

L'ORDINE DEI DISCORSI

# Ricordi di un passato già futuro

*Memories* di Kōji Morimoto, Tensai Okamura e Katsuhiro Ōtomo.

di *Daniele D'Orsi* – 11 Gennaio 2026



Il rinnovamento estetico di cui sarebbe stato oggetto il prodotto-anime nell'ultima decade del Novecento trova le sue radici nella poetica di Katsuhiro Ōtomo. Non appena *Akira* è approdato nel 1988 sugli schermi mondiali, aprendo definitivamente le porte dell'Occidente al cinema animato nipponico, le evoluzioni stilistiche implementate dalla magnum opus del geniale fumettista hanno fatto proseliti nell'industria, tanto da illustrare sin da subito agli addetti ai lavori le tracce di una vera e propria rivoluzione linguistica. Da quel momento in poi una nuova generazione di animatori, sulla scia della celebre opera del maestro, ha iniziato ad interpretare il movimento animato in senso "realista", in modo da restituire una sensazione di maggiore autenticità ai corpi dei personaggi, e alle singole azioni in cui si approfondono.

Sul solco di questo rinnovamento estetico si posizionano tutte le istanze di *Memories*, che segna nel 1995 l'esordio cinematografico dello Studio 4<sup>o</sup> C. La compagnia animata, co-fondata da Eiko Tanaka e Kōji Morimoto – il quale firma la regia del primo dei tre corti di cui si compone questa antologia – nasce proprio con la volontà di dare luce a dei prodotti altamente sperimentali, da destinare però ad un consumo perlopiù *mainstream*. È chiaro, perciò, che il paradigma a cui ispirarsi non può che essere Ōtomo,

di cui i produttori del film decidono di trasporre sul grande schermo tre suoi racconti brevi, l'ultimo dei quali sarebbe stato diretto proprio dal mangaka/filmmaker.

A primo impatto, **l'operazione antologica di *Memories* sembra di fatto elevare il nome dell'autore a coordinata di riferimento per la rivoluzione estetica dell'animazione nipponica, quasi non si potesse pensare ad un futuro per il prodotto-anime senza, in qualche modo, omaggiare – e quindi rinsaldare – la poetica otomiana.** Ma l'eredità di *Memories* va ricondotta ben al di là di questo mero livello simbolico, tanto che a distanza di trent'anni dall'uscita del film, la presenza autoriale di Ōtomo è solo una delle (molte) ragioni che si cela dietro il posizionamento privilegiato storicamente acquisito da questo progetto antologico nel panorama degli anime.

Alle innovazioni realiste, che attraversano ogni inquadratura di *Memories*, va legato naturalmente il motivo primario del trionfo estetico (ed estatico?) di questo trittico di corti: capaci di donare alla narrazione, nonostante l'evidente andamento episodico, una coesione interna che poche antologie anime hanno presentato. E il motivo è da trovare proprio nell'**esaltazione di uno degli elementi fondanti della poetica otomiana: ovvero l'ossessivo confronto tra il Tempo e la tecnologia.**

I tre episodi di cui si compone *Memories*, diretti rispettivamente da Kōji Morimoto, Tensai Okamura e Katsuhiro Ōtomo, mettono in scena delle visioni disturbanti del passato, del presente e del futuro della storia umana, sotto il segno del progresso tecnologico e delle grammatiche del racconto *sci-fi*. **L'evoluzione dell'individuo, e della società in cui opera, si è concretizzata parallelamente alla mutazione del rapporto uomo-tecnologia: una relazione che in *Memories* si carica di forti connotazioni politiche, esistenziali e psico-patologiche a seconda del segmento che la tratta, e dell'autorialità di chi la racconta.** Sia in regia che in fase di scrittura. Proprio il capitolo inaugurale del lungometraggio è stato concepito a quattro mani da Morimoto e da un giovane Satoshi Kon, della cui poetica questo corto (intitolato *Magnetic Rose*) sembra essere una sorta di anticipazione e caleidoscopio.

Nelle mani del futuro regista di *Perfect Blue*, il manga di Ōtomo *Kanojo no Omoide* si trasforma in **un'odissea infernale che abbatte ogni marcatore di differenza tra passato, presente e futuro, annullando – anche in termini spaziali – l'unidirezionalità che contraddistingue il Tempo.** Agli occhi di Kon e Morimoto l'immagine animata diventa ora un buco nero di significati e di dimensioni temporali, dove la percezione della realtà, filtrata attraverso una visione distopica della tecnologia e le grammatiche da *space-opera* orrorifica, cede il passo alle logiche omeostatiche della dimensione onirica.

Il viaggio qui intrapreso in un futuro ipoteticamente lontano dalla nave di salvataggio spaziale "La Corona" perde sin da subito la sua verosimiglianza nel momento in cui la navicella approda in un'enorme base a forma di rosa magnetica, sede dei ricordi di una donna non ancora (o già?) scomparsa. E dal momento che nei processi di rimemorazione non c'è linearità di pensiero né di azione, ecco che i due autori – supportati da una troupe di *key animator* "realisti" – configurano l'immagine in termini *ontologicamente* onirici. Come se il montaggio, privato di una qualsiasi aspirazione alla causalità, assorbisse le dinamiche surreali del sogno di una donna-non-più-esistente (ma che *resiste* all'onda del tempo, grazie alle proprietà fantasmatiche della fase R.E.M.), tramutando così il racconto in un meraviglioso, e deflagrante, *incubo*. Di cui le inquadrature rappresentano la manifestazione visibile.

Se lo spessore immaginifico del lungometraggio è determinato dal suo episodio inaugurale, non meno radicali sono le riflessioni avanzate dai due segmenti successivi. Il secondo capitolo, intitolato *Stink Bomb (Saishū heiki)*, **riporta la relazione tecnologia-uomo al tempo presente, servendosi delle istanze politiche del *sci-fi thriller* per ammonire i cittadini nipponici sui pericoli che il riarmo e la mobilitazione della produzione industriale a fini bellici può innescare nella società**. Qui un tecnico di laboratorio scambia delle pillole sperimentali per dei comuni medicinali, ignaro della loro vera essenza: tali farmaci, sviluppati per aiutare i soldati a contrastare gli effetti delle armi biologiche, reagiscono al vaccino antinfluenzale assunto in precedenza dal protagonista, causando la produzione di un gas altamente tossico, che si diffonderà per buona parte del paese uccidendo qualsiasi forma di vita.

E seppur il corto non raggiunga le vette estetiche degli altri due capitoli né dia vita a delle vertiginose visioni atemporalì, rimane comunque attaccato alle questioni della contemporaneità, stigmatizzando le conseguenze che la tecnologia bellica del presente può causare per il futuro di tutti noi. Un atto politico, che sembra quasi aver anticipato (forse in maniera profetica?) la volontà manifestata negli ultimi anni dai segretari del Partito Liberal Democratico (compresa l'attuale premier Takaichi) di revisionare la costituzione pacifista del Giappone.

E si arriva così ad Ōtomo. Il terzo segmento di *Memories*, adattato dal mangaka dal suo racconto *Cannon Fodder (Taihō no machi)*, traghetta l'azione ad un passato non-precisato, in una cittadina proto-ottocentesca in perenne stato di guerra. L'orizzonte temporale, in continuità con *Magnetic Rose*, si iscrive sì in una cornice temporalmente distante, ma indubbiamente allegorica: e in quanto tale può fungere da specchio di qualsiasi era o epoca, contemporanea o retrofuturistica che sia, data la neutralità con cui l'autore connota culturalmente il mondo-inferno in cui si muove la storia.

Ogni abitante di questa innominata nazione vive e cresce con il sogno di contribuire al clima belligerante su cui si fonda il sistema socio-economico del paese: tanto che il giovanissimo protagonista desidera più di ogni altra cosa sparare in prima persona quel cannone ferroviario che il padre operaio può solamente limitarsi a caricare. E per quanto i processi di *worldbuilding* siano qui depositari di un'estetica *steampunk* – che con i suoi macchinari a vapore rimanda alla rivoluzione industriale inglese – **ad esaltare l'atemporalità del racconto è lo spirito artigianale e elegiaco con cui il regista codifica le immagini del corto.**

Ispirandosi all'animazione croata e ceca, Ōtomo riprende i codici realisti codificati con *Akira* per realizzare un (falso) racconto-in-continuità: qui la percezione di un piano-sequenza apparentemente ininterrotto è determinata dall'uso, in chiave connettiva, delle transizioni, con cui il maestro passa straordinariamente da un'inquadratura all'altra alternando semplicemente disegni dalle profondità differenti.

Tali soluzioni contribuiscono così a variare la scala dei piani in una falsificazione percettiva con davvero pochi (se non zero) precedenti, almeno nel mondo degli anime. In questo modo l'autore, connettendo le pratiche della neonata scuola realista giapponese con il naturalismo elegiaco delle animazioni europee, restituisce un afflato di "autenticità" alle invettive antibelliche che permeano le immagini del corto. Con *Cannon Fodder* che arriva di conseguenza ad ammonire i posteri sui costi umani generati dai regimi militaristi: **proprio perché conserva le memorie (appunto, *Memories*) di un pericoloso "passato" che rischia, se collettivamente si cede a tentazioni belliciste, di diventare in un istante "futuro".**

*Memories*. Regia: Kōji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiro Ōtomo;  
sceneggiatura: Katsuhiro Ōtomo, Satoshi Kon; montaggio: Takeshi Seyama; musiche: Yōko Kanno, Jun Miyaki, Hiroyuki Nagashima; interpreti: Tsutomu Isobe, Chikao Ōtsuka, Gara Takashima, Akio Ōtsuka; produzione: Studio 4° C; distribuzione: Sony Pictures Entertainment Italia, Dynit; origine: Giappone; durata: 113' ; anno: 1995.