

SERIALITÀ

Una stagione alle corse

Umamusume: Cinderella Gray di Yūki Itō e Takehiro Miura.

di [Gianluca Pulsoni](#), [Massimo Soumaré](#) – 9 Febbraio 2026



Andata in onda l'anno scorso in due parti, per un totale di 23 episodi, la prima stagione della serie anime televisiva *Umamusume: Cinderella Gray* è un'opera che può suggerire diverse letture, tutte intrecciabili e sovrapponibili tra loro, e però, nello stesso tempo, apprezzabili anche singolarmente.

Per esempio, c'è una fruizione che si può facilmente collegare al contesto produttivo. La serie è infatti uno *spin-off* di un franchise multimediale molto famoso in Giappone – e ora non solo lì – cioè quello delle *umamusume*. Sono “ragazze-cavallo” che corrono in competizione tra loro e il cui “*character design*” (figura + comportamenti) è ispirato a quello di famosi cavalli da corsa (galoppo) attivi in Giappone, perlopiù dagli anni ottanta in poi. Si tratta di un prodotto ideato da Cygames e che oggi si presenta nella forma di media mix – nasce addirittura come *gacha game*, per poi evolversi in fumetto e in linguaggio animato televisivo e cinematografico – e che, con *Cinderella Gray*, prosegue verso una rappresentazione più realistica e antagonistica dei personaggi. Lo fa sulla base di un manga strepitoso, ma anche sulla scia di quanto cominciato con l'appassionante *Road to the Top* (2023) e lo sfolgorante *Beginning of a New Era* (2024), dal momento che Cygames, con queste due operazioni (ONA e film), prende

direttamente in mano l'animazione del franchise.

Se ci si focalizza invece sui personaggi della serie, il pensiero non può non soffermarsi su come sono delineate le loro figure. **Protagonista di *Cinderella Gray* è Oguri Cap: nella realtà, un cavallo da corsa di "umili" origini che è riuscito a battere tutti i pronostici, rivelandosi fra quelli più vincenti e amati di sempre nel mondo dell'ippica giapponese. Nell'anime, Oguri conserva la sua connotazione di "provinciale".** È una ragazza-cavallo che sembra avere la testa per aria, ma questa attitudine non sarà minimamente d'ostacolo alle sue prestazioni in pista. Nel suo aspetto si possono ritrovare i tratti *kawaii* che costituiscono l'identità di base delle *umamusume* del franchise, ma nello stesso tempo queste caratteristiche sono sapientemente bilanciate da un continuo uso di una gamma di sfumature espressive – nel volto, nel corpo e nel movimento – che riescono a infondere un'aura adulta e autenticamente drammatica quando serve, adattando benissimo in questo aspetto il manga di Taiyō Kuzumi (disegni) e Masafumi/Pierre Sugiura (storia). Questa maggiore complessità visiva si percepisce in tutte le altre ragazze-cavallo della serie, ma anche negli altri personaggi, e si sposa bene con la natura da racconto di formazione che caratterizza la narrazione del manga.

C'è poi una terza possibile lettura, che passa per la rappresentazione delle corse, ed è forse quella che più di altre può far percepire immediatamente il fascino di quest'anime. In *Cinderella Gray*, le sfide su pista delle ragazze-cavallo costituiscono senza dubbio la componente principale. Nel seguire la rapida ascesa di Oguri Cap dalla provincia alla ribalta nazionale e internazionale, la vediamo gareggiare contro avversarie di livello. Fra queste spicca Tamamo Cross: la loro rivalità fa da filo conduttore tra i due archi della stagione. Nello stesso tempo, però, veniamo anche introdotti a competizioni in cui lo sforzo agonistico è reso, di volta in volta, in modi diversi, ma sempre come una specie di dinamica geometrica delle forze plastico-visive in campo: gli scontri sono aspri e talvolta persino violenti, generando attriti e innescando esplosioni che si traducono in atmosfere sensoriali particolari. Sono momenti in cui le ragazze-cavallo raggiungono la "zona", cioè uno stato psicofisico che le consente di superare determinati limiti atletici. Non è qualcosa di dato per scontato: ognuna di loro può farne esperienza, ma deve arrivarci a modo proprio.

Dopotutto, ciò che troviamo alla base di *Cinderella Gray* è proprio lo *supokon*, abbreviazione dei termini giapponesi *supōtsu*, "sport", e *konjō*, "carattere/spirito". È una parola che indica quei manga e anime – un titolo tra i tanti, molto conosciuto pure in Italia, è *Holly e Benji* – incentrati, per l'appunto, sullo sport, in cui è essenziale un impegno spasmodico per raggiungere l'agognata vittoria. Sforzo che troviamo in diverse ragazze-cavallo, come, solo per citarne alcune, la giunonica Super Creek o la

dirompente Inari One, degna erede dei cittadini della vecchia Edo, cioè l'attuale Tokyo. Lacrime e sudore sono le caratteristiche di ognuna. Se nelle precedenti incarnazioni del franchise tale aspetto, seppur presente, è attenuato da un maggiore apporto comico e dall'inserimento di elementi del mondo delle idol – uno su tutti, il concerto post-corsa tenuto dalle prime tre classificate di ogni competizione, punto ripreso nello *spin-off*, ma di gran lunga più marginale e quasi una specie di "contentino" per i fan della prima ora –, con *Cinderella Gray* siamo in presenza di una pura serie sportiva, con le ragazze-cavallo che, anche dal punto di vista psicologico, sono sicuramente più evolute.

Sempre a proposito della connotazione *idol* nel franchise, si potrebbe pensare che questa caratteristica, unita alla passione dei giapponesi per l'ippica, abbia contribuito alla scelta di trasformare i cavalli in ragazze. E, in effetti, anche in *Cinderella Gray*, seppure troviamo delle *umamusume* che non corrono – esemplificate da Belno Light, personaggio secondario ma via via più importante per l'aiuto a Oguri Cap negli allenamenti – non c'è neppure un ragazzo-cavallo.

Per cogliere la complessità di cui questo anime è capace, si possono certamente prendere come riferimento anche singoli episodi. C'è, ad esempio, il nono, intitolato *Nippon Dābī (Japanese Derby)*. Qui abbiamo una profonda discussione tra Symboli Rudolf, nella realtà leggendario cavallo giapponese, e un'alta esponente dell'URA (*Umamusume Racing Association*) – equivalente della reale JRA (Japan Racing Association) – sul fatto che sia necessario cambiare le regole, così da portare una ventata d'aria fresca che conduca alla nascita di nuove star. Lo scopo della prima è far partecipare Oguri Cap proprio al prestigioso *Nippon Dābī*, nonostante il regolamento glielo vieti, in quanto *umamusume* che, dopo il suo passaggio all'URA, non si è registrata in tempo per prendere parte alle corse più importanti. L'orgogliosa Symboli Rudolf arriva addirittura a chinare la testa per pregare l'esponente di accettare la sua proposta. In passato, la medesima rigidità delle regole, insieme ad altri motivi, aveva anche impedito a un'altra famosa ragazza-cavallo, Maruzensky, di partecipare alla corsa. La profonda amicizia con quest'ultima è probabilmente un ulteriore motivo che convince Symboli Rudolf ad agire con decisione. Perché mai un regolamento inflessibile dovrebbe, infatti, impedire a un grande atleta di risplendere?

In seguito, si assiste a una scena in cui sono presenti proprio Symboli Rudolf e Maruzensky che osservano lo svolgersi del *Nippon Dābī*. **E qui una notevole capacità registica crea la sapiente illusione che sia Oguri Cap a vincere la rinomata corsa, mentre si tratta di un montaggio quasi parallelo di due distinte gare, visto che l'URA non acconsentirà alla richiesta.** Al contempo, questa specie di visione può anche essere considerata il sogno di Symboli Rudolf, un sogno premonitore del giorno in cui il

regolamento sarà modificato. Il virtuosismo di questo episodio sta non solo nell'aver realizzato con grande ingegno un piccolo gioiello visivo e narrativo, ma anche nell'essere stato fedele alle vicende originali, mescolando brillantemente fantasia e realtà.

In conclusione, un "concetto" apparentemente ridicolo – *idol* + cavalli da corsa – è riuscito a diventare un fenomeno di successo internazionale e un prodotto che, con *Cinderella Gray*, ha raggiunto una complessità e maturità davvero invidiabili.

Umamusume: Cinderella Gray. Regia: Yūki Itō, Takehiro Miura; soggetto: Masafumi Sugiura/Pierre Sugiura; interpreti: Tomoyo Takayanagi, Momoko Seto, Katsuyuki Konishi; produzione: REMOW; distribuzione: Amazon Prime Video; origine: Giappone; anno: 2025.