

Daniele Barbieri

Il ritorno dei *manga*

Sei anni fa, assai poco rimpianta, e assai poco da rimpiangere, chiudeva la rivista *Candy Candy*, serie di punta di un'invasione del fumetto giapponese - ma soprattutto del cartone animato - che aveva riscosso molta fortuna tra i bambini e pochissima tra i genitori. Eroica e megarobotica o patetica e sentimentale, la produzione giapponese penetrata in Italia dagli anni Settanta ai primi Ottanta non si distingueva certo per la qualità.

Da allora ad oggi, benché sei anni possano non sembrare molti, sono cambiate molte cose. Intanto il boom italiano dei giapponesi, già allora in via di esaurimento, si è spento del tutto - lasciando come residuo solo il cartone animato, e anche quello in modica quantità. Insieme con il boom si sono spente polemiche e lamentele, che hanno trovato altrove i loro bersagli.

C'è stata in Italia nel frattempo la crisi, e in seguito la ripresa, del fumetto in generale, una ripresa costruitasi sul filone mistero-horror e sul comics americano di supereroi. E c'è oggi, da circa un paio d'anni a questa parte, un crescente ritorno del fumetto giapponese, il *manga*, ma con credenziali ben diverse da quelle di quindici anni fa.

C'è prima di tutto una differenza di target: non più bambini sotto i dieci anni o pre-adolescenti, ma, in generale, adolescenti o addirittura adulti tendenzialmente acculturati. C'è poi una differenza nel modo di arrivare a noi: non più come corollario di successi televisivi, bensì sull'onda dell'interesse diffuso negli Stati Uniti per il manga e dell'influenza notevole da esso esercitata sul fumetto americano. E c'è infine una differenza di qualità: pur trattandosi oggi come allora di produzioni di massa (perché il manga è sempre e comunque un prodotto di massa), molti dei manga di oggi esibiscono una consapevolezza culturale di cui quelli di allora non mostravano nemmeno il sospetto.

La storia di questo ritorno del fumetto giapponese inizia nei primi anni Ottanta con la passione nei suoi confronti da parte di alcuni importanti disegnatori americani, che ne assumono alcune forme grafiche e narrative. Dal 1986 incominciano a uscire negli USA le traduzioni dei migliori prodotti giapponesi, e anche il grosso pubblico si accorge per la prima volta di quale universo di invenzioni e racconti si nasconda nella stampa nipponica.

Se si conosce un poco la storia del manga non c'è troppo da meravigliarsi di questa ricchezza. Il manga nasce intorno al 1915, su ispirazione del fumetto americano, ma

legatissimo a un'antica tradizione di storie popolari per immagini, ottenendo da subito un grande successo. Oggi il mercato del manga in Giappone ha proporzioni colossali: le riviste di fumetti che superano il milione di copie la settimana sono più di dieci, e tra queste ve n'è che arrivano a superare i cinque milioni di copie. Se pensiamo che le cinquecentomila copie di *Topolino* sono per l'Italia un fatto eccezionale (visto che per la maggior parte delle nostre pubblicazioni già cinquantamila è un risultato più che notevole) ci rendiamo conto della differenza.

I fumetti giapponesi che si stampano oggi in Italia sono, con poche eccezioni, traduzioni delle traduzioni americane, una scelta all'interno della scelta già fatta negli USA; e sono ancora abbastanza pochi da permetterci di esaminarli rapidamente tutti. Le case editrici di fumetti che si sono occupate di Giappone sono due, la Glenat Italia e la Granata Press, la prima con *Akira*, e la seconda con *Zero*, *Manga Hero*, *Z Comix*, *Z Star*, *Manga Classice Magazine*, tutti mensili o bimestrali. Ad esse si è aggiunta da pochissimo anche la *Star Comics*, con *Kappa Magazine*, che, nel momento in cui leggete queste pagine dovrebbe essere da poco in edicola.

Akira contiene il fumetto omonimo, di Katsuhiro Otomo, forse oggi il manga più noto e apprezzato all'estero. Come tutte le storie giapponesi, si tratta di un affresco a tinte molto vive, dove eventi epici e quotidiani si mescolano e interagiscono in un turbinio senza sosta. Nel Giappone post Terza Guerra Mondiale, in una ricostruita Tokio dove l'ipermoderno convive con il fatiscante, un gruppo di teppistelli si trova coinvolto in una vicenda in cui agiscono rivoluzionari terroristi e bambini con poteri telecinetici sotto il controllo dell'esercito. Scopo dei terroristi è risvegliare il bambino telecinetico Akira, il cui potere è talmente colossale e poco controllabile da aver reso necessaria la sua ibernazione. Quando questo avviene, un incidente ne scatena l'involontaria carica distruttiva, e l'energia liberata è tale da distruggere nuovamente Tokio. Le vicende proseguono poi nella città distrutta, dove viene fondato l'"Impero di Lord Akira", che inizia a rappresentare un pericolo per l'intero mondo civile. L'intera vicenda occupa più di duemila pagine.

Si tratta di una storia senza buoni né cattivi, ben lontana dalle moralistiche buone volontà degli eroi americani, una storia in cui il conflitto per il potere viene mostrato con tutte le sue connotazioni ora di idealismo ora di desiderio personale, ora di meschino opportunismo ora di abnegazione, e dove i personaggi mostrano i risvolti di una psicologia approfondita e sottile. Tutto raccontato con un ritmo mozzafiato, veramente giapponese, e con una capacità narrativa sorprendente. Il disegno (molto ben colorato dagli americani, essendo l'originale,

come tutti i manga, in bianco e nero) esibisce un'attenzione minuziosa ai particolari architettonici della Tokio del futuro, con effetti di affascinante realismo cinematografico. Tra l'altro, da *Akira* è stato tratto anche un film, da poco in distribuzione anche in Italia, un film che ben contribuisce a far capire che non tutto il cinema d'animazione giapponese viene realizzato al livello piuttosto squallido delle produzioni televisive medie che avevano invaso l'Italia negli anni Settanta.

Le riviste di Granata Press contengono serie di diverso argomento, con un taglio molto più spiccatamente nipponico che non *Akira*, il quale, a livello grafico, resta piuttosto vicino ai fumetti occidentali. Di comune queste storie hanno il ritmo narrativo serratissimo e l'accentuazione dei momenti di movimento e di azione. Particolarmente notevoli sono quelle contenute in *Z Comix*, *Manga Hero* e *Mangazine*.

Crying Freeman di Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami, la serie presentata da *Z Comix* sino a poco tempo fa, racconta le vicende di un killer di capacità straordinarie. Anche qui la tecnica narrativa gioca sul moltiplicarsi dei dettagli, e su un ritmo fortemente battuto del montaggio, che carica di emotività e di tensione anche le scene meno movimentate. Le ha fatto seguito sulla medesima rivista la serie *2001 Nights*, che mi pare uno dei più bei fumetti di fantascienza che si siano mai prodotti; e offre un'interessante immagine dei miti dell'Occidente visti da laggiù. *Manga Hero* presenta *Horobi*, una complessa storia di reincarnazioni di figure mitologiche in inconsapevoli giovanotti. Su *Mangazine*, rivista di informazione e critica sul fumetto giapponese, appaiono quattro classici dei manga: *Kamui*, di Sanpei Shirato, che dal 1964 ha rappresentato l'esempio classico di fumetto di samurai; *Mai*, storia (un poco come *Akira*) di bambini dai poteri psichici, disegnato dallo stesso Ikegami di *Crying Freeman*; *Lamù* e *Rumic World*, di Rumiko Takahashi, un manga umoristico e uno fantastico creati da una donna, che hanno costituito una piccola rivoluzione nel fumetto giapponese.

Ci sono due aspetti principali da considerare quando si affrontano per la prima volta i manga. Il primo, più banale, fa riferimento alla memoria storica di chi ha conosciuto il fumetto giapponese quando si è diffuso in Italia quindici anni fa, una memoria che ci fa associare inevitabilmente certe forme, certi modi di rappresentare le persone e le espressioni alla bassa qualità dei manga che si leggevano allora: mi riferisco a caratteri come gli occhioni o le bocche spalancate o i nasi affilati. Ci si accorge ben presto che questi caratteri sono tipici di alcuni generi di fumetto giapponese, indipendentemente dalla qualità della storia in cui compaiono; allo stesso modo un giapponese potrebbe trovare tutti uguali certi modi

semicaricaturali di rappresentare i personaggi in uso in Occidente. Il fastidio che possono ingenerarci è legato al modo poco eclatante con cui abbiamo fatto conoscenza con quell'universo di rappresentazioni; ma si tratta di un fastidio passeggero, che cade quando ci si rende conto che si tratta delle forme di un linguaggio, degli aspetti di un modo di espressione diverso dal nostro; e che le medesime convenzioni possono essere usate da autori diversi vuoi con sciatteria vuoi con abilità.

La seconda questione riguarda il problema della violenza. Nei manga la violenza è spesso iperbolica, barocca, così esagerata da avere assai poco di realistico; ma si presenta come una componente dell'exasperazione generale del dinamismo. Quanto di più lontano si possa immaginare, per esempio, dalla violenza dei fumetti horror nostrani, in cui è la staticità del terrore o dell'orrore a fare da dominante, o dei comics americani, in cui è il dinamismo ad apparire come una componente della violenza. Resta il fatto che i lettori di questi fumetti hanno l'indice di criminalità più basso del mondo. E nei manga le scene più cruente non hanno affatto un risalto diverso da altre scene di azione concitata.

Personalmente, attendo che qualche illuminato editore di fumetti si decida a tradurre altre serie tra quelle diffuse negli Stati Uniti, dalla serie di samurai *Lone Wolf and Cub* di Kazuo Koike e Goseki Kojima - che mi pare tra i capolavori della storia del fumetto - alle saghe cinesi disegnate da Chen Wen. Insomma, bentornato, fumetto giapponese; o meglio, ben arrivato!

Illustrazioni

1. *Akira*, di Katsuhiro Otomo.
2. *Lamù*, di Rumiko Takahashi
3. *Crying Freeman*, di Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami