

Noburō Ōfuji: una panoramica del cinema d'animazione giapponese (1926-1933)*

ABSTRACT: *Noburō Ōfuji was an influential Japanese animator. He used efficient techniques (for example chiyogami). This essay focuses on a diachronic and aesthetic analysis concerning his most important works (1926-1933): A story of tobacco (1926), Burglars of Baghdad Castle and The story of the monkey king (1926), At the border checkpoint (1930) and The three fearless frogs (1933). The objective of this essay is to give a historical overview about Ōfuji's directed works, and to explain, by and large, how he had influenced others Japanese animators.*

Nato a Tokyo nel 1900 e morto nel 1961, Noburō Ōfuji è considerato uno dei primi e principali animatori giapponesi. Il regista è famoso per l'uso innovativo in alcuni dei suoi primi film (ad esempio in *Burglars of Baghdad Castle*, 1926) di tecniche *cut-out* come il *chiyogami*, ovvero un ritaglio del disegno animato su una carta semitrasparente tipica del Giappone¹. Il contesto storico dell'animazione giapponese negli anni Venti è estremamente sfaccettato e complesso (si vedano i capitoli sull'argomento in Tavassi 2017). L'animazione giapponese disegnata (*anime*) nasce nella sua forma cinematografica – dunque non tenendo in considerazione le precedenti forme pittoriche o gli esempi simili alle lanterne magiche – quasi contemporaneamente a quella occidentale (inaugurata convenzionalmente da *Fantasmagorie*, 1908, del francese Émile Cohl): uno dei primi esempi è un brevissimo frammento, probabilmente anteriore al 1910, denominato *Katsudō Shashin*, di cui non conosciamo l'autore. In ogni caso sono considerati esponenti della prima generazione dell'animazione giapponese Ōten Shimokawa (1892-1973), Junichi Kōuchi (1886-1970) e Seitarō Kitayama (1888-1945)²: «each personally completed his first animated film in 1917. Shimokawa was a satirist cartoonist,

* Mi preme ringraziare Marco Teti e Claudio Gnoffo per gli utili consigli che mi hanno dato.

¹ Quasi tutti i film menzionati e le relative schede su autori e trame sono visionabili nel sito del National Film Archive di Tokyo *Japanese Animated Film Classics* (<https://animation.filmarchives.jp/en/index.html>, ultima consultazione: 22/01/2022) a cui si rimanda anche per altre informazioni. Inoltre, nel sito è presente anche il Noburō Ōfuji Memorial Museum.

² Si veda il capitolo 7 *L'Asia del muto* in BENDAZZI (2017).

Kōuchi was a politically cartoonist, and Kitayama was an artist trained in the Western tradition» (G. Hu 2010, 60). Noburō Ōfuji fa invece parte della seconda generazione di animatori giapponesi.

Nel 1925 Ōfuji fonda la casa di produzione Jiyu Eiga, la quale successivamente (1927) viene trasformata in Chiyogami Eigasha. In particolare, Ōfuji «ha sviluppato una raffinata tecnica analoga a quella delle *silhouettes* della Reiniger» (Rondolino 2016, 362). Quest'ultima aveva portato sullo schermo il cortometraggio animato *Aschenputtel* (*Cenerentola*) nel 1922, pochi anni prima dell'inizio dell'attività registica di Ōfuji. Tra lo stile della Reiniger e di Ōfuji è possibile riscontrare diverse analogie e differenze. Per quanto riguarda le prime, entrambi gli autori utilizzano una tecnica d'animazione su carta da ritaglio (*cut paper*), ottenendo così la stessa dinamicità dei personaggi. Per quanto riguarda invece le differenze, i *characters* rappresentati da Lotte Reiniger (*Cenerentola*, *Achmed*, etc.) sono molto meno espressivi di quelli rappresentati da Ōfuji (mancano infatti dell'essenziale fisionomia del volto); inoltre nella produzione tedesca i giochi di luci/ombre risultano maggiormente utilizzati nella diversificazione dell'atmosfera scenica. Questo è un effetto voluto se consideriamo che tra le finalità della Reiniger – ad esempio in *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) – vi è quella di rappresentare l'esotico attraverso diverse varietà cromatiche³.

Inoltre, similmente all'animatrice tedesca, anche Noburō Ōfuji è un

convinto sostenitore delle potenzialità drammatiche di un mezzo espressivo spesso utilizzato unicamente per narrare soggetti destinati all'infanzia, comici o grotteschi. Ōfuji non è programmaticamente contrario a questa pratica, ma cerca di coinvolgere il pubblico adulto, mostrandogli un cinema che ha capacità evocative diverse da quello dal vero⁴.

Nel 1926⁵ esce il cortometraggio di Ōfuji dal titolo *A Story of Tobacco* (*Kemurigusa monogatari*, 煙草物語), realizzato con una tecnica mista com'era già in uso in quegli anni in Giappone (un altro esempio può essere considerato il mediometraggio di propaganda politica *Eigaenzetsu Seiji no rinrika Goto Shinpei* di Junichi Kōuchi⁶, del 1926): il film, tuttavia, ci è pervenuto solo in una versione monca della sua parte finale (per una durata totale di tre minuti).

³ Per approfondimenti su *National Anthem*, *Kimigayo* e le sue influenze occidentali si veda il sito *Japanese Animated Film Classics* (<https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/55060>, ultima consultazione: 22/01/2022).

⁴ ANTONINI – TOGNOLOTTI (2008, 287).

⁵ Nella scheda del National Film Archive di Tokyo (<https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/41025>) si cita una prima versione (non reperita) del film del 1924, prima del *test film* di Ōfuji *The Stupid Old Man*. Si precisa che quest'ultimo corto non risulta perduto ed è conosciuto anche con il titolo di *An Old Fool* (*Noroma no oyaji*).

⁶ Junichi Kōuchi (1886-1970) fu un altro dei primi grandi animatori giapponesi. Inoltre, è stato uno dei maestri dello stesso Ōfuji: cf. BENDAZZI (1988, 117).

Qui bisogna premettere che la storia dell'animazione giapponese si deve spesso scontrare con la difficile reperibilità delle fonti, in quanto moltissimi negativi dei film vennero distrutti nel corso degli anni, soprattutto per cause belliche.

In ogni caso questo cortometraggio si pone in una prospettiva molto interessante e innovativa per quegli anni di rodaggio del cinema animato giapponese: la parte animata e quella in *live action* non sono indipendenti, ma dialogano tra loro, dal momento che la donna ripresa dal vero e l'omino disegnato sono presenti negli stessi *frames* proiettati. La trama, desumibile dal poco che ci rimane, è molto semplice e rappresenta lo stile che Ōfuji avrà nelle produzioni successive. In questo breve cortometraggio risulta essere centrale come personaggio una sorta di folletto: questi nel film esordisce con la frase, trascritta in giapponese nella didascalia anticipatoria della scena, «Le donne sono nate dal tabacco». La narrazione continua con l'apparizione di una donna vestita con abiti tradizionali giapponesi, che ruba la sigaretta all'omino e si prende gioco di lui. Quest'ultimo tenta di spararle ma, non riuscendoci, decide di raccontarle la nascita del tabacco. In questo punto della narrazione il film si interrompe e non è stato possibile reperire la parte finale, che pure doveva essere particolarmente ricca di riferimenti mitologici e leggendari. Certo è che già la letteratura giapponese aveva unito riferimenti infernali all'uso del tabacco: nel 1916 lo scrittore Akutagawa Ryūnosuke (1892-1927) scrive l'opera *Tabako to akuma* (*Il tabacco e il diavolo*; Ryūnosuke 1995), in cui è il diavolo (forse un'incarnazione dell'Occidente?) a diffondere il vizio del fumo nel Giappone.

Nel cortometraggio bisogna notare come in fondo il tabacco e la sua storia non sono che un *MacGuffin*; l'omino e la donna, in una qualche maniera, si rincorrono tra loro: i dialoghi sono serrati e continui, lo *storytelling* gira intorno al loro scambiarsi parole, scherzi e racconti. Il cortometraggio istituisce un "dualismo metaforico" tra la tradizione (l'omino) da un lato e la contemporaneità (la donna) dall'altro. La donna non ha un ruolo marginale, ma anzi attivo, con una certa indipendenza e autonomia dall'uomo. A differenza, dunque, di altri cortometraggi di Ōfuji o di altri animatori del periodo, la donna qui non deve essere salvata, ma diviene essa stessa (co)protagonista.

Nello stesso anno vengono prodotti *Burglars of Baghdad Castle* (*Bagudajo no tozoku*, 馬具田城の盜賊), considerato il suo capolavoro insieme a *Whale* (*Kujira*, 1952), e *The Story of the Monkey King* (*Kirigamizaiku Saiyuki Songoku monogatari*, 切紙細工西遊記孫悟空物語). Vanno analizzati entrambi. L'ultimo citato prende spunto dalla leggenda del re scimmia Son Goku, tema tanto caro alla mitologia e alla letteratura orientale: *Il viaggio in Occidente*, del XVI secolo, è considerato uno dei quattro romanzi classici della letteratura cinese e ha riscosso un enorme successo in tutto l'Oriente. Il film ha una durata di circa otto minuti e si distingue da molti altri cortometraggi animati per la complessità dei disegni degli sfondi (grandi palazzi, animali, fitte vegetazioni, abiti cerimoniali) e per le tematiche buddiste. Il protagonista infatti è un monaco che viene inviato in India alla ricerca di un testo sacro, e dopo alcune avventure, tra cui diversi combattimenti acrobatici con nuovi discepoli (Son Goku

compreso), riesce a raggiungere la meta. Dalla visione cinematografica si evince che il protagonista non è Son Goku, come parrebbe dal titolo, ma in realtà il suo maestro. Anche in questo caso il percorso stesso è un *MacGuffin* e d'altronde «il racconto di un viaggio equivale al racconto di passaggio di e nei luoghi, di transizioni che permettono al protagonista di vivere la storia narrativa stessa» (Bonura – Gnoffo 2021, 67).

Burglars of Baghdad Castle risulta invece poco più lungo degli altri film descritti: dalla durata di circa quattordici minuti, è considerato tra i lavori più rappresentativi di Ōfuji e in esso esordisce il personaggio di Dangobei, il quale sarà protagonista di altri *anime* del regista giapponese, come *The Goldenflower* (1929), dando vita così a una sorta di “micro-serialità”⁷. Anche qua il *plot* è tratto da un contesto letterario, ovvero una delle favole di *Le mille e una notte*, la cui fortuna nel cinema d'animazione è rappresentata anche dal primo lungometraggio animato pervenutoci, realizzato con tecnica simile a quella di Ōfuji, il già citato *Le avventure del principe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926) di Lotte Reiniger, e successivamente dai film *Aladdin and His Wonderful Lamp* (1939), diretto da Dave Fleischer, cortometraggio della serie *Popeye the Sailor Man* (*Braccio di Ferro*), e ancora il disneyano *Aladdin* (1992) diretto da Ron Clements e John Musker⁸.

In *Burglars of Baghdad Castle* di Ōfuji si possono notare delle tracce di nazionalismo: infatti i personaggi di Baghdad non sono arabi ma hanno quasi tutti fattezze giapponesi. Va inoltre segnalato come nel cortometraggio sia presente qualche *balloon*, come nella tradizione dei film animati occidentali contemporanei o di poco precedenti (ad esempio alcuni corti di Winsor McCay o di Raoul Barré).

Il personaggio di Dangobei assume il ruolo di classico eroe e uccisore di mostri, in un cortometraggio, di genere *fantasy*, che si può definire ricco di riferimenti culturali e religiosi. L'ascesa dell'eroe parte però da una conversione morale: da ladruncolo (e qui non può non esserci il riferimento a *Il ladro di Baghdad*) si trasforma in coraggioso salvatore di donne in pericolo. Dopo aver ritrovato un amuleto della principessa (qui il riferimento potrebbe essere allo smarrimento e al ritrovamento della scarpetta nel precedente *Cenerentola* di Reiniger e nella favola originaria, da *Rodopi* ai fratelli Grimm), decide di andare alla ricerca di un tesoro, custodito da un drago, affrontando diverse peripezie (tra cui, alla fine, una guerra) e sposando l'amata. Diversi sono gli spunti mitologici presenti: la fatina della neve, il centauro antagonista, il drago orientale⁹, abissi marini infernali. La ricercatezza dei disegni e la relativa

⁷ Sulla serialità degli *anime* giapponesi contemporanei si veda TETI (2009).

⁸ Sono diversi i film non animati precedenti ispirati a *Le mille e una notte*: tra questi si segnalano *Il ladro di Baghdad* (*The Thief of Baghdad*, 1924) per la regia di Raoul Walsh e, prima ancora, *Ali Baba et les quarante voleurs* (1902, regia del francese Ferdinand Zecca) e *Aladin ou la lampe merveilleuse* (1906, regia di Albert Capellani).

⁹ Anche nell'animazione occidentale esistono rappresentazioni di draghi orientali. Un esempio in stile *art*

macchinosità dello *storytelling* fanno di *Burglars of Baghdad Castle* uno dei più complessi film di Ōfuji, in cui è riconoscibile una vera e propria ricerca estetica, riscontrabile nel particolare stile in cui viene ricreata un'atmosfera in qualche maniera credibile per il pubblico destinatario. Ōfuji è consapevole del fatto che la narrazione, e, di conseguenza, la rappresentazione di una produzione animata, non possono non dipendere dal disegno e da come gli sfondi cinematografici (*background*) vengono riprodotti e disposti lungo i *frames* che compongono la pellicola.

Anche un altro film di Ōfuji del 1927, *A Ship of Oranges* (*Mikanbune*, みかん船), della durata di circa sei minuti, tratta come il precedente temi mitologici e religiosi. Il film inizia con una presentazione simbolico-patriottica del protagonista: infatti è presente sullo sfondo il Monte Fuji, uno dei simboli nazionali del Giappone. Il personaggio principale compie un viaggio, con un carico di agrumi, lontano dalla fidanzata, ma viene inizialmente ostacolato da una divinità deputata al vento e al tempo atmosferico, finché la tempesta non si calma e, una volta vendute le arance, diventa ricco e ritorna così dall'amata. Anche in questo corto risulta centrale la questione della spazialità: il film non è che la rappresentazione di un viaggio con tutte le dinamiche relazionali ed emotive che questo comporta.

Nel 1927 esce *Kujira* (鯨), del quale lo stesso regista sviluppa un *remake* a colori nel 1952, considerato tra i suoi lavori migliori, dal titolo omonimo e dalla durata di circa nove minuti. Il *remake*, musicato da Setsuo Tukahara, risulta essere chiaramente diverso, per stile e forza visiva, rispetto alla produzione del regista giapponese degli anni Venti e Trenta. Nonostante ciò l'animazione è ancora segnata da un forte uso di luci e ombre e delle *silhouettes*, che per anni hanno risaltato nelle opere di Ōfuji. Con il proseguimento della narrazione il dramma si fa sempre più intenso, e davvero disturbanti risultano le urla di disperazione dei personaggi (tra cui una donna), i quali dopo il naufragio rischiano di essere inghiottiti da una balena (e come non pensare a Giona, a *Storia vera* di Luciano di Samosata o a Pinocchio?).

I due film si distinguono dal resto della produzione di Ōfuji, insieme all'importante *Ghost Ship* (*Yureisen*, 1956), per la vena orrorifica e disturbante¹⁰, dovuta anche ai giochi di ombre realizzati con tecniche diverse.

Nel film del 1927 vi sono diversi fattori innovativi sia nella tecnica sia nello *storytelling*:

la sagoma imponente di una balena è circondata da una scenografia dalle suggestive trasparenze e l'azione è dinamica e coinvolgente. Lo stile è quasi astratto e dei personaggi—quattro passeggeri di una nave travolta da una tempesta che vengono inghiottiti da una balena e riescono a salvarsi — si colgono attraverso lo stomaco del cetaceo solo le sagome avvolte in

nouveau è presente nel cortometraggio diretto da Winsor McCay e J. Stuart Blackton dal titolo *Winsor McCay the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* (1911).

¹⁰ Per un approfondimento si veda il capitolo su horror e mostri giapponesi in CLEMENTS – MCCARTHY (2015).

un'atmosfera fantastica, accentuata anche dall'animazione fluida ma inevitabilmente diversa da quella di tipo disneyano¹¹.

Nel 1929 Ōfuji firma *The Goldenflower* (*Kogane no hana*, かがねの花), un film della durata di circa diciassette minuti, dunque ben più lungo delle sue precedenti produzioni. Anche qui, come si è già accennato, è presente il personaggio di Dangobei. La pellicola è interessante perché, almeno velatamente, contiene una critica al capitalismo: infatti il protagonista afferma di non poter sopportare il denaro, che causa solo divisioni nelle famiglie.

Negli anni Trenta la produzione di Ōfuji continua a essere quantitativamente e qualitativamente consistente: ad esempio, si ha notizia di un importante adattamento del celebre romanzo ottocentesco *Pinocchio*¹² di Carlo Collodi, distribuito nel dicembre 1932, di cui, purtroppo, si sono perse le tracce, probabilmente a causa della violazione del diritto d'autore¹³:

Strano a dirsi, il primo tentativo di Pinocchio Disegno-Animato fu un Pinocchio orientale con gli occhi a mandorla, e fiancheggiato da un Geppetto mongolo, una Fatina dai Capelli Turchini dal sapore di soave geisha, un Pescatore Verde dall'aria di barbuto samurai. [...] Venne iniziato nel 1929 e costò ben tre anni di lavoro assiduo e meticoloso. Fu completato soltanto nell'ottobre 1932 ed aveva richiesto l'opera di ben 52 raffinati disegnatori sotto la guida di Noburo Ōfuji¹⁴.

Nel 1930 Ōfuji dirige *The Village Festival* (*Mura Matsuri*, 村祭), di circa tre minuti, il cui tema festivo e gioioso verrà ripreso in *At the Border Checkpoint* (*Osekisho*, お関所) e in *Spring Song* (*Haru no uta*, 春の唄, 1931), e il patriottico *National Anthem*, *Kimigayo* (*Kokka Kimigayo*, 国歌君が代) sull'inno nazionale giapponese.

In *At the Border Checkpoint* (1930), di circa otto minuti, si dipana una trama ben diversa dai film precedenti dell'autore: l'*incipit* (di circa due minuti) sembra quasi surreale e non segue un ordine logico preciso. La finalità di Ōfuji risulta non essere prettamente didascalica (nonostante diverse tracce di patriottismo) o documentaristica (l'eccezione è *The Making of a Color Animation*, 1937, diretto con Shigeji Ogino) ma di puro *entertainment*, così da poter stupire lo spettatore grazie alle tecniche cinematografiche.

Nel 1931 esce un altro cortometraggio di diciotto minuti circa con protagonista

¹¹ ANTONINI – TOGNOLOTTI (2008, 288).

¹² Capitava in quegli anni che i registi giapponesi riutilzassero in maniera esplicita dei personaggi occidentali e li applicassero a uno *storytelling* giapponese: altro esempio degno di nota è il corto animato *Detective Felix in Trouble* (*Felix no meitantei*, 1932) diretto da Shigeji Ogino.

¹³ Si veda a tal proposito la nota di GALEONE (2017). Cf. anche BOSIO (1935, 6): «L'anno scorso una casa nientepopodimeno giapponese, pensò di girare un film su Pinocchio: pare che oggi questa pellicola sia stata ultimata, ma non essendosi la Casa messa preventivamente d'accordo per la cessione dei diritti d'autore del libro, né avendo voluto ora acquistarli, il film è stato giustamente fermato».

¹⁴ GIANERI (1960, 186).

Dangobei: *Will Power* (*Kokoro no chikara*, 心の力). Questa volta la finalità è anche didattica in quanto il film risulta prodotto anche dal Ministero dell'educazione giapponese. Il film, in cui sono presenti *balloons*, risulta essere molto particolareggiato nelle scenografie di sfondo e Ōfuji gioca con le inquadrature registiche passando facilmente dal campo lungo al primo piano. Nonostante il protagonista sia lo stesso di *Burglars of Baghdad Castle* (1926) e *The Goldenflower*¹⁵ (1929) e sia ancora alla ricerca di una principessa da salvare, lo *storytelling* è totalmente differente. Simili protagonisti non sono altro che personaggi-tipo presenti in tutta la narratologia¹⁶, e che hanno la funzione di personificare virtù o difetti specifici (lo sciocco, il codardo, etc.) del genere umano.

In ogni caso, nel cortometraggio in oggetto diretto da Ōfuji Dangobei, questi, stanco della propria codardia, prega in un piccolo santuario e così gli viene dato un amuleto grazie al quale diventerà l'uomo più forte del Giappone e riuscirà a conquistare il cuore della principessa, salvandola da un rapitore e da un terribile mostro (nonostante alla fine del film venga specificato come il coraggio sia solo uno stato della mente)¹⁷.

La scena in cui Dangobei è trasportato dal cane e protetto dal gatto (divenuti entrambi suoi seguaci, come nel già citato *The Story of Monkey King*) è ripresa in maniera molto simile nel successivo corto animato di Ōfuji, realizzato nel 1933. Proprio quest'ultimo, il patriottico *The Three Fearless Frogs* (*Kaeru sanyushi*, 蛙三勇士), di circa sei minuti, è un altro corto estremamente importante nella carriera di Ōfuji. Il film ci è pervenuto solo in una seconda versione muta (1937): nel 1933, nell'edizione originale sonora, i personaggi principali non erano fratello e sorella ma fidanzati¹⁸ e questo evidentemente ha generato qualche scandalo. Qui il disegno è almeno in parte influenzato dalle "Silly Symphonies" disneyane, che in quegli anni riscuotono grande successo (Bonura – Montalbano 2018, 52-64). Nel 1933, anche con *General of the Swamp*, si assiste da parte di Ōfuji a un importante cambiamento stilistico: i personaggi sono più arrotondati, le pupille sono più grandi e vi è una maggiore espressione del volto. Certamente il tema bellico del cortometraggio risente del periodo storico che in Giappone porterà alla Seconda Guerra Mondiale nel 1941. Risulta utile sottolineare come il film sostenga la necessità dell'uso della forza (per salvare i protagonisti dal mostro marino) e

¹⁵ Per approfondimenti su alcuni aspetti del film si veda la scheda del *Japanese Animated Film Classics* (<https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/42165>, ultima consultazione: 22/01/2022).

¹⁶ Celebri sono i riferimenti alle "sfere d'azione" e ai personaggi-tipo in PROPP (2000).

¹⁷ Nella rivista «FC Film Center» n. 46, *Nihon no animeshon eiga (1924-1958)* (1978, 18) del National Museum of Modern Art Film Center di Tokyo viene riferito che il corto di Ōfuji risulterebbe essere ispirato a *Grandma's Boy* (1922). A tale proposito, si veda la scheda del *Japanese Animated Film Classics* (<https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/5227>, ultima consultazione: 22/01/2022). Questo film americano con protagonista il comico H. Lloyd è stato diretto da Fred C. Newmeyer. Per ulteriori informazioni su *Grandma's Boy* si veda (<https://catalog.afi.com/Catalog/MovieDetails/9474>, ultima consultazione: 22/01/2022) e in generale si confronti con MUNDEN (1997).

¹⁸ Così nella scheda del film nel *Japanese Animated Film Classics* del National Film Archive di Tokyo, (<https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/41030>, ultima consultazione: 22/01/2022).

della presenza di un gruppo militare coeso (l'unione fa la forza, si direbbe): i soldati riescono a sconfiggere il terrificante mostro e a festeggiare sul cadavere (spettacolarizzazione della violenza).

Anche il meno conosciuto, e già citato, *General of the Swamp* (1933, 沼の大將 – *Numa no Taishou*), della durata di circa otto minuti, presenta diverse analogie stilistiche con le “*Silly Symphonies*” disneyane: la trama ha diversi momenti comici e moltissimi personaggi (pesci e altre creature marine) sono intenti nella danza. Il canto e il movimento del corpo sono elementi fondanti e fondamentali per la comicità dei cortometraggi animati di quegli anni e hanno lo scopo di incontrare il gradimento degli spettatori più piccoli.

Alla luce di questa analisi risulta evidente la molteplicità delle fonti e dei temi portati sullo schermo da Noburō Ōfuji negli anni Venti e Trenta. Il regista è riuscito a fare da apripista nel mondo dell'animazione giapponese grazie alla qualità delle sue opere e a una certa originalità e consapevolezza delle proprie peculiari tecniche cinematografiche. I personaggi di Ōfuji, a volte serializzati, risultano introspettivi, e le loro storie sembrano talora riadattate in maniera originale dai racconti occidentali e quasi nazionalizzate (*Burglars of Baghdad Castle*). Di Ōfuji colpisce la qualità dei disegni, dei personaggi e degli sfondi, che mostrano una notevole ricercatezza e una precisa collocazione temporale: più che in epoca contemporanea (*A Story of Tobacco*), diversi corti (*Burglars of Baghdad Castle*, *A Ship of Oranges*, *The Goldenflower*, etc.) sembrano essere ambientati nel Medioevo giapponese (periodo Edo, XVII/XVIII secolo). Tuttavia, più che uno scopo artistico, le opere di Ōfuji sembrano avere una finalità di *entertainment*: lo si può notare da come, in alcune scene spesso iniziali della narrazione, l'illusionismo dell'animazione a passo uno (*stop motion*) tenda a stupire lo spettatore del tempo. Ōfuji, con la sua tecnica e con il suo modo di raccontare e fare film animati, ha dunque lasciato un'impronta sulle generazioni successive: non è un caso se dal 1962 uno dei premi giapponesi dedicati alla cinematografia animata prende proprio il nome di Ōfuji (*Ōfuji Noburō Award*, consegnato all'interno dei Mainichi Film Awards). Il primo vincitore del premio (1962) è stato Osamu Tezuka (1928-1989), tra i più celebri *mangaka* e *cartoonist* giapponesi, con *Tale of a Street Corner* (*Aru Machi Kado no Monogatari*).

Lo studio dei pochi film animati antecedenti alla Seconda Guerra Mondiale sopravvissuti, tra cui spiccano i lavori di Ōfuji presi in esame, ci fa comprendere come il Giappone sia riuscito a investire, tra i primi, nell'ambito dell'animazione cinematografica, dimostrando una forte consapevolezza estetica della potenzialità di questa forma di espressione e dell'interesse che avrebbe continuato a suscitare nel pubblico negli anni successivi.

Massimo Bonura

Università Telematica eCampus

massimo.bonura@studenti.uniecampus.it

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

ANTONINI – TOGNOLOTTI 2008

A. Antonini – C. Tognolotti, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema d'animazione*, Milano.

BALDUZZI 2014

S. Balduzzi (traduzione e cura di), *W. Cheng'en. Il viaggio in Occidente. Versione italiana integrale di Serafino Balduzzi*, Milano, 2 voll.

BENDAZZI 1988

G. Bendazzi, *Cartoons. Il cinema d'animazione (1888-1988)*, Venezia.

BENDAZZI 2017

G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, Torino.

BONURA – MONTALBANO 2018

M. Bonura – F.F. Montalbano, *Convergenze e divergenze tra cinema e fumetto, un caso tipico: le Silly Simphonies*, in M. Bonura (a cura di), *Il fumetto come Arte e altri saggi*, con fumetto di C.S. Gnoffo, Palermo, 52-64.

BONURA – GNOFFO 2021

M. Bonura – C. Gnoffo, *Transizioni geografiche ed estetiche nei media. Il caso del cinema e del fumetto a tema mitologico*, «Le nuove frontiere della scuola» LIV 66-74.

BOSIO 1935

G. Bosio, *Pinocchio sullo schermo*, «La Stampa» 12 febbraio, 6.

CLEMENTS – MCCARTHY 2015

J. Clements – H. McCarthy, *The Anime Encyclopedia. A century of japanese animation*, Berkeley.

GALEONE 2017

S. Galeone, *Il mistero del "Pinocchio" animato del 1936 e altri tesori scomparsi*, <https://sguardoinmacchina.wordpress.com/2017/01/28/il-mistero-del-pinocchio-animato-del-1936-e-altri-tesori-scomparsi-nuove-considerazioni-sul-cinema-danimazione-italiano-delle-origini/> (ultima consultazione: 15/03/2021).

GIANERI 1960

E. "Gec" Gianeri, *Storia del cartone animato*, Milano.

G. HU 2010

T.-Y.G. Hu, *Frames of Anime. Culture and Image-Bulding*, Hong Kong.

MUNDEN 1997²

K.W. Munden (ed.), *The American Film Institute Catalog. Feature films 1921-1930. Film entries* (1971), Berkeley.

NOVIELLI 2015

M.R. Novielli, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia.

PROPP 2000

V.Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, traduzione e cura di G.L. Bravo, con intervento di C. Lévi-Strauss, Torino (Leningrad 1928).

RYŪNOSUKE 1995

A. Ryūnosuke, *Racconti fantastici*, traduzione e cura di C. Ceci, Venezia.

RONDOLINO 2016²

G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione* (2003), Torino.

TAVASSI 2017²

G. Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi* (2012), con un saggio di M. Pellitteri, Latina.

TETI 2009

M. Teti, *Lo specchio dell'anime. L'animazione giapponese di serie e il suo spettatore*, Bologna.

YOKOTA – G. HU 2013

M. Yokota – T.-Y.G. Hu (a cura di), *Japanese Animation. East Asian Perspectives*, Jackson.