



In un panorama dell'animazione come quello attuale, che vede il Giappone imporsi come vera e propria superpotenza mondiale, il caso di **Fusako Yusaki** appare come un'anomalia in netta controtendenza. Classe 1937, giapponese di nascita ma italiana d'adozione, Fusako ha infatti scoperto l'animazione nel nostro Paese (benché in altri e più rosei tempi), in stridente contrasto col numero sempre crescente di nostri animatori costretti a emigrare per poter lavorare, e che guardano al Giappone come a una sorta di terra promessa. Maestra indiscussa nell'arte della plastilina, nella quale trasfonde la propria sensibilità

mane indissolubilmente legato a una delle migliori campagne pubblicitarie di sempre, quella per il **Fernet Branca**, iniziata nel 1968 e rimasta indelebilmente impressa nel ricordo di più di una generazione di spettatori. Ben più che semplici spot pubblicitari, i film della campagna Fernet Branca, liberi di spaziare e di affrontare qualsiasi tema, inclusi i più ostici, offrono alla Yusaki la possibilità di esprimersi in totale libertà creativa, e rappresentano senz'ombra di dubbio uno dei vertici dell'animazione italiana, meritevole di una riscoperta filologica che ad oggi si presenta non priva di difficoltà.

Di recente Fusako Yusaki ha anche partecipato al progetto collettivo **Giorni d'inverno** (*Fuyu no hi*, vedi *eMotion* n. 9), scelta personalmente dal "pa-

Fusako Yusaki

Maestra di metamorfosi

Giunse in Italia quarant'anni fa per passione e vi rimase quasi per destino: oggi Fusako Yusaki, una delle più grandi animatrici di plastilina nella storia dell'animazione, ricorda come accadde che le sue immense sculture di cemento inneggianti alla trasformazione universale finirono felicemente racchiuse nei fotogrammi di una pellicola cinematografica



PER TUTTE LE IMMAGINI © FUSAKO YUSAKI

△ Fusako Yusaki durante un incontro col pubblico tenutosi a Ravenna in occasione della seconda edizione dell'Ottobre Giapponese, manifestazione tutta incentrata sulla cultura nipponica

tron" Kihachiro Kawamoto assieme ad altri 34 maestri dell'animazione mondiale. Abbiamo incontrato Fusako nel suo studio milanese, dove ci ha accolti con la sua proverbiale affabilità e il suo inconfondibile e delizioso "italiano nipponico" (che dolorosamente adattiamo nella trascrizione di questa intervista).

Come nasce la sua passione per il cinema d'animazione?

In Giappone ho studiato architettura per interni. Poi sono venuta in Italia, all'Accademia di Brera, con una borsa di studio in scultura offerta dal governo italiano, che mi ha pagato un soggiorno di due anni. La scultura era la mia passione, e mi ha fatto vincere parecchi premi. Ero affascinata dall'Italia anche per via di mio padre, che era un appassionato di fotografia e teneva in casa molte riviste fotografiche. Ricordo che rimasi particolarmente colpita da una foto di Siena, e fu allora che mi dissi che quello era il posto dove volevo andare. Poi ovviamente l'Italia voleva dire anche Michelangelo e tutta la grande arte che mi affascinava. Dovetti sostenere un esame, perché all'epoca, nel 1964, non si poteva ancora uscire dal Giappone liberamente. Ma ero già assistente universitaria, anche se non in scultura, e questo mi favorì.

Era un esame di lingua o più attinente alla borsa di studio di scultura?

Entrambe le cose. Era un esame di tre giorni. Per la lingua andavo a lezione privata da un frate francescano. Non sapevo parlarla quasi per nulla, così scrissi in giapponese una dichiarazione nella quale

▷ La celeberrima campagna per il Fernet Branca, ideata da Ro Marcenaro e realizzata con la plastilina da Fusako Yusaki, durante i suoi dieci anni di permanenza su *Carosello* vinse un gran numero di premi, fra cui il Bagatto d'Oro nel 1971 e il Leone di Bronzo a Cannes nel 1972

di scultrice, la Yusaki ha tracciato una parabola che attraverso tutta la storia dell'animazione italiana, dalla prosperità dei tempi di **Carosello** (1957-1977) alla crisi profonda che seguì alla chiusura del celebre contenitore pubblicitario, all'attuale rinnovata attività per la televisione, in serie per bambini sempre fantasiose e poetiche, realizzate soprattutto per emittenti straniere e in realtà poco o per nulla viste in Italia. Ma al di là delle sporadiche apparizioni sui nostri canali (per esempio con la sigla del programma per bambini **L'Albero Azzurro**, nel quale è anche apparsa più volte dal vivo), il nome di Fusako Yusaki ri-



afferma che prima di andare a studiare scultura all'Accademia di Brera sarei andata un anno a Perugia all'università per stranieri a imparare la lingua. Fu tradotta dal frate, e poi io la memorizzai e la recitai all'esame! Il giorno dopo arrivai sul luogo del colloquio su un camion che portava la mia scultura d'esame, perché mi piaceva lavorare in grande, usando il cemento come materiale. Avevo anche lavorato al parco dedicato alle Olimpiadi, e per la mia tesi avevo fatto una serie di sculture su cui i bambini potessero giocare in diversi parchi pubblici. Quelli del centro culturale italiano erano terrorizzati all'idea che rovinassi il loro giardino! In ogni caso, alla fine sono passata. Arrivata a Milano, mi sono recata dallo scultore **Luciano Minguzzi**, perché potevo scegliermi da sola chi doveva essere il mio relatore in Italia. Conoscevo Minguzzi perché aveva fatto una grande mostra in Giappone pochi anni

proprio del termine. Per me la scultura non è tanto un togliere, uno scolpire per rivelare la forma: è piuttosto aggiungere, modellare. Usavo soprattutto il cemento, poi aggiungevo catene, legno, plastica e altri materiali. In una forma devo sempre esprimere quel che sento. Adesso faccio piccole cose, tipo ceramiche. Prima facevo solo cose enormi, lavoravo in giardino. Volevo sempre esprimere il cambiamento, quel processo di costante mutamento a cui tutti siamo soggetti, anche quando non ce ne accorgiamo, anche adesso, mentre parliamo. Usavo anche della paglia per rendere questo concetto di fragilità, di transitorietà. Creavo una forma a partire dalla paglia, e solo dopo intervenivo col cemento. Poi bruciavo la paglia, e rimaneva la scultura in cemento, annerita e bruciata. Vinsi un grosso premio con una di queste sculture. In Europa è impossibile fare cose del genere, non si può neanche lavare la macchina per strada! Qui ci sono solo piccoli spazi.



◁ *La Ballata dell'omino stanco* è uno dei migliori film di Fusako Yusaki. Realizzato unendo cinque spot del Fernet Branca privati della coda pubblicitaria, il film è una parabola musicale sulle popolazioni dei cinque continenti, e termina con una nota fortemente critica nei confronti dell'uomo bianco, padrone di tutto e incurante delle sofferenze altrui

▷ *Gioco di forme* è un film per bambini, che unisce fantasia e didattica



prima. In più Minguzzi era uno dei pochi che all'epoca faceva della scultura astratta, e io, che avevo sempre avuto una predisposizione per l'astratto, mi dissi che lui avrebbe capito la mia scultura.

Così non è andata a Perugia?

No, venni direttamente a Milano. Ci fu una mia amica a Brera che mi aiutò moltissimo con la lingua, perché veramente all'inizio non capivo nulla!

Come si arriva all'animazione?

La mia specializzazione, già dalla tesi di laurea, riguardava sculture da inserire all'aperto, in una piazza, ma mi resi subito conto che in Italia questo tipo di cose non erano possibili. A quel punto conobbi il mio coetaneo **Ro Marcenaro** (autore genovese, uno dei pionieri dell'animazione televisiva in Italia, ndr), e lui mi suggerì di provare con l'animazione. Così partii immediatamente con la campagna per il **Fernet Branca** (realizzata per la Tipofilm di Milano, ndr). E mi ci sono subito appassionata, perché se in Europa non c'era spazio per fare le sculture che avrei voluto fare, in un film d'animazione potevo metterci di tutto. La mia animazione, quindi, è nata in Italia. A quell'epoca in Giappone sia i fumetti sia l'animazione non erano così diffusi come lo sono oggi.



di provare con l'animazione. Così partii immediatamente con la campagna per il **Fernet Branca** (realizzata per la Tipofilm di Milano, ndr). E mi ci sono subito appassionata, perché se in Europa non c'era spazio per fare le sculture che avrei voluto fare, in un film d'animazione potevo metterci di tutto. La mia animazione, quindi, è nata in Italia. A quell'epoca in Giappone sia i fumetti sia l'animazione non erano così diffusi come lo sono oggi.

Scolpisce ancora?

In realtà solo raramente ho scolpito nel senso

Riesce a esprimersi nello stesso modo con l'animazione, che di solito prevede una committenza?



comunicare emozioni, come gioia, tristezza, eccetera, e in questo senso posso esprimermi come faccio con la scultura. Poi è chiaro che c'entra anche la storia, il soggetto, ma l'espressione di base sono sempre emozioni trasmesse da forme e colori. In particolare al tempo di *Carosello* c'era una grande spontaneità. Potevo fare quello che volevo, anche perché non usavo personaggi fissi, cosa che invece la televisione di oggi richiede. Il vero personaggio è la plastilina: questa era la mia idea iniziale. Solo da un po' di anni a questa parte ho cominciato a usare dei personaggi; mi sono dovuta adeguare a questa necessità.

Oltre alla produzione per la televisione, riesce a trovare spazio anche per film più personali?

Vorrei, ma adesso non ho tempo. È molto difficile star dietro alla produzione e rispettare i tempi di consegna e contemporaneamente riuscire a realizzare dei film più personali. Prima anche in produzione facevo tutto io, dalla storia allo storyboard, adesso non c'è abbastanza tempo e devo ricorrere a collaboratori. Ma anche la collabora-

◁ *Ama gli animali* è un film in favore degli animali domestici

◁ Immagine tratta dal film *Buongiorno*. Tutti i film della Yusaki, in un modo o nell'altro, hanno come tema fondamentale la vita nelle sue infinite trasformazioni

zione richiede tempo, perché poi devo comunque controllare tutto. Siamo una piccola ditta, e non abbiamo veramente spazio per fare altro.

Di recente ha comunque partecipato a Fuyu no hi. Com'è stata questa esperienza?

È iniziato tutto da una telefonata di Kihachiro Kawamoto, che avevo conosciuto al festival di Hiroshima. Si trattava d'interpretare un verso di una poesia renka. Io gli ho mandato lo storyboard e poi ne abbiamo parlato più volte, al telefono. Mi ha mandato un sacco di documentazione, un libro, perfino gli storyboard di tutte le altre parti. È stata una bella esperienza, anche se ogni volta che finisco un lavoro sono sempre lì a dirmi che certe cose potevo farle diversamente. Non sono mai contenta!



▷ Ippocrate è uno dei pochi film realizzati per la Rai, ed è una libera interpretazione della figura del padre della medicina

Torniamo a Ro Marcenaro. Fu lei a introdurre l'idea della plastilina o lui la usava già?

È stata più che altro una coincidenza di fattori. La plastilina era già usata, ma non per ottenere quel che faccio io, cioè trasformazioni e metamorfosi.

Ma il primo contatto con la plastilina, intesa proprio come materiale di lavoro, è avvenuto lavorando con Marcenaro o la usava già prima?



No, la usavo già per le sculture.

Così partì direttamente con la campagna per il Fernet Branca.

Sì. Mi avevano lasciato via libera dicendomi più o meno: fai quel che vuoi. Erano tutti film di proprietà dell'agenzia, e buona parte non so dove siano finiti. Fra l'altro mentre facevo il Fernet Branca ho avuto tante proposte per altri lavori, ma ho sempre rifiutato. Sono molto fedele durante il lavoro. Finché facevo il Fernet Branca sentivo di non poter fare altre cose. Magari ho sbagliato, ma è il mio modo di sbagliare e non mi pento di nulla.

Quanto è andata avanti la campagna per il Fernet Branca?

Sono andati avanti per una decina d'anni, fino al 1978. Più o meno una sessantina di film da un minuto, prima in bianco e nero, poi a colori. Il soggetto cambiava ogni volta. A parte la coda pubblicitaria, per il resto ho sempre potuto fare ciò che volevo. Quando la campagna è finita è seguito un

periodo di grande crisi, perché nessuno voleva confrontarsi con la popolarità del Fernet Branca e la plastilina era ormai associata irrimediabilmente a quel prodotto. Così sono passata a fare illustrazione, ceramiche, disegno per piastrelle e altre cose. È stato un periodo difficile.

Com'è tornata all'animazione?

Ho lavorato un po' per il CNR, per film didattici di divulgazione scientifica. Poi è cominciato il rapporto con la televisione svizzera e quella giapponese, con film e serie per bambini.

Com'è invece il rapporto con la Rai?

Con la Rai il rapporto è sempre stato difficile. Ho lavorato per *L'Albero Azzurro*, ma facendo soprattutto manualità per i bambini, perché all'epoca non c'erano fondi per l'animazione. Ho fatto alcuni film per RaiSat. Però i miei referenti fondamen-

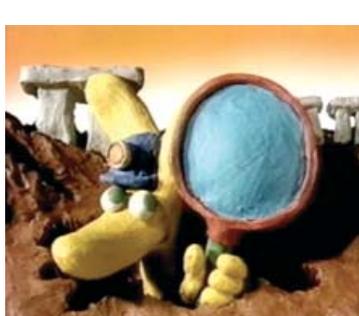


◁ Immagine tratta da *Un giorno sì, un giorno no*

tali rimangono Svizzera e Giappone. È più o meno a questo punto

che ho iniziato a usare i personaggi, e il primo è stato *Talpy*, per una Tv giapponese. L'ho pensato come personaggio che può trasformarsi in ogni cosa, in un certo senso incarnandone lo spirito. Era un sistema per restare fedele al mio modo d'intendere l'animazione, pur utilizzando un personaggio. Prima di *Talpy* c'era stata *Toki Doki*, coproduzione fra televisione svizzera e giapponese. Nel periodo in

cui ho lavorato meno, avendo più tempo, ho fatto anche qualche cortometraggio personale, presentato ai festival. Quindi in realtà non ho mai veramente smesso di animare: diciamo che con quello che guadagnavo con le piastrelle facevo i miei film. Ma l'animazione ridiventa un vero lavoro con



queste serie per bambini degli anni Ottanta. Al momento sto lavorando a due serie in contemporanea, *Naccio & Pomm* per la televisione di Stato giapponese

NHK, e una serie per la Svizzera con il personaggio di *Peo*, di cui ho fatto vari cicli. Peo è un po' come il Dodò de *L'Albero Azzurro*, un pupazzo che conduce un programma contenitore per bambini. All'interno del programma ci sono vari filmati, anche in animazione. L'ultimo che ho realizzato è *Peo in Svizzera*, ventisei brevi episodi sui venti-

▷ *Talpy* è il primo personaggio fisso usato dalla Yusaki in una sua serie. Può trasformarsi e incarnare lo spirito di ogni cosa

sei cantoni svizzeri. La prossima serie si chiamerà **Peo Gallery**, e vedrà Peo alle prese con i pittori del Novecento. Partirà l'anno prossimo.

Quante persone impiega nel suo studio?

Per me è difficile impiegare persone in modo stabile, perché il lavoro va a periodi. Per cui quando è necessario cerco dei collaboratori all'esterno. Al momento abbiamo cinque collaboratori, al lavoro su tre set di ripresa. Due si occupano specificamente delle scenografie, gli altri tre dell'animazione, anche se in realtà si scambiano facilmente i ruoli.

Qual è il suo metodo di lavoro? Come nasce un episodio di una serie tipica?

Una serie nasce prima di tutto con lo studio dei personaggi.



▷ *Peo in Svizzera* vede come protagonista la versione animata di Peo, un pupazzo che conduce un programma contenitore per bambini in onda sulla televisione elvetica



una ripresa dal vivo, per cui l'illuminazione e la fotografia sono fondamentali. C'è poi il fatto che, a differenza del disegno animato, se ci

accorgiamo che qualcosa non funziona non possiamo ripartire da una situazione precedente, perché questa situazione non esiste più, e va ricostruita ex novo. Questo è vero in particolare con l'uso della plastilina che faccio io, tutto basato sulle deformazioni, a differenza per esempio di quello della Aardman, che usa la plastilina semplicemente come materiale per realizzare i suoi pupazzi. Ci sono proprio delle situazioni in cui una scena non può essere salvata, e va gettata via in toto. Una volta, quando ancora usavamo la pellicola, per un film del CNR fummo costretti a buttare un intero mese di lavoro!

È difficile il rapporto con la committenza? C'è molta pressione?

Finora è sempre andata bene, anche perché chi si affida a me ormai mi conosce e sa come lavoro. C'è un rapporto di fiducia. È chiaro che da parte nostra cerchiamo il più possibile di rispettare le date di consegna. Ma in generale, da questo punto di vista sono sempre stata fortunata!



◁ Immagini tratte dalla sigla del programma per bambini *L'Albero Azzurro*, al quale la Yusaki ha partecipato più volte dal vivo proponendo ai piccoli telespettatori attività di manipolazione con la plastilina

La filmografia di Fusako Yusaki

Cortometraggi

Pentalogia del mondo perduto (1972)
Ballata dell'omino stanco (1973)
Ominide (1974)
Termituomo (1975)
Ama gli animali (1983)
Convergenza (1984)
L'incredibile Usil (1985, disegni animati)
Rotondo quadrato triangolo (1986)
Buongiorno (1988)
Stagioni senza parola (1991)
T.V.U.O.G. (1992)
Un giorno sì, un giorno no (1998)
Gioco di forme (1998)
Gioco di numeri (2000)
Gioco di colori (2000)

Mediometriaggi

Giorni d'inverno (Fuyu no hi), 2003, 1' su 40"

Serie TV

Toki Doki (1989-1990, 13 x 2')
Talpy (1992-1994, 60 x 1')
Peo (1997, 13 x 30")
Peo in Svizzera I (1997-1999, 13 x 2')
Peo in Svizzera II (2000-2002, 13 x 2')
Naccio e Pomm (2001-2003, 13 x 5')

Film didattici

Dipartimento Litosfera (1984, 10 film)
Unità 2 (1986)

La struttura interna del computer (1987)
Ippocrate (1998)
Ecolabel, emas, rifiuti (2000, 3 x 30")

Pubblicità

Fernet Branca (1968-1978, 56 spot)
Marcolin (1976)
Zurigo Assicurazioni (1977)
Ariston (1978)
A.I.E.D. (1981, 6 spot)
SAIWA (1982)
A.I.E.D. (1982)
Rocher Ferrero (1984)
Bi-Bici (1984)
Mobilsol (1985)
Denise (1985)
Ars Nova (1986)
Asgow (1987)
Regione Valle d'Aosta (1991)
3 x 2 (1991)
Pubblicità Progresso (1992, 5 spot)
Volta pagina (1994)

Sigle

TVS (1978)
Telenova (1980)
Rete A (1983)
Glu-Glu (1999)
L'Albero Azzurro (2001)
Colazione con Peo (2001)