



# Indice del catalogo

## Il progetto

Inaugurazione

Lo sguardo del Giappone sulla letteratura di genere

Lo sguardo del Giappone sui grandi fenomeni storici avvenuti in Europa

Chiusura della rassegna

## Calendario della rassegna

## Elenco delle opere presentate

Kimba il leone bianco

Nadia e il mistero di Fuzzy

Arsenio Lupin Il Castello di Cagliostro

Capitan Futuro

Metropolis

Lady Oscar

La storia della principessa splendente

Conan ragazzo del futuro

Steamboy

Final Fantasy the Spirit Within

Tokyo Godfathers

Interstella 5555

Giochi

Soggetti coinvolti

Credits

## Il progetto

ArTheaterSardiniaNet (l'ATI costituita dal Teatro Laboratorio Alkestis CRS e L'Aquilone di Viviana) presenta la seconda edizione di CinemANIMESHŌN rassegna integrata di cinema, divulgazione, giochi da tavolo, videogames e Dj set.

Con la seconda edizione, la rassegna affronta come lo sguardo del Giappone attraverso gli anime, abbia guardato all'Europa. La scelta di dedicare la rassegna agli anime, genere che nasce nella sua accezione moderna in giapponese negli anni '60, avviene perché sin dal suo concepimento ha avuto un indiscusso fascino in Europa, diventando uno dei generi di riferimento per le generazioni degli anni '70 e '80, per poi aumentare la propria diffusione e popolarità sino ai giorni nostri.

Si tratta di un genere intergenerazionale, un fenomeno mediatico che ha saputo imporsi sia con produzioni di forte impatto sia con vere e proprie opere d'arte, coronato da un lato dal Leone d'oro alla carriera per H. Miyazaki, dall'altro dalla presenza sempre maggiore sui maggiori network degli anime contemporanei e di quelli passati.

Negli anni '70 – '80 la produzione di anime e di fumetti giapponesi mutua e prende ispirazione dai grandi classici della letteratura di genere europea, offrendo nuovi sguardi non solo sui classici che hanno formato intere generazioni, ma anche su pluripremiati autori e autrici contemporanei quali Jules Verne, Maurice Leblanc, Alexander Key, Arthur Conan Doyle, Mary Norton, Ursula Le Guin, etc. Contemporaneamente gli anime hanno saputo toccare alcuni dei grandi momenti storici europei e mondiali: dalla rivoluzione francese sino alla nascita dell'industria contemporanea, per poi proseguire sino alla seconda guerra mondiale con una produzione legata alle bombe di Hiroshima, fino ad affrontare fenomeni sociali odierni come la sessualizzazione precoce dei minori.

Gli obiettivi di innovazione e crossmedialità, che caratterizzeranno la rassegna nella sua totalità, saranno raggiunti grazie all'abbinamento di ogni proiezione cinematografica con un'esperienza ludica. All'interno di

CinemANIMESHŌN troveranno, infatti, spazio giochi da tavolo contemporanei scelti tra quelli importanti e premiati, esperienze immersive ludiche ispirate alle nuove tendenze canadesi e statunitensi, giochi di narrazione fedeli alle nuove produzioni europee. Inoltre sarà dato ampio spazio anche al rapporto tra musica e cinema, sempre all'interno del dialogo tra Europa e Giappone.

Pur registrando una diffusione sempre maggiore, gli anime comunque si limitano ad essere un fenomeno. Per questo motivo la rassegna nasce con la volontà di offrire e far scoprire le grandi produzioni cinematografiche per far in modo che lo spettatore possa costruirsi un alfabeto utile a saper selezionare le produzioni attuali, scoprire la storia degli anime e affrontare le grandi tematiche ad essi connesse.

CinemANIMESHŌN si suddivide in due momenti:

1. Lo sguardo del Giappone sulla letteratura di genere;
2. Lo sguardo del Giappone sui grandi fenomeni storici avvenuti in Europa.

In generale la rassegna si propone di:

- far conoscere i grandi classici degli anime;
- offrire uno spaccato storico della produzione;
- connettere i grandi classici alla produzione contemporanea;
- creare un ponte intergenerazionale tra gli attuali genitori, fruitori degli anime degli anni '80, e quelli conosciuti dagli attuali minori;
- costruire un dialogo tra le espressioni crossmediali nate intorno agli anime;
- diffondere la cultura del cinema di animazione;
- rafforzare il rapporto letteratura-cinema.

## **Inaugurazione**

L'apertura della rassegna sarà affidata ad una conferenza con esperti che offriranno le cornici artistiche, tecniche e storiche del fenomeno. Uno scambio che vedrà coinvolti soggetti privati e pubblici, in un rapporto circolare delle competenze. Sarà dato spazio alla cultura giapponese, sia per quanto riguarda gli anime che i manga (il fumetto giapponese), la musica, la letteratura e la storia. La conferenza sarà impreziosita dalla proiezione del film Kimba - Il leone bianco vincitore nel 1966 del Leone d'oro alla XIX Mostra del cinema per ragazzi di Venezia.

## **Lo sguardo del Giappone sulla letteratura di genere**

Uno sguardo innovativo, quello degli anime, che ha permesso all'Europa di vedersi sotto una nuova luce letteraria e immaginifica. Il genere giallo e mystery sarà raccontato attraverso l'anime "Arsenio Lupin III e il castello di Cagliostro", opera del pluripremiato H. Miyazaki, toccando così un classico del genere francese. La fantascienza, attuale genere imperante nella produzione cinematografica, troverà spazio con una maratona dedicata a "Conan il ragazzo del futuro" per i suoi quarant'anni. Una serie anime che ha saputo raccontare abilmente anche ai più piccoli la paura dei grandi conflitti nucleari, costruendo delle icone tutt'ora pregnanti. L'opera si ispira al romanzo di Alexander Key, toccando così anche la produzione russa. Le opere di Jule Verne saranno rappresentate in ben due film. Questo perché i libri dell'autore francese da oramai 40 anni sono fonte di ispirazione per le produzioni nipponiche. Basti pensare che ha ispirato fenomeni mondiali come lo steampunk, altamente diffuso tra i giovani e che negli ultimi anni '90 ha permeato la produzione nipponica. A riguardo saranno presenti i film "Nadia e il mistero di Fuzzy" dello studio Ghibli, la casa di produzione di H. Miyazaki, e "Steamboy", film manifesto generazionale del moderno steampunk. La fantascienza, genere che ha saputo raccontare il futuro e il contemporaneo attraverso le grandi distopie, trova spazio nella rassegna anche con il primo film di "Capitan Futuro" ispirato all'opera di Edmond Hamilton, permettendoci così di toccare anche il Regno Unito. Un anime dai forti contenuti ambientalisti,

capace di creare un'icona presente nell'industria cinematografica da ben 41 anni. In ultimo sarà dato spazio al fantasy, uno dei generi letterari attualmente più venduti, attraverso il film "Final Fantasy the spirit within". Il film nasce come connessione a uno dei videogiochi più longevi e diffusi al mondo. Per questo motivo la proiezione sarà seguita da una maratona video ludica.

## **Lo sguardo del Giappone sui grandi fenomeni storici avvenuti in Europa**

La seconda parte della rassegna sarà incentrata sui tre grandi fenomeni della storia contemporanea europea raccontata dagli anime: la rivoluzione francese, le grandi dittature, la solitudine delle grandi metropoli.

Le grandi dittature saranno raccontate attraverso la versione animata di un grande classico del cinema mondiale: Metropolis. La versione anime ha saputo avvicinare adulti e bambini alle riflessioni presenti nell'opera di Fritz Lang, contestualizzandolo ai giorni nostri. Lo scoppio della rivoluzione francese sarà affrontato nel film "Lady Oscar" ambientato durante gli ultimi anni dell'Ancien Règime. L'appuntamento sarà dedicato agli adolescenti e agli adulti, così da poter affrontare un dialogo adatto al tema. Le trasformazioni culturali ed economiche dei giorni nostri con il suo grande divario tra poveri e ricchi è l'allontanarsi dai grandi valori è il tema dell'anime "Tokyo Goodfathers", la cui ambientazione giapponese pone la giusta distanza per far in modo che possano venire riconosciute le problematiche nelle città europee. In ultimo "La storia della principessa splendente" permette di toccare l'ultimo tassello mancante tra quelli principali: il rapporto tra spiritualità e leggende in Giappone.

## **Chiusura della rassegna**

L'ultimo appuntamento è un manifesto del rapporto artistico crossmediale tra Europa e Giappone grazie ai video clip realizzati da Leiji Matsumoto per il gruppo musicale Daft Punk. I quattro video costituiscono un film, suddiviso appunto in quattro parti, che saranno proiettati insieme, per permettere allo spettatore di godere di un'opera priva di parole in cui la narrazione è affidata alla musica e alle immagini.

## Calendario della rassegna

Giovedì 3 ottobre 2019 – Cineteca Sarda, v.le Trieste 118, Cagliari  
19.30-20.30 Conferenza di inaugurazione “Anime e manga ieri oggi e domani – dalle radici al presente”. Interventi a cura di Fabio Attoli, Stefania Costa, Bepi Vigna e Maurizio Ortu. Introduzione a cura di Andrea Meloni.  
Coordina Emanuele Ortu.  
20.30-22.00 Kimba il leone bianco, regia Yoshio Takeuchi, 1997.  
Dai 9 anni fino agli adulti  
Ingresso gratuito

Venerdì 11 ottobre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
19.00-20.15 Presentazione e prova giochi sul tema mistero a cura di Maurizio Ortu  
20.45-22.15 Arsenio Lupin Il castello di Cagliostro, regia Hayao Miyazaki, 1979.  
Dai 10 anni agli adulti  
Ingresso: 5€ film – 8€ film + gioco

Venerdì 18 ottobre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
17.30-19.00 Nadia e il mistero di Fuzzy, regia Sho Aono, 1992.  
19.30-21.00 Presentazione e prova del gioco I viaggi straordinari di Eleonora Guggeri e Fabio Attoli.  
Dagli 8 anni fino agli adulti  
Ingresso: 5€ film – 8€ film + gioco

Venerdì 25 ottobre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
20.30-22.00 Capitan futuro, prima miniserie composta da quattro episodi, regia Tomoharu Katsumata, 1978.  
Dai 10 anni fino agli adulti  
Ingresso: 5€ film

Domenica 10 novembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
17.30-19.00 Metropolis, regia Rintarō, 2001.  
19.30-21.00 Presentazione e prova giochi a tema a cura di Emanuele Ortu.  
Dai 10 anni fino agli adulti

Ingresso: 5€ film – 8€ film + gioco

Domenica 17 novembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
11.00-18.00 maratona Conan ragazzo del futuro, regia Hayao Miyazaki, produzione Nippon Animation, 1978.  
Dagli 11 anni fino agli adulti  
Ingresso: 9€ film + attività – 15€ film + attività + buffet

Venerdì 22 novembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
20.30-22.00 Lady Oscar, regia Tadao Nagahama, 1975.  
Dai 16 anni fino agli adulti  
Ingresso: 5€ film

Domenica 24 novembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
17.30-19.00 La storia della principessa splendente, regia Isao Takahata, 2014.  
19.30-21.00 presentazione e prova giochi a tema a cura di Emanuele Ortu  
Dai 10 anni fino agli adulti  
Ingresso: 5€ film – 8€ film + gioco

Venerdì 29 novembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
17.30- 19.00 Steamboy, regia Katushiro Ōtomo, 2004.  
19.30-21.00 Presentazione e prova giochi a tema a cura di Ludoteca del Troll  
Dai 13 anni fino agli adulti  
Ingresso: 5€ film – 8€ film + gioco

Venerdì 13 dicembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
15.00-16.30 proiezione Final Fantasy the spirit within, regia Hironobu Sakaguchi, 2001.  
17.00-21.00 maratona e torneo videogiochi Final Fantasy  
Dai 17 anni fino agli adulti  
Ingresso: 9€ film + attività – 15€ film + attività + buffet

Domenica 15 dicembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari  
20.30-22.00 Tokyo Godfathers, regia Staoshi Kon, 2003.

Dai 17 anni fino agli adulti

Ingresso: 5€ film

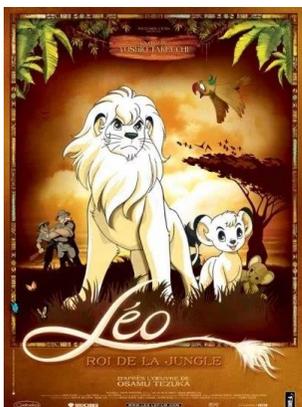
Sabato 21 dicembre 2019 – Spazio OSC, v. Newton 12, Cagliari

19.00-20.30 proiezione Interstella 5555, Leiji Matsumoto - Daft Punk,  
2003.

21.00-23.30 selezione musicale a cura di Fabio Attoli

Ingresso: 15€ film + attività + buffet

## Elenco delle opere presentate



**Kimba - Il leone bianco**, regia Yoshio Takeuchi, 1997.

*Sinossi:* Il leone Panja vorrebbe donare a tutti gli animali della foresta, un posto in cui vivere libero dalla paura derivata dalla presenza degli uomini. Hamegg, un cacciatore professionista, cattura Eliza, la compagna di Panja, e la utilizza come esca per catturare quest'ultimo e ucciderlo. Imbarcata su una nave per essere venduta a uno zoo, Eliza dà alla luce Kimba al quale trasmette gli ideali del defunto padre. Una volta tornato a casa, Kimba porterà avanti l'opera intrapresa dal genitore.

*Recensione:*

*"...l'autore ci presenta una storia molto matura e profonda, con tematiche importanti." (RedCapes.it)*

**Yoshio Takeuchi** esordisce alla regia negli anni Settanta firmando serie famose in tutto il mondo quali "Mimì e la nazionale di pallavolo", "Lady Oscar", "Topolino in... Gamba" e "Occhi di gatto" e numerosi video di cui il più recente è "Black Jack Final" del 2011. "Kimba il leone bianco" è l'unico lungometraggio di cui ha firmato la regia. Takeuchi ha, inoltre, firmato la sceneggiatura di diversi anime, tra i quali "Jenny la tennista" e "Topolino in... Gamba".

**Nadia e il mistero di Fuzzy**, regia Sho Aono, 1992. La storia si svolge nel 1892. Nadia, che vuole realizzarsi per non dover dipendere da nessuno, vive a Londra dove lavora presso la redazione di un giornale. Improvvisamente cominciano ad accadere dei fatti straordinari: alcuni importanti personaggi politici e militari scompaiono trasformandosi in polvere. Casualmente Nadia scopre che dietro a queste improvvise sparizioni ci sono i Neo-Atlantidi che vogliono sostituire i più importanti leader mondiali con esseri umani artificiali progettati dal Professor Whola, al fine di scatenare una guerra mondiale e soggiogare l'umanità. Dopo aver subito l'ostracismo del mondo scientifico per le sue ricerche sulla clonazione e aver creato una copia imperfetta della figlia Fuzzy persa in terribili circostanze, Whola inizia a odiare gli uomini e decide di aiutare i Neo-Atlantidi. Toccherà quindi a Nadia, e ai suoi amici, impedire una vera e propria catastrofe mondiale.



*Recensioni:*

*"Nadia, Il Mistero di Fuzzy è una meravigliosa produzione dello Studio Gainax, prodotto dal mistero della pietra azzurra costituito da 39 episodi andati in onda in Giappone dal 1989 al 1991." (MondoManga.net)*

*"...svariate sono le scene, drammatiche, comiche o anche romantiche, che rimangono impresse a fine visione grazie alla delicatezza di frasi o sguardi capaci di esprimere intensi sentimenti in pochi fotogrammi." (Anime Asteroid)*

**Maso Aono** è un regista giapponese conosciuto per aver diretto il lungometraggio "Nadia e il mistero di Fuzzy" con lo pseudonimo **Sho Aono** con il quale ha diretto anche la serie che ha ispirato il film *Nadia - Il mistero della pietra azzurra*. Oltre che regista è sceneggiatore di serie di animazione giapponesi.



**Arsenio Lupin III - Il castello di Cagliostro**, regia Hayao Miyazaki, 1979. Primo film nella storia del cinema di animazione a essere presentato al Festival di Cannes nel 1980. Dopo un colpo al casinò che non ha portato i risultati sperati, Lupin e Jigen decidono di impossessarsi delle preziose matrici che un potente falsario, il Conte di Cagliostro, tiene nel suo castello. Arrivati sul posto però, i due si imbattono nella bella Clarissa, promessa sposa in fuga dal crudele Conte che la desidera per meri motivi di interesse. Seppur braccato da Zenigata, Lupin aiuta la ragazza e si trova quindi costretto a dover affrontare un

nemico insidioso. Dei tanti film dedicati alle avventure di Lupin, Il Castello di Cagliostro è il più amato, ricordato, apprezzato e, col passare degli anni, è diventato una vera pietra miliare del cinema di animazione giapponese. Nonostante siano passati oltre venticinque anni dalla sua realizzazione, Lupin III - Il Castello di Cagliostro riesce ancora a entusiasmare, divertire e stupire, grazie a una sceneggiatura brillante e ben bilanciata, ironica e irriverente e a una realizzazione tecnica, scevra da contaminazioni "tecnologiche", ma che lascia ancora oggi a bocca aperta.

#### *Recensioni:*

*Dopo aver appassionato migliaia di persone, Lupin approda sul grande schermo con un film davvero sensazionale.” (MyMovies.it)*

*“...il regista riscrive il personaggio di Lupin ispirandosi all’ Arsenio Lupin della letteratura, riuscendo se possibile a migliorarne ulteriormente i modi, così Lupin non è solo ladro gentiluomo, ma anche un eroe capace di combattere...” (Satyrnet.it)*

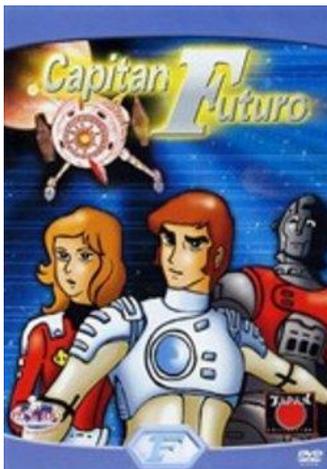
*“Lupin, il ladro-gentiluomo, non poteva avere incontro migliore che con il grande Hayao Miyazaki, regista, animatore, disegnatore e genio oltre ogni immaginazione.” (Animelta.net)*

**Hayao Miyazaki** con una carriera durata cinquant'anni è divenuto l'esponente dell'animazione giapponese più conosciuto all'estero. Il suo nome è inoltre legato allo Studio Ghibli, studio cinematografico d'animazione da lui fondato nel 1985 insieme al collega e mentore Isao Takahata. È considerato uno dei più influenti animatori della storia del cinema, la sua figura è stata paragonata più volte a quella di Walt Disney per l'importanza dei suoi contributi nel settore dell'animazione e ad Akira Kurosawa per la centralità nella storia del cinema giapponese. A Miyazaki secondo molti critici è da attribuire il merito, insieme ad altri colleghi del calibro di Isao Takahata, Hideaki Anno, Katsuhiro Ōtomo, Satoshi Kon e Mamoru Oshii, di aver contribuito ad eliminare lo stereotipo dell'animazione giapponese come di una realtà cinematografica e televisiva inferiore o comunque di valore artistico nullo.

La sua fama internazionale si è accresciuta dopo le vittorie dell'Orso d'Oro e del Premio Oscar per *La città incantata*, primo e finora unico cartone animato giapponese ad aggiudicarsi tali premi.

Oltre che nel mondo del cinema e dell'animazione in generale, Miyazaki è apprezzato anche per la sua produzione fumettistica.





**Capitan Futuro**, prima miniserie composta da quattro episodi, regia Tomoharu Katsumata, 1978. Curtis Newton, conosciuto come Capitan Futuro, è un orfano i cui genitori sono morti nel loro satellite artificiale quando era ancora bambino. Suo padre, uno scienziato, aveva abbandonato la Terra per dedicarsi alle sue ricerche insieme al geniale e anziano amico, il dottor Simon Wright. Divenuto adulto, Curtis dedica la sua vita a combattere il male nell'universo, è il paladino della giustizia che viaggia nel cosmo alla velocità della luce, un eroe che solca la galassia con la sua astronave Future Comet, insieme a una straordinaria squadra di alleati: la bella Joan, il robot 9reg, l'androide mutaforma Otto, il cyborg dr. Wright, il cane Yiek e la tartaruga Oak. Capitan Futuro nasce dalla penna di Edmond Hamilton negli anni '40, l'età d'oro dei fumetti di supereroi. Ma la serie si distingue da tutte le altre per un'innovazione assoluta, che ha segnato la storia della fantascienza: Hamilton distingue per la prima volta robot, androidi e cyborg.

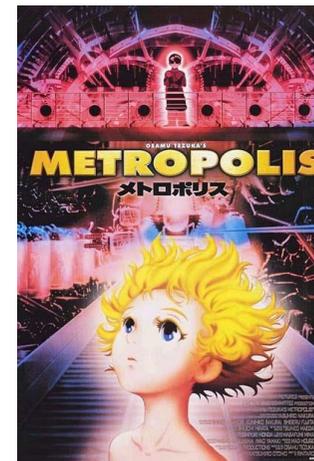
#### Recensioni:

*"Già dalla prima puntata della serie, si entra nel vivo delle avventure."*  
(CartoniOnline.com)

*"La serie animata di Capitan Futuro rimane molto fedele all'originale utilizzando, dove può, lo stesso senso naive dei romanzi, che sono di trent'anni più vecchi, e perfino i plot di alcuni degli scritti stessi."*  
(Alessandro Sparatore - NerdFace.it)

**Tomoharu Katsumata** è fra i principali registi della Toei Animation durante gli anni '60, '70 e '80, Katsumata ha curato la regia di numerose serie televisive della Toei tra cui Danguard, Capitan Futuro, Ken il guerriero ed I cavalieri dello zodiaco, oltre che i film Mazinga Z contro Devilman, La Sirenetta - la più bella favola di Andersen e Capitan Harlock - L'Arcadia della mia giovinezza.

**Metropolis**, regia Rintarō, 2002. Basato su un omonimo manga di Osamu Tezuka, ideato nel 1949 ad appena 21 anni e lontanamente ispirato all'omonimo capolavoro di Fritz Lang del 1927, è, senza ombra di dubbio, uno dei più fondamentali e importanti film d'animazione giapponesi. Il film racconta una vicenda che si svolge in una futuristica città-stato in cui gli uomini si limitano a dominare robot e androidi ridotti in schiavitù dal terribile Duca Red, che aspira al dominio totale. Costui ha fatto costruire una giovane androide che sfuggirà al suo controllo e lo ostacolerà con l'aiuto del piccolo Kenichi, giunto in città con lo zio investigatore che indaga su un misterioso scienziato. Il film è caratterizzato dalla complessità della trama e dalle scenografie più intricate e fantasiose che un film di animazione abbia mai osato.



#### Recensioni:

*"...un'opera magnifica grazie ad almeno due fattori: da un lato l'ambientazione e le tematiche, e dall'altro il modo in cui il legame tra Kenichi e Tima riesce a perdersi letteralmente nel marciame di questo mondo."* (AnimeClick.it)

*"...un'opera complessa, visivamente potente, caratterizzata da un originale sintesi di due look molto diversi, in apparente contrapposizione tra loro: quello futuristico, mutuato dall'immaginario cyberpunk [...] e quello più squisitamente retrò, sottolineato da un character design molto fedele al manga originale e in generale allo stile dei fumetti dell'epoca."*  
(MoviePlayer.it)

**Rintarō**, pseudonimo di Shigeyuki Hayashi, è un regista e produttore cinematografico giapponese famoso per i suoi anime tra cui Capitan Harlock. Dopo aver iniziato la sua carriera come colorista ed intercalatore alla Toei Doga, è grazie all'incontro con Leiji Matsumoto che ha modo di cogliere il successo che lo pone tuttora tra i più rispettati professionisti del settore.

**Lady Oscar**, regia Tadao Nagahama, 1975.

Ambientata nella Francia del XVIII secolo, negli ultimi anni dell'Ancien Régime, la serie descrive la vita nella corte di Versailles dall'incoronazione di Luigi XVI fino alla Rivoluzione del 1789, seguendo in particolare le vicende della giovane regina Maria Antonietta d'Austria, figlia dell'imperatrice Maria Teresa, e di Oscar François de Jarjayes, nobile sua coetanea. Oscar è stata allevata dal padre con una ferrea disciplina militare, come se fosse un maschio, e riveste la carica di comandante della Guardia Reale a protezione della stessa regina. Tra le due nasce un forte legame di amicizia caratterizzato dalla passione comune per il conte svedese Hans Axel von Fersen, il tutto sotto gli occhi di André Grandier, amico fraterno, scudiero di Oscar e di lei segretamente innamorato. Contemporaneamente la storia si intreccia con le traversie di due ragazze dei bassifondi di Parigi, Jeanne Valois De La Motte e Rosalie Lamorliere, che arrivano a corte per vie diverse, e di altri personaggi storici come la Contessa di Polignac, Louis Antoine De Saint Just e Maximilien De Robespierre. Nella parte centrale e finale il racconto si staglia sullo sfondo di episodi realmente accaduti come la presa della Bastiglia.



Recensioni:

*“Delle migliaia di eroine dei cartoni animati giapponesi è forse la vera regina: Lady Oscar, protagonista dell’adattamento omonimo del manga Versailles no Bara (La rosa di Versailles) della divina Riyoko Ikeda.” (Wired.it)*

*“Ispirato al celebre manga di Ryoko Ikeda La Rosa di Versailles, Lady Oscar rappresenta un’icona femminista senza tempo.” (VanityFair.it)*

*“Lady Oscar, uno degli anime destinati a fare la storia dell’animazione giapponese.” (Fumettologica.it)*

*“A volte basta un cartone animato per sovvertire dei canoni, per stravolgere degli stereotipi. [...] Nata donna, ma cresciuta dal padre come un uomo, Oscar François de Jarjayes ha fatto subito discutere di sé per la*

*sua identità sessuale ambigua, diventando uno dei personaggi più avanguardisti della storia. Con il suo portamento fiero, l’alone di mistero e la chioma bionda scomposta al posto dei boccoli, Lady Oscar si è presa gioco dell’immagine femminile stereotipata dei cartoni di un tempo e ha fatto dell’indipendenza il suo cavallo di battaglia.” (HuffingtonPost.it)*



**Tadao Nagahama** è stato un regista di anime giapponese. I suoi contributi più importanti all'animazione giapponese sono quelli legati alla "quadrilogia robotica romantica", composta da Combattler V, Vultus 5, General Daimos e Daltanious, in cui unì elementi di forte introspezione psicologica all'interno di prodotti che normalmente erano considerati "leggeri".

Nella sua carriera ha diretto animazioni di ogni genere: anime sportivi (Tommy, la stella dei Giants), per bambini (Obake no Q-tarō) e persino shōjo (Lady Oscar).



**La storia della principessa splendente**, Isao Takahata, 2014. Il film narra la storia di Okina, un tagliatore di bambù, che un giorno si trova di fronte a un evento inespiegabile: in un germoglio di bambù trova una minuscola

creatura luminosa che ha le sembianze di una principessa. Decide di portarla a casa e questa si trasforma in una neonata, che l'uomo e la moglie decidono di chiamare Kaguya e di allevare come una figlia. Dopo qualche tempo l'uomo torna nella foresta e trova un'altra sorpresa: da un bambù esce dell'oro e Okina lo interpreta come un segno divino, una richiesta di fare della bambina una principessa.

*Recensioni:*

*“Takahata è stato bravo a tirar fuori il fascino della sua eroina e la bellezza dei pascoli di montagna noti come l'‘alpe’, e la serie ha fatto registrare un grande successo sia in Giappone che all'estero. [...] Nel film, la scrupolosa attenzione alla psicologia della principessa e alla sua vita sulle montagne danno alla protagonista uno spessore in grado di colpire il pubblico di qualsiasi Paese.” (StudioGhibli.it)*

*“Un'antica fiaba del folklore giapponese nell'incantevole e struggente trasposizione del maestro Takahata.” (Emanuele Sacchi – MyMovies.it)*

*“In tempi di animazione digitale e di fotorealismo, Takahata ha cercato uno stile che fosse classico all'apparenza ma tecnicamente innovativo, per non dire sperimentale.” (OndaCinema.it)*

*“Con La storia della principessa splendente Takahata rivoluziona l'involucro estetico caratteristico dello Studio, e ci regala un gioiello di impossibile bellezza e inestimabile valore come la principessa Kaguya stessa. [...] La bellezza di questo film rimane con noi per giorni interi, e la sua aura di dolcezza e malinconia si attacca tenacemente a noi come fumo. Kaguya diventa un simbolo di un qualcosa per ognuno diverso, ma supremamente*

*importante, che non ci lascerà tanto facilmente.” (Valeria Osti Guerrazzi - SaltEditions.it)*



*“Chi è abituato ai film dello Studio Ghibli, alla definizione delle figure, al tratto, all'uso dei colori, qui rimarrà spiazzato dalla tecnica quasi impressionista del regista e disegnatore: pennellate appena accennate, uso intensivo dell'acquarello e del carboncino, sfondi esigui, una tavolozza di colori che evita accuratamente i primari. Ciò nonostante, l'impatto visivo (coadiuvato anche dalle splendide musiche, che vanno da movimenti classici di ampio respiro a motivetti orecchiabili tipici dell'infanzia, a canzoni struggenti) de La storia della principessa splendente è assolutamente impressionante.” (Beppe Musicco – SentieriDelCinema.it)*

**Isao Takahata**, regista, sceneggiatore e produttore cinematografico giapponese, nel 1985 ha co-fondato lo Studio Ghibli con il suo partner di lunga data Hayao Miyazaki e i collaboratori di Miyazaki Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. Takahata ha ottenuto il plauso della critica internazionale per il suo lavoro come regista di film anime, tra cui Grave of the Fireflies, Only Yesterday, Pom Poko e My Neighbours the Yamadas. Il suo ultimo film da regista è stato *La storia della principessa splendente*, che è stato nominato per un Oscar nella categoria "miglior film d'animazione" agli 87° Academy Awards.



**Conan ragazzo del futuro**, regia Hayao Miyazaki, produzione Nippon Animation, 1978. Nel XXI secolo, venti anni dopo la terza guerra mondiale, il mondo è stato distrutto. Il dodicenne Conan e suo nonno vivono su un'isola e credono di essere gli unici due superstiti. Un giorno, però, Conan scopre sulla spiaggia una ragazza priva di sensi: si tratta dell'undicenne Lana, in fuga dai cattivi governanti di Industria, intenzionati a rapirla e ad usarla come esca per convincere il nonno a rivelare il segreto dell'energia solare utile a governare il mondo. Dopo che Lana viene rapita dall'isola, Conan decide di salvarla e parte alla volta di Industria. Il film, diretto da Hayao Miyazaki in collaborazione con Isao Takahata e Keiji Hakayama, è tratto dal romanzo *The Incredibile Tide* scritto da Alexander Key. Un tema ricorrente è la nostalgia e il confronto tra passato e presente. Lungo tutta la storia sono evidenti i richiami alla società del passato e al dolore per quanto è andato perduto.

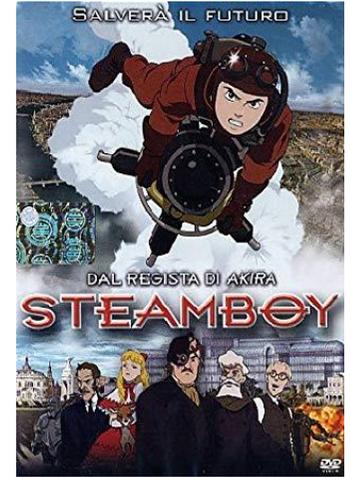
#### Recensioni:

*"...un lungometraggio animato che per cura dei dettagli, tipologia di messa in scena, approccio narrativo rappresenta una vera e propria svolta. [...] Conan il ragazzo del futuro, pur rappresentando l'esordio di Miyazaki alla regia, svela già un autore maturo, capace di gestire i ritmi con impressionante capacità, in grado di far confluire nella sua storia componenti di riflessione socio-politica insieme a elementi poetici e altamente emozionali." (Fumettologica.it)*

*"Siccome le macchine, la tecnologia e le armi hanno devastato il mondo, il bene è rappresentato dai contadini e dalle persone che vivono a contatto con la natura, dando così un messaggio antimilitarista, pacifista ed ecologista molto forte per l'epoca. Una poetica che Miyazaki porterà con sé anche nelle opere realizzate per lo Studio Ghibli." (DailyBest.it)*

*"...storia raccontata in 26 episodi dal talento di Hayao Miyazaki, con un tratto stupendo, toni favolistici, una morale consequenziale al racconto senza far mai sentire il suo peso, e personaggi indimenticabili." (Wired.it)*

**Steamboy**, regia Katsuhiro Ōtomo, Sunrise Production, 2004, film d'animazione giapponese steampunk presentato fuori concorso alla 61ª Mostra Internazionale d'arte cinematografica di Venezia. Il film è ambientato nel 1866, in un'Inghilterra vittoriana alternativa. Lo Steamboy del titolo è Ray Steam un ragazzino che, seguendo le orme del padre e del nonno, è un geniale inventore. Alla vigilia della prima Esposizione Universale, riceve una misteriosa sfera metallica inviatagli dal nonno. Ma l'Ohara Foundation, che vuole impossessarsi della sfera, lo rapisce portandolo a Londra. Qui il giovane scopre che la sfera può generare un'energia di proporzioni incredibili. Ray Dovrà quindi impedire che venga usata per scopi malvagi.



#### Recensioni:

*"16 anni dopo l'acclamato Akira, Katsuhiro Otomo torna a dirigere un anime dai toni epici e di raro perfezionismo tecnico." (MyMovies.it)*

*"Un'entusiasmante avventura steampunk segna l'atteso ritorno di un maestro dell'animazione." (Giovanni De Matteo e Marco Spagnoli - Fantascienza.com)*

*"Visionario, intenso e complesso, il film del maestro nipponico - che ha alle spalle ben dieci anni di gestazione - è una sorta di affresco che racconta il periodo della Rivoluzione Industriale alla maniera di Philip K. Dick, con la Storia che si mescola a echi dickensiani e si trasforma in fantascienza." (FilmTv.it)*

**Katsuhiro Ōtomo**, regista, disegnatore, fumettista e sceneggiatore giapponese, è uno dei più grandi talenti del manga e degli anime nipponici. Trame complesse, architetture e scenografie maestose, scenari apocalittici e risvolti filosofici contraddistinguono le sue opere più note, su cui svetta il capolavoro *Akira*.



**Final Fantasy the spirit within**, regia Hironobu Sakaguchi, 2001. Il film d'animazione prende il nome da una delle serie di videogiochi di ruolo fantasy più conosciute "Final Fantasy", anche se non

ripercorre nessuna trama dei capitoli videoludici. È stato il primo lungometraggio fotorealistico interamente generato in computer grafica e ha avuto il primato del film più costoso ispirato a un videogioco. Nell'ipotetico anno 2065, la Terra è infestata dai Phantoms, una misteriosa forma di vita aliena che a contatto con gli umani può estrarre, consumare e dissolvere la loro anima. Le persone restanti vivono in città protette da barriere. La scienziata Aki Ross, perseguitata da sogni ricorrenti, insieme al Dr. Cid, suo mentore, è impegnata nella ricerca di forme di vita che secondo la loro teoria possono contenere uno spirito e che, una volta uniti, annientare i Phantoms. Aki si unisce poi ad una squadra militare chiamata Deep Eyes e capitanata da Gray Edwards che combatteranno contro il malvagio generale Hein.

*Recensioni:*

*"Tutta la realizzazione tecnica è, in realtà, prodigiosa e rappresenta al momento lo stato dell'arte per quanto riguarda la grafica 3d. Il personaggio principale è semplicemente perfetto..." (MoviePlayer.it)*

*"Sakaguchi pensa in grande e scrive una storia intrisa di spiritualità." (Animelta.net)*

**Hironobu Sakaguchi** è un autore di videogiochi e regista giapponese. È famoso in tutto il mondo come creatore della serie di videogiochi *Final Fantasy*, di cui ha curato i primi dieci capitoli. In un'intervista concessa al magazine Famitsu, il creativo ha parlato del 2019 come di un anno in cui si concederà "un nuovo inizio/qualcosa di nuovo".

**Tokyo Godfathers**, regia Satoshi Kon, 2003. Il film è ispirato all'opera letteraria di Peter B. Kyne "Three Godfathers" del 1913. A Tokyo, nella notte di Natale, tre senz'altro si fanno compagnia: Gin, un ex ciclista alcolizzato, Hana, un travestito, e Miyuki, una ragazza scappata di casa. Mentre rovistano tra mucchi di spazzatura sentono un pianto proveniente dal cumulo di immondizie: è una neonata. Gin propone subito di correre alla polizia, ma Hana, che ha sempre sognato di essere madre, decide di tenerla e di chiamarla Kiyoko. Aiutati da un biglietto da visita e da qualche fotografia, gli improbabili componenti di questa strana famiglia iniziano il viaggio alla ricerca della casa della bambina. Ma questa inaspettata odissea tragicomica li porterà a fare i conti con i fantasmi del proprio passato.



*Recensioni:*

*"È un tuffo nell'oceano dei sentimenti, delle emozioni, dei legami familiari e d'amicizia... È la vita, raccontata in ogni sua sfaccettatura." (MyMovies.it)*

*"...la matita di Satoshi è un prodigio di inventiva." (ComingSoon.it)*

*"Con la sapienza del cinefilo, Satoshi Kon si addentra nel sottobosco metropolitano con il suo Tokyo Godfathers, capolavoro dell'animazione nipponica. [...] conferisce ai suoi protagonisti uno spessore degno dei romanzi di Dickens, perché il regista nipponico è sempre stato attento alle dinamiche sociali, dando respiro a quel sottobosco metropolitano che tanto lo affascina e fa riflettere." (IlCartello.eu)*

**Satoshi Kon** è stato un regista, sceneggiatore e character designer giapponese. Nonostante la sua prematura dipartita, insieme a Katsuhiro Ōtomo, Isao Takahata e Hayao Miyazaki, entra a pieno titolo in quella schiera di registi che hanno saputo elevare l'animazione da semplice strumento per bambini a forma d'arte intramontabile che regge il passo coi tempi.



**Interstella 5555 - The Story of the Secret Star System**, Leiji Matsumoto, Daft Punk - Leiji Matsumoto, 2003. È un film d'animazione giapponese basato interamente sull'album "Discovery" della band elettronica Daft Punk. Il film è totalmente senza dialogo e le uniche parole pronunciate sono quelle delle canzoni che, più che una colonna sonora, sono parte integrante del film stesso. È stato presentato nella Quinzaine des Réalisateurs al 56° Festival di Cannes. Nella metropoli di un pianeta situato in una galassia sconosciuta e abitato da esseri

simili agli umani, ma dalla pelle blu, una band composta da quattro musicisti si sta esibendo in concerto. Mentre tutta la città è coinvolta e intenta a seguire l'evento, un manager senza scrupoli fa rapire i quattro musicisti per farli diventare la più nota pop band sulla Terra. Alla fine, dopo varie vicissitudini, il gruppo torna sul suo pianeta d'origine dove si esibiscono in un grande concerto che viene mostrato sugli schermi di tutto il mondo: i popoli dei due mondi iniziano a ballare insieme. Sul pianeta terra guerre e conflitti cessano: la musica del gruppo alieno ha portato la pace. L'ultimo brano termina svelando che, in realtà, tutta l'intera avventura non è stata altro che il sogno di un bambino che si è addormentato ascoltando l'album che fa da colonna sonora. Interstella 5555 è considerato uno dei migliori film di animazione degli ultimi 20 anni, un'opera di puro genio che riesce a fondere in maniera sublime musica e animazione, patos ed emozioni, in un caleidoscopico cocktail di note e colori.

#### *Recensioni:*

*"Il techno-rock sposa i manga giapponesi: un musical d'animazione muto, romantico e fantascientifico. [...] Un musical a disegni animati, dove sentimenti e forti emozioni rapiscono lo spettatore in un vortice di immagini e musica. Interstella 5555 segna, sicuramente, nel genere musical d'animazione un passo avanti e innovativo ed ha un forte impatto visivo sullo spettatore."* (Cinematografo.it)

*"...uno dei migliori film di animazione degli ultimi 20 anni, un'opera di puro genio che riesce a fondere in maniera sublime musica e animazione, patos ed emozioni, in un caleidoscopico cocktail di note e colori."* (MyMovies.it)



*"...l'avventura scorre davanti agli occhi del pubblico senza dialoghi, con il solo supporto della musica e delle immagini. Il risultato di questa insolita formula cinematografica è un viaggio surreale e affascinante, sospeso tra passato e futuro, che affascinerà lettori di manga e frequentatori del mondo dance."* (Mara Pace - Corriere.it)

**Leiji Matsumoto**, pseudonimo di Akira Matsumoto, è un fumettista e animatore giapponese. Sviluppa precocemente l'interesse per il disegno, e vince a soli 15 anni un concorso, grazie al quale pubblica il suo primo lavoro. Prima di cimentarsi con le sue celebri serie fantascientifiche, realizzò diversi fumetti. Il governo giapponese ha annunciato la sua premiazione all'Ordine del Sole Nascente, cavalierato di IV classe, nell'autunno del 2010. Nel 2012 presso l'ambasciata giapponese in Francia viene insignito dell'Ordre des Arts et des Lettres, mentre nel 2013 riceve dall'ambasciata cubana a Tokyo un diploma commemorativo per i suoi 60 anni di carriera.

**Daft Punk** sono un gruppo musicale francese di musica elettronica fondato dai parigini Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas Bangalter. Il duo è ritenuto uno degli esempi più significativi di ogni tempo nell'ambito della musica elettronica, sia per quanto riguarda il volume di vendite sia per il responso della critica.

## Giochi

Venerdì 11 ottobre, ore 19:00 – 20:15 presentazione e prova giochi moderni sul tema Mistero e Investigazione a cura di **La Tana dei Goblin**. I giochi stimoleranno il ragionamento logico, lo spirito d'osservazione e il pensiero laterale. Tra gli altri Dixit, Il Sesto Senso (Mysterium), Nome in Codice, Insoliti Sospetti, Deckscape, Unlock, 13 Indizi, Decrypto.

Venerdì 18 ottobre, ore 19:30 – 21:00 presentazione e prova del gioco *I viaggi straordinari* di **Eleonora Guggeri** e **Fabio Attoli**. I Viaggi Straordinari, Origami Edizioni, è un gioco di ruolo ambientato durante l'epoca delle grandi esplorazioni del 1800. Il gioco si ispira alle opere di Jules Verne (20.000 leghe sotto i mari, Il giro del mondo in 80 giorni, Viaggio al centro della Terra).

Domenica 10 novembre, ore 19:30 – 21:00 presentazione e prova giochi moderni sul tema della Distopia a cura di **La Tana dei Goblin**. I giochi offriranno ambientazioni distopiche e esasperate, oppure trasmetteranno messaggi confusi e fuorvianti. Tra gli altri Dixit, Il Sesto Senso (Mysterium), The Resistance, Skyliner, Quadropolis, Ginkopolis, Scythe.

Domenica 24 novembre, ore 19:30 – 21:00 presentazione e prova giochi a tema a cura di **Maurizio Ortu**.

Venerdì 29 novembre, ore 19:30 – 21:00 presentazione e prova giochi a tema a cura di **Ludoteca del Troll** tra i quali Exit (escape rooms in versione gioco in scatola).

## Soggetti coinvolti

Nella realizzazione delle attività divulgative e ludiche della rassegna sono coinvolti i seguenti soggetti:

**Centro Internazionale del Fumetto** è la diretta continuazione della prima scuola di fumetto in Sardegna, fondata nel 1993 da Bepi Vigna. Il Centro svolge un'intensa attività culturale, dando vita a corsi professionali di fumetto per adulti e bambini, collaborando con istituzioni, scuole ed enti, promuovendo la cultura dell'immagine attraverso mostre, rassegne, conferenze, convegni con ospiti internazionali. Nel 2008 è nato il festival Nues - Fumetti e Cartoni nel Mediterraneo, giunto nel 2015 alla sesta edizione. L'attività del Centro Internazionale del Fumetto viene svolta attraverso l'Associazione Culturale Hybris.

**Bepi Vigna** scrittore, sceneggiatore, regista. Scrittore e autore di anime, graphic-novels, strisce umoristiche, saggi sui comics, narrativa e testi teatrali. Ha diretto documentari e film a soggetto e ha collaborato con la RAI come autore radiotelevisivo. È direttore Artistico del Festival Internazionale Nues – Fumetti e Cartoni del Mediterraneo. Ha fondato a Cagliari la prima scuola sarda di comics, attiva dal 1993 che attualmente opera nell'ambito del Centro Internazionale del Fumetto da lui diretto.

**Stefania Costa** diplomata all'Istituto Europeo di Design, nel 1998 frequenta il 7° Corso di Fumetto diretto da Bepi Vigna e inizia a collaborare come illustratrice e copertinista per diverse case editrici. Dal 2000 collabora con il Centro Internazionale del Fumetto di Cagliari come organizzatrice e insegnante dei corsi e dei laboratori creativi per ragazzi, e come direttrice artistica di varie mostre allestite dal Centro; fra le altre, Manga Story, mostra didattica sull'evoluzione del fumetto giapponese di cui nel 2012 viene pubblicato il catalogo Manga Story – Breve storia del Fumetto giapponese. Dal 2008 fa parte dell'organizzazione del Festival NUES - Fumetti e Cartoni nel Mediterraneo. Insieme a Bepi Vigna è autrice delle strisce umoristiche Bollicine.

**Fabio Attoli** web e game designer, co-fondatore e direttore artistico del Giocomix.

**La Tana dei Goblin** nasce nel 1997 da un'idea di tre amici. Oggi è l'associazione ludica più importante in Italia, conta più di 2000 tesserati e più di 40 affiliate sparse in tutta Italia, tra cui quella di Cagliari che nasce nel maggio del 2013 dall'affiliazione con l'associazione "I rompiscatole".

Composta da un gruppo di amici che amano il gioco, in particolare quelli da tavolo, di carte e di ruolo, La Tana dei Goblin Cagliari diffonde questa passione organizzando eventi ludici su tutto il territorio regionale.

Lo scopo dell'associazione e delle sue affiliate è quello, infatti, di diffondere in tutto il territorio italiano la cultura del "Gioco intelligente", che stimoli i vari aspetti cognitivi (fantasia, destrezza, memoria, ecc.) in collaborazione/competizione, senza scopo di lucro o d'azzardo.

Fondata nel 2018, la **Ludoteca del Troll** affianca la rivendita di giochi da tavolo, wargames e materiale da modellismo alla collaborazione con le associazioni locali e alle dimostrazioni di giochi gratuite.

## Credits

direzione artistica Andrea Meloni

direzione amministrativa e organizzativa Sabrina Mascia

ufficio stampa Michela Garau

organizzazione Compagnia Teatro Laboratorio Alkestis

progetto e coordinamento Emanuele Ortu e Maurizio Ortu

grafica Christian Tassi

Teatro Laboratorio Alkestis in collaborazione con compagnia d'arte Circo Calumet, L'Aquilone di Viviana, Centro internazionale del fumetto, Cineteca Sarda - Società Umanitaria, Ludoteca del Troll, La Tana dei Goblin

con il contributo di Regione Autonoma della Sardegna (Assessorato alla Pubblica Istruzione, Sport e Spettacolo) - Regione Autonoma de Sardegna (Assessoradu de S'Istruzione Pùblica, Benes Culturales, Informatzione, Ispetàculu e Isport) e Comune di Cagliari (Assessorato alla Cultura).