



Diacronie

Studi di Storia Contemporanea

62, 2/2025

Miscellaneo

Povert  e ambiente postbellico nel cinema animato giapponese e italiano (1946-1948)

Massimo BONURA

Per citare questo articolo:

BONURA, Massimo, «Povert  e ambiente postbellico nel cinema animato giapponese e italiano (1946-1948)», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 62, 2/2025, 29/6/2025,

URL: < http://www.studistorici.com/2025/06/29/bonura_numero_62/ >

Diacronie Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

redazione.diacronie@studistorici.com

Comitato scientifico: Naor Ben-Yehoyada – Jo o F bio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Tiago Lu s Gil – Jean-Paul Pellegrinetti – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Andreza Santos Cruz Maynard – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di direzione: Roberta Biasillo – Deborah Paci – Mariangela Palmieri – Matteo Tomasoni

Comitato editoriale: Valentina Ciciliot – Alice Ciulla – Federico Creatini – Gabriele Montalbano –  ı dem O uz – Elisa Rossi – Giovanni Savino – Gianluca Scroccu – Elisa Tizzoni – Francesca Zantedeschi

Segreteria di redazione: Jacopo Bassi – Luca Bufarale – Fausto Pietrancosta



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 4.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternit  dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti   comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

Povert  e ambiente postbellico nel cinema animato giapponese e italiano (1946-1948)

Massimo BONURA

ABSTRACT: Questo saggio analizza la rappresentazione della povert  e degli ambienti postbellici di due Paesi sconfitti durante la Seconda guerra mondiale, attraverso la disamina di due cortometraggi a disegni animati: il giapponese Mah  no Pen (The Magic Pen, 1946), diretto da M. Kumagawa e l'italiano L'ultimo sciusci  (1948), animato da Gibba. Tali prodotti filmici raccontano e descrivono la povert  e la distruzione presenti poco dopo il termine del conflitto bellico. Questo saggio ha pertanto l'obiettivo di approfondire i tratti comuni di questi due film animati prodotti dai Paesi "sconfitti" attraverso un'analisi storico-critica.

ABSTRACT: The essay analyzes the filmic representation of postwar spaces of two nations which lost WWII through two case studies, namely the Japanese animation short Mah  no Pen (The Magic Pen, 1946), directed by M. Kumagawa, and the Italian animation short L'ultimo sciusci  (1948), animated by Gibba. The two films narrate and describe the misery and the destruction environment present shortly afterwards the end of WWII. This essay aims to explore the common traits of these two animated films, produced by nations who lost the war, through a historical-critical analysis.

1. Introduzione¹

La Seconda guerra mondiale si   caratterizzata per l'utilizzo continuo e metodico della propaganda cinematografica², che si   rivelata essere una costante negli schieramenti e nei Paesi coinvolti nel conflitto, come Stati Uniti, Germania, Francia, URSS, Cina, Giappone, Italia e Regno

¹ Oltre ai referees anonimi, si ringraziano tra gli altri per consigli e diversi suggerimenti di vario tipo Federico Gullo e Alberto Lunghi.

² La bibliografia sulla propaganda cinematografica durante la Seconda guerra mondiale   particolarmente vasta. Per orientare i lettori si citano almeno: SHORT, Kenneth R.M.(ed.), *Film & Radio Propaganda in World War II*, Knoxville, University of Tennessee Press, 1983; REEVES Nicholas, *The Power of Film Propaganda. Myth or Reality?*, London - New York, Continuum, 2003; PARIS, Michael (ed.), *Repicturing the Second World War. Representations in Film and Television*, Basingstoke - New York, Palgrave Macmillan, 2007.

Unito³. In particolare, la propaganda di tipo «diretto»⁴ è stata utilizzata dai Paesi in guerra al fine di esaltare la forza socioculturale della propria nazione attraverso una visione etnocentrica. L'utilizzo «bellico» del cinema è stato particolarmente evidente proprio durante lo svolgersi delle due guerre mondiali, poiché questo medium consente di proporre nuove percezioni e nuove forme di propaganda di massa, come ben analizza ad esempio Paul Virilio⁵. Tra le varie forme di propaganda cinematografica, un posto di rilievo è occupato dal disegno presente sia nel fumetto sia in alcune tipologie di cinema d'animazione⁶. Infatti, tali forme mediali nel loro uso, per l'appunto, propagandistico si legano ad uno sviluppo significativo della vignetta satirica, soprattutto di ambito politico, riccamente presente nei giornali e nei vari periodici statunitensi ed europei. Tale influenza è messa in risalto in particolare nei cortometraggi occidentali animati di propaganda realizzati durante la Prima guerra mondiale⁷, che utilizzano proprio uno stilema da vignetta satirica, come quelli inglesi diretti da Lancelot Speed con John Bull⁸ contro i tedeschi o quelli di Harry Julius per il cinegiornale *The Australian Gazette*: d'altronde entrambi gli autori erano anche illustratori. Durante il secondo conflitto mondiale questa derivazione dalla vignetta satirico-politica è resa meno evidente nei prodotti animati, anche a causa della progressiva separazione professionale tra vignettista-fumettista e animatore⁹.

³ Ad esempio, sui prodotti cinematografici statunitensi si veda almeno: KOPPES Clayton R., BLACK Gregory D., *Hollywood Goes to War*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1990; per l'animazione si veda: SHULL, Michael S., WILT, David E., *Doing Their Bit. Wartime American Animated Short Films 1939-1945*, Jefferson - London, McFarland & Co., 2004; per i film tedeschi si veda: WELCH, David, *Propaganda and the German Cinema 1933-1945*, London - New York, I.B. Tauris, 2001; per quelli sovietici: TAYLOR, Richard, *Film Propaganda: Soviet Russia and Nazi Germany*, London, I.B. Tauris, 1998; per i film cinesi e quelli giapponesi: TAM, King-fai, TSU, Timothy Y., WILSON, Sandra (eds.), *Chinese and Japanese Films on the Second World War*, London - New York, Routledge, 2015; per quelli britannici: CHAPMAN, James, *The British at War. Cinema, State and Propaganda, 1939-1945*, London, I.B. Tauris, 1998; MACKENZIE, Simon P., *British War Films, 1939-1945*, London and New York, Hambledon Continuum, 2001; per il cinema francese si veda in particolare: STREBEL, Elizabeth G., «French Cinema, 1940-1944, and its Socio-Psychological Significance: a Preliminary Probe», in *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 1, 1/1981, pp. 33-45.

⁴ Per propaganda di guerra di tipo «diretto» si intende quella che esalta esplicitamente il proprio Stato in un'ottica nazionalistica, o almeno patriottica, spesso in contrapposizione ad un altro schieramento. Stati Uniti e Giappone sono stati tra i Paesi più attivi nell'utilizzare l'animazione come strumento di propaganda diretta durante la Seconda guerra mondiale.

⁵ VIRILIO, Paul, *War and Cinema. The Logistics of Perception*, tr. by P. Camiller, London-New York, Verso, 1989.

⁶ L'animazione tramite disegni è quella preponderante nel cinema animato ma non l'unica: infatti, in quegli anni alcuni cortometraggi di propaganda o con temi bellici presentano altre tecniche di animazione, come l'utilizzo di pupazzi tramite *passo uno*: un esempio è lo short distribuito dalla Paramount *Tulips Shall Grow*, diretto da George Pal (1942). Un excursus sul cinema animato e su alcuni fumetti durante il conflitto bellico si trova ad esempio in BONURA, Massimo, *Cinema, vignette e baionette*, Palermo, Palermo University Press, 2023 [2020]; si confronti anche con: ALONGE, Giaime, *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, Bologna, CLUEB, 2000.

⁷ Il cinema animato di propaganda bellica della Prima guerra mondiale generalmente presenta caratteristiche differenti rispetto a quello della Seconda, anche a causa di limitazioni tecniche (come il suono) o della brevità dei cortometraggi.

⁸ Personaggio tratto da *The History of John Bull* (1712) di John Arbuthnot che personifica proprio la nazione inglese.

⁹ Soprattutto negli Stati Uniti, almeno fino ai primi anni Trenta del Novecento, tali figure professionali spesso coincidevano tra loro.

In ogni caso, soprattutto nella Seconda guerra mondiale, i prodotti filmici animati a sfondo bellico erano contraddistinti da tecniche di propaganda «comuni a tutti i Paesi presi in esame: stereotipizzazioni, tecniche di transfert, parole ad effetto, ridicolizzazione del nemico, dicotomie tra Noi e Loro, ecc.»¹⁰. Il cinema di propaganda, dunque, più che come genere a sé stante, era da intendersi quale contenuto-collante del prodotto animato: infatti, la maggior parte dei cortometraggi del periodo si iscrive in un genere comico, drammatico o prettamente documentaristico, nel quale venivano inseriti elementi più o meno espliciti di propaganda. Le più importanti produzioni animate statunitensi, ossia quelle disneyane e quelle relative a Leon Schlesinger/Warner Bros., sviluppano a tal proposito una vera e propria industria comico-propagandistica¹¹ alla quale vanno ricondotti diversi cortometraggi a disegni animati. A titolo esemplificativo, tra le prime va menzionato almeno *Der Fuehrer's Face* (regia di J. Kinney, 1942), mentre tra le seconde *Daffy the Commando* (1943, superv. di I. Freleng), perché entrambi i film evidenziano un sentimento antinazista attraverso uno sguardo comico-umoristico. Ad esempio, nel primo, Donald Duck, costretto a reprimere i propri sentimenti libertari durante un incubo, si ritrova in uniforme nazista a lavorare incessantemente e in maniera alienante in una fabbrica di missili (da cui scaturiscono diverse gag), pressato dalla voce di alcuni megafoni. L'utilizzo di tali gag nel cinema di propaganda non era casuale, ma si rifaceva a schemi comici precedenti, ricchi proprio di scenette divertenti e grottesche, ambientate però nella nuova situazione bellica.

Durante gli anni della Seconda guerra mondiale, in Italia e in Giappone il cinema di propaganda bellica assume però contorni differenti, seppur nazionalistici in entrambi i casi. Tuttavia, se nel Belpaese non sembrano esserci vere e proprie scuole di animazione e nomi di punta, ad eccezione di Luigi Liberio Pensuti¹², in Giappone, al contrario, vengono prodotti moltissimi film animati di propaganda, diretti da animatori come Yoshitaro Kataoka o Mitsuyo Seo. Ad esempio, proprio quest'ultimo dirige due film a disegni animati fortemente nazionalisti e di argomento bellico: il mediometraggio *Momotarō no Umiwashi* (*Momotarō's Sea Eagles*, 1943) e il lungometraggio *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotarō: Sacred Sailors*, 1944), i quali riprendono per l'appunto Momotarō, personaggio ricorrente nelle fiabe giapponesi. In essi, il regista guarda al disegno animato statunitense¹³, cercando comunque di dare un'impronta personale e più vicina alla cultura giapponese: tuttavia, la morbidezza dello stile grafico, l'utilizzo di animali parlanti e certe

¹⁰ BONURA, Massimo, *Cinema, vignette e baionette*, cit., p. 143.

¹¹ Pur non mancando di sviluppare documentari animati di propaganda o cortometraggi animati drammatici, come il disneyano *Education for Death. The Making of the Nazi* (1943), diretto da Clyde Geronimi e basato sull'omonimo volume di Gregor Ziemer (London-New York-Toronto, Oxford University Press, 1941).

¹² Sull'autore si vedano innanzitutto SCRIMITORE, Raffaella, «Luigi Liberio Pensuti, film d'animazione oltre la propaganda», in *Cabiria. Studi di cinema*, 178, 2014, pp. 47-56; FORMENTI, Cristina, «Note sul documentario animato italiano e il suo periodo delle origini», in *Immagine. Note di storia del cinema*, 15, 2017, pp. 65-83.

¹³ Il cinema animato giapponese è stato a lungo influenzato dal cinema animato occidentale: per ripercorrere le origini di questo fenomeno si veda LITTEN, Freddy, *Animated film in Japan until 1919. Western animation and the beginnings of anime*, Norderstedt, Books on Demand, 2017.

inquadrature possono essere letti in analogia agli stilemi dell'animazione americana. Dunque, l'animazione nel periodo della guerra diventa un vero e proprio strumento bellico, particolarmente efficiente e nazionalistico tanto negli USA quanto in Giappone. Come si accennava, anche in Italia questo fenomeno è presente, seppur in maniera meno preponderante proprio per la mancanza di una vera e propria scuola di animazione: l'esempio di propaganda animata italiana più celebre è rappresentato dal cortometraggio *Il dottor Churkill* (1941), con i disegni di Luigi Pensuti¹⁴. Prodotto dalla INCOM diretta da Sandro Pallavicini, questo film animato presenta il primo ministro britannico Winston Churchill nei panni di un personaggio che alterna momenti in cui è raffigurato come una sorta di dottor Jekyll ad altri di trasformazione in un mostro che ricorda Mr. Hyde¹⁵. Anche qui è evidente l'influenza del vignettismo satirico sull'autore; d'altronde, nel film *Churkill* è rappresentato come un accumulatore di denaro, schiavista e caratterizzato dalla doppiezza, che alla fine viene sconfitto dalla "buona" alleanza tra italiani e tedeschi.

Durante la guerra, dunque, la maggior parte dei film a disegni animati proponeva uno schema simile, ovvero da un lato di denigrazione del nemico, in difesa di asseriti valori di libertà¹⁶, e dall'altro di esaltazione socioculturale della propria nazione. Dopo la conclusione della guerra, in alcuni cortometraggi permangono delle analogie narrative, scevre questa volta di esplicito nazionalismo e di critiche rivolte ad altri Stati. È il caso di due cortometraggi animati postbellici di due Paesi sconfitti durante la Seconda guerra mondiale: il giapponese *Mahō no Pen* (*The Magic Pen*, 1946), diretto da Masao Kumagawa (1916-2008)¹⁷, e l'italiano *L'ultimo sciucià* (1948), animato da Gibba [Francesco Maurizio Guido, 1924-2018]. Questo saggio ha pertanto l'obiettivo di trovare i caratteri comuni dei due *shorts* e di evidenziare come nella seconda metà degli anni Quaranta, dopo un lungo periodo in cui l'animazione si era dedicata attivamente alla propaganda di guerra, fossero stati prodotti rilevanti film d'animazione¹⁸, realizzati dai Paesi sconfitti, nei quali si desiderava "ricostruire" la speranza di vivere in una società più pacifica o più semplicemente mostrare gli effetti deleteri della guerra.

¹⁴ La sincronizzazione è di R. Gervasio e la scenografia di G. Bongini.

¹⁵ Ovvero entrambi i personaggi del racconto ottocentesco *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* di Robert Louis Stevenson.

¹⁶ Ad esempio, nella Germania nazista il cortometraggio *Der Störenfried* (1940), diretto da Hans Held, racconta di una minaccia esistenziale per gli animali del bosco (ovvero della Germania). Una volpe, infatti, rapisce uno di loro per mangiarselo, scatenando così una guerra: è utile notare che tra i difensori vi sono delle api con l'elmetto della Wehrmacht.

¹⁷ Conosciuto anche come Masao Kumakawa. Il film è prodotto dalla Shinsekai Eigasha. Lo short è uno *yume monogatari*, ovvero un racconto sotto forma di sogno; lo sceneggiatore del film è «Susukida Rokuhei» (Rokuhei Susukita): HU, Tze-yue G., *Animating for "Whom" in the aftermath of a World War*, in YOKOTA, Masao, HU, Tze-yue G. (eds.), *Japanese Animation. East Asian Perspectives*, Jackson, The University Press of Mississippi, 2013, pp. 115-132. Tale saggio, a cui si rimanda, offre anche utili prospettive di lettura per l'animazione postbellica giapponese degli anni Quaranta.

¹⁸ Ad esempio, il cortometraggio italiano *L'ultimo sciucià* è definibile come "neorealista", termine atipico nell'animazione.

2. *Mahō no Pen* (1946) e *L'ultimo sciuscià* (1948): analogie e differenze dell'animazione postbellica

Nel paese nipponico le bombe atomiche americane sganciate nel 1945 su Hiroshima (6 agosto) e su Nagasaki (9 agosto) avevano condotto alla fine della guerra ad un prezzo particolarmente elevato in termini di vite umane e di distruzione, al punto che la stessa società giapponese ne rimase scossa fin nelle sue fondamenta storiche e culturali¹⁹. In ogni caso, al termine della Seconda guerra mondiale, l'Italia e il Giappone dovettero fare i conti con i problemi economici dovuti alla sconfitta e con la ricostruzione delle città. Gli equilibri erano pertanto particolarmente fragili e gli Stati Uniti, nell'immediato dopoguerra, detenevano una forte influenza sul Belpaese e ancora di più sul Giappone²⁰. In Italia, nel 1946, si assistette al cambiamento dell'ordinamento statale, che passò dalla monarchia sabauda alla Repubblica, e ciò proprio mentre, alla fine degli anni Quaranta, lo Stato italiano beneficiava degli aiuti del Piano Marshall statunitense per la ricostruzione²¹. Anche il cinema fu investito di un profondo rinnovamento in termini produttivi²²: uno degli esempi più lampanti fu lo sviluppo del Neorealismo²³ che si fece carico di rappresentare l'ambiente (il più delle volte urbano) segnato dal degrado e dalla povertà²⁴ del periodo compreso tra la parte finale della

¹⁹ Ad esempio, nel 1946 l'imperatore Hirohito promulga una dichiarazione in cui evidenzia come il sovrano non vada considerato come una divinità in senso stretto. Hirohito, che aveva appoggiato il nazismo e il fascismo italiano, resterà in carica fino alla sua morte, avvenuta nel 1989, dopo aver ottenuto il titolo di imperatore alla fine del 1926. La bomba atomica ha avuto un forte impatto sull'immaginario cinematografico e fumettistico nipponico: a mero titolo di esempio, vanno menzionati almeno un celebre film come *Una tomba per le lucciole* (*Hotaru no Haka*, regia di I. Takahata, 1988) o un manga come *Gen di Hiroshima* (*Hadashi no Gen*) di K. Nakazawa. Tale fumetto è uscito originariamente in Giappone nel 1973 ed è terminato nella seconda metà degli anni Ottanta; di questo manga vi sono anche degli adattamenti anime come l'omonimo *Hadashi no Gen* (1983), diretto da Mori Masaki. *Una tomba per le lucciole*, invece, è tratto dal romanzo (in parte biografico) di Akiyuki Nosaka. Anche il celebre film *Hiroshima mon amour* (1959), diretto dal francese Alain Resnais e proiettato subito proprio in Francia e in Giappone, va almeno menzionato poiché tratta degli effetti distruttivi della bomba atomica nel Paese nipponico.

²⁰ Tra gli altri, grande rilevanza in Giappone è assunta dal generale statunitense Douglas MacArthur: cfr. MASUDA, Hiroshi, *MacArthur in Asia. The General and His Staff in the Philippines, Japan, and Korea*, Ithaca - London, Cornell University Press, 2009. Nel 1951 con la firma del Trattato di San Francisco si delineano i rapporti internazionali del Giappone con gli altri Stati (tra cui gli USA), i confini territoriali e i risarcimenti di guerra.

²¹ Sul tema si veda innanzitutto: FAURI, Francesca, *Il Piano Marshall e l'Italia*, Bologna, Il Mulino, 2010.

²² Si vedano in particolare: GIORDANA, Malvina, UGENTI, Elio (a cura di), *Culture e pratiche della produzione. Il cinema italiano tra gli anni cinquanta e gli anni settanta*, Venezia, Marsilio, 2023; UVA, Christian, ZAGARRIO, Vito (a cura di), *L'eccezione alla regola. Modi di produzione alternativi del cinema italiano dal dopoguerra agli anni Ottanta*, Venezia, Marsilio, 2024.

²³ Tra i primi film della corrente neorealista vi è *Ossessione* (regia di L. Visconti, 1943). Sul Neorealismo si vedano in particolare BRUNETTA, Gian Piero, *Il cinema neorealista italiano*, Roma-Bari, Laterza, 2009; PARIGI, Stefania, *Neorealismo: il cinema del dopoguerra*, Venezia, Marsilio, 2014. Su *Ossessione* e il primo neorealismo si vedano in particolare gli scritti sulla stampa specializzata dell'epoca di Umberto Barbaro, ristampati in BARBARO, Umberto, *Neorealismo e realismo*, 2 voll., Roma, Editori Riuniti, 1976. Si veda inoltre BRUNETTA, Gian Piero, *Umberto Barbaro e l'idea di Neorealismo (1930-1943)*, Padova, Liviana, 1969.

²⁴ Su ambiente urbano e architettura nel cinema neorealista si veda in particolare SHIEL, Mark, *Italian Neorealism. Rebuilding the Cinematic City*, London-New York, Wallflower, 2006.

guerra e il primo dopoguerra²⁵. In tale ambito, si inserisce la celebre trilogia del regista Roberto Rossellini, costituita da *Roma città aperta* (1945), da *Paisà* (1946) e da *Germania anno zero* (1948). D'altronde, come evidenziato tra gli altri da Stefania Parigi, nel cinema del primo dopoguerra vi è un «nuovo paesaggio della modernità costituito da un ammasso infinito di detriti, di frantumi, di ruderi, di calcinacci»²⁶. Proprio in questa scia neorealista si inserisce *L'ultimo sciucsià* (1948) di Gibba, realizzato tramite una «Tek a manovella d'occasione, messa a punto con alcune modifiche dal fotografo Pilade Pastore»²⁷, il cui riferimento principale è appunto costituito da un altro importante film della stessa corrente: *Sciucsià* (1946) di Vittorio De Sica²⁸.

I due cortometraggi (entrambi sonorizzati e della durata di poco più di dieci minuti), *Mahō no Pen* (1946) e *L'ultimo sciucsià* (1948), rappresentano quindi due studi di casi particolarmente rilevanti, perché sono tra gli esempi animati più espliciti di analogie inerenti all'ambiente e alla ricostruzione nella fase postbellica di nazioni sconvolte dagli orrori della guerra. Il cortometraggio giapponese ha come protagonista un bambino orfano che, per vivere, vende giornali in un Giappone economicamente povero e devastato dalla guerra. Nel dopoguerra il Paese nipponico si trovava di fatto sotto l'occupazione militare statunitense, e questo cortometraggio suggerisce la speranza di un futuro migliore dato dalla collaborazione tra i due Paesi. D'altronde, *Mahō no Pen* «era assolutamente in linea con quanto auspicato dallo SCAP»²⁹ (Supreme Commander of the Allied Powers; dipartimento di Civil Censorship Detachment), che supervisionava le linee guida alle quali il cinema giapponese doveva sottostare. Kyōko Hirano³⁰ ha analizzato in profondità i cambiamenti socioculturali innescati dalla censura di film (ma anche di periodici, ecc.) imposta dagli americani

²⁵ I protagonisti dei film neorealisti non sono più quindi i forzuti presenti nel cinema italiano (innanzitutto Ursus/Bruto Castellani di *Quo Vadis?*, regia di E. Guazzoni, 1913, ma anche il muscoloso Mario Guaita-Ausonia, interprete nel film *Spartaco*, regia di G.E. Vidali, 1913 e il dannunziano Maciste/Bartolomeo Pagano di *Cabiria*, regia di P. Fosco/G. Pastrone, 1914) o gli eroi della guerra (come Luciano Serra/Amedeo Nazzari [A. Buffa] di *Luciano Serra pilota*, regia di G. Alessandrini, 1938), ma uomini e donne comuni, spesso in povertà, che provano a sopravvivere alle difficoltà economiche e sociali del primo dopoguerra.

²⁶ PARIGI, Stefania, *Neorealismo: il cinema del dopoguerra*, cit., p. 119.

²⁷ VERGER, Mario, *L'ultimo sciucsià*, in BOLEDI, Luigi (a cura di), *Grandi corti animate. Gibba, Guido Manuli, Walter Cavazzuti*, Milano, Il Castoro-Fondazione Cineteca Italiana, 2005, p. 36; anche sulla base di quanto descritto da Gibba. In ogni caso, nello stesso saggio è presente anche un'intervista di Marco Giusti a Gibba in *ibidem*, pp. 41-59, a cui si rimanda.

²⁸ Sul film si rimanda in particolare a: MICCICHÈ, Lino (a cura di), *Sciucsià di Vittorio De Sica. Letture, documenti, testimonianze*, Torino, Lindau-Associazione Philip Morris Progetto Cinema, Centro Sperimentale di Cinematografia-Cineteca Nazionale-Associazione Amici di Vittorio De Sica, 1994; BRUNI, David, *Vittorio De Sica. Sciucsià*, Torino, Lindau, 2007. Soggettisti e sceneggiatori del film risultano S. Amidei, A. Franci, C.G. Viola e C. Zavattini.

²⁹ NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio, 2015, p. 86. Novielli discute anche del cortometraggio e riporta che il nome del protagonista è Suchan.

³⁰ HIRANO, Kyōko, *Mr Smith Goes to Tokyo: Japanese Cinema Under the American Occupation, 1945-1952*, Washington, Smithsonian Institution, 1992; ne approfondisce anche HU, Tze-yue G., *Animating for "Whom" in the aftermath of a World War*, cit. Sul tema generale si vedano poi: SANDLER, Mark (ed.), *The Confusion Era. Art and Culture in Japan During the Allied Occupation, 1945-1952*, Washington, Arthur M. Sackler Gallery-Smithsonian Institution-University of Washington Press, 1997; ORBAUGH, Sharalyn, *Japanese Fiction of the Allied Occupation. Vision, Embodiment, Identity*, Leiden, Brill, 2007. Lo SCAP era gestito dal generale MacArthur. Sul tema, oltre i saggi citati, si veda NOVIELLI, Maria Roberta, *op. cit.*, p. 86.

proprio negli anni di occupazione in Giappone, evidenziando come i temi nazionalistici nipponici fossero generalmente guardati con forte sospetto e come fossero, al contrario, ben viste le aperture democratiche all'interno dei film e di altri media. In ogni caso, alla fine della Seconda guerra mondiale, come hanno sottolineato studiosi come Paul Cornelius e Douglas Rhein, si assiste all'affermarsi di un cambiamento significativo nella propaganda cinematografica americana e giapponese («cinema of change»³¹): come evidenziano i due autori, se prima entrambe le nazioni si dipingevano reciprocamente come nemici terribili³², ora, al termine della guerra, il cinema americano reagisce, esaltando la vittoria del proprio Paese, mentre quello giapponese ammorbidisce le proprie posizioni, avvicinandosi almeno inizialmente alla retorica di democrazia degli americani³³. Di certo, tutto ciò era dovuto all'occupazione americana sul suolo giapponese e per tale motivo *Mahō no Pen* si inserisce perfettamente in questa corrente di «cinema of change», in cui la visione giapponese sull'Occidente cambia, divenendo positiva.

In questo short, il bambino, dopo aver trovato una bambola per terra, decide di mettersi ad aggiustarla finché non si addormenta. Nel sogno che ne consegue, il pupazzo si anima e dà una “stilografica magica” al ragazzo, che gli permette di ricostruire i palazzi e di ricreare così una città moderna. Il film può essere suddiviso in quattro macrosequenze narrative: nella prima, dopo la presentazione del giovane protagonista, viene descritto il ritrovamento della bambola, nella seconda questa si anima, donando la “penna magica” al bambino. Nella terza macrosequenza, invece, si entra nel vivo della ricostruzione urbana del paesaggio; nella quarta, infine, tutti i personaggi sono felici del risultato raggiunto e il bambino si risveglia. Ognuna di queste macrosequenze presenta corollari che si intersecano su due temi fondanti: l'ambiente di degrado e la sua conseguente ricostruzione. Tutto il cortometraggio si può descrivere, infatti, come una “produzione dello spazio”³⁴, in un costante rapporto tra ambiente e spazio sociale rappresentato dalla bambola, che ha per l'appunto delle fattezze occidentali. La prima macrosequenza, espressa

³¹ CORNELIUS, Paul, RHEIN, Douglas, *Cinema of Change. Evolving Responses to World War II in Japan and the United States*, in SUCHOPLES, Jarosław, JAMES, Stephanie, TÖRNQUIST-PLEWA, Barbara (eds.), *World War II Re-explored: Some New Millenium Studies in the History of the Global Conflict*, Berlin-Bern-Bruxelles-New York-Oxford-Warszawa-Wien, Peter Lang, 2019, pp. 219-246.

³² Tra i diversi esempi, l'americano *Japoteurs* (regia di S. Kneitel, 1942), con il personaggio di Superman di J. Siegel e J. Shuster, in cui i giapponesi sono gli antagonisti di turno. Per l'animazione giapponese si segnala, ad esempio, *Momotarō no Umiwashi* (regia di M. Seo, 1943), di incisiva propaganda nazionalista e antioccidentale. D'altronde, il protagonista Momotarō rappresentava una sorta di personaggio-simbolo del Giappone, tanto da essere comparabile a Mickey Mouse («metaphorically speaking, Momotarō was Japan's silhouette wartime mascot as opposed to America's Mickey Mouse». HU, Tze-yue G., *Frames of Anime. Culture and Image Building*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2010, p. 68), il personaggio iconico creato da Walt Disney con Ub Iwerks. Per il rapporto tra nazionalismo giapponese e cinema (anche di animazione) si veda HORI, Hikari, *Promiscuous Media. Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*, Ithaca-London, Cornell University Press, 2017.

³³ Cornelius e Rhein puntualizzano anche come dopo l'inizio della Guerra fredda e il ritiro americano dal Giappone, il cinema nipponico si focalizzi sugli effetti devastanti e immorali della bomba atomica.

³⁴ Sulla produzione dello spazio urbano e sulle sue interconnessioni con la sfera sociale vi è una lunga tradizione sociologica e geografica: si veda innanzitutto LEFEBVRE, Henri, *La production de l'espace*, Paris, Editions Anthropos, 1974.

principalmente tramite l'alternarsi di campi lunghi (soprattutto per descrivere l'ambiente esterno) e medi (per l'ambiente interno) disegnati, mette subito in mostra l'ambiente di distruzione del primo dopoguerra giapponese³⁵, percorso da un giovane ragazzo allegro: questo, accompagnato da un cagnolino, trova una bambola rotta, e prova quindi ad aggiustarla nella propria abitazione. Il legame tra uomo e cane, unito alla rappresentazione della povertà secondo un tono fiabesco, permette allo short *Mahō no Pen* di mostrare dei germi, probabilmente inconsapevoli, di ciò che in Italia è assurto al Neorealismo. Questi aspetti, infatti, sono comuni anche al corto animato *L'ultimo sciuscì* di Gibba e ad alcuni dei più famosi successivi film neorealisti italiani, come *Miracolo a Milano* (1951, povertà e tono fiabesco) e *Umberto D.* (1952, povertà e legame uomo-cane), entrambi diretti da Vittorio De Sica per la sceneggiatura di Cesare Zavattini³⁶. In ogni caso, nel cortometraggio giapponese, la bambola protagonista ha le sembianze di una bambina occidentale e la riparazione di questa va chiaramente interpretata come un rinnovato rapporto di fiducia tra i due Paesi precedentemente in guerra, ovvero come metafora di una ricucitura del rapporto tra Occidente (*in primis* Stati Uniti) e Giappone. Proprio la figura della bambola-fata occidentale è il maggior esempio nello short di quel «cinema of change» di cui si faceva cenno. La seconda macrosequenza ha inizio quando il bambino si addormenta, sognando l'animarsi della bambola e la sua trasformazione in «fata». Quest'ultima consegna al protagonista una penna magica che permette di creare qualsiasi oggetto dal nulla: è importante evidenziare come la prima dimostrazione della potenza della creazione sia relativa a della frutta. Del resto, il tema del cibo mancante e della povertà è ricorrente nella cinematografia del periodo: esso, infatti, è presente anche nel film italiano di Gibba *L'ultimo sciuscì*, dove però il protagonista, anche qui un bambino, è costretto a dividere con il suo cane un pezzo di pane raffermo. In *Mahō no Pen*, quest'abbondanza gastronomica è la metafora di una ricchezza finalmente riacquisita; tuttavia la parte più interessante del cortometraggio è quella della trasformazione dell'ambiente urbano circostante, ad iniziare da quello domestico del protagonista. Poiché però, come ragionevolmente arguisce Emanuele Coccia, «è sempre e solo attraverso la mediazione di una casa che siamo in città»³⁷, si parte da questo spazio domestico per trasformare poi le macerie della guerra in uno spazio urbano moderno e vivibile. Con la costruzione della casa e con la consegna della «penna magica» al ragazzo, si entra nella terza macrosequenza, dove oramai

³⁵ Sulla ricostruzione in Giappone nel dopoguerra si veda innanzitutto: HEIN, Carolina, DIEFENDORF, Jeffry M., YORIFUSA, Ishida (eds.), *Rebuilding Urban Japan After 1945*, Basingstoke-New York, Palgrave Macmillan, 2003.

³⁶ Oltre a Zavattini (anche autore del soggetto di entrambi i film) è sceneggiatore di *Miracolo a Milano* lo stesso regista: entrambi si avvalgono della collaborazione di S. Cecchi D'Amico, M. Chiari e A. Franci. Su De Sica si veda MASECCHIA, Anna, *Vittorio De Sica. Storia di un attore*, Torino, Kaplan 2012; su Zavattini si veda PARIGI, Stefania, *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, Torino, Lindau, 2006. Il confronto con il film di Gibba è presente anche in ANTONINI, Anna, TOGNOLOTTI, Chiara, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema d'animazione*, Milano, Il principe costante, 2008, pp. 101-102. Tra gli altri anche ZANOTTO, Piero, ZANGRANDO, Fiorello, *L'Italia di cartone*, Padova, Liviana, 1973, pp. 41-42 sottolinea il tono favolistico del film e l'accostamento al Neorealismo.

³⁷ COCCIA, Emanuele, *Filosofia della casa. Lo spazio domestico e la felicità*, Torino, Einaudi, 2021, p. 6.

la costruzione diventa quasi un gioco: vengono edificati dal nulla grattacieli, palazzi moderni, ponti e viene fatta comparire perfino una macchina lussuosa su cui il protagonista, insieme alla “fata”, percorre dapprima la città ricostruita e poi la campagna fiorita. Peraltro, per evidenziare le costruzioni moderne, il regista sceglie di utilizzare dei primi piani, meno comuni nelle altre parti dello short, ad indicare ancora una volta l’assoluta rilevanza dedicata al tema della ricostruzione in stile contemporaneo (con tanto di grattacieli). Nella quarta e ultima macrosequenza, infine, la “fata” lascia il ragazzo, che la ringrazia per poi tornare speranzoso nella propria stanza, dove viene risvegliato dall’abbaiare del cane. La metafora qui è chiara: l’Occidente non occuperà per sempre il Giappone e tale occupazione è giustificata dalla necessità di ricostruzione del Paese. Nella parte finale il protagonista, comprendendo che si è trattato solo un sogno, bacia comunque la bambola e percorre il paesaggio distrutto intorno a sé, colmo di nuove speranze per il futuro. Questo cortometraggio si può quindi definire almeno indirettamente propagandistico, perché evidenzia una speranza di collaborazione politica tra Giappone e Stati Uniti, anche se era noto agli spettatori che i giapponesi subissero l’occupazione statunitense proprio perché sconfitti in guerra. Del resto, va sottolineato come lo stesso Kumagawa non fosse nuovo a cortometraggi animati con finalità didattiche nati da un’impronta propagandistica, poiché aveva già diretto il breve *Doubutsu Tonarigumi* (1941), che verteva sull’importanza delle piccole “comunità di quartiere” nella collaborazione tra cittadini per contrastare al meglio gli effetti della guerra.

Due anni dopo *Mahō no Pen*, in Italia veniva completato dalla Alfa Circus Film il cortometraggio a colori *L’ultimo sciucià*, con i «disegni animati di Gibba»³⁸, del quale, in particolare, sia Mario Verger sia Cristina Formenti³⁹ hanno analizzato la trama e il contesto. In ogni caso, la datazione di questo short non sembra essere del tutto chiara: sebbene sia spesso indicato dai critici⁴⁰ il 1946, sembra che debba essere accolta come data il 1948, come ha evidenziato in particolare una ricerca di Formenti⁴¹. Va inoltre ribadito che il film si inserisce nel filone del Neorealismo italiano, guardando alla produzione di Vittorio De Sica e soprattutto a Cesare Zavattini, con cui Gibba mantiene un

³⁸ Così nei titoli di testa. Come “direttore di produzione” vi è Giannetto Beniscelli, il quale ricoprì un ruolo chiave insieme a Gibba relativo alla fondazione della nuova casa di produzione Alfa Circus Film (anche con M. Fazio) e alla realizzazione del film: viene riportato come autore del soggetto e della sceneggiatura ad esempio in DI MARINO, Bruno (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema d’animazione*, Milano, Editrice Il castoro-Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, 1998, pp. 131-132. Il “commento musicale” del film è di Costantino Ferri, il quale aveva già avuto diverse esperienze per le musiche di vari film come *Il segreto di Villa Paradiso* (regia di D. Gambino, 1940) o *Il treno crociato* (regia di C. Campogalliani, 1943). Ai disegni del film collaborano diversi artisti. Come indicato nei titoli di testa, la registrazione del film è stata effettuata dalla Titanus Film.

³⁹ FORMENTI, Cristina, «Dal neorealismo al documentario animato scientifico: le animazioni “realiste” di Gibba», in *Cabiria. Studi di cinema*, 178, 2014, pp. 4-9. Si rimanda a questo testo, a quello di VERGER, Mario, *L’ultimo sciucià*, cit. e ai due forniti nella nota successiva per un’ulteriore analisi del cortometraggio.

⁴⁰ GIUSTI, Marco, *Dizionario dei cartoni animali*, Milano, A. Vallardi-Garzanti, 1993, p. 262; ANTONINI, Anna, TOGNOLOTTI, Chiara, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema d’animazione*, cit., p. 101.

⁴¹ FORMENTI, Cristina, «Dal neorealismo al documentario animato scientifico: le animazioni “realiste” di Gibba», cit., p. 4.

contatto proprio in merito alla pellicola in esame⁴². D'altronde, lo stesso Gibba aveva lavorato ad un altro cortometraggio animato che alcuni studiosi, come ad esempio Marco Giusti, definiscono di «ispirazione neorealista»⁴³: il perduto *Hallo Jeep!* (1944), con protagonista proprio una jeep all'interno di una cornice bellica; film che risente dell'impronta del vignettismo dei suoi autori. In ogni caso un'ulteriore influenza per *L'ultimo sciucià* sembra essere fornita dal cortometraggio americano *Little Match Girl* (1937, regia di A. Davis e S. Marcus⁴⁴), ispirato all'omonima fiaba di H.C. Andersen, in quanto, come sottolinea Formenti, il film di Gibba presenta diverse similitudini con esso nel soggetto e nel finale, nel quale «in entrambi i casi, la morte permette [...] a questi bambini di essere finalmente felici»⁴⁵. In *L'ultimo sciucià* il protagonista è un ragazzo che gira per la città, insieme al fido cane Matteo⁴⁶, cercando di vendere illegalmente delle sigarette. Dopo aver tentato di smerciarle ad un militare americano, il quale è accompagnato da una signorina italiana, il ragazzo e il cane vengono inseguiti da un poliziotto, finché non tornano nel loro “spazio domestico” dove vivono in una condizione di assoluta indigenza. L'inserimento del soldato americano nel cortometraggio non è una scelta marginale, nonostante la brevissima durata di tale apparizione: infatti, questa presenza evidenzia la permanenza americana in Italia nel primo dopoguerra. Tale comparsa, tuttavia, non sembra voler sottolineare una speranza di ricostruzione occidentale in Italia, a differenza di quanto era accaduto nel cortometraggio giapponese. Inoltre, ne *L'ultimo sciucià* (1948), influenzato in parte dal cinema di propaganda, si continua a intravedere in maniera germinale l'influenza della vignetta satirica: in particolare si può notare nella scena in cui il cane Matteo litiga per un pezzo di pane con un topo muscoloso. Questa parte della pellicola è caratterizzata da uno stacco formale e momentaneo dal tono drammatico assunto poco prima dal film e ripreso subito dopo: l'analogia con la vignetta satirica è qui data dalla presenza di una

⁴² *Ibidem*, p. 18.

⁴³ GIUSTI, Marco, *Dizionario dei cartoni animali*, cit., p. 262; GIUSTI, Marco, *Intervista a Francesco Maurizio Guido detto Gibba*, in BOLEDI, Luigi (a cura di), *Grandi corti animati*, cit., p. 49. Il soggetto di *Hallo Jeep!* è di Federico Fellini e questo venne affidato a Luigi Giobbe e soprattutto a Niso Ramponi (che in quegli anni si firmava “Kremos”). A questo film, prodotto dalla Nettunia, lavorò attivamente come ideatore e animatore anche Achille Panei. Sul cortometraggio e sulla sua produzione si veda VERGER, Mario, *Il mistero del cartone scomparso. La vera storia di Hallo Jeep!*, in «Fellini Amarcord. Rivista della Fondazione Federico Fellini», 3-4, 2005, pp. 13-20. L'autore riporta che la firma della regia è di F. Fellini (*ibidem*, p. 13). ZANOTTO, Piero, ZANGRANDO, Fiorello, *L'Italia di cartone*, cit., p. 110 indicano alla regia L. Giobbe e N. Ramponi.

⁴⁴ Il film è prodotto in technicolor (serie *Color Rhapsody* di C. Mintz) per la Columbia Pictures.

⁴⁵ FORMENTI, Cristina, *Dal neorealismo al documentario animato scientifico: le animazioni “realiste” di Gibba*, cit., p. 7.

⁴⁶ Ispirato al Matteo di Gibba vi è anche il successivo cane Cucciolino, disegnato per i fumetti del «Corrierino» (ad esempio, il cane è presente nella storia *Le vacanze di Cucciolino* di Ghirola e Gibba, del «Corrierino» n. 34 del 1960, gruppo UISPER): cfr. GIUSTI, Marco, *Dizionario dei cartoni animali*, cit., p. 263. Sul tema del povero ragazzo accompagnato dal suo cane (Tippo e Tappo) vi è anche il lungo fumetto con toni fantastici *L'allegro museo*, apparso sul periodico cattolico «Vera Vita» a puntate. Ad esempio, nel n. 2 del 1950 (VII, Napoli, Tip. Lit. MASI-Portici; direttore responsabile Francesco Santoro, S.J.), nella seconda puntata del fumetto firmato da C. Desiderati, il bambino Tippo è vestito con stracci che sembrano ricordare appunto quelli di bambini indigenti, spesso rappresentati nei film del Neorealismo.

situazione grottesca e fantastica che sfocia in un dialogo semiserio tra i due animali⁴⁷, in cui il topo forzuto sembra simboleggiare le vessazioni del potente verso il povero. Tale scena appare quindi differente dalle altre e può essere letta per l'appunto come se fosse un'animazione di una o più vignette satiriche⁴⁸ e politiche; d'altronde la stessa scena sembra evidenziare e denunciare la povertà conseguente alla guerra e i soprusi sugli orfani.

Ad ogni modo, le similitudini con *Mahō no Pen* non mancano: i personaggi principali sono entrambi dei ragazzi orfani e poveri, accompagnati da un cane, nonché alle prese con degli spazi domestici e urbani disastriati dalla guerra. A differenza del cortometraggio giapponese, però, *L'ultimo sciucià*, similmente allo *Sciucià* di De Sica, è ricco di chiaroscuri, atti a incupirne il tono. Oltre a questa, tra i due cortometraggi vi sono altre differenze rilevanti: la distruzione urbana nel film animato italiano è presente ma in maniera meno marcata di quella descritta da *Mahō no Pen*, poiché *L'ultimo sciucià* (che è più recente rispetto al primo) sembra concentrarsi maggiormente sulla rappresentazione della povertà e del degrado sociale conseguente. Ciò posto, le analogie tra *Mahō no Pen* e *L'ultimo sciucià* non terminano qui, perché la fiducia in un cambiamento evidenziato nel primo film riecheggia in qualche modo pure nel secondo. A tal proposito, come sottolinea Mario Verger, il film italiano è portatore di una speranza, in quanto «lo sciucià» è «detto nel titolo “ultimo”, come per chiudere definitivamente una triste epoca e guardare ottimisticamente al futuro»⁴⁹. La speranza, tuttavia, nel film di Gibba non è rappresentata dalla cooperazione con il mondo occidentale come nel corto nipponico, ma dalla poetica intrinseca dello short. Il sogno presente in entrambi i film è risolutivo: nel primo (1946) il protagonista si incontra con la bambola-fata, nel secondo (1948) il personaggio principale entra in Paradiso. Inoltre, va rilevato come la presenza americana sia rappresentata in maniera completamente differente nei due short: se in quello nipponico l'aiuto statunitense è visto come fondamento di speranza, in quello italiano è “neutro”, se non parodico. Nel primo film, tale elemento è determinante, nel secondo no. A proposito di *Mahō no Pen*, e con particolare riferimento alla sua terza macrosequenza e a parte delle successive, è possibile parlare di *useful animation*⁵⁰. Tale locuzione è un “termine ombrello” che «allows us to cast a wide interdisciplinary net in the exploration of all uses of animation for

⁴⁷ Qui, situazione unica del film, vi è un animale parlante, ovvero il roditore, a differenza del cane che invece lo guarda stupito.

⁴⁸ La satira è un genere letterario complesso, spesso di critica, presente già nella lettura latina (ad esempio in Ennio, Persio o Giovenale) e in quella greca, come la satira menippea di Menippo di Gadara. Proprio quest'ultima presenta tecniche come lo *spudaiogeloion* (alternarsi di tratti comici e altri formali), dialoghi e situazioni paradossali o fantastiche. Sul tema si veda ad esempio: ALFANO, Giancarlo (a cura di), *La satira in versi. Storia di un genere letterario europeo*, Roma, Carocci, 2015. La satira ha avuto un impatto fondamentale nel vignettismo: BRILLI, Attilio, *Dalla satira alla caricatura. Storia, tecniche e ideologie della rappresentazione*, Bari, edizioni Dedalo, 1985.

⁴⁹ VERGER, Mario, *L'ultimo sciucià*, cit., p. 38.

⁵⁰ Per tale tipologie di animazione si veda in particolare COOK, Malcolm, COWAN, Michael, CURTIS, Scott, «Useful Animation: Iconography, Infrastructure and Impact», in *Animation*, 18, 3/2023, pp. 196-226. Per una metodologia generale si confronti con ACLAND, Charles R., WASSON, Haidee (eds.), *Useful Cinema*, Durham, Duke University Press, 2011.

research, education and communication»⁵¹ e che sottolinea «how animation has been utilized within a variety of fields that saw in it a unique and compelling tool and form of communication»⁵². Lo short giapponese in tal senso ha una funzione non solo di intrattenimento ma anche e soprattutto didattica e politica: quando la fatina occidentale spiega al ragazzo come rimodernare il paesaggio urbano, sta in realtà cercando di costruire la fiducia degli spettatori giapponesi verso gli americani, ritenuti un nemico da sconfiggere e causa dello sganciamento delle bombe e della stessa distruzione del Paese. Se attraverso tale visione possiamo parlare dunque di *useful animation*, sussiste un'ulteriore circostanza che accomuna *Mahō no Pen* e *L'ultimo sciucsià* a tale “termine ombrello”: il paesaggio urbano postbellico nei due cortometraggi svolge un ruolo talmente rilevante da potersi definire una “mappa” animata⁵³, utile allo spettatore per evidenziare le macerie degli edifici presenti e il percorso-ambiente di distruzione. Se durante le guerre mondiali la raffigurazione di mappe nell'animazione era legata ai confini, al potere geopolitico e alle conquiste in genere, la “mappa” urbana presente implicitamente nei due cortometraggi è in un certo qual modo qui mostrata come un “pezzo da museo” e come un percorso di orrori passati e di desolazioni che prova a fungere da monito alle generazioni future.

In ogni caso, il finale dei due cortometraggi è completamente differente, nonostante entrambi condividano il tono fiabesco. Infatti, in *L'ultimo sciucsià* il poverissimo protagonista si addormenta e muore, dopo aver assaporato la bellezza delle stelle del Paradiso e aver parlato con il Creatore⁵⁴. L'animazione di Gibba dà il meglio proprio nelle parti finali in cui il ragazzo, dentro il sogno della morte, si incammina in un paesaggio di stelle, metafora dell'ultimo varco della sua vita.

3. Conclusioni

Questi due cortometraggi sono tra i pochi interamente animati tramite disegno e realizzati nei Paesi “sconfitti”, poco dopo la conclusione della Seconda guerra mondiale, che descrivono i sentimenti di speranza di quel periodo storico, particolarmente tragico in termini di vittime e devastazione. I due film non sono di per sé opere che raccontano la Resistenza⁵⁵, ma potrebbero essere ascritti ad un filone antibellico, nella misura in cui descrivono la povertà e la rovina conseguenti al conflitto armato. Si tratta di film definibili come di post-Resistenza poiché rigettano la distruzione della guerra, causata dai fascismi propri dei due Paesi. Sebbene tali film non siano dichiaratamente antifascisti, soprattutto *Mahō no Pen*, sono vicini all'antifascismo in maniera

⁵¹ COOK, Malcom et al., *Useful Animation*, cit., p. 197. Gli autori parlano proprio di un «umbrella term».

⁵² *Ibidem*, p. 220.

⁵³ L'uso delle mappe nell'animazione può essere ricondotto al campo dell'*useful animation*: *ibidem*, pp. 205-212.

⁵⁴ Tale finale sembra ricordare quello del successivo lungometraggio *Marcelino pan y vin* (*Marcellino pane e vino*, regia di L. Vajda, 1955).

⁵⁵ Tra gli altri, sulla Resistenza nel cinema animato, non solo in quegli anni, si veda VITA, Martina, «Movimenti e contronarrazioni. L'antifascismo e la Resistenza nel cinema d'animazione», in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 61, 1/2025, pp. 72-89.

implicita, poiché visivamente (tramite il disegno animato) evidenziano gli effetti che la guerra e le scelte politiche dei due Paesi hanno prodotto. In ogni caso, viste le analogie (ma anche le differenze) tra i due cortometraggi d'animazione ci si chiede se vi sia stata o meno un'influenza reciproca. La risposta sembrerebbe essere negativa, in quanto non pare esserci stata una qualsivoglia proiezione italiana di massa di *Mahō no Pen* durante gli anni Quaranta, né sembrerebbe esserci stato alcun contatto tra Gibba e Masao Kumagawa. Inoltre, lo short nipponico ha delle finalità che si potrebbero definire di “propaganda” politica, mentre quello italiano è di denuncia sociale e di descrizione della realtà contemporanea. Tuttavia, entrambi i film animati descrivono un immaginario comune di speranza dopo la sconfitta e la distruzione subita dai propri Paesi a seguito della Seconda guerra mondiale e dimostrano la presenza, seppur non formalizzata e limitata nella sua durata, di una sorta di risposta alla propaganda bellica delle due guerre mondiali. I due film sono pertanto una testimonianza di come l'animazione, dopo essere “entrata in guerra”⁵⁶ e aver contribuito alla propaganda bellica, si sia trasformata in spazio di speranza e di denuncia degli effetti drammatici del conflitto. Questo è particolarmente evidente in *Mahō no Pen*, in cui tutti i ruderi sono trasformati in magnifici e lussuosi palazzi e grattacieli. In *L'ultimo sciucià*, seppur in forma maggiormente tragica, la speranza prende forma sia nel titolo (proprio perché è “l'ultimo sciucià”) sia nella rappresentazione del futuro, che vede la morte come un nuovo inizio costellato di luccicanti stelle. Sia *Mahō no Pen* sia *L'ultimo sciucià* sono due «dei primi titoli a porre in evidenza il problema cruciale di questi anni, quello dei bambini soli»⁵⁷, rispettivamente per il panorama giapponese e per quello italiano. I due cortometraggi postbellici non decostruiscono la guerra, bensì ne fotografano gli effetti reali (distruzione, povertà e abbandono), utilizzando il meccanismo fiabesco per semplificarne la rappresentazione. L'ambiente del film di Kumagawa è prima domestico e poi urbano, proprio per far comprendere come la ricostruzione e la speranza debbano partire dallo spazio personale in favore della collettività⁵⁸. Al contrario, in *L'ultimo sciucià* si ha un capovolgimento di prospettiva: prima viene rappresentato lo spazio urbano, poi quello domestico e infine quello ultraterreno. Anche le musiche presenti nei due cortometraggi sono molto diverse tra loro: se nel giapponese il tono è gioioso e dinamico, in quello italiano il tono è più cupo e ricco di rumori. Nonostante tali differenze, in entrambi gli short, lo spazio, qualsiasi esso sia, rimanda ad un significato identitario che vuole segnare da un lato la fine della guerra e dall'altro l'inizio di una nuova epoca.

⁵⁶ Ad esempio, a tal proposito, Giaime Alonge parla di «disegno armato» per indicare il cinema d'animazione bellico durante le due guerre mondiali, in particolare quello americano e britannico: ALONGE Giaime, *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, cit.

⁵⁷ NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama*, cit., p. 86. In questo testo di Novielli la citazione è riferita a *Mahō no Pen* e ai cortometraggi animati dedicati al gatto orfano Tora (innanzitutto *Suteneko Tora-chan*, regia di K. Masaoka, 1947), non a *L'ultimo sciucià*.

⁵⁸ Ricalcando in un certo senso il famoso *doing their bit* (“fare il proprio dovere”), presente nei film americani: ad esempio in *Doing Their Bit* (regia di K. Buel, 1918) o in *Doin' Their Bit* (regia di H. Glazer, 1942).

L'AUTORE

Massimo BONURA   dottore di ricerca in “Medium e Medialit ” (Universit  Telematica eCampus) ed   docente di “Teoria e metodo dei mass media” presso l’Accademia di Belle Arti “M. Sironi” di Sassari. Ha conseguito una laurea in “Studi filosofici e storici” e una magistrale in “Studi storici, antropologici e geografici” presso l’Universit  degli Studi di Palermo. Autore di numerosi saggi su riviste scientifiche di settore; tra le pubblicazioni si segnalano *Dimensioni cinefumettistiche* (Palermo, Edizioni Ex Libris-Nova Media Comunicazione, 2022; contrib. di F.F. Montalbano), *Tra letteratura e cinema. Note storico-estetiche: Alfredo Della Pura, 1910* (Siracusa, Morrone editore, 2023; con lo scritto di A. Della Pura) e *Avventurieri e donzelle coraggiose. Storia, questioni di genere ed estetiche della narrazione nel cinema d’animazione americano (1900-1949)* (Palermo, Palermo University Press, 2024).

URL: < <https://www.studistorici.com/progett/autori/#Bonura> >