

Blue Submarine no.6 (Ao no Rokugo)

Inviato da Jarod
venerdì 09 gennaio 2004

Non c'è che dire, quella che mi appresto a presentarvi è sicuramente una serie degna di far parte della vostra collezione privata; seppur non molto recente e nonostante non abbia riscosso molto successo rimane comunque un primo tentativo di innovazione nel panorama dell'animazione giapponese, sia dal punto di vista tecnico che dal punto di vista meramente narrativo. Ciò che ha reso celebre Blue Submarine N.6 è con certezza la particolare realizzazione tecnica contraddistinta dall'unione delle animazioni tradizionali con dosi considerevoli di computer grafica. L'accostamento delle due tecniche è dapprima fastidioso e mal effettuato infatti il primo episodio "Blues" non è che un cantiere, un'atmosfera d'azione totale: un battaglia dietro l'altro, personaggi che non conosciamo ed esplosioni che si susseguono di continuo. Per comprendere la vera essenza dovremmo partire dal secondo episodio "Pilots"; Mentre infatti dal primo episodio potrebbe sembrare una serie abbastanza anonima, la sceneggiatura si risolve del tutto appena parte il secondo capitolo. Forse aspetto che penalizza molto anime è la mancanza di una trama ben costruita, data anche la brevità dell'opera, questo particolare Anime lascia grande spazio all'azione a discapito della caratterizzazione psicologica dei personaggi. La trama infatti si sviluppa su delle premesse che non vi sono svelate molto approfonditamente durante la serie...per non parlare dell'epilogo! Tuttavia, l'impegno degli animatori è stato tale da rendere l'intero prodotto gradevole e tecnicamente assestato su ottimi livelli. Blue Submarine N.6, risulta sperimentale anche dal punto di vista sonoro. Il soundtrack infatti è interamente composto da acidissime musiche rock, adatte in modo particolare alle scene d'azione. Tutto ciò lo dobbiamo al gruppo esecutore dei due ost, di cui consiglio l'acquisto, "the Thrill"; L'opera dello studio Gonzo presenta un estremo utilizzo della computer grafica per la rappresentazione di sfondi e di elementi meccanici, relegando l'animazione classica ai soli personaggi. Tirando una conclusione, siamo davanti ad un piccolo gioiello della tecnica, ottime le animazione, progettazione, disegno e dialoghi ma con una sceneggiatura certo non impeccabile.

La terra è ormai quasi interamente sommersa dalle acque e tutto ciò è da ricondurre dall'opera devastatrice dell'esimio scienziato Yung Zorndyke. Per arginare la sua azione e quella dei mutanti suoi seguaci viene istituita la flotta del pacifico che consta di 6 sottomarini. Il Kame, proprio il nostro Blue Submarine no.6, ospita a bordo quelli che saranno i principali protagonisti delle vicende che animano la serie. Da questa breve e banale introduzione non vanno comunque tratte conclusioni affrettate. Quella che infatti a prima vista potrebbe essere considerata come una storia "già vista", richiede invece un'approfondita riflessione. Ma scendiamo più nel dettaglio. È la prima volta che computer grafica e animazione tradizionale appaiono parallelamente senza creare però forzatura bensì l'esito è una combinazione armoniosa originale e piacevole. Nel primo episodio è forte l'inclinazione di Maeda (regista) per la descrizione dei dettagli e del singolo avvenimento. Infatti nel primo atto è stato focalizzato soprattutto il ritorno di Hayami (ex pilota della flotta), mettendo in evidenza già da subito il suo carattere superficiale e arrogante e il suo triste passato. Tutte le singole cose assumono un significato ben preciso: basti pensare alla spazzatura presente nell'angolo della stanza, l'acidissima musica rock che fa da sfondo alla scena coadiuvata dall'opprimente sibilo del generatore di gas poco fuori la stanza. Tutta questa decadenza è riconducibile alla situazione presente sul pianeta terra..ad un passo dall'auto-distruzione. Maeda, riproponendo il manga di Ozawa, dà specifiche direzioni caratteriali ai personaggi: esempio lampante Kino, professionale e petulante come vuole che sia il suo ruolo di ufficiale ma dà a vedere la sua insicurezza di inesperta conoscenza della vita. Inoltre già da subito si capisce che non c'è nell'anime quello stereotipo militare di bene contro male. Il "male" è molto più forte ma animato da uno spirito infantile molto vulnerabile; cosa dunque è bene e cosa è male? Nel corso del secondo episodio Maeda continua nella sua opera di illusoria distinzione fra bene e male concentrando nella figura di Hayami la sintesi di queste due concezioni tese alla distruzione fine alla sopravvivenza. Continua nel terzo atto quindi l'antitesi di eventi che vedono coinvolti Tetsu e Mutio (un mutante particolare) da una parte, simbolo che l'eliminazione ad oltranza è forse evitabile, mentre dall'altra vi troviamo come al solito la nave fantasma e il no.6 simbolo della lotta continua e del decadimento planetario. Sembra quindi che Maeda continui a sviluppare la storia attraverso premesse mai svelate che aprono ad un immaginario finale in cui si dislocano varie ipotesi conclusive. Nell'ultimo episodio di questa mini serie Maeda focalizza la sua attenzione nell'incontro con Zorndyke; vi ricordate delle premesse mai svelate?? Bene seguendo questo acceso dibattito capirete tutto quello che Blue Submarine no.6 rendeva oscuro sin dall'inizio. Da questo ultimo incontro Hayami comprende che affinché regni la pace sulla terra lui stesso deve contribuire cambiando la sua vita, svestendosi da quello stato apatico che aveva contraddistinto fin ora. Kino invece impara che il suo odio non fa che alimentare il circolo vizioso che porterà tutto alla distruzione. Emblematica è la reazione di Berg alla morte del padre dapprima infatti accecato dalla rabbia cerca di ammazzare Tetsu in cui aveva individuato l'assassino..poi invece sulla scia di una comune ideologia pacificatrice raggiunge quello stadio razionale che gli permette di capire che quello che voleva il suo creatore era lungi dall'annientare la specie umana..per questo si ritirerà con i suoi simili risparmiando la vita sua e di tutte le creature presenti sulla terra. Ho volontariamente ommesso una descrizione dettagliata degli eventi e una esposizione minuziosa di tutti i personaggi che intercorrono nelle varie sequenze; tutto ciò seppur secondario svolge un ruolo importante nell'economia dell'intera serie. Mi sono soffermato più sull'aspetto riflessivo, quello più complicato, e spero vivamente di aver incuriosito qualche "mangia pane e dragon ball".