

Daniele Barbieri

Samurai!

I samurai sono per i giapponesi una via di mezzo tra quello che sono i cavalieri medioevali per noi e i cow-boy per gli americani: sono al tempo stesso il simbolo di un'epica popolare, e quello di uno spirito di battaglia e di onore. E' quindi del tutto naturale che il fumetto giapponese abbia raccontato anche storie di samurai, e che ve ne siano state tante sino dagli inizi, negli anni venti. Fino a metà degli anni cinquanta, tuttavia, il manga ha prodotto quasi solamente racconti di tipo umoristico - o comunque disegnati con tratto caricaturale, e i fumetti di samurai non hanno fatto eccezione; nel secondo dopoguerra, inoltre, dopo la sconfitta, i fumetti di samurai non godevano in ogni caso di molto successo.

Le cose interessanti incominciano perciò solo nel 1959, quando Sanpei Shirato crea *Ninja Bugeicho* ("L'apprendistato militare di un ninja"), storia di Kagemaru, un ninja (ovvero una spia-assassino addestrato) che diviene il leader di una rivolta contadina. Il successo di questo manga (che proseguì sino al 1962) fu allora tale da avere persino dei risvolti politici: in quegli anni infatti il Giappone stava approvando l'entrata nell'alleanza difensiva americana (il corrispondente asiatico dell'Alleanza Atlantica), e gli studenti che scendevano in piazza per protestare leggevano, trovandovi ispirazione, *Ninja Bugeicho* con non meno ardore che i libri di Marx. E' stato dunque a partire da questo esordio che il manga di samurai si è caratterizzato sempre, da allora in poi, come un fumetto di tipo più raffinato, talvolta anche intellettuale, con un pubblico più anziano e più colto di quello del lettore medio di fumetti.

In Italia possiamo oggi leggere le pagine dell'altro e forse ancora più noto manga di Shirato, *Kamui Gai-Den* ("La leggenda di Kamui"), che viene pubblicato sulla rivista *Mangazine*. E' nel 1965 che Shirato crea questo nuovo personaggio, recuperando i temi del ninja e del conflitto tra la classe contadina e quella guerriera, e lo porta poi avanti sino al 1972, riprendendolo in seguito dal 1982 al 1987 (ed è da questa ripresa che provengono le traduzioni americana e italiana). Leggendo

Kamui ci rendiamo conto delle caratteristiche principali del manga di samurai: grande attenzione ai particolari del racconto, all'ambiente circostante, un modo di raccontare lento e pieno di digressioni - capace però di improvvise e frequenti accelerazioni, quando si passa all'azione concitata del combattimento. Shirato è capace di condurci per pagine e pagine attraverso avvenimenti che sembrano irrilevanti (vita di villaggio, lotte tra animali...) per poi improvvisamente rivelarci che dietro a quella tranquillità si nascondeva il pericolo, gettandoci di colpo tra i colpi di spada, gli shuriken che volano, le catene, le mazze, le picozze.

Hiroshi Hirata è il secondo dei tre autori principali del genere samurai. Di lui si ricorda la violenza spettacolare (che non disdegna una vena di umorismo) di *Bushido Zankoku Shikon Monogatari* ("Storie di crudeltà nel bushido"). Bushido è "la via del guerriero", il codice d'onore e di comportamento a cui il samurai si attiene per ogni atto della propria vita, a partire dal dono che di essa può essere fatto in qualsiasi momento ai propri superiori (e un samurai che non ha superiori è un ronin, destinato a vagare, senza un luogo che gli appartenga né una casa).

Ma il manga di samurai di gran lunga più famoso, in Giappone così come all'estero, è *Kozure Okami* ("Un lupo e il suo cucciolo", in America "Lone Wolf and Cub"), di Kazuo Koike per la sceneggiatura e Goseki Kojima per i disegni. Oltre ad aver ispirato una fortunata e interessante serie di telefilm, molto trasmessi anche in Italia, *Kozure Okami* è stato il manga che ha aperto la strada, negli Stati Uniti, all'attuale successo del fumetto giapponese. Nella prefazione al primo numero americano di *Lone Wolf*, Frank Miller racconta la propria passione per questo manga e lo struggimento con cui ha letteralmente divorato le oltre ottomila (!) pagine che ne raccontano le vicende, pur non capendo una sola parola di quello che leggeva. Ma il ruolo delle parole non è così essenziale in queste storie - e se andate a rileggervi *Ronin* (pubblicato su Corto Maltese) e *Wolverine* (il volume unico di Claremont e Miller, pubblicato dalla Play), ma anche le storie di *Devil* dalla fine del 1981 in poi (pubblicate su *Fantastici Quattro*), vi renderete conto di quanto il nostro americano sia rimasto impressionato. E' stato lui infatti a premere perché qualche editore statunitense si azzardasse a pubblicare un materiale, come quello giapponese, che allora sembrava apparire strano e ostico al pubblico. Oggi, col senno di poi, sappiamo bene quanto Miller abbia avuto ragione.

Kozure Okami racconta le vicende di Itto Ogami, un ronin divenuto tale per scelta, dopo essere decaduto da una carica altissima, essendosi votato, da quel momento in poi, alla carriera

dell'assassino. Ogami era stato il *kogi kaishakunin*, il giustiziere ufficiale dello Shogun, l'imperatore: aveva cioè posseduto una carica tra le più insigni dello stato, che richiedeva, per accedervi, doti non comuni di capacità in combattimento. Una congiura di palazzo, ordita dal clan rivale Yagyū, lo aveva incastrato, facendolo passare per traditore e massacrandogli la famiglia, con l'eccezione del piccolo Daigoro. Invece di commettere seppuku, il suicidio rituale che sarebbe stato a questo punto il suo obbligo morale (innocente o colpevole che fosse), Ogami decide di votare la propria vita alla vendetta e alla morte. Insieme col figlioletto Daigoro, che porta con sé in una carrozzina (ben presto armata con micidiali bocche da fuoco), sceglie dunque "la via di Meifumado" (l'oscuro mondo dell'inferno) e diviene un assassino, pronto a morire in qualsiasi momento. La figura dell'assassino, nel diciassettesimo secolo giapponese in cui è ambientata la vicenda, ha un significato particolare, e rappresenta un ruolo che (benché illegale) ha regole e riconoscimenti precisi. Quando un signore non riesce a risolvere per vie normali qualche problema che lo contrappone a un altro signore, può assumere un assassino per farlo uccidere; si tratta di un'opzione al di fuori della legge, ma comunque riconosciuta e rispettata.

E' a partire da ruoli come questo dell'assassino che si può incominciare a capire la distanza che separa il nostro codice morale da quello dei samurai, e che si può incominciare a capire almeno parte del grande fascino di queste storie. Itto Ogami è un assassino di capacità straordinarie, non solo per la sua abilità di spadaccino, ma soprattutto per l'intelligenza con cui prepara le proprie trappole, e con cui sventa quelle degli altri, in particolare quelle del clan Yagyū, che continua a perseguitarlo. Ogni storia è costruita su un modello molto semplice: Ogami deve uccidere il tale signore e lo fa, oppure, lo Yagyū tende una trappola a Ogami e lui la sventa. Ma le invenzioni del protagonista per raggiungere il proprio scopo o per sventare quello altrui sono sempre nuove e intriganti, e la sceneggiatura ce le svela piano piano, facendoci assaporare man mano che si sviluppano, facendoci stupire come si stupiscono gli avversari del samurai. A questi temi si mescola quello del rapporto tra padre e figlio, e dell'onore di un samurai anche quando questi è un bambino - e qui c'è un nodo complesso di rapporti, dove l'affetto paterno e le regole dell'onore si accompagnano o contrappongono.

Le leggi del bushido non cessano di stupirmi, come lettore occidentale. C'è una storia dove Ogami viene assunto da un nobile di basso rango per uccidere il suo signore, che gli ha rubato la moglie: di fronte al riconoscimento della sua colpa lei si suiciderà. Ma anche il marito che ha

commissionato l'omicidio farà seppuku, avendo tradito il proprio signore; se non l'avesse tradito, lasciandogli la moglie impunemente, avrebbe perso l'onore! Ma lo avrebbe perso anche se fosse sopravvissuto al tradimento. Ce n'è un'altra in cui il figlio del capo del clan Yagyu commette involontariamente uno sgarbo nei confronti dell'imperatore. Il codice del bushido vorrebbe che lui facesse seppuku, ma il padre non vuole vedere morto il figlio: viene perciò chiamato il kagemusha, il sosia del figlio addestrato e cresciuto proprio per evenienze come queste, e gli viene ordinato di uccidersi, cosa che questi non esita a fare, ringraziando anzi il suo signore per avergli permesso di dimostrare la propria devozione. La sua testa sarà poi presentata all'imperatore al posto di quella del figlio. Non c'è bisogno di dire che l'eroe della storia, il nostro samurai decaduto, è comunque un uomo di principi morali e di riconosciuta saggezza, e non sempre uccide solo per denaro. Può così anche capitare che un samurai da lui appena sconfitto, in punto di morte, gli richieda un giudizio morale su una propria azione del passato, e se ne muoia solamente dopo che Ogami ha riconosciuto la giustizia del suo operato. Alla fin fine sembra proprio che la morte, nelle storie di samurai, sia davvero una cosa di poco conto!

Come in Kamui, ma forse qui ancora di più, il modo di raccontare del *Kozure Okami* di Koike e Kojima alterna lunghe sequenze silenziose, estremamente cinematografiche, molto studiate nelle inquadrature e nella messa a fuoco dei dettagli, a scene di battaglia rapidissime e incredibilmente dinamiche, dove il balenare delle spade è talvolta tutto quello che si riesce a intuire in mezzo all'esplosione delle linee di movimento. Non conosco nessun altro manga dove la rapidità dei gesti e il procedere a scatti fulminei dei combattimenti sia rappresentata con altrettanta efficacia (e forse anche allo stesso Miller rimane ancora qualcosa da imparare da questi giapponesi).

E la magia di questo dinamismo sta nel disegno. I manga di samurai hanno tutti in comune uno stile particolare, che li fa distinguere con facilità dagli altri: niente occhi grandi e nasi affilati, niente bocche esageratamente spalancate e altri sentimenti esagerati, bensì un'immagine freddamente realistica disegnata con un pennino e un pennello veloci, con una forte presenza della tradizione figurativa dell'illustrazione giapponese. Ma il realismo senza retorica di queste immagini si riempie di ombre fortemente emotive nei momenti più intensi, quando il dinamismo della lotta moltiplica le linee e le aggroviglia - fino ad arrivare all'attimo in cui la rapidità del movimento rappresentato confonde tutto, lasciando scorgere soltanto il biancore di una lama in velocità.