



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale in
Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

—
Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Manga: studio delle caratteristiche grafiche e narrative del fumetto giapponese

Relatore

Ch. Prof. Toshio Miyake

Correlatore

Cristian Posocco

Laureando

Davide Sarti

Matricola 987555

Anno Accademico

2013 / 2014

要旨

日本の漫画とアニメは1980年ぐらいから世界に広がり、近くに、どこでもその魅力が認められてきた。今でも、日本の漫画は非常に販売されているし、日本の政府も「クールジャパン」という日本の漫画、アニメ、ゲームなどの文化が海外に拡散する政策を推した。その論文は日本の漫画の特徴の分析する目的がある。もちろん、日本で作られている漫画は多いだから全部の漫画ではなく、一番有名な漫画のジャンルしかを分析したくないだ。それは少年漫画、少女漫画と青年漫画だ。なぜならというと日本の漫画の中でそれは一番代表的な漫画のジャンルだと思うからだし、確かに、日本で一番売られている漫画で、西洋にもきわめて知られている漫画だ。

特に、分析していたのはその漫画の絵とプロットだ。絵というのはキャラクターが描かれているスタイルではなく、その漫画の表情、コマの構成やオノマトペなどということだ。それにプロットは脚本という意味する。

その二つの点を選択した理由は、ヨーロッパとアメリカで作られた漫画のプロットと絵が日本の漫画のプロットと絵と非常に違うと思うからである。ゆえに、そのテーマを勉強しながら、文化の違いを勉強出来るからだ。

この論文は三つに区画されている。第一は序論で、僕の分析のやり方と僕が読んだ本のリストの説明を含む部分である。第二は勉強していた本で見つけた日本の漫画の特徴の説明を含有する。第三は現実的な例を挙げるために、さまざまな漫画のページを読者に見せ、ちゃんとの分析をしたのだ。

漫画というのは何かという問題は困難だ。コマと吹き出しだけではなく、話だけではなく、絵を使うメディアで、英語の「comic」と同意である。それにもかかわらず、日本の外でも「まんが」という日本語の言葉は使われており、日本で作られた漫画しかを指し示さない定義だ。上記の通り、分析していた日本の漫画は一番名声を得た少年、少女と青年漫画だが、EOL漫画にも興味がある。EOL漫画というのは日本人ではない漫画家が日本の漫画のような絵的なスタイルとプロットを遣って描いた漫画である。その漫画を分析すれば、日本の漫画と西洋の漫画の違いははっきり出ると思う。

これから日本の漫画の特徴の説明する。最初に、メイン・キャラクターが純粋な顔、大きな目と表現的な口があるので、読者はキャラクターの気持ちと合うことが簡単に出来、

メインキャラクターの感情は読者の感情になれる。その反対にメインキャラクターではない人物の顔は非常に特徴付けられている。背景も現実的な技術で描かれている。その目的は読者の現実の経験を真似ることである。私たちの日常生活で、他の人の顔ははっきり見えるでしょう。いる場所もちゃんと見える。だから、日本の漫画では現実的なスタイルで描かれている。しかし、自分の顔が見えないのだ。したがって、メイン・キャラの顔は純粹なら簡単に気持ちを合われる。

しかし、各のコマに現実的な背景が描かれているわけではない。何故ならというと毎日の経験に、私たちはいつも環境を見るわけではないからだ。時々、自分の考えに沈むので、背景が見えないでしょう。従って、漫画にも背景がない場合が多く、その代わりにキャラクターの気持ちを表現する絵がある。キャラクターはそのグラフィック的な気持ちに囲まれている。

コマの構成は一番大切なヨーロッパとアメリカの漫画との違いだと思う。日本の漫画にはアメリカとヨーロッパの漫画より背景の部分が見せるコマは多く、もっと毎日の詳細を強調する漫画だ。何故ならというと、日本の漫画にはアメリカの漫画にある語り手がなく、読者は絵を見て話を分かるからである。すなわち、ストーリーを説明する全知の三人称の語り手がいないので、いろいろな背景が見せキャラクターはどこにいるかということなどを分かる。詳細を見せるお陰で日常生活の感じを作れる。その上、日本の漫画のコマはさまざまな形と大きさがある。コマの形と場所によって読者の心理にある影響が違う。ページの上にある大きいコマは開放の感じをし、下にある小さいコマは圧縮するようだ。それに、少女漫画によくある空白コマがふえフェイドアウトする時間の感じを読者に揚げるという目的を持っている。なぜならというと、コマの構成によって時間の感じが違うが、白い部分があったら時間の感じが分かりにくくなるからだ。

最後に、漫画の脚本の内容は、もちろん、作品によって違うし、各のジャンルの一般的なテーマが見つけれられる可能性があるが、固定されたルールがない。しかし、普通に使った脚本の構造があるようだ。「起承転結」ということである。「起承転結」というのは中国の伝統的な韻文の構成で、今、日本でさまざまな話のために使われている。「起承転結」は四つの部分に分かれている。「起」というのはストーリーの序論で、登場人物と場所の説明を含む部分だ。「承」というのは話しの発展を見せる部分だ。「転」というのは突然の転換点を含むところだ。その転換の為に、「結」に着く。その構造の面白いとこ

ろは二つだ。第一に、西洋にはそのような構成がはっきりない。西洋の伝統的な話の構成は三つの点に分かれている。第二に、起承転結を使って極めて長い話を作られる。何故ならというと、最後の転換のお陰で新しい話を始めることが出来る。

結局、日本の漫画の特徴は多く、全部簡単に集めりにくいと思う。しかし一般的に使われている点を指してみた。何年間前、アメリカとヨーロッパにも日本の漫画のスタイルが好きな人は増えてきたので、その人が作られた漫画にも日本の漫画の影響が見られる。どうしてその人は日本の漫画の特徴を真似るか？何でその特徴が好き？

その特徴のお陰で読者は漫画に入れるからである。さまざまな大きさがあるコマ、読者の考えを受けると白い部分や日常生活の絵などという日本の漫画の特徴のお陰で、まるで話しの中にいるという感じがする。「起承転結」という脚本の構成もその目的を得る。最初の二つの部分は「起」と「承」だ。それは長い部分だから、読者は登場人物と知り合うことが出来、人物と感じが合うようになる。日本の漫画の絵とプロットの特徴をあわせて、まるで話しに巻き込まれる。

その特徴は日本の漫画の力である。

Indice

| | |
|---------------------------------------------------------|--------|
| Glossario..... | p. 5 |
| Fumetto introduttivo..... | p. 7 |
| Prefazione..... | p. 10 |
| I. Introduzione..... | p. 14 |
| • I.1 Il fumetto e il suo linguaggio..... | p. 18 |
| • I.2 Il manga e il suo linguaggio..... | p. 23 |
| • I.3 Story manga..... | p. 32 |
| • I.4 Studi sui manga..... | p. 35 |
| II. Caratteristiche grafiche e narrative dei manga..... | p. 44 |
| • II.1 Icone..... | p. 45 |
| • II.2 Struttura delle vignette..... | p. 57 |
| • II.3 Plot..... | p. 68 |
| III. Analisi di fonti..... | p. 75 |
| • III.1 Analisi dei manuali..... | p. 75 |
| • III.2 Analisi – Astro Boy..... | p. 88 |
| • III.3 Analisi – Edgar e Allan Poe..... | p. 96 |
| • III.4 Analisi – Golgo 13..... | p. 103 |
| • III.5 Analisi – Shaman King..... | p. 107 |
| • III.6 Analisi – Full Moon..... | p. 114 |
| • III.7 Analisi – Pluto..... | p. 121 |
| • III.8 Analisi - Dystopia..... | p. 126 |
| • III.9 Analisi – Somnia..... | p. 132 |
| IV. Conclusione..... | p. 137 |
| Intervista a Maeda Toshio | p. 140 |
| Intervista a Ichiguchi Keio..... | p. 150 |
| Fumetto conclusivo..... | p. 153 |
| Ringraziamenti..... | p. 155 |
| Bibliografia..... | p. 157 |

Glossario

Spiegazione di alcuni termini legati all'ambito del fumetto ed utilizzati all'interno dell'elaborato.

Bianchetto: liquido bianco che viene utilizzato con un pennellino per coprire errori sulla tavola o creare effetti di luce.

Editor: figura redazionale che si occupa di gestire i rapporti tra il fumettista e la casa editrice.

Inchiostro: inchiostro liquido e nero che viene utilizzato, insieme ai pennini, per tracciare le linee sulla tavola.

Keakeami: tecnica che consiste nel disegnare numerose linee incrociate tra loro, per creare aree grigie.

Mangaka: disegnatore di *manga*; è la traduzione giapponese della parola "fumettista".

Name note: equivalente dello story board; è una versione schizzata e semplificata delle tavole.

Pennino: strumento usato durante l'inchiostrazione. Ne esistono vari tipi che si differenziano per morbidezza e spessore del tratto. I più famosi sono il Gpen $G^{\circ}\sphericalangle$ (pennino G) e il marupen $\text{丸}^{\circ}\sphericalangle$ (pennino tondo).

Retino: foglio trasparente autoadesivo che viene applicato sulle pagine di fumetti. È composto solitamente da puntini neri affiancati tra loro e serve come riempimento per le aree grigie. Ne esistono anche con gradazioni che vanno da grigio scuro (o nero) a grigio chiaro (o bianco), così come altri che contengono vari effetti quali fiori, luci, fiamme, ecc. Alcuni contengono sfondi già preparati da utilizzare nei *manga*.

Riviste: in questo caso si intendono riviste di fumetti, ossia, che contengono capitoli presi da varie opere, solitamente tutte dello stesso genere. Infatti, i capitoli di un *manga*, prima di essere raccolti in un *tankōbon*, vengono pubblicati su una rivista, insieme ai capitoli di altri fumetti.

Tankōbon: volumetto monografico, ossia che raccoglie i capitoli di una sola opera (o comunque tutti disegnati da un unico fumettista). Sono il formato principale con il quale i fumetti arrivano all'estero.

Tavola: pagina di fumetto.

Metodo di realizzazione di un *manga*

La produzione di un fumetto e la sua pubblicazione possono essere divise in quattro parti: 1. preparazione dello storyboard; 2. lavorazione delle tavole; 3. pubblicazione su rivista; 4. pubblicazione in formato *tankōbon*.

1. Solitamente la persona che scrive la storia e quella che la disegna è la stessa. Altre volte, invece, si trovano due persone con ruoli diversi: uno sceneggiatore e un disegnatore. L'autore (o gli autori) propongono un'opera alla casa editrice: questa viene discussa con l'editor, se ne disegna lo storyboard (*name note*) e si continuano ad apportare cambiamenti finché non viene approvata la bozza finale.

2. Una volta stabilito il necessario, si passa a disegnare le tavole. Prima si abbozzano le matite, poi si rifiniscono, si inchiostrano e infine si retinano. In questi lavori il *mangaka* è affiancato da assistenti che di solito si occupano di mansioni ritenute secondarie, quali disegnare gli sfondi, inchiostrare, retinare, ecc.

3. Una volta terminate le tavole, queste vengono consegnate in redazione, dove sono scannerizzate e letterate (ossia, vengono inseriti i testi nei balloon al computer). Infine, il fumetto viene pubblicato su una rivista (che può essere mensile, settimanale, ecc.), insieme ai capitoli di altre serie.
- 4- Quando una serie ottiene successo (cosa che si calcola tramite questionari di gradimento fatte dalle riviste), tutti i suoi capitoli vengono raccolti e pubblicati in volumetti monografici chiamati *tankōbon*.





VI PARLERO' DEI FUMETTI GIAPPONESI ...

... OSSIA, I MANGA!



DOVETE SAPERE CHE SONO LA MIA PILI' GRANDE PASSIONE FIN DALL'INFANZIA!



PER CUI, IN QUESTO ELABORATO, HO DECISO DI ANALIZZARLI!



LI STUDIERO' SIA DAL PUNTO DI VISTA GRAFICO ...

... OSSIA DEI DISEGNI.



SIA DA QUELLO NARRATIVO ...

... VALE A DIRE DELLE TRAME.



PERCHE' I MANGA, SOTTO QUESTI PUNTI DI VISTA, SI DISCOSTANO MOLTO DAI TIPICI FUMETTI EURO-AMERICANI!



A PROPOSITO ...

... CERCHIAMO DI SPEZZARE QUESTA ...



... MONOTONIA!

ANF ANF

ECCO FATTO!



MA VEDREMO
MEGLIO QUESTA
E ALTRE
CARATTERISTICHE
ALL'INTERNO
DELLA TESI.



PREPARATEVI
QUINDI A ENTRARE
...

...
IN UN MONDO
TUTTO
DA
ESPLORARE!

Prefazione

Ho iniziato a lavorare a questa tesi mentre mi trovavo in Giappone, durante l'ultimo anno di laurea magistrale. Ero nel paese del Sol levante grazie a uno scambio universitario, durato complessivamente nove bellissimi e indimenticabili mesi, in cui ho avuto modo di conoscere tante persone splendide, di migliorare la lingua e di maturare personalmente. In quel periodo, mi stavo preparando a sostenere gli ultimi esami universitari della mia vita, con tutta l'agitazione che derivava dal fatto che dovevo darli in lingua. Fu in quei mesi, mentre giravo in bicicletta per il gigantesco campus universitario, che decisi che era ora di affrontare una delle mie grandi paure: stabilire quale dovesse essere il tema della mia tesi di laurea.

A venirmi in aiuto fu innanzitutto il professore Toshio Miyake, ricercatore all'Università Ca' Foscari, la persona che poi sarebbe divenuta il mio relatore. L'idea che avevo inizialmente, e che mi spinse a contattarlo, era quella di analizzare qualche fenomeno sociologico tipico della gioventù giapponese: *otaku*, *hikikomori*, *enjo kōsai*, eccetera. Questi temi mi affascinavano per la loro peculiarità e trovavo che sarebbe stato interessante studiarne la storia e le cause. Ma dovevo cercare di chiarirmi le idee a riguardo, perciò contattai il professor Miyake e, su suo consiglio, acquistai un libro che trattava di questi argomenti. Con mia grande sorpresa e delusione, però, l'autore del suddetto testo negava che quei fenomeni, che tanto mi interessavano, esistessero, bollandoli come mere creazioni dei media giapponesi. Mi ritrovai, d'un tratto, senza più spunti per la mia tesi.

Decisi allora di tornare su un terreno più sicuro, il mio grande amore: i *manga*, i fumetti giapponesi che mi avevano accompagnato fin dall'infanzia e che mi avevano spinto a studiare la lingua del Paese del Sol levante. Ma non sapevo minimamente quali dei loro innumerevoli e variegati aspetti approfondire. Era come avere in mano un dado da trenta facce e dover pensare a quale dedicarsi tra le tante. Anche in quel caso, mi venne in aiuto una figura accademica. Si tratta di Jaqueline Berndt, nota studiosa tedesca che si occupa di fumetti giapponesi e che insegna alla Meika University di Kyoto. Su invito della professoressa Berndt, nel febbraio 2013, partecipai a un simposio tenutosi al Museo del *manga* di Kyoto, dove vari esperti di *manga studies* esponevano i risultati delle proprie ricerche. Alla fine dell'incontro, la professoressa Berndt mi consegnò personalmente tre libri, editi dalla Meika University: si trattava di tre raccolte di saggi accademici tutti concernenti i *manga*. Quei testi divennero i miei più preziosi compagni di studio dei mesi successivi.

Mi ritrovai, insomma, improvvisamente in possesso di tre libri, ciascuno contenente svariati saggi che analizzavano i *manga* sotto i più svariati punti di vista. Avevo così accesso a un'enorme

quantità di dati, a una panoramica delle più recenti ricerche nel campo e, allo stesso tempo, essendo tutti i saggi di autori differenti e su temi diversi, alla possibilità di allargare i miei orizzonti e capire quale aspetto dei *manga* mi catturasse maggiormente. Da quel momento, cominciai a leggere un saggio al giorno. Così, mentre studiavo per gli esami, mi spostavo tra Tokyo e la città dove vivevo, uscivo con i miei compagni giapponesi e non, riuscivo sempre a trovare un momento da dedicare a quei libri e ai loro saggi: li sottolineavo, prendevo appunti e riflettevo su ciascun singolo trattato, per capire cosa volevo che diventasse l'oggetto di studio della mia tesi.

Con il passare delle settimane, le mie idee iniziarono a farsi sempre più chiare. Nei libri che avevo ricevuto, infatti, avevo trovato alcune frasi che illustravano in maniera magistrale quali fossero i punti di forza dei *manga* a livello grafico, constatazioni da cui rimasi estremamente colpito. Si trattava infatti di proposizioni che spiegavano cosa stesse dietro al grande fascino posseduto dai *manga*. Fu come se qualcuno mi avesse aperto gli occhi. Mi stupii, perché io, che coi *manga* ci ero cresciuto e che tanto li avevo amati, non avevo mai colto certe sfumature, certe convenzioni e certe tecniche comunemente sfruttate all'interno del fumetto giapponese. Erano proprio quelle caratteristiche ad aver contribuito a creare il fascino che mi aveva sempre colpito. Incuriosito, cominciai a divorare tutti i saggi, alla ricerca di sempre più informazioni a riguardo delle tecniche disegnative e narrative dei *manga*. Purtroppo, non trovai nessun brano che fosse dedicato a questo argomento nello specifico e dovetti, perciò, accontentarmi di qualche accenno qua e là. Ci misi qualche giorno a capire che avevo trovato l'argomento della mia tesi: quello che volevo fare era raccogliere tutte i tratti distintivi (grafici e narrativi) che caratterizzano il fumetto giapponese, per poi illustrarli in maniera sistematica e chiara.

Una volta tornato in Italia, sotto la guida del paziente e zelante professor Miyake, diventato mio relatore, e di un ilare e disponibilissimo correlatore, Cristian Posocco, caporedattore editoriale della casa editrice Flashbook e studioso teorico del *manga*, ho scritto la tesi che ora tenete tra le mani e che spero possa risvegliare il vostro interesse.

Il corpo della tesi è diviso in tre parti. Vi è una prima introduzione, nella quale presento il tipo di lavoro che ho svolto e una breve storia delle ricerche sul campo. Segue poi un'ordinata presentazione delle caratteristiche, grafiche e narrative, dei *manga*, per come sono stati studiati finora. L'ultima parte, infine, consiste nell'analisi di varie opere, alcune recenti, altre meno, per confermare quanto detto nella parte precedente e ampliare il campo delle conoscenze a riguardo. A conclusione della tesi, il lettore troverà un'intervista a Maeda Toshio, celeberrimo autore giapponese di fumetti, conosciuto in tutto il mondo (specialmente per le sue opere di genere erotico)

e a Ichiguchi Keiko, *mangaka* che vive in Italia, a cui ho posto alcune domande sulla differenza tra i fumetti europei e quelli giapponesi.

Giunti qui, non mi resta altro che augurarvi buona lettura!



I. Introduzione

Questa tesi nasce da una considerazione del teorico del fumetto Thierry Groensteen, a commento di una frase dello studioso di *manga* Paul Gravett, che trovai estremamente illuminante:

According to Gravett, “in Western comics we read what happened next; in *manga*, we read what is happening right now.” In other words, the narrative techniques and processes that are used in *manga* give the reader the feeling of being immersed in the action, whereas Western comics create a more distant relation between the reader and the narrative.¹

Ho poi ritrovato la stessa frase, meglio contestualizzata, all’interno di un lavoro più sistematico di Groensteen (*Comics and Narration*, 2013)²:

On this point, the English comics specialist Paul Gravett made a very pertinent comment during a conference presentation. For him, in a Western comic we read what happened next, whereas in a *manga*, we read what is happening at the moment. The narrative techniques peculiar to *manga* create, he argues, a sense of immersion in the action that Western comics do not achieve (and do not necessarily set out to achieve.) This opposition between two aesthetics would naturally be nuanced according to different schools, authors, and works, but it seems to me to be valid in general.

Catturato da questa affermazione, che capii immediatamente rispecchiare qualcosa che avevo sempre inconsciamente pensato, decisi di studiare in cosa costituisse il fascino dei fumetti giapponesi e, in particolare, come mai fossi sempre stato così ammaliato dal loro stile di disegno e dalle loro trame accattivanti. Informandomi sull’argomento, ho scoperto che vari autori avevano già affermato tesi simili a quella di Groensteen. Scoprii, invero, che anche la studiosa di *manga* Jaqueline Berndt era arrivata a sostenere la stessa tesi in *Manga no kuni* 漫画の国 (Il paese dei fumetti, 1994)³ come riportato da Takahashi Mizuki nel suo saggio *Opening the Closed World of Shōjo Manga*: secondo Berndt, i *manga* provocano forti reazioni emotive nei loro fruitori, come possono essere sentimenti di felicità, tristezza o rabbia.⁴ E lo stesso viene affermato, con altre parole, anche dal fumettista americano Scott McCloud riguardo alle caratteristiche distintive dei

¹ Thierry GROENSTEEN, “Challenges to international Comics Studies in the context of globalization”, in Jaqueline Berndt (ed.), *Comics World & the World of Comics – Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyoto, International Manga Research Center, 2010, p. 27.

² Thierry GROENSTEEN, *Comics and Narration*, Jackson, University Press of Mississippi, 2013, p. 86.

³ Jaqueline BERNDT, *Manga no kuni: Nippon*. Tokyo, Kadensha, 1994.

⁴ Mizuki TAKAHASHI, “Opening the Closed World of Shōjo Manga”, in Mark MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, N.Y., Sharpe, 2008, p. 124.

manga. Dopo aver elencato alcune peculiarità del fumetto giapponese, infatti, egli arriva a sostenere che:

Tutte queste tecniche amplificavano il senso di partecipazione del lettore al *manga*, una sensazione di essere parte della storia, piuttosto che semplicemente osservarla da lontano.⁵

E sono proprio queste tecniche, grafiche e narrative, che voglio studiare: le tecniche che caratterizzano il *manga* e che gli donano quel fascino che tanto mi ha colpito fin dall'infanzia. Detto questo, è anche importante restare molto attenti e non generalizzare in modo eccessivo. Ritengo che sia estremamente importante sottolineare, insieme a Groensteen, come queste caratteristiche non valgano certamente per ogni singolo fumetto prodotto in Giappone. Ritengo però che se ne possa trattare e che questi aspetti possano essere studiati e categorizzati in quanto sono considerati una caratteristica abbastanza comune e diffusa, come abbiamo appena visto.

I *manga* e, con essi, gli *story manga*, ossia i fumetti di narrativa, godono in Giappone di una diffusione ineguagliata nel resto del mondo, arrivando a costituire un terzo della produzione stampata nazionale⁶. La loro diffusione capillare è anche dovuta alla capacità di soddisfare ogni gusto, grazie a un'enorme eterogeneità di generi, che di solito si distinguono per fascia d'età e sesso del fruitore. Senza poi contare l'esistenza di numerose riviste specializzate e incentrate su un unico tema, quali possono essere il gioco d'azzardo, le armi e così via. In Giappone i *manga* sono di conseguenza considerati "arte di massa", ossia una forma d'arte fruita da milioni di spettatori⁷ e che costituisce una grande fetta della quotidianità di molti giapponesi. Questo comporta il fatto che lo stile *manga* e il suo linguaggio abbiano un notevole peso sulla produzione artistica del paese: quasi tutti gli stili di disegno presenti in Giappone utilizzano le convenzioni che si trovano nei *manga*; i bambini stessi imparano a disegnare imitando il ricco vocabolario visivo che questi gli forniscono. E il linguaggio di questo medium è estremamente importante da analizzare: così come nel cinema o nella televisione, nei *manga* coesistono le arti visive e quelle letterarie, ossia le immagini e le parole, che solitamente sono sviluppati in media separati tra loro. È inoltre necessario sottolineare come, grazie a Tezuka Osamu 手塚治虫 (1928-89), il *manga* sia diventato capace di penetrare in un numero sempre più elevato di supporti mediatici, dando origine a quel fenomeno che viene

⁵ Scott MCCLOUD, *Il libro del fumetto*, Torino, Pavesio Editore, 2013, p. 703.

⁶ Neil COHN, "Framing "I can't draw": The influence of cultural frames on the development of drawing", in *Culture and Psychology*, 20, 1, 2014.

⁷ MACWILLIAMS (ed.), *Japanese Visual Culture, cit.*, p.6.

chiamato *media mix*. In altre parole, i personaggi e i mondi presenti all'interno delle singole opere a fumetti sono stati trasposti in serie animate, videogiochi, romanzi, gadget e tanto altro ancora, originando una sconfinata narrativa transmediale, che ne ha favorito l'esportazione in tutto il mondo. Difatti, i fumetti giapponesi stanno acquisendo un ruolo sempre maggiore sulla scala dell'industria globale⁸, influenzando il mercato fumettistico e dell'animazione di tutto il mondo. Questo è anche dovuto a una politica culturale avviata dal governo giapponese di nome *Cool Japan*. Si è infatti deciso di proporre al mondo un'immagine più moderna del Giappone, sostituendo ai prodotti tradizionali quelli della cultura popolare, quali fumetti, animazione, videogiochi, graphic design e prodotti tecnologici. Questa politica ha portato sicuramente dei risultati, tanto che nell'ottobre del 2005, negli Stati Uniti, i *manga* sono arrivati a costituire ben quarantasette dei cinquanta fumetti più acquistati nelle librerie.⁹ E come sostiene McCloud:

Today, *manga* form one of the three main comics cultures of the world, along with American comics and Franco-belgian *bande dessinée*.¹⁰

Cercando di evitare di concentrarmi sul confronto tra queste diverse tipologie di fumetto, la mia tesi tenterà di analizzare prettamente le caratteristiche grafiche e narrative dei fumetti prodotti nel paese del Sol levante, dove il *manga* ha cominciato a essere studiato seguendo un metodo semiotico-strutturalista fin dagli anni Novanta. Difatti, come riassume chiaramente anche Cristian Posocco:

Le possibilità semiotiche sviluppate e sviluppabili dagli autori di *manga* sono innumerevoli e di grande forza comunicativa, tali da giustificare addirittura la possibilità di uno studio accademico su di esse se non addirittura la pubblicazione di un libro a esse dedicato, che ne sveli l'esistenza e i meccanismi di base.¹¹

D'altro canto, non voglio neanche trattare delle caratteristiche del *manga* come di qualcosa prodotto unicamente in Giappone. È sempre importante ricordare che i *manga*, come li intendiamo oggi, nascono (e trovano la loro fortuna) come una commistione di stili.

⁸ MACWILLIAMS (ed.), *Japanese Visual Culture*, cit., p.13.

⁹ Robert E. BRENNER, *Understanding Manga and Anime*, United States of America, Libraries Unlimited, 2007.

¹⁰ Jaqueline BERNDT, "Considering *Manga* Discourse: Location, Ambiguity, Historicity", in MacWilliams, (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, N.Y., Sharpe, 2008, p. 299.

¹¹ Cristian POSOCCO, *Mangart*, Milano, Costa & Nolan, 2005, p. 128-129.

Thanks to vivid cultural exchange in earlier phases, *manga* has obtained an aesthetic and cultural hybridity that matches the requirements of contemporary globalization.¹²

Ed è necessario sottolineare come lo stesso processo stia avvenendo oggi al contrario con gli *OEL manga* (*Original English Language manga*), fumetti disegnati da autori non giapponesi che, affascinati dai fumetti del Sol levante, ne riprendono certe convenzioni.

Le domande che ci poniamo sono quindi le seguenti: cosa distingue i *manga* dagli altri fumetti? Come mai, come sostiene Gravett, chi legge *manga* sente di star vivendo la storia e non di sentire raccontare un evento già accaduto? Cosa li rende tanto accattivanti, soprattutto dal punto di vista di un lettore contemporaneo non giapponese? Vorrei cercare di coglierne le principali peculiarità rintracciabili nelle convenzioni grafiche e nel modo in cui si svolge la narrazione. Sono conscio, ovviamente, del fatto che, oltre a quelli da me citati, esistano numerosi ambiti del mondo del fumetto giapponese che sarebbe interessante analizzare, quali il formato, la distribuzione, la produzione, il mercato, eccetera. Ma toccherò questi ambiti marginalmente e solamente quando sarà necessario, in quanto non sono strettamente collegati al fascino che conferiscono all'opera, almeno per un pubblico non giapponese. Difatti, quando vengono esportati fuori dal Giappone, spesso il formato dei *manga* cambia, così come differiscono i tempi di pubblicazione e il mercato, giusto per fare qualche esempio. Quelli che rimangono intatti sono però il disegno e la storia, che affascinano i lettori giapponesi tanto quanto quelli d'oltreoceano. Ma per quale motivo?

Come si è detto, all'interno dei *manga* si può rintracciare una grande diversificazione di generi e stili diversi, per cui identificare delle caratteristiche comuni ai più non sembra un lavoro facile. Ma è vero al tempo stesso che il *manga* ha sviluppato un proprio linguaggio e uno stile comune riconoscibile a colpo d'occhio da un lettore non giapponese, così come anche una modalità di narrazione tutta sua, che sono quindi analizzabili, come verrà spiegato meglio anche in seguito.

In questo trattato, innanzitutto definirò il termine "fumetto" e il termine "*manga*". Poi ripercorrerò i principali studi che interessano i temi qui analizzati. Segue poi la presentazione delle caratteristiche dei *manga* vera e propria, la quale, per motivi di chiarezza, verrà divisa in tre categorie: la prima che tratta del linguaggio del *manga* e delle sue icone; la seconda che studia il layout, ossia la struttura della pagina e le sue implicazioni sulla narrazione; la terza che analizza il plot dei *manga*, inteso come struttura narrativa del fumetto estrapolata dal suo contesto grafico, come fosse quindi pura sceneggiatura. Infine, nella parte finale della mia tesi, così come Scott McCloud per definire il fumetto lo paragona ad altri media, così trovo sia necessario fare dei

¹²Jaqueline BERNDT, "'Real' Manga Diversity: Diversity, Hybridity, Relationalities", in Yasuko Furuichi (ed.), *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today*, Tokyo, The Japan Foundation, 2010, p. 208.

paragoni interni al fumetto giapponese stesso per coglierne meglio alcune peculiarità. Innanzitutto, viene proposta l'analisi di alcuni *manga* considerati *mainstream*, ossia quelli che rientrano nella categoria più tradizionale e di successo, che sono poi quelli studiati in questa tesi. In seguito, verrà affrontato lo studio di alcuni fumetti atipici, ossia in tensione tra più poli: si tratta di OEL *manga*, fumetti disegnati da persone non giapponesi ma che cercano di imitarne le convenzioni grafiche e narrative. Si cercherà così di vedere come e dove questi autori cerchino di riprendere i fumetti giapponesi, se ne riprendano il linguaggio, lo stile o entrambi, dove riescono e dove falliscono.

I.1 Il fumetto e il suo linguaggio

Di seguito, proporrò innanzitutto la definizione del termine “fumetto”, così come sarà utilizzato da ora in poi all'interno di questa tesi, per poi trattare del suo ruolo come “linguaggio”. Per quanto concerne la definizione, la questione è alquanto ardua. Se inteso come “narrazione per immagini”, allora di fumetti si può parlare fin dall'antichità, a partire dalle rappresentazioni di scene di caccia sulle caverne eseguite in epoca preistorica. Ma solitamente si tende a individuare la nascita del fumetto, nel senso più strettamente moderno del termine, con l'opera *Yellow Kid*, disegnata dal fumettista statunitense Richard Felton Outcault a partire dagli ultimissimi anni dell'Ottocento. Secondo altri autori, come Scott McCloud, il fumetto va invece fatto risalire a Rodolphe Töpffer, disegnatore svizzero che nei primi anni dell'Ottocento realizzò *Histoire de M. Vieux Bois*, una storia, composta da immagini in successione, accompagnate da delle didascalie. In realtà, si possono trovare anche altre opere simili pubblicate in Inghilterra, in Francia e anche in America, tutte prima che *Yellow Kid* facesse la sua comparsa, ma si tratta comunque di opere di passaggio tra il libro illustrato e il moderno fumetto, ancora prive di un linguaggio ben strutturato. Al contrario, se inizialmente i testi di *Yellow Kid* erano inseriti all'interno di cartelli disegnati nelle vignette, nel giro di qualche anno cominciarono a venire utilizzati le nuvolette, ossia i balloon, dando così origine al fumetto come medium moderno, inteso come nuovo modo di comunicare, un modello poi esportato in tutto il mondo. Inizialmente relegati dentro i giornali (generalmente, quotidiani), principalmente come strisce comiche, i fumetti passarono poi negli anni Trenta al genere d'avventura, per poi diventare indipendenti con la nascita di fascicoli dedicati interamente a essi, i quali si sono mantenuti, con qualche variazione, fino ai giorni nostri, adeguandosi alle realtà di ciascun paese.

Forse è inutile sottolineare come, negli anni, siano state date numerose definizioni di questo termine: definizioni che, oltre a variare nel tempo e nello spazio, si differenziano a seconda del tipo di approccio seguito da studioso a studioso. Prima di ripercorrerne alcune, presenterò la definizione che, a mio parere, meglio descrive il fumetto, che è quella della pagina Wikipedia in lingua inglese (di cui riporto solo la parte iniziale, che è quella che ci interessa in questo caso):

Comics is a visual medium used to express ideas via images, often combined with text or visual information. Comics frequently takes the form of juxtaposed sequences of panels of images. Often textual devices such as speech balloons, captions, and sound effects ("onomatopoeia") indicate dialogue, narration, or other information. Elements such as size and arrangement of panels control narrative pacing.

Col fine di aiutare il lettore a comprendere l'importanza di questa definizione, inizierei citando la definizione di "fumetto" del vocabolario di lingua italiana Devoto-oli, che definisce il fumetto come:

Spazio dal contorno simile a quello di una nuvoletta stilizzata, destinato a contenere le parole (che in tal modo paiono uscire di bocca) dei personaggi di racconti o romanzi illustrati; **estens.** (per lo più *al pl.*), i racconti e i romanzi realizzati con tale tecnica o gli albi e i giornali che li contengono. • Il genere grafico-letterario che si basa su questa tecnica: *il f. erotico; la mostra del f.* • Simbolo di banalità, spec. nella letteratura e nel cinema; *questo film è un f.*, cioè banale e pieno di luoghi comuni, d'un sentimentalismo strappalacrime (in questo sign. più com. l'accr. *fumettone*).¹³

Questa definizione, rivolta a un pubblico non necessariamente esperto del settore, si dimostra eccessivamente semplice. Si nota innanzitutto una sineddoche, in quanto il termine "fumetto", da rappresentare una "parte", è andata a indicare il tutto. Non è quindi l'inizio della definizione che ci interessa, bensì la seconda parte. Come in ogni definizione, viene prima presentata una categoria generale (in questo caso "i racconti" e "i romanzi", ossia delle narrazioni) per poi elencarne le caratteristiche specifiche che la distinguono dagli altri elementi che si trovano all'interno della stessa categoria. Ma parlando di "racconto" viene escluso qualsiasi fumetto che non abbia uno scopo prettamente narrativo: non verrebbero quindi considerati fumetti le vignette di satira, per esempio. Confrontiamo ora questa definizione con quella della pagina della enciclopedia online Wikipedia, nella sua versione italiana:

Il fumetto è un linguaggio costituito da più codici, tra i quali si distinguono principalmente il testo (di cui sono esempio i cosiddetti "fumetti", da cui il nome del linguaggio nel suo complesso, o le didascalie) e l'immagine (per mezzo di illustrazioni, colori, prospettiva, montaggio), che insieme generano la temporalità (armonia, ritmo, narrazione).¹⁴

¹³Giacomo DEVOTO, Gian Carlo OLI (ed.), *Devoto-Oli - vocabolario della lingua italiana 2011*, Milano, Mondadori, 2010, p. 1173.

¹⁴ *Fumetto*, in "It.wikipedia", <http://it.wikipedia.org/wiki/Fumetto> 25-05-2014.

Salta subito all'occhio come il fumetto venga prima di tutto definito come un linguaggio, ossia come una capacità che permette di comunicare. Viene nominata anche la parola "codici" dato che questi sono elementi necessari per qualsiasi linguaggio: come vedremo meglio in seguito, si tratta infatti di collegamenti tra il mondo delle cose, il mondo dei concetti e il mondo dei simboli.¹⁵ Considero questa definizione più appropriata e di più largo respiro rispetto alla precedente, in quanto maggiormente legata a quella che è la forma, ossia il modo in cui il fumetto viene espresso e che lo distingue da altri media, piuttosto che al contenuto. Eppure, anche questo può essere visto come un limite. Il linguaggio è la capacità dell'uomo di comunicare tramite una serie di codici. Ed è dunque questo il fumetto? Una "capacità di comunicare"? È innegabile che il fumetto abbia un suo linguaggio tramite cui comunica, ma limitare un fumetto a essere il suo "linguaggio", sarebbe come sostenere che un romanzo sia la stessa cosa della lingua in cui è scritto. Interrompendo momentaneamente le definizioni date da vocabolari ed enciclopedie, propongo ora di seguito alcune definizioni di fumettisti o accademici dediti allo studio del fumetto.

Citerò per prima quella del fumettista statunitense Scott McCloud, che troviamo nel suo saggio a fumetti *Understanding Comics*. Per la sua definizione McCloud decide di partire da quella del famoso fumettista statunitense, Will Eisner, il quale considera il fumetto come "arte sequenziale"¹⁶. Prendendo questo come punto di partenza, McCloud si mette alla ricerca di una definizione più dettagliata, ponendosi delle domande e facendo dei paragoni (come quello tra il fumetto e l'animazione e quello tra il fumetto e le parole) in modo da ricavare ciò che caratterizzi e differenzi il fumetto da altri media. Giunge infine a definire il fumetto come:

Immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore.¹⁷

Interessante è notare come si faccia riferimento a immagini giustapposte, ossia accostate tra loro e tutte visibili all'occhio del fruitore in un colpo solo, al contrario di quanto avviene per il cinema, dove l'occhio è succube dell'ordine del montaggio scelto dal regista, dato che gli si presenta davanti un solo *frame* alla volta. Nella sua definizione, McCloud sottolinea anche lo scopo del fumetto: comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore (anche se questo non è certamente un obiettivo che caratterizza unicamente il fumetto, ma anche il cinema, per esempio). Va sottolineato il fatto che anche Will Eisner, parlando della funzione del fumetto, era arrivato a

¹⁵Stuart HALL (ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London, Sage, 2009, p. 62.

¹⁶Will EISNER, *Comics and Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press, 1985.

¹⁷MCLOUD, *Il libro del fumetto*, cit., p. 17.

dire una cosa simile. L'analisi di questi due fumettisti si avvicina molto a quella strutturalista: il loro scopo è quello di analizzare le componenti del fumetto e la grammatica che le regola, slegandole dal loro contenuto. Difatti non parlano di "racconto" bensì di "immagini e altre figure", un insieme di segni che formano un linguaggio.

Sicuramente l'approccio del già citato Thierry Groensteen è diverso da quello McCloud, in quanto dà maggiore rilevanza alla struttura del fumetto a livello macroscopico (ossia alla composizione delle vignette), piuttosto che a ciò che è contenuto all'interno di una vignetta, che lo studioso ritiene troppo legato allo stile del singolo autore e quindi difficilmente schematizzabile. Groensteen, quindi, studia la forma, la grandezza e la posizione occupata dalle vignette all'interno pagina e cerca di fornire strumenti di analisi internazionali, analizzando il fumetto seguendo un approccio che definisce neo-semiotico¹⁸. Dopo aver criticato duramente varie definizioni presentate fino a quel momento (come quelle che si trovano nei vocabolari o quelle proposte da alcuni ricercatori come David Kunzle o Bill Blackbeard, tutte troppo parziali, a suo parere) anche Groensteen ammette, però, che sia estremamente difficile trovare un modo corretto in cui spiegare cosa sia il fumetto. Arriva quindi a una definizione che, a detta sua, è molto ampia: sostiene che il fumetto consista nel "fatto di mettere in relazione una pluralità di immagini solidali". Definendo solidali le immagini che (facendo parti di una sequenza) hanno due caratteristiche: 1) sono separate tra loro; 2) coesistono *in praesentia*. A ben vedere, la soluzione a cui arriva Groensteen non è così tanto diversa da quello di McCloud: le "immagini giustapposte" di McCloud coincidono con le "immagini solidali" di Groensteen. Ma la sua definizione, per quanto formalmente corretta, è molto generale, tanto che, come dice lui, potrebbe essere valida anche per degli storyboard o degli arazzi. Rimane comunque interessante notare come egli giunga a una definizione simile a quella di McCloud pur partendo da presupposti diversi (ossia il fatto di ignorare ciò che è contenuto all'interno delle vignette, analisi che è centrale in McCloud). Ma se prima abbiamo parlato del fumetto come linguaggio, ora invece se ne parla come di immagini che coesistono su una pagina. Entrambe sono sicuramente caratteristiche del fumetto, ma sono sufficienti per definirlo?

Vediamo come nella prima definizione da me presentata, quella di Wikipedia inglese, il fumetto venga inserito all'interno della categoria dei media visivi, ossia dei mezzi di comunicazione che si basano principalmente sull'uso di immagini. Dato che ogni medium necessita di un suo linguaggio, è implicito nella definizione stessa che ne abbia uno. Inoltre, si parla anche di combinazione di testi e immagini (avvicinandosi alla definizione del vocabolario Devoto-oli) e la

¹⁸ Thierry GROENSTEEN, *Il sistema fumetto*, Genova, Prospettiva Globale Edizioni, 1999, p.8.

definizione di Scott McCloud viene riutilizzata non come interpretazione esaustiva, ma come “forma sotto cui il fumetto si presenta nella maggior parte dei casi”. Personalmente ritengo che questa definizione sia la più ricca e precisa, ma, se dovessi darne una versione più semplice e diretta, definirei il fumetto come un medium visivo (ossia un mezzo di comunicazione che usa effetti visivi) costituito da immagini giustapposte in una deliberata sequenza. In questo modo si può definire il fumetto in modo sintetico ma allo stesso tempo corretto, in quanto è contenuta la definizione di McCloud arricchita dalla funzione comunicativa del fumetto in quanto medium.

Per l’analisi che viene portata avanti in questa tesi, è però importante tornare su un concetto che poco fa abbiamo preso in considerazione solo rapidamente e che risulta necessario esplicitare per una maggiore comprensione di questo lavoro. Definendo il termine fumetto, abbiamo infatti trovato una definizione che sostiene che il fumetto sia un linguaggio. Come abbiamo specificato, il fumetto non è davvero un linguaggio, piuttosto, ha un suo linguaggio. Ma è importante sottolineare che talvolta capita di sentir parlare del fumetto stesso come linguaggio, ma solo quando ci si riferisce solo e unicamente a quel preciso elemento del fumetto (senza tenere conto di tutto il resto che lo compone). Quando, in altre parole, si studia del fumetto solo la capacità di comunicare che noi possiamo scomporre e analizzare come un insieme di codici condivisi. Secondo Stuart Hall, un linguaggio è ciò di cui necessitano gli esseri umani per comunicare. Esso è una capacità che lavora per mezzo della rappresentazione, ossia tramite l’utilizzo di segni e simboli definiti come “shared meanings”, ossia “significati condivisi”. Questi ultimi possono essere immagini, suoni, parole, e tanto altro, e hanno il compito di rappresentare qualcosa. È importante sottolineare che, nel linguaggio, niente però ha un significato di per sé: viene convenzionalmente attribuito a un certo simbolo un tale significato. Sono quindi gli esseri umani a rendere ogni immagine, parola o suono che si fa portatore di un significato un segno. La costruzione di un collegamento tra un simbolo e un significato richiede l’incontro di tre piani diversi: nella nostra testa si deve infatti instaurare un rapporto tra il mondo delle cose, il mondo dei concetti e il mondo dei simboli. In parole povere, il disegno di un albero (un simbolo) rimanda all’idea di albero (un concetto) la quale si rifà all’oggetto vero e proprio (una cosa). La scienza che studia i segni, il loro ruolo come veicoli e il loro valore in una cultura, si chiama semiotica.

Un linguaggio deve essere quindi composto da segni e questi possono essere le parole (ciascuna che rimanda a un significato e che insieme ad altre parole e tenute insieme da delle regole grammaticali formano dei periodi) così come anche i disegni. Citando Cohn:

Rather, comics *are written* in visual languages in the same way that novels or magazines *are written* in English.¹⁹

Il linguaggio visivo di cui parla Cohn richiama l'affermazione di McCloud secondo la quale i fumetti sono composti da icone²⁰, ossia da immagini che rimandano a un significato altro, esterno a loro stesse. In altre parole, il fumetto agisce tramite rappresentazioni: le linee che vediamo sulla pagina di un fumetto non avrebbero alcun significato, ma noi sappiamo che ritraggono esseri umani, animali, sfondi, parole, eccetera. Il fumetto è quindi un insieme di segni, è un linguaggio e come tale può essere scomposto e analizzato.²¹ Difatti, concludendo possiamo citare anche Groensteen che, nell'introduzione al suo *Il sistema fumetto*, rende noto al lettore che :

In questa sede il fumetto verrà considerato in quanto linguaggio, ovvero non come il fenomeno storico, sociologico ed economico che è, bensì come un insieme originale di meccanismi produttori di senso.²²

I.2 Il *manga* e il suo linguaggio

Se la parola fumetto, in italiano, indica la nuvoletta in cui sono scritte le battute dei personaggi, nel caso del termine *manga* è invece più difficile identificare le origini. I *kanji* o sinogrammi che compongono la parola *manga* sono traducibili come “immagini casuali”, ossia disegni fatti con il pennello e l'inchiostro disegnati con leggerezza.²³ Ma può essere anche inteso come “immagini giocose” o “immagini [che esprimono] burle spiritose”.^{24, 25} Le origini del *manga* sono molto dibattute. Secondo alcuni studiosi, esse andrebbero rintracciate nei rotoli *chōjū-giga* 鳥獸戯画 (caricature di animali) del XII secolo, o negli *ukiyo-e* 浮世絵 (immagini del mondo fluttuante), ossia nell'arte tradizionale giapponese. Altri invece lo ritengono un prodotto moderno,

¹⁹ Neil Cohn, *The Visual Language of Comics – Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury Academic, 2013, p. 2.

²⁰ MCCLOUD, *Il libro del...*, cit.

²¹ Stuart HALL(ed.), *Representation: Cultural...*, cit.

²² GROENSTEEN, *Il sistema...*, cit., p. 8.

²³ Jaqueline BERNDT, “*Manga and 'Manga' : Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga*”, ed. Jabłoński, Arkadiusz, Stanisław Meyer, Koji Morita, in *Civilisation of Evolution, Civilisation of Revolution, Metamorphoses in Japan 1900-2000*, Cracovia, Museum of Japanese Art & Technology Manggha, 2009, p. 210-222.

²⁴ POSOCCO, *Mangart*, cit., p. 20.

²⁵ SHINMURA Izuru (ed.), *Kōenji: quinta edizione*, Tokyo, Iwanami Shoten, 1998, p. 2535.

di importazione euro-americana (come dimostra, per esempio, il fatto che le vignette, necessarie per permettere una scansione del tempo e dello spazio, non fossero presenti fino a prima dell'epoca Meiji). Nel nostro caso si riterrà, assieme a Berndt, che la loro origine sia, storicamente parlando, ambigua.²⁶

Si può comunque affermare che il termine “*manga*” cominciò a essere utilizzato nel XVII secolo, come abbreviazione del termine *manpitsu-ga* 漫筆画, parola che indicava delle dissertazioni senza capo né coda (significato che aveva anche in lingua cinese). Agli albori del XIX secolo, invece, questo vocabolo cominciò a essere usato per indicare libri che contenevano accostamenti di immagini e testi, spesso da usare come modelli e guide per gli studenti d'arte: questo avvenne anche per opera del famoso pittore Hokusai 北斎 (1760-1849), che aveva raccolto una serie di schizzi umoristici sotto il nome di *Hokusai manga* 北斎漫画 (1814), differenziandoli così dai suoi tipici *ukiyo-e*, affinché i suoi studenti potessero usarli a scopi didattici. Quindi, anche se inizialmente erano altri i nomi con cui si indicavano le collezioni di disegni mirati a sollecitare il riso, quali *toba-e* 鳥羽絵 (disegni comici, non accompagnati da alcun testo), *kyōga* 狂画 (immagini divertenti) e *giga* 戯画 (disegni caricaturali), all'inizio del XIX secolo, anche il termine *manga* iniziò ad acquisire il significato di “disegno umoristico”. Va comunque sottolineato come i *manga* di Hokusai avessero uno stile più realistico rispetto a quello dei suoi predecessori, i quali invece erano fortemente caricaturali e dallo stile meno dettagliato.

In seguito, con la seconda metà del secolo, nacquero i primi fumetti di satira politica sui giornali, inizialmente indicati come *ponchi-e* ボンチ絵 (lett. “disegni pugno”), in onore della rivista dove erano nati, il *Japan Punch*. Questo era un giornale fondato nel 1862 per mano di Charles Wirgman, un corrispondente inglese, che aveva introdotto in Giappone le strisce comiche sui giornali, così come il modello che presentava i dialoghi all'interno dei balloon²⁷. Questo genere di fumetti venne definito come “*manga*” per la prima volta dal disegnatore di vignette satiriche Imaizumi Ippyō 今泉一瓢 (1865-1904), quando nel 1895 pubblicò una raccolta delle sue opere indicandoli con questo termine. Pare che scelse questo termine per distanziarsi dallo stile del *ponchi-e*, troppo ricco di giochi di parole. Imaizumi voleva invece avvicinarsi a un nuovo stile, influenzato fortemente dal fumetto americano e che dava maggior rilevanza ai disegni, dal tratto netto, rispetto ai testi. A ereditare la sua carriera di disegnatore di fumetti fu Kitazawa Rakuten 北

²⁶ Jaqueline BERNDT, “Considering *Manga* Discourse...”, cit., p. 305.

²⁷ KINKO Ito, “*Manga* in Japanese History”, in Mark MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, N.Y., Sharpe, 2008, p. 26-48.

澤楽天 (1876-1955), che divenne famoso come primo fumettista professionista del Giappone moderno. Con il tempo, sul contenuto umoristico arrivò a prevalere quello politico: il *manga* si trovò ad acquistare quindi anche il ruolo di mezzo satirico che permetteva di mandare messaggi antigovernativi. E, per quanto all'inizio del Novecento fosse ancora largamente usata anche la parola *toba-e*, negli anni Venti, il termine *manga* cominciò a diffondersi enormemente, grazie alla nascita di fumetti i cui protagonisti divennero eroi nazionali, quali *Shōchan no bōken* 正チャンの冒険 (L'avventura di Shōchan, 1923) e *Nonkina tōsan* のんきな父さん (Un papà tranquillo, 1922)²⁸ diventando così un termine ampiamente utilizzato.

Ma ancora più grande fu il cambiamento che avvenne dopo la Seconda Guerra Mondiale. Si ritiene che a Tezuka Osamu, il “dio dei *manga*”, sia dovuta la nascita degli *story manga* (di cui tratterò nello specifico più avanti), ossia di una tipologia di fumetti con trame che vanno oltre al semplice humour ma che acquistano una lunghezza e un certo spessore²⁹ e che vengono narrate tramite l'utilizzo di tecniche cinematografiche.³⁰ Quello che fino ad allora era stato il *manga*, venne improvvisamente influenzato fortemente dallo stile delle animazioni di Walt Disney. Tezuka, che fu a capo di questa rivoluzione, diede origine a numerose opere, aventi una gamma di target diversi, che negli anni si sono evoluti in generi specifici, ciascuno con le proprie riviste e convenzioni, fino ai giorni nostri.

Il termine *manga* è così arrivato ad acquisire il significato che ha tutt'ora. All'interno di questa tesi, esso verrà quasi sempre utilizzato nel senso riportato dalla voce di Wikipedia italiana:

Il termine fumetti giapponesi si usa a riguardo delle caratteristiche e della storia dei fumetti prodotti in Giappone.³¹

Ma il problema della definizione di questo termine è più complesso e, per questo motivo, merita di essere analizzato più dettagliatamente. Difatti, il vocabolario monolingue Kōjien 広辞苑 definisce il termine “*manga*” come:

1. Disegni tracciati in modo semplice e con leggerezza, incentrati principalmente sull'umorismo e sull'esagerazione.
2. Disegni dal tono adulto che si incentrano

²⁸ KINKO Ito, "Manga in Japanese History...", cit.

²⁹ NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka* (Perché i *manga* sono interessanti?), Tokyo, NHK Library, 1997.

³⁰ BERNDT, "Manga and 'Manga'...", cit. p. 210-222.

³¹ “日本の漫画（にほんのまんが）は日本で制作された漫画の歴史・特徴について扱う。”

Nihon no manga, in “Ja.wikipedia”,

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E6%BC%AB%E7%94%BB#.E8.AA.9E.E6.BA.90> 25-05-2014.

particolarmente sulla critica della società e sulla satira. Ponchi-e. 3. Narrazioni espresse tramite disegni incolonnati e accompagnate da numerosi dialoghi. Comic. [*Mangaka*] Una persona che disegna *manga* come lavoro. [*Mangaji*] Coincide con il termine *marumoji*.³²

Il primo punto, in questo caso, si rifà al significato etimologicamente corretto del termine *manga*, per quanto concerne il significato letterale degli ideogrammi, usato nel tardo periodo Edo e in epoca Meiji. Il secondo punto, riguarda le prime vignette di satira che comparirono sui giornali, come abbiamo già visto. Il terzo, invece, lo accomuna alla definizione di “fumetto” del vocabolario della lingua italiana Devoto-oli, dove si parlava di “racconti illustrati”. Possiamo quindi dire che il termine *manga*, in Giappone, ha quindi un significato simile a quello di “fumetto”. Per approfondire meglio il tema, riporto il modo in cui viene introdotto il “*manga*” nella rispettiva pagina di Wikipedia nella versione giapponese. Inizialmente troviamo la seguente definizione:

I *manga* (in inglese: comics), in senso stretto, si possono definire come disegni che mirano a generare ilarità, molto vicini al concetto di caricatura. In generale, invece, non indica solo i fumetti che mirano a far ridere il lettore, bensì includono anche i *gekiga* 劇画 (lett. “immagini drammatiche”), *story manga*, scarabocchi, *anime*, ecc. “*Manga*” è sinonimo del termine “comic”. Dopo che Kitazawa Rakuten e Imaizumi Ippyō cominciarono a utilizzare questo termine come traduzione giapponese delle parole “comic” e “cartoon”, importate nell’epoca Meiji, i *manga*, con questo significato, si diffusero nel periodo Shōwa, fino ad acquisire il significato odierno. In questa sezione, non si tratterà solo di fumetti giapponesi, bensì di fumetti in generale.³³

A questo, segue una spiegazione dell’esistenza di varie forme di fumetto, che cambiano a seconda dell’epoca, del luogo e dello strato sociale e viene sostenuto che sia difficile definire il termine con precisione. Infine viene spiegato come, ai giorni nostri, i *manga* si dividano in due gruppi: *sutōrii no aru “komawari manga” no komikku* ストーリーのある「コマ割り漫画」のコミック

³²まんが「漫画」: 1. 単純・軽妙な手法で描かれた、滑稽と誇張を主とする絵。2. 特に、社会批評・風刺を主眼とした劇画。ポンチ絵。3. 絵を連ね、多くせりふをそえて表現した物語。コミック。—か「漫画家」漫画をかくことを職業とする人。—じ「漫画字」丸文字に同じ。”

SHINMURA Izuru (ed.), *Kōenji*: ..., cit., p. 2535.

³³“漫画（まんが、英: comics (コミック)、*manga*) とは、狭い定義では笑いを企図した絵をいい、「戯画（カリカチュア）」の概念に近い。広い定義では、必ずしも笑いを目的としない「劇画」「ストーリー漫画」「落書き」「アニメ」なども含み、幅広い意味を持つ。漫画は“comic”と同義であり、明治時代に輸入された“comic” “cartoon”の日本語訳として「漫画」という言葉を北澤楽天や今泉一瓢が使用したことに始まって以後、この意味での「漫画」が昭和初期に普及し、現代における漫画という語へ定着するようになった[1][2]。本項では、日本の漫画のみではなく、漫画全般について説明する。”

Manga, in “Ja.wikipedia”, <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%AB%E7%94%BB> 25-05-2014.

(fumetti con una storia, e una divisione in vignette) e “*ichikoma manga*” no *kaatūn* 「一コマ漫画」のカートゥーン (fumetti a un’unica vignetta, serie animate). Sempre nella pagina di Wikipedia, troviamo quattro definizioni del termine:

- 1 – Presentano informazioni visive tramite immagini (senza spiegazioni che sfruttino delle parole).
- 2 – I disegni rappresentano dinamicamente lo svolgimento di un racconto, prendendo il posto di una parte dell’essenza delle informazioni (è diverso da un libro illustrato).
- 3 – Le informazioni uditive e le battute dei personaggi sono rappresentati da testo e i suoni da onomatopoeie. Ma la musica non viene rappresentata come onomatopoea, bensì capita spesso che venga espressa tra le vignette o i disegni.
- 4 – Vi si trovano forme particolari come vignette e balloon.³⁴

In Giappone, il termine “*manga*” sembra qui indicare sia i fumetti, intesi generalmente come medium moderno, sia l’animazione. Ma quello che subito viene illustrato è che la parola “*manga*”, in Giappone, si utilizza come sinonimo dell’inglese “*comic*”. Come ultima prova di quanto affermato sopra, citerò un’intervista a Eijiro Shimada, editor-in-chief della rivista *Morning* della casa editrice Kodansha, in cui parla del suo stupore nello scoprire che in America con il termine *manga* si indichino solo i fumetti giapponesi. E sottolinea:

Manga può essere riferito ad ogni arte visiva che utilizza la narrazione, inclusi i comics americani, le bande dessinée e i cartoons.³⁵

Una volta che questo punto è stato chiarito, va detto che, all’interno della tesi, il termine *manga* verrà invece indicato al posto del termine più appropriato *nihon no manga* (日本の漫画) ossia “fumetti giapponesi”, termine che viene definito dalla stessa Wikipedia giapponese come:

Il termine fumetti giapponesi si usa a riguardo delle caratteristiche e della storia dei fumetti prodotti in Giappone.³⁶

³⁴ “1. 視覚情報を絵として提示する（文章による説明ではない）。

2. 絵は話の展開を動的に描写し、情報の本質部分を占める（挿絵とは異なる）。

3. 聴覚情報は人物のセリフは文字として、音が擬音として表現される。ただし、音楽は擬音ではなく絵やコマの行間のようなもので表現される場合が多い。

4. コマやフキダシなど独特の形式に沿っている。”

Manga, in “Ja.wikipedia”, <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%AB%E7%94%BB> 25-05-2014.

³⁵ *Manga*, in “It.wikipedia”, <http://it.wikipedia.org/wiki/Manga> 25-05-2014.

³⁶ “日本の漫画（にほんのまんが）は日本で制作された漫画の歴史・特徴について扱う。”

Nihon no manga, in “Ja.wikipedia”,

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E6%BC%AB%E7%94%BB#.E8.AA.9E.E6.BA.90> 25-05-2014.

Infatti, passando alla versione inglese di Wikipedia, si può notare come il termine “*manga*” non equivalga più a “fumetto”, ma venga inteso nel senso di “fumetto giapponese”. Fuori dal Giappone, infatti, questo termine si usa per indicare unicamente la produzione di fumetti del Sol Levante, come abbiamo visto proponendo anche la versione di Wikipedia italiana a inizio capitolo. Ed è importante sottolineare il fatto che, negli ultimi anni, all’interno del Giappone stesso si tenda a distinguere tra *manga* e *comic* コミック.

At present, the word “*manga*” is used in Japanese and in European languages alike as a signifier of particularly **Japanese comics**, but prior to the 1980s, terms such as *manga* or *gekiga* were semantically not limited to Japanese productions. From the pre-war era onwards, Mickey Mouse had been a popular “*manga*” character in Japan, and Superman was no stranger to Japanese *manga* readers either.³⁷

Ma è anche importante sottolineare nuovamente che, con la sempre maggiore diffusione dei *manga* al di fuori del Giappone, i fumettisti degli altri paesi ne sono stati influenzati, chi più, chi meno, dando talvolta origine a degli OEL *manga*, ossia fumetti creati da artisti non giapponesi, fortemente influenzati dalle convenzioni e dalla sensibilità dei *manga*.³⁸ Per poter quantomeno comprendere nella definizione anche i fumetti che dei *manga* usano lo stile e le convenzioni, pur non essendo prodotti in Giappone, è necessario apportare una modifica alla nostra definizione. Possiamo quindi definire il termine “*manga*” come “fumetto prodotto in Giappone o comunque influenzato da convenzioni grafiche e narrative di quest’ultimo”.

Infine, sottolineiamo il fatto che, se il fumetto è un linguaggio, ossia un insieme di segni condivisi da più persone, lo stesso si può dire per il *manga*, che del fumetto è una sottocategoria. Citando Jaqueline Berndt:

Manga can be defined as a ‘language’, because the pictorial elements are mostly treated like linguistic conventions which are supposed to be ‘read’, that is, handled as if they were transparent, not requiring a consideration of their materiality—something which differs fundamentally from the modernist concept of pictorial artworks.³⁹

Il problema sta nel capire quanto questo linguaggio sia unitario: è possibile rintracciarne delle caratteristiche comuni e condivise? Abbiamo già visto, nelle prime pagine, come le convenzioni del fumetto *manga* siano comuni a quasi tutti gli stili artistici ritracciabili in Giappone. Inoltre, altre

³⁷ Jaqueline BERNDT, ‘*Real*’ *Manga Diversity: Diversity, Hybridity, Relationalities*, in Furuichi Yasuko, *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today*, Tokyo, The Japan Foundation, 2010, p. 213-219.

³⁸ Kay-ming CHA e Calvin REID, “*Manga* in English: Born in the USA”, *Publishers Weekly* 252, 2005, p.30.

³⁹ BERNDT, “*Manga and ‘Manga’*...”, cit., p. 16.

utili informazioni a riguardo vengono fornite dallo studioso Neil Cohn: in un suo saggio, egli sottolinea una importante differenza tra il modo in cui i bambini imparano a disegnare in Giappone e il modo in cui imparano a disegnare negli Stati Uniti. L'insegnamento dell'arte negli USA tende a privilegiare l'originalità di un lavoro e a criticare qualsiasi tentativo di copiare i disegni altrui. In Giappone invece i bambini imparano a disegnare copiando da ciò che li circonda, in modo da acquisire una base solida (e comune) che diventa un punto di partenza per sviluppare poi un proprio stile e un proprio modo di usare il linguaggio (tanto che in Giappone quasi ogni bambino di sei anni è capace di produrre delle narrazioni visive complesse, quando negli altri paesi solo meno della metà dei ragazzi di dodici anni possiede questa capacità).⁴⁰ A parere di Cohn, questo metodo risulta vincente in quanto a un bambino risulta molto più facile iniziare a utilizzare un linguaggio già strutturato (in questo caso, quello del fumetto), copiandolo dagli altri, piuttosto che riuscire a costruirne uno proprio dal nulla. Proviamo a fare un esempio: traslando il discorso dal linguaggio grafico a quello della lingua parlata e scritta, si può dire che il metodo applicato negli Stati Uniti equivale a chiedere a un bambino di inventarsi una propria lingua, invece di imparare a usare quella già parlata dai propri genitori. Il fatto, invece, che in Giappone sia ammesso l'utilizzo di convenzioni grafiche già esistenti permette una maggiore diffusione e condivisione dello stile e del linguaggio del *manga*, che ci permette di presupporre un certo livello di unitarietà. E, citando Berndt:

In addition, *manga* are easy to copy, even supposed to be copied, or to rephrase it, a mode of expression which can be learned.⁴¹

Quello dei *manga* sembra essere quindi un vero e proprio linguaggio condiviso in Giappone e diventa quindi legittimo trattare delle sue caratteristiche più diffuse. Per delineare ulteriormente il campo di studi e facilitare il lavoro, tra tutti i *manga*, analizzeremo principalmente gli *story manga*, ossia i fumetti di narrativa, che sono il tipo di *manga* che principalmente viene esportato anche al di fuori del paese del Sol Levante (difficilmente questo capita per i fumetti giapponesi di satira politica, le raccolte di strisce comiche o i fumetti con scopi didattici). E all'interno degli *story manga*, tratterò specialmente quelli considerati “*mainstream*”, ossia quelli maggiormente venduti e diffusi in Giappone e all'estero e che hanno tutti un linguaggio sufficientemente condiviso. Mi occuperò principalmente di *shōnen manga* 少年漫画 (fumetti per ragazzi) e gli *shōjo manga* 少女漫画 (fumetti per ragazze), passando per i *seinen* 青年 (fumetti destinati a un pubblico più maturo) solo di tanto in tanto, in quanto molte icone che caratterizzano e distinguono i *manga* da altri fumetti

⁴⁰ Neil COHN, “Framing “I can’t draw...”, cit.

⁴¹ BERNDT, “*Manga and ‘Manga’*...”, cit., p. 17.

tendono a diminuire notevolmente nelle opere rivolte a un pubblico più adulto. Non tratterò quindi di riviste più artistiche e sperimentali, come può essere Garo ガロ, in quanto le loro opere sono meno facilmente codificabili.⁴² Per giustificare la mia scelta di questi tre generi (ossia *shōnen*, *shōjo* e *seinen*) come quelli più diffusi, e quindi rappresentativi, riporterò tre classifiche di vendita: una giapponese, una italiana e una statunitense. In Giappone, secondo il sito internet Oricon, i primi quindici *manga* più venduti del 2013 sono stati⁴³:

1. *One Piece*
2. *Shingeki no kyōjin* 進撃の巨人 (L'attacco dei giganti)
3. *Kuroko no basuketto* 黒子のバスケ (Il basket di Kuroko)
4. *Magi* マギ
5. *Naruto*
6. *Gin no saji* 銀の匙 (Silver Spoon)
7. *Ansatsu kyōshitsu* 暗殺教室 (Assassination Classroom)
8. *Hunter x Hunter*
9. *Fairy Tail*
10. *Transformers* テラフォーマーズ
11. *Kimi ni todoke* 君に届け
12. *Gintama* 銀魂
13. *Toriko* トリコ
14. *Kingdom* キングダム
15. *Bleach*

Come si può vedere si tratta quasi completamente di *shōnen manga*. In realtà, solo uno (*Kimi ni todoke*) è rivolto a un pubblico femminile. Tra l'altro questo *manga* è salito nella classifica, infatti nelle classifica settimanale (della settimana che va dall'8 al 14 settembre) *Kimi ni todoke* si è piazzato secondo nel ranking dei *manga* più comprati in Sol Levante⁴⁴. Per quanto riguarda l'Italia,

⁴² ITŌ Gō, *Tezuka izu deddo: hirakareta manga hyōgenron* e (Tezuka is Dead Tezuka è morto – Verso una più aperta teoria delle espressioni dei *manga*), Tokyo, NTT Shuppan, 2005, p. 22.

⁴³ *Nisenjūsan nenkan hon rankingū 2 0 1 3 年間本ランキング* (classifica di vendite dei libri del 2013), in "Oricon", 2013, <http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2013/bookrank1202/index06.html>, 9-09-2014.

⁴⁴ *Top 20 settimanale manga dal Giappone (14/9/2014)*, in "Animeclick", 2014, <http://www.animeclick.it/news/40230-top-20-settimanale-manga-dal-giappone-1492014>, 25-09-2014.

possiamo attenerci solo a classifiche mensili (e in questo caso, a una anche più vecchia, in quanto risale al febbraio del 2010)⁴⁵.

1. *Aishiirudo 21* アイシールド 21 (Eyeshield 21)
2. *ZETMAN*
3. *XXXHOLIC*
4. *Seitōshiseiya episoodo ji* 聖闘士星矢 エピソードジー/EPISODE G (I Cavalieri dello Zodiaco Episode G)
5. *Kōdo Giasu: Hangyaku no Rurūshu* コードギアス 反逆のルルーシュ (Code Geass: Lelouch of the Rebellion)
6. *666 Satan 666* - ~サタン~
7. *Monsutā Hantā Orāju* モンスターハンター オラージュ (Monster Hunter Orange)
8. *Ea Gia* エア・ギア (Air Gear)
9. *Tenjō Tenge* 天上天下 (Inferno e Paradiso)
10. *One Piece New Edition*
11. *Enjeru Hāto* エンジェル・ハート (Angel Heart)
12. *Ganmu Rasuto Ōdā* 銃夢 Last Order (Alita Last Order)
13. *Gantz* ガンツ
14. *Meitantei Konan* 名探偵コナン (Detective Conan)
15. *Vinrando Saga* ヴィンランド・サガ (Vinland Saga)

Anche in Italia, come si può vedere, prevalgono gli *shōnen manga*, seppur si trovino anche dei titoli destinati a un target più adulto, di genere *seinen*, quali *Zetman*, *Angel Heart*, *Inferno e Paradiso*, *Alita e Gantz*. Più femminile è invece il pubblico di *XXXHolic*, opera di un quartetto di fumettiste che si fanno chiamare CLAMP. La classifica del quotidiano *New York Times*, invece, riporta quali siano i *manga* più venduti di settimana in settimana. Di seguito la classifica della settimana che è terminata il 7 Settembre 2014⁴⁶:

1. *Monster Musume no Iru Nichijou* モンスター娘のいる日常 (Monster Musume)
2. *Dedoman Wandārando* デッドマンワンダーランド (Deadman Wonderland)
3. *Shingeki no kyōjin* 進撃の巨人 (Attack on Titan)

⁴⁵Classifica vendite *manga*: febbraio 2010, 2010, in “Nanoda”, <http://www.nanoda.com/classifica-vendite-manga-febbraio-2010/>, 9-09-2014.

⁴⁶*Best Sellers: Manga*, in “New York Times”, 2014, <http://www.nytimes.com/best-sellers-books/2014-09-07/manga/list.html>, 9-09-2014.

4. *Attack on Titan: Before the Fall*
5. *Shingeki no Kyojin: Kuinaki Sentaku* 進撃の巨人 悔いなき選択 (Attack on Titan: No Regrets)
6. *Fairy Tail*
7. *Shokugeki no Soma* 食戟のソーマ (Food Wars: Shokugeki no Soma!)
8. *Seikoku no Doragonā* 刻の竜騎士 (ドラグナー) (Dragonar Academy)
9. *Shingeki no kyōjin* 進撃の巨人 (Attack on Titan)
10. *Rozario to Banpaia Shīzun Tsū* ロザリオとバンパイア season II (Rosario + Vampire, Season II)

Vediamo come anche qui, siano le serie *shōnen* a fare da protagoniste. È però importante notare il fatto che le liste siano state presentate tagliate in quanto eccessivamente lunghe (esclusa quella del New York Times). Ma analizzando le posizioni subito successive a quelle mostrate e facendo un veloce calcolo, è possibile notare come il secondo genere più venduto sia quello degli *shōjo manga*, ossia dei fumetti per ragazze, che, per quanto non siano presenti tra i più venduti, raggiungono comunque buoni risultati di vendita. Saranno di questi due generi, quindi, che analizzerò le principali caratteristiche, anche perché sono tra quelli che più rappresentano il genere *manga* all'estero e che sono più originali (sia a livello grafico e narrativo) rispetto a fumetti di altre nazionalità.

I.3 Story *manga*

Per definire con esattezza il significato del termine *story manga*, partirò con la seguente definizione data dalla pagina di Wikipedia:

Gli *story manga* sono una tipologia di fumetti giapponesi. Non c'è un modo chiaro per definirli. A seconda del parlante possono essere definiti come: fumetti caratterizzati per una trama solida; fumetti che, rispetto a quelli comici, si distinguono per il fatto che hanno una trama; fumetti che, comparati a quelli comici, hanno una trama più lunga; fumetti di narrativa che hanno subito l'influenza di Osamu Tezuka. Ma, dato che tutti i *manga* hanno una trama, recentemente il termine è entrato in disuso.⁴⁷

⁴⁷ “ストーリー漫画(ストーリーまんが)とは、日本の漫画の分類のひとつ。言葉自体に明確な定義はなく、発言者毎に「ストーリー性の強い漫画」「ギャグ漫画と対比しての、ストーリーがある漫画」、「ギャグ漫画と違い、長編のストーリーを持つ漫画」「手塚治虫の影響下にあるストーリー漫画」など意味合いが異なっているのが特徴。近年ではほぼ全ての漫画にストーリー性が持ち込まれているため、ほぼ死語になっている。”

Story manga, in “Ja.wikipedia”,

Difatti, il termine *story manga* è stato utilizzato, a partire dagli anni Sessanta, fino a poco tempo fa, per indicare la produzione di fumetti che nasce da Tezuka Osamu, che ne è ritenuto il creatore (tanto da venire chiamato “il dio dei *manga*”, come abbiamo già accennato) per poi venire sviluppata ulteriormente dalla corrente *gekiga*⁴⁸.

Tezuka is often called the “god of *manga*,” because of his achievements, starting in the late 1940s, in establishing *story-manga*, as distinct from one-panel cartoons and newspaper comic strips (*koma manga*).⁴⁹

Pare che siano stati i mass media a diffondere questo termine, legandolo al nome di Tezuka, nonostante egli stesso avesse negato di esserne il creatore. Questa parola veniva usata per indicare una nuova tipologia di fumetti, diversi da quelli prebellici e che si caratterizzavano per un abbondante uso delle tecniche cinematografiche nelle inquadrature e per la trattazione di temi molto più profondi, a volte drammatici, rispetto a quelli dei fumetti pubblicati fino a quel momento, prevalentemente umoristici o propagandistici. Soprattutto all’inizio, i fumetti di Tezuka restarono comunque rivolti a un pubblico di bambini, tanto che furono poi i disegnatori appartenenti alla corrente *gekiga* a sviluppare un tipo di fumetti con tematiche più adulte e uno stile di disegno più realistico.

Va però sottolineato che recentemente si è arrivati a capire che già prima di Tezuka vi erano state delle evoluzioni simili a quelle poi attuate da lui: fumetti come *Kisha ryokō* 汽車旅行 (Viaggio in treno, 1940)⁵⁰ o il già accennato *Shōchan no bōken* facevano già utilizzo di tecniche cinematografiche, ben prima che fosse il “dio dei *manga*” a farlo.⁵¹ Ma soprattutto è ancora più importante sottolineare che, come scritto anche nella definizione incerta di “*story manga*” citata in apertura del capitolo, ultimamente si è deciso di non utilizzare più questo termine, in quanto ogni fumetto ha una sua trama, per quanto questa possa essere breve, superficiale o non particolarmente elaborata.

Di conseguenza, all’interno di questa tesi il termine *story manga* verrà utilizzato con un’accezione piuttosto ampia, ossia quella di “narrativa disegnata” o “narrativa grafica”⁵² (all’interno della categoria dei fumetti giapponesi, ovviamente). Quello di cui mi occuperò qui, non

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%AA%E3%83%BC%E6%BC%AB%E7%94%BB>, 24-07-2014.

⁴⁸ BERNDT, “*Manga and ‘Manga’*...”, cit., p. 3.

⁴⁹ Jaqueline BERNDT, “*Considering Manga Discourse*...”, cit., p. 301.

⁵⁰ ITŌ Gō, *Tezuka izu deddo*..., cit., p. 22.

⁵¹ *Story manga*, in “En.wikipedia”, http://en.wikipedia.org/wiki/Story_manga, 24-07-2014.

⁵² Jaqueline BERNDT, “*Manga Studies #1*”, 2014, in *Comics Forum*, <http://comicsforum.org>, 14-05-2014.

saranno quindi i *manga* di satira politica, quelli didattici o semplicemente informativi (come possono essere brochure disegnate a fumetti), bensì quelli che possono essere avvicinati, a livello di contenuto, al concetto di racconto o di romanzo. Tutti i generi di cui abbiamo parlato precedentemente (*shōnen*, *shōjo* e *seinen*) rientrano pienamente in questa categoria.

Questa definizione di fumetto come “narrativa disegnata” ci porta però a un confronto inevitabile con un altro termine apparentemente molto simile: quello di *graphic novel*. Questo termine, di origine americana, viene tradotto solitamente come “romanzo grafico” o “romanzo a fumetti” ed è frequentemente utilizzato per indicare dei fumetti che sono autoconclusivi, autoriali, caratterizzati da una storia lunga e solitamente rivolti a un pubblico adulto. Si differenziano quindi dai comic book americani, fumetti seriali, pubblicati a fascioletti e rivolti a un target più giovane. Il termine “graphic novel”, per quanto nato nel 1964⁵³, venne divulgato principalmente grazie al fumetto *Contratto con Dio* (1978) disegnato da Will Eisner, per poi diffondersi ulteriormente per opera di *Maus* (1991), di Art Spiegelman, fumetto vincitore del premio Pulitzer. “Graphic novel” si presenta quindi come un termine con cui indicare una versione più adulta e “artisticamente elevata” del fumetto. Un fumetto che cerca di allontanarsi dalla visione di medium rivolto unicamente a ragazzi e bambini per aprirsi a un nuovo pubblico. Infatti, Barbara Postema, studiosa che analizza la struttura dei fumetti dal punto di vista narrativo, spiega come esso nasca con un senso di ansia e una volontà di allontanarsi dal fumetto precedente:

The desire to replace the name of the comics form seems to suggest an anxiety about the particular history and social status of the comics, including as it does the often vilified genre comic books such as superhero, crime, and horror comics, and a long tradition of humor comics.⁵⁴

E c'è chi, per questo motivo, critica l'uso del termine “graphic novel”. Infatti, fumettisti come Daniel Raeburn e Neil Gaiman ritengono che sarebbe più semplice dare un valore aulico al termine “fumetto”, piuttosto che inventare una parola nuova per indicare qualcosa che, di fatto, sempre fumetto è. Inoltre, viene criticato anche il motivo che, avendo questo termine goduto di grande fortuna, è stato a volte sfruttato a fini puramente commerciali.⁵⁵

Generalmente parlando, se si paragonano le *graphic novel* agli *story manga*, così come li abbiamo definiti, notiamo alcune differenze (per quanto sia sempre importante ricordare che rimangono

⁵³ *Graphic novel*, in “Eng.wikipedia”, http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel, 24-07-2014.

⁵⁴ Barbara POSTEMA, *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, Rochester, Rochester Institute of Technology, 2013, p. XI.

⁵⁵ *Graphic novel*, in “Eng.wikipedia...”, cit.

pur sempre delle eccezioni). Innanzitutto, se il termine *story manga* è nato per indicare un genere di fumetti con storie particolarmente lunghe, così è stato anche per il termine *graphic novel*: ma diverso è il concetto di “lunghezza”. Infatti, parlando di *story manga*, con “storie lunghe” si intendono serie che durano più volumi (ciascuno di circa duecento pagine) e che si distinguono dai fumetti giapponesi antecedenti alla Seconda Guerra Mondiale, che erano comici, brevi e privi di una trama ben articolata. Nel caso delle *graphic novel*, invece, la contrapposizione è quella con i fumetti seriali, fascicoli che contengono storie a episodi (di circa 32 pagine, o comunque con un numero decisamente minore se confrontate con i volumi degli *story manga* attuali). Al contrario, le *graphic novel* si pongono come testi unici (come potrebbe essere un romanzo), quindi non seriali. Nel primo caso, quindi, si passa da fumetti generalmente brevi e con trame poco strutturate a serializzazioni molto corpose. Nel secondo si passa da serializzazioni con poche pagine (e a trama episodica) a volumi unici e corposi. Facendo un paragone, se le *graphic novel* possono essere considerate dei romanzi autoconclusivi, gli *story manga* possono ricordare i romanzi pubblicati a puntate sui quotidiani.

Sarebbe anche interessante analizzare il perché si sia sentita la necessità di coniare il termine *story manga* e se questi motivi siano simili a quelli che hanno portato alla nascita del termine *graphic novel*. Sicuramente entrambi i generi si sono posti come una novità rispetto al passato e hanno presentato dei contenuti maggiormente strutturati rispetto a quelli dei loro predecessori.

I.4 Studi sui *manga*

Gli studi sui fumetti, portati avanti con un metodo semiotico-strutturalista, cominciano con Will Eisner e McCloud, come vedremo più avanti. Ai fini della nostra ricerca, risulta però interessante capire cosa questi studiosi hanno notato riguardo ai fumetti giapponesi e cosa hanno ritenuto che li distinguesse dagli altri tipi di fumetti. Prima di dedicarci alle scoperte avvenute fuori dal Sol Levante, propongo qui un sunto degli studi avvenuti nella madrepatria del *manga*. Come abbiamo già visto, il resto degli elementi analizzati saranno comunque divisi in tre parti, in base al loro contenuto, che potremo indicare semplicemente come: icone; struttura della pagina; trama.

In Giappone, gli studi riguardanti la grammatica specifica del *manga* cominciarono a essere istituzionalizzati negli anni Novanta.⁵⁶ Uno dei grandi esponenti attuali in questo campo è Takeuchi Osamu 竹内治虫 (1951 -), il quale, criticando i suoi predecessori per la loro analisi dei *manga* a suo parere troppo parziale, insieme ad altri studiosi, tra cui anche Natsume Fusanosuke 夏目房之介 (1950 -) e Takekuma Kentarō 竹熊健太郎 (1960 -) nel 1995 pubblicò il saggio *Manga no yomikata 漫画の読み方* (Come leggere i *manga*): il primo tentativo sistematico di studiare la grammatica e i

⁵⁶ BERNDT, “*Manga Studies #1*”, cit.

codici dei *manga*, analizzando sia gli elementi interni alla vignetta, sia il modo in cui le vignette venivano combinate tra loro, lasciando da parte l'aspetto economico, sociale o editoriale e tutti quelli non relativi al linguaggio distintivo del *manga*. Questo diede vita alla corrente chiamata *manga hyōgenron* 漫画表現論, che si può tradurre come “teoria dell’espressione” o “teoria sulle espressioni” (per quanto questa traduzione sembri avvicinarsi troppo all’istituzione moderna di arte, cosa che invece gli autori volevano evitare⁵⁷). Questa corrente, che cercava di dare autonomia allo studio del *manga* come medium a se stante, generò una serie di nuovi vocaboli da utilizzare nell’analisi del *manga*,⁵⁸ ripercorse l’evoluzione del fumetto giapponese e ne studiò la situazione presente (riviste, divisioni in generi, eccetera) e, specialmente, la struttura, utilizzando un metodo semiotico, simile a quello sviluppato negli stessi anni da Will Eisner e Scott McCloud negli Stati Uniti.⁵⁹ Gli studiosi dello *hyōgenron* sottolinearono l’importanza di Tezuka, il quale aveva, a detta loro, nobilitato il fumetto giapponese postbellico, sia grazie all’utilizzo di tecniche cinematografiche usate per variare le inquadrature, sia perché aveva fatto evolvere il fumetto da strisce e vignette di satira politica a fumetti con trame complesse, caratterizzate da una forte maturità culturale e ispirate ai romanzi europei. Questa trasformazione era riuscita anche grazie all’assorbimento di alcuni stilemi disneyani e del *Takarazuka* 宝塚 (compagnia teatrale che ha sede nella città di Takarazuka la cui troupe è interamente di sesso femminile) che arricchirono il fumetto giapponese di nuove pose ed espressioni capaci di trasmettere con forza i sentimenti dei personaggi.⁶⁰ La gamma di icone utilizzate per esprimere questi sentimenti vennero studiate da autori come Natsume, il quale ha notato come esse siano utilizzabili su qualsiasi persona, animale o oggetto, rendendolo istantaneamente antropomorfo. Inoltre, Natsume analizzò anche il ruolo particolare delle onomatopee (che si trovano a metà tra la parola scritta e il disegno), finalizzate a dare un ritmo alla lettura. In più, analizzando la scomposizione delle vignette, Natsume analizzò il ruolo delle vignette: la loro funzione di articolazione del tempo; il modo in cui influenzino psicologicamente il lettore a seconda della posizione e della forma (una vignetta stretta e posizionata nella parte più bassa della tavola dà idea di oppressione, mentre una grande e posizionata in alto trasmette un’idea di apertura); il fatto che servano a dare senso ai disegni separandoli gli uni dagli altri. A riguardo, gli studiosi appartenenti alla corrente *hyōgenron* sottolinearono anche l’*aimai* 曖昧 ossia la vaghezza tipica dei fumetti per ragazze, nei quali le

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ SUZUKI Shige, “Manga/Comics Studies from the perspective of Science Fiction research: Genre, transmedia, and transnationalism”, in Jaqueline Berndt (ed.), *Comics World & the World of Comics – Towards Scholarship on a Global Scale*, International Manga Research Center, Kyoto 2010, p. 66-67.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze...*, cit., p. 44.

vignette si trovano a galleggiare su uno sfondo bianco e una struttura a livelli (composta da vignette sovrapposte) che permette ai lettori di identificarsi meglio nel personaggio. Il loro studio si concentrò anche sulla trama dei fumetti, come vedremo meglio alla fine del capitolo: a detta loro, la trama di una *yonkoma* 四コマ (striscia di quattro vignette) è paragonabile a un *haiku*, ossia una poesia breve, mentre una storia più lunga è comparabile a un testo di prosa.⁶¹ Indicarono inoltre la struttura *ki-shō-ten-ketsu* 起承転結 (inizio – svolgimento – svolta – conclusione) come modello base utilizzato nelle trame delle *yonkoma*.⁶² In seguito, un altro critico, Itō Gō 伊藤由奈 (1983), nel suo *Tezuka izu deddo* テヅカ・イズ・デッド (Tezuka è morto, 2005)⁶³ ha elaborato ulteriormente l'approccio dello *hyōgenron*, criticando però l'eccessivo attaccamento a Tezuka Osamu dei suoi predecessori, in quanto ciò avrebbe reso, a suo parere, troppo parziali la loro analisi, facendo di Tezuka un nucleo più importante di quanto sia realmente stato per la nascita del *manga* postbellico. Itō critica inoltre coloro che ritenevano che i *manga* fossero diventati noiosi, spiegando come i fumetti siano cambiati col tempo. Non hanno perso fascino, ma, semplicemente, questo è stato traslato da un certo tipo di trame umane e coinvolgenti, a una maggiore enfattizzazione sui *chara* キャラ, con il quale definisce i personaggi che hanno una certa *kawaisa* かわいさ (dolcezza) e che riescono a essere trasposti in più mondi e più formati (come quello dell'animazione, quello videoludico, eccetera), ossia dotati di transmedialità.

L'importanza e l'innovazione dello *hyōgenron* consiste nel fatto di avere applicato una divisione analitica tra forma e contenuto, che permette uno studio in termini semiotici della struttura del fumetto (linee, balloon, eccetera), al fumetto giapponese. Una simile separazione viene adottata anche da Scott McCloud in *Understanding Comics* (1993)⁶⁴. Questo saggio a fumetti è stato tra i primi a concentrarsi sulla grammatica distintiva dei fumetti insieme a quello del fumettista americano Will Eisner⁶⁵. McCloud, che, come vedremo meglio successivamente, fornisce gli strumenti con cui analizzare i fumetti e le loro parti (personaggi, sfondi, balloon e i vari codici che li regolano e accompagnano), analizza anche la trama e il modo in cui la mente del fruitore percepisce un fumetto (tra cui, spicca il principio di *closure*, ossia il modo in cui il lettore riempie lo spazio bianco tra una vignetta e l'altra per dare continuità alla narrazione). Egli si sofferma anche su

⁶¹ NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi...*, cit.

⁶² NATSUME Fusanosuke, TAKEUCHI Osamu, *Manga gaku nyūmon* (Introduzione allo studio dei *manga*), Kyoto, Mineruva Shobō, 2009.

⁶³ ITŌ Gō, *Tezuka izu deddo...*, cit.

⁶⁴ SCOTT MCCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperCollins Publishers, 1993.

⁶⁵ WILL EISNER, *Comics and...*, cit.

alcune caratteristiche che rendono diversi dagli altri fumetti i *manga* (per quanto è probabile che, avendo accesso a pochi fumetti giapponesi, quelli fruiti e analizzati da McCloud fossero unicamente *story manga*). Tratta della loro spiccata iconicità (come il fatto che i volti dei protagonisti siano molto semplificati così che sia facile per il lettore identificarsi) e di come questo sia in contrasto con il realismo degli sfondi e dei personaggi antagonisti, con lo scopo di aumentare l'empatia con il lettore. Lo stesso fine ha l'utilizzo di linee cinetiche soggettive, che mostrano al fruitore il mondo in movimento attorno al personaggio, così come se egli fosse al centro del movimento. Spiega anche come una caratteristica dei *manga* sia la presenza di vignette senza tempo, che hanno il fine di catturare il lettore all'interno della storia, e anche la grande frequenza di passaggi di scena da aspetto ad aspetto (ossia sequenze di due o più vignette nelle quali vengono mostrate vari frammenti di uno stesso luogo), che vengono predilette rispetto alla spiegazione di una situazione a parole.

Diverso è invece l'approccio di Neil Cohn il quale analizza i processi che presiedono alla lettura di un fumetto dal punto di vista cognitivista. A questo scopo utilizza le categorie dell'analisi grammaticale, scomponendo cioè il fumetto in morfemi, unità minime che mantengono un significato, e suddividendoli e raggruppandoli in varie classi. Cohn, in vari saggi e libri, tra cui *The Visual Language of Comics* (2013)⁶⁶, analizza con cura anche i fumetti giapponesi, dal dopoguerra a oggi, ne studia il linguaggio visivo, che chiama *JVL*, ossia *Japanese Visual Language*, e spiega come questo differisca da quello americano (*AVL*, *American Visual Language*): esamina le sue icone, così come ne analizza le tipologie di vignette e dei cambiamenti di scena, confrontandoli principalmente con i fumetti supereroistici americani. Così come Natsume, Cohn analizza quella gamma di icone con cui vengono espresse le emozioni ai personaggi, che egli divide in due gruppi: i prefissi, ossia quelle icone che si inseriscono sopra il personaggio (la gocciolina di sudore, l'asterisco che indica rabbia, gli uccellini che girano intorno alla testa, eccetera) e quelle che chiama *umlaut*, che prendono il posto di altre parti già presenti nel disegno (gli occhi che roteano, fuoco al posto delle pupille, eccetera). Inoltre, proseguendo nella sua analisi, egli arriva a ritenere che nei fumetti supereroistici il punto di vista tenda a essere più oggettivo, al contrario di quanto succede nei *manga*, dove spesso è la soggettività che prevale. Questa teoria viene anche avallata dal fatto che vi sono meno vignette *macro* (ossia, che mostrano più entità) e molte più vignette *mono* (che contengono un solo personaggio). Tutto ciò, permette una maggiore identificazione da parte del lettore.

⁶⁶ Neil COHN, *The Visual Language of Comics...*, cit.

Un altro studio utile è quello di Cristian Posocco, intitolato *Mangart* (2005)⁶⁷, che si pone come una rassegna delle convenzioni grafiche dei *manga* (e, come si evince dai suoi esempi, in particolare degli *story manga*): Posocco riprende alcune delle idee di McCloud, inserendole in un contesto più specifico, ossia affiancandole a una storia del fumetto in Giappone e a un'analisi dei suoi generi. Viene analizzata la resa cinematografica introdotta da Tezuka che ha influenzato gran parte del fumetto giapponese successivo, il ruolo delle onomatopee nel fumetto e dell'impaginazione, argomento che tratteremo nel paragrafo successivo. Posocco fa notare come la presenza di sfondi molto realistici si alterni alla loro totale assenza, con la quale si accorcia la distanza tra il lettore e il personaggio. Illustra anche il fatto che nei *manga* ci siano molte più pause, momenti privi di testo (e a volte di immagini) che servono come momenti di riflessione, che permettono un maggiore approfondimento psicologico dei personaggi. Egli analizza anche le sequenze di vignette (spiegando il fatto che quelle strette e verticali scandiscono un tempo più breve, mentre quelle larghe e orizzontali uno più lungo), che vengono utilizzate nei *manga* per dare un particolare ritmo alla narrazione.

Parlando di sequenze di vignette e del modo in cui le vignette si rapportano tra loro per veicolare un certo messaggio (oltre al già accennato McCloud che studia il modo in cui la mente riempie lo spazio bianco tra le vignette, così come i tipi di transizione tra una vignetta e l'altra), in Giappone troviamo svariate analisi all'interno della corrente dello *hyōgenron*. Tra questi è degno di nota *Manga wa naze omoshiroi no ka* 漫画はなぜ面白いのか (Perché i *manga* sono interessanti?, 1997)⁶⁸, in cui Natsume Fusanosuke studia la particolare disposizione delle vignette in alcuni generi, la funzione delle vignette e in particolare di quelle vuote. Oltre ai risultati già citati prima, Natsume illustra quale sia la funzione delle vignette bianche: trasmettere l'idea di un momento senza tempo; dare un'idea vaga di libertà; fungere da spazio bianco che si inserisce all'interno dell'intera pagina. Va inoltre citato il francese Thierry Groensteen che nel suo *Sistema fumetti* (1999)⁶⁹ si dedica principalmente ad analizzare questa macro-grammatica (evitando di analizzare tutto ciò che si trova all'interno della vignetta, al contrario di McCloud), dove riprende il principio di *closure* di McCloud sostenendo però che, piuttosto che un'immagine virtuale, quello che è contenuto nel canale tra una vignetta e l'altra sia l'articolazione ideale di una convenzione logica. Egli applica la

⁶⁷ POSOCCO, *Mangart*, cit.

⁶⁸ NATSUME Fusanosuke, *Manga ha naze...*, cit.

⁶⁹ Thierry GROENSTEEN, *Il sistema fumetto...*, cit.

sua analisi delle macrostrutture anche ai *manga* in *Comics and Narration* (2013)⁷⁰, sottolineandone l'eterogeneità delle impaginazioni e come esse adempiano a una serie di scopi (principalmente i fatti di dare dinamicità e comunicare uno stato d'animo). Parlando di vignette, va citato anche *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese* (2011)⁷¹ di Jean-Marie Bouissou, che, oltre a fornire al lettore una storia del fumetto giapponese e un'analisi del *manga* (che gli permettono di comprendere meglio cosa sia il *manga* oggi in Giappone e quale ne sia stata l'evoluzione) accenna anche allo stile e alla composizione delle pagine degli *story manga* (anche qui, si evince dagli esempi riportati dall'autore che non tratta di *manga* in senso ampio, bensì di *story manga*). Bouissou spiega come la composizione della pagina sia influenzata dal sistema di scrittura giapponese, arrivando a sostenere che, proprio come fosse un ideogramma, la pagina di un *manga* possa essere scomposta in due parti: una che ne è il radicale e una che specifica il senso. Bouissou tratta anche della differenza tra lo stile "pittorico" di alcuni fumetti europei, che risulta molto statico e di estrema raffinatezza, e di quello più schematico, ma dinamico e coinvolgente dei *manga*.

Da citare è anche il saggio breve "*Manga story-telling/showing*"⁷² di Aarnoud Ommens, nel quale l'autore tratta del montaggio delle vignette e del modo in cui il lettore fruisce del *manga*: sottolinea anch'egli come la presenza dei testi sia decisamente minore rispetto ai fumetti euro-americani e come, di conseguenza, il contenuto della narrazione e il suo ritmo vengano dettati dalle immagini. Egli spiega inoltre come lo stile dei *manga* abbia avuto una forte influenza sui fumetti americani più recenti, che presentano layout sempre più dinamici e utilizzano tecniche di montaggio cinematografiche. Già prima di lui, Frederik Schodt, in *Dreamland Japan* (1996)⁷³, tratta di come i fumetti giapponesi facciano minor uso dei testi a favore della narrazione per immagini. Questo ci indica quindi come anche il modo di narrare tenda a essere diverso. In particolare, le autrici di *shōjo manga* si spingono ancora più lontano (per quanto concerne la dinamicità del layout), degli altri generi di *story manga*: come spiega Mizuki Takahashi, nel saggio contenuto nel libro *Japanese Visual Culture* (2008)⁷⁴, alterando la forma dei pannelli si riesce a costruire visivamente un significato emotivo. E questa è solo una delle caratteristiche dei fumetti per ragazze, che fanno uso di una serie di scelte grafiche davvero particolari anche rispetto ad altri generi di *story manga*: i

⁷⁰ Thierry GROENSTEEN, *Comics and Narration...*, cit.

⁷¹ Jean-Marie BOUISSOU, *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué, 2011.

⁷² Aarnoud ROMMENS, *Manga story-telling/showing*, 2000, in "Image and Narrative", <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>, 16-05-2014.

⁷³ Frederik L. SCHODT, *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.

⁷⁴ TAKAHASHI, "Opening the Closed...", cit.

pensieri dei personaggi, liberati dalle nuvolette, galleggiano sulla tavola e i bordi delle vignette sono sottili e spesso rotti, caratterizzando le tavole con una forte carica emotiva. Infine, anche Barbara Postema in *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments* (2013)⁷⁵ sottolinea come particolarità dei *manga* la compresenza di diversi tipi di impaginazioni diverse (la presenza o no dello spazio bianco tra una vignetta e l'altra, le vignette che galleggiano su uno sfondo, eccetera) all'interno della stessa pagine, quando nei fumetti non giapponesi se ne sceglie solo uno che viene mantenuto per tutto il fumetto.

Infine, per quanto riguarda l'aspetto puramente narrativo, è possibile rintracciare degli schemi di base che sottostanno alla trama e che è possibile rintracciare in diversi *story manga*. In questo caso va sicuramente nominata la struttura *ki-shō-ten-ketsu* proveniente dalla Cina e di cui si trova il riferimento più antico in un testo del XIV secolo. Questa viene citata, tra gli altri, da Takeuchi Osamu e Natsume Fusanosuke, come struttura base delle *yonkoma* ma anche come possibile schema per narrazioni più complesse,⁷⁶ dissertazioni e fumetti. La trama si divide in quattro fasi: 1. Viene innanzitutto presentata una situazione o un problema. 2. La questione viene approfondita con maggiori dettagli. 3. Ne segue un colpo di scena, con l'inserimento di qualcosa di nuovo e inaspettato. 4. Conclusione. Come si può notare, con l'utilizzo di questa ossatura narrativa, la parte iniziale (ossia, quella introduttiva) diventa quindi più lunga rispetto ad altri fumetti. Questo sistema permette di creare storie molto lunghe, come dimostra la fortuna di alcune serie di incredibile durata⁷⁷, specialmente nel campo dei fumetti per adolescenti maschi.

Un altro testo interessante da questo punto di vista è *The Anime Paradox* (2013)⁷⁸ di Stevie Suan, nel quale viene paragonata la struttura degli episodi degli *anime* (tratti da *story manga*) con quella delle forme più classiche del teatro giapponese, stabilendo dei parallelismi. Anche qui Suan ne ricava una particolare sequenza che è rintracciabile più volte sia negli spettacoli teatrali che negli episodi degli anime, ossia *jo-ha-kyū* 序破急 (introduzione – rottura – rapidità), una tripartizione le quali parti sono a loro volta divisibili nuovamente in tre, in una spirale infinita. La struttura *jo-ha-kyū*, funziona nel seguente modo: l'introduzione guida il fruitore, la rottura ne cattura l'attenzione,

⁷⁵ POSTEMA, *Narrative Structure...*, cit.

⁷⁶ NATSUME Fusanosuke, TAKEUCHI Osamu, *Manga gaku nyūmon...*, cit.

⁷⁷ Jaqueline BERNDT, "Ghostly: 'Asian Graphic Narratives', *Nonnonba, and Manga*," in Daniel Stein, Jan-Noël Thon (ed.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Boston, De Gruyter, 2013, p. 363–384.

⁷⁸ Stevie SUAN, *Pattern and Practices Through the lens of Traditional Japanese Theater*, Boston, Global Oriental, 2013.

e una chiusura rapida lascia una forte impressione della storia. Suan, però, specifica come la seconda parte, ossia lo *ha*, possa essere talvolta lunga il doppio o il triplo delle altre parti. La sua divisione tende può quindi non più tripartita e può essere avvicinata a quella del *ki-shō-ten-ketsu*, come vedremo nel capitolo relativo alla trama. Suan tratta anche della caratterizzazione dei personaggi: dal teatro classico giapponese, a detta sua, derivano certe caratteristiche grafiche (espressioni esagerate, pose portate agli estremi, movimenti stilizzati) dei *manga* odierni che sono caratterizzate principalmente per il loro poco realismo, troppo iperbolici.

Come si è visto, tra i testi che ho consultato per raccogliere dati per la mia tesi ho trovato vari punti interessanti, che cercherò di organizzare e presentare coerentemente in seguito. Lo scopo sarebbe quello di rispondere alle domande: cosa rende i *manga* differenti dai fumetti di altre nazionalità? A cosa devono il fascino che tanto ha colpito il mondo intero? Cercherò di elencare in maniera strutturata il più alto numero di caratteristiche grafiche e narrative, due aspetti strettamente legati in un medium ibrido quale è il fumetto giapponese. Specialmente nei testi editi fuori dal Giappone, ho personalmente trovato pochi testi che soddisfacessero questi criteri. Ritengo quindi che, dato il grande successo che i *manga* stanno avendo anche al di fuori del Paese del Sol Levante e vista l'influenza che hanno sui fumetti di tutte le nazionalità, sarebbe utile proporre un testo unitario che illustri con chiarezza quali sono le caratteristiche da cui tanti sono stati affascinati e che tanti cercano di riprodurre.



II. Caratteristiche grafiche e narrative dei *manga*

Questo capitolo è dedicato all'analisi delle caratteristiche più salienti degli *story manga*, dal punto di vista grafico e narrativo. In altre parole, cercherò di presentare in modo strutturato tutte le particolarità dei *manga* che sono state individuate fino a ora. Trovo importante sottolineare nuovamente il fatto che il fumetto sia un medium dotato di un linguaggio ibrido, di una compresenza di aspetto verbale e visuale¹, in cui la parte grafica e quella narrativa si intrecciano, influenzandosi costantemente. Dovendo analizzarlo, risulta quindi necessario costituire delle categorie convenzionali utili a separare e raggruppare di volta in volta le parti del fumetto che vengono esaminate. Di conseguenza, per svolgere la mia analisi ho deciso di dividere in tre classi gli oggetti della mia ricerca:

1. Le icone e le immagini contenute all'interno della vignetta.
2. La disposizione delle vignette in una pagina e le conseguenti tecniche narrative di natura prettamente grafica.
3. L'analisi dei *manga* dal punto di vista narrativo, ossia uno studio di quella che ne è la sceneggiatura.

Jean-Marie Bouissou afferma che, mentre i fumetti euroamericani richiedono che il lettore legga e osservi molto, i fumetti giapponesi cercano principalmente di “far sentire” e di stabilire un collegamento empatico che sia il più diretto possibile. Questo è certamente dovuto anche al fatto che i *manga* da noi analizzati sono pensati per essere letti in fretta: quello che è importante, perciò, è che le immagini siano capaci di comunicare con immediatezza. Ciò che viene infatti notato come caratteristica dei *manga* da vari autori è, come abbiamo già visto, una bassa percentuale di parti scritte: si cerca perciò di raccontare soprattutto tramite immagini.² Bouissou riassume questi concetti con l'affermazione:

Da questo fatto discende che un *manga*, più e oltre che leggersi, si «coglie».³

Ma come riescono i fumettisti giapponesi a “far cogliere” al lettore le loro storie? Cosa permette una così forte identificazione tra lettore e personaggi bidimensionali? Tenendo a mente

¹ Mark W. MACWILLIAMS, “Introduction”, in Mark MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, N.Y., Sharpe, 2008, p. 25.

² Aarnoud ROMMENS, *Manga story-telling/showing*, 2000, in “Image and Narrative”, <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>, 16-05-2014.

³ Jean-Marie BOUISSOU, *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué, 2011, p. 117.

queste domande, cerchiamo di analizzare le caratteristiche che contraddistinguono questa tipologia di fumetti.

II.1 Icone

Cominciamo quindi parlando delle icone. Come possiamo definirle? Le icone sono immagini che vengono utilizzate per rappresentare persone, animali, oggetti, luoghi, eccetera. Quando disegniamo un oggetto, lo stiamo riproducendo sotto forma di icona. E, a seconda del grado di realismo, l'oggetto è rappresentato in modo più o meno iconico. Ma, in questa tesi, si parlerà di icona anche per indicare i cosiddetti "simboli". Si ha un simbolo quando il significante e il significato sono correlati grazie a una convenzione, e non perché si assomiglino. Per fare un esempio, simboli possono essere le spirali che compaiono al posto degli occhi dei personaggi quando questi sono confusi. Non è davvero così che diventano i nostri occhi nei momenti di confusione, ovviamente; non si tratta, quindi, di una semplificazione della realtà, bensì di un simbolo inventato appositamente e scelto arbitrariamente per rappresentare quella precisa condizione all'interno dei fumetti e dell'animazione. In questa tesi questi verranno considerati icone: si parlerà, quindi, di icone come di quell'insieme di immagini che rappresentano in maniera semplificata un personaggio, un sentimento, un luogo, eccetera.

McCloud spiega, quindi, che i fumetti sono composti da icone: ogni linea che viene tracciata sulla pagina, infatti, forma una figura che nella nostra mente rimanda a un certo significato, il quale diventa un elemento del fumetto. Questo sono le icone. McCloud, nel suo libro, afferma che i *manga* di larga diffusione, a differenza di altri tipi di fumetto, sono particolarmente iconici,⁴ ossia che in questi fumetti giapponesi vi è una prevalenza del carattere iconico. Si può ipotizzare che questo sia dovuto al sistema di scrittura giapponese e, in particolare, al fatto che esso è un sistema di scrittura di tipo ideografico. In altre parole, buona parte della lingua giapponese scritta si basa sulla continua associazione tra una data immagine, chiamata ideogramma, e un dato significato⁵. Questo processo è molto simile a ciò che avviene quando si legge un fumetto. Il sistema di scrittura giapponese e il fumetto nipponico hanno quindi più punti in comune di quanto possa sembrare. A tal proposito, Schodt riporta una frase di Tezuka Osamu riguardante i suoi *manga*:

⁴ Scott MCCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperCollins Publishers, 1993, p. 51.

⁵ Cristian POSOCCO, *Mangart*, Milano, Costa & Nolan, 2005, p. 67.

I don't consider them pictures... in reality I'm not drawing, I'm writing a story with a unique type of symbol.⁶

I *manga* sono quindi composti da una serie di simboli accostati tra loro: esattamente nello stesso modo in cui viene prodotta la lingua giapponese. Per chiarire meglio questo concetto, citerò un



Figura 1. Gamma di espressioni proposte da Tezuka. ŌTSUKA, Eiji, *Kyarakutā shōsetsu...*, cit., p. 67.

esempio. Il critico Ōtsuka Eiji, nel suo saggio⁷, riporta alcuni insegnamenti di Tezuka su come disegnare *manga*. Il “dio dei *manga*”, infatti, quando si trova a dover spiegare come rappresentare graficamente le emozioni dei personaggi (Fig. 1), prima ne illustra la forma (possono essere lampadine che indicano un’idea geniale, goccioline di stupore, stelle che rappresentano il dolore, eccetera), poi sottolinea il fatto che queste vadano applicate per tutto il corso dell’opera nello stesso modo, per dare unità al fumetto. Le espressioni grafiche tramite le quali si esprimono le emozioni sono quindi viste come *pattern* da applicare di volta in volta su ciascun personaggio, proprio come fossero particelle grammaticali fisse. Subito dopo, però, Tezuka sottolinea anche l’importanza di avere un proprio stile originale e mostra al lettore una serie di possibili stili di disegno, i quali variano da modelli più

semplificati e disneyani ad alcuni più realistici, che definisce con il termine “*gekiga*”. Tra uno stile e l’altro, a cambiare non sono solo le proporzioni dei corpi e i dettagli presenti nel disegno, ma anche il *pentacchi* ペンタッチ, ossia il tipo di inchiostrazione. Penso che questo mostri come il fumetto sia simile a una lingua con una propria grammatica: disegnare un fumetto significa scegliere un proprio stile e applicare certe regole per dare coesione all’opera. Proviamo a paragonarlo al modo in cui si scrive un romanzo: un aspirante scrittore avrà un proprio stile personale, ma applicherà la lingua (vocaboli, regole grammaticali, eccetera) in modo uniforme, in tutto il testo. Le icone che esprimono rabbia o gioia, per esempio, sono semplici disegni a cui noi abbiamo attribuito un preciso significato, proprio nello stesso modo convenzionale con cui funziona un linguaggio. In questo capitolo, cerchiamo di capire quali siano le icone che lo compongono, le regole che le disciplinano e quali siano i loro punti di forza. Prima di tutto ci concentreremo sulle

⁶ Frederik L. SCHODT, *Manga! Manga!: The World Of Japanese Comics*, USA, Kodansha USA, 1983, p. 25.

⁷ Eiji ŌTSUKA, *Kyarakutā shōsetsu no tsukurikata* (Come costruire un romanzo con personaggi), Tokyo, Seikaisha, 2013, p. 67-69.

icone che rappresentano le emozioni dei personaggi, poi sui loro volti e la loro caratterizzazione, poi sugli sfondi e infine su tutti i restanti elementi interni alla vignetta.

Ma, per comprendere appieno alcune delle informazioni che seguiranno, è innanzitutto importante riportare quanto detto da McCloud nel suo primo saggio (mostrato in Fig. 2). Egli illustra come gli esseri umani siano *self-centered*, ossia il fatto che tendano a individuare forme e volti umani in qualsiasi forma o disegno vagamente antropomorfo. È infatti sufficiente vedere un cerchio con due puntini all'interno, perché la mente umana ne riconosca un volto umano. Questo è il primo principio che permette l'identificazione tra noi e una figura bidimensionale che vediamo sulle pagine di un fumetto.

Il secondo punto invece riguarda il modo in cui percepiamo noi stessi e gli altri e si può esemplificare nel seguente modo: quando parliamo con qualcuno, vediamo chiaramente il volto della persona che si trova davanti a noi, ne cogliamo le fattezze e i dettagli con precisione. Ma come percepiamo noi stessi, mentre parliamo e viviamo? Come ci vediamo con gli occhi della nostra mente? A meno che non ci concentriamo intensamente, difficilmente ci immagineremo in maniera realistica, ossia come ci vedono gli altri. Tendiamo invece a pensare a noi stessi in maniera vaga, percependo solo a grandi linee le nostre espressioni. Quindi, la visione che abbiamo del nostro volto è decisamente semplificata. Questo significa che ci risulta piuttosto spontaneo identificarci in disegni dai tratti semplificati, per il motivo citato nel paragrafo precedente e perché è proprio così che ci immaginiamo nella nostra testa.

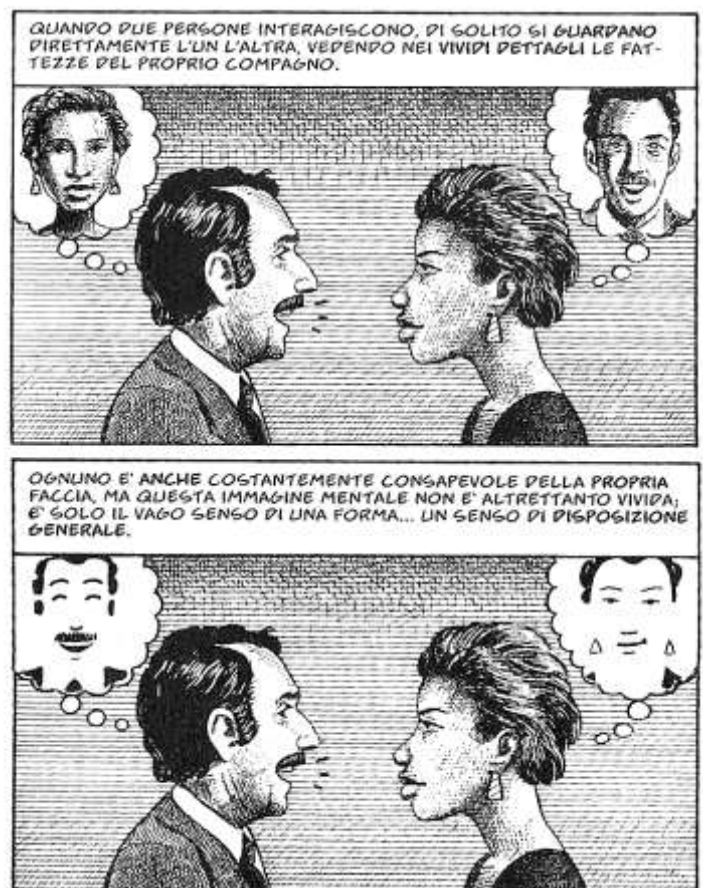


Figura 2. Confronto di McCloud tra come vediamo gli altri e come vediamo noi stessi con gli occhi della nostra mente. MCCLOUD, Scott, *Fare il...*, cit., p. 43, 44.

Vediamo ora come il modo in cui vengono disegnati i personaggi dello *shōnen* e dello *shōjo manga* risulti funzionale a questi due principi. I loro volti sono infatti puliti, depurati da ogni irregolarità e semplificati tanto da essere minimalisti, permettendo così a qualsiasi lettore un'immediata identificazione. Risulterebbe invece più difficoltoso provare empatia verso

un'immagine estremamente realistica e ricca di dettagli, in quanto sarebbe eccessivamente caratterizzata. Inoltre, la forma triangolare che viene data al volto dei personaggi serve a lasciare più spazio agli occhi e alla bocca, che vengono irrealisticamente ingranditi in quanto si fanno espressione grafica dei sentimenti del personaggio. Queste due sono proprio le parti del volto a cui noi stessi prestiamo maggiore attenzione nella vita di tutti i giorni. E se a volte sono solo i tratti del volto a essere portati all'estremo, talvolta la trasformazione è completa: i personaggi sono così iconici che il loro corpo può acquisire le proporzioni di un bambino e rappresentare graficamente il loro lato più infantile. Queste versioni infantili dei personaggi vengono chiamate "super-deformed" o "*chibi*" (persona piccola) e sono utilizzati nelle scene umoristiche. Lo stile è quindi spesso spinto verso un'estrema semplificazione del disegno, mirata a comunicare in modo più diretto le emozioni dei personaggi. Ma questi volti che proiettano emozioni (e nei quali risulta facile per il lettore proiettarsi) sono stati talvolta criticati in quanto sarebbero molto simili tra loro. Bouissou risponde a questa critica spiegando che per i lettori giapponesi, abituati fin da piccoli a dover distinguere ideogrammi che a volte differiscono solo per pochi tratti, questo tipo di caratterizzazione è più che sufficiente per identificare i personaggi.⁸

Come abbiamo visto, quando vogliono far esprimere delle emozioni a un personaggio, i *mangaka* ricorrono a una gamma di icone che rappresentano una o più emozioni (Fig. 3). Citando Bouissou:



Figura 3. Esempio di compresenza di icone: la gocciolina di sudore, le linee sulle guance e quelle sulle tempie.

Mine YOSHIZAKI, *Keroro*, 14, Bosco, Edizioni Star Comics, 2008, p. 37.

(*Keroro Gunsō* ケロロ軍曹, 1999 -).

⁸ BOUISSOU, *Il manga...*, cit., p. 128.

Il lettore poco avvezzo ai *manga* può a buon diritto restare disorientato da simboli dal significato poco comprensibile, come stalattiti di ghiaccio, goccioloni sulla tempia, torte alla crema che spuntano sugli sfondi come carte da parati, sfilze di polpi grotteschi e danzerecci, dinosauri paffutelli e altre improbabili bestiole. [...] ...non sono altro che alcuni dei moltissimi mezzi che i *mangaka* usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica: rendendo percepibili le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi evitando che il testo scritto fagociti quello iconico.⁹

Dopotutto il fumetto è proprio questo: l'arte dell'invisibile, che mostra anche ciò che nella realtà resterebbe nascosto¹⁰. Questa serie di icone rappresentano emozioni interne al personaggio¹¹ che vengono graficamente condivise con il lettore, come abbiamo già visto nella spiegazione che ne dà Tezuka. Un interessante esperimento a riguardo è quello di Natsume: egli dimostra come queste



Figura 4. Esempio di occhi grandi, fiori sullo sfondo e cerchi di luce.
Kaoru ICHINOSE, *Mishonen Produce*, Modena, Panini Comics, 2011, p. 58.
(*Mishonen Produce* 未成年プロデュース, 2008 - 2011).

icone possano essere “applicate” a qualsiasi personaggio, animale o oggetto inanimato rendendolo immediatamente ricco di emozioni. In altre parole, Natsume prova a disegnare queste icone emotive sopra a una normale lampadina: le disegna alcune linee di imbarazzo, goccioline di sudore, asterischi di rabbia, eccetera. Subito, la lampadina risulta antropomorfizzata e carica di sentimenti.¹²

Questo esperimento, estremamente interessante, ci avvicina al pensiero di Cohn. Quest'ultimo, infatti, parla delle icone emotive come fossero parti grammaticali che vengono applicate qua e là nel fumetto, “sopra ai personaggi”, come fossero aggettivi per un nome. Cohn le chiama “prefissi”, ossia le considera come parti grammaticali che si disegnano sopra ai morfemi (in questo caso, sopra ai personaggi e al loro volto) per caratterizzarli, così come avviene nel caso della gocciolina di sudore che cola sulla testa (o sulla fronte) e che simboleggia agitazione, opera del *mangaka* Hazuma Ideo 吾妻 ひでお (1950 -).¹³ Altri esempi di

⁹ BOUISSOU, *Il manga...*, cit., p. 124.

¹⁰ MCCLOUD, *Understanding...* cit.,

¹¹ Neil COHN, “Japanese Visual Language”, in Tony Johnson-Woods (ed.), *Manga: The Essential Reader*, New York, Continuum Books, 2010.

¹² NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka* (Perché i manga sono interessanti?), Tokyo, NHK Library, 1997, p. 87.

¹³ NATSUME, *Manga wa naze...*, cit., p. 53.

icone possono essere i cuori, le venuzze di rabbia, i punti esclamativi, le stelline di dolore, gli uccellini che girano in tondo, le nuvolette di rabbia, il sangue che cola dal naso in un momento di eccitazione o anche delle serie di lineette sulle guance che rappresentano imbarazzo o vergogna. Queste e altre icone possono essere usate, sempre secondo Cohn, anche in un altro modo: possono essere delle *suppletion*. Le *suppletion* non sono icone che si applicano sopra al personaggio, bensì che vanno a sostituire parti già presenti nel disegno: le pupille perciò possono essere sostituite da dei cuori, da delle girandole, dal simbolo dei dollari o dello yen, così come da una fiamma che brucia di passione; al posto della bocca ci può essere un numero 3 che imita la forma di un musetto di animale; al posto degli occhi una X o semplicemente dei segni di maggiore e minore accostati (><) a formare timidezza o agitazione e così via.¹⁴ E anche gli occhi grandi che sono ritenuti spesso rappresentativi dello “stile *manga*” sono un’icona come queste (Fig. 4). Essi sono infatti una finestra sull’anima: la presenza di occhi esageratamente grandi (specialmente quelli dello *shōjo manga*) non serve ad altro che ad aumentare ulteriormente l’empatia con il personaggio.

Va però precisata una nozione, riguardo ai volti dei personaggi, che ci porta alla prima dicotomia presente in questa sezione. Se i personaggi positivi (quali possono essere il protagonista e i suoi compagni) e le icone che ne simboleggiano le emozioni sono disegnati in modo simbolico e minimalista, come abbiamo visto, al contrario, i personaggi in cui il fumettista non vuole che il lettore si identifichi (solitamente, quelli



Figura 5. Confronto tra i personaggi in cui il lettore non si identifica, a sinistra, e il protagonista dai tratti più semplici a destra.
Gosho AOYAMA, *Detective Conan*, 48, Bosco, Edizioni Star Comics, 2009, p. 121.

negativi) sono invece maggiormente dettagliati e realistici, con forme del viso o del naso più particolari, e risultano sgraziati, specialmente se affiancati al personaggio iconico (come mostrato in Fig. 5). In questo modo, il lettore ritrova nelle pagine di fumetto lo scarto che vive ogni giorno, ossia la differenza tra il modo in cui percepisce se stesso (idealizzato, una semplice immagine della mente, come abbiamo visto con Mc Cloud) e il modo in cui percepisce il persone intorno a sé: persone che vede chiaramente come diverse da sé, con volti riconoscibili e fortemente caratterizzati, nei quali fatica a identificarsi. I personaggi non protagonisti, per via della loro caratterizzazione

¹⁴Neil COHN, *The Visual Language of Comics – Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury Academic, 2013, p. 42.

troppo forte, non permettono quindi al lettore di creare con essi un collegamento empatico. Si crea quindi una contrapposizione tra la maniera in cui sono rappresentati i personaggi positivi (in modo semplificato, così come il lettore immagina il proprio volto) e la maniera in cui sono disegnati quelli negativi (più realistici e dettagliati, in cui si fatica a immedesimarsi). Questo metodo, ovviamente, non viene applicato quando il fumettista cerca di creare empatia anche con il nemico o l'avversario.

15

Consequente e parallela a questa prima dicotomia, ve n'è un'altra. Infatti, tra gli espedienti grafici utilizzati per coinvolgere il lettore, si trova anche la contrapposizione tra i personaggi fortemente iconici e gli sfondi iperrealistici e ricchi di dettagli. Questo vale anche per gli oggetti, che vengono disegnati in maniera precisa, per dare al lettore l'idea che siano lì davvero, con il loro peso e le loro forme. Questa seconda dicotomia, tra soggettivo e oggettivo, permette al lettore di entrare in un mondo "reale", in quanto rispecchia il modo in cui percepisce la vita di tutti i giorni. In altre parole, dando un forte senso del luogo, i *mangaka* cercano di richiamare le esperienze quotidiane dei lettori e sollecitare i loro ricordi sensoriali, coinvolgendoli maggiormente¹⁶ (Fig. 6).



Figura 6. Personaggi iconici con sfondi realistici. MAKI, Yoko, *Il diavolo custode*, 1, Modena, Panini Comics, 2010, p. 52. (*Shōri no akuma* 勝利の悪魔, 2009 - 2010).

Questo però non significa che in ogni vignetta sia disegnato uno sfondo realistico e dettagliato, anzi, la presenza costante di sfondi è, più che altro, una caratteristica di una buona parte dei fumetti euro-americani. Nei fumetti giapponesi, non sempre si mostra il paesaggio o il luogo in cui si trova il protagonista. Per capirne il motivo bisogna sottolineare che ciò a cui mira il *manga* non è rappresentare realisticamente la realtà, bensì riprodurre realisticamente il modo in cui noi la viviamo. Se in alcuni momenti, infatti, osserviamo il mondo intorno a noi con attenzione (momenti che vengono rappresentati accompagnando i personaggi con sfondi iperrealistici), in altri tendiamo a essere immersi nei nostri pensieri, a chiuderci in noi stessi o anche solo a non prestare grande attenzione a cosa abbiamo attorno, specialmente nei momenti in cui proviamo forti emozioni. Questa rappresentazione soggettiva della realtà si può concretizzare, nel *manga*, con l'eliminazione

¹⁵ MCCLOUD, *Understanding...*, cit., p. 52.

¹⁶ Ibid.

dello sfondo iperrealistico. Questa azione può risolversi in tre modi diversi, in base al modo in cui lo sfondo iperrealistico viene sostituito:



Figura 7. In questa scena la protagonista è sconvolta e lo sfondo scompare, coperto da una scura ombra che simboleggia il panico.

Arina TANEMURA, *Full Moon – Canto d'amore*, 3, Modena, Panini Comics, 2007, p. 48.

(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

1. La vignetta non ha alcuno sfondo, bensì il fondale rimane bianco.

2. Il fondale viene sostituito da effetti grafici che rispecchiano un'emozione.

3. Vengono applicate delle linee cinetiche “soggettive”.

Nel primo caso, lo sfondo non esiste e l'occhio del lettore si può focalizzare maggiormente sul personaggio e sulla sua espressione, così come sui suoi pensieri, permettendo una forte identificazione. Il secondo caso consiste in una dissociazione delle emozioni dal personaggio: i sentimenti non vengono più rappresentati tramite icone applicate sopra o vicino al personaggio, ma vengono proiettate sullo sfondo, inglobandolo in uno spazio ideale che rappresenta ciò che sta provando interiormente. Questa tecnica, che va a scapito del realismo, serve a rappresentare i sentimenti e l'atmosfera di una scena. Infatti, si usa quando si



Figura 8. Lo sfondo è sostituito da degli effetti di luce a indicare un sentimento di gioia.

Yoko MAKI, *Pika Ichi*, 2, Milano, Edizioni BD, 2013, p. 106.

(*Pika ichi* ピカ☆イチ, 2010 - 2013).

vogliono rappresentare delle sensazioni forti (per esempio felicità, paura, tristezza) o anche solo quando il personaggio è immerso nei propri pensieri. Quindi, al posto dello sfondo, vengono disegnati degli effetti grafici che rispecchiano le emozioni provate dal personaggio, coinvolgendo emotivamente il lettore che sa riconoscere il significato di questi simboli. Per esempio, la presenza di fiori che circondano un personaggio, può servire a racchiuderlo in un'atmosfera dolce, romantica, raffinata. E, allo stesso tempo, anche a rifletterne la personalità o a

mandare messaggi specifici: le rose rappresentano la gioia, le campanule sono segno di una persona dal carattere riservato, eccetera.¹⁷ Allo stesso scopo si possono utilizzare fulmini su sfondo nero per rappresentare lo shock, effetti luminosi per raffigurare la gioia, immagini di dolci o animaletti disposti come fossero carta da parati per scene comiche, nuvole grigie che avvolgono il personaggio (riempiendo l'intera vignetta) che rappresentano la malinconia, sfondi scuri che trasmettono un'atmosfera cupa e così via (come mostrato in Fig. 7 e 8). Tra questi ci possono essere anche delle linee cinetiche, di un tipo che Cohn chiama *deictic lines*.¹⁸ Si tratta di linee cinetiche che zoomano sul personaggio o sul centro dell'attenzione, ma che non indicano nessun movimento reale. Vengono bensì utilizzate nei momenti di grande tensione emotiva, dato che il moto che simboleggiano è interiore. Infine, nel terzo e ultimo caso, lo sfondo viene sostituito da delle linee di



Figura 9. Linee cinetiche di tipo soggettivo.

Hiromu ARAKAWA, *Full Metal Alchemist*, 3, Modena, Panini Comics, 2006, p. 133.
(Hagane no Renkinjutsushi 鋼の錬金術師, 2001 - 2010).

velocità denominate *path lines*. L'utilizzo di queste

come fondali è un'altra caratteristica tipica del *manga* e

prende il nome di "linee cinetiche di movimento soggettivo".¹⁹ È necessaria qui una precisazione:

quando parliamo di linee di velocità intendiamo un

espediente grafico che ha lo scopo di rappresentare il

moto. Queste icone si sono sviluppate con gli studi sulla

fotografia e sul cinema, quando si scoprì che l'occhio

umano percepisce gli oggetti in movimento in modo

sfuocato, deformato e come se fossero composti da

linee parallele al percorso del loro movimento. Facendo

un esempio pratico, se passasse davanti ai nostri occhi una

macchina in movimento, noi non la vedremo

distintamente, bensì in maniera sfuocata. Perciò, fin dalla

loro nascita nel mondo dell'arte, le linee cinetiche sono state utilizzate per rappresentare il

movimento di un oggetto: una parte di esso veniva disegnato come composto da una serie di linee

parallele al moto. Questo è un uso "oggettivo" delle linee cinetiche. Ma il modo in cui sono

utilizzate dai fumettisti giapponesi è diverso. Infatti, riprendendo l'esempio di prima, se la persona

che guarda la scena si trova sulla macchina che sta passando, sarà il mondo intorno a sembrare poco

nitido. In altre parole, ciò che fanno i fumettisti giapponesi è semplicemente spostare il punto di

¹⁷TAKAHASHI Mizuki, "Opening the Closed World of Shōjo Manga", in Mark MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, N.Y., Sharpe, 2008, p. 122.

¹⁸Neil COHN, *The Visual Language of Comics – Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury Academic, 2013, p. 38.

¹⁹BOUISSOU, *Il manga...*, cit., p. 132.

vista: è quindi lo sfondo a essere pieno di linee cinetiche e non l'oggetto che si muove. In altre parole, se nei fumetti americani o europei, quando un oggetto o un personaggio è in movimento, viene disegnato come un insieme di trattini come se il lettore lo vedesse correre da lontano, nei fumetti giapponesi il lettore entra nella scena. La visione è quindi soggettiva (come mostrato in Fig. 9). Si tratta di un'altra tecnica che serve per catturare il lettore e portarlo al centro dell'azione: consiste nel presentargli un punto di vista simile a quello che si avrebbe se si muovesse a fianco del personaggio, coinvolgendolo così direttamente. Va aggiunto che, a volte, anche i tratti del corpo dei personaggi vengono disegnati seghettati e risultano quindi meno nitidi, per trasmettere l'idea di una velocità ancora maggiore.

Icone sono anche i balloon, le nuvole di fumetto che escono dalla bocca dei personaggi. Il loro scopo è quello di rendere visibile qualcosa di etereo: il suono.²⁰ Anche questi vengono analizzati da Cohn come fossero prefissi, parti del discorso che si inseriscono sopra a un personaggio, così come lo erano le icone che esprimono le emozioni. Natsume elenca le più ricorrenti tipologie di balloon: quelli normali usati nelle conversazioni, quelli a nuvoletta per i pensieri, quelli poligonali che indicano voci elettroniche, quelli tremolanti per le voci lugubri, quelli quadrati di narrazione e quelli irradianti, anch'essi usati per esprimere i pensieri. La forma del balloon permette al lettore di capire quale sia il tono del discorso: il disegno influisce sul modo in cui viene percepito il testo contenuto all'interno. Inoltre, va ricordato che le sue dimensioni influiscono sul ritmo di lettura. Ma ciò che forse distingue maggiormente i balloon dei *manga* da quelli degli altri fumetti (oltre al fatto che sono verticali e lunghi, dato che il testo viene scritto in verticale) è la loro assenza. In altre parole, nei fumetti giapponesi capita spesso che alcuni brevi dialoghi e, soprattutto, i pensieri, vaghino liberamente nella tavola, senza che ne sia delineato un "contenitore". Questo equivale, a detta di Takahashi, a una narrazione in prima persona, in quanto ci si trova faccia a faccia con i pensieri del protagonista e si è coinvolti in quello che si potrebbe definire un flusso di coscienza.²¹

Interessante è anche l'utilizzo delle onomatopoeie. Come abbiamo detto, avendo la lingua giapponese un sistema di scrittura ideografico il concetto di immagine e quello di significato sono fortemente correlate. Risulta quindi molto interessante studiare le onomatopoeie, che sono



²⁰ Will EISNER, *Comics and Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press, 1985.

²¹ TAKAHASHI, "Opening the Closed...", cit., p. 127.

Figura 10. Onomatopoea del verso di un orso.
Akihito TOMI, *Maison Reiroukan*, Bastiglia, Grani & Partners, 2012, p. 73.
(*Reiroukan Kenzainariya* 玲瓏館健在なりや, 2009 -).

allo stesso tempo parole e disegni: oltre ad essere un insieme di lettere che indicano un suono, essa viene disegnata in modo da richiamare visivamente il tipo di rumore, per esempio il suono di un terremoto avrà un'onomatopea che trasmette graficamente l'idea di qualcosa di tremolante (si veda l'esempio in Fig. 10). Sono metafore visive. Ma nonostante siano disegni, esse non vengono viste dai personaggi del fumetto, dato che sono comunque l'espressione grafica di qualcosa di etereo. Fanno quindi parte di quell'insieme di elementi che esprimono qualcosa che dovrebbe essere invisibile, come molte delle icone che abbiamo visto prima (balloon, icone che esprimono le emozioni, eccetera). Lo scopo principale delle onomatopoeie è dunque quello di rappresentare un suono, contribuendo di conseguenza a regolare il tempo di lettura: infatti, anche nel loro caso, seconda della loro forma e della grandezza, cambia il modo in cui vengono percepite.²²

Le onomatopoeie giapponesi si possono dividere in due: *giseigo* 擬音語 e *gitaigo* 擬態擬聲. Le prime rappresentano i suoni reali (come quello che può fare un oggetto che cade o il verso prodotto da un animale). Le seconde rappresentano azioni o stati d'animo, come possono essere gioia o rabbia.²³ Fuori da entrambe queste categorie, si trova invece un'onomatopea molto significativa, quella di *shiin* シーン che indica il silenzio. Ovviamente l'idea di rappresentare il silenzio con un'onomatopea sembrerebbe illogica, dato che esso è l'assenza stessa di alcun suono. Qual è quindi il suo scopo? A detta di Natsume questa icona serve a dare una durata temporale alla vignetta, che, in mancanza di onomatopoeie, verrebbe letta troppo in fretta e l'atmosfera della scena non verrebbe comunicata correttamente.²⁴

Sempre all'interno dell'unità vignetta, è rilevante la scoperta che ha effettuato Cohn confrontando il tipo di vignette presenti nei fumetti giapponesi con quelle dei fumetti supereroistici americani. Egli, innanzitutto, divide le vignette in tre categorie: *macro*, *mono* e *micro*. Definisce come *macro* le vignette che contengono più entità, *mono* quelle che contengono una singola entità e *micro* quelle che mostrano solo un dettaglio, ossia una porzione di qualcosa. Ciò che ha notato Cohn è che nei fumetti americani sono presenti molte più scene *macro* rispetto a quante se ne trovino nei fumetti giapponesi, nei quali invece sono più numerose le vignette di tipo *mono* e *micro*. Questi dati rispecchiano quindi gli studi di McCloud secondo i quali nei *manga* sono presenti molte sequenze di vignette da "aspetto ad aspetto". Ossia, sono presenti molte scene, affiancate, che permettono all'occhio di vagare su aspetti differenti di un luogo, dimenticandosi dello scorrere tempo, come vedremo meglio successivamente. In questo modo, per esempio, si può presentare il luogo in cui si ritrova un personaggio mostrandone vari dettagli e angolazioni, che ne trasmettono

²² EISNER, *Comics and...*, cit., p. 28.

²³ NATSUME, *Manga wa naze...*, cit., p. 85.

²⁴ Ibid.

l'atmosfera e la concretezza. Questo conferma ulteriormente l'ipotesi che i *manga* tendano a enfatizzare i volti e i dettagli dei luoghi, rispetto a mostrare scene intere, che sembrerebbero viste da lontano, ossia ponendo il lettore in un luogo esterno agli eventi. Infatti, la presenza di dettagli serve, ancora una volta, a dare la sensazione di essere sul posto, permettendo al lettore di costruire il luogo nella propria mente combinando i vari frammenti come fossero un puzzle. Dopotutto, in una visione d'insieme i dettagli sarebbero troppo piccoli per trasmettere l'idea di essere davvero sul luogo²⁵: nei *manga* lo sguardo del lettore viene guidato sui particolari, forse perché il notare dettagli è più simile al modo in cui ci avviciniamo alla realtà tutti i giorni.²⁶ A questo riguardo, anche McCloud sottolinea quanto differiscano i contenuti delle vignette tra Stati Uniti e Giappone. Nei fumetti nord-americani, le posizioni dei personaggi vengono mostrate con maggiore scrupolosità, oggettività e basso dinamismo. Al contrario, negli *shōjo manga*, si cerca di mostrare l'aspetto emotivo, le lotte esteriori e interiori: la posizione dei personaggi e l'ambiente intorno a loro sono secondari. Infine, negli *shōnen*, a creare dinamismo e ad attrarre il lettore sono le inquadrature soggettive e i movimenti rapidi, così come il linguaggio corporeo dei personaggi.

Riassumendo, possiamo quindi concludere sottolineando inizialmente come all'interno di una stessa opera si trovino una grande varietà di espressioni grafiche, cosa che difficilmente capita in altri tipi di fumetto. Si possono infatti trovare immagini realistiche, personaggi iconici, sfondi iperrealistici e immagini iper-iconiche quali i già citati *chibi*. Questo stile, che viene chiamato da Groensteen "multi-faceted style"²⁷, permette ai fumetti giapponesi di avere una maggiore dinamicità, ammettendo all'interno della stessa opera di sfruttare vari livelli di iconicità per trasmettere al meglio l'atmosfera e la concretezza di ciascuna scena. Inoltre, abbiamo visto come il fumetto, e in special modo il *manga*, sia l'arte dell'invisibile, delle icone che esprimono cose che sono nascoste nel personaggio o che comunque non si vedono nella realtà. Questa visualizzazione grafica permette una maggiore immediatezza, in quanto il lettore può leggere direttamente "nel cuore" del personaggio, senza che i suoi sentimenti vengano mediati da un testo, o, talvolta, che il testo sia contenuto in un balloon, dato che talvolta questi ultimi non sono presenti. La visione è inoltre spesso soggettiva, permettendo un'ulteriore fusione tra gli occhi del lettore e quelli del personaggio, effettuata tramite un'accurata scelta delle inquadrature nelle vignette. Il *manga* sviluppa quindi un rapporto notevolmente diretto tra sé e i suoi fruitori.

²⁵ COHN, Neil, "A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese *manga*", *Image [&] Narrative*, 12, 1, 2011, p. 120-134.

²⁶ MCCLOUD, Scott, *Fare il fumetto*, Torino, Pavesio Editore, 2006, p. 702.

²⁷ Thierry GROENSTEEN, *Comics and Narration*, Jackson (Miss.), University Press of Mississippi, 2013, p. 113.

II.2 Struttura delle vignette

Come può la struttura delle vignette trasmettere un'atmosfera? E come viene sfruttata questa capacità nei *manga*? Analizziamo questo importantissimo elemento della tavola, iniziando con una citazione di Barbara Postema.

Panel size, as well as the number of panels on the page, can affect what the panel contents mean. In addition, the kind of panel border or frame used, and the space, size, and frequency of the gutter will potentially change the meanings of the images.²⁸

Nella storia del fumetto giapponese, rinomata è l'impaginazione di tipo cinematografico, che tanto ha distinto il *manga* di Tezuka da quello prebellico: questa consisteva in un montaggio di vignette che imitava il movimento e i cambiamenti di scena tipici delle inquadrature cinematografiche, come poteva essere, per esempio, un personaggio che si avvicina o allontana dalla telecamera.²⁹ Ma la struttura delle pagine dei *manga* si è negli anni evoluta: restando più simile alle sue controparti euroamericane in alcuni generi e allontanandosene in altri. Per analizzare gli aspetti riguardanti l'impaginazione e le tecniche narrative a esse collegate e potere così apprezzare le caratteristiche dei *manga* in questo ambito, comincio spiegando cosa sia una vignetta e quali siano i processi che avvengono nella nostra mente durante la lettura di un fumetto o, in altre parole, come avviene la fruizione di questo medium.

McCloud spiega che la vignetta è l'icona fondamentale per la trasmissione del tempo nel fumetto³⁰: essa è composta da linee che separano la scena che contengono da quelle precedenti e seguenti. Difatti, Natsume sostiene che gli scopi della vignetta siano tre:

- 1- la funzione di articolazione del tempo necessaria per regolare il ritmo della lettura.
- 2- Le funzioni di "compressione" o "apertura" delle vignette, che influiscono psicologicamente sul lettore
- 3- la funzione di attribuzione di senso ai disegni, separandoli gli uni dagli altri.³¹

Partendo dalla fine, si può notare come l'ultimo punto faccia riferimento al contenuto delle vignette e al modo in cui esse si rapportano tra loro, il secondo punto riguarda la forma delle vignette e il primo punto concerne entrambi. Per semplificare l'analisi, tratterò di questi punti in maniera

²⁸ Barbara POSTEMA, *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, Rochester, Rochester Institute of Technology, 2013, p. 29.

²⁹ Susanne PHILLIPS, "Characters, Themes, and Narrative Patterns in the *Manga* of Osamu Tezuka", in Mark MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*, cit., p. 74.

³⁰ MCCLOUD, Scott, *Il libro del fumetto*, Torino, Pavesio Editore, 2013, p. 106.

³¹ NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze ...*, cit., p. 152-153.

separata: 1. Contenuto delle vignette; 2. Forma e dimensione delle vignette; 3. Elementi che intersecano il contenuto e la forma delle vignette.

Cominciando dall'analisi del contenuto, sorge spontanea una domanda: essendo il fumetto un medium composto da immagini statiche, discontinue e separate tra loro, come può la nostra mente percepirlo come una narrazione unica e fluida? McCloud cerca di spiegarlo facendo ricorso al principio di *closure*. Egli sostiene che la mente umana, quando si trova davanti alla colonna bianca posta tra due vignette (chiamata anche *gutter*, o “bianco intericonico”), tenda spontaneamente a riempire il vuoto creando con la propria immaginazione i passaggi necessari per collegare la prima situazione alla seconda. In altre parole, se in una vignetta vediamo un personaggio che chiude la porta di casa del suo appartamento e nella vignetta seguente lo vediamo mentre scende le scale del palazzo, sarà il nostro cervello a immaginare spontaneamente che il personaggio, dopo aver chiuso la porta, si sia voltato e abbia iniziato a scendere le scale, senza che ogni singolo secondo debba essere disegnato. Questo avviene non solo tra scene molto simili tra loro (come possono essere due vignette che contengono lo stesso personaggio occupato in azioni differenti, come nell'esempio appena visto), ma anche quando queste differiscono radicalmente e risulta necessario far maggior affidamento alla fantasia del lettore. A riguardo di quest'ultimo punto, l'esempio riportato da McCloud risulta molto calzante. Il fumettista mostra al lettore due vignette: nella prima troviamo un uomo dall'aria sinistra armato di accetta che si avvicina a un altro uomo, in un vicolo buio; nella seconda vengono mostrati il cielo notturno sopra la città e un urlo. Quello che il lettore immagina è che l'uomo con l'accetta abbia ucciso l'altro personaggio e che l'urlo che vediamo prorompere nella notte sia quello dell'uomo assassinato. Non viene quindi disegnata la scena dell'omicidio, ma si lascia che sia il lettore a intuire quello che è successo, ricostruendolo con la propria immaginazione. Il lettore, quindi, riempie con la propria fantasia la mancanza, il gap che c'è tra una vignetta e l'altra: sia quando esso è rappresentato da una colonna bianca³², sia quando sono divisi in modo diverso (infatti non è sempre necessario che vi sia il *gutter* affinché ci siano frammentazioni tra momenti diversi del fumetto)³³. Facendo un altro esempio a riguardo al principio di *closure* e al suo funzionamento, si può dire che esso è lo stesso principio per cui, quando vediamo una vignetta nella quale compare solo la testa di un personaggio, il lettore immagina immediatamente che, fuori dal riquadro, vi sia il resto del corpo e che non sia semplicemente una testa mozzata.³⁴ In un linguaggio, quale è il fumetto, che si basa sulla reticenza, è sempre necessario che sia il lettore a riempire di

³² MCCLOUD, *Understanding...* cit., p. 77.

³³ POSTEMA, *Narrative Structure...*, cit., p. 49.

³⁴ Will EISNER, *Comics and...*, cit., p. 39.

sensu le interruzioni della narrazione, che si trovano tra un quadro e l'altro.³⁵ Ed è importante sottolineare il fatto che questo utilizzo della fantasia richiesta al lettore è una delle più importanti caratteristiche del fumetto e che è un'azione del tutto meccanica e inconsapevole.³⁶ Come riassume splendidamente Fellini:

Il fumetto, più del cinema, beneficia della collaborazione dei lettori: si racconta loro una storia che raccontano a se stessi; secondo il proprio ritmo e la propria immaginazione, andando avanti e indietro.³⁷

Trattando della struttura della tavola, possiamo chiederci: quali sono i tipi di passaggio che possono stabilirsi tra una vignetta e l'altra? A riguardo risulta particolarmente interessante lo studio di McCloud, e le considerazioni a cui arriva concernenti i *manga*. Innanzitutto McCloud divide le possibili sequenze, ossia le tipologie di passaggi tra una vignetta e l'altra, in sei classi (mostrate in Fig. 11):

- 1- Da momento a momento: due momenti che si succedono a breve distanza.
- 2- Da azione ad azione: due azioni consecutive tra loro.
- 3- Da soggetto a soggetto: l'alternarsi di due personaggi o oggetti differenti.
- 4- Da scena a scena: l'alternarsi di ambienti e scene diverse.
- 5- Da aspetto ad aspetto: la successione di frammenti di un ambiente.
- 6- Non-sequitur: totale mancanza di apparente legame logico tra due vignette.

Ciò che McCloud ha scoperto è che, nei fumetti, generalmente prevalgono le sequenze 2, 3 e 4. Ma confrontando i dati ottenuti dai fumetti europei e americani (supereroistici, disneyani, eccetera) e quelli dei *manga* di maggiore diffusione (in particolare le opere di Tezuka), si nota una piccola differenza. Nei fumetti giapponesi sono presenti in quantità maggiore le sequenze di tipo 1



Figura 11. Sei categorie dei passaggi di scena di McCloud. MCCLOUD, *Il libro del...*, cit., p. 82.

³⁵ Thierry GROENSTEEN, *Il sistema fumetto*, Genova, Prospettiva Globale Edizioni, 1999, p. 15.

³⁶ Ibid.

³⁷ Federico FELLINI, "Federico Fellini, sage comme la lune", *Le Soir*, 1990, p.3.

e 5.³⁸ Per una maggiore chiarezza, riportiamo anche i risultati in percentuale come presentati da Cohn.³⁹

| | Fumetti americani | Fumetti giapponesi |
|------------------------|-------------------|--------------------|
| Da momento a momento | 0 | 5% |
| Da azione ad azione | 65% | 50% |
| Da soggetto a soggetto | 20% | 25% |
| Da scena a scena | 15% | 5% |
| Da aspetto ad aspetto | 0 | 15% |
| Non-sequitur | 0 | 0 |

Analizziamo questi dati: vediamo chiaramente come nei fumetti giapponesi si dia maggiore risalto ai piccoli gesti (sequenze da momento a momento) e ai dettagli dell'ambiente che circonda i personaggi (sequenze da aspetto ad aspetto), rispetto all'attenzione che viene posta su essi nei fumetti statunitensi ed europei. A cosa è dovuta questa differenza? McCloud prova a rispondere proponendo due soluzioni, che non per forza si escludono vicendevolmente. La prima consiste nel fatto che, grazie alle lunghe serializzazioni che caratterizzano i *manga* pubblicati sulle riviste più famose e di successo, i fumettisti giapponesi abbiano più pagine a disposizione di quanto ne abbia un disegnatore americano, potendosi così permettere di impiegare più spazio per rappresentare una scena che in un altro fumetto si dovrebbe mostrare in un numero minore di pagine. La seconda è che, rispetto alla cultura americana ed europea, quella giapponese sia meno *goal-oriented*, ossia meno interessata a raggiungere un obiettivo, e più concentrata sul trasmettere l'atmosfera della storia momento per momento⁴⁰. Sempre a riguardo, Cohn ipotizza che, al contrario, quello dei fumettisti giapponesi sia un sistema più lento e adatto per raccontare tramite immagini.⁴¹ In ogni caso, qualsiasi sia la ragione che porta alla nascita di questo tipo di narrazione, l'effetto ottenuto è quello di trasmettere una visione più soggettiva: infatti, inserendo piccole azioni e oggetti della vita quotidiana, si permette al lettore una maggiore identificazione. Sono inoltre sequenze non mirate esclusivamente al procedere della narrazione, bensì servono per regolare il ritmo della lettura, come

³⁸ MCCLOUD, *Understanding...*, cit., p. 83.

³⁹ COHN, Neil, "Japanese Visual...", cit., p. 11.

⁴⁰ MCCLOUD, *Understanding...*, cit., p. 83.

⁴¹ COHN, Neil, "Japanese Visual...", cit., p. 11.

fossero piccole pause. Come riassume Groensteen, infatti, questa è un'altra delle caratteristiche del fumetto giapponese:

Alcuni *manga* in particolare si contraddistinguono per un uso massiccio di vignette superflue dal punto di vista strettamente narrativo, ma la cui funzione precisamente è diversa: decorativa, documentaria, ritmica o poetica a seconda del caso.⁴²

Infine, è anche interessante notare un'altra caratteristica legata al contenuto dei *manga*. Potendo gli autori giapponesi soffermarsi maggiormente sui dettagli, riescono a raccontare più per immagini che tramite le parole, caratteristica che abbiamo già visto confermata da altri studiosi. Come riassume Schodt, infatti, un *manga* può infatti usare decine di pagine per raccontare ciò che in un

fumetto americano verrebbe spiegato in una sola.⁴³

Infine, come sottolinea anche Bouissou, questo si accompagna alla scomparsa di una istanza narrativa, caratteristica tipica dei fumetti giapponesi:

Manga differs markedly from Euro-American comics in its absence of 'textual narrators'. [...] Instead of filtering visual information through supra-diegetic narrative voices, *manga* shows what is happening in a less mediated manner.⁴⁴

Non si trovano, quindi, nei fumetti giapponesi qui presi in analisi, dei riquadri di testo con funzione didascalica. In altre parole, la voce narrativa di tipo sopra-diegetico scompare.

Facciamo un esempio. Quando, all'interno della storia, vi è uno spostamento nel tempo o nello spazio, spesso nei *manga* non troveremo la spiegazione a parole che indica il luogo e il momento in cui ci troviamo, bensì, troveremo l'immagine di un luogo, di un oggetto o di piccoli dettagli che indicano una stagione, un tempo o



Figura 12. Dinamicità di una tavola.
Shiho KOMIYUNO, *Hime-chan no ribbon: colourful*, Modena, Panini Comics, 2012, p. 31.
(*Himechan no Ribon Karafuru* 姫ちゃんのリボンカラフル, 2009 - 2010).

⁴² GROENSTEEN, *Il sistema...*, cit., p. 106.

⁴³ Frederik L.SCHODT, *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p. 25.

⁴⁴ ROMMENS *Manga story-telling...*, cit.,

un posto particolare per spiegare al lettore dove si trovi ora. Le immagini si fanno quindi “narratrici” e allo stesso tempo funzionano come elementi che regolano il ritmo e che trasmettono al lettore una particolare atmosfera.

Per quanto riguarda il secondo punto, ossia riguardante la forma e la dimensione delle vignette, trovo invece importante sottolineare due concetti. Il primo è che la vignetta è un’icona che racchiude il tempo e il suo scorrimento: muovendo l’occhio su una vignetta, ne nascerà l’impressione di leggere eventi che si susseguono a livello della narrazione.⁴⁵ Il secondo è che, a seconda della forma, della dimensione e della posizione della vignetta, può cambiare l’impatto che essa ha sul lettore. Nei *manga* rivolti a un pubblico adulto, raramente si trova una grande varietà nella struttura delle vignette: essa tende, invece, a essere molto regolare, come sottolinea Posocco

spiegando che l’impostazione della tavola dei *seinen manga* è più lineare, rigorosa e ordinata. Essa infatti è rimasta più vicina, ai fumetti classici europei o americani, così come illustra anche Bouissou:

Il disegno ieratico di Taniguchi e la classica griglia di vignette tutte di dimensione e forme uguali, nelle quale egli dispone saggiamente i suoi disegni dettagliati ma di chiara lettura, gli parrebbero [al lettore di fumetti euroamericani] assai familiari.⁴⁶

Nei fumetti per adolescenti, invece, troviamo molte più linee oblique e pagine una diversa dall’altra, strutturate in maniera “originale” (come mostrato in Fig. 12 e 13). Ed è proprio in questo tipo di pagine che è interessante notare l’utilizzo delle vignette, in quanto le loro caratteristiche “fisiche” vengono sfruttate con il fine di trasmettere in maniera più funzionale il contenuto.⁴⁷ Le combinazioni che si possono trovare sono numerose: una vignetta stretta, posta nella parte inferiore della tavola destra, trasmette l’idea di soffocamento e di chiusura, in quanto l’occhio la percepisce come schiacciata dal resto della pagina; una vignetta ampia posta in alto nella tavola di sinistra trasmette un’idea di apertura, di ariosità ed è facile che attiri l’attenzione del lettore; le vignette più



Figura 13. Pagina di un fumetto *shōnen*.
CLAMP, *Tsubasa Reservoir Chronicle*, 3, Bosco, Edizioni Star Comics, 2007, p. 118.
(*Tsubasa - RESERVOIR CHRONICLE* ツバサ-RESERVOIR CHRONICLE, 2003-2009).

⁴⁵ MCCLOUD, *Understanding...*, cit., p. 89.

⁴⁶ BOUISSOU, *Il manga...*, cit., p. 114.

⁴⁷ Susanne PHILLIPS, “Characters, Themes, and Narrative Patterns...”, cit., p. 124.

strette e verticali hanno lo scopo di scandire dei tempi brevi; quelle più grandi e orizzontali scandiscono tempi più lunghi; l'uso di linee oblique serve invece a spezzare un momento in vari istanti e viene spesso usato per dotare di pathos una situazione; l'uso di vignette prive di bordi genera l'idea di un luogo senza tempo; eccetera. Ovviamente molti di questi esempi valgono solo per fumetti con lettura alla giapponese, ossia la cui lettura procede da destra verso sinistra, e

andrebbero “capovolti” in caso di una lettura in senso contrario.

Ma l'effetto psicologico delle vignette non si esaurisce certo qui, come vedremo nel paragrafo che segue: infatti, l'artista sfrutta la forma, la posizione e la dimensione delle vignette per veicolare in maniera più funzionale le emozioni, riflettendo graficamente il valore emotivo dell'immagine contenuta:

In definitiva, lo spazio della tavola si è qui rivelato uno spazio simbolico che, oltre a mostrarci il susseguirsi degli eventi, assegna loro un'importanza, ci offre informazioni aggiuntive circa lo stato d'animo dei personaggi, crea atmosfera.⁴⁸

Infine, arriviamo all'ambito che unisce contenuto e forma e che probabilmente è quello più interessante e variegato, in quanto vi si possono trovare numerosi punti che differenziano il *manga* dai fumetti euroamericani. Abbiamo infatti illustrato come le forme delle vignette influiscano sulle modalità espressive ed è interessante vedere come, in pratica, queste

vengano intrecciate a precisi contenuti in maniera spesso ricorrente. Va innanzitutto sottolineato con Postema che, se nei fumetti euroamericani si tende a utilizzare un preciso tipo di vignettatura per tutto il corso di un'opera, nei *manga* si possono trovare, all'interno di uno stesso fumetto, numerose strutture diverse⁴⁹, che vengono alternate per riuscire a differenziare ulteriormente ritmo e dinamicità. Questo si nota spesso sia nei *manga* rivolti ad adolescenti maschi sia in quelli per ragazze. E tra tutti i tipi di vignette, il più originale è forse quello della vignetta priva di bordi, o, in altre parole, una vignetta il cui contenuto prosegue fino al termine della pagina (come mostrato in cima a Fig. 14). Non essendo chiusa dentro ai confini convenzionali del quadro, l'immagine contenuta si dirama verso il lettore, creando così un effetto di inclusione, inglobandolo nella scena. Anche questo tipo di vignette tipiche del *manga* ha quindi lo scopo di aumentare il grado di



Figura 14. Esempio di fondo in vignetta aperta.
Hiromu ARAKAWA., *Full Metal Alchemist*, 3,
Modena: Panini Comics, 2006, n. 37.

⁴⁸ POSOCCO, *Mangart...*, cit., p. 116.

⁴⁹ POSTEMA, *Narrative Structure...*, cit., p. 31.

coinvolgimento del fruitore nella lettura. L'esempio che ne fa McCloud è quello di un paesaggio (o comunque di uno sfondo) dotato di una caratteristica di atemporalità, grazie alla sua mancanza di confini netti, e nel quale il lettore si trova improvvisamente catapultato.⁵⁰ Ma la vignetta senza bordi, chiamata anche “vignetta aperta”, viene utilizzata anche in altri modi, nei *manga shōnen* e *shōjo*. Per quanto riguarda i primi, la vignetta aperta viene usata in antitesi a quella chiusa, creando una continua tensione. Inoltre serve per coinvolgere in un insieme di effetti cinematografici ricchi di linee oblique, prospettive vertiginose e inquadrature soggettive e dinamiche che frammentano la tavola per trasmettere l'adrenalina che caratterizza questo genere sempre ricco di sfide e combattimenti. Diversa è invece la struttura della pagina dei *manga* per ragazze, dove le vignette aperte e la loro atemporalità vengono utilizzate per aprire una spaccatura nel tempo che permette al lettore di scrutare l'interiorità dei personaggi. Prima di spiegarne le caratteristiche è però interessante riportare il fatto che Postema paragona la struttura delle pagine dei fumetti alla struttura grammaticale di una frase:

Gutters and frame in comics separate panels that, marked off as they are by the structuring devices, become meaningful units or syntagms.⁵¹

Se prendiamo questo per vero, le pagine tipiche degli *shōjo manga*, che sono spesso irregolari e prive di separazioni nitide tra una vignetta e l'altra (e dove è quasi sempre assente anche il bianco intericonico), ricordano un flusso di coscienza piuttosto che un periodo grammaticale correttamente strutturato. In altre parole, risulta come un racconto in prima persona che non si articola in maniera chiara e ordinata, bensì frammentaria e vaga. Difatti, lo scopo principale di questo genere, a differenza dello *shōnen manga*, non è quello di concentrarsi sui fatti o sulle azioni, ma di trasmettere l'atmosfera e i sentimenti dei personaggi. E questo è possibile grazie all'uso di un alto



Figura 15. Esempio di pagina di *shōjo manga*. KOMIYUNO, Shiho, *Hime-chan no ribbon: colourful*, Modena, Panini Comics, 2012, p. 25 (*Himechan no Ribon Karafuru* 姫ちゃんのリボンカラフル, 2009 - 2010).

⁵⁰ MCCLOUD, *Understanding...*, cit., p. 103.

⁵¹ POSTEMA, *Narrative Structure...*, cit., p. 50.

numero di icone combinato a una struttura originale della tavola. Le pagine più caratteristiche degli *shōjo manga*, infatti, sono tagliate da linee diagonali, ricche di vignette che si sovrappongono una all'altra, con tensioni continue tra vignette chiuse e aperte e caratterizzate da pensieri che navigano liberamente su uno sfondo bianco o comunque onirico (come mostrato in Fig. 15). Non tutte le vignette sono sequenziali e infatti un occhio inesperto potrebbe trovarsi confuso davanti a tanta vaghezza, ed è anche possibile trovare più piani uno sovrapposto all'altro, tanto che Itō Go definisce la loro struttura come vignette “a multilivelli”.⁵² Come abbiamo detto, a questo si aggiunge l'utilizzo di un elevato numero di icone che servono a esprimere graficamente emozioni che non si possono comunicare a parole: volti e occhi luminosi, immagini del passato che compaiono come frammenti, fiori che spuntano qua e là nella pagina, punti di luce, corpi longilinei di ragazze che emergono sopra a tutto il resto, eccetera. In particolare, numerosi sono i volti e gli occhi grandi, che il lettore è invitato a studiare scrupolosamente col fine di comprendere le emozioni dell'eroina.⁵³ E se i volti e gli occhi sono tanti, è compito del *layout* (ossia della struttura della pagina) spezzare questa monotonia, essere dinamica e sempre innovativa. Questo crea quindi uno spazio fluido e libero, nel quale tutto è permesso col fine di poter condividere dei sentimenti coi lettori, uno spazio che Groensteen definisce “neo-barocco”, e che permette di evidenziare alcune scene rispetto ad altre, sfuggendo alla monotonia che deriverebbe da una regolarità della struttura. In altre parole, lo schema non-lineare di queste pagine permette al lettore di fare una pausa, per apprezzare al pieno i sentimenti provati dal personaggio.⁵⁴ Questa è una caratteristica che difficilmente si trova nei fumetti classici europei, dove la struttura a gabbia rigide obbliga a un ritmo sempre costante e dove una pausa nel ritmo narrativo o la contemplazione di un'emozione in sé e per sé sono raramente prese in considerazione.

Infine, un'altra caratteristica del layout dei *manga* che unisce contenuto e forma e che si trova sia negli *shōnen* che negli *shōjo*, è l'utilizzo di vignette bianche, spesso anch'esse aperte, ossia prive di bordi (come quella di Fig. 16). Come sostiene anche Posocco, nei *manga* si trovano momenti di riflessione che hanno lo scopo di permettere l'approfondimento psicologico dei personaggi⁵⁵: questi possono essere le pagine che abbiamo appena analizzato, tipiche dei *manga* per ragazze, così come degli spazi totalmente vuoti. Natsume riassume nei seguenti tre punti le funzioni delle vignette vuote:

⁵² ITŌ Gō, *Tezuka izu deddo: hirakareta manga hyōgenron e* (Tezuka è morto – Verso una più aperta teoria delle espressioni dei *manga*), Tokyo, NTT Shuppan, 2005, p. 225.

⁵³ GROENSTEEN, Thierry, *Comics and Narration*, Jackson, University Press of Mississippi, 2013, p. 59.

⁵⁴ TAKAHASHI, “Opening the Closed...”, cit., p. 134.

⁵⁵ POSOCCO, *Mangart...*, cit., p. 101.

1. Servono a dare l'idea di un momento privo di tempo.
2. Servono a trasmettere un'idea di vacuità e liberazione.
3. In quanto parti bianche bilanciano la struttura dell'intera pagina.⁵⁶

Si apre quindi uno spazio senza tempo che il lettore, che sta seguendo i pensieri del personaggio, riempie con i sentimenti che il racconto lo porta a provare. In altre parole, il lettore viene guidato a riempire quello spazio con le emozioni della storia, che lui stesso arriva a condividere: avviene quindi una specie di fusione con il personaggio. In altre parole, per un attimo il fruitore immagina liberamente cosa passi per la testa del personaggio in quel momento, facendo propri quei pensieri e riempiendo con essi lo spazio vuoto. Il coinvolgimento del fruitore, a cui in Europa o in America è richiesto solo di riempire lo spazio bianco tra una vignetta e l'altra, nei *manga* si spinge oltre, rendendolo autore di una parte del fumetto.

Riassumendo, possiamo sostenere che dal punto di vista della struttura delle vignette le caratteristiche che distinguono i *manga* da altri fumetti sono tante e varie. Cercando però di rintracciare quali siano le differenze chiave, che stanno alla base di queste caratteristiche, possiamo indicarne tre: un maggiore utilizzo del bianco, l'utilizzo di vignette aperte e un'ampia varietà nel *layout*. Per quanto riguarda il primo punto, è necessario dire che nei fumetti euroamericani esiste una sorta di *horror vaqui*, una necessità di non lasciare niente incompleto che porta alla totale mancanza di spazi bianchi. Invece, abbiamo notato come il lasciare delle parti che il lettore può riempire con le proprie emozioni è una caratteristica del fumetto giapponese. In piccola parte, questo si può forse spiegare ricorrendo ad alcuni modelli tradizionali di pittura giapponese e cinese, nei quali si è sempre ritenuto che il bianco facesse parte dell'opera tanto quanto le altre parti. Per quanto riguarda il secondo punto, ossia la particolare struttura della tavola dei *manga*, che si



Figura 16. Esempio di originale utilizzo del bianco in una tavola *shōjo*.

Yuu WATASE, *Zettai Kareshi*, Milano, Play Press Publishing, 2006, p. 190.

(*Zettai kareshi* 絶対彼氏, 2003 - 2005).

⁵⁶ NATSUME, *Manga wa naze...*, cit., p. 106.

contrappone allo schema regolare dei fumetti non giapponesi, si può pensare che la sua origine sia collegata al sistema di scrittura giapponese. Bouissou afferma:

Nel fumetto occidentale la vignetta racchiude ogni disegno per renderlo un momento distinto in una concatenazione cronologica: la vignetta è al servizio del tempo. Nel *manga* la vignetta è al servizio del senso.⁵⁷

Avendo il giapponese una scrittura ideografica, si tende a pensare che ogni cosa che è disegnata abbia un suo significato, sia un segno. Infatti, mentre solitamente le lettere di un alfabeto corrispondono a un fonema, quindi a un suono, gli ideogrammi (che compongono una grande parte della lingua giapponese) sono veri e propri disegni. Questo porta a un modo differente di approcciarsi alle pagine di un fumetto. In altre parole, è possibile stabilire una correlazione tra la struttura delle tavole e quella di un ideogramma.

Infatti, solitamente gli ideogrammi sono composti tante parti (chiamate radicali), che vengono affiancati l'uno con l'altro per formare una parola. Per esempio, la parola “casa”, che in giapponese si dice *ie*, rappresentata con il kanji “家”, è composta da due parti: una parte superiore “宀” che indica un tetto, e da una parte inferiore “豕”, che rappresenta un maiale stilizzato. Mettendo insieme queste due parti vediamo come la casa sia il posto con un tetto (quindi riparato) in cui si trovano i propri beni (i maiali). Allo stesso modo, la struttura delle vignette dei *manga*, che non è fissa, cambia e varia a seconda del messaggio e delle emozioni che ciascuna tavola deve trasmettere. Facciamo un esempio per chiarire meglio. In fumettista giapponese, prima ancora di lavorare allo storyboard chiamato *neemunōtu* ネームノート (*namenote*), disegna il *neemunōneemu* ネームのネーム (*name no name*), ossia lo schizzo dello storyboard, una versione miniaturizzata di quello che poi sarà lo schizzo vero e proprio delle pagine. Le tavole vengono quindi disegnate di una grandezza di pochi centimetri e viene solo stabilito genericamente quali scene conterrà ogni pagina e quale sarà la divisione delle vignette a grandi linee. Il tracciare delle linee dentro a un piccolo riquadro bianco ricorda impressionantemente il modo in cui i giapponesi scrivono gli ideogrammi nei quadretti. Certo, esso assomiglia anche al nostro sistema di scrittura (per quanto in Europa e in America si smetta di scrivere ciascuna lettera all'interno di un singolo quadretto già dopo i primi anni delle scuole elementari), ma va sempre ricordato il fatto che le lettere dell'alfabeto indichino un suono e non immagini. Bouissou riassume chiaramente quanto detto finora e quale ne è il risultato:

⁵⁷ BOUISSOU, *Il manga...*, cit., p. 120.

Osservando due tavole della celebre serie Nana, il lettore che possiede una “sensibilità kanji” si accorgerà istintivamente che le cinque vignette della metà superiore della tavola di sinistra e le quattro vignette della parte superiore della tavola di destra formano un insieme. Tale insieme funziona come un ideogramma nel quale la parte sinistra, ben distinta, costituisce il radicale e la parte destra ne precisa il senso. Il lettore esperto comprende dunque queste due tavole con un unico colpo d’occhio complessivo...⁵⁸

Infatti, scorrendo velocemente le pagine di un fumetto euroamericano, ci si accorgerà subito che la struttura complessiva di una tavola non esprime necessariamente le stesse relazioni interne delle vignette di tipo ideografico. In altre parole, difficilmente la composizione della tavola comunica un messaggio. Al contrario, in un *manga* tutte le vignette sono poste in relazione reciproca, come i singoli radicali di un *kanji*, funzionali nella composizione di un’unità semantica più ampia.. A seconda, cioè, della forma delle vignette e della loro posizione, il fumettista lascia che il lettore colga l’atmosfera della scena.⁵⁹ Si può quindi dire che ogni pagina di un *manga* può essere vista come un grande ideogramma e che cambia a seconda del messaggio che vuole comunicare (esempio in Fig. 17).

II.3 Plot

Studiare le caratteristiche delle trame degli *story manga* può sembrare un compito arduo. Anche limitandosi ai soli generi *shōnen* e *shōjo*, ci si trova davanti a una così ampia varietà di trame



Figura 17. Una tavola del fumetto Nana. Si può notare che anche analizzando una pagina singola si possano cogliere delle somiglianze con un ideogramma.

Ai YAZAWA, *Nana*, 4, Modena, Panini Comics, 2007, p. 88.

(*Nana* ナナ, 2000 -).

⁵⁸ BOUISSOU, *Il manga...*, cit., p. 119.

⁵⁹ NATSUME Fusanosuke, “Pictotext and panels: commonalities and differences in *manga*, comics, and BD”, in Jaqueline Berndt (ed.), *Comics World & the World of Comics – Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyoto, International Manga Research Center, 2010, p. 47.

e temi trattati da risultare estremamente difficile rintracciare dei tratti caratteristici e condivisi. Cercheremo comunque di trovare dei comuni denominatori.

Innanzitutto, parlando in linea generale, risulta estremamente interessante ciò che nota Ōtsuka a riguardo del contenuto di una narrazione: egli sostiene che vi sia un'unica struttura che accumuna ogni narrazione e ogni storia, ossia la ricerca di qualcosa. In ogni storia vi è un personaggio che cerca qualcosa, o, in altre parole, un personaggio a cui manca qualcosa (un oggetto, una capacità, un potere, eccetera) e il cui scopo è ottenerlo.⁶⁰ Ma cerchiamo di scavare più a fondo. Risulta infatti possibile rintracciare quale sia la struttura che fa da base a molti *story manga*, replicata sempre uguale. A parlarne fu già Tezuka Osamu in *Manga daigaku* 漫画大学 (L'università del *manga*, 1950⁶¹): si tratta della struttura *ki-shō-ten-ketsu* (inizio – svolgimento – svolta - conclusione).

Il *ki-shō-ten-ketsu* è uno schema usato nella poesia cinese tradizionale, e specialmente del genere *qijue* 七絶, diffusosi poi anche in Giappone. Nel Paese del Sol levante esso è diventato l'ossatura delle *yonkoma*, ossia delle strisce comiche di quattro vignette, ma viene utilizzata anche per dissertazioni e narrazioni più lunghe. Il *ki-shō-ten-ketsu* è composto dalle seguenti parte:

1. *Ki* 起: introduzione di un tema.
2. *Shō* 承: spiegazione del tema.
3. *Ten* 転: esposizione di una tesi inaspettata.
4. *Ketsu* 結: conclusione.

Entrando un po' più nello specifico, vediamo come questo schema si applichi a una narrazione (quindi anche a un fumetto):

1. *Ki* 起: introduzione alla storia e ai suoi temi; vengono forniti i dati principali.
2. *Shō* 承: vengono aggiunti altri dettagli; la trama si infittisce.
3. *Ten* 転: avviene un colpo di scena, un ribaltamento improvviso e impreveduto nella trama.
4. *Ketsu* 結: si giunge alla conclusione.

Il *ki-shō-ten-ketsu* viene utilizzato sia per strutturare la trama dei singoli episodi (o capitoli) che per quella degli archi narrativi e dell'intera serie. Infatti, secondo Berndt, questa particolare struttura ben si adatta al tipo di serializzazioni lunghe delle riviste di *manga* mensili o settimanali, in quanto

⁶⁰ OOTSUKA, *Kyarakutā shōsetsu...*, cit., p. 212.

⁶¹ OSAMU Tezuka, *Manga daigaku*, Tokyo, Tōkōdō, 1950.

spesso, arrivati alla fase conclusiva, emerge un nuovo problema o un aspetto ancora non analizzato che dà il via a un nuovo ciclo. Spesso questo si ritrova nelle serie per adolescenti maschi, quali *Dragonball* o *Naruto*. Questa struttura in quattro atti risulta quindi differente dalla tipica struttura europea divisa in tre fasi: inizio, svolta e conclusione. Facendo un confronto, si nota che lo schema giapponese trasmette l'idea, a un lettore inesperto, di trovarsi di fronte a un'introduzione estremamente lunga. Questa ha in realtà lo scopo di creare un sentimento di partecipazione affettiva nel lettore.⁶²

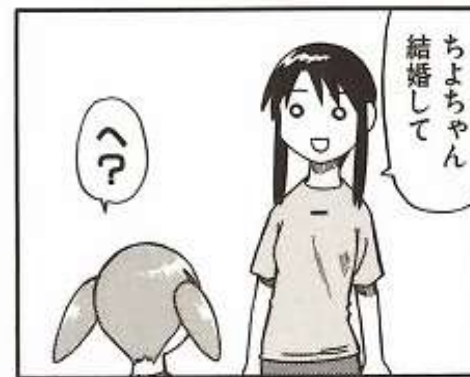
Vediamone un esempio di *yonkoma* che sfrutta il *ki-shō-ten-ketsu*, ossia la Fig. 18. La lettura è dall'alto al basso, prima si legge la colonna a destra e poi quella a sinistra.

⁶² Jaqueline BERNDT, "Ghostly: 'Asian Graphic Narratives', *Nonnonba, and Manga*," in Daniel Stein, Jan-Noël Thon (ed.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Boston, De Gruyter, 2013, p. 363–384.

こんだて



理想のお嫁さん



Esempio di *yonkoma*

Titolo prima striscia:
La moglie ideale

Maestra - Oggi
preparerò del curry.

Bambina - Ah,
Buonasera,
professoressa
Kurosawa.

M - Oh, Cho, stai
facendo compere?

B - Oggi è il mio turno
di preparare i pasti a
casa.

B (in piccolo) - Sono
venuta a comprare gli
ingredienti.

M - Cho, sposami.

B - Eh?

Titolo seconda storia:
Menù

M - Cho, cosa
preparerai oggi?

B - Vediamo...
Cucinerò della frittura
di maiale e fave
accompagnata da un
insalata di zucca!

B (in piccolo) - E
penso che preparerò
anche della zuppa.

B - E lei professoressa,
cosa preparerà?

M - Eh!?

M - ...Non ho ancora
deciso...

Figura 18. Due *yonkoma*, da leggere in verticale. Prima la colonna a sinistra, poi quella a destra.
Kiyohiko Azuma, *Azumanga daiō*, 2, Mediaworks, 2000, cap. 16, p. 1.
(*Azumanga Daiō* あずまんが大王, 1999 - 2002).

In queste *yonkoma* si vede come le prime due vignette siano unicamente introduttive, servono cioè a presentare la situazione e i personaggi. All'inizio della prima striscia vediamo la maestra, il personaggio con cui si identifica il lettore, e in seguito compare un nuovo personaggio, Cho, la sua alunna. La svolta consiste nel fatto che anche la bambina sia lì per lo stesso scopo per cui lo è la

maestra. Invece, nella seconda striscia, le prime due vignette sono occupate da un dialogo dai toni divertenti. La terza vignetta contiene il colpo di scena: la bambina, dopo aver fatto sfoggio dei propri piani per la cena, rigira la domanda alla maestra che si trova impreparata e imbarazzata davanti alla dedizione che l'alunna sta mostrando verso il compito. Abbiamo infine una conclusione dai toni comici che lascia aperta la strada ad altre vignette.

Confrontiamolo ora con una striscia in tre vignette, di *Garfield*, il famoso fumetto del fumettista americano Jim Davis (Fig. 19).



Figura 19. Esempio di striscia in tre vignette

Notiamo subito come la parte introduttiva sia molto più veloce. La svolta è contenuta nella seconda vignetta, mentre nell'ultima si trova la battuta conclusiva, che chiude la striscia. Oltre a sembrare nettamente più veloce, risulta difficile pensare alla continuazione di questa scena in altre strisce.

Ma questa struttura non è la sola che si può trovare nella tradizione giapponese e che si può rintracciare anche nella modernità. Diversa è infatti la struttura delle trame rintracciata da Stevie Suan in *The Anime Paradox*⁶³, dove analizza i pattern narrativi che si ritrovano negli *anime* tratti da *story manga*. Gli studi di Suan partono da una comparazione delle forme tradizionali del teatro giapponese, *nō*, *kabuki* e *bunraku*, con dei più recenti *anime*. Suan sostiene che la stessa struttura che sta alla base delle trame delle opere teatrali venga utilizzata oggi nella produzione di *anime*. Lo schema tradizionale da lui rintracciato è composto da tre fasi: *jo-ha-kyū* 序破急 (introduzione – rottura – rapidità).

1. *Jo* 序: introduzione alla trama.
2. *ha* 破: viene rotto il flusso della storia rendendo la storia interessante.
3. *kyū* 急: rapido finale che lascia una forte impressione al lettore.

⁶³Stevie SUAN, *The Anime Paradox: Pattern and Practices Through the lens of Traditional Japanese Theater*, Boston, Global Oriental, 2013.

Questa tripartizione sembra quindi non coincidere con la struttura *ki-shō-ten-ketsu*, composta invece da quattro parti. Ma, nel suo libro, Suan specifica anche che spesso la seconda parte, ossia lo *ha*, è doppio, se non addirittura triplo. In altre parole, vi è una parte che è ripetuta una o più volte, allungando la struttura della trama. Va sottolineato, infatti, che lo *ha* è visto genericamente come una novità che rende interessante la storia, piuttosto che come un *plot twist*. Suan, nei suoi esempi, considera lo *ha* tanto una svolta improvvisa quanto la comparsa di un nuovo personaggio. Difatti, riprendendo gli schemi utilizzati da Suan, la prima *yonkoma* che abbiamo analizzato, può essere divisa anche nel seguente modo:

1. Jo: la maestra sta facendo la spesa.
2. Ha (1): compare un nuovo personaggio, l'alunna.
3. Ha (2): la bambina dice una frase che non ci si aspetta da una persona di quell'età.
4. Kyū (finale): la maestra è sorpresa.

Vediamo quindi come questo schema tradizionale del teatro, seppur diverso dal primo che abbiamo presentato, finisca per assomigliargli, in quanto la parte centrale può essere composta in più fasi. Invece, abbiamo visto che ciò che cambia è il modo in cui si intende la “svolta”: se nel *ki-shō-ten-ketsu* si ritiene che una “svolta” sia un capovolgimento improvviso nella trama, nello *jo-ha-kyū* per “svolta” si intende qualunque cambiamento nella trama che modifichi l'equilibrio raggiunto dalla situazione precedente.

In breve, possiamo concludere spiegando che, rispetto alla narrazione euro-americana, le differenze nella struttura di una trama consista principalmente in un differente bilanciamento degli avvenimenti, dato che la parte iniziale della trama è particolarmente lunga, per permettere al lettore una maggiore identificazione coi personaggi.



III. Analisi

III.1 Analisi dei manuali

In questo capitolo mi dedicherò all'analisi e al confronto di alcuni manuali di fumetto. Questa scelta è motivata dal fatto che i manuali insegnano ciò che è più *mainstream*, o, in altre parole, sono i migliori rappresentanti delle culture fumettistiche più diffuse e apprezzate, in quanto si rivolgono a un pubblico di persone che vogliono entrare in questo mondo a loro volta. Devono quindi insegnare le tecniche e gli stili che più riscuotono successo tra il pubblico e che sono più comuni.

Per permettere di cogliere maggiormente ciò che caratterizza i *manga*, ho deciso quindi di confrontare manuali giapponesi con quelli provenienti da culture fumettistiche differenti. Innanzitutto, ho analizzato il libro *Fumetto Disney – Manuale di sceneggiatura e disegno* (2012)¹, probabilmente l'unico e il più ricco manuale di fumetto pubblicato dalla The Walt Disney Company Italia. Divisione italiana dell'americana The Walt Disney Company, La Disney Italia è stata, fin dal suo esordio, caratterizzata da una grande produttività. Durante il suo periodo d'oro, che va dagli anni Cinquanta agli anni Novanta, i disegnatori italiani arrivarono a produrre il 75% delle storie Disney del mondo. Il notevole successo permise, anche negli anni a seguire, di investire anche in serie sperimentali: storie dai toni più fantascientifici e cupi (quale, per esempio, *PKNA - Paperinik New Adventures*) oppure rivolte a un pubblico femminile e adolescente (come la serie *W.I.T.C.H.*). Avvicinandosi rispettivamente allo stile di fumetti supereroistico americano e a quelli dei fumetti giapponesi e francesi. Quindi, questo manuale, per quanto si concentri principalmente sulle storie in stile disneyano "classico" che si ritrovano in riviste quali il famoso settimanale italiano *Topolino*, accenna a più riprese anche a prodotti che si differenziano per target, tema e stile.

Il secondo manuale che utilizzerò è *How to Draw Comics the Marvel Way* (1978)², scritto da Stan Lee e John Buscema, due grandi fumettisti statunitensi della casa editrice Marvel. Stan Lee, infatti, oltre a essere il creatore di una buona parte del cosiddetto "Universo Marvel", è stato l'uomo che ha permesso a questa azienda di ottenere il successo di cui gode tutt'ora, grazie a una rivoluzione dei personaggi. Egli, infatti, egli diede origine a una nuova serie di fumetti in cui i supereroi, che erano stati presentati fino a quel momento come persone perfette e inscalfibili, sia fisicamente che moralmente, vengono presentati con personalità più sfaccettate, punti deboli e

¹ Alessandro SISTI (ed.), *Fumetto Disney – Manuale di sceneggiatura e disegno*, Torino, Walt Disney Company Italia, 2012.

² Stan LEE, John BUSCEMA, *How to Draw Comics the Marvel Way*, New York, Simon and Schuster, 1978.

desideri tipici di una persona di ogni giorno. Questa rivoluzione ha dato origine a una precisa linea di fumetti definita con la frase “supereroi con superproblemi” e *How to Draw Comics the Marvel Way* si colloca esattamente all’interno di questo nuovo genere di narrazione, cavalcando l’onda del successo. Insieme a questo libro, presenterò anche il più recente manuale *Drawing Cutting Edge Comics (2011)*³ di Christopher Hart, disegnatore statunitense famoso per aver pubblicato numerosi libri di introduzione pratica al fumetto che hanno goduto di un notevole successo. Si può ritenere questo manuale una versione più recente e aggiornata di quello scritto da Lee e Buscema, in quanto Hart si concentra sul “nuovo stile” con cui sono disegnati i fumetti supereroistici negli Stati Uniti al giorno d’oggi, uno stile che, a detta sua, è molto più “graficamente estremo” dei suoi predecessori.

Sempre a Hart si deve il manuale *Drawing on the Funny Side of the Brain (1998)*⁴, che è invece incentrato sulla produzione di vignette e strisce comiche. Lo stile presentato è quindi molto differente da quelli dei manuali elencati finora e si caratterizza per una maggiore semplicità del tratto in favore di un disegno più caricaturale. Seppur velocemente, farò anche accenno al saggio *Il Manuale del Cartoonist (1997)*⁵, che intende analizzare sempre la stessa tipologia di fumetti, quelli umoristici, seppur con uno stile ancor più minimalista.

Infine ho studiato dei manuali di *manga* scritti da autori giapponesi. In questo caso, difficilmente si trovano opere di autori famosi, anzi, spesso il nome di chi ha curato i libri non è neanche specificato. Talvolta, gli autori sono tanti e si occupano ciascuno di una sezione diversa, mentre altre volte si tratta di coppie composte da un disegnatore e un sceneggiatore. Per primo ho analizzato *Autore di manga in un anno (2002)*⁶ e il suo seguito⁷, due libri che illustrano le tecniche base per intraprendere la carriera di fumettista, accompagnandole con una lista di date e scadenze da seguire per poter acquistare un buon livello di disegno nel corso di un anno solare. Insieme a questi, anche *Manga chōshokyūkōza マンガ超初級講座 (Corso di manga per principianti, 2005)*⁸ si pone lo stesso scopo, pur potendosi soffermare maggiormente su alcuni dettagli grazie a un più elevato

³Christopher HART, *Drawing Cutting Edge Comics*, New York, Watson Guptill, 2011.

⁴ Christopher HART, *Drawing on the Funny Side of the Brain*, New York, Watson-Guptill Publication, 1998.

⁵Robin HALL, *Il Manuale del Cartoonist*, Bologna, Calderini, 1997.

⁶ CSM Seisaku Linkai (ed.), *Autore di manga in un anno : corso di fumetti per principianti vol.1*, Bologna, Kappalab, 2002.

⁷ CSM Seisaku Linkai (ed.), *Autore di manga in un anno : corso di fumetti per principianti vol.2*, Bologna, Kappalab, 2002.

⁸ *Jōzuku naritai manga chōshokyūkōzai*, Tokyo, Shikaku dezain ken'yūsho, 2005.

numero di pagine. Infine, ho analizzato le raccolte di testi *Manga irasuto tekunikku daihyakka* マンガ・イラストテクニック大百科 (Enciclopedia di *manga* e di tecniche di illustrazione, 2008)⁹ e *Manga irasuto tekunikku daihyakka 2* マンガ・イラストテクニック大百科2 (Enciclopedia di *manga* e di tecniche di illustrazione 2, 2008)¹⁰. Queste raccolte, in origine, furono pubblicate in volumi separati, ciascuno dei quali si concentrava su un tema particolare, quali, per esempio, l'anatomia femminile, quella maschile, la scrittura della trama, la colorazione digitale, eccetera. Ho anche preso in considerazione il volume *How to Draw Manga: Getting Started* (2001)¹¹ della famosa collana *How to Draw Manga*, anch'esso dedicato a illustrare le basi del *manga*. Infine, l'unico volume da me studiato a essere autoriale è il manuale scritto da Yuu Watase e intitolato *Manga Yūgi* (2007)¹². Yuu Watase è un'autrice di fumetti *shōjo* dai toni leggermente cupi e adulti, ed è principalmente famosa per il *manga Fushigi Yūgi* ふしぎ遊戯 (Il gioco misterioso). Nel suo manuale a fumetti, Yuu Watase impersona se stessa e si trova a insegnare i trucchi del mestiere a un altro personaggio, un'ipotetica apprendista *mangaka*. Va però sottolineato che, piuttosto che concentrarsi sulle tecniche di disegno, l'autrice elenca dei consigli generali su come sviluppare in maniera interessante una storia rivolta a un pubblico femminile, uscendo dagli schemi e dai cliché tipici. Saranno quindi solo delle piccole parti di questo libro a interessarci in questo caso.

Dobbiamo cominciare ricordando il fatto che il *manga* è un tipo di fumetto, esattamente come lo sono i fumetti della Marvel o della Disney. Questa affermazione, che può sembrare alquanto banale, serve a indicare il fatto che, essendo tutti i testi sopracitati manuali di fumetto (rivolti a principianti) i temi trattati sono sempre gli stessi. Tutti i manuali presi in analisi, infatti, trattano di anatomia, prospettiva, inchiostrazione, colorazione, struttura della trama, ecc. Ma è interessante notare come vi siano delle esplicite differenze tra un manuale e l'altro già fin dalla struttura, dall'ordine in cui gli argomenti vengono presentati e spiegati. Oltre, ovviamente, a una differenza nello stile di disegno proposto.

Queste divergenze, infatti, si colgono fin dalle prime pagine. Una curiosità che si nota a colpo d'occhio è che in tutti i manuali giapponesi vi è una rappresentazione dello scheletro umano, mentre negli altri no. Infatti, quasi tutti questi testi (giapponesi e non) si aprono con una sezione

⁹ *Manga irasuto tekunikku daihyakka* (Enciclopedia di *manga* e di tecniche di illustrazione), Tokyo, Bijutsu shuppansha, 2008.

¹⁰ *Manga irasuto tekunikku daihyakka 2* (Enciclopedia di *manga* e di tecniche di illustrazione 2), Tokyo, Bijutsu shuppansha, 2008.

¹¹ *How to Draw Manga: Getting Started*, Tokyo, Graphic-Sha Publishing, 2001.

¹² YUU, Watase, *Manga Yūgi*, Roma, Play Media Company, 2007.

sull'anatomia (solo a volte preceduta da una lista dei materiali), ma, mentre nei manuali di *manga* viene presentato un disegno della struttura ossea del corpo umano, negli altri il lettore si trovi semplicemente davanti a dei manichini. Nello specifico, quello che viene proposto da questi manuali è una tecnica chiamata “costruzione in blocchi”, che consiste nello scomporre il corpo umano in una serie di parti che si possono “muovere” a proprio piacimento per disegnare il proprio personaggio nella posa più desiderata. Questa tecnica è presente anche nei manuali giapponesi, ma viene comunque illustrata solo dopo aver analizzato lo scheletro umano. Al contrario, quello che è presente in tutti i volumi è una rappresentazione dettagliata della muscolatura del corpo umano, forse ritenuta più importante per una riproduzione del personaggio maggiormente corretta. In questo discorso non vanno comunque presi in considerazione i due manuali di fumetto umoristico, che dedicano al corpo umano solo poche pagine e lo presentano fin da subito in maniera semplificata e caricaturale, in quanto maggiormente funzionale a questa tipologia di fumetti.

Va inoltre sottolineato che, quasi dall'inizio, i manuali tendono a discostarsi l'uno dall'altro anche strutturalmente, specialmente per quanto riguarda lo studio dei volti. I libri giapponesi, in apertura, accennano alla struttura anatomica dell'uomo, per poi concentrarsi sui visi per numerose pagine e tornare solamente dopo a parlare di corpi (l'esempio più eclatante è quello del manuale *Manga chōshokyūkōza* che si apre con una sezione sul volto umano e si concentra su quello per ben cinquanta pagine, spiegando nel dettaglio come caratterizzarlo). Il manuale della Disney comincia parlando del corpo e prosegue a descriverlo per varie pagine, per poi dedicarsi alla struttura volto poco dopo. Invece, il manuale della Marvel rimanda lo studio dei volti addirittura alla seconda metà del libro. Infatti, Stan Lee si concentra prima di tutto sul volume degli oggetti e sullo studio della prospettiva, per poi analizzare l'anatomia umana e numerosi tipi di pose, e solo dopo si dedica alla costruzione dei volti. Questo permette di evincere come nel fumetto Marvel venga data una minor importanza ai volti rispetto ai corpi e agli sfondi, mentre all'opposto troviamo il fumetto giapponese che li ritiene essenziali. Dopotutto, come abbiamo visto, lo studio di McCloud sostiene che la presenza di visi sia sostanzialmente minore nei fumetti statunitensi, dove invece prevalgono i campi lunghi. Stan Lee stesso, nel libro, sottolinea come lo studio dei corpi sia essenziale in quanto quelli Marvel sono fumetti d'azione.

Sempre riguardo all'anatomia, è interessante anche notare come i manuali giapponesi o quello della Disney propongano al lettore vari tipi di corpi e proporzioni, mentre questo non avviene nel manuale della Marvel. Infatti, Lee e Buscema si limitano a spiegare l'anatomia di un essere umano adulto (maschio e femmina), per poi dedicarsi ad altri argomenti senza più toccare questo tema. In altre parole, gli unici modelli anatomici presentati sono i due che si trovano all'inizio: quelli di un

uomo e di una donna già sviluppati e, anatomicamente parlando, perfetti. Non viene infatti mostrato, per esempio, un fisico esile o uno più rotondo, o quello di un bambino o di uno di anziano. Invece, negli altri manuali da me studiati, come in *How to Draw Manga: Getting Started*, vengono mostrate le proporzioni per adulti maschi e femmine, ragazze, ragazzi, bambini, ecc. E lo stesso si ritrova anche nel manuale Disney. Stan Lee, invece, sostiene che solo disegnando i *villain*, ossia i cattivi, l'autore possa sbizzarrirsi. È chiaro quindi come venga dato per scontato che i protagonisti di un fumetto Marvel possano essere solo un uomo (o più uomini) e/o una donna (o più donne) aventi quella età e quelle precise proporzioni (Fig. 1). Ovviamente anche negli altri manuali ci sono delle tipologie di personaggi predilette e che vengono più o meno indirettamente proposte come protagonisti (nei manuali giapponesi, infatti, prevalgono le figure di adolescenti maschi e femmine, mentre nel manuale della Disney si trovano principalmente i cosiddetti “funny animals”, che vedremo nel paragrafo seguente) ma viene comunque presentata all'apprendista fumettista una più vasta gamma di corporature (Fig. 2).

Come abbiamo visto, quindi, il manuale della Marvel presenta fin dall'inizio il tipo anatomico che più ritiene essere adatto ai suoi protagonisti. Lo stesso metodo si ritrova anche nei manuali di fumetti umoristici. In questi ultimi, infatti, viene spiegata l'anatomia più adatta a dei personaggi che compariranno in piccole vignette: dai tratti decisamente caricaturali e semplificati. Invece, in tutti gli altri manuali, che si aprono con una rappresentazione realistica del corpo umano, è necessario spiegare in che modo questo vada stilizzato, a seconda del tipo di fumetto. Infatti, nei manuali giapponesi, viene spiegato come rendere il corpo in stile *manga*, ossia vengono presentate delle proporzioni minori (se di solito il corpo umano è alto otto teste, nei *manga* spesso i protagonisti adolescenti sono alti cinque o sei), con precise proporzioni e certi tipi di capigliature e abiti che distinguono i personaggi principali dai secondari e così via. Spesso inoltre, i manuali si concentrano sugli stilemi tipici dello *shōnen* e dello *shōjo*, spiegando quindi come rientrare all'interno delle categorie principali del fumetto giapponese e analizzando quali ne siano i tratti più caratteristici. Nel volume Disney, invece, vengono presentati i



Figura 1. Figura anatomica maschile, secondo Stan Lee.

Stan LEE, *How to Draw...*, cit., p. 37.

“funny animals”, ossia animali antropomorfizzati, come possono essere Topolino, Pippo e molti personaggi dell’universo disneyano. Interessante è l’accento che viene posto sul fatto di disegnare i personaggi con il fine di esprimere simpatia: le ginocchia spesso vengono piegate in avanti, la schiena viene disegnata ricurva e rilassata e le mani sono solitamente molto grosse per rendere il personaggio ulteriormente affabile.

Inoltre è significativo notare come sia gli occhi degli adolescenti presentati dai manuali di *manga*, sia quelli dei *funny animals*, e specialmente quelli di Paperino, siano particolarmente grandi. Paragonando il modo in cui veniva disegnato Paperino nelle sue prime apparizioni con le immagini più recenti, si nota infatti come oggi giorno gli occhi occupino una porzione di viso molto maggiore. Questo, personalmente parlando, penso che si possa notare anche studiando l’evoluzione delle protagoniste dei film delle principesse Disney nel tempo: gli occhi sono andati ingrandendosi sempre di più nel corso degli anni, passando da una più realistica Biancaneve a dei personaggi con occhi molto più espressivi come Ariel, di *La sirenetta*, o i più recenti personaggi di *Rapunzel* e *Frozen*. Tornando a Topolino e Paperino, va sottolineato come le loro proporzioni siano particolarmente infantili rispetto ad altri *funny animals* presentati, per permettere così una maggiore empatia con i bambini, i lettori principali a cui questo fumetto è rivolto. Questo fattore, insieme alla grandezza degli occhi, li avvicina a livello strutturale (ma non stilistico) alle dimensioni anatomiche presenti nei fumetti giapponesi rivolti a bambini e adolescenti.

Tanti sono i dettagli che cambiano di manuale in manuale quando si arriva a trattare dei volti. Innanzitutto, è interessante notare come, nella parte incentrata sulla costruzione del viso, in quasi

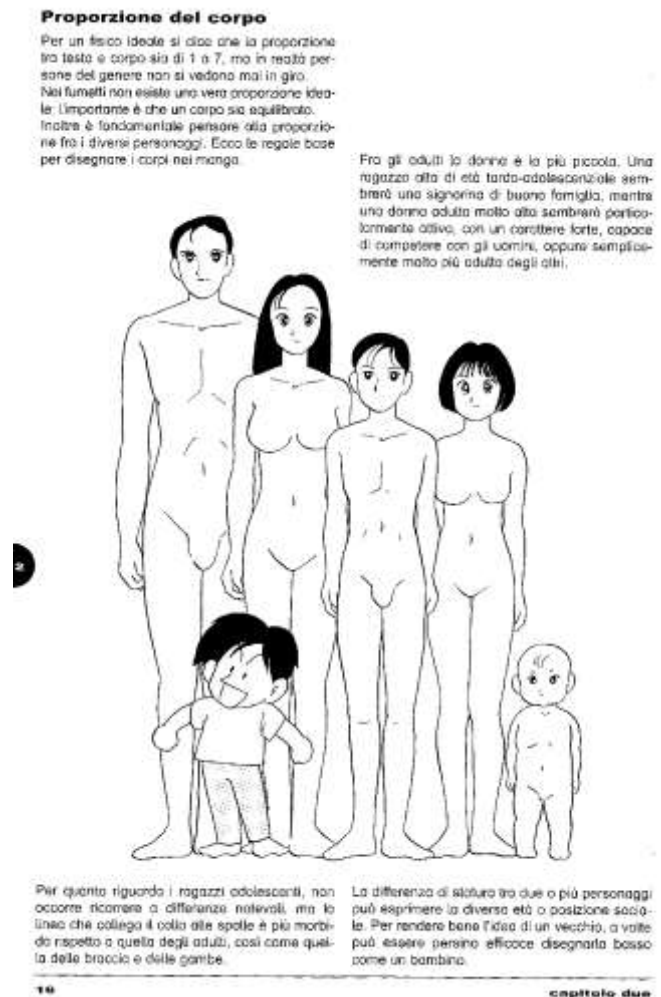


Figura 2. Diverse proporzioni del corpo presentate nei manuali giapponesi.

CSM Seisaku Linkai (ed.), *Autore di manga in...*, cit., p. 16.

tutti i libri analizzati vengano presentati dei disegni di occhi e di bocche realistici, per permettere una migliore realizzazione della versione stilizzata. Sono spesso presenti, però, anche delle parti dedicate a come disegnare realisticamente i nasi. Ebbene, questo non avviene mai nei manuali giapponesi (ad eccezione del testo *Manga chōshokyūkōza*). Ciò è probabilmente dovuto al fatto che, se nei fumetti statunitensi e nei fumetti della Disney il naso viene disegnato con cura (per quanto nei fumetti Disney a volte venga sostituito dal cosiddetto “tartufo”, ossia un grande nasone nero e tondo, talvolta accompagnato da un muso da animale), nei *manga* il naso è decisamente meno sottolineato, tanto da essere rappresentato talvolta come un semplice puntino. Inoltre, sempre per quanto concerne i visi, è curioso notare che, sia in *Autore di manga in un anno*, che nel manuale della Disney, si parli del fatto che i volti di ragazzi giovani e bambini debbano essere di forma triangolare, disegnati con una mascella più piccola in modo da lasciare maggiore spazio agli occhi. Nel manuale della Disney, viene citato come esempio Ariel, la già citata protagonista del film d’animazione *La Sirenetta*, il cui viso triangolare, difatti, non si discosta poi tanto dalla struttura del volto consigliata nei manuali giapponesi. Questi ultimi però, risultano sempre abbastanza piatti, caratteristica che differisce notevolmente dai volti presentati in *How to Draw Comics the Marvel Way* e in *Drawing Cutting Edge Comics*, dove si presta sempre grande attenzione al volume e alle forme del viso e del corpo.

Interessante è anche l’attenzione che viene posta nei manuali giapponesi su vari dettagli, tra cui le mani e i piedi. Mentre tutti i manuali giapponesi dedicano una sezione (o comunque almeno qualche pagina) allo studio di queste parti del corpo umano, non si ritrova niente di simile negli altri libri, nei quale viene invece dedicato più spazio a studiare le pose dei personaggi. Diventa chiaro, quindi, che queste parti del corpo vengono ritenute molto importanti nei *manga*. Infatti, come sostiene Natsume Fusanosuke:

Humans have a strong tendency to focus on humans, particularly their faces, when examining moving or still images. They will look at the eyes and the mouth, at hands, and then feet.¹³

¹³ Fusanosuke NATSUME, “Pictotext and panels: commonalities and differences in *manga*, comics, and BD”, in Jaqueline Berndt (ed.), *Comics World & the World of Comics – Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyoto, International *Manga* Research Center, 2010, p. 47.

Questi rientrano nella categoria di tutti quei gesti e quei piccoli dettagli della vita quotidiana che contribuiscono a creare empatia col lettore nei *manga*, come abbiamo già visto. Un altro motivo di empatia già citato, e che troviamo anche qui, sono gli sfondi iperrealistici. Infatti, nei manuali

giapponesi tutti i fondali vengono presentati sempre in maniera estremamente dettagliata e realistica. Eppure, vorrei sottolineare che, nonostante questo, stupisce il fatto che venga dedicato molto più spazio allo studio dei personaggi che all'insegnamento della prospettiva e di altre tecniche. Questo si può forse spiegare pensando che sia comunque più importante creare dei personaggi originali, che rendano la storia interessante, piuttosto che essere bravi nel fare sfondi. Infine, nei manuali giapponesi, sono tante anche le pagine dedicate al disegno di oggetti della vita quotidiana e agli

abiti da far
indossare
ai
personaggi,
assenti
negli altri
volumi.

Per
quanto

riguarda lo stile dei corpi, è interessante notare la differenza nel modo in cui viene presentata l'anatomia femminile nel manuale *Drawing Cutting Edge Comics* e in *Techniques For Drawing Female Manga Characters*. Nei manuali di *manga*, la testa è rappresentata in maniera più grande, facendo sembrare le spalle piccole, inoltre le braccia sono meno lunghe slanciando il resto del corpo. Esso è inoltre composto da linee curve molto morbide, trasmettendo così un'idea di "gommosità". In Hart,



Figura 3. Immagine di ragazza sexy proposta dal manual statunitense.
Christopher HART, *Drawing Cutting Edge Comics*, New York, Watson Guptill, 2011, p.60



Figura 4. Immagine di ragazza sexy proposta dal manuale giapponese.
Hikaru HAYASHI, *Techniques For Drawing Female Manga Characters*, Graphic-Sha Publishing, 2000, p. 120

invece le donne vengono disegnate con proporzioni più realistiche, sono più magre, con forme meno rotonde e un maggior numero di linee che ne sottolineano i muscoli o l'ossatura. Ancora più interessante è un confronto tra le tecniche che vengono proposte davanti al problema di rendere un personaggio femminile più "sexy". La soluzione proposta in *Drawing Cutting Edge Comics* è quella di ispessire le ciglia, fare delle bocche carnose, donare al personaggio un'espressione ammiccante, scompigliarle i capelli, schiuderle le labbra e darle uno sguardo seducente (Fig. 3). Inoltre, si consiglia di inclinare leggermente la testa, di farle accavallare le gambe e di svestire leggermente il personaggio. Diversa è invece la soluzione proposta nel manuale *Techniques For Drawing Female Manga Characters* (2000)¹⁴, il ventesimo volume della collana *How to Draw Manga*. In questo testo viene indicato di aumentare il seno e il sedere, bilanciando il tutto con un collo e un torso più lunghi, sottili e "carini". Inoltre, viene consigliato di donare alla ragazza un'espressione di freschezza e purezza (Fig. 4).

Sono quindi due metodi sostanzialmente diversi, uno che si basa sull'aumentare la sensualità della donna e renderla consapevole del proprio aspetto provocante e un altro che si basa sull'aumentarne le forme lasciando però la ragazza pura e ingenua.

Concludendo la parte legata allo studio dei personaggi è interessante riassumere come ogni manuale proponga l'accentuazione di alcune caratteristiche dei personaggi con lo scopo di aumentarne l'espressività. Infatti, i personaggi Marvel devono essere sempre in pose molto dinamiche ed estreme: non sono accettate le vie di mezzo. Viene spiegato infatti che pose portate all'estremo comunicano sentimenti di grande forza e donano dinamicità alla vignetta. Diverso è invece l'approccio di Hart in *Drawing Cutting Edge Comics*, dove l'autore sottolinea l'importanza di portare al suo massimo livello anche l'espressività del volto, per catturare ulteriormente di lettore. Questo può essere rappresentativo di un'evoluzione interna al fumetto supereroistico statunitense: non è più solo il corpo a giocare un ruolo importante (come sostiene Stan Lee, nel suo manuale del 1978), bensì anche il viso, nel 2011. Nei manuali giapponesi, invece, l'attenzione è posta quasi totalmente sulle espressioni del volto. Queste ultime sono facilitate da occhi e bocche grandi ed espressivi che riescono a comunicare efficacemente stabilendo un rapporto di empatia con il lettore. Infine, nel manuale Disney, vengono presentati i "funny animals" che devono sembrare fatti di plastica, snodarsi e girarsi in mille posizioni poco realistiche, trasmettendo una sensazione di tranquillità e allo stesso tempo di comicità, grazie alla loro mimica esagerata e a mani e piedi sproporzionati (che danno l'idea che il personaggio sia sempre in bilico).

¹⁴Hikaru HAYASHI, *Techniques For Drawing Female Manga Characters*, Graphic-Sha Publishing, 2000.

Lee e John Buscema consigliano di unire tutti i personaggi (o comunque ciò che deve essere al centro dell'attenzione) in un'area che risulti compatta, in modo che l'occhio riesca a coglierla più facilmente. Così facendo è come se ciò che deve attrarre l'occhio rappresentasse un'unica macchia, con una forma precisa, spesso geometrica, all'interno della vignetta. Questo metodo viene talvolta accompagnato anche da quello presentato dall'illustre disegnatore americano Andrew

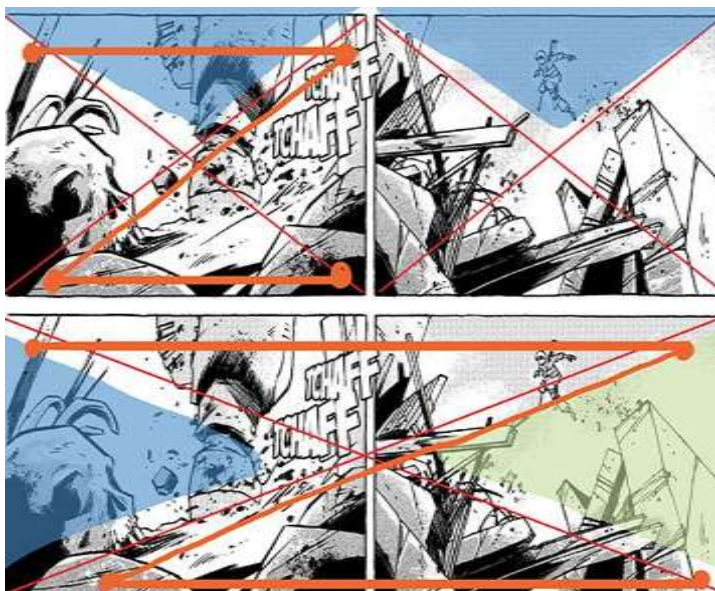


Figura 6. Utilizzo della tecnica di Loomis, qui spiegata dal fumettista Massimo Dall'Oglio prendendo come esempio le sue stesse tavole.

Loomis nel suo testo *Creative Illustration*¹⁵, e tutt'oggi ancora utilizzato da tanti fumettisti, che consiste nel tracciare delle linee schematiche da usare come guide per riempire la vignetta secondo una struttura che risulti piacevole all'occhio, come mostrato in Fig. 6. Nei manuali giapponesi, invece, è totalmente assente qualsiasi discorso concernente la struttura interna della vignetta. Questo può ricollegarsi al sistema di scrittura del Sol levante: i giapponesi, per scrivere, disegnano gli ideogrammi all'interno di quadretti bianchi. Ciò renderebbe più spontaneo un

sistematico riempimento di una vignetta con dei disegni.

Trattiamo ora della struttura della tavola. Va detto che nel manuale Disney viene prima di tutto presentata la gabbia classica suddivisa in sei parti, ma viene anche sottolineato come possano esistere delle strutture che lasciano maggiore libertà interpretativa. A riguardo, vengono presentati esempi delle pagine dei fumetti *P.K.* e *W.I.T.C.H.*. Anche in queste tavole che, al contrario delle altre, sono ricche di vignette di tutte le dimensioni e di personaggi che escono dai bordi, si nota comunque l'assenza di linee oblique, gli manca quindi un certo movimento. Molto diverse sono le pagine dedicate alla struttura delle tavole che si trovano nei manuali giapponesi, in quanto le vignette possono essere usate in totale libertà e, infatti, non vengono proposti né gabbie di riferimento né esempi su come dividere le tavole. Ma questo non vuol dire che non vi siano dei consigli da seguire per catturare il lettore: in *Manga chōshokyūkōza*, l'autore spiega come dalla posizione delle vignette dipenda anche l'impatto che esse stesse avranno sul lettore. In particolare,

¹⁵ Andrew LOOMIS, *Creative Illustration*, New York, The Viking Press, 1947.

sono due i tipi di vignette che vengono illustrati. Il primo è chiamato *megurikoma* 巡りコマ (vignetta che fa voltare): si tratta dell'ultima vignetta della pagina sinistra, che serve per invogliare il lettore a voltarla e a proseguire con la lettura. Solitamente le *megurikoma* mostrano un primo piano, o una porzione di un personaggio, che è soffocato dalla vignetta. Al contrario, girando pagina, si prova un forte senso di apertura e respiro: la vignetta in alto, nella pagina successiva, si chiama *hikigoma* 引きコマ (vignetta che cattura), in quanto cattura l'attenzione del lettore. L'autore del

manuale propone di usarla per mostrare primi piani del protagonista, momenti di forte empatia o scene che rappresentano lo scorrere del tempo. Sempre in questo manuale, viene spiegato come sia importante alternare diversi tipi di campi (lunghi, medi e corti) per creare dinamismo e tenere vivo l'interesse del lettore. Inoltre, un'altra caratteristica che viene spesso sottolineata nei manuali giapponesi è il fatto che ciascuna pagina debba avere una vignetta più grande di tutte le altre e che colpisca subito anche un lettore che sta leggendo velocemente. Queste idee non vengono neanche lontanamente contemplate nei fumetti della Marvel. Infatti, nel libro di Lee e Buscema, vengono presentati solamente gli schemi composti da sei vignette, come struttura base. Anche quando vengono proposte delle variazioni, le diagonali rimangono praticamente assenti (cosa che invece consiglia Hart per spezzare la monotonia). L'unica pagina che

Carta & Matita

LA COSTRUZIONE DELLA TAVOLA

Linguaggio CIFRATO

Sceneggiatore e disegnatore comunicano utilizzando un codice funzionale a descrivere i contenuti della tavola. Ecco le chiavi per decrittarlo.

Impostata la gabbia, passiamo a riempire le vignette. La sceneggiatura indica quali scene conterranno e le relative inquadrature, con l'esattezza che si ottiene ricorrendo a un **lessico tecnico**, fatto di sigle e abbreviazioni. Ogni inquadratura ha un proprio **valore registico e narrativo**, il cui impiego è di competenza dello sceneggiatore. Il disegnatore invece deve saper interpretare il "cifriario", per tradurlo in immagini, rispettando il senso della narrazione e bilanciando la composizione della tavola. Esaminiamo le notazioni più utilizzate.

78

◀ Il viso del personaggio riempie la vignetta (tranne lo spazio destinato al testo), tanto che i contorni sono parzialmente o del tutto esclusi dalla scena.

Il volto del personaggio occupa la maggior parte dell'area, ma la distanza è maggiore che nel P.P.P. e ne vediamo i contorni.

P.P.P. Primissimo piano

P.P. Primo piano

◀ Il campo visivo seziona il personaggio appena sotto il torace, come nelle classiche inquadrature televisive.

È definito così per essere stato concepito per i film western. Il personaggio è visibile fino all'incirca a mezza coscia.

M.B. Mezzobusto (o mezza figura)

P.A. Piano americano

Figura 7. Spiegazione del linguaggio usato tra sceneggiatori e disegnatori.
Alessandro SISTI, *Fumetto Disney – Manuale di sceneggiatura e disegno*, Torino, Walt Disney Company Italia, 2012, p. 78.

emerge tra tutte è la prima, che equivale a una copertina della storia e che, di conseguenza, deve essere di forte impatto.

Infine, per quanto riguarda la struttura della trama, bisogna sottolineare il fatto che tutti i manuali giapponesi propongono lo schema *ki-shō-ten-ketsu*, che noi abbiamo già analizzato. Viene quindi presentata una trama che si articola in quattro parti: inizio, svolgimento, svolta, conclusione. Curioso è il fatto che, nei manuali giapponesi, più volte vengono ripresi gli stilemi *shōnen* e *shōjo*, e non solo per quanto concerne lo stile con cui disegnare i personaggi, come abbiamo già visto. Molti manuali (soprattutto in *Manga chōshokyūkōza* e in *Manga irasuto tekunikku daihyakka 2*) accennano alle strutture più comuni rintracciabili in questi generi e le ripropongono come pattern, spiegando come costruire delle storie che si inseriscano all'interno del genere. Il manuale che forse si allontana di più dalle trame classiche è quello di Yuu Watase, che si è sempre distinta grazie ai suoi *shōjo manga* incredibilmente originali e rivolti a un pubblico un pochino più adulto e incredibilmente originali: come abbiamo visto buona parte del volume è infatti dedicata alle tecniche utilizzabili per uscire dagli schemi e rendere la storia interessante. Confrontando queste strutture con quelle proposte nel manuale Disney troviamo numerose differenze (Fig.7). Innanzitutto, in questo manuale, il lettore viene fornito del linguaggio tecnico necessario per scrivere una sceneggiatura, ammettendo come presupposto che il disegnatore e lo sceneggiatore siano persone diverse - cosa che non avviene nei manuali giapponesi (per quanto, in realtà, i *manga* scritti a quattro mani non siano certo pochi). Inoltre, la storia viene presentata divisa in tre parti: incipit, corpo e desinit. Si tratta, in altre parole, di inizio, corpo e conclusione, dove il corpo è inteso come un lungo percorso che il personaggio affronta per risolvere un problema posto nell'incipit e dove il desinit è visto come un semplice scioglimento dei nodi. La trama è quindi divisa in tre parti, non in quattro, e non è prevista nessuna svolta finale mirata a sorprendere il lettore. Invece, nel volume della Marvel (o in quello di Hart) non si accenna minimamente alla trama, probabilmente perché questi sono volumi rivolti unicamente a futuri disegnatori e non ad aspiranti sceneggiatori, che, anche in questo caso, sono considerati una categoria a parte. Molto interessante è invece quello che si trova nell'altro manuale di Hart, ossia *Drawing on the Funny Side of the Brain*. In questo libro, che come abbiamo visto si dedica principalmente alla creazione di vignette comiche, sono presentate delle strisce suddivise in quattro vignette. Questo schema potrebbe ricordare la divisione in quattro che abbiamo trovato nelle *yonkoma* giapponesi, non molto dissimile da quella del *ki-shō-ten-ketsu*, visto che vi è un prolungamento della parte iniziale. Provando ad analizzarla velocemente, vediamo che la struttura proposta da Hart è la seguente: la prima scena è introduttiva, la seconda sviluppa la battuta, la terza pone la base per la battuta finale, la quarta consiste nel *punch*, il pugno (in senso comico) vero e proprio. È, insomma, uno schema destinato prettamente a far ridere il

lettore. Tuttavia, nella maggior parte degli esempi che riporta l'autore, la seconda vignetta è inesistente, o coincide con la terza, portando così il numero delle vignette da tre a quattro, rientrando così nei canoni già osservati (struttura divisa in tre parti).

Per quanto sia difficile tirare le somme, in questo caso, abbiamo visto che numerose sono le differenze tra i manuali. Cambia lo stile di disegno, l'età e il tipo di personaggi proposti come protagonisti, i trucchi per aumentare l'enfasi, le divisioni in vignette che vengono indicate e anche la struttura della trama.

III.2 Analisi – Astro Boy

Astro Boy, in originale *Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム (Atom dal braccio di ferro), è probabilmente il più famoso *manga* di Tezuka Osamu, serializzato sulla rivista *Shōnen Manga* di Kobunsha, dal 1952 al 1968. Ne è stata tratta anche una serie animata che viene considerata il primo *anime* giapponese, e che ha riscosso grande successo in tutto il mondo. Ho analizzato i primi tre volumi dell'edizione pubblicata nel 2010 da Planet *Manga*, una divisione editoriale della Panini Comics, e concepita come antologia delle storie più belle. La storia, che si svolge in un mondo futuristico dove i robot convivono con gli esseri umani, racconta le avventure di Atom, un robottino dall'aspetto di un bambino, dotato di un grande cuore, tanto quanto di una forza incredibile. Costruito da uno scienziato con lo scopo di riportare in vita il proprio figlio defunto, viene poi ripudiato una volta che l'uomo si accorge che il robottino non sarebbe mai cresciuto come tutti gli altri bambini. Atom viene però accolto dal dottor Ochanomizu, con il sostegno del quale diventa un difensore della giustizia e protettore del mondo. Ciò che colpisce di questo *manga* è il fatto che Tezuka non si limiti a narrare una semplice battaglia tra bene e male, bensì tocchi temi altamente delicati come la differenza tra esseri umani e robot o il continuo razzismo che questi ultimi subiscono. In altre parole, la tematica che si può dire contraddistingue questa opera pionieristica del fumetto giapponese è la continua battaglia di un bambino contro i pregiudizi e le ingiustizie.



Figura 8. Tavola 36 del primo volume di Astro Boy.

Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 1, Modena, Panini Comics, 2010, p. 36.

(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).

modo in cui sono rappresentati gli sfondi e il fatto che siano presenti in quasi tutte le vignette ricorda molto il fumetto Disney di quegli anni, così come le icone che vengono indicate per rappresentare stupore o agitazione. Lo stile è molto morbido e tondeggiante, e anche la dolcezza del volto tipica di Atom ricorda lo stile usato nell'animazione Disney, così come la struttura rigida della gabbia. Notiamo come mentre il viso di Atom ha tratti semplici e dolci, gli altri personaggi sono

Analizzando una delle prime tavole di *Astro Boy* (Fig. 8), l'occhio coglie subito la rigidità della gabbia e la chiara derivazione occidentale dello stile di disegno. Infatti, la struttura a vignette chiuse, che ne contiene ben dodici, lascia poco spazio all'occhio per vagare liberamente, anche a causa di un alto numero di testi e dialoghi. Questa è la norma per quasi tutte le pagine di fumetto che si trovano all'inizio del primo volume. Unica eccezione sono alcune pagine in cui due vignette vengono unite tra loro a formarne una sola, di più grandi dimensioni. Per il resto, le variazioni sono praticamente assenti.

A livello di stile, si può notare una forte influenza disneyana: il

fortemente caratterizzati, così come spiegato da McCloud.¹⁶ Nel complesso, si può sostenere che la mancanza di spazi bianchi e di pagine senza testo coinvolgano meno il lettore, trasmettendogli l'impressione di star vedendo un film, mentre scorre con l'occhio da un fotogramma all'altro, senza coinvolgerlo direttamente. Manca l'applicazione di quelle tecniche di coinvolgimento che caratterizzano i fumetti giapponesi attuali. L'unico momento di maggiore immedesimazione concessa al lettore è contenuto nella seconda vignetta della pagina presentata qui sopra (Fig. 9): i pensieri di Atom vengono rappresentati graficamente, senza l'uso di parole, lasciando che sia il lettore a interpretarlo e condividendolo quindi in modo maggiormente diretto.

Sotto alcuni punti di vista, quindi, lo stile che Tezuka utilizza in queste pagine è ancora fortemente legato a quello dei maestri a cui si è ispirato. Ma questo cambia man mano che l'opera prosegue. A dire la verità, fin dall'inizio, si possono già trovare alcune delle caratteristiche che abbiamo visto essere caratterizzanti dei *manga*, per quanto in numero estremamente basso. Proviamo a elencarli. Nelle prime pagine si nota un pugno che esce fuori da una vignetta con forza, donando grande impatto alla scena: vi sono quindi immagini che rompono le gabbie. Inoltre, vi è una vignetta che contiene un momento in cui Atom è particolarmente triste, in questa scena, il pavimento acquista una forma lugubre e melmosa, a rappresentare lo stato d'animo del personaggio (per quanto vada



Figura 9. Sfondo rappresentativo delle emozioni di Atom.

Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 1, Modena, Panini Comics, 2010, p. 28.

(*Tetsuwan Atomu 鉄腕アトム*, 1952 - 1968).

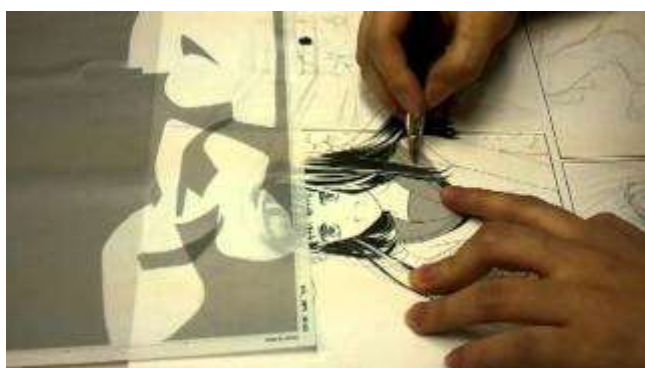


Figura 10. Il retino è stato qui tagliato e staccato dalla sua base adesiva. Poi viene posizionato sull'area della tavola che si vuole annerire (in questo caso il colletto della ragazza). Si tolgono le aree in eccesso nel caso sia troppo grande e si preme con forza per fare in modo che la colla lo fissi sulla pagina.

sottolineato che, nonostante questo, si vedono comunque le gambe di Baffo e del dottor Ochanomizu dietro ad Atom: il robottino non è completamente inglobato nei suoi pensieri, lo sfondo rimane parzialmente realistico). Inoltre, interessante è l'uso dei retini, quasi totalmente assente nei fumetti non giapponesi. Questi non sono altro che fogli autoadesivi, che vengono applicati sulla tavola per riempire determinate

¹⁶ Scott MCCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperCollins Publishers, 1993, p. 51.

aree di grigio (Fig. 10). La loro funzione è prevalentemente estetica, permettono all'autore di spezzare la monotonia del bianco e nero in modo veloce; inoltre ricreano l'illusione del grigio grazie a una trama più o meno fitta di puntini neri a intervalli regolari, permettendo una resa ottimale in fase di stampa, dal momento che gli stessi macchinari di stampa utilizzati dalle tipografie funzionano grazie al medesimo principio visivo. Col tempo anche i retini si sono evoluti, e dai semplici grigi piatti dei tempi di Tezuka sono giunti a permettere di rappresentare varie sfumature ed effetti speciali, per poi venire affiancati o totalmente sostituiti, in tempi recenti, dalla retinatura digitale al computer. Tornando all'analisi della tavola in esame, le caratteristiche appena osservate (il pugno che esce dalla vignetta, il pavimento che trasmette tristezza e l'uso dei retini) sono le uniche eccezioni che si trovano nella prima metà del volume. Difatti, in questa raccolta che contiene le prime storie di Astro boy, non troviamo quasi nessuna vignetta dal taglio obliquo, né immagini che escono dalle vignette o linee cinetiche soggettive e sfondi che rappresentino le emozioni dei personaggi, tutte caratteristiche oggigiorno considerate "tipiche" dei *manga*. Tantomeno vi si trovano degli spazi bianchi, visto che quasi ogni vignetta ha un suo sfondo realistico rappresentato. Ma come vedremo più avanti, lo stile di Tezuka si evolve in modo chiaro nel corso dell'opera, ponendo le basi per quello che oggi è diventato il *manga* moderno.

Proviamo però prima a studiare la trama di una delle prime avventure di Atom. Analizziamo il primo capitolo, intitolato "Elettrofolgore". La storia tratta di un robot particolarmente potente e dall'aspetto invisibile, chiamato Elettrofolgore, che viene rubato da una banda di malviventi che approfittano della sua ingenuità per fargli compiere dei crimini. Sotto ricatto, la polizia si trova impossibilitata ad agire, e nel frattempo i furti si moltiplicano. Atom, che non capisce come mai le forze dell'ordine non si ribellino a questi soprusi, riesce a fare amicizia con Elettrofolgore, e inizia a spiegargli la differenza tra bene e male. In seguito, sempre più deciso a risolvere la situazione e pensando di fare del bene, il robottino interviene in un incontro tra la polizia e la banda malavitosa, ma Baffo, suo maestro di scuola e collaboratore delle forze dell'ordine, viene ucciso. Quando anche il dottor Ochanomizu viene minacciato con una lettera minatoria, Atom fa di tutto per convincere Elettrofolgore a ribellarsi ai suoi sfruttatori, ma il robot invisibile, confuso, sembra incapace di decidere da che parte stare. Quando infine Elettrofolgore si presenta nel laboratorio del dottore tenendo in mano una bomba, Atom si precipita a fermarlo e l'azione si risolve in un inseguimento contro il tempo per tutta la città di Tokyo. La bomba si avvicina, secondo dopo secondo, al momento dell'esplosione. Infine, senza alcun preavviso, Elettrofolgore sfreccia verso il cielo e la bomba esplode con lui. In altre parole, il robot si era reso finalmente conto di quale fosse l'azione giusta da compiere e si era ucciso, conscio di essere una macchina troppo pericolosa in mano umana. Questa svolta inaspettata conduce allo scioglimento dei nodi: si scopre che Baffo era ancora vivo e,

nel frattempo, è entrato in possesso di informazioni che gli permettono di incastrare la banda di criminali. Il capitolo, così, giunge rapidamente alla fine. Questa struttura rientra perfettamente nello schema *ki-shō-ten-ketsu*. La storia dura 44 pagine: la parte introduttiva e quella centrale della storia, che corrispondono al *ki* e allo *shō*, durano per 40 pagine; il *ten*, ossia la morte di Elettrofolgore, coincide con la quartultima tavola; il *ketsu*, infine, è contenuto nelle ultime tre tavole. La storia non è certo monotona: è ricca di continui sviluppi e di piccoli colpi di scena, ma quello finale rimane il più eclatante e l'unico che porta alla risoluzione di tutta la trama. Questo schema si rintraccia anche in tutti gli altri capitoli: dopo una lunga e appassionante narrazione, vi è una improvvisa e totalmente inaspettata svolta che porta a una conclusione estremamente rapida e d'effetto. Facendo un altro esempio, più breve, in uno dei capitoli successivi, uno dei personaggi che aiuta Atom nel corso della storia, rivela alla fine di essere malvagio e attacca il robottino. Il suo gesto, però, permette a degli amici di Atom di fuggire, ponendo così un'improvvisa fine alla vicenda.

Proviamo ora, come fa Natsume in *Naze manga wa omoshiroi no ka*, a scomporre anche le singole pagine seguendo lo schema *ki-shō-ten-ketsu*. Utilizziamo la pagina 36, proposta precedentemente, visto che è già stata spiegata la trama del capitolo in cui si colloca, quello di Elettrofolgore. Le prime quattro vignette coincidono con l'introduzione: ci viene mostrato Atom che cammina sconsolato per la morte di Baffo (che è in realtà ancora vivo, come il lettore scopre a fine capitolo) e si vede arrivare una lettera indirizzata a Ochanomizu. Viene poi approfondito il tema nelle 8 vignette successive: il dottor Ochanomizu viene minacciato di morte da un gruppo di criminali; Atom, dopo esserne stato informato, si trova costretto a rivelare che lui è in contatto con il robot che lavora per questi malavitosi, ma sostiene anche con decisione che il robot sia in realtà buono. Ne segue la svolta: invece che sgridare Atom, Ochanomizu si complimenta con il robottino per il suo grande cuore. Nelle ultime vignette conclusiva, il dottore, che ora scopre di avere una possibilità di salvarsi, cerca di ottenere da Atom maggiori informazioni riguardo a Elettrofolgore. Queste si pongono come vignette di chiusura e collegamento per la pagina successiva.

Come abbiamo visto, nei primi capitoli di *Astro Boy* scarseggiano le variazioni nella struttura della tavola, così come qualsiasi icona o effetto grafico originale. Ma, proseguendo nella lettura, si nota un netto cambiamento. Già nella seconda metà del primo volume, Tezuka tenta di apportare delle variazioni allo schema delle vignette. Si libera della gabbia stretta a 12 vignette, usata fino a quel momento, e inizia a variare dimensioni creando dei settori nella tavola. Interessante è per esempio la struttura della pagina 94, riportata di lato (Fig. 11). La tavola è divisibile in due parti: una superiore e una inferiore. In quella superiore vi è un'introduzione alla scena: Atom vola e raggiunge il palazzo che sta cercando. La parte inferiore è a sua volta divisa in due, verticalmente parlando, da un gutter molto più spesso. Nella prima parte Atom, che cerca di capire da dove provenga il suono che sente, entra ed esce da un grattacielo che viene rappresentato come fosse un unico disegno, ma diviso in tre parti dalle vignette. Nella seconda parte si vede Atom, entrato nel palazzo, e le azioni che egli compie. Importante è anche il fatto che sia il fumo nella vignetta in basso a destra, sia il balloon nella vignetta in basso a sinistra escono fuori dalla vignetta, rompendone i bordi. Tezuka inizia quindi a sperimentare sempre più, sfidando la rigidità della struttura delle vignette.



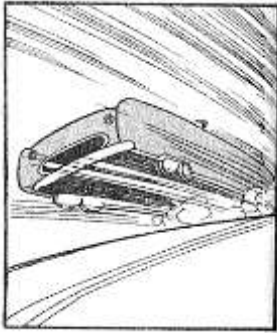
Figura 11. Tavola 94, pagina dalla struttura innovativa. Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 1, Modena, Panini Comics, 2010, p. 94.
(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).

E verso la fine del *tankōbon* 単行本 (volume monografico), le tavole tendono a differenziarsi sempre più le une dalle altre. Inoltre, non si trova più neanche una tavola che abbia ben 12 vignette, bensì la media si abbassa notevolmente, arrivando a comprendere tavole con 3 o 4 vignette. Aumenta anche esponenzialmente l'utilizzo del bianco, come si nota nelle pagine 176 e 177 (Fig. 12).



Figura 12. Pagina in cui si trovano numerose aree bianche.
Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 1, Modena, Panini Comics, 2010, p. 176-177
(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).

Infatti si può notare come gli sfondi siano spesso omessi permettendo così al lettore di concentrarsi sull'azione, la cui forza di impatto aumenta notevolmente. Questa tecnica viene utilizzata anche nella vignetta in alto della pagina sinistra, dove, per via del grande spazio che circonda i personaggi, la mancanza del resto dello sfondo si nota particolarmente. Ma allo stesso tempo, quest'ultimo avrebbe interferito nella lettura dell'immagine rendendola meno chiara. In questo modo, invece, il dialogo pronunciato da Baffo sembra spiccare con forza, così come il colpo che tira al pullman. Infine, sempre nel primo volume, è possibile anche trovare degli accenni a linee cinetiche di tipo



sogettive (Fig. 13). Queste vanno poi ad aumentare sempre di più nei volumi seguenti, per quanto vengano usate molto più raramente di quanto sono utilizzate tutt'ora.

Nel volumi successivi, Tezuka osa ancora di più. Il numero delle vignette diminuisce così tanto che se ne trovano alcune straordinariamente grandi. Mostriamo qui sotto la prima pagina del

Figura 13. Esempio di linee cinetiche soggettive.

Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 1, Modena, Panini Comics, 2010, p. 191. (*Tetsuwan Atomu 鉄腕アトム*, 1952 - 1968).

secondo volume: si noterà la forza d'impatto della prima vignetta, che fa immergere il lettore in un'ambientazione spaziale, portandolo a bordo di un treno futuristico (Fig. 14). Più avanti, si trovano anche vignette che arrivano a occupare una pagina intera. Inoltre anche i testi diminuiscono, sempre più, favorendo un rallentamento della trama e una maggiore attenzione a piccoli movimenti, (come un viso che si volta o i moderati gesti di una mano). Infine, aumenta anche l'attenzione sui visi

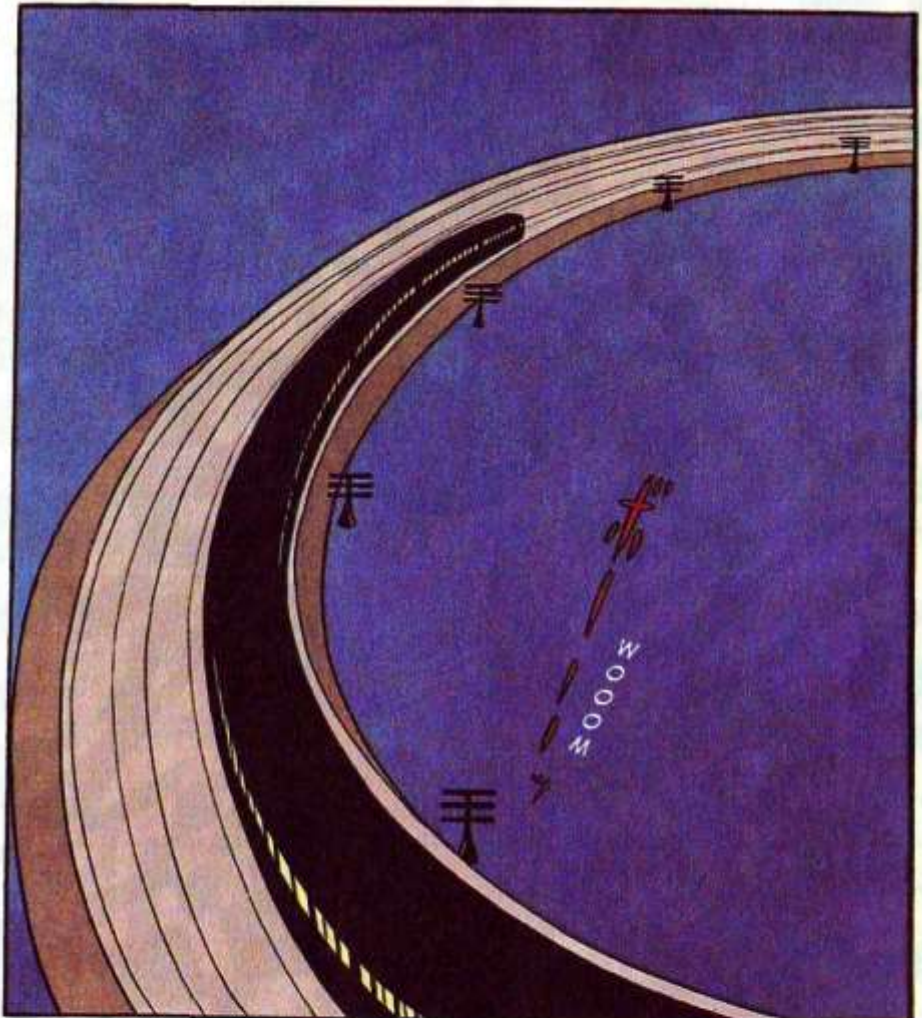


Figura 14. Pagina di apertura del secondo volume: vignette grandi e di varie dimensioni

Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 2, Modena, Panini Comics, 2010, p. 1. (*Tetsuwan Atomu 鉄腕アトム*, 1952 - 1968).

dei personaggi, facendo di conseguenza salire il numero dei primi piani.

Mostriamo qui una pagina del terzo volume nella quale si notano chiaramente molte delle innovazioni apportate da Tezuka e che si sono poi sviluppate fino ai giorni nostri. Tra queste, troviamo la struttura della tavola molto più dinamica, le linee cinetiche soggettive e i personaggi e balloon che escono dalle vignette (Fig. 15). Inoltre, in questa tavola che contiene una scena d'azione, si può notare che, per creare dinamismo, Tezuka ha utilizzato una vignetta con un taglio leggermente diagonale. E non solo, spesso anche la linea d'orizzonte è inclinata, i personaggi risultano infatti posizionati in diagonale, donando maggiore impatto alla scena.

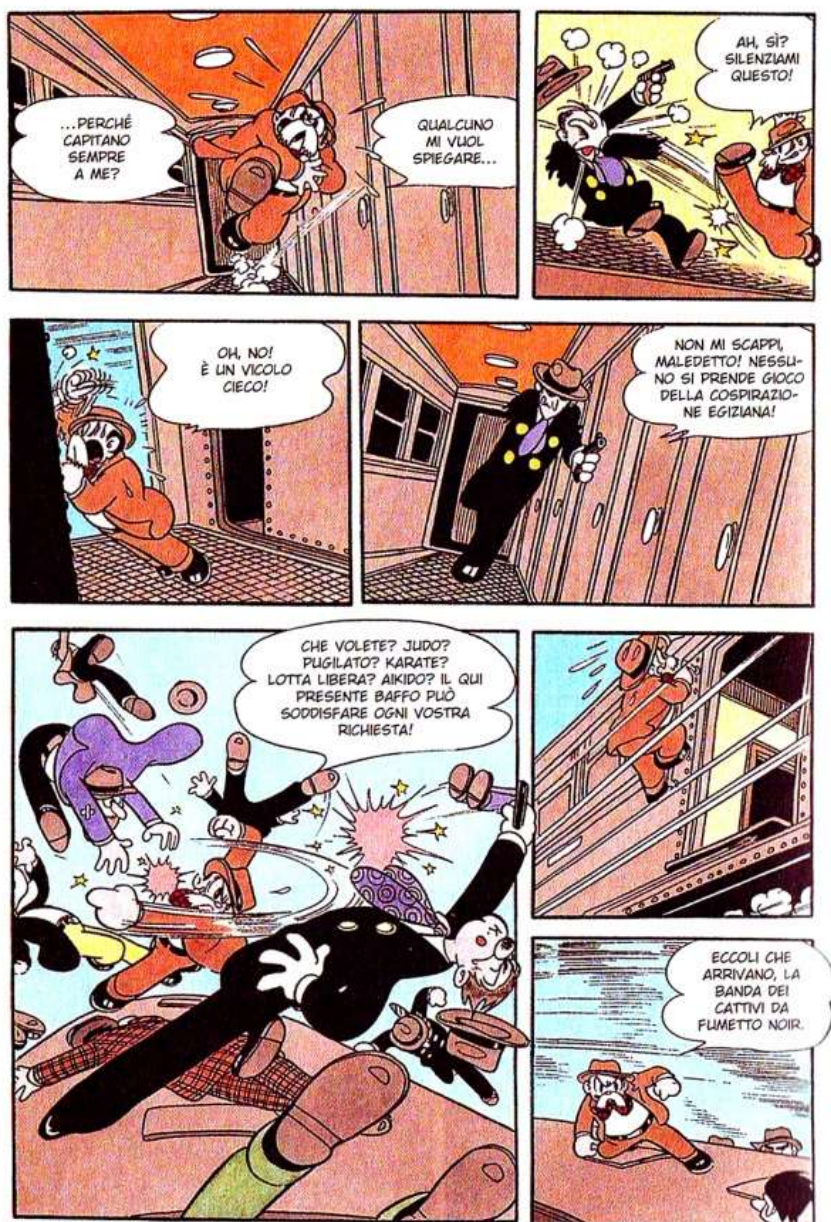


Figura 15. Pagina ricca di dinamismo.

Osamu TEZUKA, *Astro Boy*, 2, Modena, Panini Comics, 2010, p. 5.

(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).

Invece, ciò che

rimane invariato anche nei volumi successivi è la struttura delle trame, che continuano a funzionare efficacemente grazie all'utilizzo della struttura *ki-shō-ten-ketsu*.

III.3 Analisi – Edgar e Allan Poe

Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe (in originale intitolato *Pō no ichizoku* ポーの一族, traducibile come “La famiglia Poe”) è un *manga* di Moto Hagio 萩尾望都 (1949 -) in tre volumi, pubblicato a partire dall’anno 1972, ed è conosciuto per essere stato il primo *shōjo* della casa editrice Shogakukan a essere raccolto e pubblicato in volumetti monografici.

La sua autrice, Moto Hagio, è ritenuta una *mangaka* cult del fumetto per ragazze, ha vinto numerosi concorsi di fumetto e premi ed è stata tra le primi autrici giapponesi a toccare il tema dello *shonen ai*, ossia di storie d’amore tra adolescenti a tematica omosessuale. Hagio faceva parte del “Favoloso gruppo 24”, ossia di un gruppo di artiste che è diventato famoso per aver rivoluzionato lo *shōjo manga* tra le cui componenti, caratterizzate quasi tutte dal fatto di essere nate nell’anno 24 dell’era Shōwa (ossia il 1949), vi erano anche le famose Ikeda Riyoko 池田 理代子 (1947 -) e Keiko Takemiya 竹宮 恵子 (1950 -).

Pō no ichizoku è un *manga* che racconta le avventure senza tempo di un vampiro di nome Edgar e dei suoi viaggi dalle tinte gotico e romantiche. Inizialmente il ragazzo è in viaggio con altri due vampiri adulti e sua sorella Marybell, ma dopo la loro morte, egli comincia a viaggiare in compagnia di un ragazzo di nome Allan, che lui stesso trasforma in vampiro. Gli episodi però non vengono presentati in ordine cronologico: alcune storie si svolgono prima della morte di Marybell, mentre altre si svolgono quando Marybell è già morta, nel periodo in cui Edgar viaggia in compagnia di Allan. Inoltre, anche le avventure di Edgar e Allan (che comunque costituiscono la maggior parte della narrazione) non sono presentate in modo lineare: di capitolo in capitolo ci si trova in secoli diversi, viaggiando avanti e indietro nel tempo, senza alcun apparente ordine e rispecchiando così l’intricato filo del destino di queste creature che vivono una vita senza fine.

Le corde toccate da Moto Hagio sono molte e molto sensibili. In quasi tutti gli episodi si nota concretamente la differenza tra esseri umani e vampiri, un gap incolmabile di cui Edgar soffre per tutto il corso del fumetto, senza riuscire a trovare pace. Infatti, nonostante la sua bellezza quasi angelica, lo sguardo affascinante e il sorriso beffardo, talvolta maligno, che lo caratterizzano, Edgar non riesce a trovare un equilibrio interno. Bloccato in un corpo di adolescente, incapace di provare dolore fisico, i suoi pensieri rimangono legati all’adorata sorella Marybell per tutto il corso dell’opera, come in un continuo incubo dal quale non riesce a uscire. Edgar appartiene a un mondo fatto di eleganza, di rose, di estrema bellezza, di tè e di perfezione. Ma anche a un mondo dove non si cresce, non si riesce ad apprendere dalle esperienze, non si ottiene nulla, e dove, di conseguenza, l’oggi è uguale al domani (come dimostra l’ordine non-cronologico in cui sono presentati i capitoli: non è necessario in quanto non c’è alcuna evoluzione dei personaggi). Intrappolato in

quest'esistenza statica, Edgar si trova più volte a confrontarsi con gli esseri umani, talvolta scoprendo affascinato cosa sia l'amore e come i mortali, nonostante la loro vita caduca, riescano vivere felicemente, al contrario suo. Le tinte oniriche e gotiche di questo fumetto catturano il lettore, trasportandola in una dimensione priva di tempo, che è, allo stesso tempo, sia affascinante che inquietante.

Analizziamo ora una pagina del terzo volume:

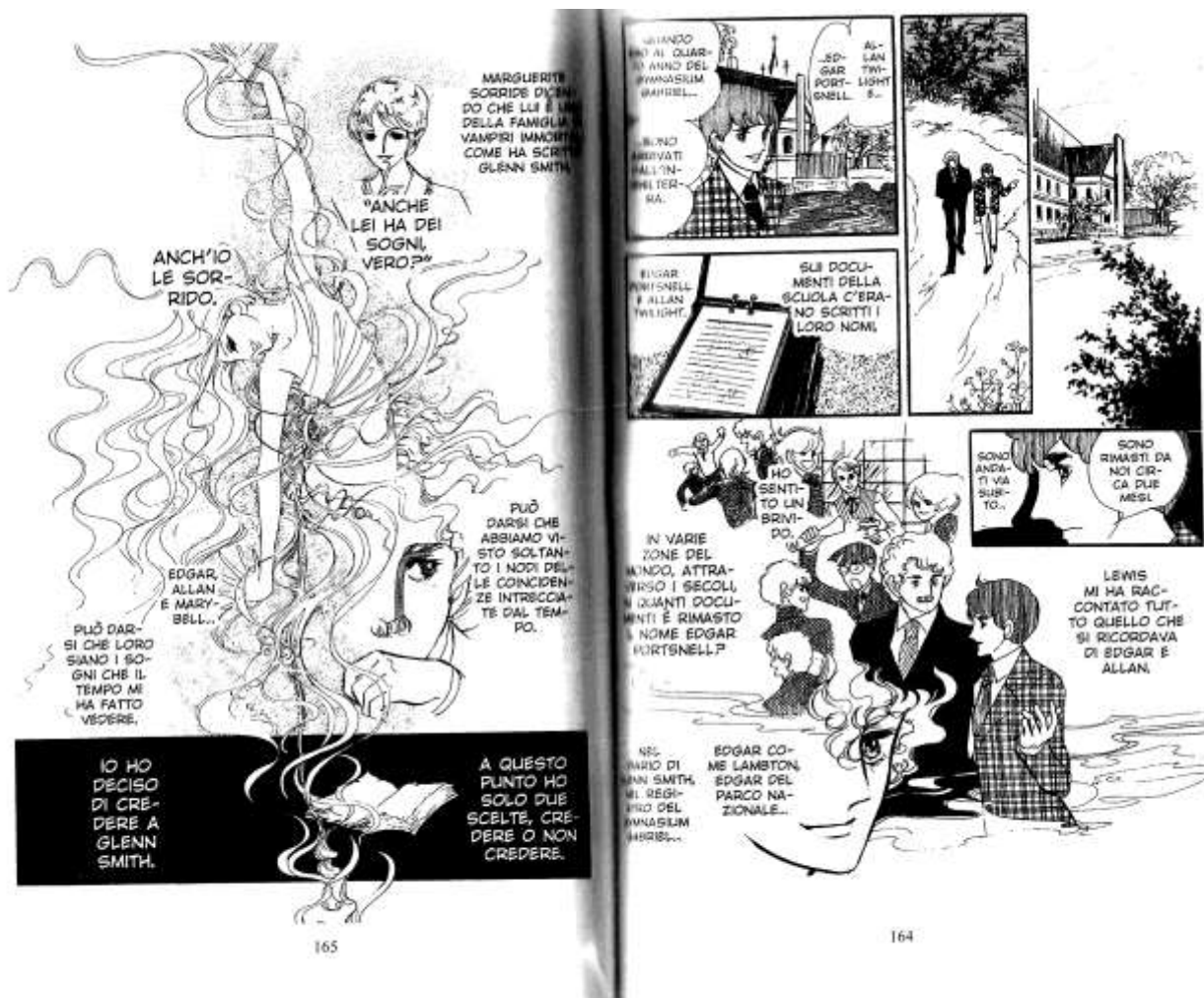


Figura 16. Doppia tavola (164-165) del terzo volume.

Moto HAGIO, *Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe*, 3, Bologna, Kappa Edizioni, 2012, p. 164-165.

(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).

Nella tavola 164 (Fig. 16), vediamo un uomo di nome Marshall, che sta investigando sulla figura di Edgar. Egli è infatti entrato in possesso di vari documenti che, nonostante provengano ciascuno da un'epoca diversa, accennano tutti a uno strano e affascinante ragazzo, che sembra corrispondere alla perfezione al ragazzo-vampiro. Vediamo Marshall ascoltare con interesse il racconto di Lewis, un ragazzo che ha conosciuto Edgar e Allan durante l'infanzia.

La prima vignetta è aperta, ossia priva di bordi, e ci mostra una villa. In primo piano, però, vi è un cespuglio, dietro al quale il lettore viene collocato, come se stesso spiando l'edificio mentre è nascosto tra le foglie. La vignetta successiva è verticale e fornisce al lettore l'ambientazione in cui si collocano anche le due vignette a fianco: Marshall e Lewis che camminano uno di fianco all'altro. Nella metà inferiore della tavola troviamo invece una piccola vignetta molto stretta che ci mostra una porzione del viso di Lewis e che fa da introduzione all'ultima, spaziosa vignetta: i due uomini che camminano avvolti da numerose immagini e testi. Questi non sono altro che, rispettivamente, i ricordi di Lewis e i pensieri di Marshall, che si incontrano e si intrecciano. Il volto di Edgar aleggia nell'aria, sorridendo beffardo e con uno sguardo rivolto lontano, rendendolo una figura sfuggente, così come è per Marshall.



Figura 17. Sfondo che rappresenta le emozioni dei personaggi

Moto HAGIO, *Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe*, 2, Bologna, Kappa Edizioni, 2012, p. 270.
(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).

La pagina successiva ha un'impostazione molto più onirica, con vignette sovrapposte che abbiamo già definito struttura a multilivelli¹⁷: contiene le riflessioni di Marshall riguardo all'esistenza di Edgar e dei suoi compagni. La tavola è divisa in due per il verticale, da una figura slanciata e bellissima, dai lunghi capelli e dallo sguardo felice. Ed è interessante notare come essa sia collegata da un effetto luminoso alla figura di Marguerite, la donna di cui Marshall si è innamorato a prima vista. E come a seguire i pensieri dell'uomo, la donna al centro della tavola può somigliare sia a Marguerite che ai perfetti vampiri che tanto Marshall sta cercando, formando così una chimera che rappresenta i desideri dell'uomo. La vignetta nera contiene al centro un diario molto antico, altra fonte posseduta da Marshall che accenna alle figure di Edgar e Allan. I pensieri del personaggio navigano per la tavola, troppo assorto per notare il mondo intorno a sé. Infatti, essendo l'attenzione posta sui suoi ragionamenti, il corpo dell'uomo è disegnato solo parzialmente: risaltano un occhio e la mano su cui appoggia il mento, pensieroso.

Come abbiamo visto, sono numerose le innovazioni grafiche che troviamo in questo *manga*, molte delle quali sono evoluzioni di tecniche già sperimentate in *Astro Boy*, il quale, va sottolineato, è uscito una ventina di anni prima. Vi è un altissimo numero di vignette aperte, che eseguono le funzioni che abbiamo categorizzato come caratteristiche dei fumetti giapponesi: la prima è quella di introdurre il lettore in un ambiente, sia

¹⁷ ITŌ Gō, *Tezuka izu deddo: hirakareta manga hyōgenron e* (Tezuka è morto – Verso una più aperta teoria delle espressioni dei *manga*), Tokyo, NTT Shuppan, 2005, p. 225.

questo un luogo vero e proprio o la mente di un personaggio; la seconda è il fatto di rispecchiare graficamente uno stato di immersione nei propri pensieri, ossia una mancanza di limiti fisici e un vagabondare libero della mente (Fig. 17). Interessante è anche notare come, nella parte inferiore della prima tavola, vi siano degli iconici fili di fumo che la attraversano, avvolgendo i due uomini, persi all'interno di pensieri e ricordi. I capelli di Edgar invece si fondono con l'abito di Marshall, formando l'immagine di un fuoco che lo brucia dentro, simbolo del desiderio di sapere dell'uomo. Nella seconda pagina, entrambe le figure femminili, di grande bellezza, sono contornate da una serie di fitti puntini che trasmettono l'idea di qualcosa di etereo e luminoso. Tanti sono infatti gli effetti che vengono creati con una tecnica di puntinatura (ossia disegnando numerosi puntini accostati tra loro) come vedremo tra poco.

Sono, difatti, numerose le innovazioni che si ritrovano a livello grafico in questo *manga*. Prima di tutto, numerosi sono gli sfondi nei quali è rispecchiato il sentimento dei personaggi.



Figura 18. Sfondo floreale

Moto HAGIO, *Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe*, 2, Bologna, Kappa Edizioni, 2012, p. 270.

(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).

Alcuni, come abbiamo visto, sono ottenuti tramite una serie di puntini o trattini accostati, e vengono usati per creare effetti di luce, così come, per esempio, degli effetti sabbiati che esprimono malinconia. Ma ce ne sono anche di altri tipi. In particolare, visto i toni gotici e melanconici del *manga*, si trovano lampi di luce su sfondo nero che rappresentano lo shock o le decorazioni con piante e fiori. Infatti, moltissimi sono anche i fiori presenti nelle le tavole, posizionati negli angoli, attorno ai personaggi o semplicemente sparsi nella tavola (Fig. 18). Inoltre, all'interno della storia, i vampiri si distinguono per il fatto di essere grandi amanti delle rose: i fiori sono quindi inseriti contestualmente alla trama, ma vengono usati come ornamento e come simboli per dare maggior risalto a qualsiasi figure o anche solo per abbellire la tavola.

Confrontandolo sempre col più vecchio *Astro Boy*, infine, notiamo un uso più strutturato delle linee cinetiche di tipo soggettivo (Fig. 19). Queste appena presentate sono le caratteristiche più originali di questo *manga*. Ma vi sono anche delle altre tavole con una vignettatura meno dinamica e maggiormente somiglianti a quelle di *Astro Boy*, incentrate sul

procedere dello svolgimento della trama, meno oniriche.

Proviamo ora ad analizzare la struttura di un episodio. Prendiamo in esempio il primo capitolo del secondo volume.

Innanzitutto si nota immediatamente come le storie siano molto più lunghe di quelle di Tezuka o di quelle che si trovano nei *manga* odierni: si aggirano infatti sulle 100, 150 pagine. All'interno dei tre volumi si trovano anche dei capitoli di una trentina di pagine, ma sono decisamente pochi. In questo episodio, l'autrice racconta il modo in cui Edgar è diventato vampiro. La prima parte si incentra infatti sui due bambini, Edgar e Marybell, ancora in forma umana, che vengono abbandonati dai genitori e accolti dalla

vecchia Hannah Poe, capostipite di una famiglia di vampiri. L'anziana donna tiene segreta

la sua vera identità ai bambini e li alleva con cura. Ma un

giorno Edgar assiste per sbaglio alla cerimonia che avrebbe reso una donna un vampiro, viene subito catturato e gli viene rivelata la verità: tutti i Poe sono vampiri e lui stesso è destinato a essere uno di loro, una volta compiuti quattordici anni. Dopo aver cercato di ribellarsi, Edgar decide di accettare, ma in cambio chiede che la piccola Marybell, venga allontanata da quel covo di vampiri di cui ancora non conosce il segreto e che ne venga protetta.

Il tempo passa, Edgar cresce e

viene fatto diventare un vampiro, ma si trova a dover lasciare la città dove era vissuto fino a quel



Figura 19. Linee cinetiche soggettive

Moto HAGIO, *Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe*, 3, Bologna, Kappa Edizioni, 2012, p. 51. (*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).



Figura 20. Alcune scene inserite non strettamente a scopo narrativo

Moto HAGIO, *Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe*, 2, Bologna, Kappa Edizioni, 2012, p. 16.

(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).

momento, dopo aver ucciso avventatamente una ragazza. La storia a questo punto si sposta su Marybell: anche lei cresciuta e allevata da una famiglia di nobili a cui era stata affidata. La bambina si trova contesa tra i due figli del padrone di casa, follemente innamorati della sua bellezza. In seguito, i ragazzi vengono a scoprire è che lei è in realtà loro sorellastra, figlia di un rapporto extraconiugale del padre dei due fratelli con una donna bellissima. Marybell ed Edgar erano quindi stati abbandonati in quanto figli illegittimi. Questa scoperta porta a una serie di disgrazie, che si alternano a delle apparizioni di Edgar. Il ragazzo, infatti, ora vampiro, è curioso di vedere come stia la sorella, e vuole salutarla per darle un ultimo addio prima di partire per un viaggio solitario ed eterno. Dopo il suicidio di uno dei due fratelli, Edgar decide di comparire un'ultima volta da Marybell per dirle addio. Ma in quel momento lei gli salta al collo, lui l'abbraccia e, cambiata improvvisamente idea, la porta via con sé. La storia si chiude sui due ragazzi che danzano su un prato, circondati dai petali che vengono trasportati dal vento.

Con questa storia l'autrice riesce quindi a raccontare della trasformazione di Edgar in vampiro, quanto a rispondere agli enigmi sull'origine e la famiglia dei due protagonisti. E anche qui vediamo come la trama può essere suddivisa in quattro parti: la lunga introduzione (l'infanzia dei bambini); lo sviluppo della trama (la scoperta di Edgar e l'allontanamento di Marybell); la svolta finale (l'addio di Edgar si trasforma in un ritrovamento, i due fratelli si ricongiungono felicemente) e la conclusione.

È invece più difficile utilizzare la struttura *ki-shō-ten-ketsu* per analizzare delle singole pagine. Infatti, le tavole di *Edgar e Allan Poe* sono meno strettamente narrative e molto più ricche di piccoli particolari che hanno lo scopo di scandire il ritmo della storia così come di trasmettere l'atmosfera di un luogo o, più semplicemente, una sensazione (Fig. 20). Inoltre, le pagine ricche di icone e immagini frammentate e sovrapposte, che tanto caratterizzano gli *shōjo manga*, scandiscono un tempo interiore e sono quindi difficilmente scomponibili in momenti strettamente narrativi. Risulta perciò molto più facile applicare questo processo a un intero capitolo piuttosto che alle singole pagine.

Riassumendo, questo *manga shōjo* dai toni gotici mantiene ancora la struttura *ki-shō-ten-ketsu* per quanto concerne la trama dei capitoli, ma non nelle pagine singole. Queste ultime infatti prediligono l'attenzione ai moti interiori e ai pensieri dei personaggi, mostrando al lettore un mondo soggettivo e onirico. Questo si ottiene facendo uso di vignette aperte, pagine dalla struttura dinamica, momenti non strettamente narrativi e numerose icone che permettano di trasmettere le emozioni dei personaggi. Facendo un confronto con *Astro Boy*, si nota che più che una storia con la sua morale, quella che si vuole comunicare qui sono un'atmosfera e un insieme di sentimenti.

III.4 Analisi – Golgo 13

Golgo 13 è un *manga* di Saito Takaō 斎藤 隆夫 (1936 -), che iniziò a essere pubblicato nel 1968, sulla rivista *Big Comic*. Tutt'ora in corso, *Golgo 13* può vantare di essere il *manga* più vecchio ancora in corso di pubblicazione. Ho analizzato una raccolta di storie, selezionate in prima persona dall'autore, pubblicata dalla casa editrice J-pop nell'anno 2012. Se i *manga* analizzati fino a ora si possono collocare all'interno del genere *shōnen* e *shōjo*, questa serie si colloca all'interno del genere *gekiga*, nato nel 1959, grazie a una serie di autori di Osaka, tra cui troviamo Tatsumi Yoshihiro 辰巳 ヨシヒロ (1935 -), Hirata Hiroshi 平田 弘史 (1937 -) e Sanpei Shirato (1932 -). Lontani dalle produzioni *mainstream* di Tokyo, grazie a case editrici minori e più aperte a sperimentazioni, questi autori furono liberi di soddisfare il bisogno di tutte quelle persone che, cresciute con i *manga*, desideravano leggere fumetti con storie rivolte a un pubblico più maturo. Gli autori del *gekiga*, proposero perciò *manga* dai protagonisti adulti e dalle trame complesse, con toni seri e che spesso toccavano temi delicati: la guerra, la morte, la politica, lo spionaggio, gli abusi sessuali, eccetera. Se paragonato a quello che troviamo in *Astro boy*, qui lo stile di disegno è più realistico, ricco di maggiori dettagli e dalle tinte decisamente più dark. Tezuka stesso decise poi di cimentarsi con questo nuovo genere, producendo lavori dai toni adulti quali *Hi no tori* 火の鳥 (La fenice) e *Adorufu ni tsugu* アドルフに告ぐ (La storia dei tre Adolf), permettendo così una maggiore accettazione di questi *manga*.

Il protagonista di questo fumetto è Duke Togo, meglio noto con lo pseudonimo Golgo 13, sicario dalle incredibili capacità. Non vi è una trama di base con un proprio sviluppo: ogni capitolo racconta una missione di Golgo, totalmente slegata dalle altre. Quasi nulla si sa del passato di questo personaggio e l'unica cosa che pare essere certa è l'origine del soprannome che si è scelto. Golgo 13, infatti, è un nome legato alla religione cristiana: “Golgo” indica Golgota, la collina dove Gesù venne crocifisso, mentre “13” è il numero di partecipanti all'ultima cena. Il simbolo di Golgo 13, infatti, è un teschio sormontato da una corona di spine.

Interessante notare il fatto che questo protagonista misterioso, dal volto inespressivo ed enigmatico, è troppo distante dal lettore per suscitare empatia: infatti, quello che viene sviluppato nei suoi confronti è più che altro un sentimento di ammirazione per le sue abilità. Per permettere al lettore di entrare nella storia, Saito inserisce sempre un personaggio più umano, nel quale il lettore possa riconoscersi e che acquista il ruolo di narratore. Infatti, in alcuni capitoli, Golgo compare raramente, se non addirittura solamente alla fine della storia. In altre parole, egli non è infatti il soggetto della narrazione, per quanto ne rimanga il fulcro.

Proviamo ad analizzare una tavola (Fig. 21).



Figura 21. Una tipica pagina doppia di *Golgo 13*.

Takao SAITO, *Golgo 13 – Author's Selection*, 1, Milano, Edizioni BD, 2012, p. 14-15.

(*Gorugo Sātīn* ゴルゴ 13, 1968 -).

Queste pagine hanno una struttura molto semplice e chiara. Si può notare come la composizione sia quindi diversa da quella più dinamica e ricca presentata in *Edgar e Allan Poe*, che si caratterizza per i suoi toni onirici, e come invece tenda piuttosto ad avvicinarsi a uno stile lineare che ben si adatta a un fumetto di genere thriller. Le vignette sono tutte orizzontali e si incastrano una sull'altra con semplicità, rendendo scorrevole la lettura. Per creare dinamicità, invece vengono utilizzati vari trucchi: alternanza dei piani; utilizzo di scene dalla forte prospettiva (Fig. 22); alternanza di vignette aperte e chiuse (Fig. 23). Tante sono infatti le scene con prospettive portate all'estremo, che non si trovano nelle due opere studiate precedentemente. Interessante è anche il modo in cui viene utilizzata l'alternanza tra vignette chiuse e vignette aperte. Quest'ultime vengono qui spesso usate per introdurre un'ambiente e difficilmente se ne trova più di una per pagina. Solitamente vengono posizionate in punti strategici (spesso in cima alla pagina) e sono seguite da vignette chiuse che si concentrano sui dettagli della scena, come a riprodurre il movimento di un occhio che prima si posa sul paesaggio nel suo complesso e solo dopo sui suoi particolari. Notiamo subito una grande

ricchezza di sfondi e di dettagli, così come una forte presenza dei neri: servono a creare maggiore realismo e a donare un clima più cupo al racconto. I visi sono ricchi di pieghe di espressioni e di rughe, così come tante

sono le pieghe nei vestiti. Inoltre, molte sono anche le trame che si trovano negli sfondi o nei tessuti, di quasi sempre. Il tratto è quindi molto più dettagliato, realistico ed elaborato rispetto a quello semplificato dei *manga* pubblicati negli stessi anni e rivolti a un pubblico più giovane. Gli sfondi, inoltre, sono spesso così ricchi di grigi da sembrare colorati (Fig. 24). Infine, al posto dello sfondo è possibile trovare delle semplici trame che rappresentano le emozioni dei personaggi; ma si tratta comunque di casi abbastanza saltuari. Anche l'utilizzo di icone con cui esprimere emozioni è abbastanza sporadico, perché queste minerebbero il taglio realistico della serie: la più ricorrente è



Figura 23. Alternarsi di vignette aperte e chiuse
Takao SAITO, *Golgo 13 – Author's Selection*, 1,
Milano, Edizioni BD, 2012, p. 157.
(*Gorugo Sātīn* ゴルゴ 13, 1968 -).



Figura 22. Prospettiva molto forte
Takao SAITO, *Golgo 13 – Author's Selection*, 1,
Milano, Edizioni BD, 2012, p. 19.
(*Gorugo Sātīn* ゴルゴ 13, 1968 -).

una gocciolina di sudore che sembra volare via dalla fronte del personaggio.

Per quanto riguarda il contenuto, possiamo notare piccoli ma numerosi fattori interessanti. Si coglie immediatamente il fatto che tutti i personaggi presentati in questo *manga* sono adulti e lavoratori. Non sono contemplati bambini, giovani, anziani e qualsiasi persona che non abbia un lavoro. Ritengo che questo indichi chiaramente il target dell'opera. Il tono adulto porta anche alla necessità di un narratore esterno e onnisciente, che, nei riquadri di narrazione posizionati solitamente all'inizio e alla fine del capitolo, fornisce al lettore i dettagli necessari per apprezzare la storia (Fig. 25). Infine,

si può notare come ciascuna storia sia divisa in piccoli capitoli composti da



Figura 24. Sfondo ricco di retini, come se fosse “colorato” con toni grigi.
 Takao SAITO, *Golgo 13 – Author’s Selection*, 1, Milano, Edizioni BD, 2012, p. 53.
 (*Gorugo Sātīn* ゴルゴ 13, 1968 -).

una decina di pagine l’uno circa. La struttura narrativa è quindi molto più vicina a quella di un romanzo.

Proviamo ora ad analizzare la trama di un capitolo. Nell’episodio intitolato “Dormire in gabbia”, vediamo Golgo venire catturato dalla polizia e portato in

prigione: un carcere di massima sicurezza in mezzo al mare. Non appena arrivato, riesce però a farsi mettere nella sezione dove vengono tenuti i prigionieri più pericolosi, e stringe amicizia con uno di loro. Insieme iniziano a organizzare l’evasione, e dopo qualche tempo la mettono in atto. L’ardua fuga riesce, grazie agli ingegnosi trucchi di Golgo, e i due si ritrovano finalmente salvi e liberi su un’isola vicina. Ma quando tutto sembra essersi concluso per il meglio, Golgo estrae una pistola e informa il suo compagno che, in realtà, il suo compito era stato, fin dall’inizio, quello di ucciderlo e gli spara.

Vediamo come a questa trama si applichi facilmente la struttura *ki-shō-ten-ketsu*. Nell’introduzione Golgo viene arrestato. Nello sviluppo, il sicario fa amicizia con un carcerato, progetta il piano e insieme lo mettono in pratica. Poi, con una svolta improvvisa, nell’ultima pagina Golgo uccide il suo compagno, e si giunge così alla conclusione. Lo stesso schema si trova anche in altre storie: vi è sempre un colpo di scena finale che porta la storia in una direzione inaspettata.

Per quanto riguarda le analisi delle singole pagine, è difficile riscontrare in modo chiaro la

struttura *ki-shō-ten-ketsu*, che non è chiara quanto quella rintracciata in *Astro Boy*. Si possono però



Figura 25. Riquadri di narrazione in chiusura di capitolo
 Takao SAITO, *Golgo 13 – Author’s Selection*, 1, Milano, Edizioni BD, 2012, p. 91.
 (*Gorugo Sātīn* ゴルゴ 13, 1968 -).

spesso trovare delle svolte e dei piccoli colpi di scena nella parte inferiore delle pagine a sinistra, che stupiscono il lettore, fungendo da *ten*. Dopotutto abbiamo visto come la vignetta in fondo a sinistra serva a invogliare il lettore a girare pagina e cosa può catturarlo e incuriosirlo di più che un colpo di scena?

In conclusione, *Golgo 13* si pone come un ulteriore sviluppo dello stile, relativamente recente, introdotto in Giappone da Tezuka, troppo infantile a parere degli autori della corrente *gekiga*. Lo stile di disegno è molto più realistico e adulto, ricco di dettagli e molto curato. Si può sostenere che vi sono dei punti in comune con i fumetti supereroistici americani classici: una struttura lineare, prospettive accentuate, personaggi principalmente adulti e un personaggio centrale che risulta perfetto in tutto quello che fa. Ma la struttura della trama e l'introduzione di tematiche così cupe, si allontanano molto da quelle del supereroe statunitense. Abbiamo infatti visto che la struttura della storia è anch'essa molto articolata e ricca di dettagli, tanto che Saito doveva spesso ricorrere alla consulenza di esperti per riuscire a costruire delle trame coerenti e realistiche.

III.5 Analisi – Shaman King

Spostiamoci ora trent'anni più avanti per analizzare uno *shōnen* degli anni 2000. All'inizio del terzo millennio sono nati numerosi fumetti principalmente rivolti a un pubblico maschile adolescente quali *Naruto*, *Bleach*, *One Piece*, che hanno riscosso un enorme successo in tutto il mondo, tanto che tutt'oggi sono ancora in corso di pubblicazione. Analizzeremo un *manga* intitolato *Shaman King*, scritto e disegnato da Takei Hiroyuki 武井 宏之 (1972 -), pubblicato sulla rivista *Shōnen Jump* dal 1998 fino al 2004, opera di discreto successo sia in Giappone che all'estero. A testimonianza di ciò, si consideri che, oltre ai ben 32 volumetti di cui la serie è composta (editi negli Stati Uniti e in numerosi stati europei, fra cui l'Italia, dove è stato pubblicato dall'editore Star Comics), ne è stata tratta anche una serie animata (trasmessa anche in Europa e in America), così come anche una serie di videogiochi sviluppati su diverse piattaforme. Questa serie, così come molte altre (soprattutto quelle pubblicate sul settimanale *Shōnen Jump*), si sviluppa lungo il solco tracciato dal celeberrimo *Dragonball* di Toriyama Akira 鳥山 明 (1955 -), che, negli anni Novanta, ridefinì i canoni e gli stilemi dello *shōnen manga* d'azione, ponendosi a modello da inseguire e imitare: un ragazzo dall'inguaribile senso di giustizia come protagonista e nemici sempre più potenti da sconfiggere per salvare il mondo. *Shaman King* è stato il primo fumetto di Takei Hiroyuki a ottenere grande popolarità, rendendolo molto famoso soprattutto in Giappone: oggi, infatti, oltre a star lavorando a due serie contemporaneamente, può vantarsi di aver

disegnato un *manga* in collaborazione con il fumettista statunitense Stan Lee (che si occupava della sceneggiatura).

Per quanto concerne la nostra analisi, interessante è il fatto che, nel corso dei sei anni di pubblicazione, si noti un notevole cambiamento nello stile dell'autore e nelle impostazioni delle tavole, che cercheremo di analizzare.

Innanzitutto, *Shaman King* narra la storia di Yō Asakura (nell'edizione italiana Yoh Asakura), un ragazzino di dieci anni, discendente di una famiglia di sciamani, in grado di vedere gli spiriti, così come di possederli sfruttando le loro abilità. L'avventura di Yō parte da Tokyo, dove il ragazzo si reca per prendere parte allo Shaman Fight, un importantissimo torneo mondiale con il quale verrà deciso chi sarà il prossimo Shaman King, ossia lo sciamano più forte di tutti, il messia che dovrà riportare ordine sulla terra. Accompagnato da un giovane e pauroso ragazzino privo di poteri di nome Manta e dal valoroso spirito Amidamaru (un samurai leggendario) che combatte al suo fianco, il fantasma di un samurai leggendario, Yō si mette in viaggio per affrontare sciamani provenienti da tutto il mondo e i loro spiriti. Nel suo viaggio, grazie alla sua bontà di cuore, Yō colleziona numerosi amici che si alleano con lui, e diventa sempre più forte raffinando le sue doti sciamaniche in combattimenti spettacolari. I nemici sono uno più forte dell'altro, ma nessuno è paragonabile all'avversario finale che Yō si trova ad affrontare: suo fratello gemello, reincarnazione di un malvagio sciamano e intenzionato a diventare Shaman King per creare un mondo privo di umani e riservato ai sciamani.



Figura 26. Una tipica pagina dei primi volumi.

TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 2, Bosco, Edizioni Star Comics, 2003, p. 30-31.

(*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).

Le tavole che si trovano nei primi volumi hanno tutte una struttura molto simile a quella presentata qui sopra (Fig. 26). Le vignette sono sempre chiuse e spesso orizzontali, prive di una particolare dinamicità. Solitamente in ogni pagina si trova una sola vignetta in cui è disegnato uno sfondo realistico, mentre nelle altre spesso il fondale è semplicemente un'area bianca, nera, retinata di grigio o sostituita da linee cinesiche. Per quanto riguarda queste ultime, bisogna dire che se ne trovano di due tipi: vi sono sia le linee di velocità di tipo soggettivo, sia quelle di zoom su un personaggio (ossia che mostrano un moto interiore). Nelle parti del *manga* più comiche, invece, si trovano sfondi più originali: tuoni che cadono dal cielo, bolle che navigano nell'aria, punti di luce, fiamme, ecc. Sono tutte icone mirate a rappresentare le emozioni dei personaggi in maniera meno realistica e più buffa (talvolta prendendo in giro gli stilemi dello *shōjo manga*). Le pagine, nel loro complesso, risultano comunque abbastanza statiche: non si trovano quasi mai delle vignette verticali,

né personaggi che escono dai contorni. Sono le onomatopie le uniche icone che osano rompere i bordi della vignetta, ma anche questo accade di rado.

Questa staticità viene parzialmente abbandonata nelle pagine dedicate ai combattimenti (Fig. 27). In queste, infatti, si trova un numero più alto di vignette aperte, che si alternano ritmicamente a quelle chiuse. Solitamente, le prime mostrano scene viste da lontano, mentre le seconde si concentrano su volti e dettagli. Questo continuo avvicinarsi e allontanarsi dalla scena trasmette un ritmo e una tensione molto forti. Altra caratteristica delle pagine che contengono le scene di scontro sono le linee di velocità, che sono presenti in grande numero in quasi tutte le vignette, anche quando i personaggi sono fermi. Si tratta del tipo chiamato *deictic lines*, di cui parla Cohn, come già visto.¹⁸ Inoltre, creando combattimenti rocamboleschi, Takei Hiroyuki riesce a disegnare personaggi con delle prospettive molto forti che danno maggiore impatto alla scena. Come si può notare dalle



Figura 27. Scena di combattimento ricca di linee di velocità, alternarsi tra vignette aperte e chiuse e piani inclinati.

TAKELI, Hiroyuki, *Shaman King*, 2, Bosco, Edizioni Star Comics, 2003, p. 174-175. (*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).

pagine 174 e 175 del secondo volume, le vignette rimangono comunque tutte orizzontali, ma l'autore usa un altro escamotage per creare dinamicità, lo stesso usato da Tezuka: inclina il piano dell'orizzonte. Un personaggio in piedi non risulta quindi verticale, bensì in diagonale rispetto al resto della tavola, trasmettendo un'idea di velocità.

¹⁸ Neil COHN, *The Visual Language of Comics – Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury Academic, 2013, p. 38.

Interessante è anche notare la presenza continua di fumo: generato dall'evocazione degli spiriti o anche solo dai

piedi che strisciano a terra durante il combattimento e che serve a donare ulteriore dinamicità alle scene.

Per quanto riguarda la trama, abbiamo visto come *Shaman king* possieda la struttura tipica che gli *shōnen manga* dei nostri giorni hanno ereditato da *Dragonball*: è un fumetto di formazione di un personaggio dal cuore onesto che, per un bene superiore, lotta, cresce e diventa adulto, costruendo un proprio gruppo di amici stabili e/o a una famiglia. In *Astro Boy*, invece, l'evoluzione dei personaggi era meno importante, in quanto le storie che ne componevano gli albi erano separate le une dalle altre, prive di continuità. Inoltre, rispetto al *manga* di Tezuka e alle altre opere più vecchie analizzate fino a qui, si può notare come in *Shaman King* ci sia un numero molto più alto di battute e di scene umoristiche, che servono a spezzare la tensione nella trama e rendere più piacevole la lettura. Un volume è strutturato da capitoli di venti pagine e tutti che terminano con un colpo di scena che permette l'inizio del capitolo successivo, rispettando appieno la struttura *ki-shō-ten-ketsu*. Rispetto a prima, infatti, i capitoli non vengono chiusi alla fase *ketsu*, ma terminano con la svolta - tecnica che permette di tenere alto il patos e di portare avanti a lungo la serie. Prendiamo in considerazione velocemente il modo in cui si conclude ciascun capitolo del secondo volume della serie.



Figura 28. A partire dal terzo volume le tavole cambiano: maggiori vignette aperte e linee oblique. TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 3, Bosco, Edizioni Star Comics, 2003, p 170. (*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).

Il primo capitolo termina con l'improvvisa comparsa di una ragazza di nome Anna, che annuncia Yō che lei sarà la sua futura moglie e che lui dovrà vincere lo Shaman Fight a tutti i costi. Il secondo capitolo, che presenta uno scontro tra Yō e un'altra sciamana che sfrutta una creatura simile a uno zombie per combattere, finisce con un colpo che lascia Yō apparentemente morto. Alla fine del terzo capitolo, Yō, che nel frattempo ha recuperato le energie, ha ripreso ad attaccare il nemico e annuncia che libererà lo zombie dal controllo della sciamana malvagia. Nel quarto capitolo, proprio quando Yō riesce a liberarlo, lo zombie impazzisce e inizia a distruggere ogni cosa si trovi intorno a lui. Il quinto capitolo si chiude invece sulla figura di Anna che, per fermare la distruzione dello zombie, si trova a dover intervenire in prima persona, riportando in vita uno spirito caro al nemico. Il sesto capitolo si chiude con un'improvvisa vittoria dello spirito invocato da Anna. Il settimo capitolo, infine, mostra come lo zombie decida di restare

volontariamente a fianco della sua sciamana, con un ultimo colpo di scena totalmente inaspettato. In poche parole, possiamo vedere come ogni episodio si chiuda su una svolta inaspettata che permette l'inizio di un nuovo capitolo.

Tornando all'aspetto grafico, si può notare come lo stile evolve man mano che ci allontaniamo dai primi volumi (Fig. 28). Dal terzo albo in poi, infatti, si trovano via via sempre più



Figura 29. Prospettive estremizzate negli ultimi volumi: notare il pugno che pare gigante e, dietro di esso, il corpo del personaggio in prospettiva, così piccolo che quasi non si vede.

TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 31, Bosco, Edizioni Star Comics, 2006, p 51. (*Shāman Kingu* シヤーマンキング, 1998 - 2004).

variazioni nelle vignette: iniziano a essere presenti dei personaggi che escono da esse, così come aumenta il numero dei quadri tagliati in diagonale. Inoltre, è importante sottolineare il fatto che il numero di vignette vada nettamente diminuendo: se i primi volumi del *manga* erano fitti di vignette che avevano il fine di far procedere la storia, man mano che si prosegue si trovano sempre più primi piani e ambienti ricchi di atmosfera, che aumentano il patos nella trama senza che vi sia un vero avanzamento della stessa. Questo può essere forse dovuto al fatto che la serializzazione era stata ormai decisa. Infatti, in Giappone, si decide quanto una serie debba durare a seconda del grado di apprezzamento del pubblico. I primi volumi sono quindi un concentrato di narrazione che serve per introdurre i lettori alla storia e catturarli. Quando invece si è ormai ottenuta l'attenzione dei lettori e viene deciso dalla casa editrice che la serie potrà continuare ancora in maniera

stabile, al fumettista conviene procedere più lentamente, così da poter portare avanti la serie il più possibile.

Ancora diverso è lo stile che si trova negli dagli ultimi volumi della serie, pubblicati nel 2004, in cui i cambiamenti sono ancora più notevoli, in linea forse con una generale evoluzione del genere *shōnen* di quegli anni e dei suoi stilemi. Se nei primi volumi di *Shaman King* le pagine che non contengono combattimenti hanno una struttura chiusa, semplice e ordinata, negli ultimi volumi, queste sono composte quasi unicamente da vignette aperte, con tagli diagonali e grande dinamicità. E se le tavole prive di scontri sono ricche di tagli obliqui, quelle che contengono combattimenti vengono ancora più estremizzate: le vignette hanno tutte un taglio diagonale e a volte formano angoli talmente acuti da farle sembrare delle punte di freccia che spezzano la tavola; tutte le vignette sono aperte; la prospettiva è portata all'estremo, deformando il corpo del personaggio per ottenere un maggiore impatto dalla scena (come mostrato in Fig. 29); il grigio tende a scomparire, e il nero aumenta, rimandando così visivamente a un continuo contrasto tra bianco e nero, luce e ombra; le linee cinetiche sono molto più fitte e scure. Le tavole perdono in chiarezza, ma acquistano ritmo. A colpo d'occhio, sembrano quasi composte da frammenti, come se una crepa avesse scomposto casualmente la tavola in vignette piccolissime che risaltano a fianco di altre molto più grandi (Fig. 30). Infine, troviamo anche un cambiamento nella contrapposizione che avevamo visto all'inizio: se prima i volti erano rinchiusi in vignette piccole e le scene di combattimento in quelle grandi, troviamo ora sempre più vignette di grandi dimensioni che contengono primi piani, mirati a creare una forte empatia con il lettore.



Figura 30. Pagine come frammentate, angoli acuti molto forti, linee cinetiche più scure, assenza di grigio. TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 32, Bosco, Edizioni Star Comics, 2006, p. 16-17. (*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).

III.6 Analisi – Full Moon

Analizziamo ora un famoso *shōjo manga* degli anni 2000, disegnato da Tanemura Arina 種村有菜 (1978 -), *mangaka* in attività fin dall'età di 19 anni e famosa per il suo stile elegante, le profonde trame ricche di colpi di scena delle sue opere e per la sua tecnica di disegno invidiabile. Fino a pochi anni fa, Tanemura Arina lavorava esclusivamente per la rivista Ribon (la più famosa per i fumetti *shōjo*, insieme a *Nakayoshi*), per poi decidere di rompere l'esclusiva con la casa editrice e iniziare a pubblicare anche per altre riviste. Oltre a pubblicare anche numerose *dōjinshi*, dai suoi numerosi *manga* sono stati tratti due *anime* e vari *drama cd*. Inoltre, sono stati pubblicati anche tre *artbook* contenenti sue illustrazioni, così come un dvd nel quale insegna la sua originale tecnica di colorazione.

Furu mūn wo sagashite フルムーンをさがして (Alla ricerca della luna piena), pubblicato in Italia da Planet Manga con il titolo *Full Moon – Canto d'amore*, è una serie in 7 volumetti, pubblicata su *Ribon*, dall'anno 2002 al 2004, e da cui è stato tratto anche un *anime* di 52 episodi. La storia racconta di una ragazza di 12 anni di nome Mitsuki, il cui sogno è diventare una cantante. Purtroppo è afflitta da un cancro alla gola e l'unico modo per guarire è quello di operarsi, facendosi asportare le corde vocali. La ragazza non riesce ad accettare l'idea di perdere la voce, ma proprio in quel momento, compaiono in camera sua due *shinigami*, ossia degli spiriti della morte, di nome Takuto e Meroko (Fig. 31). Questi due strambi figuri, dopo essersi stupiti che la ragazza riesca a vederli (fatto apparentemente inspiegabile), la informano che le rimane solo un anno di vita prima che il tumore la uccida. Loro sono stati mandati a osservarla perché pare che qualcuno cercherà di impedire alla ragazza di morire e loro devono assolutamente fare in modo che ciò non accada: il destino deve svolgere il suo corso. Così, Mitsuki, scoprendo che le rimane poco tempo da vivere, decide che entro un anno diventerà a tutti i costi una cantante e trascina i due *shinigami* a un'audizione a cui si era iscritta di nascosto. Il vero motivo per cui la ragazza vuole diventare cantante è quello di ritrovare, grazie alla fama a alle sue canzoni, il ragazzo che ama di nome Eichi, conosciuto durante l'infanzia di cui ha perso le tracce. Uno dei due *shinigami*, Takuto, conscio del poco tempo che rimane da vivere alla ragazza, decide di aiutarla e la trasforma in una sedicenne, in modo da permetterle di partecipare all'audizione, riservata esclusivamente ai maggiori di quindici anni. Mitsuki si presenta con un nuovo aspetto e il nome d'arte Full Moon (traduzione in inglese del suo nome) e riesce a superare l'audizione grazie alla sua bellissima voce. La trama, che inizialmente prosegue tra i tentativi di Mitsuki di mettere tutta se stessa nelle proprie canzoni, la ricostruzione del rapporto con sua nonna (sua unica parente) e un continuo desiderio di incontrare Eichi, si evolve inaspettatamente quando Mitsuki scopre che Eichi è morto in un incidente aereo il giorno dopo che si erano salutati da piccoli, e che lei era già venuta a conoscenza di quel fatto, ma che l'aveva rimosso per lo shock. Inoltre,



Figura 31. Mitsuki e i due shinigami, Meroko e Takuto. Illustrazione di *Full Moon wo sagashite* disegnata da Arina Tanemura.

(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

stringendo amicizia con gli *shinigami*, Mitsuki entra sempre di più nel loro mondo, finendo per partecipare a una rivolta di questi ultimi contro i loro superiori, con lo scopo di cancellare il nome di Mitsuki dalla lista delle persone che devono morire.



Figura 32. Una tavola dal primo volume.

Arina TANEMURA, *Full Moon – Canto d'amore*, 1, Modena, Panini Comics, 2007, p. 24-25.

(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

Prima di analizzare la tavola qui sopra (Fig. 32), dobbiamo innanzitutto specificare che nei fumetti *shōjo* moderni vi è un abbondante uso di retini. Fino a ora abbiamo visto i retini grigi piatti, che vengono usati per scurire delle aree nella tavola in *Astro Boy* (così come in *Edgar&Allan Poe*, *Golgo 13* e *Shaman King*). Ma con il passare degli anni, sono comparsi tanti altri tipi di retini: alcuni con delle gradazioni che vanno da grigio chiaro a grigio scuro; altri sempre grigi, ma non costituiti da puntini,

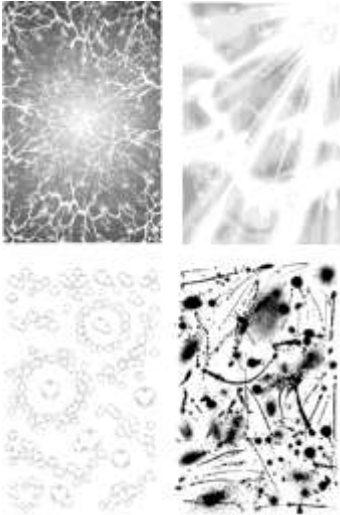


Figura 33. Vediamo qui quattro diversi tipi di retini che si possono applicare sulle tavole dei *manga*.

bensì da una tecnica chiamata *kakeami*, che consiste nel tracciare serie di linee parallele e incrociarle; altri ancora ritraenti fiori, pentagoni luminosi, animaletti, dolcetti, nuvole, pallini, simboli di tutte le dimensioni, effetti per rappresentare vari tipi di emozioni e atmosfere, sfondi, eccetera (Fig. 33). Tutti quegli effetti luminosi che in *Edgar&Allan Poe* erano quindi disegnati a mano, accostando tra loro migliaia di puntini, recentemente si trovano invece fabbricati industrialmente. È sufficiente far aderire il foglio adesivo alla tavola di fumetto e il gioco è fatto.

Facendo un primo confronto tra le tavole di *Full Moon* e quelle di *Edgar&Allan Poe*, notiamo subito come le vignette siano molto più grandi, sia scomparso del tutto il bianco intericonico e come quasi tutte le vignette siano aperte. Gli occhi dei personaggi sono più grandi, e sono aumentate anche le icone. Questo si nota specialmente negli sfondi: ricchi di ogni tipo di effetto che trasmetta l'atmosfera della scena.

Inoltre, analizzando le tavole 24 e 25, del primo volume, presentate sopra, si notano immediatamente le numerose differenze che distinguono questo genere di fumetti dal genere *shōnen* moderno. Cominciamo con la tavola destra. Mitsuki si è trasformata in sedicenne per la prima volta, e viene disegnata grande quanto tutta la pagina, occupandone la prima metà in verticale. Questa immagine serve a far risaltare il nuovo aspetto di Mitsuki e fare in modo che la trasformazione diventi il tema di tutta la pagina (riprendendo così la proposta di Bouissou di leggere le tavole come fossero ideogrammi)¹⁹. Infatti, nelle vignette successive troviamo la ragazza che si rimira allo specchio e che si stupisce del suo nuovo aspetto da sedicenne. Vediamo come ci siano delle rose sparse per la tavola, che servono sia a livello estetico ad avvicinare l'immagine di Mitsuki a quella di un fiore, sia a dare coesione alla tavola e a decorarla. Interessante è anche notare che il viso di Mitsuki in basso a sinistra, non è contornato dai capelli neri (il loro vero colore), bensì notiamo come questi siano grigi, in modo da risultare più luminosi. Questa è un'altra tecnica caratteristica dei *manga* per ragazze e ha lo scopo di rendere meno scura la tavola e spezzarne la monotonia cromatica. La pagina successiva, invece, è per contrasto divisa in orizzontale. Mitsuki ringrazia Takuto per averla trasformata: attorno ai due ci sono dei puntini molto grossi che servono a trasmettere un'idea di comicità. Nell'altra vignetta, vediamo Meroko che, gelosa del rapporto tra i due, è circondata da una nebbiolina scura che ne rappresenta la rabbia. Nella parte inferiore, vi è

¹⁹ Jean-Marie BOUISSOU, *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué, 2011, p. 119.

un'altra vignetta bianca, che serve a fare da stacco, e poi uno sfondo, che ci fa capire che sta avvenendo uno spostamento nel tempo e nello spazio. Nel lato sinistro della tavola vi è una colonna contenente del testo, chiamata *free talk*, di cui parleremo in seguito.

Vediamo ora in generale quali sono le caratteristiche di questo fumetto. Nelle pagine di questo *manga*, troviamo numerosi volti e occhi, che, come abbiamo visto, hanno lo scopo di stabilire una connessione empatica con il lettore. Vi è inoltre un grande uso del bianco. Spesso le figure escono dai confini della loro vignetta, sovrapponendosi ad altre. Inoltre, vediamo che spessissimo lo sfondo è costituito da retini con i più svariati effetti (bolle di luce, pentagoni luminosi, effetti cupi, fiori di ogni genere, ecc.), a volte anche sovrapposti tra loro. Per esempio, nella pagina della trasformazione di Mitsuki, dietro al corpo della ragazza vediamo sovrapposti un retino con le rose e uno con dei pentagoni luminosi. Molto frequenti sono fiori, fiocchi e merletti sparsi per la tavola, con mero effetto decorativo, perché un elemento essenziale dei fumetti per ragazze è che ogni cosa sia carina.



Figura 34. Tavola in si nota un particolare uso del bianco e un grande uso dei retini che accompagnano il testo per rappresentare gli stati d'animo

Arina TANEMURA, *Full Moon – Canto d'amore*, 2, Modena, Panini Comics, 2007, p. 90-91.

(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

Tante sono anche le vignette che contengono solo del testo, spesso con sfondi che ne rappresentano il valore emotivo (Fig. 34). Molto interessante è anche il fatto che a volte si trovano perfino sovrapposizioni tra effetti che rappresentano emozioni e gli sfondi realistici (Fig. 35). Invece, altre volte, questi effetti sono applicati direttamente sui volti. Spesso inoltre, le autrici di *shōjo* usano il

bianchetto per inserire dei puntini di luce nella tavola, per renderla più chiara: si possono notare, per esempio, sulle calze di Mitsuki, nei punti più scuri. Spesso questi puntini bianchi si trovano anche sui tratti che delineano i volti, per renderli più luminosi e raggianti. Vi sono inoltre tanti oggetti e

dettagli della vita quotidiana che vengono frequentemente messi in risalto nelle pagine. Si trovano anche linee di velocità, ma sempre molto sottili e ordinate (al contrario di quelle che troviamo in *Shaman King*) oppure a volte composte da piccoli puntini: si tratta infatti di un retino che viene utilizzato per creare effetti di velocità rendendoli però più morbidi e sfumati. Come abbiamo già visto, capita spesso che ci siano i dialoghi e i pensieri dei personaggi galleggiare per la pagina. Si nota inoltre una forte presenza del grigio, che prevale sul bianco e il nero, nella maggior parte delle tavole. Avevamo visto come negli *shōnen*, gli sfondi siano circa uno per pagina e, nelle altre vignette, dietro ai personaggi rimane uno spazio bianco. Anche qui il numero di sfondi realistici è circa di uno per pagina, ma in tutte le altre vignette troviamo come fondali dei retini piatti, gradienti



Figura 35. Sfondo realistico che si sovrappone a un effetto grafico applicato con il retino
Arina TANEMURA, *Full Moon – Canto d'amore*, 4, Modena, Panini Comics, 2007, p. 24. (*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

talvolta vanno a sfumare a bianco. Altre volte, invece che essere divise tra loro da una linea nera, le vignette sono separate da un segmento di retino. Oppure da dei fiocchi, pizzetti o altri tipi di contorni. Interessante è la presenza di piccoli riquadri grigi (fatti a retino) che si trovano qua e là nella pagina e che servono per bilanciare il bianco e il nero nella tavola e rallentare la lettura. Capita anche che un unico sfondo

o con varie fantasie. Come abbiamo detto, ci sono anche, pagine molto bianche: sono quelle con i momenti più emotivamente forti. E questo non vale solo per il bianco, ma anche per il nero: spesso sono usati insieme nelle scene più importanti e d'effetto. Spesso, anche ciò che è nero viene rappresentato con dei fitti tratti allineati (tecnica chiamata *kakeami* かけあみ) oppure sostituito da aree retinate, come abbiamo visto anche per i capelli di Mitsuki nelle prime tavole (Fig. 36).

Per quanto riguarda la struttura della pagina, dobbiamo dire che quasi tutte le vignette hanno dimensioni diverse e galleggiano sulla tavola, a volte sovrapponendosi tra loro. Spesso i bordi delle vignette non sono netti,



Figura 36. Il vestito e il cappello di questo personaggio sono solitamente neri. Qui invece sono sostituiti da una kakeami.

Arina TANEMURA, *Full Moon – Canto d'amore*, 4, Modena, Panini Comics, 2007, p. 112. (*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

venga diviso in più parti, come già avevamo visto accadere in *Astro Boy* (il grattacielo diviso in tre parti). Ma quando si applica questa tecnica nei *manga shōjo*, non viene lasciato lo spazio bianco tra una vignetta e l'altra: quello che si coglie è solo uno sfondo unico con sopra tracciate tre righe (solitamente inclinate una rispetto all'altra), che danno un'idea vaga dello scandire del tempo.

Negli ultimi volumi c'è un cambiamento nello stile: esso diventa ancora più ricco di dettagli e aumenta maggiormente il contrasto tra le pagine in semplice bianco e nero e quelle ricche di grigi. Infine, vi è un notevole cambiamento nella struttura della pagina: aumentano notevolmente le vignette che si sovrappongono sempre di più le une alle altre, creando quindi un'idea di affollamento e di schiacciamento continuo che ben rappresentano il patos della fine della serie (Fig. 37).

Interessante è la presenza dei *free talk*, che si ritrovano frequentemente nei fumetti per ragazze. Questi ultimi sono delle colonne che, quando il *manga* viene pubblicato su rivista, vengono solitamente occupati con pubblicità, disegni dei fan, ecc. Quando invece vengono stampati nel *tankōbon*, vengono sostituiti da monologhi dell'autore (o, più spesso, autrice), che racconta aneddoti sulla sua vita di fumettista o semplicemente condivide con i fan le sue passioni, commenta le mode del momento, eccetera. Ha la funzione, quindi, di un diario confidenziale, utile ad accorciare ulteriormente la distanza tra disegnatore e pubblico.

Per quanto concerne la trama, è chiaro fin dall'inizio come questa segua la struttura *ki-shō-ten-ketsu*. Proviamo ad analizzare il primo capitolo: esso si apre con un'introduzione del personaggio Mitsuki e del suo desiderio di cantare, ma ci viene anche subito spiegato che non potrà mai diventare una cantante per via del tumore alla gola. Questo è il tema. In seguito compaiono gli *shinigami*, Mitsuki si precipita all'audizione e viene trasformata in una sedicenne da Takuto. Questo è lo sviluppo. Infine, per quanto l'avessero informata che la vincitrice della gara era già stata decisa a priori e che le audizioni erano



Figura 37. Pagine degli ultimi volumi: diventano più caotiche

Arina TANEMURA, *Full Moon – Canto d'amore*, 7, Modena, Panini Comics, 2007, p. 54. (*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).

truccate, Mitsuki riesce inaspettatamente a vincere il concorso nelle ultimissime pagine del capitolo. Questa è la svolta che porta al finale: Mitsuki può ora realizzare il suo sogno di essere una idol e, così, può cominciare la sua storia.

III.7 Analisi – Pluto

Pluto è un *manga* di genere *seinen*, scritto e disegnato da Urasawa Naoki 浦沢 直樹 (1960 -) e pubblicato dal 2003 al 2009 sulla rivista *Big Comic Original* della casa editrice Shogakukan. Urasawa Naoki è un *mangaka seinen* pluripremiato (ha ricevuto tre volte lo Shogakukan *Manga Award*, due volte il Tezuka Osamu Cultural Prize, una volta il Kodansha *Manga Award* e tanti altri premi minori) e autore di serie esportate in tutto il mondo quali *Monster* (in originale, *Monsutā* モンスタ―), *Twenty Century Boys (Nijūseiki Shōnen 20 世紀少年)*, *Happy (ハッピー)* e *Master Keaton (マスターキートン)*. Oltre che per la tecnica davvero eccellente, è famoso come creatore di trame ben strutturate e dalla forte tensione narrativa.

Pluto è un *manga* di tipo thriller fantascientifico ed è basato sulla serie *Astro Boy* di Tezuka: difatti sono numerosi i personaggi che ricorrono in entrambe le opere (Fig. 38). Si svolge quindi in un mondo in cui i robot sono diffusi, hanno aspetto umanoide (se non completamente umano), provano sentimenti e bisogni simili agli esseri umani e sono anche tutelati da dei diritti. Il

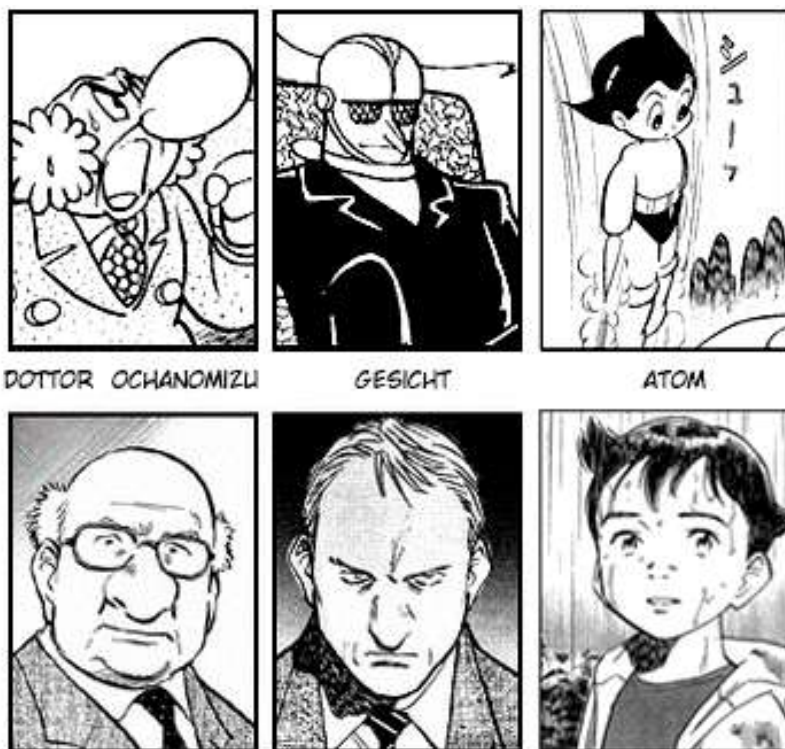


Figura 38. Confronto tra i personaggi disegnati da Tezuka e quelli di Urasawa.

protagonista della storia è un robot tedesco di nome Gesicht che lavora per l'Europol. Felicamente sposato e pronto a partire per le vacanze, l'androide si trova improvvisamente coinvolto in un caso diverso dal solito: qualcuno sta iniziando a eliminare i robot più potenti del pianeta, lasciando come sua unica firma un paio di corna, simbolo di Plutone, la divinità romana dell'oltretomba. Ovviamente anche Atom, il robot più forte

del mondo, viene attaccato, e Gesicht dovrà ricorrere all'aiuto del dottor Ochanomizu e di una serie di altri scienziati e robot, per scoprire chi si nasconde dietro a quel piano. L'atmosfera cupa di un mondo futuristico, le immagini atroci di robot che, nonostante provino dolore e sentimenti come gli umani, vengono sfasciati come fossero giocattoli e il patos della narrazione vanno a scontrarsi con il tono allegro e infantile che caratterizzava la serie originale di Tezuka, dando origine a un capolavoro del fumetto moderno.

PLUTO 1



Figura 39. Una delle prime pagine del primo volume

URASAWA, Naoki, TEZUKA, Osamu, *Pluto*, 1, Tokyo, Shogakukan, 2005, p. 11.

Analizziamo ora la tavola numero 11 del primo volume (Fig. 39): è una delle prime pagine in cui compare il protagonista, Gesicht. La struttura è molto semplice e lineare, non troviamo linee diagonali, né vignette che si sovrappongono. Notiamo subito due dicotomie: la prima è

un'alternanza tra vignette aperte e chiuse, la seconda è il contrasto tra vignette orizzontali e verticali. Notiamo come in quelle chiuse e orizzontali, si tenda a concentrarsi sui volti. In quelle verticali e aperte, si trovano invece scene con più personaggi e con il fondale disegnato. Interessante è anche notare il grigio presente nella tavola: nessuno sfondo è lasciato bianco: vi è sempre del retino piatto dietro ai personaggi. E spesso vi sono ombre anche sui volti, che servono a rendere più cupa l'atmosfera. Inoltre, interessante è la poca espressività di Gesicht, che ricorda molto quella del protagonista di *Golgo 13* e che va a contrapporsi ai visi fortemente espressivi dei personaggi dei *manga shōnen* e *shōjo*. Come si sarà notato, a rievocare lo stile di *Golgo 13* sono anche la struttura delle vignette e i toni scuri delle tavole.

Osservando il resto del volumetto, possiamo notare come questa serie tenda a un forte realismo nello stile e nelle immagini che propone, per avvicinarsi al tipo di vita che può avere un adulto. Mancano completamente le icone tipiche dei *manga* per bambini e adolescenti, quali gocce di sudore, cuori, fiamme negli occhi, ecc. Gli sfondi sono sempre realistici, ricchi di dettagli e con grandi studi sulla luce e sulle ombre.



Figura 41. Pagina che mostra Gesicht in viaggio: sfondi molto elaborati
URASAWA, Naoki, TEZUKA, Osamu, *Pluto*, 1, Tokyo, Shogakukan, 2005, p. 68.

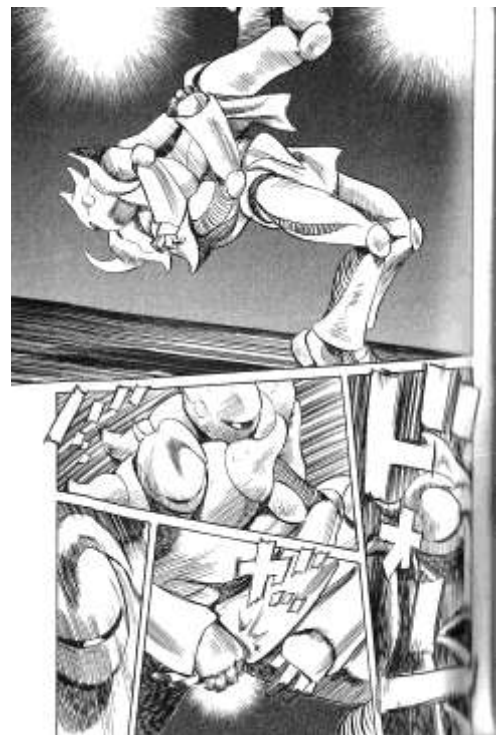


Figura 40. Pagina con vignette di taglio diagonale
URASAWA, Naoki, TEZUKA, Osamu, *Pluto*, 2, Tokyo, Shogakukan, 2005, p 67.

Spesso, negli sfondi, vengono mostrati anche la sporcizia, delle piccole crepe o ammaccature, che rendono il mondo meno ideale e più vicino alla vita di tutti i giorni. Nei *manga* per adolescenti, i posti

e gli oggetti sono quasi sempre belli e perfetti: se non lo sono, allora sono totalmente rovinati, estremizzati in senso opposto. Invece, in *Pluto*, anche le nuvole sono rappresentate in modo assolutamente realistico, tramite una tecnica alquanto complessa di sovrapposizione di più strati

di retino. Per non appesantire troppo la tavola non vengono sempre disegnati gli sfondi dietro ai personaggi: in quel caso Urasawa tende a mettere un retino grigio, spesso grattandolo a bianco diagonalmente, in modo da donare più movimento alla scena. Come abbiamo visto, c'è un abbondante uso dei grigi e, nei momenti più cupi, dei neri. Nelle scene di combattimento troviamo delle linee di velocità soggettive e dei tagli diagonali di vignette (Fig. 40). Così come, nei momenti più importanti, vi sono considerevoli variazioni nelle dimensioni delle vignette, che arrivano a occupare spazi grandi fino a una pagina intera, se non due.

Trovo che sia interessante analizzare i tipi di immagini che vengono proposte e l'atmosfera che queste trasmettono. Infatti, ci sono molte pagine senza testi, solo con paesaggi e scene, che permettono al lettore di riflettere sulla trama e sul mondo che gli viene presentato. I viaggi solitari di Gesicht sono caratterizzati da enormi palazzi e, soprattutto, da lunghi momenti di silenzio (Fig. 41). Durante i dialoghi, i volti dei personaggi sono numerosi e tutti molto simili: le espressioni hanno variazioni minime e spesso anche le inquadrature sono le stesse (Fig. 42). Questa monotonia dei volti, i lunghi silenzi e la grandezza del mondo circostante penso siano mirati a riflettere l'approccio adulto alla vita, permettendo così al lettore una maggiore identificazione con i personaggi nella storia. Questo va invece a scontrarsi con la vivacità, le espressioni esagerate e le continue scene comiche che si trovano nei *manga* per adolescenti.

Per quanto concerne la trama, è difficile affermare con certezza che vi sia l'uso del *ki-shō-ten-ketsu* in maniera sistematica, nonostante talvolta possa sembrare così. Questo è probabilmente dovuto al fatto che la storia è molto complessa e richiede un tipo di svolgimento meno lineare.



Figura 42. Vediamo come i volti tendano ad avere sempre le stesse espressioni e a essere ripetuti.

URASAWA, Naoki,
TEZUKA, Osamu, *Pluto*,
2, Tokyo, Shogakukan,
2005, p. 162-163.

III.8 Analisi - Dystopia

Analizzeremo ora un'opera di stampo differente, intitolata *Dystopia – Love At Last Sight*, costituita da un unico volume pubblicato da Jpop nel 2007. Quest'opera è il primo fumetto di Judith Park, una ragazza tedesca di origini coreane e grande appassionata di fumetti giapponesi. L'autrice cerca infatti di riprodurre lo stile, il linguaggio e le tematiche tipici dello *shōjo manga*.

Analizzando queste tavole, cercheremo di capire quanto Judith Park sia riuscita a ricreare lo stile e a utilizzare la tecnica giapponesi nella sua opera. Ma c'è un problema in cui è facile incappare: quello di confondere gli errori legati alla tecnica fumettistica, intesa nel suo senso più generale, con quelli legati a una non corretta (o non sufficiente) applicazione della tecnica di disegno giapponese. Mi spiego meglio. Come il lettore avrà modo di vedere, a una prima occhiata si notano subito vari errori di anatomia, di prospettiva, ecc. Tutti questi fanno apparire questo fumetto "amatoriale", caratteristica che agli occhi di molti lo fa sembrare subito non giapponese, in quanto i *manga* che vengono esportati all'Estero sono solitamente tra i migliori a livello grafico e narrativo. Ma questo non vuol dire che i giapponesi stessi non commettano anche questo genere di errori agli inizi della loro carriera, ovviamente. Questi, infatti, sono sbagli che commettono i principianti di qualsiasi nazionalità, e sono troppo generici per interessare alla nostra analisi. Certo, per un giapponese la tecnica fumettistica riguarda tanto il conoscere le regole di prospettiva quanto un uso corretto dei retini. Solo che le prime sono regole condivise in tutti i tipi di fumetto. Invece, quelli che interessano a noi sono unicamente gli errori nell'applicazione della tecnica giapponese: in breve,

cercheremo di notare se le caratteristiche che abbiamo analizzato dei *manga* siano presenti anche in quest'opera, senza soffermarci su altri elementi. Infine, un ultimo punto a cui bisogna prestare attenzione è il fatto che questo fumetto è stato pubblicato in Germania nel 2002, quindi i *manga* a cui l'autrice si ispira sono quelli prodotti in Giappone negli anni '90 e non quelli più recenti.

La storia ruota attorno a una ragazza di sedici anni di nome Dionne. Costantemente in lite con i genitori, la ragazza trova rifugio nel fratello dalla debole costituzione, Lyon, e nella sua timida, migliore amica, Shikku. Dionne, convinta che i due formerebbero una bella coppia, li convince a passare un po' di tempo insieme, e così Lyon e Shikku finiscono per innamorarsi. Proprio in quel momento, Lyon viene investito da una macchina e muore. Così, le due ragazze, private l'una del fratello e l'altra del fidanzato, rimangono sole e sconvolte. Giunti a metà volume, però, compare nella storia un altro ragazzo, il clone di Lyon, fisicamente identico a lui e nato per volere dei genitori che speravano di poterne utilizzare gli organi per curare il fisico malato di Lyon. Questo clone, ora che ha perso il suo scopo, viene quindi scelto per rimpiazzare il posto di Lyon nella famiglia. Le due ragazze si trovano così a dover gestire la presenza di un nuovo ragazzo, fisicamente identico al loro caro, mentre questi dovrà lottare per dimostrare al mondo che lui è una persona diversa e non solo una copia di una persona che ormai non c'è più.

Vediamo di seguito alcune pagine.



Figura 43. Due tra le prime pagine del volumetto.

Judith PARK, *Dystopia – Love At Last Sight*, Milano, Edizioni BD, 2007, p. 10-11.

Come si può notare in Fig. 43, tanti sono i richiami al *manga*. Vi è un alto numero di vignette aperte, vengono utilizzati i retini (usati sia per rappresentare i grigi, sia per sostituire sfondi che rappresentano emozioni, come si vede nella vignetta più bassa della pagina di sinistra) e vi è una grande attenzione posta sui volti. Per quanto riguarda lo stile, notiamo gli occhi grandi, i nasi piccoli e i capelli con ciuffi ben delineati, tipici di alcuni *manga* e, specialmente, degli *anime* rivolti a bambini e ragazzi.

Ma penso che un lettore occidentale di *manga* si accorga immediatamente che il disegnatore di questo fumetto non è giapponese. Vediamo quali possono essere i difetti e le mancanze nell'applicazione di questa tecnica fumettistica. Innanzitutto, per quanto possa non sembrare ovvio, l'occhio coglie immediatamente una differenza nei balloon: sono allungati in orizzontale e non in verticale. Anche se è un fattore insignificante a livello tecnico, risalta comunque in maniera evidente già a una prima occhiata. Un'altra caratteristica che si nota è il fatto

che i retini presenti siano molto grandi: si distinguono chiaramente i puntini tra loro. Questo di solito non avviene nei *manga*, dove (escluse le scene comiche) la trama dei puntini è estremamente fitta, in modo da risultare come un'unica area di grigio piatto. Va però sottolineato come, nei *manga* degli anni Novanta, usare una tale tecnica di retinatura fosse leggermente più comune di quanto non lo sia ora, cosa che può aver dato origine a questo tipo di utilizzo. Troviamo un altro errore nella scena finale della prima tavola, vediamo Dionne, la ragazza bionda, che ha aperto la porta e si appresta a uscire di casa: il varco della porta è riempito con un effetto luminoso dato da un retino. Ricorda esplicitamente il modo in cui nei *manga* vengono usati gli effetti di un tenue grigio per dare idea di allegria e di luminosità. Si noterà però come questi elementi luminosi siano contenuti solo all'interno della forma della porta e non continuino per tutta la vignetta. Si potrebbe anche pensare, di conseguenza, che invece che rappresentare l'atmosfera della scena, raffigurino la luce che proviene dall'esterno della casa. Rimane quindi difficile capire cosa rappresenti quel retino, che non ha quindi uno scopo preciso. Andando avanti, troviamo nella seconda pagina una grande vignetta che contiene uno sfondo. Ma come l'occhio nota subito, esso non è contenuto in una vignetta aperta, bensì si ritrova all'interno di una cornice. E per di più, nel bordo della vignetta vi sono dei disegni (che sembrerebbero rappresentare delle piante) e che fanno solamente notare ancora di più il fatto che la vignetta sia chiusa. Non essendo in una vignetta aperta, manca quindi l'effetto di inclusione del lettore che si rintraccia in molte opere giapponesi. Infine, nelle ultime scene della seconda pagina, sono due le note che stonano. La prima è la distanza tra una vignetta e l'altra, che è sempre uguale e che fa sembrare le vignette come una serie di illustrazioni affiancate (viste anche le pose poco naturali dei personaggi). La seconda è l'uso dei retini, in quanto quello utilizzato per rendere grigio il tavolo è un retino con una fantasia particolare e non un grigio piatto che solitamente si usa per rappresentare il colore del legno. Ultimissima stonatura che si nota in tutta la tavola è l'applicazione di ombre su tutti i personaggi, che, come vedremo meglio dopo, è più caratteristico del fumetto europeo o statunitense che di quello giapponese.

Proviamo a osservare un altro paio di tavole, la 24 e la 25 (Fig. 44). Questa scena, che



Figura 44. Altre due pagine.

Judith PARK, *Dystopia – Love At Last Sight*, Milano, Edizioni BD, 2007, p. 24-25.

che crea un'atmosfera di imbarazzo tra i due ragazzi che ora rimangono soli. Ma anche qui vi sono dei punti che non rispecchiano la tecnica *manga*. L'ultima scena, per esempio, probabilmente non sarebbe stata disegnata così in un *manga*: data la grande importanza che le viene data nella tavola (occupa più di metà della pagina) ed essendo incentrata sui due personaggi, che si toccano per la prima volta, probabilmente in un fumetto giapponese non avrebbe avuto uno sfondo realistico, bensì qualche effetto che avrebbero trasmesso l'emozione della ragazza, così come, probabilmente, immagini grandi degli occhi di lei per mostrarne lo stupore e l'imbarazzo.

Completando l'analisi grafica di questa opera, va detto che, per quanto riguarda il “grado di giapponesità”, tanti sono i pregi e i difetti. C'è un riuscito tentativo di riprodurre alcuni stilemi giapponesi: continua alternanza di vignette chiuse e aperte; linee cinetiche soggettive; attenzione posta sui visi e sulle espressioni; sfondi che rappresentano le emozioni dei personaggi e, infine, anche molti free talk nei quali l'autrice si confronta con i suoi lettori. Ma allo stesso tempo si nota come questo sia uno studio ancora acerbo: quasi tutti i retini sono posizionati con angolazione errata; mancano vignette tagliate in diagonale; le linee dei capelli sono molto spesse, mentre dovrebbero essere più sottili rispetto, per esempio, a quelle del volto (solitamente i fumettisti giapponesi usano un pennino apposito più sottile per inchiostrire capelli, ciglia e tessuti in modo da farli risultare più morbidi); abbiamo visto che i paesaggi e gli sfondi sono quasi sempre inseriti in vignette chiuse; vi è una ragguardevole mancanza di bianco, elemento che abbiamo visto essere

presente enormemente nei *manga*, specialmente in quelli per ragazze; inoltre gli sfondi dietro ai personaggi sono in numero molto alto, mentre nei fumetti *shōjo* prevale la rappresentazione dei sentimenti, su quella della realtà come abbiamo visto; inoltre questi sfondi, oltre a essere molti, sono poco realistici, mentre nei *manga* si cerca di disegnarne pochi ma tecnicamente perfetti; mancano vignette vuote o con solo del testo all'interno; infine, vi è una quasi totale assenza del nero, se non verso la fine della serie.

Alcuni punti si possono riassumere sostenendo che vi sia un eccessivo realismo: la presenza continua di sfondi che rappresentano esattamente il luogo dove i personaggi si trovano è accompagnata da un continua sottolineatura delle ombre sul viso e sul corpo dei personaggi (tecnica che non si trova quasi mai nei *manga*, e specialmente non in quelli degli anni Novanta dove i personaggi non avevano mai delle ombre su di loro). Inoltre, i retini usati per i capelli o i vestiti di un personaggio rimangono sempre gli stessi in ogni singola vignetta. Riguardo a quest'ultimo punto, si ricorda come nei *manga* spesso capita che il nero o il grigio scuro vengano sostituiti da un retino o da altri effetti più chiari, per creare dinamicità nella tavola, specialmente in quelli per ragazze. Qui invece ogni colore è sempre rappresentato nello stesso realistico modo, creando una sorta di monotonia. Osserviamo a proposito le pagine 158 e 159, dove il clone di Lyon sta parlando con la madre (fig. 45). Il dialogo viene presentato come un susseguirsi di visi, ma questi sono tutti molto simili tra loro e il retino usato per i capelli è sempre lo stesso, rendendo la scena poco gradevole per l'occhio. Questi sono errori molto tipici dei disegnatori Europei o Americani, che si avvicinano alla cultura giapponese ma non riescono ad allontanarsi dall'influenza della cultura fumettistica dei loro paesi, che richiede un forte attaccamento alla realtà.



Figura 45. Pagine monotone, in cui ogni vignetta somiglia all'altra, senza variazione nel retino usati per i capelli.

Analizzando la trama si nota che è difficile riportarne la

Judith PARK, *Dystopia – Love At Last Sight*, Milano, Edizioni BD, 2007, p. 158-159.

strutturata allo schema *ki-shō-ten-ketsu*. Infatti, più che essere costituiti da una grande introduzione e un colpo di scena finale, molti dei capitoli sembrano spezzettati in segmenti che si concentrano di volta in volta su un personaggio oppure su un particolare avvenimento. Solo alcuni episodi terminano con un colpo di scena, e in ogni caso la svolta non è connessa strettamente a un problema o a un tema di cui si è discusso nel capitolo, ma risulta più che altro un semplice avanzamento della trama.

Dystopia risulta comunque un buon tentativo di riprodurre la tecnica *manga* in un fumetto di produzione tedesca, per quanto, più che utilizzare la tecnica giapponese, l'autrice sembra tentare di riprodurre l'impressione generale che trasmettono i *manga*. Va comunque sottolineato che è stata una delle primissime opere di autori europei in stile *manga* a essere pubblicata: per l'epoca, questo fumetto era considerato molto "giapponese", e fu apprezzato e tradotto in varie lingue proprio per la sua originalità. Questo è solo il primo lavoro dell'autrice, che ha continuato a disegnare ancora oggi, migliorando notevolmente il proprio stile, come dimostrano alcune illustrazioni che si possono trovare sulla sua pagina web.

III.9 Analisi – Somnia



Figura 46. Copertina del primo volume di Somnia.
Liza E. ANZEN, Federica DI MEO, *Somnia – Artefici di sogni*, 1, Modena, Panini Comics, 2013.

Trattiamo ora di un fumetto simile, prodotto però in Italia e più recentemente. Per quanto nel nostro paese le case editrici (specialmente le più importanti) siano sempre state restie a pubblicare fumetti in stile giapponese disegnati da autori italiani, recentemente la Planet *Manga* (divisione della Panini Comics che si occupa principalmente di fumetti giapponesi) ha deciso di provare a lanciare sul mercato un fumetto in pieno stile *manga* opera di due ragazze italiane. Questo fumetto è intitolato *Somnia – Artefici di sogni*, ed è stato realizzato da due autrici: Liza E. Anzen (nome d'arte), che si occupa della sceneggiatura, e Federica di Meo, la disegnatrice. *Somnia* è un *manga* in quattro volumi, ciascuno della stessa dimensione di un *tankōbon* giapponese, ed è stato pubblicato tra il 2013 e il 2014, sia in edicola che in fumetteria (copertina del

primo volume mostrata in Fig. 46).

Somnia narra una storia di esplorazione del subconscio umano e dei suoi desideri. Infatti, questo fumetto che si pone tra il genere *shōjo* e il fantasy, è ambientato in un mondo in cui esiste una struttura chiamata Corporazione, un gigantesco edificio in cui è possibile acquistare, pagando un prezzo assai caro, i “somnia”, artefatti magici in grado di esaudire qualsiasi desiderio (Fig. 47). La protagonista è la giovane Myra, una ragazza che, spinta dalla curiosità, riesce a entrare nella Corporazione come apprendista, insieme ad altri quattro ragazzi. La storia si apre quindi su questi cinque personaggi che devono imparare a costruire questi manufatti e a risolvere man mano vari casi legati ai clienti della Corporazione, avendo così modo di riflettere sul rapporto fra l’animo umano e il desiderio e fino a quanto si può essere disposti a pagare per vedere realizzato un proprio sogno. È anche, quindi, un viaggio di crescita interiore della protagonista che, come viene spiegato fin dal primo volume, è assolutamente priva di alcuna sensibilità: per qualche misterioso motivo, è fredda come un robot. L’unica fiamma che arde in lei è quella che la spinge a cercare di scoprire la propria

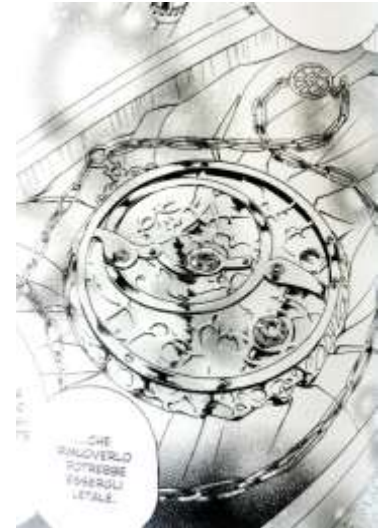


Figura 47. Esempio di somnia.
Liza E. ANZEN, Federica DI MEO, *Somnia – Artefici di sogni*, 1, Modena, Panini Comics, 2013, p. 98.



Figura 48. Pagine 10 e 11 del primo volume di *Somnia*. Myra si sta recando alla Corporazione.

Liza E. ANZEN, Federica DI MEO, *Somnia – Artefici di sogni*, 1, Modena, Panini Comics, 2013, p. 10-11.

vera identità. E questo piccolo fuoco arriva a divampare, facendola arrivare a provare emozioni sempre più forti, fino a farle ritrovare il suo aspetto più umano.

Analizziamo le pagine 10 e 11 del primo volume (Fig. 48), ricordando che la lettura è quella da sinistra a destra (cosiddetta “all’occidentale”), e non da destra a sinistra (alla giapponese). Qui troviamo la protagonista che, ferma davanti all’edificio della Corporazione, scambia delle battute con un bambino, che servono a introdurre il tema dei desideri su cui si concentrerà l’intero *manga*. Troviamo innanzitutto una grande vignetta aperta che ci mostra lo sfondo, l’edificio della Corporazione, includendo così il lettore nella storia. Sopra a esso, vediamo Myra, con in mano la lettera di convocazione: la sua figura è posizionata sopra alle altre vignette, cosa che capita in molti *shōjo manga*, come abbiamo visto. Segue una serie di alternanze tra vignette chiuse e aperte: si può notare come gli sfondi siano spesso assenti lasciando spazio a effetti di luce che, in questo caso, trasmettono un’idea di mistero e donano patos al dialogo. Nella pagina successiva continuano le alternanze di vignette chiuse e aperte, e c’è molta attenzione ai volti e ai loro dettagli (quali occhi e bocca) che abbiamo visto essere tipici dei *manga*. Anche l’ultima vignetta è aperta, portando il lettore direttamente davanti al portone della Corporazione. Interessante è anche il ritrovare le già citate *hikigoma* e *megurikoma*: la prima è la vignetta in alto a destra, dove veniamo catturati da un’immagine di notevoli dimensioni che ci coinvolge; la seconda è la vignetta piccola dentro alla quale vi è disegnata la mano di Myra che sta spingendo il portone per aprirlo, in basso nella tavola di sinistra, che serve a incuriosire il lettore che si domanda cosa troverà la ragazza all’interno, portandolo a voltare pagina.

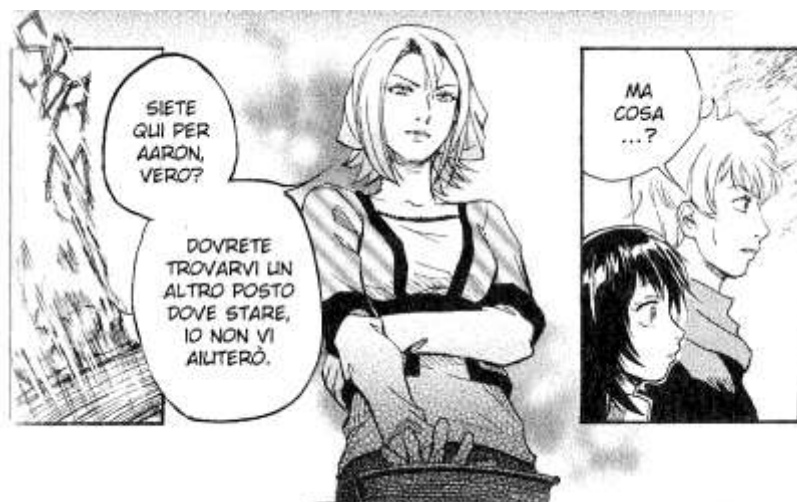


Figura 49. Personaggio dietro al quale vi è uno sfondo che rappresenta la sua emozione: in questo caso la rabbia.

Liza E. ANZEN, Federica DI MEO, *Somnia – Artefici di sogni*, 1, Modena, Panini Comics, 2013, p. 58-59.

Proseguendo con il fumetto, si nota un buon uso delle tecniche presentate finora: ci sono vignette dal taglio orizzontale, verticale e diagonale; gli sfondi sono molto realistici e dettagliati, ma non in numero alto: al loro posto si possono trovare delle vignette con sfondo bianco, con retini che

esprimono un'emozione o con linee di velocità (Fig. 49); ci sono dei *chibi*, ossia dei personaggi disegnati in *super deformed*; pensieri che galleggiano sulla pagina; linee cinetiche di tipo soggettivi; i neri (e altre tonalità di grigio) che vengono rappresentati con effetti più chiari a seconda dell'atmosfera; eccetera. Vediamo alcuni esempi anche in Fig. 50.

Un difetto che si può notare nelle tavole è l'elevato numero di immagini che dona poco respiro alla pagina. Rispetto alla maggior parte dei *manga shōjo*, infatti, sono poche le vignette che contengono solo testo, così come quasi nulle le vignette totalmente bianche o che contengono solo dei retini. In altre parole, ogni vignetta contiene sia dei personaggi che dei balloon con del testo:

sono pochi quindi i momenti in cui la trama rallenta o in cui è permesso al lettore di lasciar confluire i pensieri negli spazi vuoti. Questa mancanza di spazio è comunque molto forte nei primi volumi, mentre negli ultimi si trova un numero più alto di spazi bianchi che fanno respirare la tavola maggiormente (Fig. 51).

Per quanto riguarda la trama, penso si possa affermare che non si trova una chiara applicazione del *ki-shō-ten-ketsu*. Ogni capitolo termina con un colpo di scena, ma questo non è sempre collegato con la trama dello stesso. Come dimostrazione, proviamo ad analizzare il secondo capitolo del primo volumetto. Myra e il suo compagno Vince vengono mandati a investigare su un uomo, per giudicare se questo sia degno o no di ricevere il somnia da lui richiesto alla Corporazione. Egli vorrebbe un somnia che gli permetta di sopravvivere a un forte impatto fisico. I due cercano di capire le motivazioni che si nascondono dietro al desiderio dell'uomo e indagano, incontrando suoi amici e parenti. Vengono così a sapere che egli desidera il somnia

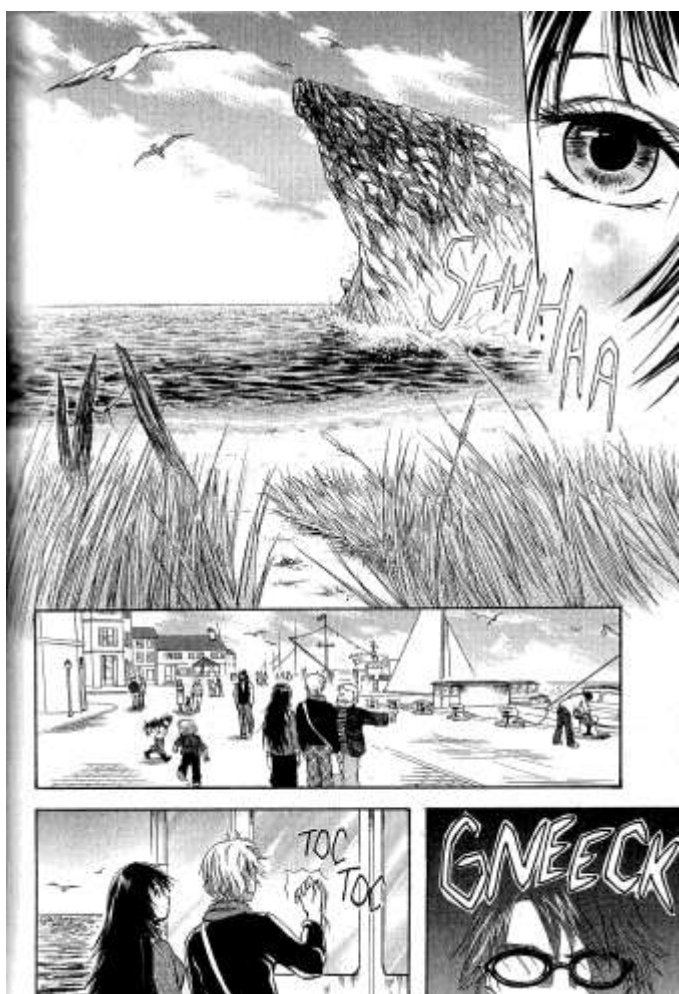


Figura 50. Notare la vignetta con il bordo che va a sfumare a bianco, l'attenzione sull'occhio, lo sfondo nella vignetta aperta, l'onomatopea che rappresenta graficamente il suono. Liza E. ANZEN, Federica DI MEO, *Somnia – Artefici di sogni*, 1, Modena, Panini Comics, 2013, p. 38-39.

per realizzare un sogno che coltiva dall'infanzia: gettarsi da una rupe altissima, azione che secondo una leggenda che gli permetterebbe di vivere un'esperienza quasi ultraterrena. Nel frattempo

vengono mostrate anche alcune scene con gli altri tre apprendisti che, come Myra e Vince, sono stati selezionati per entrare nella corporazione. Alla fine del capitolo, a causa di un temporale, Myra e Vince, insieme ad altri personaggi, si recano a salvare il cliente della Corporazione, che si trova in pericolo. Myra sta cercando di sollevare un'asse di legno che li ostacola quando, all'improvviso, ecco comparire ad aiutarla un ragazzo bellissimo. Il capitolo si chiude quindi con la comparsa di un personaggio nuovo, ma che non è strettamente collegato con gli avvenimenti di quel capitolo. Questo caso si conclude solo nel capitolo successivo, ma ciò che risalta è come non vi sia un finale collegato al resto del capitolo, tanto che l'affascinante personaggio che ne compare alla fine poi scompare subito per tornare solo più avanti.

In conclusione, *Somnia – Artefici di sogni* è un prodotto che riesce a utilizzare in modo corretto le tecniche di disegno e lo stile dei *manga*, per quanto alcune vignette siano troppo affollate di elementi, caratteristica che contrasta con l'alta presenza di bianco e di scene lente e senza tempo tipiche dei fumetti giapponesi. La struttura della trama tende a distaccarsi da quella usata nei *manga*,



Figura 51. Scena tratta dal terzo volume: si può notare un uso maggiore del bianco rispetto ai primi volumi. Liza E. ANZEN, Federica DI MEO, *Somnia – Artefici di sogni*, 3, Modena, Panini Comics, 2014, p. 146-147.

così come abbiamo visto accadere anche in *Dystopia*. Questo può essere dovuto al fatto che questo schema è poco conosciuto: se le caratteristiche grafiche dei *manga* saltano subito all'occhio, è più difficile rintracciare lo scheletro delle loro storie, e di conseguenza è raro trovarlo applicato in fumetti non giapponesi. Va anche specificato, però, che diversa è la modalità di pubblicazione. *Somnia* non è stato pubblicato su rivista, bensì direttamente su volumetto, e le autrici sapevano fin dall'inizio di quanti numeri sarebbe stata composta l'opera. Per questo motivo, probabilmente, la storia è stata strutturata in modo differente: non si sentiva il bisogno di tenere coinvolti il lettore settimana dopo settimana (o mese dopo mese) come accade sulle riviste giapponesi, e si è potuto strutturare la trama in maniera differente.

VI. Conclusione

Prima di tirare le somme, tengo a ribadire nuovamente che le mie analisi sono state compiute principalmente su fumetti rivolti a un pubblico di adolescenti e che rientrano nella fascia più tradizionale e famosa del mercato dei fumetti giapponesi. Questo significa, sì, che le caratteristiche presentate fino a qui fanno parte di una serie di fumetti decisamente rappresentativi della produzione giapponese, ma anche che ne costituiscono una porzione ben precisa e delimitata. Difatti, esistono tantissimi prodotti giapponesi che si allontanano dai canoni e dalla grammatica che abbiamo studiato. La mia ricerca non si vuole quindi proporre come esaustiva, ma come un tentativo di rintracciare le caratteristiche più diffuse e comuni. Detto questo, va detto che è alquanto difficile fare un sunto di tutto quello detto finora. L'analisi proposta fin qui ci ha permesso di capire quali siano molte delle peculiarità che contraddistinguono i fumetti giapponesi sotto il punto di vista iconico, della struttura delle pagine e della trama. Ma che cos'hanno in comune tutti questi punti?

Penso che si possa riassumere il tutto affermando che la grande forza dei *manga* stia nella loro alta capacità di coinvolgimento, così come avevamo affermato in apertura della tesi. Ma ciò che ci interessava capire era quali fossero gli elementi che portano a tali risultati. Citando Berndt, infatti, possiamo vedere come alcune persone lo ritengano coinvolgente e interessante per motivi differenti da quelli qui analizzati:

Many people picture *manga* as graphic narratives that invite readers' immersion, first of all, by means of attractive characters. Addressing their consumers with large eyes and other signifiers of cuteness, with breathtakingly long legs or compressed droll chibi bodies, with apparently blond hair and similarly de-Japanized markers of difference, most *manga* characters are too good to be real and overwhelmingly "real" at the same time.¹

Ma, personalmente, trovo che questi aspetti siano troppo specifici e subordinati allo stile dell'autore per essere considerati generali. In altre parole, vi sono *manga* in cui non ci sono personaggi slanciati, né dolci ma che hanno comunque una grande capacità di coinvolgimento. Certo, si possono trovare, talvolta, personaggi graficamente accattivanti, i quali diventano forti catalizzatori di interesse, ma non è quello che stavamo cercando: quello che interessa qui è qualcosa di più generale, che va oltre allo stile specifico dei singoli autori e che, invece, contraddistingua la maggior parte di *manga mainstream* da noi studiati. Ciò che li rende accattivanti, è quindi qualcosa

¹ Jaqueline BERNDT, "Real' *Manga* Diversity: Diversity, Hybridity, Relationalities", in Yasuko Furuichi (ed.), *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today*, Tokyo, The Japan Foundation, 2010, p. 204.

di più profondo. Torniamo per un momento alle radici di questa ricerca, riproponendo il brano di Groensteen, che si trovava in apertura della tesi.

According to Gravett, “in Western comics we read what happened next; in *manga*, we read what is happening right now.” In other words, the narrative techniques and processes that are used in *manga* give the reader the feeling of being immersed in the action, whereas Western comics create a more distant relation between the reader and the narrative.²

Che cosa ci permette di essere così immersi nella trama? Cosa crea quel sentimento di essere lì proprio in quel momento? Non certo i personaggi accattivanti. Abbiamo, invece, notato numerose tecniche che, tutte insieme, portano a questo risultato: sia a livello grafico che narrativo, ogni elemento è mirato a inserire il lettore nella storia nel modo più completo possibile. Infatti, sono numerose peculiarità che lo caratterizzano dal punto di vista grafico: vignette di tutte le forme e dimensioni che donano impatto e dinamismo alle pagine, rispecchiando emotivamente il loro contenuto; immagini che non sono chiuse all'interno di un riquadro ma che proseguono fino al margine del foglio, protendendosi verso il lettore; dialoghi che galleggiano liberamente all'interno della pagina, come fossero, visivamente e narrativamente, un flusso di coscienza; un grande uso degli spazi bianchi e dei silenzi, ossia momenti di pausa che il lettore può riempire con le proprie emozioni; una grande attenzione posta sul rappresentare il mondo non per come è, ma per come noi lo percepiamo, grazie all'utilizzo di sfondi iperrealistici, protagonisti molto iconici e antagonisti fortemente caratterizzati; onomatopoeie disegnate in modo da rispecchiare visivamente il suono che indicano; linee cinetiche soggettive che portano il lettore al centro dell'azione; eccetera. Abbiamo visto che manca la voce narrativa di tipo sopra-diegetico: è quasi sempre assente il narratore esterno in terza persona. Il lettore si ritrova quindi a capire cosa sta succedendo solo grazie al suo sguardo che vaga per il mondo della storia: viene immerso completamente in essa. E anche la struttura narrativa lavora col fine di raggiungere questo scopo: lo *jo-ha-kyū* permette di ottenere un maggiore coinvolgimento del lettore nella trama, grazie a una penetrazione graduale all'interno di essa. La sua divisione in quattro parti prevede, infatti, che prima il lettore abbia modo di conoscere i personaggi e il mondo in cui si svolge la storia, per poi seguirne le avventure per tutto il resto del tempo, immedesimandosi con essi. In questo modo, gli viene data occasione di diventarne intimo, in maniera più graduale di quanto accadrebbe con una divisione della trama in tre parti. E quando egli è totalmente coinvolto nella storia, proprio poche pagine prima della conclusione dell'episodio (o

² Thierry GROENSTEEN, “Challenges to international Comics Studies in the context of globalization”, in Jaqueline Berndt (ed.), *Comics World & the World of Comics – Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyoto, International Manga Research Center, 2010, p. 27.

del volume), si giunge al colpo di scena improvviso e a un rapido finale, che lascia solo con maggiore sete di lettura.

Questi sono gli elementi che donano forza ai *manga* e che, combinati insieme, permettono di aumentare notevolmente il senso di immersione nella storia. Queste caratteristiche, come abbiamo visto, sono apprezzate al di fuori del Paese del Sol levante (come si deduce dai dalla diffusione dei *manga* in America e in Europa) e perfino imitate, tanto che abbiamo visto come siano fioriti in al di fuori dell'Asia numerosi OEL *manga* e come questa tendenza sembri tutt'altro che declinare.

Intervista a Maeda Toshio

Segue ora un'intervista realizzata da me al celeberrimo *mangaka* Maeda Toshio 前田俊夫, autore di fama mondiale nato nel 1963 a Osaka. Maeda Toshio è famoso, al di fuori del Giappone, principalmente per le sue opere erotiche, nei quali fanno da protagonisti mostri dotati di braccia tentacolari e donne bellissime e sensuali, ma in Giappone, come leggerete nell'intervista, ha spaziato tra i più svariati generi e target.

Ho avuto modo di conoscere il maestro Maeda durante la conferenza "The Tentacle Master: l'immaginario erotico di Toshio Maeda", tenutasi a Bologna, l'8 Novembre del 2014. Fin da subito, si è dimostrato disponibilissimo e ha accettato con entusiasmo di rispondere ad alcune mie domande sulle differenze tra i *manga* e i fumetti non giapponesi.

Ritengo che il suo parere possa portare a interessanti riflessioni e a risultati utili ai fini di questa tesi, in quanto il maestro è dotato di un'esperienza pluriennale nel campo dei *manga*.

Segue prima la versione originale e, poi, la traduzione.

1・短い自己紹介をしていただけますか？いつごろから漫画をお描きになりますか？

1. 10歳のころから2歳年上の兄に漫画や絵を描くことの喜びを教えてもらい

漫画を描き始めました、その兄は現在デザイナーです。兄の二人の娘もデザイナーです。

12・3歳の頃にはもう将来はプロの漫画家になると決めていました。世界ではテンタクルポルノを描いている漫画家として知られていますが日本国内では政治漫画から子供漫画、小説の挿絵や女性漫画、教育漫画さらに他の漫画のために脚本なども書いていました。

現在は雑誌の仕事は引退して漫画大会へ参加して各国の漫画ファンと交流を深めています。

2. グラフィック・絵敵に日本の漫画の特性はなんだと思いにありますか？

2. 絵的にいうと日本の漫画は浮世絵の伝統を引き継ぐ線画の延長です。西洋の光と陰で描く絵画とコミックとは対照的な違いがあります。

内容的には西洋の漫画（とくにアメリカに比べ）より内容が詳しく繊細で大人で描かれています。また細分化もはげしく色々なジャンルに分かれています。政治漫画から釣り漫画おもちゃの漫画もあります。女性用の官能的な漫画もあれば妻とその義理の母の関係（憎しみや軋轢など）を描いている漫画で全編を構成している雑誌すら存在します。

日本は基本的に移民が少なく、それら移民の人たちも完ぺきに日本と同化してきているのでかなり複雑な漫画の内容でもほとんどの人たちが理解できます。ユーモアなどのセンスもほぼ同じですから人種の壁を気にすることなく何でも描くことができます。これは単一的社会のメリットかもしれません。

アメリカだと人種の違いなどから内容をかなりシンプル簡潔にしてわかりやすく描かねばならないと思います。だから内容が子供っぽくなり大人が鑑賞するには物足らなくなるわけです。勧善懲悪の正義と悪の戦いなど単純な内容が好まれるのもそのせいでしょう。これはどちらの漫画が良いとか悪いの問題ではなく漫画に何を求めるかの違いであり、日本では大人の読む読み物として地位を確立してしまったのでサラリーマンが通勤途中に読んだり家庭にいる主婦が文学作品を読むかわりに内容の濃いストーリー性のある漫画

を楽しんだりしています。子供はゲームをしたりする延長で楽しげな冒険漫画やSF漫画等を読んでいます。

若者はポルノ映画やビデオを観る代わりに携帯電話でポルノの漫画を観たりしています。

最近では女子の読者までがポルノの漫画を好んで観ているようです。

自室で観るポルノ漫画は親にも知られることなく、まして本屋で買う恥ずかしさも避けられますので気楽にポルノを楽しんでいるのでしょう

3. それに日本の漫画のプロット・脚本の特性はなんですか？

3. これは多少2の答えとかぶりますが・・・日本の脚本は映画や文学とよく似ています。長編では30巻や40巻、50巻以上にわたる長いストーリー、何代も世代が移っていく歴史的な漫画もあります。世界中の人々の多くはそういうすさまじいまでの歴史考証を重ねた日本の漫画大作を知りません。多分、あなたも一度読んでみると虜になると思います。

あるいは医者が主人公で病気の知識や死に直面した患者やその家族の葛藤を描いた漫画などもあります。グルメ、食べ物に関するうんちく（知識）を得られる漫画も楽しいです。これらの漫画の多くは原作者が別にいて脚本を書きます。あまりに専門的なので漫画家が調べるには時間がかかりすぎ本業の絵を描く時間がなくなってしまうからです。

昔の漫画家は脚本もすべて本人がしていたケースが多くみられました。世代の差なのでしょうが手塚治虫さんなどは医学モノもこなしました、彼は天才だったからでしょう。

4. 日本の伝統的な芸術の影響をお受けになりましたか？何のところですか？

4. 僕自身、日本の伝統的な絵の影響を受けたことの自覚はほとんどありません。浮世絵などはたまにしか見たことがありません。むしろ西洋のミケランジェロの絵などの方に興味がありました。正確に描かれている人体やその動きに魅了されました。

5・他の国の漫画を読んだことがありますか？「はい」の場合に例を挙げてください。他の国の漫画の影響をお受けになりましたか？

5. 東京へ16歳で出てきてからアメリカのコミックに出会いました。60年70年のアメリカンコミックの黄金期です。さまざまな天才がいました。ニール・アダムスやバーニー・ライトソン、ギル・ケインなどに影響を受けました。

ただ・・・アメリカの漫画は影が強すぎて日本の読者の好みとはかなり違ったので多少アレンジしながら自分の画風をつくりあげました。内容的には手塚先生や白土三平先生を尊敬していました。自分の漫画は日本で言う”劇画”（げきが）であり漫画的な絵とは多少違いました。初期の自分の絵柄は現在よりもっと暗く大人びていました、アメリカのコミックの影響や純粋絵画の影響もあったのでしょうか。

フランスの雑誌ピロットからはカラーリングを学びました、色のセンスはすばらしいの一語です。

6. 日本の漫画と他の国の漫画を比べたら、どう思いになりますか？違いますか？

6. これは前項でほとんど述べましたので割愛させていただきます。

7・ボローニャ、2014年11月8日に行った「The Tentacle Master」という会議では前田先生はいろいろな人前で話しをなさいました。その会議で、前田先生はアメリカの漫画家が骨格と筋肉を注目しますが、日本の漫画家がそれより肌を注目するとおっしゃりました。もっと詳しく説明していただけませんか？

7. アメリカの漫画が骨格や筋肉を強調しているというのは当然の事でしょう。まずスーパーヒーローものが多いのですから奇抜な衣装（たとえばスーパーマンやスパイダーマンの衣装を想像してください）を描くとすればかなり筋肉を強調しないと絵としては成立しません。動きのあるアクションシーンにも骨格や筋肉の動きは重要です。

アメリカン・ヒーローは体のほとんどが衣装でおおわれていますから筋肉を強調して絵のメリハリをつけるわけです。そういう絵柄を描くときに皮膚のよじれなど邪魔なだけでしょう、より人間くさくなってしまうからです。人間っぽいスーパーヒーローはヒーローにはなり得ません。ただの人になってしまうからです。

こういう伝統があるので普通の人を意描いたときにもアメリカの漫画家は骨格や筋肉に注意を払っても皮膚の緩みやねじれまでは気をつけないのでしょうか。国の文化としてアメリカの人々は男女共にマッチョな筋肉を持つ男性的な人物にあこがれている傾向が見られます。これも筋肉を強調するコミックスの背景にあるのでしょうか。アメリカでは女性

を車で誘う（ナンパ）時に片腕を車から出して（この場合左腕になりますが）道行く女性に己の腕の太さをアピールして誘うという古典的手法もありましたから・・・筋肉はアメリカの男性や女性にとってもかなりの優先的地位を持っていると思います。

それに対し、日本では子供漫画を除き動きのあるシーンがある漫画は大人漫画には少ないと思われますし、スーパーヒーローのようなコスチュームを着ているわけでもありません。当然各キャラは背広やTシャツなど普通の服を着ていますが、あまり筋肉を強調する必要もありません。

マッチョな体型にあこがれるアメリカ人とは対照的に日本ではあまりマッチョな体型は好まれません、むしろ中性的な男性を好む女性が普通です。日本の男子は体をきたえるより学生時代に受験戦争に巻き込まれ、勉強ばかりして運動がおろそかになるケースが多いと考えられます。全体的に日本の男性は成人しても体格の事はあまり気にしません。ジムに通うことがあってもマッチョな筋肉を作るより健康維持の目的がメインでしょう。暇な時間はゲームしたりビデオを観たりしているので体を鍛える時間すらありません。ただし・・・この意味ではアメリカも近年、おたくといわれる人たちが増加しているので少しずつ筋肉への憧憬は減少していく傾向にあると思われます。

日本において、医学漫画や官能漫画の場合、皮膚の張りやたるみや描くことで絵にリアル感が出ます。女性の裸においては乳房の揺れや柔らかさ、唇のみずみずしさは必要不可欠です。眼のうるみや髪の毛の艶（つや）や流れも大事です。

このような漫画のコンセプトの違いや筋肉へ対するあこがれや考え方がまったく違う文化を持つアメリカと日本では出来上がった漫画スタイルも結果的に違って来たという事です。その国の漫画の絵柄というのは単にその国の日常生活を映しているのではなくその国の歴史や文化も反映しています、それぞれ文化背景が違えば漫画のスタイルやキャラクターの描き方も全く異なるわけですから漫画を通じた文化論があっても面白いかもしれません。ご協力どうもありがとうございました。

サルテイ・ダヴィデ

Potrebbe presentarsi brevemente? Da quanto tempo disegna *manga*?

Ho cominciato a disegnare *manga* all'età di dieci anni. Fu mio fratello maggiore, di due anni più grande di me, a introdurmi alle gioie del disegno e dei fumetti. Oggi lui lavora come designer, così come le sue due figlie.

All'età di dodici, tredici anni, avevo già deciso che da adulto sarei diventato un *mangaka* professionista. E, se mondialmente sono famoso per i miei fumetti di genere porno-tentacolare, in Giappone invece i lavori da me pubblicati spaziano dai fumetti politici a quelli rivolti ai bambini, dai libri d'illustrazione a opere destinate a un pubblico di donne adulte, da fumetti a scopo educativo a sceneggiature per altri autori.

Oggiogiorno, invece, ho smesso di disegnare per le riviste: partecipo a manifestazioni sui *manga* e cerco di approfondire il mio legame con i fan di tutti i paesi.

Quali pensa che siano le caratteristiche grafiche dei fumetti giapponesi?

A livello grafico, i *manga* sono disegni composti da linee che seguono la tradizione degli *ukiyo-e*. Il modo in cui in essi vengono rappresentate le luci e le ombre differisce notevolmente da quello che troviamo nei dipinti e nei fumetti occidentali.

Invece, per quanto concerne il contenuto, i *manga*, rispetto ai fumetti occidentali (e in particolare, a quelli americani), sono disegnati in maniera più dettagliata, con maggior delicatezza e con una sensibilità più adulta. Vi è, inoltre, una maggiore varietà di contenuti: il fumetto giapponese è costituito da numerosi generi. Troviamo persino dei *manga* politici, alcuni sulla pesca, altri legati a dei giocattoli. Si trovano *manga* che trattano della sessualità delle donne, così come riviste di fumetti che parlano delle mogli e dei loro doveri in quanto madri (gli odi, gli attriti, ecc.)

In Giappone vi sono generalmente pochi immigrati. Ma, quei pochi, sono comunque perfettamente integrati nella società giapponese. Per questo, riescono quasi chiunque riesce a comprendere anche i fumetti dalle trame più complicate. Inoltre, il senso dello humour accomuna tutti noi e riesce quindi a superare le barriere tra le culture diverse, per cui in Giappone si può davvero disegnare qualsiasi cosa. Questo penso possa essere il vantaggio di avere una società ben unita.

Per quanto riguarda l'America, penso che, a causa della differenza culturale, là siano richiesti dei fumetti semplici, coincisi e di facile comprensione. Di conseguenza, i fumetti americani sono prodotti dai toni bambineschi, che non soddisfano un pubblico adulto. Potrebbe essere dovuto al fatto che vengono prediletti temi semplici come quello della giustizia che punisce i cattivi e premia i buoni, la lotta contro il male, ecc. Ma non si può neanche semplicemente ritenere che quei tipi di

fumetti non siano corretti o che altri siano meglio: a seconda di quello che si vuole ottenere con la propria opera, si disegnano fumetti diversi, tutto qui.

In Giappone, i fumetti vengono letti anche dagli adulti, persone che hanno ormai trovato il loro posto nella società: i *salaryman* leggono *manga* mentre vanno al lavoro, e, le loro mogli, invece che dei testi di letteratura, si appassionano a fumetti dalle trame profonde. Invece, i bambini, essendo cresciuti con i videogiochi, leggono *manga* con ricchi di avventure o di genere SF [science fiction].

I giovani, invece che vedere film (o video) porno, leggono *manga* di genere erotico grazie ai loro cellulari. Recentemente, si è notato il fatto che anche il pubblico femminile apprezza questo genere di opere. Inoltre, si possono fruire nella propria stanza senza che i genitori lo sappiano e senza più l'imbarazzo di doverli andare a comprare in una libreria! In questo modo si possono apprezzare ancora più liberamente.

E per quanto concerne le trame e le sceneggiature dei fumetti giapponesi? Quali sono le loro particolarità?

Forse ho già risposto in parte nel punto precedente... Le sceneggiature [dei fumetti] giapponesi assomigliano molto a quelle dei film o dei romanzi. Le storie più lunghe superano i trenta, quaranta o addirittura cinquanta volumi. Ci sono anche dei *manga* che hanno durato per numerose generazioni, diventando così storici. Al di fuori dal Giappone, è difficile che la gente conosca questi capolavori fumettistici così ricchi di analisi storiche. Forse se provassi a leggerle, anche tu ti appassioneresti.

Oppure, ci sono *manga* che, per esempio, hanno come protagonista dei medici e che trattano delle loro conoscenze mediche, del modo in cui i loro pazienti affrontano la morte o delle loro complicazioni familiari. Così come esistono anche *manga* di genere culinario che contengono nozioni sulla cucina. Ma in tutti questi casi, spesso chi scrive la sceneggiatura è una persona diversa dal disegnatore: infatti, è difficile che il *mangaka* abbia il tempo di fare tutte le ricerche specifiche e necessarie per scrivere questo genere di trame.

Sembra che, in passato, capitasse più spesso che i *mangaka* si occupassero anche della sceneggiatura dei propri fumetti. Forse ora non succede più per via del gap generazionale. A pensarci bene, Tezuka Osamu ha scritto da solo un *manga* che trattava di temi medici... Ma dopotutto lui era un genio.

Ritiene di essere stato influenzato dall'arte tradizionale giapponese? In che punti?

Personalmente parlando, non ricordo di aver mai subito alcuna influenza dall'arte tradizionale del

mio paese. Mi è capitato solo raramente di ammirare degli *ukiyo-e*. Anzi, ad attirare la mia attenzione sono sempre state le opere di Michelangelo. Trovo affascinante il modo meticoloso in cui rappresenta i corpi e il loro movimento.

Ha mai letto fumetti prodotti in altri paesi? Nel caso, potrebbe fare qualche esempio? Pensa di esserne mai stato influenzato?

Il mio primo incontro con i fumetti americani avvenne a sedici anni, quando mi recai a Tokyo. Gli anni Sessanta e Settanta furono il loro periodo d'oro. C'erano davvero tantissimi geni! Io fui influenzato da Neil Adams, Bernie Wrightson, Gil Kane e tanti altri.

Solo che la presenza dei fumetti americani divenne troppo ingombrante e non rispecchiava più i gusti dei lettori giapponesi. Così, cercando di aggiustarlo qua e là, sono arrivato a dare forma a quello che ora è il mio stile. Per quanto riguarda le trame, provo un grande rispetto verso il maestro Tezuka e il maestro Sanpei Shirato, anche se i *manga* disegnati da me forse sono diversi da quelli che in Giappone sono chiamati "gekiga". I miei primi lavori erano molto più cupi e dai toni adulti, rispetto a quelli che disegno ora. Inoltre mostravano una forte influenza dei fumetti americani e dell'arte pittorica pura.

La tecnica di colorazione, invece, l'ho imparata dalla rivista francese "Pilote". Per dirla in una sola parola, il senso del colore a cui educava è spettacolare!

Confrontando i fumetti giapponesi con quelli di altri paesi, cosa ne pensa? Li trova differenti?

Anche a questa domanda, ho già risposto nella parte prima.

Durante la conferenza "The Tentacle Master", tenutasi a Bologna l'8 Novembre 2014, lei ha affermato che nei fumetti americani si dia più rilevanza all'ossatura e ai muscoli del corpo umano, mentre in quelli giapponesi ci si concentri più sulla pelle. Potrebbe spiegare meglio cosa intende?

Personalmente trovo che il fatto che nei fumetti statunitensi vengano enfatizzati l'ossatura e i muscoli sia un fatto naturale.

Innanzitutto, dato che i supereroi sono molti, quando si disegna un nuovo costume (pensa a quello di Superman o a quello di Spiderman) se non si enfatizzano i muscoli allora non si è riusciti nel proprio obiettivo. Anche nelle scene d'azione, i movimenti dei muscoli e le ossa sono estremamente importanti.

E questo è dovuto al fatto che gli eroi americani, avendo il corpo quasi interamente coperto dal costume, necessitano di una modulazione dei tratti che ne sottolinei la muscolatura. In quei momenti, disegnare le pieghe della pelle diventa solo un impiccio, no? Renderebbe gli eroi troppo

umani. Invece, un supereroe non può diventare troppo simile a una persona normale, perché a quel punto non avrebbe più niente di speciale.

E a causa di questa tradizione, i fumettisti americani, anche quando disegnano persone normali, tendono a prestare grande attenzione all'ossatura e ai muscoli, senza mai notare se la pelle è ben tesa o se, al contrario, ha delle pieghe. Dopotutto, la tendenza ad apprezzare gli uomini virili e muscolosi è fortemente impressa nella cultura americana. E anche questo è uno dei motivi che riconducono ai modelli proposti dai fumetti, no?

In America, quando un uomo sta guidando e vuole di fare colpo sulle ragazze, sporge fuori dal finestrino un braccio (in questo caso, quello sinistro) per attirare così le donne che passano per la strada. È un metodo classico... Quindi, a quanto pare, i muscoli godono di una notevole importanza in America, sia dal punto di vista maschile che da quello femminile.

Al contrario, in Giappone, esclusi i *manga* per bambini, i fumetti con scene d'azione sono ben pochi e non vi sono personaggi che indossano dei costumi simili a quelli dei supereroi. Tutti i personaggi indossano dei normali vestiti, quelli che usano al lavoro, per esempio, o anche delle semplici t-shirt. Ma non si sente il bisogno di sottolinearne la muscolatura.

Infatti, se in America l'uomo "macho" ottiene molto successo, in Giappone non è particolarmente apprezzato. O, forse, è dovuto al fatto che alle donne giapponesi piacciono gli uomini dai tratti androgini. Da studenti, i ragazzi giapponesi si trovano a dover combattere nell'"inferno degli esami" [termine che indica i rigidi esami di ammissione che devono sostenere gli studenti giapponesi per accedere agli istituti più eccellenti] e penso siano molti quelli che non trovano il tempo per fare movimento, dato che devono pensare solo a studiare. Tutti gli uomini giapponesi, anche quelli ormai cresciuti, non danno grande importanza al loro fisico.

E anche se ci sono persone che vanno in palestra, lo fanno per curare la propria salute, più che per farsi i muscoli. Nel tempo libero giocano a videogiochi o guardano dei video, per cui non hanno poi tempo per allenarsi.

Comunque, negli ultimi tempi, anche in America stanno aumentando i cosiddetti "otaku", per cui sono probabilmente diminuite le persone che aspirano a essere muscolose.

In Giappone, nei fumetti medici o quelli erotici, disegnare la pelle (piegata o rilassata), aiuta a trasmettere un senso di realismo. Il tremolio del seno nudo di una donna e la freschezza delle sue labbra sono indispensabili. Anche l'umidità degli occhi e la lucidità dei capelli sono importanti.

La differenza nel *concept* di questo tipo di *manga* sta nel diverso modo di approcciarsi ai muscoli che si ha in America e in Giappone. Questa differenza finisce per risultare evidente nei fumetti. I *manga* non riflettono solo la vita quotidiana di un paese, ma ne rispecchiano la storia e la cultura. Se cambia il contesto culturale, allora cambiano lo stile fumettistico e il modo in cui vengono disegnati

i personaggi. Per cui trovo che una ricerca che analizza i *manga* potrebbe dare risultati interessanti.

Grazie infinite per le sue risposte e la sua disponibilità.

Grazie a te.

Intervista a Ichiguchi Keiko

Quella che segue ora è una breve intervista che ho realizzato alla *mangaka* Ichiguchi Keiko, ponendo domande simili a quelle poste a Maeda Toshio. Ichiguchi Keiko, originaria di Osaka, è una fumettista giapponese che, attualmente, vive e lavora in Italia. Dopo essersi laureata in lingua italiana in Giappone, infatti, Ichiguchi Keiko si è recata in Italia, per poi stabilirvisi a tempo pieno. È quindi una persona che ha avuto modo di conoscere il mondo fumettistico giapponese come quello italiano e che ha potuto costatarne le differenze.

Dato che l'intervista è stata tenuta parzialmente in italiano e parzialmente in lingua giapponese, per semplicità, presento qui una versione tradotta interamente in italiano. A causa del poco tempo avuto per poterle porre le domande, purtroppo non è così corposa quanto quella del maestro Maeda.

Potrebbe presentarsi brevemente e parlare delle sue esperienze?

Mi chiamo Keiko Ichiguchi e sono nata a Osaka nel 1966. Ho cominciato a realizzare fumetti durante l'università, principalmente rivolti a un pubblico femminile. Ho lavorato come fumettista in Giappone per vari anni, prima di venire qui in Italia. Ora vivo a Bologna, disegno fumetti per editori italiani, francesi e giapponesi e partecipo a eventi culturali legati ai *manga* e al Giappone.

Dal punto di vista grafico, che differenze trova che ci siano tra i fumetti giapponesi e quelli italiani, francesi, americani, ecc.?

Non sarà facile spiegare le differenze in breve, anche perché non esistono distinzioni concrete tra questi tipi di fumetti. Ogni persona ha un parere diverso a riguardo. L'unica cosa che posso dire io riguardo ai fumetti giapponesi, è che essi vengono ideati "a pagina" (o "a due pagine"), mentre quelli francesi tradizionali vengono ideati "a vignetta".

Invece, per quanto riguarda i fumetti americani non saprei bene cosa dire, perché non li conosco bene...

Cosa intende con "ideati a pagina"?

Intendo che quando un autore giapponese fa le bozze delle pagine, pensa al complesso della costruzione. Invece in Europa si tende a dare molta più importanza alle singole vignette, che hanno un grado più alto di indipendenza rispetto alla tavola nel suo complesso. Non è forse per questo motivo che leggere un fumetto giapponese richiede molto meno tempo?

E a livello di trama e sceneggiatura quali trova che siano le caratteristiche tipiche dei fumetti giapponesi?

In Giappone non c'è una vera e propria sceneggiatura, perché spesso i fumetti sono opere originali di un solo autore, che pensa ai testi e li inserisce direttamente nel fumetto.

Capisco. Ma per quanto riguarda il contenuto?

Cambia a seconda del fumettista. Come dicevo, ci sono opere create interamente da una sola persona, così come opere che invece hanno uno sceneggiatore e un disegnatore. Personalmente, un tempo io mi concentravo sulle battute da far dire ai personaggi prima di disegnare il *name*, ossia la bozza delle tavole. Ma al giorno d'oggi, le invento direttamente quando abbozzo le tavole. Faccio le due cose nello stesso momento.

Invece, per quanto riguarda la differenza di contenuto tra i fumetti giapponesi e quelli di altri paesi,

direi che questa sta nell'alto numero di diversi generi di *manga* che esistono. Anzi, diciamo pure che, in Giappone, puoi trovare fumetti di ogni genere!

La ringrazio per aver risposto alle mie domande.

Grazie a te!



ED ECCOCI
GIUNTI
...

...
AI RINGRAZIA-
MENTI!

LE PERSONE
CHE VOGLIO
RINGRAZIARE
SONO TANTISSIME!
QUI, PERO', NE
NOMINERO' SOLO
ALCUNE.

TUTTI GLI
ALTRI NOMI LI
POTETE
TROVARE
NELLE PAGINE
SUCCESSIVE.



PRIMA DI
TUTTO,
VOGLIO
RINGRAZIARE
IL MIO
FIDANZATO,
SASHA
...

...
CHE MI HA
SEMPRE SOS-
TENUTO E IN-
CORAGGIATO
DURANTE
QUESTO
ARDUO
LAVORO!



POI RIN-
GRAZIO IL
MIO RELA-
TORE,
**TOSHIO
MIYAKE**
...

...
PER LA SUA
INCOMMENSU-
RABILE
GENTILEZZA,
PAZIENZA E
DEDIZIONE.



Ringraziamenti

Ed eccomi giunto ai ringraziamenti, una parte certamente ardua.

Ardua in quanto dovrei ringraziare tutte le persone che conosco, perché è solo grazie a loro se ora sono qui a fare quello che sto facendo.

Quindi, chiunque tu sia, se mi conosci anche solo un poco, sappi che ti ringrazio di cuore.

Ma arriviamo ai nomi veri e propri, perché tradizione e cortesia vogliono che si elenchino una per una le persone che maggiormente hanno avuto rilevanza nella vita della persona che scrive e/o nella composizione di questo elaborato.

Innanzitutto ringrazio il mio fidanzato **Sasha**, che mi ha sempre ascoltato, che mi ha dato consigli e che mi ha aiutato ad affrontare lo stress e le ansie a cui sono andato incontro durante la stesura della tesi. E che, ovviamente, è così gentile da sopportarmi ogni giorno della mia vita.

Poi ringrazio i miei **genitori**, perché se sono potuto arrivare fin qui è merito loro. E li ringrazio anche per tutte le possibilità che mi hanno dato in vita mia, così come per il modo in cui mi hanno cresciuto. E ovviamente ringrazio i loro compagni, **Ale** e **Giusi**, e i miei fratelli, **Marco**, **Enrico** e **Cesare**. Voglio tantissimo bene a tutti voi. (Oh, e un ciao anche a te, **Candy**!)

Ringrazio di cuore il mio relatore, **Toshio Miyake**, che mi ha corretto e aiutato infinite volte nonostante abbia continuato a commettere errori stupidi. La prima stesura della tesi era decisamente penosa, le chiedo scusa di questo. E la ringrazio per tutto quello che mi ha insegnato.

E ringrazio tanto anche il mio correlatore, **Cristian Posocco**, che mi fa sempre scompisciare dalle risate e che è stato gentilissimo e disponibilissimo. Ti ringrazio ancora e ti auguro ogni bene.

Ringrazio tanto anche i due *mangaka* per cui ho lavorato come assistente mentre ero in Giappone, **Soichi Moto** e **Hiroki Kashiwaba**. Non penso che leggeranno mai queste parole, ma sarò eternamente grato a loro per aver avuto la gentilezza di accogliermi nei loro studi, permettendomi così di imparare tantissime cose.

Ho ancora da ringraziare mezzo mondo. Davvero tantissime persone, quindi preparatevi perché la lista è lunga.

Ringrazio tutti i miei amici di Bologna, che mi hanno sempre circondato con tanto affetto e calore. Grazie **Boz**, grazie **Amalia**, grazie **Linda**, grazie **Busca**, grazie **Kate**, grazie **Frenci**. E grazie anche a tutti gli altri amici che fanno parte “del gruppo” e a quelli che non ne fanno parte, come **Nicola** e **Laura**. Ringrazio poi i miei amici dell’università di Firenze, dove ho passato tre bellissimi anni durante i quali sono cresciuto molto. Grazie **Chiara**, grazie **Giulia**, grazie **Paola**, grazie **Mane**, grazie **Leti**, grazie **Melania**. E grazie anche a tutti gli altri: siete sempre nel mio cuore!

Ringrazio tutti i miei amici della Ca’ Foscari, specialmente **Martina** e **Margherita**, due fedeli amiche con cui ho avuto modo di passare tanto tempo in Giappone. Ringrazio anche tutti gli altri miei cari compagni di classe e i vari amici della residenza **Jonathan**, **Stefano**, **Luca**, **Carla**, **Dafne**, **Alberto**, **Mattia** e tutti gli altri. Vorrei anche ringraziare i miei amici legati al disegno, ma sono tantissimi, sparsi in tutta Italia, ed è difficile

elencarli tutti, visto che molti usano dei nickname, ma nominerò quelli più cari: **Aya, Mizu e Titti**, siete tre persone bellissime e carinissime. Mi diverto un mondo a stare con voi, parlando di disegni e di *manga*. Vi voglio un mondo di bene! Poi, ovviamente, **Aka** e **Alice**, due grandi maestre e amiche a cui devo tante risate. E ringrazio tutte le persone conosciute in Giappone: alla scuola di Shibuya, all'università di Tsukuba, lavorando come assistente *mangaka* o anche solo camminando per le strade. In particolare vorrei ringraziare **Harada**, il mio tutor universitario, **Brenna, Bri, Gus** e anche **Jenny**, che tante volte mi ha ospitato nella sua casa a Tokyo, durante le mie fughe nella capitale giapponese. Poi, ringrazio **Mayumi** e tutti i miei colleghi della Panini, specialmente **Elena**, per l'estrema gentilezza, la comprensione e l'affetto sempre dimostrato nei miei confronti. Grazie di cuore! E ringrazio specialmente **Mizu (Beatrice)**, per essersi offerta di migliorare la grafica della tesi usando Indesign, motivo per il quale ora la vedete così bella.

Grazie a tutti per aver letto!

Bibliografia

- BARBIERI, Daniele (ed.), *La linea inquieta*, Roma, Meltemi Editore, 2005.
- BERNDT, Jaqueline (ed.), *Comics World & the World of Comics – Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyoto, International Manga Research Center, 2010.
- BERNDT, Jaqueline, “*Ghostly: ‘Asian Graphic Narratives’, Nonnonba, and Manga*,” in Daniel Stein, Jan-Noël Thon (ed.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Boston, De Gruyter, 2013, p. 363–384.
- BERNDT, Jaqueline (ed.), *Intecultural Crossovers, Transcultural Flows – Manga/Comics*, Kyoto, International Manga Research Center, 2012.
- BERNDT, Jaqueline, “*Manga Studies #1*”, 2014, in *Comics Forum*, <http://comicsforum.org>, 14-05-2014.
- BERNDT, Jaqueline, “*Manga and ‘Manga’ : Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga*”, in Jabłoński, Arkadiusz, Stanisław Meyer, Koji Morita (ed.), *Civilisation of Evolution, Ccivilisation of Revolution, Metamorphoses in Japan 1900-2000*, Cracovia, Museum of Japanese Art & Technology Manggha, 2009, p. 210-222.
- BERNDT, Jaqueline, “*Postcritical Anime: Observations on its ‘Identities’ within Contemporary Japan*”, negli atti del convegno Arts, Culture and Identity 14-16 Settembre 2010, Osaka City University [ed.], Urban Culture Research Center, 2010, p. 83-95.
- BERNDT, Jaqueline, “*‘Real’ Manga Diversity: Diversity, Hybridity, Relationalities*”, in Yasuko Furuichi (ed.), *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today*, Tokyo, The Japan Foundation, 2010, p. 202-209.
- BERNDT, Jaqueline, RICHTER Steffi, *Reading Manga – Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipziger, Leipziger Universitätsverlag, 2006.
- BRENNER, Robert, E., *Understanding Manga and Anime*, United States of America, Libraries Unlimited, 2007.
- BOUISSOU, Jean-Marie, *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué, 2011.
- CHA, Kay-ming e REID Calvin, “*Manga in English: Born in the USA*”, *Publishers Weekly* 252, 2005, p.30.
- COHN, Neil, “*A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga*”, *Image [&] Narrative*, 12, 1, 2011, p. 120-134.
- COHN, Neil, “*Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field*”, in Frank Bramlett (ed.), *Linguistics and the Study of Comics*, New York, Palgrave MacMillan, 2012.
- COHN, Neil, “*Explaining ‘I Can’t Draw’: Parallels between the Structure and Development of Language and Drawing*”, *Human Development*, 55, 2012, p.167-192.

- COHN, Neil, “Framing “I can’t draw”: The influence of cultural frames on the development of drawing”, in *Culture and Psychology*, 20, 1, 2014.
- COHN, Neil, “Japanese Visual Language”, in Tony Johnson-Woods (ed.), *Manga: The Essential Reader*, New York, Continuum Books, 2010.
- COHN, Neil, “Review: *The System of Comics* by Thierry Groensteen”, 2008, in “Emaki.net”, <http://www.emaki.net/blog/2008/09/review-system-of-comics-by-thierry.html>, 14-05-2014 .
- COHN, Neil, *The Visual Language of Comics – Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury Academic, 2013.
- COHN, Neil, “Visual Narrative Structure”, in *Cognitive Science*, 37, 2013, p. 413-452.
- COHN, Neil, AMARO, Taylor-Weiner, SUZANNE, Grossman, “Framing attention in Japanese and American comics: cross-cultural differences in attentional structure”, in *Frontiers in Psychology*, 3, 2012, p. 1-12.
- DETTI, Ermanno, *Il fumetto fra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia Editrice, 1984.
- EISNER, Will, *Comics and Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press, 1985.
- GOMARASCA, Alessandro (ed.), *La bambola e il robottone – Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, 2001.
- GROENSTEEN, Thierry, *Comics and Narration*, Jackson, University Press of Mississippi, 2013.
- GROENSTEEN, Thierry, *Il sistema fumetto*, Genova, Prospettiva Globale Edizioni, 1999.
- HALL, Stuart (ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London, Sage, 2009.
- ITŌ, Gō, *Tezuka izu deddo: hirakareta manga hyōgenron e* (Tezuka è morto – Verso una più aperta teoria delle espressioni dei manga), Tokyo, NTT Shuppan, 2005.
伊藤剛, 『テヅカ・イズ・デッド: ひらかれたマンガ表現論へ』、東京、NTT出版、2005
- MCCLOUD, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperCollins Publishers, 1993.
- MCCLOUD, Scott, *Il libro del fumetto*, Torino, Pavesio Editore, 2013.
- MACWILLIAMS, Mark (ed.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, N.Y., Sharpe, 2008.
- NATSUME, Fusanosuke, *Manga gaku he no chōsen – Shinka suru hihan chizu* (Sfida agli studi sui manga: mappa dell’evoluzione della critica), Tokyo, NTT Shuppan, 2004.
夏目房之介, 『漫画学への挑戦・進化する批判地図』、東京、NTT出版、2004

NATSUME, Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka* (Perché i manga sono interessanti?), Tokyo, NHK Library, 1997.

夏目房之介、『マンガはなぜ面白いのか』、東京、NHKライブラリ、1997

NATSUME, Fusanosuke, TAKEUCHI Osamu, *Manga gaku nyūmon* (Introduzione allo studio dei manga), Kyoto, Mineruva Shobō, 2009.

夏目房之介、竹内オサム、『マンガ額入門』、京都、ミネルヴァ書房、2009

ŌTSUKA, Eiji, *Kyarakutā shōsetsu no tsukurikata* (Come costruire un romanzo con personaggi), Tokyo, Seikaisha, 2013.

大塚英志、『キャラクター小説の作り方』、東京、星海社、2013

PELLITTERI, Marco, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008.

POSOTTO, Cristian, *Mangart*, Milano, Costa & Nolan, 2005.

POSTEMA, Barbara, *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, Rochester, Rochester Institute of Technology, 2013.

ROMMENS, Aarnoud, *Manga story-telling/showing*, 2000, in “Image and Narrative”, <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>, 16-05-2014.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.

SEGRE, Cesare, *Le strutture e il tempo*, Torino, Einaudi editore, 1974.

SUAN, Stevie, *The Anime Paradox: Pattern and Practices Through the lens of Traditional Japanese Theater*, Boston, Global Oriental, 2013.

TAKEUCHI, Osamu, *Sengo manga gojū nenshi* (50 anni di storia del manga dalla fine della guerra), Tokyo, Chikuma raiburari, 1995.

竹内オサム、『戦後マンガ50年史』、東京、ちくまライブラリ、1995

Conferenze, *The Locality and Universality of Media Geijutsu : Beyond “Cool Japan”*, International Convention on Manga, Animation, Game and Media Art (ICOMAG), 2011.

Bibliografia manuali di fumetto

CSM Seisaku Linkai (ed.), *Autore di manga in un anno : corso di fumetti per principianti vol.1*, Bologna, Kappalab, 2002.

CSM Seisaku Linkai (ed.), *Autore di manga in un anno : corso di fumetti per principianti vol.2*, Bologna, Kappalab, 2002.

SISTI, Alessandro, *Fumetto Disney – Manuale di sceneggiatura e disegno*, Torino, Walt Disney Company Italia, 2012.

HALL, Robin, *Il Manuale del Cartoonist*, Bologna, Calderini, 1997.

HART, Christopher, *Drawing on the Funny Side of the Brain*, New York, Watson-Guptill Publication, 1998.

HART, Christopher, *Drawing Cutting Edge Comics*, New York, Watson Guptill, 2011.

HAYASHI, Hikaru , *Techniques For Drawing Female Manga Characters*, Graphic-Sha Publishing, 2000.

How to Draw Manga: Getting Started, Tokyo, Graphic-Sha Publishing, 2001.

Manga chōshokyūkōza (Corso di manga per principianti), Tokyo, Shikaku dezain ken'yūsho, 2005.

『マンガ超初級講座』、視覚デザイン研究所、2005。

LEE, Stan, BUSCEMA, John, *How to Draw Comics the Marvel Way*, New York, Simon and Schuster, 1978.

LOOMIS, Andrew, *Creative Illustration*, New York, The Viking Press, 1947.

Manga irasuto tekunikku daihyakka (Enciclopedia di manga e di tecniche di illustrazione), Tokyo, Bijutsu shuppansha, 2008.

『マンガ・イラストテクニック大百科』、東京、美術出版社、2008。

Manga irasuto tekunikku daihyakka 2 (Enciclopedia di manga e di tecniche di illustrazione 2), Tokyo, Bijutsu shuppansha, 2008.

『マンガ・イラストテクニック大百科2』、東京、美術出版社、2008。

YUU, Watase, *Manga Yūgi*, Roma, Play Media Company, 2007.

Bibliografia dei manga

ANZEN, Liza E., DI MEO, Federica, *Somnia – Artefici di sogni*, 1, Modena, Panini Comics, 2013.

ANZEN, Liza E., DI MEO, Federica, *Somnia – Artefici di sogni*, 2, Modena, Panini Comics, 2013.

ANZEN, Liza E., DI MEO, Federica, *Somnia – Artefici di sogni*, 3, Modena, Panini Comics, 2014.

ANZEN, Liza E., DI MEO, Federica, *Somnia – Artefici di sogni*, 4, Modena, Panini Comics, 2014.

- AOYAMA, Gosho, *Detective Conan 48*, Bosco, Edizioni Star Comics, 2009.
(*Meitantei Konan* 名探偵コナン, 1994 -).
- ARAKAWA, Hiromu, *Full Metal Alchemist*, 3, Modena, Panini Comics, 2006.
(*Hagane no Renkinjutsushi* 鋼の錬金術師, 2001 - 2010).
- AZUMA, Kiyohiko, *Azumanga daiō*, 2, Mediaworks, 2000.
(*Azumanga Daiō* あずまんが大王, 1999 - 2002).
- CLAMP, *Tsubasa Reservoir Chronicle*, 3, Bosco, Edizioni Star Comics, 2007.
(*Tsubasa – RESERVoIR CHRoNiCLE* ツバサ-RESERVoIR CHRoNiCLE, 2003-2009).
- HAGIO, Moto, Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe, 1, Bologna, Kappa Edizioni, 2012.
(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).
- HAGIO, Moto, Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe, 2, Bologna, Kappa Edizioni, 2012.
(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).
- HAGIO, Moto, Edgar e Allan Poe: il clan dei Poe, 3, Bologna, Kappa Edizioni, 2012.
(*Pō no ichizoku* ポーのいちぞく, 1972 - 1976).
- ICHINOSE, Kaoru, *Mishonen Produce*, Modena, Panini Comics, 2011.
(*Mishōnen Produce* 未少年プロデュース, 2008 - 2011).
- KOMIYUNO, Shiho, *Hime-chan no ribbon: colourful*, Modena, Panini Comics, 2012.
(*Himechan no Ribon Karafuru* 姫ちゃんのリボンカラフル, 2009 - 2010).
- MAKI, Yoko, *Pika Ichi*, 2, Milano, Edizioni BD, 2013.
(*Pika ichi* ピカ☆イチ, 2010 - 2013).
- MAKI, Yoko, *Il diavolo custode*, 1, Modena, Panini Comics, 2010.
(*Shōri no akuma* 勝利の悪魔, 2009 - 2010).
- PARK, Judith, *Dystopia – Love At Last Sight*, Milano, Edizioni BD, 2007.
- SAITO, Takao, *Golgo 13 – Author’s Selection*, 1, Milano, Edizioni BD, 2012.
(*Gorugo Sātīn* ゴルゴ 13, 1968 -).
- TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 1, Bosco, Edizioni Star Comics, 2003.
(*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).
- TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 2, Bosco, Edizioni Star Comics, 2003.
(*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).
- TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 3, Bosco, Edizioni Star Comics, 2003.
(*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).

- TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 31, Bosco, Edizioni Star Comics, 2006.
(*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).
- TAKEI, Hiroyuki, *Shaman King*, 32, Bosco, Edizioni Star Comics, 2006.
(*Shāman Kingu* シャーマンキング, 1998 - 2004).
- TANEMURA, Arina, *Full Moon – Canto d'amore*, 1, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).
- TANEMURA, Arina, *Full Moon – Canto d'amore*, 2, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).
- TANEMURA, Arina, *Full Moon – Canto d'amore*, 3, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).
- TANEMURA, Arina, *Full Moon – Canto d'amore*, 4, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).
- TANEMURA, Arina, *Full Moon – Canto d'amore*, 6, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).
- TANEMURA, Arina, *Full Moon – Canto d'amore*, 7, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Mangetsu wo sagashite* 満月をさがして, 2002 - 2004).
- TEZUKA, Osamu, *Astro Boy*, 1, Modena, Panini Comics, 2010.
(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).
- TEZUKA, Osamu, *Astro Boy*, 2, Modena, Panini Comics, 2010.
(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).
- TEZUKA, Osamu, *Astro Boy*, 3, Modena, Panini Comics, 2010.
(*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1952 - 1968).
- TOMI, Akihito, *Maison Reiroukan*, Bastiglia, Grani & Partners, 2012.
(*Reiroukan Kenzainariya* 玲瓏館健在なりや, 2009 -).
- URASAWA, Naoki, TEZUKA, Osamu, *Pluto*, 1, Tokyo, Shogakukan, 2005.
浦沢直樹、手塚治虫、『プルート』、1、東京、小学館、2005。
- URASAWA, Naoki, TEZUKA, Osamu, *Pluto*, 2, Tokyo, Shogakukan, 2005.
浦沢直樹、手塚治虫、『プルート』、2、東京、小学館、2005。
- YAZAWA, Ai, *Nana*, 4, Modena, Panini Comics, 2007.
(*Nana* ナナ, 2000 -).
- YOSHIZAKI, Mine, *Keroro*, 14, Bosco, Edizioni Star Comics, 2008.
(*Keroro Gunsō* ケロロ軍曹, 1999 -).

WATASE, Yuu, *Zettai Kareshi*, Milano, Play Press Publishing, 2006.
(*Zettai kareshi* 絶対彼氏, 2003 - 2005).