danni arrecati alle serie da questo metodo barbaro, bensì mi limiterò ad esprimere un'opinione su tale situazione. Non esiste una soluzione per impedire il rimaneggiamento dei cartoni del Sol Levante, tantomeno penso sia possibile giungere ad un compromesso, almeno fino a quando si continuerà ad attribuire erroneamente anime riservate ad un pubblico più adulto, a spettatori di età infantile; di conseguenza non credo che saranno create fasce di orario in cui poter trasmettere animazioni in versione integrale (anche se da un pò di tempo a questa parte Telepiù ha aperto uno spiraglio di speranza che qualcosa possa cambiare, prima o poi).

Da ciò concludo affermando che sarebbe preferibile acquistare solamente serie prettamente rivolte ai bambini, come "Topo Gigio" o "Calimero", che almeno potranno sperare di non essere modificate con le censure (...ma il futuro può riservare molte sorprese...non disperate!!).

Blacky

Ragazzi e ragazze!! Chi di voi volesse scrivere ai doppiatori per avere informazioni di qualsiasi genere ecco qui un fermo posta per le vostre lettere.

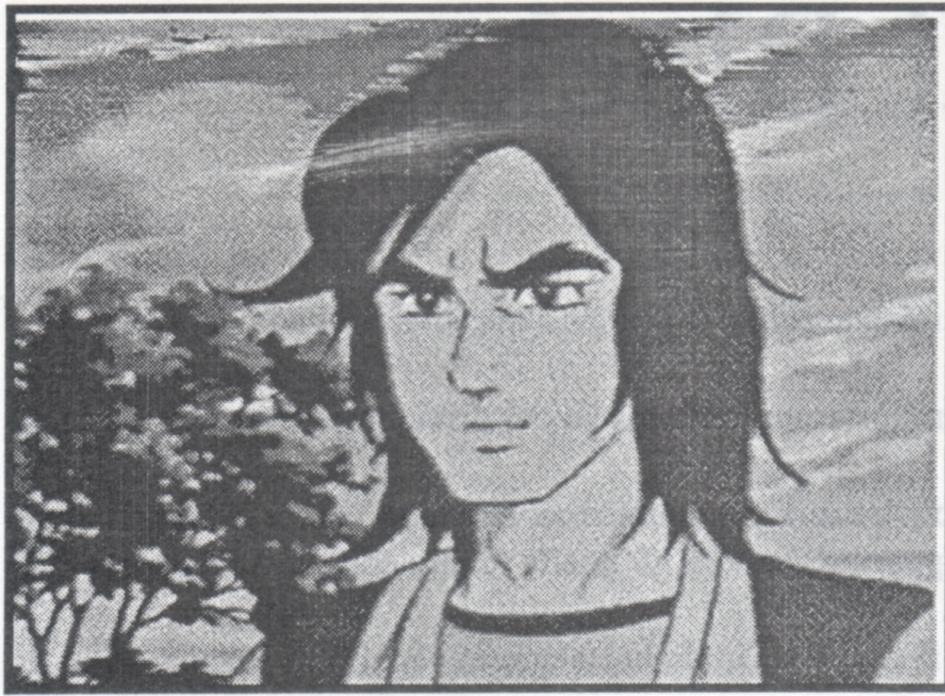
* **MASSIMO CORIZZA:** AKIRA FUDO (DEVILMAN)
DAIGO (GORDIAN)

* **RODOLFO BIANCHI:** WATTA TAKERU (TRIDER G7)
SHINGO TAMAI (SUPER-

BOYS)

* **LAURA LATINI:** RANMA RAGAZZA



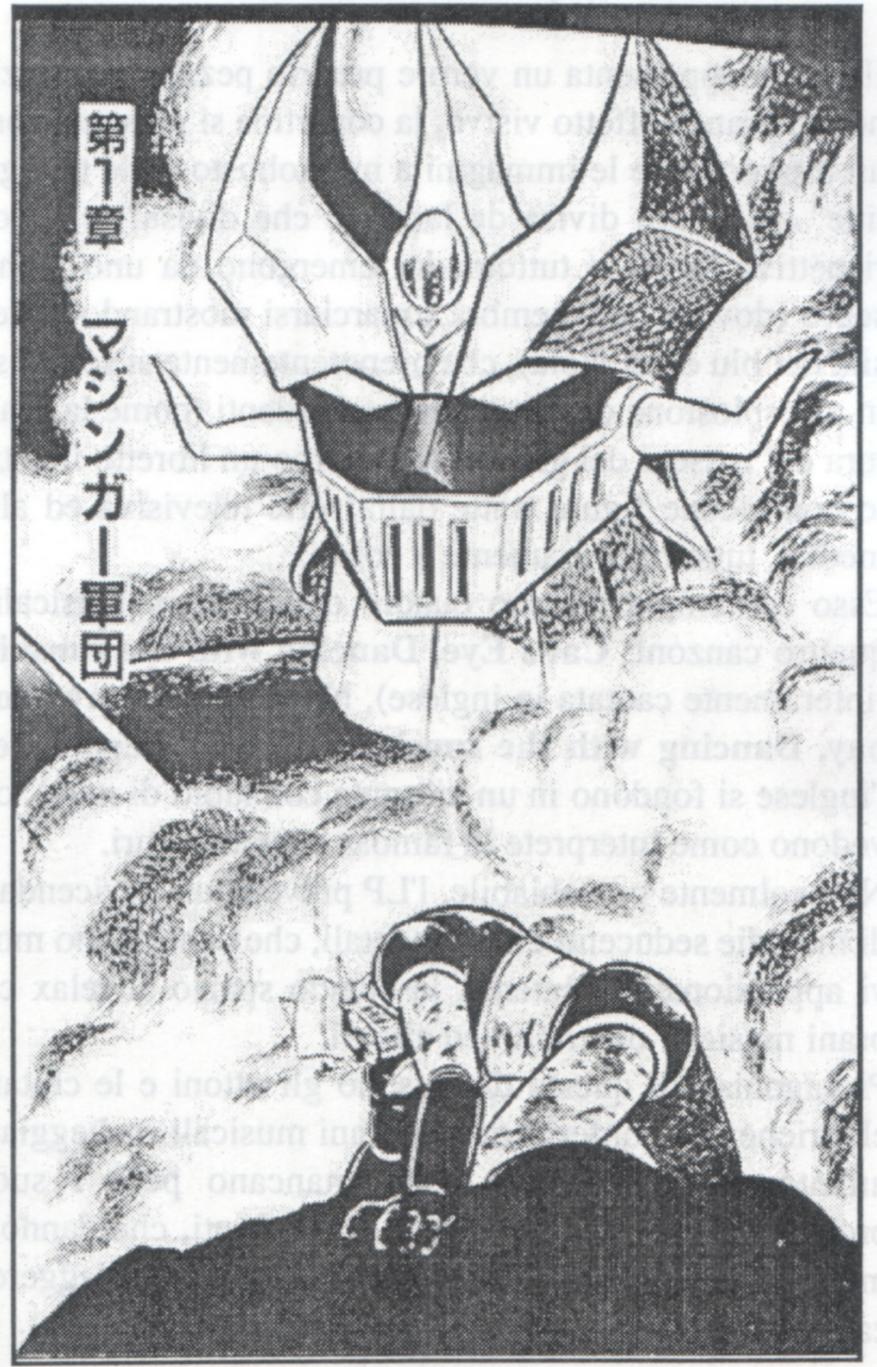
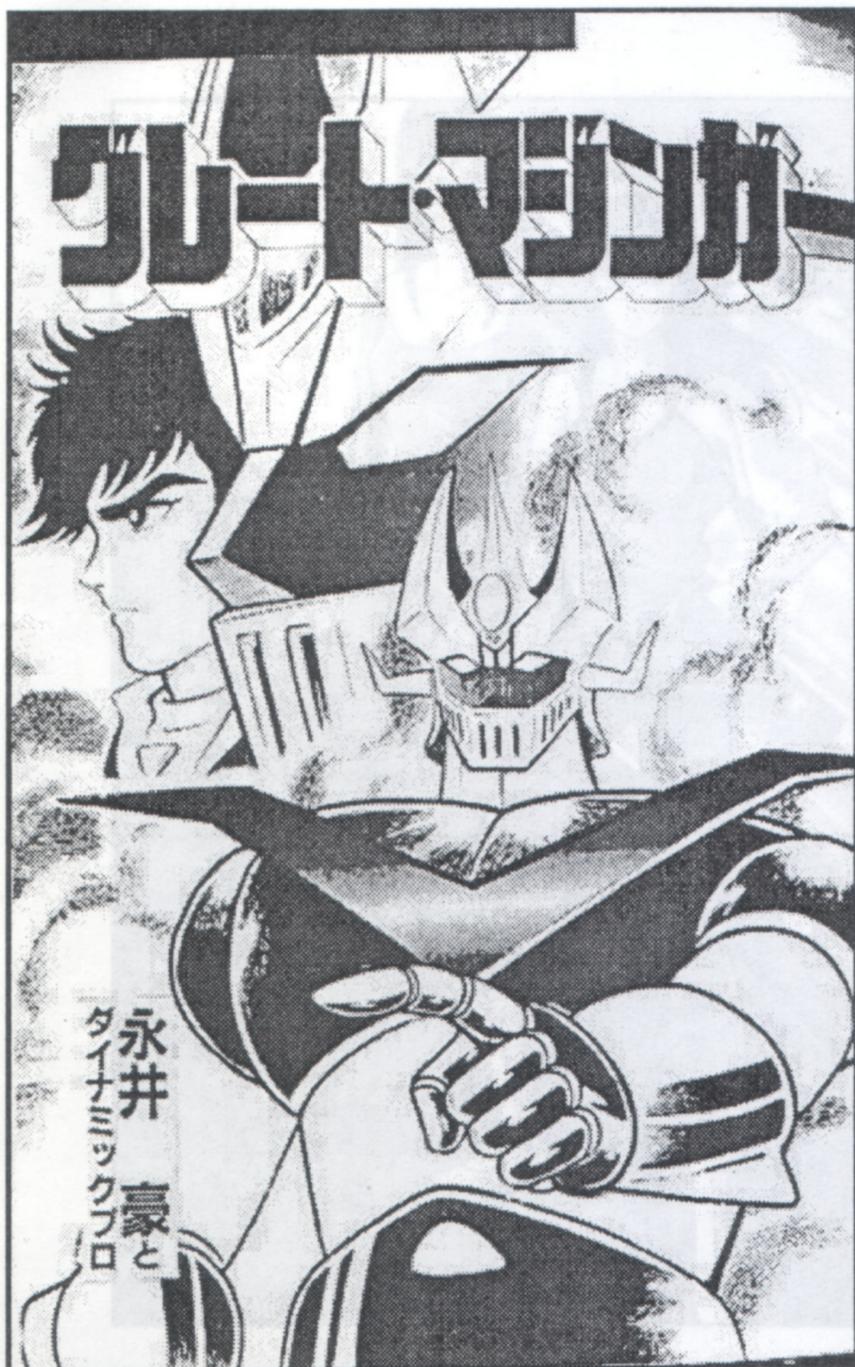


Blacky





Car's Eye - Original Soundtrack I



Cat's Eye

In questo primo numero di Black Fantasy prendiamo in considerazione il disco e il compact disc del famosissimo anime Cat's Eye (Occhi di gatto nella versione italiana).

Le colonne sonore della prima e seconda serie emergono per i loro ritmi incalzanti, che si tingono a volte di toni melodici tenui e caldi. Bellissime canzoni rockeggianti e sensuali si alternano a motivi romantici e di grande effetto, in completa sintonia con lo spirito dinamico della serie.



Cat's Eye - Original Soundtrack I

Il disco rappresenta un vero e proprio pezzo da collezione. Di grande effetto visivo, la copertina si presenta come un dipinto dove le immagini a mezzobusto delle tre "gattine" nella loro divisa da ladre (e che divisa!) e la loro rispettiva figura a tuttotondo, emergono da uno sfondo scuro (dove il nero sembra squarciarsi mostrando l'intensità del blu e del viola), che prepotentemente si schiarisce in un'esplosione di colori caldi ed ardenti (come la scalatura del rosso e del giallo). All'interno un libretto illustrato con alcune figure tratte dalla serie televisiva ed altre inedite, tutte rigorosamente a colori.

Esso contempla nel suo quadro dodici brani musicali e quattro canzoni: **Cat's Eye**, **Dancing with the sunshine** (interamente cantata in inglese), **Never gonna say good-bay**, **Dancing with the sunshine** (dove il giapponese e l'inglese si fondono in un vibrante connubio di note), che vedono come interprete la famosa cantante Anri.

Notevolmente orecchiabile, l'LP prevede un avvicinarsi di melodie seducenti e sentimentali, che contornano motivi appassionati ed intensi, lasciando spazio al relax con brani musicali divertenti ed allegri.

Protagonisti di questo disco sono gli ottoni e le chitarre elettriche che conferiscono ai brani musicali rockeggianti un'intensità travolgente. Non mancano però i suoni profondi e melodici dei violini e dei flauti, che danno ai motivi più soft quella particolare sensazione di leggerezza e drammaticità.

SIDE A:

- 1 - CAT'S EYE
- 2 - ULTRA STONE FOX
- 3 - ALL I WANT IS YOU
- 4 - SWINGING SCANDALOUS
- 5 - AIN'T CUTE?
- 6 - WALKING LIGHTLY
- 7 - DANCING WITH THE SUNSHINE
- 8 - BREEZY & WYNDY

SIDE B:

- 1 - NEVER GONNA SAY GOOD-BYE
- 2 - CHANGING MY HEART
- 3 - MYSTERIOUS BOY
- 4 - LOVE FINALE
- 5 - 10¢ BAG
- 6 - MELANCHOLY BABY
- 7 - SLOW FINGER
- 8 - DANCING WITH THE SUNSHINE



DANCING WITH THE SUNSHINE

LOOKIN LIKE A ROMEO HE'S SEXY
ALL YOU SUCKERS GATHER ROUND IT'S EASY
HE'S GOT THE MOVES HE'S GOT THE GROOVES
GOT TO HAVE THIS GUY IN DANCIN' SHOES

RIT.

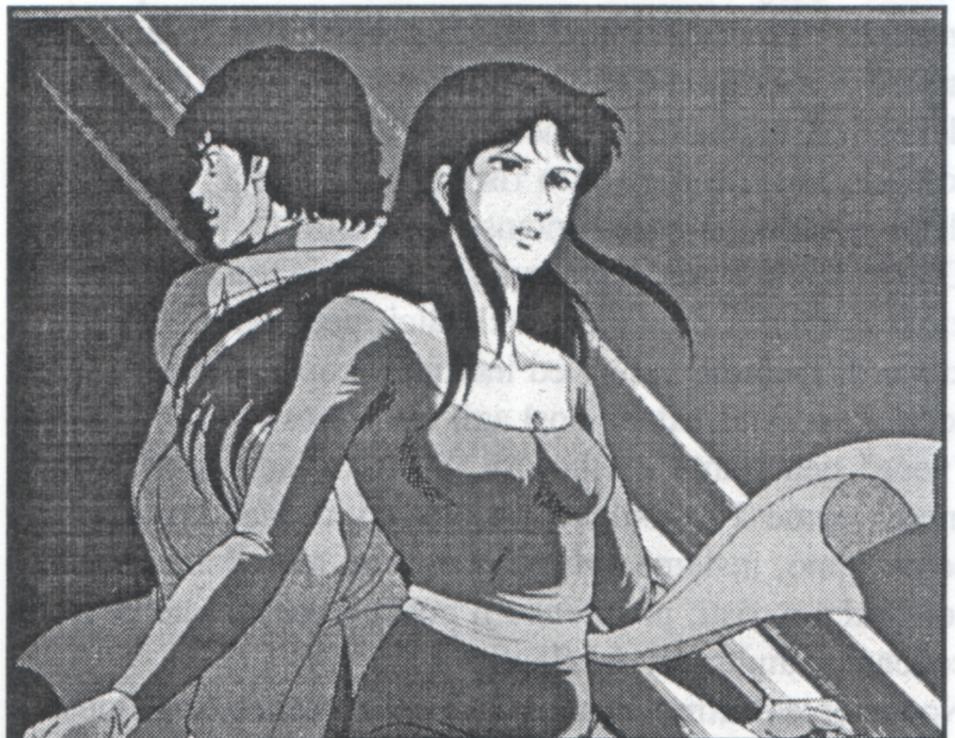
REPUTATION I DON'T CARE FOR STREET TALK
EVERYBODY GO AND TAKE A SHORT WALK
I GOT THE TIME TONIGHT HE'S MINE
COME AND TAKE ME MAKE ME ON THE DANCE
FLOOR....

DANCING WITH THE SUNSHINE DANCIN WITH
THE MOON
WRAP ME IN YOUR ARMS AND LET ME KNOW
DANCIN' WITH THE MOONLIGHT DANCIN' WITH
THE SUN
COME ON BABY NEVER LET MY GO

GOT ME ON A PASSION RIDE I'M CRAZY
AS THE LIGHTS GO SPINNING ROUND SO HAZY
THE TIME HAS COME FEELINGS BEGUN
MOVIN' ON A WAVE UP TO THE SKY.....

RIT.

DANCING WITH THE SUNSHINE DANCIN WITH
THE MOON
WRAP ME IN YOUR ARMS AND LET ME KNOW
DANCIN' WITH THE MOONLIGHT DANCIN' WITH
THE SUN
COME ON BABY NEVER LET MY GO



NEVER GONNA SAY: GOOD-BYE

ENDLESS LOVE LIKE POETRY TOGHETER
HAVING YOU SO CLOSE TO ME FOREVER
YOU CALL MY NAME
LIKE AN ANGEL FROM ABOVE
YOU AND ME, EVERYNIGHT WE3RE MAKIN LOVE

NO ONE KNOWS IF LOVE IS JUST THE ANSWER
TO GUARANTEE A PARADISE FOR TWO
IF I FEEL THE PAINS
OF OUR DRIFTING APART
YOU AND ME
BABY YOU KNOW, WE'LL BREAK MY HEART

RIT.

NEVER GONNA SAY GOOD-BYE
UNTILL THE DAY I DIE
NEVER GONNA SAY GOOD-BYE
UNLESS YOU GO AND WALK OUT THROUGH THAT
DOOR
TAKIN ALL OUR DREAMS AND LOVE AWAY

ENDLESS LOVE LIKE POETRY TOGETHER
HAVING YOU SO CLOSE TO ME FOREVER
YOU CALL MY NAME
LIKE AN ANGEL FROM ABOVE
YOU AND ME EVERYNIGHT, WE'RE MAKIN LOVE

ALL I KNOW IS JUST HOW MUCH I NEED YOU
AND HOPING THAT YOU FEEL THE SAME WAY TO
I HOLD YOU CLOSE
FEEL YOUR WARMTH UPON MY SKIN
EVERYDAY, AND EVERYNIGHT I'M ECSTACY.....

RIT.



Cat's Eye - Original Soundtrack II

Con un rullio di tamburi ha inizio la bellissima canzone "cult", interpretata dalla gradevolissima voce di Mariko Tone, che dà il via ad un CD che segue la linea ritmica del precedente LP.

L'original soundtrack II contiene inoltre le canzoni: **Stay with me** (Mariko Tone), **Flying in the Twilight** (Mariko Tone), **Hot Stuff** (Sherri Savage) e dieci brani musicali.

Il ritmo vorticoso sembra prendere il sopravvento in un avvicinarsi di ottoni e chitarre elettriche, mentre la batteria costituisce un sottofondo continuo ed incalzante che si plasma fino a diventarne la protagonista.

Come succede in molte produzioni giapponesi e non, ritroviamo canzoni riprodotte più o meno fedelmente in versioni musicali; è così che abbiamo, ad esempio **"Gloomy sight"** e **"Cat's eye romance"** come variazioni (la prima in versione malinconica, la seconda in versione rockeggiante) della prima canzone.

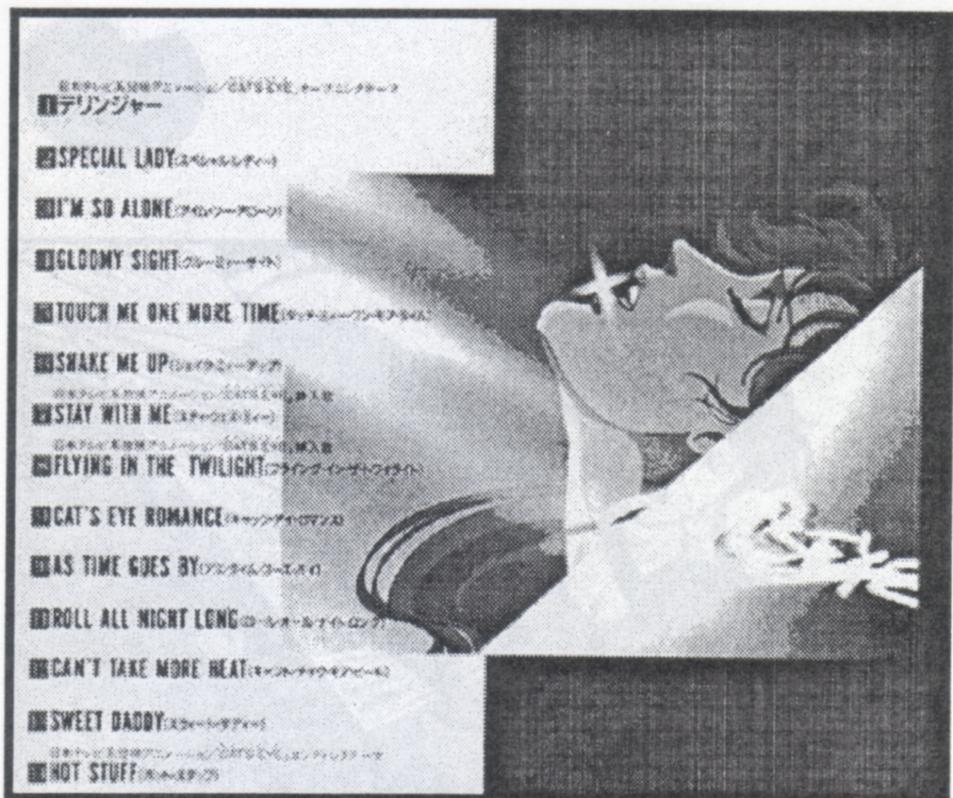
Particolare attenzione darei al pezzo romantico e malinconico **"Stay with me"** che ritroviamo nella corrispettiva versione musicale intitolata **"Sweet daddy"**, dove la melodia principale è sostenuta alternativamente dal suono delicato del pianoforte (che si appresta a diventare un sottofondo leggero e di tutto rispetto), da quello gradevole dello xilofono, a quello intenso dei violini.

Gli strumenti a corde abbandonano la loro usuale utilizzazione a motivi prettamente classici, per voltarsi in direzione di melodie veloci ed inquiete proprie della musica rock. Essi si accostano così agli ottoni sostenendo la loro "voce" penetrante e vigorosa. Si affacciano anche strumenti come l'armonica a bocca ed il pianoforte, che sostengono, insieme agli strumenti ad arco, i motivi più romantici e tristi, prendendo il posto, occupato nella precedente soundtrack, dei flauti.

Nonostante il ritmo incalzante di questa produzione musicale, non mancano melodie allegre e divertenti che rendono il CD nel suo insieme equilibrato e piacevole.

In dotazione un libretto colorato, che ritrae nel suo interno le tre gattine in pose nuove e sensuali.

Lynn Minmay



STAY WITH ME

I TURN AROUND AND THERE YOU ARE
YOU SEEM SO CLOSE BUTH VERY FAR AWAY
I CANNOT FIND THE WORDS I WANT TO SAY
BUT ONLY WANT TO HOLD YOU JUST TO ONLY

HOLD YOU

TO ME IT SEEMS JUST LIKE A DREAM
I THOUGHT THAT YOU HAD LOST YOUR LOVE FOR

ME

MY PRAYERS WERE ANSWERED BRINGING YOU TO

ME

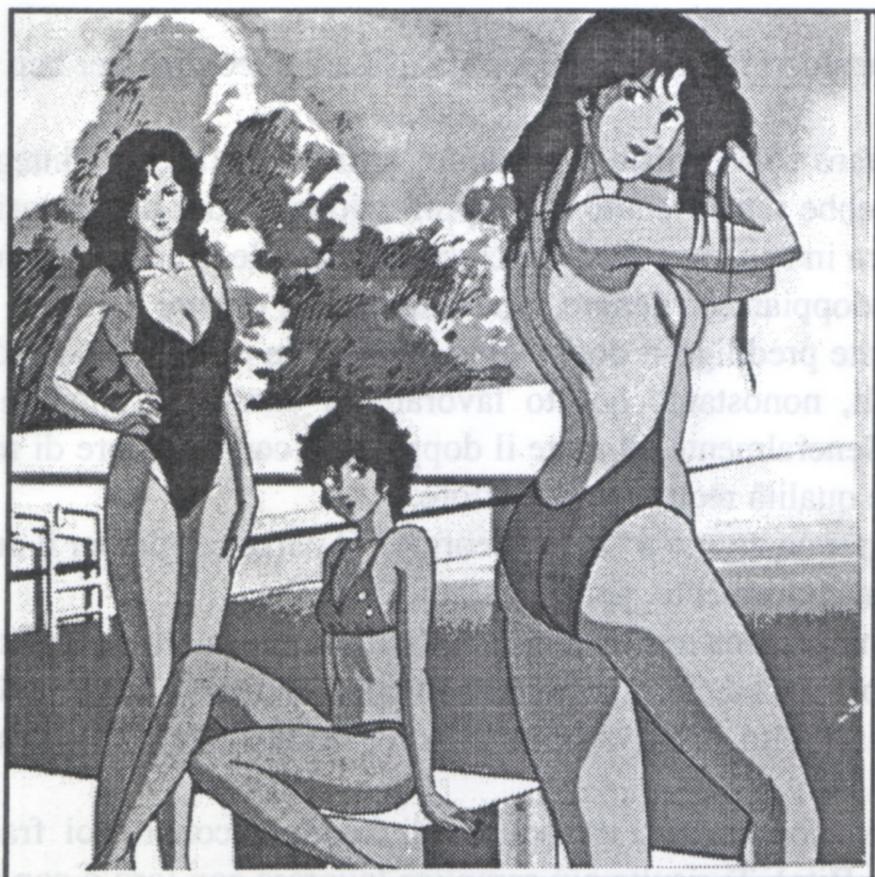
NEVER LET ME GO NEVER LET ME GO FOREVER

RIT.

SO STAY WITH ME STAY WITH ME
AND NEVER LET ME GO
JUST TAKE ME IN YOUR ARMS AGAIN
AND SAY YOU LOVE ME SO
SO STAY WITH ME STAY WITH ME
AND NEVER LET ME GO
JUST SAY THE WORDS I WANT TO HEAR
SO BABY PLEASE DON'T GO

I TURN AROUND AND THERE YOU ARE
YOU SEEM SO CLOSE BUTH VERY FAR AWAY
I CANNOT FIND THE WORDS I WANT TO SAY
NEVER LET MY GO NEVER LET MY GO FOREVER

RIT. (TWO TIMES)



HOT STUFF

WHEN YOU HOLD ME CLOSE
WHEN YOU HOLD ME CLOSE
WHEN I FEEL YOUR LIPS MOVING SO CLOSE TO
MINE

WHEN I HEAR THOSE WORDS THAT YOU
WHISPER

FLOWING SO SWEET IN MY EAR
I WANT YOU BABE TAKE ME BABE
DON'T STOP LET'S GET IN GEAR

RIT.

HOT STUFF, HOT STUFF IS YOUR NAME
YOU' VE GOT THE MOVES I LOVE THE GAMES
YOUR MY HOT STUFF I NEED YOU BABE
COME ON YOU HOT STUFF MAN
HOT STUFF, HOT STUFF IS YOUR NAME
YOU' VE GOT THE MOVES I LOVE GAMES
YOUR MY HOT STUFF I NEED YOU SO BAD
COME ON YOU HOT MAN HOLD ME TIGHT

TELL ME YOUR NO DREAM
TELL ME YOUR NO DREAM
I CAN FEEL MY FIRE BURNING DEEP DOWN IN
MY HEART

EVERYDAY I WAIT TO BE NEAR YOU
WAITING TO BE SATISFIED
JUST CALL ME BABE I NEED YOU BABE
I GOT THIS HUNGER INSIDE

RIT. (TWO TIMES)



Gli attori:

- Juliette Binoche
- Florence Guerin
- Meg Ryan
- Phoebe Cates
- Romy Schneider
- Lisette Anthony
- Jennifer Gray
- Olivia Hussey
- Patsy Kensit
- Kate Winslet
- Kelly Martin
- Georgina Cates
- Sairusa Bolk
- Lily Taylor

Gli Anime:

- Georgie (Lady Georgie)
- Flo (Flo, la piccola Robinson)
- Anna (Anna dai capelli rossi)
- Juni (Juni peperina)
- Yuri (Sampei)
- La sirena (Toriton)
- Zelda (La principessa Zaffiro)
- Ranmaru (Mademoiselle Anne)
- Personaggi vari (Combatter V-Gaiking-Gundam)



ANTONELLA BALDINI

BLACK FANTASY: Come hai iniziato la tua carriera di doppiatrice?

ANTONELLA BALDINI: Ho iniziato vincendo l'edizione del 1970 dello zecchino d'oro e fu in quella circostanza che Vittorio De Sica vide una mia foto e decise di scritturarmi per il film "Il giardino dei Finzi Contini".

In seguito lavorai anche nel film "Lo chiameremo Andrea" con Mariangela Melato e Nino Manfredi e da lì, diverse stagioni teatrali con Romolo Valli, Giorgio De Lullo, Ugo Pagliai, Monica Guerritore, Massimo Ranieri.

B.F.: Quanti anni avevi?

A.B.: Avevo tre anni.

B.F.: Quale fu il tuo primo doppiaggio?

A.B.: Ho doppiato me stessa nel film "Lo chiameremo Andrea".

B.F.: Qual'è il tuo personaggio più amato?

A.B.: Non ce n'è uno in particolare. Mi è piaciuto doppiare l'attrice Kate Winslet in "Creature del cielo" e Romy Schneider. Ricordo ad esempio il film "Un'avventura terribilmente complicata" dove doppiavo Georgina Cates, poi anche Bette Devise ovviamente da giovane.

B.F.: Attualmente cosa stai facendo?

A.B.: Ultimamente sto doppiando una serie inedita "Life Goes On", alcuni film per il ciclo "Donne al bivio" e "Santa Barbara" dove sono Aurora.

B.F.: Ci sono in programma nuovi cartoni animati, tanto per entrare in tema?

A.B.: Sì, sto realizzando una serie televisiva per la Walt Disney, "La carica dei 101", dove interpreto Rolly un cagnolino cicciottello e sto doppiando "Akane Tendo" negli episodi di Ranma 1/2, che vengono trasmesse su TMC.

B.F.: Se non sbaglio dai anche la voce ad "Arion" per la Yamato Video?

A.B.: Sì, è vero, questo è uno dei miei ultimi lavori.

B.F.: Cosa ne pensi della politica di censura della Mediaset nei cartoni animati?

A.B.: Penso che la censura dovrebbe porre maggiore attenzione alla violenza.

B.F.: E come consideri la censura apportata a "Lady Georgie" per ben due volte?

A.B.: A mio parere chi acquista il prodotto, prima di intaccare l'integrità dell'opera, dovrebbe tenere conto della professionalità dei doppiatori, in quanto la censura in se stessa rende poco comprensibile il nostro lavoro.

B.F.: Preferisci doppiare, in genere, i cartoni animati oppure i film?

A.B.: Sicuramente prediligo il doppiaggio dei film in quanto li considero più professionali, nonostante questo lavorare in una serie animata mi diverte molto. Generalmente, durante il doppiaggio cerco sempre di mantenere elevate le qualità recitative dell'attore.

B.F.: Tornando per un attimo a "Lady Georgie", il personaggio per il quale vieni ricordata maggiormente, pensi di somigliarle?

A.B.: Io sono una persona molto allegra, infatti i miei fratelli si divertono sempre molto con me, ed è proprio questa allegria che mi fa ritenere dagli altri una persona molto positiva. Quindi sotto questo punto di vista mi reputo simile a lei.

B.F.: Nei diversi doppiaggi ti è capitato di lavorare con i tuoi fratelli (Oreste, Nanni e Rita). Ti risulta più semplice lavorare con loro o con altri doppiatori?

A.B.: Non c'è differenza, siamo professionisti che da anni svolgono questa professione.

B.F.: Qual' é il rapporto con i tuoi colleghi?

A.B.: E' ottimo con tutti. Con Laura Latini, ad esempio, nei doppiaggi ci aiutiamo a vicenda, dandoci dei consigli e facendoci da spalla.

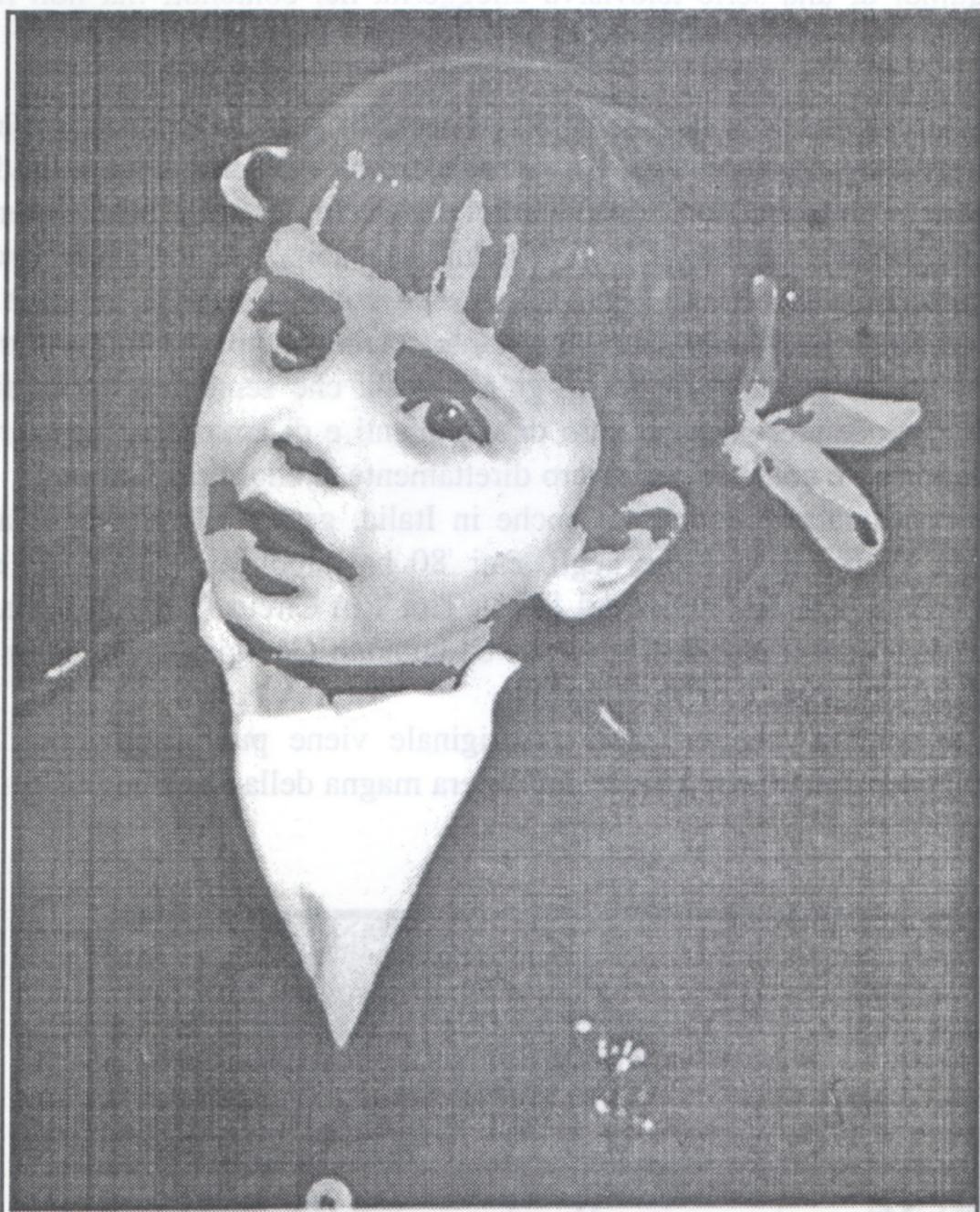
B.F.: E ora una tua considerazione finale....

A.B.: Sono stata contenta di partecipare alla vostra fanzine e sono rimasta piacevolmente sorpresa dall'interessamento che voi ragazzi avete dimostrato nei confronti del lavoro dei doppiatori, che spesso viene trascurato.

B.F.: Grazie Antonella per il tempo che ci hai dedicato!!

Koji Kabuto
Bruce Arper

Antonella Baldini risponderà alle vostre lettere nella pagina dedicata alla posta... quindi affrettatevi a scrivere!



Antonella Baldini, 3 anni e mezzo, ha vinto la xii edizione dello Zecchino d'Oro 1970



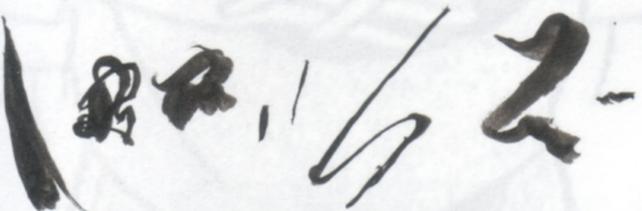
Lady Georgie



"Georgie, questo non é un addio. Io ti rivedrò quando sarò diventato un uomo e ti starò per sempre vicino. Per sempre!". Arthur si é tuffato nelle acque del porto di Sidney nel disperato tentativo di raggiungere l'amata Georgie, ma i suoi occhi offuscati dalle lacrime non vedono altro che una nave allontanarsi all'orizzonte.

L'affermazione di Arthur lascia intuire il probabile finale della serie animata, ampiamente diverso da quello del fumetto, un finale scioccante, drammatico, ma di maggiore impatto rispetto allo scenario sereno mostrato dall'anime. Ciò nonostante, la serie televisiva ci aveva largamente impressionati. L'inizio é quello classico, però con il passare delle puntate si notano situazioni e scene che nel più edulcorato Candy Candy sono impensabili. Lunghi baci, abbracci e scene decisamente audaci: basta ricordare gli abiti succinti di Jessica e la camicia strappata che mostra il seno di Georgie. Ma forse la scena "clou", quella che ci ha fatto tremare e sognare (e diciamo, anche imbarazzare) é quella in cui Arthur scalda il corpo nudo di Georgie, una scena che é stata soppressa dalla programmazione televisiva (peccato per le nuove generazioni!). Da non dimenticare il nudo di Lowell e la storia della prigionia di Arthur, che nell'anime non é chiara e lascia tutto all'intuito.

Si tratta, quindi di una serie televisiva alleggerita nei contenuti ma non nelle immagini, una storia che ha affascinato tutti, persino i ragazzi.



SCHEDA DEI DOPPIATORI

Georgie: Antonella Baldini
Abel ragazzo: Oreste Baldini
Abel bambino: Massimiliano Manfredi
Arthur ragazzo: Fabrizio Manfredi
Arthur bambino: Corrado Conforti
Lowell: Riccardo Rossi
Signora Buttman: Serena Spaziati
Signor Buttman: Giuliano Santi
Zio Kevin: Mario Milita
Becky Clark: Laura Lenghi
Dott. Skiffens: Giorgio Locuratolo
Catherine Burnes: Susanna Fassetta
Signor Burnes: Gabriele Carrara
Maria: Francesca Guadagno
Amico di Abel: Fabrizio Mazzotta
Personaggi vari: Renato Montanari

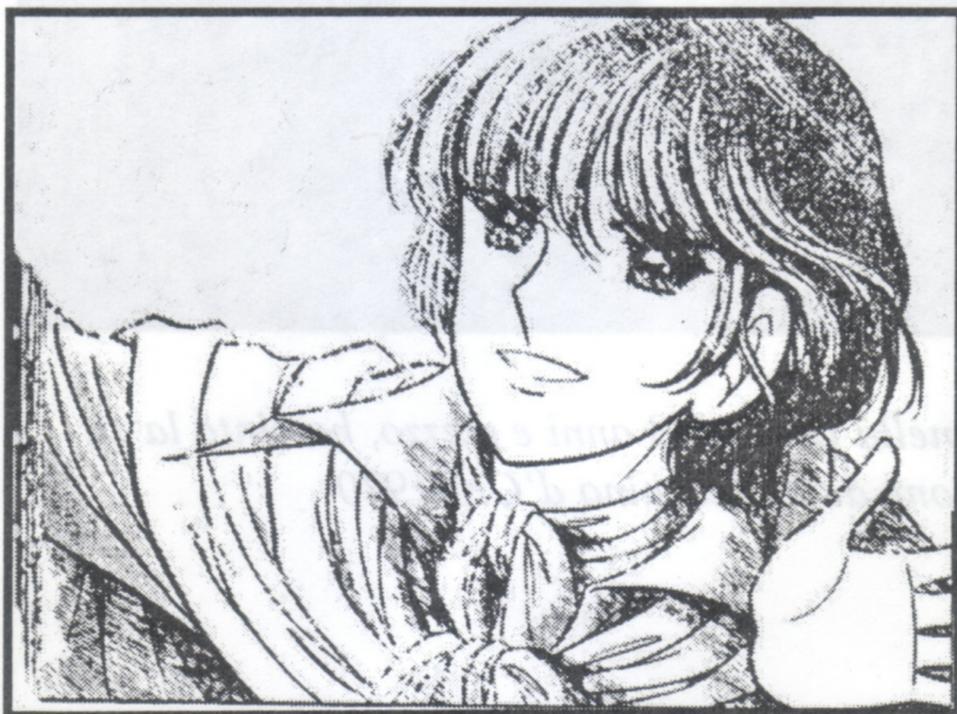
SCHEDA TECNICA:

Produzione: Tokyo Movie Shinsha
Anno di produzione: 1983
Genere: Soap-Opera
N. Episodi: 45
Soggetto e scenegg.: Hiroshi Kaneko
Regia: Shigetsugu Yoshida
Animazione: Junzaburo Takahata
Design: Noboru Tatsuie
Operatore: Hirokata Takahashi
Musiche: Takeo Watanabe

Il manga di Georgie vede la luce nel 1982 ad opera di Yumiko Igarashi e si inserisce nel filone degli Shojo manga. Il suo tratto, fresco e preciso, é inconfondibile: gli sfondi e le ambientazioni sono riportati nei minimi dettagli, basta notare la cura con cui riproduce i paesaggi, le navi, le lussuose abitazioni londinesi, i vestiti ricchi di fronzoli e di merletti. I personaggi esprimono un senso di armonia che si adatta perfettamente all'ambiente circostante, anche se ciò che colpisce maggiormente é l'espressività degli occhi, grandi occhi che sembrano uscire fuori dalle tavole esplodendo in un turbinio di sentimenti e di emozioni, attraverso i quali i protagonisti é come se parlassero direttamente al cuore del lettore.

L'autrice é conosciuta e apprezzata anche in Italia, grazie alla rivista "Candy Candy" della Fabbri Editori che negli anni '80 ha pubblicato alcuni dei suoi manga più famosi: Candy Candy (del 1975), Tim Tim Circus (Kitty la stella del Circo), Mamie Angel (Susy del Far West) ed appunto Georgie, anche se in una versione molto censurata e priva di finale.

Nel 1995 un'edizione molto fedele all'originale viene pubblicata dalla Star Comics, rendendo finalmente giustizia all'opera magna della Igarashi.





Trama del Manga

L'Australia del XIX secolo fa da sfondo alle vicende iniziali di questo manga: la bionda Georgie vive con i due fratelli e la madre in una fattoria immersa nelle verdi e assolate praterie poco lontano da Sidney. Durante una cavalcata Georgie conosce un ragazzo destinato a cambiare per sempre la sua vita: il biondo e delicato Lowell J. Gray, nipote del Governatore, in visita in Australia con la fidanzata Elise. Tra i due sboccia immediatamente un tenero sentimento, ma la situazione non è delle più rosee: infatti in preda ad uno scatto di ira, la madre le rivela che in realtà è figlia di un deportato evaso. Georgie, sconvolta, scappa di casa, ma durante la fuga cade nel fiume e viene salvata miracolosamente da Arthur. Consapevole dell'amore che i due fratelli provano per lei, sente di non poter più tornare a casa; inoltre,

il desiderio di scoprire le sue vere origini e di rivedere Lowell, la spingono a salire a bordo di una nave come mozzo per raggiungere Londra. Anche Abel si imbarca, seguito da Arthur, che salpa subito dopo la morte della madre.

Giunta a Londra, Georgie viene ospitata dalla famiglia di Catherine, una ragazza molto vivace che ha conosciuto durante la traversata. Poco dopo riesce ad incontrare Lowell ed i due rinnovano la loro promessa d'amore, ma Elise non è disposta a rompere il fidanzamento e, per costringere il ragazzo ad onorare la promessa di matrimonio, chiede aiuto allo zio, il potente Duca Dangling.

Intanto anche Abel giunge a Londra e chiede a Georgie di andare a vivere con lui, ma la ragazza rifiuta. Lowell invita Georgie al Gran Ballo tenuto in onore della Regina Vittoria con lo scopo di rendere pubblica la loro relazione, ma il Duca gli ha teso uno sporco tranello ed i due sono costretti alla fuga, non prima però che Georgie abbia notato un ragazzo estremamente somigliante a suo fratello Arthur. Purtroppo, durante la loro convivenza, le già precarie condizioni di salute di Lowell peggiorano: al ragazzo rimane un mese di vita e solo una costosissima operazione potrebbe salvarlo; la dolce Georgie non ha altre possibilità, solo Elise è in grado di aiutare Lowell e per questo decide di riportarlo a Londra.

Nella capitale Georgie ritrova finalmente suo padre, il Conte Gerald, ed insieme ad Abel scopre che Arthur è tenuto prigioniero dal Duca Dangling, in quanto venuto casualmente a conoscenza dei numerosi traffici illeciti legati a quest'ultimo tra cui lo stesso complotto ai danni della Regina Vittoria, che scagionerebbe definitivamente il padre di Georgie, ingiustamente accusato. Ma la vita di Arthur è un vero inferno: ripetutamente drogato e violentato dal figlio del Duca Irwin, arriva all'atto estremo del suicidio.

I nostri provano con un ultimo disperato tentativo di salvare la vita del ragazzo: grazie all'aiuto di Maria, Abel riesce a sostituirsi al fratello, ma durante il successivo scontro con Irwin, è costretto ad ucciderlo. Intanto Arthur in preda ad una crisi di astinenza cade nel Tamigi. Abel viene condannato a morte, ma, quando sta per essere provata la colpevolezza del Duca, questi decide di farsi giustizia da solo, uccidendo Abel.

Dopo la morte dei fratelli Georgie cade in uno stato di apatia totale, da cui riesce ad uscire solo grazie alle parole di Lowell. Dopo la nascita del figlio, concepito con Abel durante la sua prigionia, Georgie decide di partire per l'Australia, dove ritrova Arthur, scampato miracolosamente alla morte.

Ora la vita può ricominciare a scorrere tranquilla...



TITOLI DELLA SERIE TV

IL SEGRETO DEL BRACCIALETTO
TUTTI AL LAVORO!
SULL'ISOLA LUCERTOLA
LA MALATTIA DI PAPA'
LA NOSTRA FATTORIA
SOGNI
L'ATTORE GIROVAGO
SCUOLA... CHE PASSIONE!
IL CAMBIAMENTO DI ABEL
UN REGALO PER MAMMA
UN VISITATORE INASPETTATO
LA CAMERA SEPARATA
ABEL... GELOSO
VOGLIA DI CRESCERE
PRIMI TURBAMENTI
IL COMPLEANNO DI BECKY
UN'AMICA PER LUPP
LA BUGIA DI ARTHUR
UNA DIFFICILE DECISIONE
IL FUTURO CAPITANO
UN INCONTRO IMBARAZZANTE
BENTORNATO ABEL
LA NUOVA FERROVIA
IL PRIMO BACIO
UNA DOLOROSA SCOPERTA
NOTTE TEMPESTOSA
IL SEGRETO SVELATO
RIVALI IN AMORE
IL LUNGO VIAGGIO
ALLA RICERCA DEL PASSATO
DA MOZZO A CAMERIERE
TRE NAVI, TRE SOGNI
UNA TERRIBILE TRAPPOLA
FINALMENTE A LONDRA
IL SOGNO DELLA NONNA
I PREPARATIVI DI NOZZE
DELUSIONI PER ELISE
DUE NUOVI AMICI
AL BALLO REALE
DI NUOVO IN VIAGGIO
LA FORZA DELLA SPERANZA
LA PRIGIONIA DI ARTHUR
UN AMORE IMPOSSIBILE
ARTHUR IN PERICOLO
FINALMENTE INSIEME



La serie televisiva.

Nel 1983 il manga viene trasposto in una serie televisiva di 45 puntate, prodotta dalla Tokyo Movie Shinsha.

Le differenze che si riscontrano tra la versione cartacea e quella animata sono numerose e riguardano non solo i protagonisti, ma le stesse vicende raccontate: probabilmente ciò è dovuto al fatto che l'anime, a differenza del manga, vuole rivolgersi ad un pubblico più vasto, includendo anche una fascia preadolescenziale.

L'anime sviluppa in modo dettagliato l'infanzia di Georgie che nel manga è del tutto trascurata, mettendo in evidenza la carismatica figura del padre adottivo, il burrascoso rapporto esistente tra madre e figlia, nonché il profondo sentimento di affetto che la lega ai fratelli. Le vicende centrali sono rimaste pressapoco inalterate, mentre il finale è stato totalmente modificato, mostrando i tre fratelli che tornano felici in Australia.

Inoltre, si può notare come l'anime punti maggiormente l'accento alla caratterizzazione dei personaggi e ai legami tra gli stessi, piuttosto che alla storia, infatti anche i ruoli secondari risultano ben caratterizzati, tanto che ognuno di essi riesce a ricoprire una parte importante all'interno della narrazione, cosa di cui invece pecca il manga che pone l'attenzione quasi esclusivamente sui quattro protagonisti principali, intorno ai quali ruota la vicenda. » da segnalare anche la presenza di alcuni personaggi introdotti appositamente per la serie televisiva (la bella ed altezzosa Becky Clark ne è un esempio lampante).

La serie ha comunque riscosso un buon gradimento, sia in Giappone che in Italia e sicuramente è un prodotto di buona qualità, ben disegnato ed animato.



Lady Georgie

Georgie che corre felice sul prato
nel suo bel mondo che pare fatato
e poi d'incanto non è più bambina
ma si risveglia di già ragazzina

Georgie dai lunghi capelli dorati
due occhi azzurri brillanti e vivaci
vedono il mondo di rose fiorito
ma senza spine che pungano il dito

RIT.

Georgie cara Georgie
porte con te amore e dolcezza
Georgie dolce Georgie
cresce con te una rara bellezza
Georgie bella Georgie
scosta da te ogni amarezza
Georgie triste Georgie
cerca per te la felicità

Georgie con due bei fratelli
appassionati vivaci monelli
vive con loro la sua giornata
molto serena ed indaffarata

Georgie che è sempre di buon umore
anche se è triste dentro il suo cuore
ed un sorriso non sa mai negare
anche per chi l'ha fatta arrabbiare

RIT.



Le censure.

Da qualche anno, ormai, si parla spesso (forse troppo!) del problema "censura": i responsabili delle trasmissioni televisive per ragazzi lo chiamano "adattamento" ed ha lo scopo di rendere più comprensibile l'opera (ovvero adatta ad un pubblico di bambini), il popolo degli appassionati la considera un oltraggio all'integrità degli anime. Le polemiche si susseguono da anni e vedono schierati due fronti opposti: da una parte quelli che giustificano l'adattamento (meglio vedere un'opera censurata piuttosto che non vederla affatto), dall'altra coloro che condannano qualsiasi forma di censura volta a snaturare l'opera originale (tesi che noi della redazione sosteniamo pienamente). Georgie non è la prima serie (nè sarà l'ultima) ad essere passata per le mani del censore (ma vi assicuro che ci sono anime che hanno subito trattamenti peggiori con tanto di scene soppresse, rimaneggiate e remixate, stravolgimento della storia, fermo immagine e via dicendo). Dopo i tagli apportati alla prima messa in onda della serie, nelle sue successive repliche si sono potute notare ulteriori censure, per la serie Alessandra "Mani di forbice" Valeri Manera colpisce ancora.

Vi presentiamo un quadro generale con le censure più significative:

Episodio 21 "Un incontro imbarazzante". Il primo incontro di Georgie e Lowell è stato totalmente eliminato. La ragazza urta involontariamente il giovane facendolo cadere in acqua; dispiaciuta per l'accaduto, con un'ingenuità quasi disarmante gli toglie i vestiti per farli asciugare, ma resasi conto della situazione, imbarazzata scappa via.

Episodio 27 "Il segreto svelato". Dopo essere caduta nel fiume, Georgie viene salvata da Arthur, che la porta dallo zio Kevin, ma la stanza è terribilmente fredda e la legna è bagnata e per salvarle la vita, il ragazzo la scalda con il suo corpo.

Episodio 34 "Finalmente a Londra". Le scene incriminate sono due: Georgie si introduce furtivamente nella villa dei Gray, ma i cani l'aggrediscono strappandole il vestito, il bel Lowell esce in giardino e si accorge della sua presenza, sta per togliersi la vestaglia, ma imbarazzato si accorge di essere nudo (ha appena fatto la doccia!); anche il finale dell'episodio è stato troncato: avrebbe mostrato una scena un po' piccante tra i due ragazzi: Georgie è stesa sul pavimento e Lowell sopra di lei, la vestaglia aperta lascia intravedere il corpo nudo della ragazza.

Episodio 44 "Arthur in pericolo". La puntata si riferisce al tentativo di suicidio di Arthur: il fotogramma soppresso mostra il suo corpo nudo abbandonato sul bordo della vasca da bagno, in una scena carica di drammaticità e tensione.

Da notare che nell'episodio 33, intitolato "Una terribile trappola", durante una colluttazione con i marinai che la accusano di furto, la camicia di Georgie si strappa e mostra chiaramente il suo seno; stranamente questa scena non è stata eliminata: possibile che sia sfuggita alle abili mani dei censori?



COLONNA SONORA

Chi può dimenticare le forti emozioni che ci ha regalato **Lady Georgie**? Chi può scordare il passionale e temerario Abel, l'altruista e gentile Arthur e la bella e coraggiosa Georgie? Pensando a loro, la nostra mente vola sulle verdeggianti distese australiane, sulla fredda, ma affascinante, Londra e (perché no ?!) sulle bellissime note che hanno accompagnato le avventure dei nostri beniamini; perché un cartone animato (come i films o qualsiasi altra produzione televisiva) non è solo storia ed immagini, ma anche musica. Attraverso essa si esprimono sentimenti e Takeo Watanabe, autore della colonna sonora di **Lady Georgie**, ha saputo "raccontare" con i suoni degli strumenti musicali le vicissitudini e gli stati d'animo dei personaggi. Violini e violoncelli, accompagnati dal pianoforte hanno segnato drammaticamente la morte del padre adottivo di Georgie e dolcemente la bellissima scena in cui Abel, ritornato da un viaggio in nave, prende in braccio la sorella e, dopo esser salito con lei a cavallo, corre al galoppo attraverso la rigogliosa e stupenda natura australiana.

L'organo ha sottolineato lo stupore della fanciulla nello scoprire durante l'inaugurazione della ferrovia che l'affascinante ragazzo, che aveva incontrato al fiume, altri non era che Lowell. Ed il primo bacio di Georgie con quest'ultimo? Le bellissime e delicate note di un pianoforte hanno "coronato" questo indimenticabile momento; mentre archi, flauti, arpe e pianoforti hanno contornato con romantici ed appassionati motivi la dichiarazione d'amore di Lowell alla ragazza.



Abbiamo tremato nell'istante in cui la madre adottiva di Georgie le ha gridato sprezzante la verità sulla sua nascita e l'intensità delle nostre emozioni non sarebbe stata la stessa senza la tragica presenza dei violini e dei violoncelli.

Calde note scaturiscono dai tasti di un pianoforte mentre Georgie e Lowell si incontrano nuovamente a Londra, dopo un periodo di sofferta separazione. Gli archi sono stati protagonisti indiscussi di molti brani musicali, spesso abbinati agli strumenti a fiato, "battezzando" con la loro armonia il languido addio tra i due innamorati, il commovente incontro tra Georgie e il suo vero padre e lo speranzoso saluto dei tre fratelli all'Australia, riuniti su di un promontorio sul mare riscaldati dai caldi raggi di un sole giunto ormai al tramonto. In questa colonna sonora i flauti sono onnipresenti, ma troviamo anche strumenti particolari come lo xilofono, il mandolino ed il clavicembalo. Anche l'oboe ed il clarinetto hanno fatto la loro comparsa, mentre la chitarra classica ci ha deliziati della sua piacevole presenza.

Abbiamo un avvicinarsi di brani vivaci e rilassanti drammatici e romantici, malinconici e carichi di suspense, ma tutti rigorosamente melodici ed orecchiabili.

Gradevoli ed armoniosi motivi hanno contribuito a dar vita ad un'anime indimenticabile, che scivola via sull'onda dei ricordi...

Lynn Minmay



I personaggi.

Il personaggio di Georgie rappresenta un po' lo stereotipo classico degli shōjo manga; una ragazza orfana, fondamentalmente di buoni sentimenti, forte e coraggiosa (come altre "sue compagne": Candy Candy for docet). Nell'anime il carattere di Georgie viene reso in maniera piuttosto fedele rispetto al fumetto, anche se in quest'ultimo viene rappresentata in modo più innocente ed infantile.

Tuttavia la popolarità di questa serie è stata decretata dalla presenza di protagonisti maschili affascinanti e ben caratterizzati (Abel, Arthur e Lowell).

Lowell J. Gray: biondo, occhi azzurri, pelle chiara e salute cagionevole, delicato e di nobili origini. Questo è il quadro che ci viene presentato: un ragazzo la cui vita è stata già decisa dagli altri e che soffre terribilmente per la mancanza di affetto da parte dei genitori, un destino cui tenterà invano di ribellarsi. A differenza del manga, dove presenta una personalità più ricca di spessore e di fascino, nell'anime, forse per esigenze di copione, viene rappresentato come il classico signorino londinese, perdendo, in tal modo, molto della sua caratterizzazione originaria e così in questa veste risulta un personaggio un po' anonimo, che dimostra in più occasioni di avere poco carattere.

Di carattere opposto è Abel: capelli scuri, forte e appassionato, coraggioso ed egoista, certamente il più amato dei personaggi maschili. » un uomo disposto ad uccidere per amore, per la sua "Georgie" e non esita ad attaccare il fratello, di cui conosce i sentimenti. Col tempo Abel matura, qualcosa cambia in lui nel momento in cui scopre l'inferno in cui è costretto a vivere il povero Arthur, una tortura che per Abel è inconcepibile (lui preferirebbe morire!); questo evento gli permette di capire che l'amore del fratello per Georgie è forte quanto il suo, se non maggiore. Questa consapevolezza spinge il ragazzo all'atto finale: salvare Arthur sacrificando sé stesso, mettendo in pericolo quel futuro che poteva avere con Georgie. Abel sa che nel momento in cui si sostituirà al fratello finirà il suo sogno: infatti muore, abbandonando il suo egoismo.

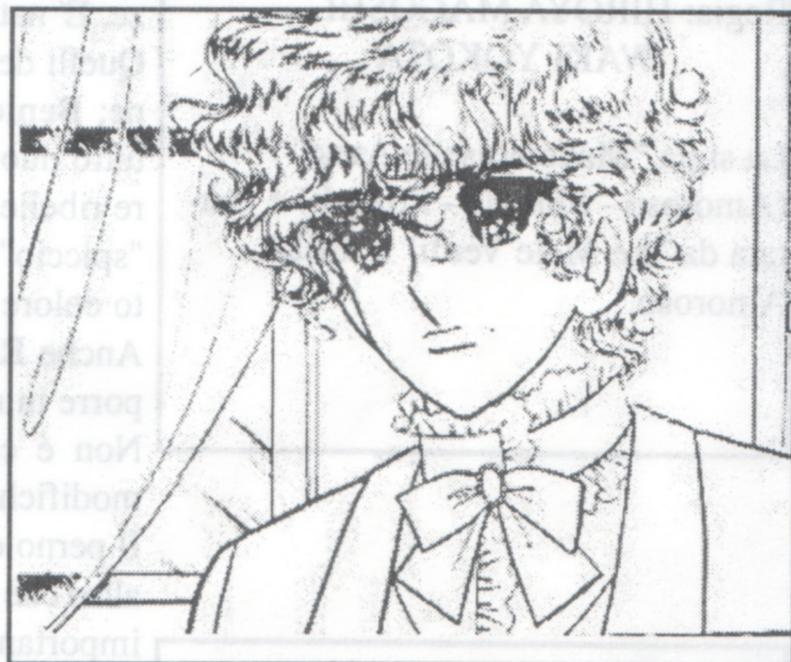
Ultimo protagonista (ma non per importanza!) è Arthur, buono, generoso e disposto a tutto per la felicità dei suoi cari. » certamente il personaggio che ha sofferto maggiormente, anche se nella serie televisiva la sua storia viene messa un po' in ombra. La sua drammatica vicenda, che emerge solamente verso la fine dell'avventura londinese, È tragicamente legata ad Irwin, un nobile perverso e spietato, che non esita a drogarlo e violentarlo. Nel manga, le sue "attenzioni particolari" nei confronti del giovane sono rese più chiare ed esplicite dai dialoghi e dalle immagini.

A completare il quadro ci sono altri personaggi, che hanno un ruolo più o meno fondamentale all'interno della narrazione: la ricca ed orgogliosa Elise, rivale in amore di Georgie, in quanto promessa sposa di Lowell; Maria, sorella di Irwin, che si sacrifica per amore di Arthur; la vispa Catherine ed i suoi genitori; Emma e Dick; Jessica, innamorata di Abel.... e potremmo citarne tanti altri.

La storia di Georgie non è facile da dimenticare, ha fatto sognare tante persone e ancora oggi è un piacere vedere e rileggere le sue avventure. Il finale del fumetto è un po' triste ed amaro, però è decisamente più accattivante: Georgie, mette alla luce un figlio di Abel ed ha un compagno per la vita che non credeva di rivedere... in fondo il lieto fine È soprattutto per lui: Arthur.

"Vedo solo i suoi occhi...soltanto il suo sorriso... i ricordi possono tornare in vita... per me, Abel Jr. e Arthur".

Saint Just
Karla



Mademoiselle Anne

SCHEDE DEI DOPPIATORI

Anne: Francesca Rossiello
Ranmaru: Antonella Baldini
Nonna: Annarosa Garatti
Nonno: Bruno Cattaneo
Ushigoro: Bruno Cattaneo
Serg. Onijima: Oreste Baldini
Caporeporter: Oreste Baldini

SCHEDE TECNICA

Produzione: NIPPON ANIMATION
Anno di produzione: 1978
Genere: SOAP-OPERA
N. episodi: 44
Soggetto originale: WAKI YAMATO
Regia: HIROYA MAGOSHI
WAKI YOKOTA

La sigla "Mademoiselle Anne" (Amoroso - Spinola - Pozzoli) è cantata da "Le Mele Verdi" di Mitzi Amoroso.

"**Haikarasan ga tooru**", letteralmente "**Passa la ragazza col collo lungo**", è uno shoyo manga creato dalla brava Waki Yamato, molto apprezzata in Giappone come autrice di storie per ragazze.

Il suo tratto fresco e semplice, in cui risaltano mani lunghe e sottili e visi dai tratti morbidi e delicati, unito ad un esilarante umorismo che sdrammatizza e alleggerisce situazioni drammatiche e pesanti, hanno fatto sì che questo shoyo manga riscuotesse molto successo tra il pubblico.

Ne fu realizzata, proprio per questo motivo, una serie animata che si compone di quarantaquattro episodi e che fu trasmessa anche in Italia con il titolo di "**Mademoiselle Anne**" (...provate ad immaginare come poteva chiamarsi se fosse stata acquistata dalla Mediaset...).

In Giappone l'anime televisivo non ricevette però il favore di pubblico sperato e così venne concluso affrettatamente dalla casa di produzione.

I motivi per i quali "**Haikarasan ga tooru**" non venne apprezzata nella versione animata sono tutt'ora sconosciuti, ma leggendo il manga, edito finalmente anche da noi sulla rivista "**Amici**" (Grazie!!) posso avanzare, seppur timidamente e almeno dal mio punto di vista, che tra le due versioni vi sono sostanziali differenze. E' naturale che quelle maggiormente evidenti riguardino i disegni.

Quelli delle tavole risultano più curati rispetto al character design dell'animazione; **Benio Hanamura** ne è un esempio. Waki Yamato è riuscita, in maniera del tutto nuova ed originale, ad accostare un viso femminile e delicato ad un carattere ribelle, scontroso e capriccioso. Nella serie animata la ragazza ha un tratto più "spiccio" e veloce, i capelli dal bel biondo del fumetto sono diventati di uno spento colore castano e gli occhi da azzurri a neri.

Anche **Ranmaru** nello shoyo manga è realizzato con maggiore attenzione, tesa a porre in risalto il suo fascino femminile.

Non è comunque infrequente che nel passaggio televisivo vengano apportate modifiche ai protagonisti.

Il perno dell'intera storia è incentrato su Benio Hanamura, una diciassettenne tutt'altro che femminile e delicata, intorno a cui ruotano diversi personaggi più o meno importanti, come Ranmaru invaghito di lei, Shinobu Ijuin, Tamaki Kitakoji, i conti Ijuin, il maggiore Hanamura, Ushigoro, simpaticissimo uomo divenuto il "protetto" di Benio, da lui chiamata "capo".

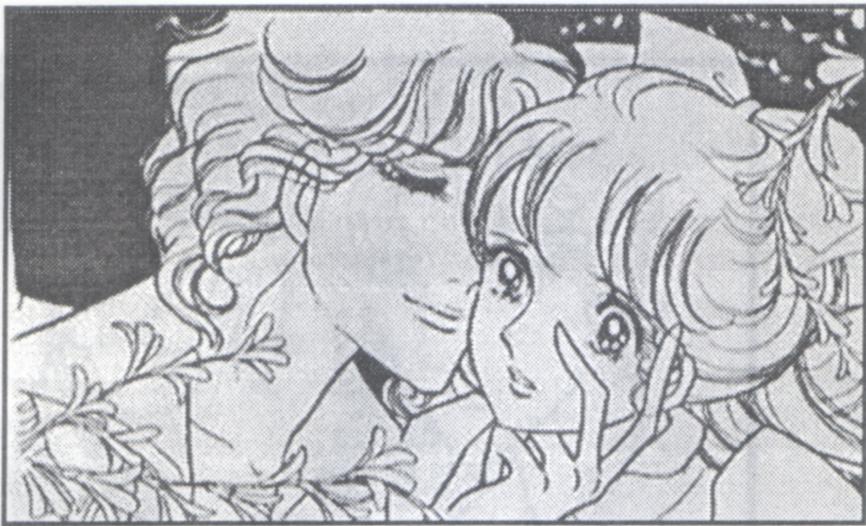
Ma veniamo alla storia. Benio Hanamura è una studentessa dell'Istituto Femminile Atonashi che si trova a vivere nei primi anni del Novecento in Giappone, un periodo molto particolare durante il quale una ventata di progresso iniziò ad insediarsi minacciosa nelle ultime parvenze di una feudale tradizione orientale.

Amica intima della bella e desiderata Tamaki Kitakoji, si ritroverà ad essere fidanzata e dunque promessa sposa del sottotenente Shinobu Ijuin, per volere del padre di lei, il maggiore Hanamura, e della nonna di lui, decisa a realizzare il sogno della sua vita, ossia riunire il sangue delle loro due famiglie.

Com'è logico pensare Benio si opporrà con tutte le sue forze alla perentoria imposizione del padre chiedendo consiglio all'amica Tamaki, ignara che l'uomo in questione è anche il giovane di cui è perdutamente innamorata fin da quando era una bambina.

Alla fine non potendo in alcun modo ribellarsi, "Haikarasan" si vedrà costretta ad accettare la decisione ed in seguito ad un matrimonio provvisorio, si trasferirà nella casa dei conti Ijuin con lo scopo di essere preparata a divenire la futura sposa di Shinobu attraverso una ferrea educazione.





All' inizio Benio tenderà di farsi cacciare dalla facoltosa famiglia, ma con il trascorrere del tempo, conquistate le simpatie degli anziani coniugi, si ritroverà con sorpresa innamorata del suo futuro marito. Scoppia la guerra e Shinobu viene spedito al fronte. Inizialmente é trasferito a Kokura, una città posta a Nord-Est dell'isola di Kyushu e in seguito nella fredda e sperduta Manciuuria, territorio dei russi, dove sarà dato per disperso.

Da questo momento la giovane e coraggiosa Benio maturerà, diverrà una donna e tale cambiamento sarà sottolineato dal taglio dei capelli e dall'irrevocabile decisione di partire per ritrovare il suo amato; viaggio reso possibile dal lavoro di reporter ottenuto in un piccolo giornale locale, nel quale il direttore era affetto da una strana e quantomai assurda "allergia alle donne".

Frattanto Shinobu era stato salvato da morte sicura da una contessa russa che, innamoratasi di lui, in quanto identico al marito defunto, lo prende con se e il ragazzo, perduta la memoria, si convince di essere il suo compagno.

Terminata la guerra, i due ragazzi si recano in Giappone in visita ufficiale e Benio riceve l'incarico d' intervistarli. Vedendo Shinobu, lo riconosce ma, rendendosi conto che lui ha dimenticato ogni cosa del suo passato, decide di accettare la proposta di matrimonio del suo datore di lavoro, Onijima.

La loro cerimonia viene però interrotta da un inaspettato terremoto che rade al suolo la città di Tokio e sulle macerie degli antichi palazzi si ritroveranno Shinobu e Benio, finalmente riuniti.

Come detto in precedenza, la serie animata venne conclusa in maniera affrettata per lo scarso successo ottenuto e la storia termina nel momento in cui i due giovani si riconoscono, tornando insieme. Nel cartone é assente la proposta di matrimonio di Onijima e la successiva cerimonia come del resto il cataclisma.

Si comprende che il giovane ha recuperato la memoria in quanto si vedono i due ragazzi su di una spiaggia al tramonto del sole, che, stretti l'una all' altro, si baciano dolcemente.

"**Haikarasan ga tooru**" é certamente uno shoyo manga spensierato e divertente, ben riuscito anche grazie all'ottimo equilibrio che l'autrice Waki Yamato ha saputo dare ai momenti comici e a quelli drammatici e sofferti, perfettamente integrati tra loro.

IL MANGA ITALIANO

L'adattamento italiano del fumetto "**Haikarasan ga tooru**" é edito sulla rivista "**Amici**", grazie alla quale possiamo finalmente leggere questo romantico ed esilarante shoyo manga.

Il titolo é stato adattato in "**Passa la ragazza alla moda**" con riferimento alla traduzione letterale, la quale con "*Ragazza dal collo lungo*" indicava quel genere di giovani al "Passo con i tempi".

Apprezzabile e necessaria sia per comprendere il significato di determinate espressioni, sia per conoscere più a fondo il Giappone nei primi anni del Novecento, con le usanze e i costumi propri di quel particolare periodo storico, é la pagina dedicata alle note, dove sono fornite interessanti notizie e spiegazioni sulla storia di quest' affascinante paese.

Asuka Langley

CURIOSITA'

In Giappone il teatro si sviluppa soprattutto tra il XVII secolo e la metà del XIX secolo.

La musica viene ampiamente utilizzata specialmente nel "Buranku" (marionette) e nel "Kabuki".

In particolare quest' ultimo rappresenta nelle sue scene testi riferiti a leggende popolari, a fatti storici, alla cronaca contemporanea e derivano spesso dal repertorio del "No" e del "Joruri".

I testi provenienti dallo "Joruri" hanno un commento musicale che viene eseguito da un suonatore-cantante di Shamisen; mentre gli altri testi sono sostenuti da una vera e propria orchestra.

Nel "Kabuki" gli attori possono indossare sontuosi costumi in broccato (per i drammi storici), sia abiti normali (per i drammi ambientati in epoca contemporanea).

Non portano maschere, ma usano truccarsi il viso molto pesantemente.

Generalmente non compaiono donne ed i ruoli femminili vengono sostenuti da attori maschi truccati in modo particolare (vedere Ranmaru).

Nel "No", teatro classico giapponese, non vi é scenografia a parte un fondale con immagini stilizzate; non é raro trovarvi un pino o un tetto indicante un' abitazione. Qui vi recitano due attori (a volte di più): il "Waki" e lo "Shite".

Il primo introduce l'azione, mentre il secondo ha il ruolo di protagonista.

Lo "Shite", vestito con costumi elaborati e fornito di maschera, recita i versi del testo ed esegue accurate danze rituali.

Lynn Minmay



COLONNA SONORA

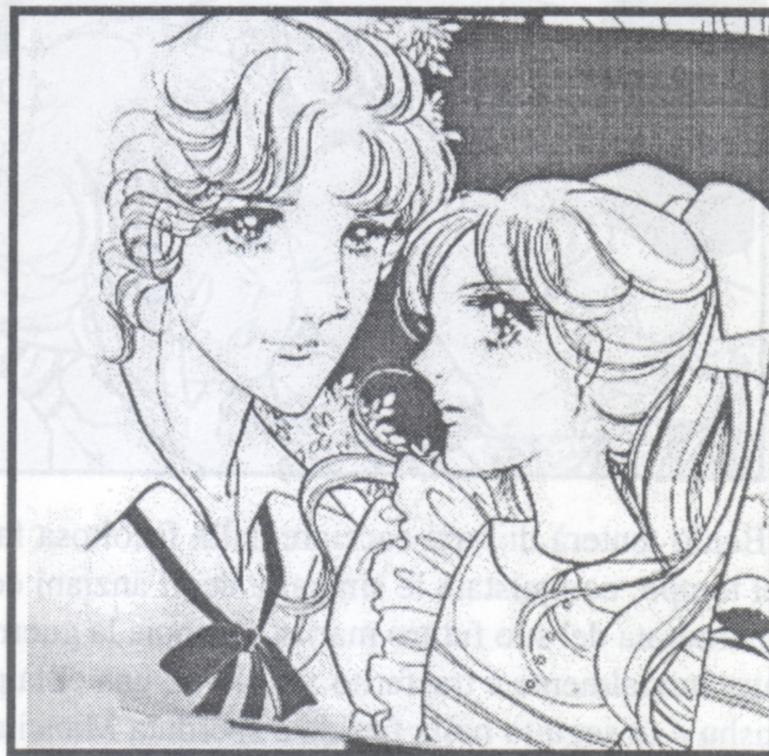
Esilarante, ma anche sentimentale nella storia, l'anime "Mademoiselle Anne" possiede una colonna sonora che aderisce perfettamente all'impronta umoristica e culturale di quest'ultimo (basti pensare ai frequenti cenni e curiosità storici del periodo Taisho!).

Le caratteristiche dell'epoca presa in considerazione si allineano spesso volte alla particolarità della musica ad essa contemporanea, a tal punto che molti stacchetti musicali ricalcano indistintamente il perfetto stile della musica tradizionale giapponese. Una certa importanza assume il teatro "Kabuki", un insieme di danze, canti e musica strumentale che si avvale del peculiare suono dello "Shamisen" (una chitarra a tre corde divenuta strumento nazionale del Giappone).

Seguendo le avventure della nostra "eroina" e dei suoi "compagni", non possiamo fare a meno di notare come determinati avvenimenti siano accompagnati dal semplice suono di una chitarra (probabilmente proprio lo shamisen?!), che porta lo spettatore nella tipica atmosfera orientale, grazie al caratteristico uso delle corde che vengono spesso "pizzicate".

Assistiamo così ad un avvicinarsi di melodie moderne e tradizionali; quest'ultime eseguite da un'orchestrina di fiati e percussioni (in genere uno o più flauti e tre o più tamburi di grandezza diversa) proprie del genere popolare del teatro giapponese.

Nonostante ciò non mancano brevi "cenni" musicali sulle opere di autori classici come: J.S. Bach (Toccata e



fuga in re minore, eseguita dall'organo) e J. Offenbach (con il suo famosissimo "Can Can"), che calcano maggiormente alcune scene comiche.

Per il resto i brani musicali spaziano nei tempi e nei ritmi, determinando così il carattere allegro o drammatico delle composizioni. Anche gli strumenti adottati in questa colonna sonora sono numerosi e sostengono indifferentemente i più svariati motivi, che vanno da toni allegri e distensivi a quelli romantici e malinconici. La chitarra elettrica come il flauto traverso, ad esempio, non eseguono solamente pezzi musicali veloci e vivaci, ma anche composizioni appassionate e rilassanti. I flauti hanno un ruolo importante nell'universo musicale di questo anime ma non sono i soli strumenti presenti. Assistiamo infatti ad un alternarsi di strumenti a corde pizzicate o percosse, a fiato o ad ancia, a percussione, etc.... non c'è che l'imbarazzo della scelta?! Come succede in tutte le colonne sonore che si rispettino, i brani principali subiscono numerose variazioni, determinando così modificazioni di "umore" e conseguentemente di atmosfera. I momenti di suspense sono affiancati da stacchetti musicali eseguiti dagli archi, che, con il loro "tremolo" compiuto su note piuttosto gravi, riescono a creare tensione e ansia. I brani musicali romantici e malinconici sono invece affidati al melodico violino, accompagnato dallo xilofono, mentre si fa sempre più spazio il suono caldo, morbido e vellutato del violoncello, spesso volte abbinato a quello limpido e gradevole del pianoforte. Uno strumento quest'ultimo che assume il ruolo da coprotagonista in scene particolarmente tristi e commoventi con i suoi arpeggi veloci ed i suoi accordi tetri e bassi. Anche l'armonica a bocca e la chitarra classica hanno un repertorio abbastanza ampio, ma, come ho sottolineato precedentemente, non sono altro che strumenti importanti in un'orchestra vasta e variegata.



Lynn Minmay





VI ASPETTIAMO NEL PROSSIMO NUMERO!!!