

IL GOLDRAKE COREANO

di Stella di Flead



La passione è passione e quella per Goldrake, ad oltre ventisei anni dalla prima trasmissione italiana, dobbiamo proprio ammettere che è di vecchia data. Eh sì, oramai credevamo di conoscerlo bene il nostro eroe e invece lui ci ha sorpresi con Mazinga X, il suo gemello coreano dai circuiti di mille valvole.

- *Un clone di GOLDRAKE?*
- *Non posso crederci!*
- *Ma perché si chiama MAZINGA X?*
- *Perché il Mazinga coreano si chiama TAEKWON V!*
- *...mi sfugge qualcosa?*

UN PO' DI STORIA

La Corea del Sud è uno dei maggiori produttori mondiali di opere d'animazione, ma fino alla fine degli anni Novanta difettava di produzioni originali proprie. La ragione?

I ventimila dipendenti del settore erano in prevalenza impegnati nella realizzazione di disegni animati americani, europei e giapponesi. Per risalire alle cause di questa situazione gettiamo un rapido sguardo all'ultimo secolo di storia coreana.

Colonia del Giappone dal 1910 e soggetta alla durissima dominazione nipponica fino alla disfatta delle forze imperiali nel 1945, la Corea non poteva certo trarre profitti dalle proprie risorse: il suo sviluppo economico era finalizzato alla produzione di materie prime e di prodotti semilavorati al servizio dell'economia degli occupanti.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale la spartizione del Paese in due zone d'influenza (sovietica a Nord e americana a Sud) culminata nel 1948 con la divisione in due Stati¹ e la guerra fratricida che ne seguì (1950-1953) ebbero conseguenze disastrose sulla già debole economia coreana.

Dopo la guerra, l'economia della Corea del Sud seguì la via americana e nel 1965 il regime militare di Pak Chung Hee firmò un controverso accordo che normalizzava le relazioni diplomatiche con il Giappone riaprendo le porte alla penetrazione economica degli odiati ex-colonizzatori: in virtù degli investimenti stranieri il boom sudcoreano fu rapidissimo, ma ancora una volta finalizzato al massimo profitto anziché allo sviluppo armonico dell'economia locale.

Gli effetti furono evidenti anche nel settore dell'animazione: le grandi case di produzione straniere s'appoggiavano ai subappalti coreani per contenere i costi della manodopera e per ridurre tempi di lavorazione; agli studi coreani era affidato principalmente il lavoro d'intercalazione,² supporto indispensabile per l'animazione giapponese che negli anni '70 era in espansione; infatti, dati alla mano:

- nel triennio 1972-1974 presero il via alla TV giapponese 49 serie di cui 12 prodotte dalla Toei³
- nel triennio 1975-1977 le serie furono 70, di cui 15 prodotte dalla Toei.⁴

Indebolita dal sistema dei subappalti, che garantiva agli studi di animazione locali maggiori profitti, la produzione di animazioni originali sudcoreane si fermò fino al 1975.

¹ Repubblica Popolare Democratica di Corea con capitale P'yōng-yang a Nord e Repubblica di Corea con capitale Seoul a Sud.

² I disegni intermedi che stanno fra i disegni chiave per rendere fluido il movimento.

³ Serie TOEI ANIMATION dal 1972 al 1974 (titoli italiani): "La maga Chappy", "Devilman", "**Mazinga Z**", "Babil Junior", "Microsuperman", "Cybernella", "Dororon", "Cutie Honey", "Bia la sfida della magia", "Space robot", "**Il Grande Mazinga**", "Calimero".

⁴ Serie TOEI ANIMATION dal 1975 al 1977 (titoli italiani): "Il giovane Ieyasu Tokugawa", "Getter Robot G", "Jeeg robot d'acciaio", "**Atlas Ufo Robot (Goldrake)**", "Ikkyu piccolo bonzo", "Gaiking", "Falco il superbolide", "Gackeen robot magnetico", "Candy Candy", "Capitan Jet", "Danguard Ace", "Guyslugg", "Balatack", "Grand Prix e il campionissimo", "Formula uno".

Una doverosa premessa

In segno di rispetto nei confronti della generazione che aveva vissuto e sofferto gli anni dell'occupazione nipponica, in Corea del Sud era vietata per legge la diffusione in pubblico di produzioni in cui venissero utilizzate lingua o scritte giapponesi;⁵ tuttavia anche per la limitata distanza che separa i due paesi, in Corea è sempre stata disponibile una grande quantità di informazioni sul Giappone: i fumetti giapponesi (*manga*) venivano diffusi dopo essere stati tradotti in lingua coreana e alcuni prodotti di animazione erano proiettati al cinema con il risultato che i bambini sudcoreani conoscevano le produzioni giapponesi e... impazzivano letteralmente per Mazinga!

ROBOT TAEKWON V



Fu così che nel 1976 il trentacinquenne coreano Kim Cheong-gi, realizzò “ROBOT TAEKWON V”, un lungometraggio che ha come protagonista un robot guerriero simile nell'aspetto al Mazinga giapponese...



...ma nonostante le apparenze

Taekwon V è un robot tutto coreano: Kim Hoon, il ragazzo che lo pilota, è un campione di taekwondo, arte marziale di antichissime origini, nonché sport nazionale coreano, vietata ai tempi dell'occupazione giapponese al pari di tutte le altre arti marziali.

La trama in sintesi è questa: il Dr. Cops, animato da spirito di rivalsa nei confronti del mondo intero, crea un esercito di robot giganti per rapire i migliori atleti del mondo e distruggere la società; per contrastarlo il Dr. Kim inventa il robot Taekwon V e ne affida i comandi al figlio Hoon.

Non mancano la ragazza che supporta e ama il protagonista e il bambino - alias Tincan Robot - a far da spalla comica con un bollitore da tè sulla testa.

Robot Taekwon V è probabilmente la più conosciuta e la più amata animazione sudcoreana;⁶ sull'onda dello straordinario successo – non solo fra i giovani spettatori – furono realizzati nel tempo vari *sequel* e una decina di altre animazioni robotiche, fra cui “RUN! MAZINGER X”, ispirato all'*anime* giapponese Ufo Robot Grendizer, il nostro Goldrake appunto.

RUN! MAZINGER X

“RUN! MAZINGER X” di Kim Hyeon Yong è un lungometraggio della durata di un'ora e dodici minuti prodotto il 9/12/1978 dallo studio Sai Kyong Heungop. Si tratta di un prodotto dall'animazione meno curata rispetto a Goldrake e chiaramente destinato ad un target più infantile. Impressione confermata, oltre che dall'aspetto fisico dei cinque piloti, anche dalla scelta di doppiatori appena adolescenti e da una colonna sonora dai toni notevolmente meno drammatici.



Il *plot* trae spunto principalmente dagli episodi 49 “Il mostro ribelle” e 70 “Addio, re di Flead”, mentre *locations* e *mecha design*, straordinariamente simili a quelli che conosciamo, sfidano la nostra memoria nel confronto dei particolari come il noto gioco delle riviste di enigmistica. Non sfugge però all'osservatore attento come Mazinga X sia ambientato in un contesto geografico non giapponese, con rilievi dalle pendici ripide e dall'altitudine modesta e una vegetazione di boscaglie a basso fusto tipica di molte zone montane della Corea.⁷

In campo nemico sorprende un curioso mix di cattivi nagaiani, mentre le battaglie suonano al nostro orecchio stranamente vuote per l'assenza della chiamata vocale delle armi.

Colpisce e induce alla riflessione il finale dove buoni e cattivi si lasciano in pace con un'inconsueta stretta di mano.

⁵ L'apertura alla cultura giapponese è recente: nel 1998 è stato ritirato il divieto di importazione di musica e riviste in lingua giapponese e nel 2003 il Governo ha esteso l'apertura alle trasmissioni televisive.

⁶ “Robot Taekwon V” è stato diffuso in Italia nel 1984 nella rassegna “Dieci magnifici eroi” insieme ad altri nove lungometraggi prodotti e trasmessi al cinema in Corea nel periodo 1976-1982.

⁷ Nota del capo redattore Alcor, autore delle *locations* degli *anime* robotici di Nagai e grande appassionato di geografia.