



cinemANIMeshōn 2a edizione

Cinema - Divulgazione - Giochi da Tavolo - Videogames - Dj set

**progetto e coordinamento scientifico a cura di Emanuele Ortu e Maurizio Ortu
direzione artistica Andrea Meloni**

PROGETTO

Con la seconda edizione la rassegna CinemANIMeshōn affronta come lo sguardo del Giappone attraverso gli anime hanno guardato all'Europa. la scelta di dedicare la rassegna agli anime, genere nato alla fine degli anni 70 in Giappone, avviene perché già dalla sua nascita 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, di un fenomeno mediatico che ha saputo imporsi sia con produzioni di forte impatto mediatico che vere e proprie opere d'arte. Fenomeno coronato da un lato dal Leone d'oro alla carriera per H. Miyazaki e dalla presenza sempre maggiore sui maggiori network degli anime contemporanei come di quelli passati. La produzione di anime e di fumetti giapponesi negli anni 70/80 nutre e prende ispirazione ai grandi classici della letteratura di genere europea, offrendo nuovi sguardi sui classici che hanno formato intere generazioni che sui nuovi autori e autrici contemporanee pluripremiati come: Jule 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 naturalmente una produzione puntuale legata alle bombe di Hiroshima, o ancora a fenomeni sociali odierni come legati alla sessualizzazione precoce dei minori. La rassegna propone dei caratteri innovativi e crossmedialità nel proporre per ogni proiezione un'abbinamento ad un'esperienza ludica. Troveranno 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. Ampio spazio sarà dato anche alla musica in rapporto con il cinema, sempre nel dialogo tra Europa e Giappone. Il fenomeno anime ha ormai una diffusione sempre maggiore pur limitandosi a fenomeno. Per questo la rassegna vuole offrire e far scoprire le grandi produzioni cinematografiche per poter aiutare lo spettatore e 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. Uno scambio che vedrà coinvolti soggetti privati e pubblici, in un rapporto circolare delle competenze. Sarà dato spazio alla cultura giapponese, sia per 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*, 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 la paura dei grandi conflitti nucleari anche ai più piccoli costruendo delle icone tutt'ora pregnanti. L'opera si ispira al romanzo di Alexander Key, toccando così anche la produzione russa. Le opere di Jules Verne saranno rappresentate in ben due film. Questo perchè 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 dagli anni novanta permea la produzione nipponica. A riguardo saranno presenti ben due film, *Nadja e il mistero di Fuzzy*, dello studio Ghibli, la casa di produzione di H. Miyazaki, e *Steamboypunk*, 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 ambientalistici, 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 connesso ad 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: le grandi dittature, la seconda guerra mondiale, 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. La seconda guerra mondiale e lo scoppio della bomba su Hiroshima troverà spazio grazie a *Una tomba per le lucciole*, lungometraggio del pluripremiato Isao Takahata. 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 permette la giusta distanza per il riconoscersi delle 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 in quattro parti, che saranno proiettate insieme, così da dare allo spettatore di godere di un'opera priva di parole in cui la narrazione è affidata alla musica e alle immagini.

La calendarizzazione è stata costruita come un percorso di crescita dello spettatore, attento ad uno studio filologico ed una contestualizzazione storica e artistica.

Formazione dello spettatore

Gli spettatori saranno accompagnati in ogni proiezione attraverso delle attività di divulgazione che avverranno prima e dopo le proiezioni. Esperti divulgatori si occuperanno di contestualizzare ogni film e successivamente di attivare e rispondere ad eventuali domande. Ogni proiezione sarà seguita da un'attività ludica che permetterà di continuare a riflettere attivamente sulle tematiche affrontate dagli anime. Saranno attività fruibili contemporaneamente tanto dagli adulti quanto dai bambini, nell'ottica di far vivere il grande cinema come momento intergenerazionale.