

TOY'S STORY

Il mondo dell'animazione (soprattutto seriale) e quello del merchandising vivono in stretta simbiosi, beneficiando reciprocamente in termini di creatività e di finanze.

Con la comparsa dei primi serial in bianco e nero, agli inizi degli anni '60, i costruttori di giocattoli nipponici trovarono nei personaggi della fantascienza televisiva, *Atom (Astroboy)* e *Tetsujin 28 Go* in primis, nuova linfa vitale da tradurre in creazioni in latta, i cosiddetti *tin toys*, sino ad allora slegati da licenze esterne.

Ciononostante, i mostri cinematografici, come *Godzilla*, *Gamera* e l'eroico *Ultraman*, si rivelarono la maggiore fonte di ispirazione (e successo di vendite) del decennio, immortalati da aziende storiche come Bullmark e Marusan in coloratissimi e bizzarri giocattoli in vinile, il cosiddetto *Soft Vinyl*, contratto in *Sofubi* dal linguaggio locale.

Ma con l'avvento di *Mazinger Z (Mazinga Z)*, nel 1972, il mercato - e l'industria stessa del giocattolo - subirono un'evoluzione epocale, in termini di qualità e quantità: per assomigliare il più possibile al protagonista robotico della serie, la sua controparte miniaturizzata venne realizzata in massiccio e scintillante metallo pressofuso e dotata di pugni con meccanismo sparante. Nacque così il primo *Chogokin*, la "Super Lega". Prodotti dalla Popy, sussidiaria del colosso Bandai, i Mazinger Z, scomparivano dagli scaffali dei negozi con più rapidità di quanto potessero essere riassortiti, determinando una delle operazioni commerciali più rilevanti della storia recente del Giappone.

Da contrapporre ai tascabili Chogokin, la Popy ideò una linea di robots giganti in polietilene antiurto, i *Jumbo Machinder*, che dall'alto dei 60 cm di altezza media, fecero ulteriormente la felicità dei bambini dell'epoca. Il Jumbo Machinder di Mazinger Z vendette oltre 400.000 pezzi soltanto nei primi cinque mesi di produzione.

Da questo momento in poi, le aziende costruttrici dei modellini divennero gli sponsor principali degli studi di animazione, influenzando concretamente nella stesura dei nuovi soggetti, che di base, dovevano contenere quante più creature meccaniche (spesso trasformabili), da trasporre nei redditi Chogokin.

Le collaborazioni tra Toei Doga e Popy/Bandai, Tatsunoko e Takatoku Toys, Sunrise e Clover, Nippon Animation e Takemi hanno consegnato alla storia alcuni degli esempi più preziosi e geniali della cultura del giocattolo.

Venduti in piccola scala ed economica, siglata ST (*Standard*) o nelle prestigiose e costose valigette corredate da miriadi di accessori, non a caso marchiate DX (*De Luxe*), i Chogokin erano, proprio come gli eroi della televisione, capaci di intricatissimi e sorprendenti cambi di forma.

In quanto *Gattai* (unione, combinazione), potevano scomporsi in più elementi, spesso veicoli spaziali o addirittura animali colossali, oppure, come *Henkei* (trasformazione), subire delle metamorfosi autonome, passando dalle conformazioni antropomorfe, a quelle di razzi, aerei, o quant'altro la fantasia sfrenata degli autori avesse loro destinato.

A quasi quarant'anni di distanza, i *characters* degli Anime Giapponesi si sono impossessati di ogni genere di merchandising, oltrepassando il mondo del giocattolo per imporsi nella moda, nello sport, i videogames, le trading cards. Gli eroi dell'ultima generazione, come *Dragon Ball*, *One Piece* ed i longevi *Saint Seiya (I Cavalieri dello Zodiaco)* sono stati adattati ad ogni tipo di oggettistica, confermando l'interesse del mercato per questi soggetti, non più relegati soltanto al target infantile, ma elevati ad oggetti di culto per collezionisti, adulti nostalgici o semplici simpatizzanti di questo mondo "pop" dal fascino indiscutibile.

Attraverso i *Chogokin* della Collezione Fabrizio Modina, i *Jumbo Machinders* della Collezione Piero Delrivo ed il Merchandising concesso dallo Studio Toei, MANGA IMPACT compie un viaggio attraverso un centinaio di serie classiche del genere robotico/fantascientifico/fantasy, con modellini ed oggetti da collezione prodotti in un arco di tempo che va dal 1972 sino ad oggi.

Fabrizio Modina
Collezionista e storico di Anime