

Daniele Barbieri

I fumetti del sol levante

È stato intorno alla metà degli anni Settanta che in Italia si è incominciato a scoprire il mondo dei manga, i fumetti giapponesi, ma le circostanze non sono state in quell'occasione tra le migliori; la via di penetrazione passava infatti per il cartone animato. Da quanto si legge, sembra che l'industria del film d'animazione giapponese sia realmente bicefala¹: da un lato una produzione di lungometraggi per il cinema, di altissima qualità, da cui hanno origine non più di due o tre film l'anno; dall'altro una produzione serializzata per la televisione, che realizza nel suo complesso quasi cinquanta episodi la settimana. I fumetti giapponesi che si leggevano in Italia erano strettamente collegati ai film d'animazione che venivano diffusi, ed erano in generale, dunque, di qualità piuttosto bassa.

Benché quanto detto sembri portare acqua alla frusta equazione produzione di massa uguale produzione di bassa qualità, almeno un'osservazione va fatta prima di andare a vedere che cosa sia effettivamente il manga nel suo territorio di origine. Se qualcuno ricorda la rivista *Candy Candy*, o le pagine che il *Corriere dei Piccoli* ha per anni dedicato ai giapponesi, pur nella noiosa ripetitività delle storie, vuoi rosa vuoi fantascientifiche, non era difficile accorgersi di quanto differente fosse l'impostazione grafica di questi fumetti da quella dei nostri, tanto dinamica, aperta, pronta ad adeguarsi alle necessità narrative quella, quanto, al confronto, statica, chiusa, rigida la nostra. Poi, lentamente, (e con un certo sollievo, bisogna dire) quella moda del fumetto giapponese si è spenta. Se negli ultimi anni è rinata, i suoi presupposti sono stati in buona parte differenti da quelli di allora, così come molto più complessa è l'area della cultura giapponese cui si attinge oggi.

Per cominciare, alcune notizie che diano un'idea della dimensione del fenomeno di mercato del manga: nel 1984 sono stati stampati in Giappone oltre 5 miliardi di copie tra libri e riviste, dei quali il 27 per cento erano fumetti; nel 1990, *Shonen Jump*, la rivista leader del settore, è arrivata a vendere 5 milioni e mezzo di copie la settimana, e ve ne sono altre dieci che superano il milione (in Giappone, vi sono quotidiani che vendono oltre 10 milioni di copie al giorno, e il numero medio di

¹. Questa, come tutte le successive informazioni che forniremo sul mercato e sulla produzione giapponese sono tratte da Groensteen[1991] e Schodt[1986].

quotidiani per famiglia è 1,8); le riviste specializzate in fumetti sono oltre trecento, e ogni copia contiene dalle tre alle quattrocento pagine di storie a puntate. Il costo di una copia si aggira sulle millecinquecento lire; ovviamente carta e qualità della stampa (sempre in bianco e nero) sono pessime.

I luoghi privilegiati di lettura dei manga sono metropolitana e treno; si tratta dunque di prodotti di velocissimo consumo, da gettare immediatamente dopo l'uso. Corre voce che gli episodi che compaiono in ogni numero di una rivista siano studiati, quanto alla lunghezza, per poter essere letti nel tempo medio che separa una fermata della metropolitana dalla successiva. Uno strutturatissimo feedback sul gradimento dei lettori permette in tempi brevi di privilegiare sulla rivista le serie da essi preferite a scapito delle altre, che finiscono anche per essere soppresse con una certa facilità. Le serie migliori vengono poi raccolte in volumi, che sono sì assai curati e relativamente costosi, ma restano comunque di larga diffusione.

Il manga ha alle sue spalle una lunga storia, in larghissima parte indipendente da quella del fumetto americano. Se è infatti vero che le prime pubblicazioni, nel 1914, devono al comics americano l'idea, esse gli sono estremamente lontane quanto a forme, legandosi molto di più a tradizioni rappresentative e narrative nazionali, di carattere popolare. Bisognerà aspettare gli anni Trenta perché il fumetto americano venga studiato dagli autori giapponesi, e addirittura la metà dei Cinquanta per vedere nascere i primi manga non umoristici.

La storia del ritorno dei manga in Italia passa invece per gli Stati Uniti. Quando, nel 1983, l'autore americano Frank Miller pubblica *Ronin*², fa sapere che l'opera è ispirata al Giappone non soltanto per l'argomento, ma anche e soprattutto per la tecnica costruttiva delle pagine, con particolare riferimento a una serie dal titolo *Kozure Okami*, nota anche per una fortunata e interessante serie di telefilm. È così che dal 1986 l'editrice First inizia a pubblicare negli USA la versione in lingua inglese di questo manga, *Lone Wolf and Cub*, avvalendosi, per i primi numeri, di copertine ed entusiastiche prefazioni dello stesso Miller. A *Lone Wolf* faranno presto seguito *Akira*, pubblicato dalla Marvel Comics, e moltissime altre testate, pubblicate dalla Eclipse o dalla Viz, espressione americana, quest'ultima, della casa giapponese Shogakukan. In Italia, sulla scorta di un crescente ritorno di interesse tra addetti ai lavori e appassionati, è nel 1990 che l'editrice Granata

². Di *Ronin* si parla in "Grafica e supereroi", in questo stesso volume. Diversi saggi tra quelli presenti qui affrontano altri aspetti dell'opera di Miller.

Press ha iniziato a pubblicare diverse testate di contenuto giapponese, con poco ritardo sulla pubblicazione di *Akira* da parte della Glenat Italia, e seguita poi dalla Star Comics e da altri.

È difficile caratterizzare con poche immagini gli aspetti salienti dei manga, anche al di là della considerazione ovvia che la scelta che viene qui presentata non mostra che qualche esempio all'interno di una produzione colossale. Se è vero da un lato che i manga, contrapposti ai fumetti occidentali, rivelano una differenza culturale nei confronti di questi che permette di vederli in una prospettiva comune - è anche vero dall'altro che la loro caratteristica più saliente consiste nella dilatazione del ritmo narrativo, per cui una singola scena occupa normalmente numerosissime pagine. Dal punto di vista della velocità di lettura i manga si trovano all'estremo opposto del fumetto medio di supereroi americano: quanto quest'ultimo è fitto di dialoghi e di sottolineature grafiche che rallentano la lettura, tanto quello è basato sulla velocità della fruizione: pochi ed essenziali dialoghi, disegni poveri di particolari superflui e ricchi di elementi dinamici. A parità di numero di pagine, un lettore medio può impiegare, leggendo un manga, un quarto o un quinto del tempo che impiegherebbe leggendo un episodio di *Spider-Man* o dei *Fantastic Four*.

Nelle produzioni più popolari, la necessità di mantenere un indice di gradimento elevato per ogni episodio (pena il rischio della soppressione se il pubblico si annoia) costringe gli autori a giocare su continui colpi di scena narrativi, e su un settimanale susseguirsi di eventi iperbolici, o almeno iperbolicamente narrati. In quelle più colte si registra talvolta al contrario un'attenzione vivissima ai momenti di inazione, per cui pagine e pagine possono essere dedicate a descrivere con studiata lentezza i particolari dell'ambiente o delle piccole variazioni di azioni quotidiane, dando così risalto, per contrasto, ai successivi momenti di azione concitata.

Tutte le storie di *Kozure Okami (Lone Wolf and Cub)* di Kazuo Koike e Goseki Kojima, ambientate nel Giappone dei samurai, sono giocate su un lento susseguirsi di inquadrature descrittive, con poco o nessun dialogo, attraverso le quali si entra per piccoli gradi nel cuore dell'evento su cui la storia è costruita. L'evento cruciale, di solito un combattimento tra il protagonista e qualche avversario, che si svolge in pochissime, dinamicissime immagini, prende quindi corpo contro uno sfondo quasi immobile di tensioni preparate con cura minuziosa. Se ne volessimo raccontare le vicende, basterebbero probabilmente poche parole per ciascuna, tanto elementari sono gli eventi: è solo la sapienza del narratore grafico a tenere viva l'attenzione, concentrandola su dettagli che, proprio per la loro scarsa rilevanza, rendono un effetto di esperienza vissuta. In maniera piuttosto analoga *Kamui*, di Sanpei Shirato, si abbandona a lunghe divagazioni

su vicende di animali in caccia, decisamente collaterali al filo dell'azione principale, alla quale esse si collegano o metaforicamente, oppure incrociandola ad un certo punto.

Al contrario di questi, la maggior parte dei manga, anche di quelli di buona qualità, moltiplica i momenti di tensione, diversificandoli e giocando su una grande complessità della trama. L'esempio migliore è rappresentato probabilmente da *Akira*, di Katsuhiro Otomo, anche se graficamente molto più vicino della media ai modelli occidentali. *Akira* è un'opera "polifonica", dove i protagonisti sono diversi e in conflitto tra loro, e dove una vicenda che sembra schiacciarli tutti per la sua dimensione viene al contrario vissuta e presentata attraverso la prospettiva di ciascuno, intrecciandosi inevitabilmente con la sua vita. I colpi di scena che si susseguono con un ritmo sempre incalzante (su un totale di pagine che supera le duemila) possono giocare su registri diversissimi, dal cosmico (distruzione della luna) al sentimentale.

Che si tratti di dilatazione o concentrazione degli eventi salienti, l'effetto sullo spazio grafico utilizzato è il medesimo: il manga racconta con moltissime immagini di veloce lettura e poche parole. Come già abbiamo fatto notare per la grafica di Frank Miller³, la grafica dei manga, di cui egli è stato il migliore interprete occidentale, è fatta per *essere attraversata* il più possibile: le singole immagini, e i rapporti grafici tra loro, sono fatte per essere immediatamente dimenticate in quanto tali. Contro le tendenze europee degli anni Settanta e Ottanta, dove l'immagine stessa veniva posta in primo piano, rallentando il più possibile la lettura, in modo che il senso emergesse attraverso lo stile dell'immagine ancora prima che attraverso quello che vi era raffigurato - contro, o meglio, del tutto estraneamente a queste tendenze, l'immagine del manga è interamente funzionale al suo ruolo narrativo immediato, pure dove sembra godere di un particolare virtuosismo costruttivo. Una grafica, in questo senso, veramente grafica.

Perciò, ecco la ragione di una serie di effetti importati con grande efficacia dallo stesso Miller nel fumetto americano: le smarginature, le campiture a piena pagina, gli utilizzi espressivi del fondo bianco, le divisioni della pagina in lunghe vignette orizzontali o in lievi diagonali, le ombreggiature espressive per esaltare il movimento. Al lettore occidentale di qualche anno fa, la pagina tipica del manga poteva benissimo apparire come in continua esplosione: il bordo bianco della pagina, per esempio, sembra esistere solo per poter essere invaso dalle immagini che esso dovrebbe invece contenere, salvo espandersi a sua volta là dove le vignette sono più piccole di quanto ci si dovrebbe

³. "Grafica e supereroi", *Linea grafica*.

aspettare, mentre un pervasivo effetto di dilatazione viene generato dalle frequentissime batterie di linee a fitta raggiera, che esprimono il movimento verso di noi (la direzione del movimento di gran lunga più frequente, e quella retoricamente più efficace).

Nel complesso, il manga ci fornisce l'immagine di un perfetto prodotto di massa, giocato per riempire una serie di ruoli simbolici (esasperazione dell'azione) evidentemente cruciali per l'immaginario nipponico, calibrato con estrema cura quanto a rapporto con le esigenze del pubblico, e, con questo, tutt'altro che privo di produzioni che risultano affascinanti anche per una fruizione letteraria o puramente visiva. Dopo il primo infelice tentativo degli anni Settanta, oggi quelle forme grafiche ritornano a noi, mediate dal successo nel fumetto americano - all'interno del quale, peraltro, sono state adattate a ben diverse esigenze narrative. Sembra che, d'altro canto, il Giappone risulti a sua volta abbondantemente impermeabile ai prodotti europei, che al lettore locale appaiono insopportabilmente lenti e rigidi. Vogliamo allora parlare di un'altra frontiera dell'irresistibile espansione economica dell'Impero del Sol Levante?