

TSUJI YOU, DOVE L'ANIMA CLASSICA INCONTRA L'IMMAGINE

Photo by Eiji Kikuchi



Compositore tra i più apprezzati dalla critica cinematografica e sicuramente tra i più amati dal pubblico giapponese, oggi Tsuji You è sicuramente una delle figure di riferimento nel panorama della composizione sia per il cinema che per l'animazione, nonostante i lavori per quest'ultima produzione, si limitino ad alcuni esempi tra i più musicalmente significativi della produzione Anime degli ultimi anni.

Laureatosi alla Tokyo Geijutsu Daigaku in musicologia, il suo esordio ufficiale nel mondo della musica da film avviene nel 1990 con la produzione di *Jurokusai no Marinburu*, regia di Imazeki Akiyoshi che lo porta l'anno dopo a collaborare con Yoko Ono al film *Homeless* nonché alla sua prima produzione per l'animazione *Oh! My Konbu*, diretto da Imazawa Tetsuo, gentile commedia per bambini, proseguendo nel 1992 e nel 1993 rispettivamente con *Maboroshi Mabochoan* e con *Tsuyoshi Shikkari Shinasai*, entrambi diretti da Misawa Shin. Con quest'ultima commedia di genere, più impegnata rispetto alle precedenti produzioni, inizia a delineare uno stile più originale delle musiche che sino ad ora si erano limitate a riproporre moduli fissi e di sicuro successo. Proprio nel 1994 avviene l'esordio anche all'interno di un Drama per la televisione, *Sonouchi kekkon suru kimi* e che lo introdurrà al mondo televisivo che gli darà a breve notorietà nazionale. L'anno successivo avviene nel frattempo la sua ultima produzione per il decennio, ancora una volta legata all'animazione, *Azuki-chan*, commedia per l'infanzia che esplora la vita quotidiana di una studentessa delle elementari. Inizia così un periodo di circa cinque anni di silenzio che l'autore stesso non spiega ma che lo portano sicuramente all'elaborazione di uno stile più personale e originale tanto che nel 2001, l'opera che più di ogni altra gli dà la notorietà a lungo aspettata, il Drama per la televisione *Trick*, lo imporrà sulla scena come uno tra i compositori di maggiore interesse in grado di creare atmosfere ironiche e a volte ambigue, dove la serietà e la comicità si mescolano continuamente, creando quindi una perfetta unione con le immagini di mistero del Drama. Tanto è il successo ottenuto da quest'opera da portare avanti la produzione per altre due stagioni e due film nel 2005 e nel 2010, a testimonianza dell'alto gradimento da parte del pubblico ormai affezionato ai personaggi, interpretati da attori quali Abe Hiroshi e Nakama Yukie. Questa produzione apre le porte per numerosi lavori all'interno della televisione che di opera in opera rinnoveranno il successo e l'interesse del pubblico come *Fugou Keiji* del 2005 o *4 Shimai tantei dan* del 2008 sino al recente *Keibuho Yabe*

Kenzo del 2010 che riprende alcune tematiche ancora legate a *Trick*. L'animazione rimane però un mondo non più esplorato almeno fino al 2007, eccetto la particolare composizione per l'OVA *Prayers* del 2005, e sarà proprio con *Kamichama Karin*, singolare Maho Shojo diretto da Anno Takashi, in cui metterà a frutto l'esperienza ottenuta in ambito televisivo per sviluppare anche in questo ambito una poetica propria, fatta di grandi partiture sinfoniche, giochi ritmici, giustapposizioni di strumenti etnici e classici, quali l'organo ed il clavicembalo, quest'ultimo già usato proprio nel tema principale di *Trick*, con melodie che spaziano spesso da sonorità contemporanee ad altre intrise di un profondo lirismo tipico della corrente neoromantica, esempi di questo sono sicuramente brani quali *Tabi no Saihate* e *Baroque*.



Kenzo del 2010 che riprende alcune tematiche ancora legate a *Trick*.

L'animazione rimane però un mondo non più esplorato almeno fino al 2007, eccetto la particolare composizione per l'OVA *Prayers* del 2005, e sarà proprio con *Kamichama Karin*, singolare Maho Shojo diretto da Anno Takashi, in cui metterà a frutto l'esperienza ottenuta in ambito televisivo per sviluppare anche in questo ambito una poetica propria, fatta di grandi partiture sinfoniche, giochi ritmici, giustapposizioni di strumenti etnici e classici, quali l'organo ed il clavicembalo, quest'ultimo già usato proprio nel tema principale di *Trick*, con melodie che spaziano spesso da sonorità contemporanee ad altre intrise di un profondo lirismo tipico della corrente neoromantica, esempi di questo sono sicuramente brani quali *Tabi no Saihate* e *Baroque*.

esempi di questo sono sicuramente brani quali *Tabi no Saihate* e *Baroque*.

Si arriva così alla colonna sonora considerata da alcuni come la sua opera più importante, summa di molti anni di esperienza nei più diversi ambienti musicali, *Dantalian no Shoka* del 2011.



Storia quanto mai complessa ed in questa sede non riassumibile, la musica di Tsuji riflette, secondo le sue stesse parole, un'immagine di un'Europa che ha potuto immaginare solo in un disegno e come tale l'orchestrazione, estremamente classica ma attenta sempre all'unione di quelle sonorità che l'hanno reso celebre, è estremamente ricercata, frutto di una lunga rielaborazione e ricerca sonora sugli strumenti della tradizione occidentale. Tale raffinatezza viene enunciata sin dall'apertura con una sigla affidata alla voce, violino e pianoforte il cui testo scritto in un latino totalmente ricreato descrive perfettamente quelle che saranno le ambientazioni di tutto l'Anime. Il tema dell'Opening sarà poi inoltre rielaborato e declinato nelle più diverse strumentazioni e combinazioni sino a creare una variante quasi continua della stessa musica che si accompagnerà perfettamente, con la sua dolce cantabilità, a tutte le situazioni dell'opera.

Abbiamo oggi il privilegio di incontrare il Maestro Tsuji Yo per un'intervista rilasciata a noi in esclusiva:

Edmondo Filippini: Leggendo la sua biografia in rete e quanto ha scritto per l'animazione, Drama e cinema, può dirci quali sono stati gli autori che maggiormente l'hanno influenzata durante la sua carriera?

Tsuji Yo: Penso sia stata la stesura della colonna sonora di *Trick*, Drama del 2000. Sebbene come Drama fosse di genere popolare, per la musica ho avuto una richiesta specifica che era abbastanza inusuale. Il regista mi chiese infatti una musica "non comica ma comica" e un "brano non finito". La stesura del lavoro è stata una serie di tentativi ed errori continui, combinando un uso di strumenti etnici e strumenti europei, limitandomi ad una sola specifica scala, tecnica che peraltro ho usato più tardi anche all'interno di *Dantalian no Shoka*. Ho dovuto quindi porre attenzione ad una tecnica di composizione che fino a quel momento non avevo mai utilizzato. In Italia non penso questo Drama sia stato mai visto, quindi dalla musica forse è difficile poter comprendere come possano essere le immagini. Semplicemente potrei definire però questo lavoro come un Suspence Drama.

EF: Lei ha scritto musica per l'animazione e per il cinema, ha approcci differenti a queste due arti?

TY: Fondamentalmente non ci sono delle differenze, citando un direttore del suono "l'Anime, poiché è confrontato con l'azione e la recitazione dal vivo di un film o di un Drama, richiede solitamente una maggiore ricchezza musicale". In poco tempo devo scrivere quindi molti brani di breve durata. Allo stato attuale, facendo comunque un duro lavoro, riesco a scrivere per un periodo di due settimane circa 60 brani. Recentemente, con lo sviluppo di programmi come Pro Tools ed il Digital Recording System non è poi più così difficile fare il messaggio, rendendo quindi il lavoro sui singoli brani non più limitato a pochi suoni. E poi, nel caso proprio di un Anime, è il direttore del

suono da direttamente le specifiche sulla musica, mentre in un Drama o in un film si hanno invece molte occasioni di poter scambiare le proprie idee direttamente con il regista. Il ruolo del direttore del suono però è molto particolare in Giappone e proprio per questo risulta a volte complesso da capire e da spiegare e proprio all'interno di un Anime il suo ruolo arriva sino ad un lavoro con i doppiatori e la loro recitazione, nonché l'editing finale anche dopo il completamento del video.

EF: Come crea un tema musicale o una partitura complete? Prima, durante o dopo la visione di una produzione animata?

TY: In Giappone dopo la creazione della musica ci sono poche cose che contribuiscono a creare un Drama o un Anime. La semplice ragione di questo è che "non c'è tempo", come si dice spesso. Al momento, anche con il lavoro dei doppiatori sull'immagine, le immagini stesse non si muovono ed in molti casi sono senza colore. Nel mio caso, la composizione dei brani per un Drama e un'Anime avviene solitamente uno o due mesi prima l'inizio della trasmissione. Fino alla registrazione bisogna quindi completare il tutto. *Dantalian no Shoka* è stata invece un'occasione speciale poiché il tempo per la stesura è stato di 6 mesi. Comunque sia, anche se non riesco a vedere l'immagine finale, mi baso sempre sullo scenario o sullo storyboard di un Anime per comporre i brani.

EF: Venendo proprio alla partitura di *Dantalian no Shoka*, questa è sicuramente uno dei suoi lavori più famosi per l'animazione, molti musicisti e musicologi ne hanno infatti lodato l'altissima qualità musicale e lo stile usato. Può dirci qualcosa di più su cosa significa questa partitura per lei?

TY: Quello che mi piacerebbe sarebbe sentire il contrario, cioè come un Europeo recepisce i suoni di *Dantalian no Shoka*. Durante la riunione preliminare per la scelta dello stile era uscita la parola "Europa" come parola chiave, ma la musica, essendo io giapponese, è stata comunque composta in questo stile, non sono quindi cosciente di uno stile specifico di una regione o di un periodo europeo. Forse, pensandomi europeo sono anche riuscito a selezionare un suono "europeo" anche se a quest'ultimo le sonorità possano forse sembrare giapponesi. Facendo un paragone con la pittura potrei dire "di aver immaginato il disegno di un Europa che non ho mai visto".

EF: Molto interessante è anche il testo in "latino" della sigla iniziale. Ci può dire come mai ha scelto proprio questo testo e questo particolare stile e chi sia realmente l'autore?

TY: Non è un testo che ho potuto scegliere io. E' stato preso come un testo le cui parole esprimono la visione del mondo di *Dantalian no Shoka*. Io ho scritto la musica per violino e pianoforte che l'accompagna ed il testo è arrivato da un responsabile della GAINAX dopo la stesura di questo. E poi il suono è latino e come lingua io non la capisco. In Giappone un compositore non è direttamente interessato, a volte, ai testi dei brani che deve comporre.

EF: Ricordo in particolare un episodio all'interno di *Dantalian* dove il personaggio principale è una Violinista-Automa. Per questo lei ha scritto una musica "in stile" con chiare reminiscenze neoclassiche e paganiniane. Ha avuto problemi come compositore contemporaneo nella loro stesura? Ha per caso autori dello stesso periodo a cui fa particolare riferimento?

TY: Sebbene sia per me difficile comprendere il significato di questo problema, senza dubbio la composizione dedicata al violino di Christabel è molto diversa da quanto scritto precedentemente. Posso dire di averla scritta con l'intento di mostrare il virtuosismo di Christabel. Mentre scrivevo pensavo infatti a due punti fondamentali "deve suonare un po' artefatta" e "deve sentirsi come una musica del XX secolo", sebbene non mi sia riferito a nessun compositore. Penso però di aver raggiunto completamente il mio scopo quando lei parla di una musica "in stile". Similmente altre musiche contenute nel Cd come "Study for Player piano & Violin" e "Tango Antiqua" hanno proprio una serie di caratteristiche sceniche in questo senso.

EF: Lei è molto famoso in Giappone anche per la Colonna Sonora di *Trick* che mi ha appunto citato all'inizio. Anche in quell'occasione aveva utilizzato uno stile "antico" con un contrappunto severo e l'uso di strumenti elettronici. Può dirci ora qualcosa di più a proposito del suo stile compositivo e del suo ideale artistico?

TY: Io mi considero una persona perversa. Se possibile penso sempre: "Gli altri compositori provano a fare cose diverse". In altre parole, la gente solitamente pensa che poiché egli è un compositore, forse chiunque la penserà allo stesso modo. Allo stesso tempo non penso che piacerei se facessi musica che ogni persona recepisce come

semplicemente piacevole. Penso che la musica contemporanea di genere popolare sia troppo conservativa e che siamo sempre alla ricerca di nuove tecniche di composizione. La musica, non solo quella considerata d'arte, a volte raggiunge un punto in cui l'evoluzione non può continuare. I nuovi elementi quindi vengono presi dall'interno per permetterne un suo allargamento. Riguardo a me, il mio stile personale l'ho ormai stabilito, prendendo elementi antichi e moderni e, provando ad unirli, ogni giorno faccio una ricerca continua.

EF: Sul suo sito Internet non ho visto la sua musica non per l'immagine, come concerti, etc... Sono molto interessato a questo tipo di produzione? Potrebbe eventualmente dirci qualcosa di più ed introdurci a quanto ha prodotto?

TY: Forse potrà stupirsi, ma non faccio musica se non per lavoro, la mia specializzazione alla Tokyo Geijutsu Daigaku non era composizione ma musicologia. Così ho imparato come arrangiare una soggetto musicale e come scrivere per CM, televisione e videogiochi. Poiché la musica è sempre scritta in rapporto all'ordine di un cliente mi è sempre risultato impossibile ordinare a me stesso di scrivere qualcosa. E dopo che ho completato un lavoro sono così stanco che non ho quel sentimento di mettermi a scrivere qualcosa di nuovo ed anche quando un desiderio come "mi piacerebbe scrivere qualcosa" arriva, arriva anche un nuovo lavoro.

EF: Mi permetto infine di chiederle qualcosa circa i suoi prossimi progetti, se può anticiparci qualcosa.

TY: Ho scritto una musica per un nuovo film che esce questo autunno. Il regista è Tsutsumi Yukihiko con cui avevo lavorato anche in Trick e lo scrittore è Tendo Arata che ha usato un suo soggetto. Il progetto si chiama Itamu Hito ed è molto serio essendo una "visione della vita e della morte". Per la musica ho utilizzato principalmente pianoforte e violoncello utilizzati come se fossero due strumenti in eco tra spazi bianchi.