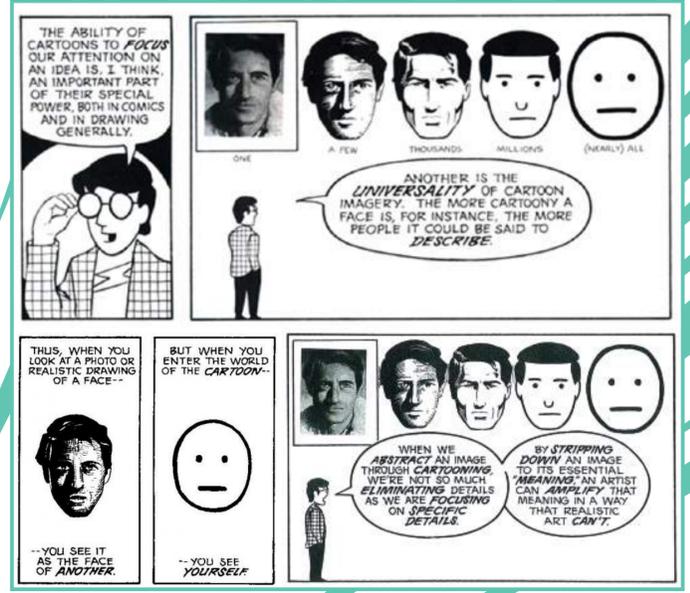
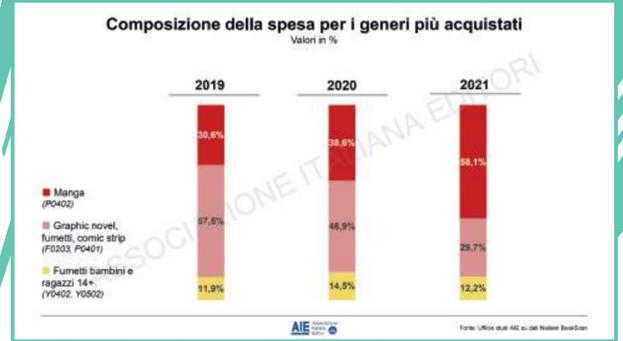
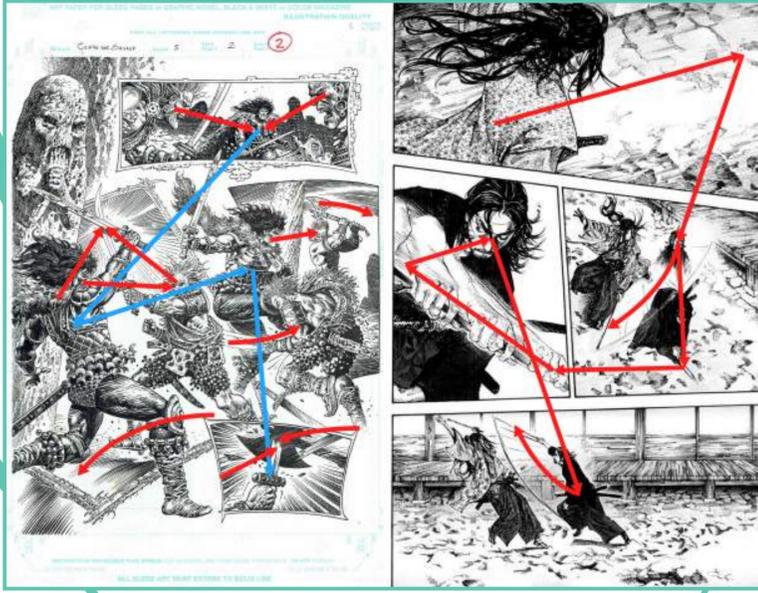
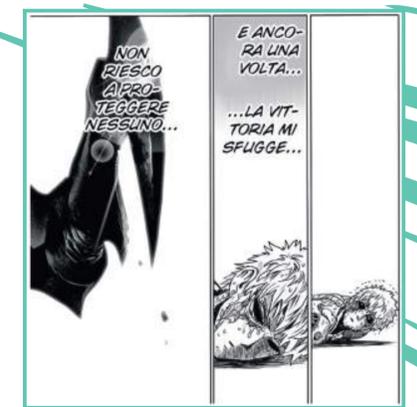
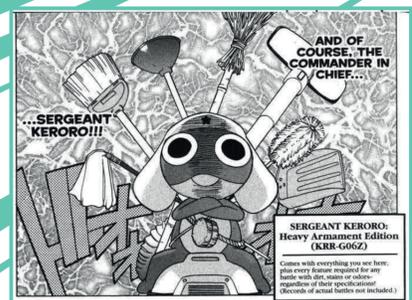


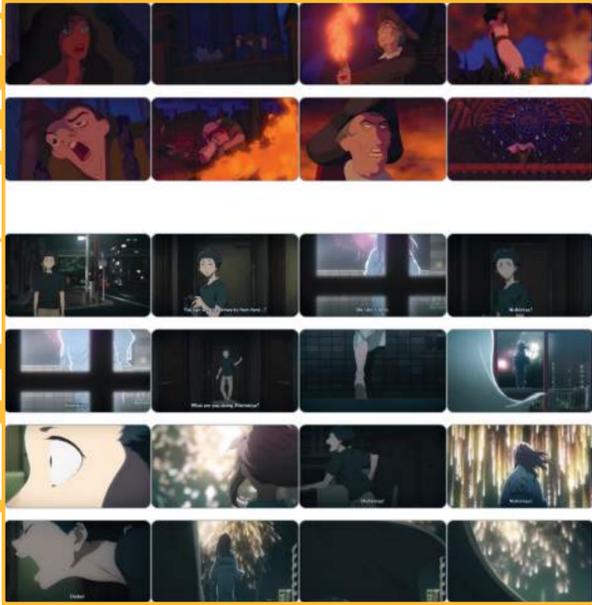
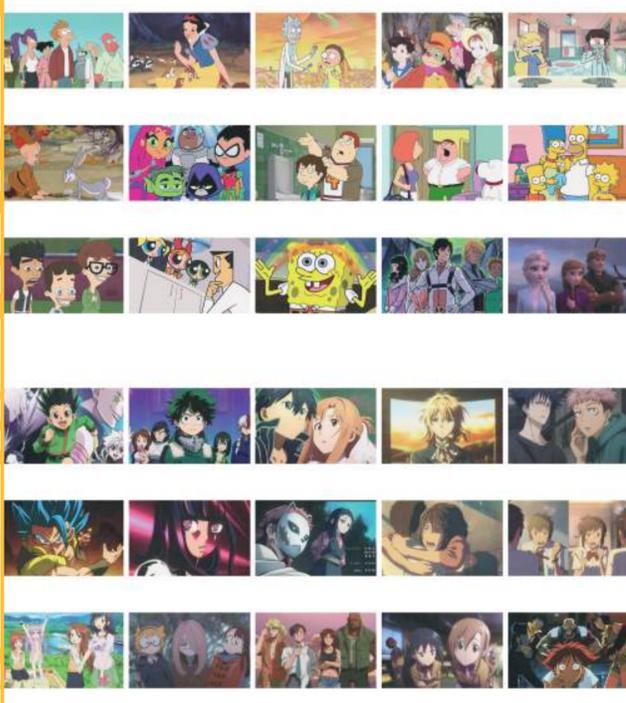
漫画



I manga, nel triennio 2019-2020-2021, hanno subito un incremento delle vendite senza precedenti, pari al 520% in più... Ma quale è il motivo di questo loro successo inarrestabile? I fumetti del sol levante hanno conquistato lentamente ma inesorabilmente il cuore di giovani e adulti anche al di fuori del Giappone, diventando un vero e proprio fenomeno di massa grazie alle loro tecniche comunicative uniche ed efficaci, utili a coinvolgere i lettori come nessun'altra opera prima di loro. Numerosissimi sono gli stratagemmi grafici e comunicativi adottati dai manga per immergere il lettore all'interno della storia: uno di questi è sicuramente l'utilizzo delle linee cinetiche, utilizzate, a differenza del fumetto occidentale, in ottica soggettiva; l'uso di icone grafiche, volte a rappresentare sentimenti e stati d'animo, è un'ulteriore stratagemma dall'enorme efficacia comunicativa; la presenza di paesaggi e scorci iperrealistici aiutano il lettore ad avere un maggior riscontro con la vita reale, avvicinandolo alla vicenda; la stessa composizione delle tavole e delle vignette, molto dinamica ma sempre ragionata, contribuisce a dettare un ritmo di lettura costantemente coerente al momento del racconto, facendo coincidere il tempo di lettura col tempo dell'azione; i lineamenti dei personaggi sono spesso enfatizzati o semplificati a seconda che l'autore scelga di far empatizzare il lettore con l'uno o l'altro personaggio... ma il risultato di tutti questi trucchi e stratagemmi è il vero punto cardine di questo successo: il manga è un vero e proprio linguaggio e il lettore si immedesima totalmente, non più soltanto leggendo la storia da spettatore, ma vivendola egli stesso; il coinvolgimento e l'immedesimazione sono i veri assi nella manica dei manga!



アニメ

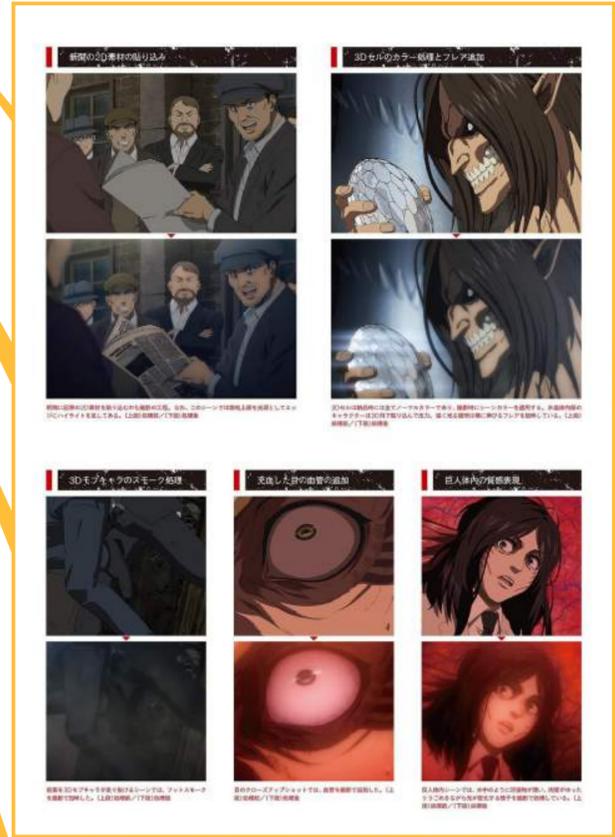


Cut	Picture	Action Notes	Dialog	SE	Dir	Cut	Picture
01:01 2 02:12		真い終わらぬうちに 駆け出してアウト気 味。 三葉たちは戻ってき ている。				01:01 02:12	
341 02:12 1 02:12		三葉(犬)、視線は 同じく眼下に固定さ れたまま、かがんで 視線を下ろす。 覗きつつ、	三葉「……ここが、			02:12 02:12	
342 02:20 1		身を起こす。壁が ゆったりとした風に 吹かれる。	宮水神社の、ご神体」			02:20 03:11	
00:16 2 03:12		大きく一歩踏みだ す。				00:16 03:11	

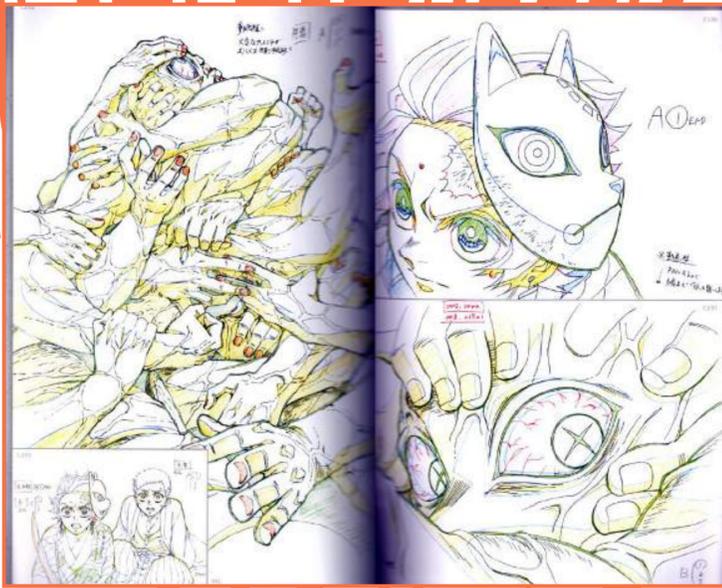
Per quanto i manga abbiano conquistato i lettori di tutto il mondo con un successo senza precedenti, anche i loro adattamenti animati non sono stati da meno.

Gli anime nascono in un periodo critico per l'animazione mondiale, riuscendo a sfondare e a farsi strada grazie all'implementazione di tecniche registiche e cinematografiche che hanno segnato la storia del cartone animato per sempre, e ancora oggi gli anime seguono un processo produttivo molto simile all'animazione classica, passando per la carta, i computer, e infine i nostri schermi. Anche se generalmente sempre successivi ai manga, gli anime sono stati i primi a sbarcare in Europa, venendo subito apprezzati dai più giovani e odiati da schiere infinite di genitori e adulti sulla base di futili credenze ed erronei pregiudizi. Ma gli anime giapponesi, già dalla loro origine, non nascono disneyanamente come un "genere per bambini", ma come un vero e proprio linguaggio, e come tale, il loro pubblico è molto più vasto. Il loro realismo è mediamente molto più accentuato rispetto alle

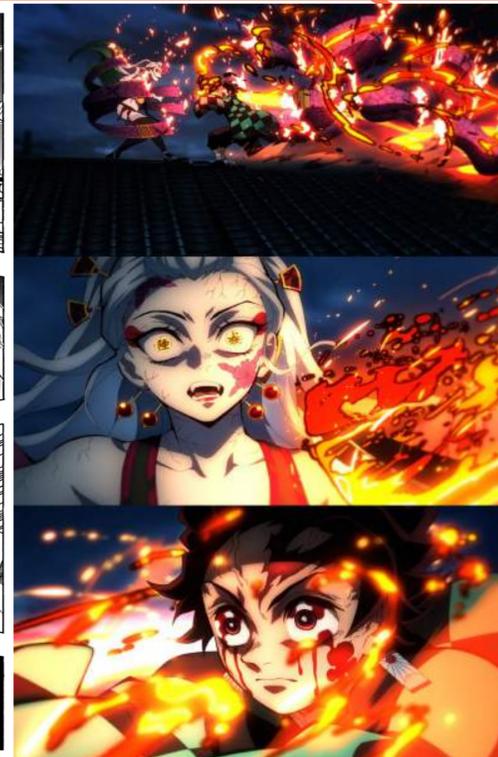
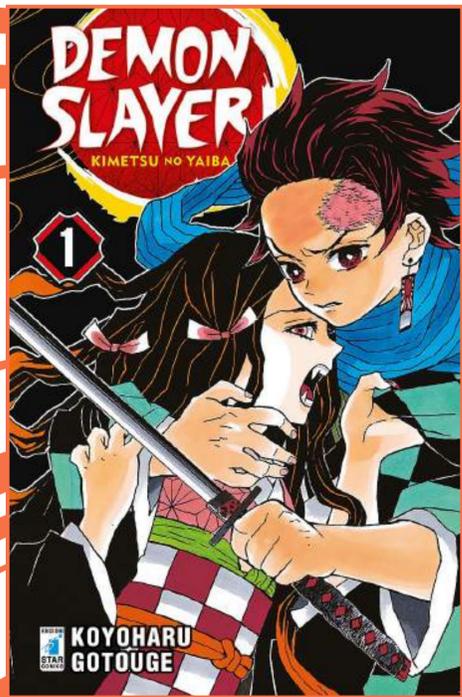
controparti occidentali, favorendo l'immedesimazione dello spettatore. Ma la vera svolta che ha decretato il successo globale degli anime è un'altra: il loro modo di veicolare le emozioni; ereditando dai manga, gli anime scelgono di trasmettere le emozioni allo spettatore rendendolo partecipe della vicenda, facendogli provare gli stessi sentimenti dei personaggi a schermo, laddove le controparti occidentali, invece, si limitavano generalmente a raccontarli e mostrarli da un occhio esterno... lo spettatore non è più soltanto tale, ma prende parte alla storia assieme ai protagonisti in un coinvolgimento unico e mai visto prima.



鬼滅の刃



Inaspettato fenomeno del momento, con un mercato del valore di 8,75 miliardi di dollari e un numero spropositato di copie vendute, *Demon Slayer* ha saputo infrangere record su record, storici e non, imponendosi come un nuovo cult dell'animazione nipponica moderna. Dai personaggi alla trama, dagli hashira ai demoni, dalle ambientazioni al ritmo incalzante, quest'opera ha saputo conquistare grandi e piccini nel mondo intero. Che si parli del manga (concluso) o dell'anime (ancora in produzione), *Demon Slayer* ha saputo creare la ricetta perfetta di un successo ineluttabile per pubblico e critica, il tutto grazie al suo linguaggio: in un mondo già stracolmo di linguaggi complessi ed elitari o banali e vuoti, quest'opera ha scelto di parlare a tutti senza escludere nessuno, di non essere mai scontata, e di fare tutto questo restando trasparente e comprensibile a chiunque... un vero miracolo della comunicazione audio-visiva, in grado di unire generazioni opposte come mai nessuno prima.



『マジやばくね』

Anime e Manga

Il successo di una comunicazione vincente



Studente: Paolini Giuseppe

giuseppe.paolini@studenti.unicam.it

logius95@hotmail.com

3495083982

Anno accademico: 2021/2022

Università: UNICAM

Architettura e Design Eduardo Vittoria

Tesi di laurea: Disegno Industriale e Ambientale

Relatore: Salvatore Santuccio

Stampa e legatura: Adverso s.r.l.s.

Via Copernico 30

Ascoli Piceno 63100

0736 342155



S A A D
Scuola di Ateneo

Architettura e Design
Eduardo Vittoria
Università di Camerino

Indice

<i>Prefazione</i>	11
<i>Partiamo dalle basi</i>	13
<i>Dal sol levante allo stivale (parte 1)</i>	13
<i>Una piccola digressione</i>	14
<i>Dal sol levante allo stivale (parte 2)</i>	16
<i>Che l'età dell'oro abbia inizio</i>	16
<i>Fate piano, ce n'è per tutti!</i>	18
<i>NANIIIIIIII?!?!? [COSAAAAAAA?!?!?]</i>	20
<i>Capiamo meglio...</i>	21
<i>Due lingue diverse (e non parliamo di fonetica...)</i>	22
<i>Impariamo il "mangaese"...</i>	24
<i>Mettiamo a fuoco l'insieme</i>	34
<i>Dati alla mano, carta canta!</i>	39
<i>Fratelli gemelli... ma non troppo</i>	41
<i>C'era una volta...</i>	42
<i>Less is More</i>	43
<i>Dentro uno studio di animazione</i>	44
<i>Una convivenza "autonoma"</i>	51
<i>Anche gli anime hanno la loro "magia"</i>	53
<i>"Qualcuno pensi ai bambini!!!"</i>	61
<i>E adesso che si fa?</i>	67
<i>Di chi parliamo?</i>	68
<i>"Ok, questo è pazzo. Io me ne vado."</i>	69
<i>Quando "Kimetsu no yaiba" rompe l'internet</i>	70
<i>Kimetsu-mania</i>	72

<i>Chi???</i>	74
<i>Le ragioni di un successo senza precedenti</i>	75
<i>LA TRAMA</i>	75
<i>I PERSONAGGI</i>	76
<i>I DEMONI</i>	78
<i>I PILASTRI</i>	81
<i>LE TECNICHE E LE ABILITÀ DI COMBATTIMENTO</i>	82
<i>LA TRASPOSIZIONE ANIMATA</i>	85
<i>IL GIAPPONE</i>	86
<i>I TEMI</i>	89
<i>I LIVELLI DI LETTURA</i>	90
<i>IL RITMO</i>	91
... <i>OK, TIRIAMO LE SOMME</i>	92
<i>Sayonara</i>	94
<i>Ringraziamenti</i>	96
<i>Bibliografia e sitografia</i>	98

Prefazione

Alzi la mano chi di noi, nati dagli anni 60 ad oggi, non ha mai passato un momento della sua adolescenza leggendo o guardando almeno un paio di volte fumetti o cartoni animati... Nessuno, vero? Che si prendano in considerazione dei veri e propri appassionati o dei saltuari fruitori di questi medium infatti risulterà difficile trovare qualcuno che non sappia cosa sia un fumetto o un cartone animato: dalla Disney alla Dreamworks, da Hanna-Barbera alla Pixar, dalla Marvel alla Dc, da Tex a Diabolik, ognuno di noi, in ogni generazione, ha avuto i suoi eroi da ammirare tra le pagine di un albo appena comprato in edicola e ancora profumato di stampa, o ha potuto ammirare le gesta dei propri beniamini sugli schermi di un televisore, di un pc o addirittura di uno smartphone. Tutto si può dire del mondo dei fumetti e dei cartoons tranne che sia un mondo sconosciuto ai più o che sia qualcosa di strettamente legato a poche generazioni... Eppure, all'interno di questo enorme mondo (o, ancor meglio, accanto a questo) ce n'è un altro tanto simile quanto distante, tanto speculare quanto unico, tanto sconosciuto quanto affascinante: il mondo dei manga e degli anime giapponesi. Cosa sono? Perché li chiamiamo diversamente se anche loro sono dei "semplici" fumetti e cartoni animati? Perché sembrano attirare così follemente i più giovani tanto quanto sembrano essere odiati dalle più vecchie generazioni di genitori? Come si creano? Manga e Anime non sono in fondo la stessa cosa? Come possono dei semplici disegni per bambini diventare un potente mezzo di espressione e di comunicazione?... queste e molte altre domande cercheremo di rispondere insieme nelle prossime pagine, in maniera chiara ed esaustiva, ma anche breve e sintetica. Sì, perché data l'enorme complessità dell'argomento e la mastodontica mole di informazioni a riguardo, non potremo, in questa sede, approfondirle tutte nella loro totalità (nessuno vuole leggere una tesi di mille pagine, vero?)... ciononostante analizzeremo questi ed altri quesiti in maniera dettagliata e precisa, così da fornire ai gentili lettori quello che vuole essere un compendio completo ed esaustivo sull'affascinante mondo della produzione fumettistica e animata del sol levante.

Una buona lettura a tutti voi.

Partiamo dalle basi

Prima di addentrarci nel vivo della questione, è necessario rispondere ad una domanda: ma questi “manga”, che accidenti sono?... beh, partiamo dall’etimologia della parola. Secondo quanto riportato nell’enciclopedia Treccani, la parola “*manga*” deriva dal giapponese [漫画] che per l’appunto si legge “man-ga”: la parola è composta dai due kanji giapponesi, “*man*” [漫], che significa “derisorio”, “senza un particolare scopo”, e “*ga*” [画], che significa “immagine”, “disegno”. La parola venne per la prima volta introdotta nel 1771 per indicare i disegni di Kankei Suzuki nel *Mankaku Zuibitsu*, e nel 1798 da Kyoden Santo nello *Shiji no Yukikai*. La prima apparizione del termine in una rivista risale invece al 1900, nel supplemento del *jiji shinpo*, il, per l’appunto, *jiji manga*. A partire da questo momento i manga non avranno più quel carattere strettamente caricaturale ed umoristico che li aveva contraddistinti fino ad allora, ed inizieranno, a partire dagli anni trenta, a comparire perfino in riviste ad hoc. Sarà poi soltanto successivamente alla seconda guerra mondiale che il manga moderno inizierà ad esplodere anche a livello mondiale, con l’introduzione di collane di libretti che ospitano storie di maggior respiro e con la nascita di un sempre crescente mercato editoriale.

Dal sol levante allo stivale (parte 1)

Il mercato dei manga è da decenni il primo al mondo nel settore del fumetto, e in Europa, come più in particolare anche in Italia, è arrivato a conquistare enormi fette di mercato macinando record su record... Ma come sono arrivati a questo successo? Per scoprirlo dobbiamo risalire, contro ciò che si crede, a ben prima degli anni '90, e più precisamente agli anni '60 e '70. L'avvento dei manga in Italia e in Europa infatti, non solo ha avuto come suo punto cardine gli anime, ovvero le serie animate giapponesi, ma anche una combinazione di circostanze di tipo commerciale, industriale, legislativo e sociale. Difatti, pur essendo gli anime (principalmente) una conseguenza dei manga, sono stati loro i primi a varcare le mura delle nostre case rapendo il cuore delle giovani generazioni di quei tempi, e le cause di questo avvenimento (secondo l'analisi di Marco Pellitteri nella prefazione de “il manga” di Jean Marie Boissou) sono numerose:

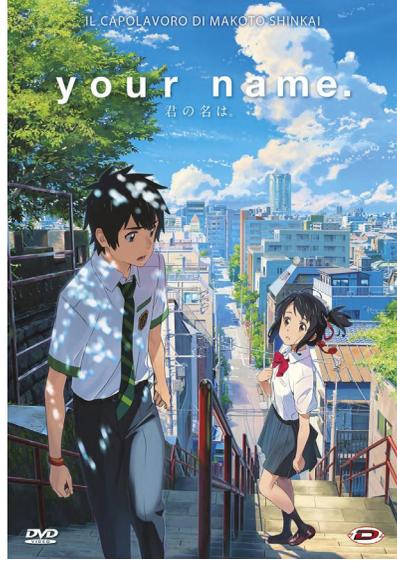
- Negli anni '70 il valore dello yen veniva mantenuto artificiosamente basso e il costo della manodopera nipponica era molto conveniente, il che rendeva molto economici i prezzi dei prodotti animati giapponesi.

- A partire dagli anni '60 i prodotti animati giapponesi avevano già iniziato a diffondersi ampiamente negli USA, per poi proseguire a macchia d'olio anche altrove.
- Le condizioni favorevoli delle produzioni animate giapponesi a basso costo portarono, nella metà degli anni '70, molte aziende di produzione europee a coprodurre serie e film di animazione giapponesi mentre, gli studi di animazione giapponesi, ricepevano in questo modo il mercato europeo come molto ricettivo.
- La televisione era entrata con prepotenza nelle case italiane in pianta stabile e, laddove proliferavano le nuove emittenti televisive, queste, per motivi economici e per ragioni prettamente pratiche, videro nelle produzioni animate a basso costo una scelta quasi obbligata.

Ma, in maniera del tutto naturale, in risposta allo strabordante successo delle serie animate giapponesi, i giovani di tutto il mondo iniziarono a chiedersi “ma da dove arrivano queste storie?”. E, proprio come i loro “figli” prima di loro, i manga incominciarono a entrare nelle nostre case e a non uscirne più.

Una piccola digressione

Dato che abbiamo introdotto questi fantomatici “anime”, fermiamoci un attimo ad analizzare la loro origine etimologica. Consultando ancora l'enciclopedia Treccani scopriamo così che con la parola “*anime*” (e il discorso vale in Europa, come negli Usa, e come in ogni altra parte del mondo ad eccezione del Giappone) si indicano i prodotti di animazione di provenienza nipponica (o di quelli che ne ricalcano le caratteristiche). Il termine deriva da una abbreviazione “giapponesoide” del termine “*animation*”, che in inglese sta appunto per “animazione”, e, proprio i giapponesi, lo usano per indicare tutti i prodotti di animazione, sia esteri che prodotti in patria. Al contrario, nel resto del mondo, il termine viene utilizzato soltanto per indicare le produzioni animate provenienti dal Giappone, mentre per tutti gli altri casi si tendono ad utilizzare termini differenti (si veda ad esempio l'italiano “cartone animato”, italianizzazione dei termini “*animated cartoon*”, letteralmente “fumetto animato”). Per quanto poi nella quasi totalità dei casi, l'anime risulti essere una trasposizione animata di un determinato manga, questo non è sempre vero, data l'esistenza anche di numerosi anime originali non derivanti da altre opere fumettistiche.



Alcuni esempi di film e serie anime originali di enorme successo non tratti da un manga: in ordine *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Your Name* (2016), *Cowboy Bepop* (1998).

Dal sol levante allo stivale (parte 2)

Dopo aver analizzato le circostanze che hanno portato a stendere un tappeto rosso per l'arrivo dei manga in Italia e in Europa, andiamo ora a vedere come, nel dettaglio, questi siano riusciti ad entrare nelle case delle giovani generazioni per non uscirne più fino ai giorni nostri. Nello specifico (come ci racconta ancora lo stesso Pellittieri), cavalcando l'onda del successo sfrenato degli anime in tv, le più lungimiranti case editrici (tra cui, in Italia, possiamo ricordare Mondadori, Fabbri, Rizzoli ecc.) cominciarono a pubblicare libri illustrati, riviste e albi incentrati sugli eroi degli anime del momento: nascevano così "Il grande Mazinga", "Goldrake", "Mila e Shiro" ecc... l'esito di queste manovre non fu però dissimile da quello che caratterizzava le controparti televisive: la non comprensione e conseguente approssimazione della complessità, varietà, e ricchezza dei prodotti originali; tentativi goffi di sfruttare il successo televisivo di alcuni personaggi con pubblicazioni editoriali spesso poco curate e senza le regolari licenze; enormi discostamenti di trama e di caratterizzazione dei personaggi originali dovuti alla creazione delle suddette pubblicazioni da parte di disegnatori italiani e europei spesso ignari dell'opera originale, e così via. Nonostante ciò però, grazie alla potenza narrativa, visiva ed emotiva degli anime, il successo di queste pubblicazioni fu pressoché inarrestabile: le vendite e i guadagni di questo nuovo mercato incominciarono a raggiungere vette impensabili, anche grazie alla commercializzazione di gadget, giocattoli, beni alimentari, cancelleria, abbigliamento a tema.

Tutto questo non fu altro che l'inizio della vera svolta nipponica in Europa che vide, con gli anni '90, l'avvento di un successo inaspettato e travolgente che perdura ancora incontrastato ai giorni nostri.

Che l'età dell'oro abbia inizio

E arriviamo infine al 1990, anno in cui, queste dinamiche presenti in Europa ormai da 10 anni, esplodono con un fragore senza precedenti:

- Una generazione di ora tardoadolescenti e ventenni, cresciuti a pane e anime, matura un suo potere d'acquisto in grado di smuovere in maniera molto più incisiva il mercato editoriale.
- In una situazione in cui la richiesta di prodotti di intrattenimento giapponesi è alle stelle, la trasmissione degli anime in tv viene drasticamente ridotta in seguito a critiche (infondate, di cui parleremo più avanti) e

- leggi (in Francia una legge proibisce la messa in onda di prodotti non europei oltre una certa quota) che ne limitano la diffusione. Come facilmente intuibile, la domanda si concentra ancora di più in maniera aggressiva sui manga e, laddove la tv è limitata da restrizioni più o meno burocratiche, l'editoria invece sviluppa collane, riviste professionali e pubblicazioni sempre più curate riguardo gli anime e i manga.
- Grazie alla messa in commercio di VHS e DVD sugli eroi del sol levante, si sviluppa una sempre più responsabile e consapevole richiesta di prodotti simili, che trova sfogo nelle sale cinematografiche, dove incominciano ad arrivare, apprezzatissimi, i primi capolavori del cinema d'animazione giapponese.
 - Alcuni editori cominciano ad essere lungimiranti (uno su tutti, Star Comics, in Italia) intraprendendo la strada della pubblicazione di manga non più esclusivamente per bambini e per i più piccoli, ma anche e soprattutto per adolescenti e ventenni, anche guidati ora, da quella generazione di ex-bambini e telespettatori adesso divenuti giovani adulti.

I risultati sono inequivocabili: il manga diventa (escluse le pubblicazioni della Bonelli e della Disney) il tipo di fumetto più venduto in Italia, così come nel giro di breve tempo anche in Francia, Spagna, Germania e nel resto d'Europa. Per chi non l'avesse notato, la cosa implica un evento quasi storico nell'editoria italiana: per la prima volta da sempre, il manga scalza dal terzo posto dei fumetti più venduti in Italia gli albi dei famigerati supereroi americani.

Ma la mossa vincente che sancisce la vittoria dei manga sui fumetti dei supereroi, è causata dalla pedina (per quanto assurdo) più ignorata tra tutte: il lettore. Laddove il fumetto americano esiste quasi esclusivamente per i giovani ragazzi, il manga ha sì l'azione con poche chiacchiere e tanti fatti, ma anche, quasi per la prima volta in Europa, un genere sentimentale, interamente dedicato ad un pubblico di ragazze finora escluse da un mercato occidentale che quasi nemmeno considerava la loro esistenza, e che, inutile dirlo, ottiene un successo schiacciante senza concorrenza.

Perciò ora, ai meno esperti, risulterà lecito pensare che parlando di generi, categorie e target sia valido il ragionamento "manga = azione e/o sentimentale" e che la scelta dei fumetti nipponici termini qui. Beh, a voi allora dico, che sbagliate di grosso. Oh, se sbagliate di grosso...

Fate piano, ce n'è per tutti!

Per quanto difficile da immaginare, la pubblicazione dei manga in patria, avviene in maniera del tutto differente rispetto a come avviene in suolo italico: in Giappone i fumetti non escono (quasi) mai sul mercato direttamente nei volumi monografici (detti “*tankobon*”) ma trovano la loro prima pubblicazione all'interno di riviste periodiche; che siano queste a cadenza settimanale (come la famosissima “*weekly shonen jump*”), mensile, bimestrale o irregolare, queste riviste sono il primo contenitore di tutti i capitoli di fumetti seriali pubblicati in Giappone, salvo poi, dopo alcuni mesi, uscire anche raccolti in volumi come li conosciamo anche noi. Nello specifico perciò sono le suddivisioni (basate sul pubblico a cui si rivolgono) di queste stesse riviste a determinare il target dei rispettivi manga in essi contenuti. Ecco quindi che dalle stesse pubblicazioni di casa nipponica prendono forma le 5 macrocategorie (anche se come abbiamo visto non sono vere e proprie categorie ma target di pubblico) di manga più conosciuti:

- *Shonen* [少年] (letteralmente “ragazzo”): manga indirizzati ad un pubblico maschile giovane, in età scolare, generalmente prima della maggiore età.
- *Seinen* [青年] (letteralmente “giovane uomo”): manga anche questi rivolti ad un pubblico maschile, ma più adulto, dalla maggiore età in poi.
- *Shojo* [少女] (letteralmente “ragazza”): manga indirizzati ad un pubblico femminile giovane, in età scolare, generalmente prima della maggiore età (l'equivalente dello shonen ma per ragazze).
- *Josei* [女性] (letteralmente “giovane donna”): manga anche questi rivolti ad un pubblico femminile, ma più adulto, dalla maggiore età in poi (l'equivalente del seinen ma per ragazze).
- *Kodomo* [子供] (letteralmente “bambino”): manga indirizzati ai più piccoli, bambini e preadolescenti.

È però fondamentale notare un paio di cose. In primis, uno shonen ad esempio, per quanto indicato per una fascia d'età compresa all'incirca tra i 12 e i 18 anni, non avrà per forza tematiche “infantili” e/o poco impegnate per, ad esempio, un 25enne; infatti, come vedremo meglio più avanti, una caratteristica vincente dei manga è proprio la loro trasversalità nonché la molteplicità di livelli di lettura possibili, tali da renderlo un prodotto godibile e valido anche al di fuori del target della rivista su cui è pubblicato... ma ci torneremo più avanti. Altra cosa poi fondamentale da rilevare è che la classificazione appena evidenziata è tutt'altro



Un esempio di copertina della famigerata rivista *Weekly Shonen Jump*, la principale testata d'esordio dei manga shonen più famosi.

che assoluta o infallibile: come infatti sono numerosi gli shonen con contenuti eccessivamente violenti per la fascia d'età selezionata, così sono anche numerosi i seinen che presentano un tono e delle caratteristiche tipiche di uno shonen... questo ad evidenziare il fatto che sì, c'è una suddivisione generale per fasce d'età, ma che è generalmente soltanto un'indicazione approssimativa sempre secondaria al buon senso del lettore.

Ed ecco che a tal proposito giunge in nostro aiuto una seconda suddivisione, dopo quella principale relativa al target, più varia e più dettagliata, che divide i manga a seconda degli argomenti trattati, del genere, della presenza di determinati elementi narrativi, e così via. Ecco quindi che è possibile trovare un "majokko", uno shojo incentrato sulle maghette, o una "rom-com", manga romantico con possibili risvolti comici ed elementi da commedia degli equivoci, o un "mecha", shonen o seinen con protagonisti i classici "robottoni" guerrafondai, o uno dei famigerati "isekai", manga in cui il protagonista (solitamente in seguito a un incidente di qualche tipo) viene catapultato in una nuova realtà fantasy in cui si troverà a vivere mille avventure, o perfino un "hentai", un manga molto esplicito per i più "sporcaccioni", o uno "spokon", incentrato sullo sport... insomma potrei continuare all'infinito, anche perché alcuni di questi generi hanno a loro volta altri sottogeneri e così via, ma il concetto è chiaro: il manga, grazie alle sue molteplici classificazioni, riesce ad abbracciare qualsiasi tipologia di pubblico, e, grazie alla combinazione di classificazione per target e per genere, rende ogni storia perfettamente classificabile ancor prima di conoscerne la trama, così che il lettore abbia un ventaglio tanto vasto quanto dettagliato di scelta, tale da soddisfare tutti i gusti e rendere estremamente facile la scelta della prossima avventura da vivere tra le pagine in bianco e nero del nostro manga.

NANIIIIIIII?!?!? [=COSAAAAAAA?!?!?]

Come dite?... oh, che sbadato, stavo quasi dimenticando di evidenziare una cosa fondamentale: ebbene sì, i manga sono in bianco e nero. O perlomeno così vengono ideati in partenza nella stragrande maggioranza dei casi. È da notare però come questa caratteristica grafica non si applichi alle copertine dei volumi stampati: questa è infatti, al contrario del manga stesso, sempre a colori.

Questa è una delle prime grandi differenze grafiche che contraddistinguono il manga dal fumetto occidentale (in particolare quello americano, scelto per la sua diffusione, a cui faremo costantemente riferimento per dei confronti); e al contrario di ciò che si possa pensare, questo aspetto contribuisce in maniera

positiva a rafforzare la potenza comunicativa ed emotiva del manga rispetto ad un classico fumetto a colori (analizzeremo poi nel dettaglio la cosa più avanti). Ma ovviamente le differenze grafiche e non che rendono il manga un prodotto editoriale unico nel suo genere non finiscono qui; vediamone dunque altre, soffermandoci soprattutto sulle più evidenti. In prima istanza, la differenza più lampante che si nota alla prima lettura di un manga, è l'ordine delle pagine e delle vignette. Infatti, al contrario di qualsiasi altro fumetto occidentale e/o europeo, il manga si legge (come probabilmente saprete) da destra verso sinistra: esattamente in maniera speculare ad un fumetto classico quindi, le vignette si leggeranno dall'angolo in alto a destra fino all'angolo in basso a sinistra, e, all'interno di ogni vignetta, l'ordine di lettura dei balloon sarà lo stesso. Altra caratteristica poi lampante anche agli occhi meno esperti di qualsiasi lettore, è certamente quel canone artistico tipicamente giapponese caratterizzato da alcuni stereotipi spesso presenti sulle tavole dei manga (es. gli occhi grandi e spesso sproporzionati dei personaggi); nonostante questo però, ogni artista (definiti “*mangaka*” in questo contesto) ha sempre un tratto di disegno unico e diverso dagli altri, e, dagli occhi dei più esperti, possono essere facilmente identificati anche con la visione di una singola vignetta (come d'altronde accade anche nei fumetti occidentali o più in generale in ogni campo artistico relativo al disegno e alla pittura). Ma elencare le differenze grafiche e stilistiche che contraddistinguono i fumetti occidentali dai manga in maniera così didascalica è poco funzionale alla comprensione della potenza espressiva di questi ultimi; perciò direi di andare un po' più a fondo nella questione e analizzare in maniera più dettagliata ciò di cui stiamo parlando. Che ne dite, procediamo?

Capiamo meglio...

Per procedere più ordinatamente possibile, partiamo da una definizione dei manga contrapposti ai fumetti occidentali, che ci viene fornita dallo studioso di manga Paul Gravett, e che viene riportata testualmente qui di seguito nel “Comics and Narrations” di Thierry Groensteen (la traduzione dall'inglese è quanto più letterale possibile):

“[...] lo specialista inglese di fumetti Paul Gravett fece un commento molto pertinente durante la presentazione di una conferenza. Per lui, in un fumetto occidentale leggiamo cosa accadde dopo, mentre in un manga, leggiamo cosa sta accadendo in quel momento. Le tecniche narrative peculiari del manga, argomenta Gravett, creano un senso di immersione nell'azione che i fumetti occidentali non raggiungono (e a

cui non necessariamente aspirano). Questa opposizione tra due estetiche potrebbe naturalmente sfumare a seconda delle diverse scuole, dei diversi autori, e dei diversi lavori, ma ai miei occhi sembra essere valida in generale”

La prima volta che ho letto queste parole mi son detto “ma allora non era soltanto una mia impressione!!...”. Perché difatti, leggendo un manga (o anche vedendo un anime, come analizzeremo più avanti) la sensazione di essere immersi all’interno della storia, dei personaggi, di ciò che sta accadendo, è ben più forte se paragonata ad un classico fumetto occidentale; e questa sensazione di immedesimazione fuori dal normale è condivisa dalla stragrande maggioranza di coloro che hanno sperimentato la lettura di un manga... e la cosa è testimoniata da numerosi studi e dati scientifici (per approfondimenti si consiglia la lettura di “*Universo Manga. Come si diventa consumatori di un prodotto di nicchia*” di Francesco Calderone, o di “*Exotic Images, every day life and excitement: manga reception in Germany*” di Bernd Dolle-Weinkauff).

Ma come è possibile tutto ciò, che stregoneria è mai questa???... beh, ci sono delle motivazioni ben precise dietro a questo sentimento condiviso riguardo ai manga, e, per analizzarle, partiamo dalla prima e più “scontata” tra queste: *il linguaggio*.

Due lingue diverse (e non parliamo di fonetica...)

Volendo definire il fumetto sotto una sorta di definizione quanto più completa e precisa possibile, lo si potrebbe indicare (mettendo assieme le definizioni di fumetto forniteci dal Devoto-Oli, da Scott McCloud, e da Groensteen) come “*un medium visivo (ovvero un mezzo di comunicazione che usa effetti visivi) costituito da immagini giustapposte in una deliberata sequenza*”. Va poi specificato che, come ogni altro mezzo di comunicazione, questo è di per sé sorretto da un linguaggio: nello specifico, citando Cohn, “*i fumetti sono scritti in un linguaggio visuale allo stesso modo in cui i romanzi o le riviste sono scritte in inglese*”. Il fumetto quindi, agendo tramite rappresentazioni, è un insieme di segni e, come tale, può essere esso stesso ritenuto un linguaggio, tale da poter essere scomposto ed analizzato. Ed è esattamente quello che faremo.

Per capire perché il linguaggio fumettistico dei manga è differente da quello dei fumetti occidentali, è necessaria una premessa, atta a comprendere i due differenti contesti sociali in cui si sviluppano rispettivamente queste due arti. Laddove l’insegnamento dell’arte negli USA (come in Europa) tende a privilegiare l’originalità di un lavoro e a condannare qualsiasi tentativo di copiare i disegni altrui,



古屋兎丸

@usamarus2001 · Segui



小6息子の漫画、夏休みになり、ペースアップして40ページまでペン入れ終了。この歳は描いてる間に成長するから以前のページを描き直したりして一歩進んで二歩下がっての繰り返し。

夏休み中にできるかどうか...



“Mio figlio, che frequenta la sesta elementare, ha disegnato questo manga. Durante le vacanze estive ha aumentato il ritmo e completato 40 pagine. Alla sua età, la sua arte migliora mentre disegna, quindi sta tornando alle sue vecchie tavole e le sta ridisegnando. È il ciclo di ‘un passo avanti, due passi indietro’. La domanda adesso è se lo completerà entro l’arco delle vacanze estive o meno...”

In questo tweet del 9 Agosto 2022, il mangaka Usamaru Furuya condivide con la sua fanbase i progressi del figlio dodicenne nella stesura del suo personale manga. Osservando le tavole, due aspetti risultano subito evidenti: da una parte la maturità artistica del ragazzo ben superiore alla media dei coetanei occidentali, dall'altra gli evidenti elementi horror ereditati direttamente dalle opere del padre. Un chiaro esempio delle tesi espresse da Cohn e Berndt.

in Giappone, al contrario, 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 poi sviluppare un proprio stile e un proprio modo di usare questo linguaggio appreso (non a caso, come ci dice lo stesso Cohn, mentre in Giappone quasi ogni bambino a 6 anni è già in grado di produrre delle narrazioni visive complesse, al contrario, negli altri paesi, soltanto meno della metà dei bambini di 12 anni possiede queste capacità). E questa è, evidentemente, una pratica ben più corretta di quella adottata da noi: traslando il discorso (visto che parliamo di linguaggio) al concetto di lingua parlata e scritta, è come se il metodo applicato al di fuori del Giappone equivallesse a chiedere, ad un bambino che sta iniziando a parlare, di inventarsi una nuova lingua di sana pianta, invece di imparare ad usare quella già parlata dai propri genitori. Difatti, come sostiene Berndt, *“i manga sono facili da copiare, addirittura fatti per copiare, o riformulando la frase, una modalità di espressione che può essere appresa”*.

Prima di procedere oltre, è però fondamentale ricordare come il linguaggio fumettistico sia un linguaggio ibrido, composto da un aspetto verbale e da uno visuale, in cui la parte grafica e quella narrativa si intrecciano costantemente influenzandosi di conseguenza. Detto ciò andiamo dunque ad analizzare meglio quali caratteristiche di questo linguaggio del manga (in opposizione a quello del fumetto occidentale) contribuiscono a creare questa “magica” empatia che li contraddistingue.

Impariamo il “mangaese”...

Come già preventivato, questo argomento (come gli altri) sarà trattato in maniera sintetica ma efficace: questo perché sul linguaggio dei manga in particolare ci sarebbe da dire così tanto da non essere sufficiente neppure un'intera collana di libri per volerlo analizzare fino in fondo in ogni suo piccolo particolare. Nonostante ciò, grazie anche all'ausilio di qualche esempio, procederemo ad analizzare le caratteristiche di questo linguaggio in una maniera completa ed esaustiva.

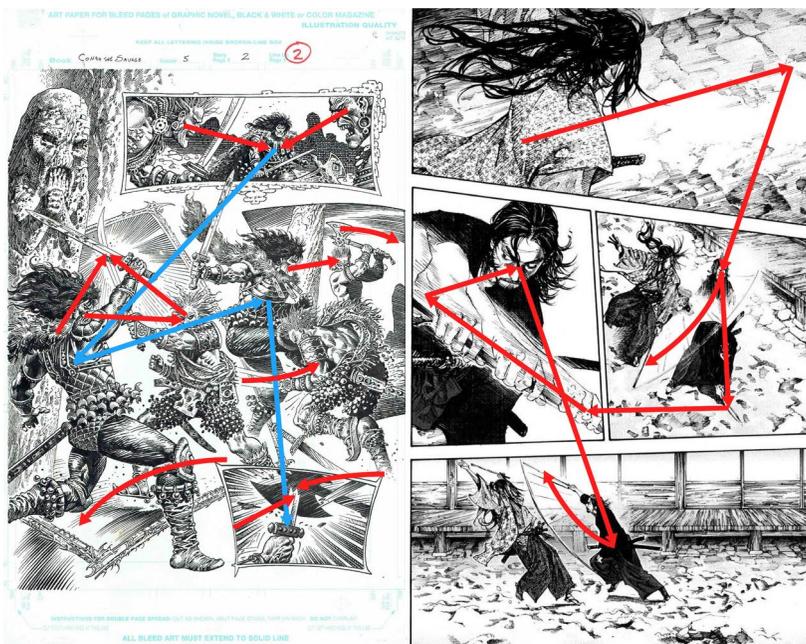
Come sostiene Bouissou, *“un manga, più e oltre che leggersi, si «coglie»*”. Questo perché, come sostiene lo stesso Bouissou, i manga che noi analizziamo sono pensati per essere letti in fretta: laddove infatti i fumetti euroamericani richiedono che il lettore si soffermi a leggere e osservare molto, i manga cercano principalmente di “far sentire” e di stabilire una connessione empatica con il lettore che sia la più diretta possibile. E questo avviene grazie a degli stratagemmi grafici e narra-

tivi ben radicati nella cultura dei manga e pressoché sconosciuti alla stragrande maggioranza dei fumetti occidentali.

Una prima caratteristica tipica dei manga, che li differenzia dai fumetti classici e più conosciuti da noi, è la quantità nettamente inferiore di testo presente all'interno del fumetto stesso: laddove, in un qualsiasi Topolino ad esempio, non vi saranno certo nuovi i classici riquadri gialli ad inizio pagina che riassumono didascalicamente un avvenimento non mostrato o introducono una nuova scena come fosse un narratore esterno a parlare (es. “nel frattempo, al commissariato di Topolinia, il commissario Basettoni si stava dando da fare...”), in un manga, al contrario, tutto avviene in maniera fluida, come in un film, e le parole e i riquadri riassuntivi, sono sostituiti da immagini e tavole panoramiche che illustrano cosa accade, dove e quando, senza l'ausilio di descrizioni che rallentano la lettura. Il testo nei manga, però, non è minore soltanto in questo tipo di situazioni: mentre nel fumetto classico la quantità di balloon è minore ma il testo al suo interno è decisamente corposo, al contrario nei manga la quantità di balloon è maggiore ma compensata da un'esigua quantità di testo in ognuno di essi. Questo avviene perché nel manga, il tempo della lettura e il tempo dell'azione, coincidono, molto di più che nel fumetto occidentale; e questa è un'altra caratteristica che contribuisce in maniera molto efficace all'immedesimazione del lettore, la vera grande caratteristica che ha fatto innamorare il mondo dei manga.

Un'altra peculiarità che contribuisce a questa immedesimazione e a questa potente empatia manga-lettore, è la regia che contraddistingue i fumetti giapponesi: questa, infatti, è sempre (escluse le sempre presenti e saltuarie eccezioni) incentrata sul soggetto. Non solo la regia, ma le stesse vignette, la loro forma sempre differente (vignette strette che scandiscono un tempo più breve, vignette più larghe che danno vita a momenti più lunghi), i loro bordi spesso presenti e spesso assenti, la loro disposizione e il loro layout sempre differente ma mai casuale, sono tutti elementi che accrescono e esaltano la dinamicità del fumetto giapponese in contrapposizione alla “schematicità” degli storyboard dei più classici fumetti occidentali.

Un aspetto fondamentale del fumetto giapponese che lo contraddistingue dal canone del fumetto occidentale, è il suo carattere iconografico. Andiamo con ordine. In ambito fumettistico si definiscono “*icone*” quell'insieme di immagini che rappresentano in maniera semplificata un personaggio, uno stato d'animo, un luogo, ecc... A seconda del grado di somiglianza che intercorre poi tra significativo e significato, si rileva una maggiore o minore iconicità. Ma all'interno di



Sulla sinistra: *Conan the Savage*, vol. 5, 1995, di Enrique Alcatena.
 Sulla destra: *Vagabond*, cap. 210, 2006, di Takehiko Inoue.

Confronto esemplificativo tra due scene di combattimento in un fumetto occidentale e in un manga. Laddove nel fumetto occidentale il tempo di lettura (freccie rosse) non coincide con il tempo dell'azione (freccie blu) poiché molto più lungo di quest'ultimo, in un manga invece questi coincidono, creando un flusso di lettura fluido e ininterrotto in cui il lettore è immerso in un'azione che ha dei tempi ben scanditi e realistici, favorevoli ad un'immersione più naturale ed efficace.

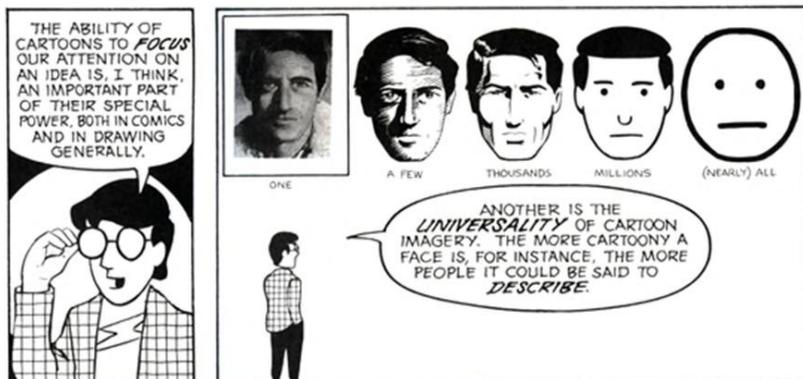


“*Nel frattempo...*”

Riquadri come questo, generalmente utilizzati nella parte alta a sinistra di una vignetta per introdurre una situazione in atto in un luogo o in un tempo differente dalle precedenti, sono largamente presenti nei fumetti occidentali, ma quasi totalmente assenti nei manga: in Giappone infatti si prediligono vignette panoramiche ed autoesplicative prive di testo, volte anch'esse al mantenimento di un maggior equilibrio tra tempo dell'azione e tempo di lettura.

questa definizione, si considerano anche i “simboli”, ovvero quelle immagini in cui significante e significato sono correlati grazie ad una convenzione e non per somiglianza (es. le spirali al posto delle pupille per indicare uno stato confuso del personaggio). Questa caratteristica è assolutamente assente nei più classici fumetti supereroici americani: laddove sia i manga che gli altri fumetti possono entrambi raggiungere vette di realismo impensabili, soltanto i manga hanno però l’abilità e la genialità di intervallarli ad un carattere più iconico, a favore di un ritmo molto più dinamico e alla possibilità di concentrare, all’interno di uno stesso volume, episodi e tavole estremamente drammatiche ed emozionanti, insieme a vignette e momenti comici e/o meno seri. Questo processo può avvenire tanto in maniera naturale in Giappone, quanto è impossibile che avvenga se non forzatamente in Europa o negli Usa, proprio a causa del sistema di scrittura adottato in questi paesi: solo nel Sol Levante infatti possiamo riscontrare un sistema di scrittura di tipo ideografico; il giapponese come lingua scritta si basa sulla continua associazione tra una data immagine (detta *ideogramma*) e un dato significato... e non è forse esattamente questo stesso processo che avviene nelle vignette più iconografiche dei manga? Il parallelismo è lampante: i manga sono composti da una serie di simboli accostati tra loro allo stesso modo in cui viene scritta la lingua giapponese. Ma non è soltanto questa iconografia a supportare questo dualismo. Infatti, molti altri elementi, come l’uso di pattern o i diversi tipi di inchiostrazione, sono tutti strumenti utili al mangaka per creare un proprio stile e una propria grammatica, esattamente come uno scrittore, scrivendo un romanzo, utilizzerà gli elementi della sua lingua nel modo a lui più congeniale. Ed è proprio da qui che si apre un mondo di “trucchi” e stratagemmi (ampiamente analizzati negli anni da studiosi del calibro di Natsume Fusanosuke, Neil Cohn e Scott Mccloud), usati dagli stessi mangaka per ottenere quel famigerato e quasi magico effetto di profonda immedesimazione tra il lettore e i personaggi. Vediamone alcuni:

- Le forme tendenzialmente triangolari che vengono date ai volti dei personaggi servono a lasciare più spazio agli occhi e alla bocca, elementi che vengono irrealisticamente ingranditi perché i principali veicoli dei sentimenti del personaggio. In questo modo, degli occhi grandi ad esempio, ritenuti universalmente come una metaforica finestra sull’anima, enfatizzeranno ulteriormente l’empatia lettore-personaggio.
- Lo stile di disegno dei volti dei personaggi, tanto più se parliamo dei protagonisti, sarà quindi votato a una semplificazione dei lineamenti, per comunicare in maniera più diretta possibile le emozioni dei per-



Scott McCloud, *Understanding comics*, 1993.

Breve estratto dell'analisi effettuata da Scott McCloud sul potere di immedesimazione dei volti: laddove un volto molto dettagliato e fortemente realistico ci induce a vedere in esso il viso di una persona a noi estranea, al contrario, un volto cartunesco ridotto ai suoi tratti essenziali ci porterà a vedere in esso noi stessi. Allo stesso tempo, un volto cartunesco, non si limita ad eliminare dei dettagli, ma al contrario si concentra su quelli più caratteristici: in tal modo l'artista amplifica il significato di questi dettagli in una maniera che all'arte realistica risulta impossibile.

sonaggi (questo avviene soprattutto nei piccoli intervalli comici in cui i personaggi assumono contorni e linee estremamente essenziali, quasi infantili, prendendo il nome di “*chibi*”, ovvero “persona piccola”). Proprio a questo proposito, una delle critiche sterili più frequenti a riguardo dei manga, è l'accusa “ma questi pupazzi sono tutti uguali!!!”... va notato però al contrario che, per i bambini giapponesi, abituati fin dall'infanzia a distinguere rapidamente ideogrammi molto simili, una caratterizzazione di questo tipo è per loro più che sufficiente a discernere i diversi personaggi. A tal proposito è importante notare una contrapposizione essenziale: laddove il protagonista avrà dei tratti semplici ed essenziali, occhi grandi per empatizzare con il lettore, e così via, al contrario, i personaggi accessori con cui il lettore non si identifica o, ancor di più, gli antagonisti con cui l'autore non vuole che il lettore si identifichi, saranno caratterizzati da maggiori dettagli, realismo, forme particolari, occhi più piccoli e via discorrendo (ognuno di noi ha infatti memorizzato un'immagine del proprio volto abbastanza vaga e generica, mentre ha sempre un'immagine estremamente dettagliata della persona che ha di fronte). In tal modo il lettore vivrà nelle tavole del manga lo stesso scisma che vive nella vita reale di ogni giorno, tra sé e le persone che lo circondano, viste, per l'appunto, diverse da sé stesso (e questo ovviamente facilita il rapporto empatico con il protagonista).

- Nel voler esprimere in maniera forte delle emozioni, i mangaka spesso ricorrono all'uso di una infinita gamma di icone che le rappresentano in maniera convenzionale. Ecco dunque che non sono rari ad esempio degli sfondi simili a carta da parati con delle torte alla crema o delle bestiole arrabbiate e così via, o delle stalattiti di ghiaccio, o delle goccioline sulle tempie ecc... Queste icone possono essere (continuando il paragone grammaticale introdotto precedentemente) dei “prefissi” o degli “aggettivi” utilizzati sopra e/o insieme ai personaggi (goccioline di sudore, stelline di dolore, ecc.), o anche dei “supplementi” o “pronomi”, ovvero icone che non si applicano sopra al disegno, bensì vanno a sostituirne degli elementi (es. i famosi occhi a cuoricino). Seppure un lettore occasionale potrebbe rimanere inizialmente smarrito da questi elementi, il loro significato e il loro valore sono facilmente intuibili e decifrabili, tanto quanto efficaci nel loro scopo: rendere percepibile e tangibile ciò che è naturalmente invisibile, come le emozioni e i sentimenti dei personaggi, senza che il testo scritto prevalga sull'elemento iconico,



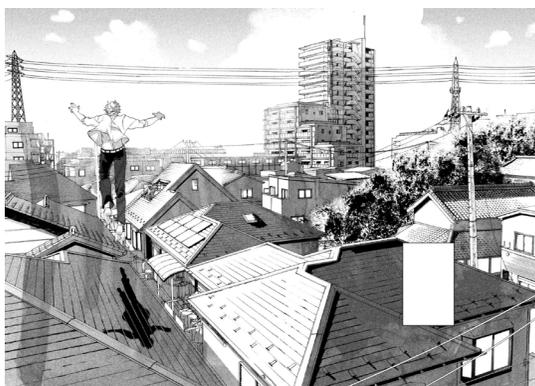
Mine Yoshizaki, *Keroro*, cap. 13, 2000.

Esempio di “sfondo carta da parati” per creare un’atmosfera dolce e carina.



Mine Yoshizaki, *Keroro*, cap. 13, 2000.

Esempio di compresenza di icone: goccioline sulle tempie, linee sulle guance, nuvoletta dalla bocca, asterischi sul viso ecc.



Tsubasa Yamaguchi, *Blue Period*, cap. 2, 2017.

Esempio di sfondo iperrealistico volto a creare un collegamento con la realtà del lettore.

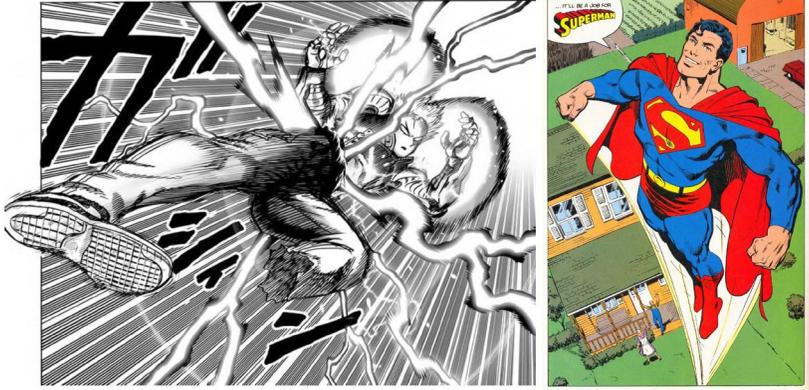
come invece generalmente avviene nel resto dei fumetti occidentali.

- Lo sfondo nei manga, al contrario dei fumetti occidentali, è un altro elemento che ha un peso importantissimo nella veicolazione delle emozioni dei personaggi al lettore. Se gli elementi che abbiamo visto finora acquisiscono, metaforicamente parlando, una funzione diretta nel trasmettere le emozioni al lettore, come fosse un pacco inviato ad esso, lo sfondo in tal senso, ha invece il compito di porre il lettore nello stato mentale più adatto a ricevere questo pacco. I famosi sfondi iperrealistici dei manga hanno infatti proprio questa funzione: dando al lettore un forte senso del luogo quanto più reale possibile, il mangaka cercherà di richiamare le esperienze quotidiane del lettore, sollecitandone i loro ricordi sensoriali e, così facendo, coinvolgendoli maggiormente, in quanto questi si sentirà immerso in un mondo “reale” che rispecchia il modo in cui percepisce la vita di tutti i giorni. Al contrario, laddove ci sia la necessità di evidenziare un momento introspettivo e che ha come unico “luogo” la mente stessa del personaggio, ecco che lo sfondo iperrealistico può lasciare spazio ad uno sfondo completamente bianco per focalizzarsi maggiormente sui pensieri del personaggio, o ad uno sfondo pieno di effetti grafici che rispecchiano una determinata emozione (dove, a discapito del realismo, si vuole descrivere l’atmosfera del momento), o ad uno sfondo pieno di linee cinetiche soggettive volte a dare un moto al disegno nei momenti più concitati fin quasi a dargli vita. A quest’ultimo proposito va detto che le linee cinetiche sono degli espedienti grafici per rappresentare il moto in un disegno che non è animato, e sono oggettivamente utilizzate in molti ambiti come linee parallele al moto dell’oggetto di cui si vuole esprimere il movimento. Nei manga invece si ragiona al contrario. Se normalmente le linee cinetiche vengono utilizzate dal punto di vista del lettore limitandone l’immedesimazione (ad esempio un personaggio che vola velocissimo che viene rappresentato con una sagoma sfocata e numerose linee parallele al suo moto dietro di lui), nei manga al contrario il punto di vista viene posizionato sul soggetto stesso (riprendendo l’esempio sopra, il personaggio che vola è stavolta disegnato normalmente in ogni suo dettaglio, mentre è lo sfondo che, dal suo punto di vista, si muove in direzione opposta, diventando una serie di linee cinetiche che donano moto alla tavola). Ecco dunque che il lettore non vede più un uomo volante che gli sfreccia accanto, ma è lui stesso a volare insieme a lui

mentre il mondo circostante viene lasciato alle spalle.

- L'uso dei baloon è un altro elemento che distingue i manga dai fumetti classici. Se in entrambi sono spesso presenti i conosciutissimi baloon rotondi, rettangolari, a nuvoletta, con le punte intorno ecc. ed ognuno di questi indica un determinato modo di parlare o pensare, soltanto i manga utilizzano uno stile di baloon aggiuntivo: nessun baloon. Esatto. Le parole pronunciate o pensate da un personaggio vengono molto spesso private di quel contorno a cui ci hanno abituato i fumetti occidentali, rimanendo sospese all'interno della tavola. Questo, secondo Takahashi, equivale a una narrazione in prima persona che lascia il lettore faccia a faccia con i pensieri del protagonista senza alcun ostacolo, in quello che può essere definito una sorta di flusso di coscienza fumettistico.
- Tornando a parlare di cose invisibili che vengono disegnate sulle tavole di un manga, molto interessante risulta essere anche l'uso delle onomatopee. Come abbiamo già detto, la lingua giapponese è ideografica, ovvero immagine e significato hanno una stretta correlazione. Nelle onomatopee di un manga questo è ancora più vero in quanto, oltre ad essere un insieme di ideogrammi che indicano un suono ("*giseigo*"), quegli stessi ideogrammi vengono disegnati in modo da richiamare anche visivamente quel rumore. Nei casi ancora più estremi, l'uso delle onomatopee viene traslato anche a concetti non sonori ("*gitaigo*"), come sensazioni di paura, gioia, minaccia, andando a dare una veste grafica a qualcosa che altrimenti sarebbe irrepresentabile. E, ai limiti dell'impensabile, nei manga esiste anche l'onomatopea per il silenzio, la "*shiin*", la cui funzione è quella di far soffermare il lettore in scene prive di suono ma di grande importanza, senza la quale sarebbero lette troppo di fretta.

Come abbiamo visto sono quindi numerosi gli stratagemmi adottati dai mangaka per rendere il lettore partecipe alle pagine del manga più di quanto qualsiasi altro fumetto sia in grado. Ovviamente se ne potrebbe parlare per pagine e pagine, ma tutte le tecniche descritte finora sono più che sufficienti a cogliere il senso generale di questo discorso, sia da un punto di vista emotivo, che tecnico e grafico. E a tal proposito è necessario introdurre e analizzare un altro elemento grafico importantissimo all'interno dei manga: la vignetta.



Sulla sinistra: One (disegni di Yūsuke Murata), *One Punch Man*, cap. 84, 2018.

Sulla destra: John Byrne, *Superman*, 1980.

Differenze nell'uso delle linee cinetiche tra manga e fumetto occidentale in due personaggi in volo: se nel comic le linee cinetiche sono poste dietro al personaggio per indicarne la traiettoria, nel manga invece queste lo circondano interamente, rendendo lo sfondo impercettibile come se stessimo volando insieme al protagonista. Sulla sinistra sono poi presenti anche delle classiche “*giseigo*”.



One (disegni di Yūsuke Murata), *One Punch Man*, cap. 84, 2018.

Esempio di assenza di baloon, per eliminare qualsiasi ostacolo tra il lettore e i pensieri del protagonista.

Mettiamo a fuoco l'insieme

Come sempre, per fare subito chiarezza e capire di cosa stiamo parlando, partiamo da qualche definizione. La vignetta, in un fumetto, è l'elemento fondamentale per la trasmissione del tempo, ed è classicamente composta da linee che separano la scena in esse contenuta da quelle precedenti e successive. E fin qui la cosa è abbastanza intuitiva per chiunque abbia letto anche solo un singolo fumetto in vita sua. Da qui possiamo proseguire la nostra analisi suddividendola nelle singole componenti che formano la vignetta: il contenuto, la forma e la dimensione, e gli elementi che intersecano la forma e/o il contenuto stesso.

Partendo dall'analisi del contenuto, sorge spontaneamente un dubbio: come possiamo percepire e indicare come fluida una narrazione che avviene per immagini statiche e discontinue separate tra loro? Nel mondo fumettistico si risponde a questo dilemma con il principio di "closure": in poche parole la mente umana riempie spontaneamente ed inconsapevolmente il bianco che intercorre tra due vignette (o anche gli altri tipi di separazione che vedremo più avanti) con i passaggi necessari a collegare la prima situazione alla seconda, il tutto con la sua sola immaginazione. È quindi richiesta implicitamente la collaborazione del lettore per completare il racconto. Detto ciò è possibile individuare 6 diverse tipologie di passaggio tra due vignette, che nello specifico sono:

- 1- *Da momento a momento*: due momenti immediatamente successivi.
- 2- *Da azione ad azione*: due azioni consecutive.
- 3- *Da soggetto a soggetto*: due personaggi o oggetti si alternano.
- 4- *Da scena a scena*: due ambienti e scene diversi.
- 5- *Da aspetto ad aspetto*: due particolari successivi in uno stesso ambiente.
- 6- *Non sequitur*: due vignette con un'apparente mancanza di legame logico di successione.

Da queste diverse tipologie di cambio di vignetta, secondo McCloud, è possibile rilevare una differenza sostanziale tra i fumetti classici e i manga: laddove i fumetti occidentali più famosi hanno una totale prevalenza di passaggi tra vignette del tipo 2, 3 e 4, i manga d'altro canto fanno un ampio utilizzo anche dei passaggi di tipo 1 e 5. Questo, in termini più semplici, si traduce in una maggior presenza (nei manga rispetto alla controparte occidentale) di scene di dettaglio, nei personaggi e negli ambienti, e una maggiore attenzione ai piccoli gesti. Ciò consente, ancora una volta, di trasmettere una visione più soggettiva del racconto, facilitando



1. DA MOMENTO A MOMENTO



2. DA AZIONE AD AZIONE



3. DA SOGGETTO A SOGGETTO



4. DA SCENA A SCENA



5. DA ASPETTO AD ASPETTO



6. NON SEQUITUR

Scott McCloud, *Understanding comics*, 1993.

Analisi delle diverse tipologie di passaggio tra vignette successive.



Kōhei Horikoshi, *My Hero Academia*, cap. 157, 2018.

Esempio di dinamicità di una tavola a doppia pagina: le vignette hanno un taglio diagonale, e i disegni al loro interno ne valicano i confini andando a sovrapporsi alle vignette adiacenti. Tutto questo, unito all'assenza di bordi, trascina il lettore nel vivo dell'azione.



A sinistra: esempio di vignette basse e larghe che danno un senso di nausea e oppressione (Gege Akutami, *Jujutsu Kaisen*, cap. 76, 2020); A destra: esempio di vignette a sfondo bianco che si soffermano sull'aspetto psicologico dei personaggi (Yuu Watase, *Zettai Kareshi*, cap. 20, 2004).



Uno degli esempi più significativi di uso creativo della vignetta in un manga degli ultimi anni. La tavola a doppia pagina presenta la stessa scena illustrata da entrambi i punti di vista dei due personaggi. La divisione in diagonale, oltre che dividere i due punti di vista, si fonde con il disegno diventandone parte integrante: il colpo "VIOLA." è l'ultimo tassello di entrambe le prospettive (Gege Akutami, *Jujutsu Kaisen*, cap. 75, 2020).

enormemente l'immedesimazione del lettore: dove un fumetto occidentale può, con grande freddezza e scarsa immedesimazione, riassumere in un blocco di testo una serie di eventi, il manga invece lo racconterà sempre tramite immagini, regolando in tal modo, anche il ritmo stesso della lettura.

Per quanto riguarda la forma e la dimensione delle vignette invece, è necessario fare una piccola premessa. Se nei manga per ragazzi e adolescenti sono presenti svariate e innumerevoli soluzioni riguardo la forma e la dimensione delle vignette, man mano che si va crescendo con l'età del target, la varietà nella struttura delle vignette sarà sempre meno presente, a favore di un'impostazione più rigorosa ed ordinata. In questo paragrafo andremo perciò ad analizzare la struttura delle vignette dei manga per ragazzi, in quanto molto più interessante a livello grafico nonché comunicativo. Come già introdotto precedentemente, le vignette hanno, a seconda della forma e della dimensione, una duplice funzione: scandire il tempo e avere un impatto più o meno emotivo sul lettore. Ecco quindi che vignette strette e alte scandiscono dei tempi brevi, al contrario di quelle che si sviluppano in orizzontale; delle vignette molto basse possono trasmettere un senso di soffocamento, in opposizione alle vignette molto alte e spaziose; delle linee oblique possono spezzare un momento in vari istanti conferendo pathos all'azione; l'uso di vignette prive di bordi restituisce la sensazione di un luogo senza tempo... e via discorrendo. Ma ovviamente l'effetto psicologico delle vignette non si esaurisce certo qui. E questo ci introduce all'analisi della terza ed ultima componente della vignetta, che, come detto, è una fusione delle due precedenti.

Allargando lo sguardo, la principale differenza che si coglie tra l'impaginazione di un fumetto euro-americano e quella di un manga, è che dove nel primo la struttura generale delle vignette rimane la medesima nel corso di tutta l'opera salvo rarissime eccezioni, nel secondo invece è naturale notare una vignettatura sempre differente, anche pagina dopo pagina, a seguire e ad accompagnare il ritmo e la dinamicità del racconto in ogni sua parte. Ne sono un chiaro esempio le ricorrenti vignette senza bordi le quali, diramandosi fin sulle estremità della pagina, avvolgono il lettore aumentandone il coinvolgimento. Ma questa cosiddetta "*vignetta aperta*" acquisisce una diversa funzione a seconda della tipologia di manga su cui è utilizzata, e ciò va esattamente a braccetto con quelle che sono le classiche tecniche grammaticali e cinematografiche. Se nello "shonen" viene spesso utilizzata in contrapposizione a quella chiusa, assieme a linee oblique, prospettive vertiginose e inquadrature soggettive per creare un continuo effetto di tensione e adrenalina tipici di questo genere, negli "shojo", dove lo

scopo principale non è più quello di concentrarsi sui fatti e sulle azioni ma di trasmettere l'atmosfera e le emozioni dei personaggi, la “*vignetta aperta*” viene usata (e quasi abusata) per trasmettere un senso di atemporalità utile al lettore per immedesimarsi nell'interiorità dei personaggi (difatti le pagine di un manga di questo tipo sono ricchissime di vignette aperte e senza bordi, spesso anche sovrapposte, come se fossero appunto, riprendendo il paragone, un continuo flusso di coscienza piuttosto che un periodo grammaticale correttamente strutturato). In particolare, le vignette aperte e bianche (generalmente quasi totalmente vuote) hanno una funzione essenziale nel manga ma anche e soprattutto nel lettore: utilizzate spesso per approfondire l'aspetto psicologico dei personaggi creando un momento atemporale all'interno del fumetto, fanno del lettore un co-autore esso stesso del manga; nell'immersi all'interno di queste vignette dalla grande intensità emotiva, il lettore comprende e vive i sentimenti del personaggio mentre è al contempo invitato ad arricchirli ancora di più riempiendo con la sua immaginazione quegli spazi bianchi. Laddove il fumetto classico si limita a chiedere in prestito l'immaginazione del lettore soltanto tra un bordo bianco di una vignetta e quella successiva, il manga invece, ancora una volta, si spinge oltre fino a rendere il lettore parte integrante della storia. Se poi volessimo indagare meglio le motivazioni dietro all'uso del bianco nelle tavole di un manga, ci basterebbe risalire alle origini della cultura pittorica nipponica: infatti nella pittura orientale, in contrasto a quella prettamente Europea, il bianco è stato sempre ritenuto un elemento essenziale dell'opera al pari di tutti gli altri.

Volendo invece trovare una motivazione dietro alla struttura delle tavole e alla disposizione delle vignette dei manga, questa è presumibilmente imputabile al sistema di scrittura giapponese; al contrario dell'alfabeto occidentale, in cui a ogni lettera corrisponde un fonema e quindi un suono, gli ideogrammi usati in Giappone sono dei veri e propri disegni. Da qui, esclusivamente in oriente, nasce una stretta correlazione tra la struttura di una tavola di un manga e la struttura di un ideogramma, dove le vignette seguono spesso una disposizione simile a quella dei singoli elementi di un kanji.

Insomma, se lo volessi potrei andare avanti per pagine e pagine a spiegare tutte le caratteristiche che contribuiscono alla “*magia*” dei manga, ma ho promesso che sarebbe stato un compendio e non un'enciclopedia di svariati volumi. D'altro canto abbiamo anche capito che per quanto tutto molto “*magico*”, ci sono una serie di motivazioni ben reali e tangibili dietro al motivo che ha determinato il successo dei manga, motivazioni che abbiamo elencato e analizzato a sufficienza.

Ma mentre io continuo a parlare di successo di qui, successo di là, qualcuno giustamente si chiederà “sì, tutto molto bello, ma lo vogliamo quantificare questo successo? Dove sono i dati? I famigerati numeri?”... E a quel qualcuno rispondo “Sissignore!! Procediamo immediatamente!!”.

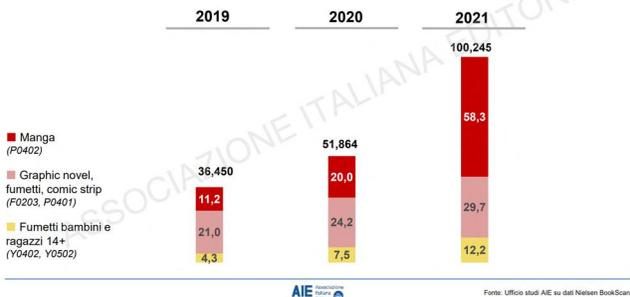
Dati alla mano, carta canta!

Come abbiamo già avuto modo di constatare, la diffusione dei manga in Europa, è letteralmente esplosa negli anni '90, e abbiamo potuto analizzare quali sono stati gli eventi che hanno portato a tutto ciò. Ma finora abbiamo analizzato questi dati soltanto da un punto di vista storico e non proprio attualissimo: chi ci assicura che non sia stata soltanto una delle tante mode passeggere? E parlando di manga, quale è la loro reale diffusione al giorno d'oggi, soprattutto nello scenario post-pandemico che ci circonda?... Per rispondere a queste perplessità, prendiamo in esame i dati fornitici dalla AIE (Associazione Italiana Editori) riguardo le vendite editoriali degli ultimi anni, in particolare dal 2019 al 2022. Come già implicitamente indicato, analizzeremo esclusivamente i dati relativi al nostro territorio nazionale, sia per non dilungarci troppo, sia perché i dati che vedremo riflettono in maniera analoga quelli relativi al resto d'Europa.

Se avessimo analizzato il mercato fumettistico italiano qualche anno fa, avremmo visto come i manga, in continua ascesa, stavano lentamente acquisendo il predominio dell'editoria fumettistica nazionale come il genere più venduto. Al giorno d'oggi, poi, la situazione è ancor più marcata. Nello specifico, la pandemia che ci ha colpiti all'inizio del 2020, ha causato un'impennata generale nelle vendite di qualsiasi tipologia di lettura. Individuarne la causa è piuttosto facile: laddove nel periodo pre-pandemico la lettura era ritenuta, soprattutto tra i giovani, un hobby di nicchia e poco diffuso se paragonato a molti altri, la chiusura forzata nelle rispettive abitazioni per svariati mesi, ha portato alla rinascita di molti pasatempi tra i giovani costretti in casa e non più autorizzati ad uscire con gli amici e a frequentare locali d'intrattenimento. Tra questi ad esempio, dei mercati che ne hanno giovato molto (esclusi gli evidenti rallentamenti di produzione dovuti alle restrizioni), sono stati quelli dei videogiochi e dei servizi di streaming; se già sufficientemente diffusi prima, la noia di dover rimanere costantemente confinati tra le mura casalinghe, ha portato il pubblico a ricercare delle forme alternative di intrattenimento o ad intensificarne quelle già in uso. Tra queste, ad aver compiuto l'impennata più impressionante, sono stati proprio i manga. Infatti, grazie alla AIE, apprendiamo che la vendita di fumetti nel 2021 è aumentata del 175%

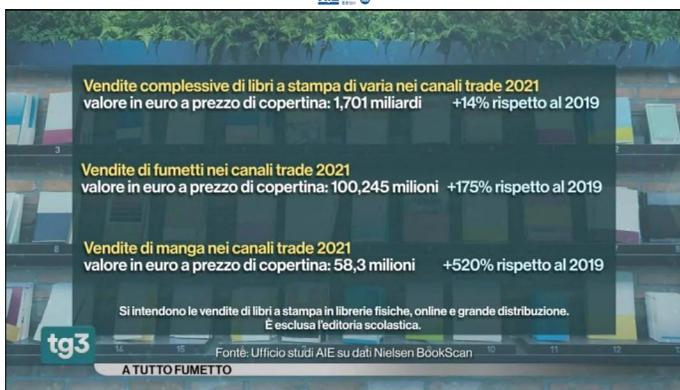
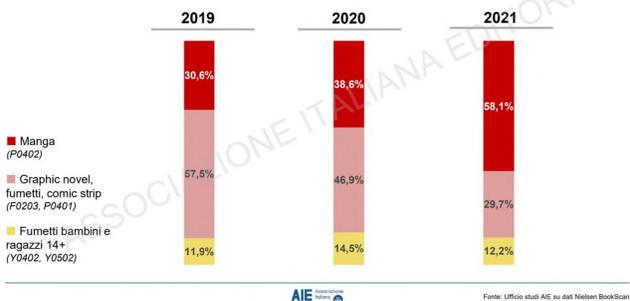
La spesa per i generi più acquistati

Valore riferito a librerie indipendenti, librerie di catena (comprese religiose), librerie online (compreso Amazon), banco libri GDO
Valori in milioni di euro a prezzo di copertina del venduto



Composizione della spesa per i generi più acquistati

Valori in %



Dati dell'Associazione Italiana Editori sulla vendita dei manga nel 2019, 2020, e 2021.

rispetto al 2019. Ma parlando dei manga, le cifre sono ancora più strabilianti: prendendo in analisi il medesimo biennio infatti, è stato registrato un aumento delle vendite del 520%... più di 6 volte tanto... un record che rischia di essere infranto ancor prima di subito: analizzando infatti il primo semestre del 2022, si è rilevato che, laddove nel 2021 le statistiche parlavano di 1 fumetto per ogni 10 libri venduti, quest'anno la statistica è aumentata a 1 su 8. Passando a statistiche ancor più precise, dei 100.245 milioni di entrate provenienti dal settore fumettistico nel 2021, ben 58,3 milioni (più della metà!) sono dovuti alla sola vendita dei manga. In termini più pratici, questi dati indicano un fatto incredibile: ad oggi, in Italia, il mercato dei manga è più redditizio di tutto il restante mercato fumettistico messo assieme. Se fino a 30 anni fa trovare in Italia un appassionato di manga era un'impresa quasi impossibile, ad oggi, soprattutto tra i giovani, la vera impresa impossibile è trovarne qualcuno che non se ne sia innamorato almeno una volta.

Ma se da una parte il merito del successo odierno dei manga in Italia è da imputare principalmente a tutta quella "magia" che li caratterizza (e che abbiamo analizzato nei capitoli precedenti), d'altro canto i loro eredi, come sono stati negli anni '70 la causa del loro avvento, continuano ad essere un tassello fondamentale della loro diffusione ancora oggi... come dite?... chi sono gli eredi?... oh già, che sbadato!!... Sto parlando degli anime, ovviamente.

Fratelli gemelli... ma non troppo

Come abbiamo già visto in principio, i primi veri protagonisti dell'intrattenimento giapponese in Italia e in Europa, non sono stati i manga, ma i loro "derivati", gli anime (non consideriamo in questa sede, se non per qualche rapido riferimento, i videogiochi e altri mezzi di intrattenimento e comunicazione, in quanto non collegati così strettamente alla nostra analisi).

Se avete seguito il discorso finora, avrete notato che ci siamo spesso riferiti agli anime come a dei figli dei manga. Per quanto sia effettivamente così nella stragrande maggioranza dei casi, non commettete l'errore di pensare qualcosa come "ok... ho capito... quindi gli anime sono praticamente i manga, solo che in più si muovono...", perché non potreste essere più in errore di così. Come abbiamo analizzato per i manga, vedremo da qui in avanti che gli anime sono una forma di comunicazione e una forma d'arte al pari di questi, ma non per questo pressoché identici a loro. Anzi. Avete mai sentito o pensato voi stessi, andando al cinema o leggendo un libro, qualcosa come "bleah... questo film è pessimo, il libro è

100 volte meglio!!!”, o “wow, questo film è strepitoso, è addirittura meglio del romanzo!!!”, o ancora “accidenti, credevo che quel film fosse fantastico, e invece dopo aver letto il libro devo dire che non gli rendeva proprio giustizia...”... ecco, come siamo abituati a notare la presenza di molte differenze tra un romanzo e il suo adattamento cinematografico, così ne sussistono altrettante tra un manga e un anime... anzi... direi molte di più. Ma ancor prima di buttarci a capofitto nel vivo del discorso, forse, di nuovo, è meglio iniziare introducendo qualche nozione storica a riguardo, per capire meglio di cosa stiamo parlando e delle sue origini... che ne dite?

C'era una volta...

Come ci racconta Luca Raffaelli nel suo “Le anime disegnate”, l’industria dell’animazione in Giappone nasce in un periodo molto complesso e, soprattutto, ben più tardi rispetto a quella statunitense, di quasi 50 anni... per usare un eufemismo, l’animazione giapponese, alla sua nascita, ha dovuto farsi strada in un mercato lievemente avanzato. Se i primi esperimenti di animazione in Giappone risalgono al 1914, il primo film sonoro risale al ’32, e il primo lungometraggio a colori (“*Hakujaden*”) al ’58. Lo stesso “*Hakujaden*” in particolare, una leggenda popolare giapponese, riuscì a conquistare anche l’Europa in un periodo di ritrovata distensione politica dopo la smilitarizzazione del Giappone in seguito all’armistizio del ’45 e i bombardamenti atomici di Hiroshima e Nagasaki. Va dunque evidenziato come, oltre ad un’importanza artistico-culturale che analizzeremo più avanti, l’animazione giapponese ebbe una influenza sociale e politica decisamente fondamentale per la riabilitazione della nazione agli occhi del mondo.

D’altro canto questo ritardo del Giappone nel business dell’animazione ha comportato un approccio iniziale totalmente diverso rispetto a come fu in Europa e negli USA: se negli altri paesi l’animazione era nata dalle brevissime *strip*, muta e in bianco e nero, quando ancora la tv era vista come un’invenzione senza futuro, in Giappone invece nasce, dai molto più corposi e complessi manga, già sonora e televisiva. Ma nel momento in cui il Giappone si affaccia su questo mercato, come abbiamo già detto, la situazione è molto complessa: Disney ha già creato, a livello cinematografico, uno standard qualitativamente altissimo con una fluidità (ai tempi) incredibile, e innumerevoli sono i tentativi, molto fallimentari, di emularla; la stessa Disney incomincia a trovarsi in difficoltà a mantenere questo livello anche in un panorama televisivo, con budget decisamente ridotti; Hanna e Barbera, i fratelli Fleischer, e la stessa Disney già si contendono il predominio

dell'animazione televisiva... insomma, un mercato già saturo, già pieno di tentativi malriusciti, e già in apparente crisi. Vi sento, lo so che ve lo state chiedendo: "come diamine hanno fatto allora i giapponesi a inserirsi in questo marasma incredibile e a costruirsi un successo tutto loro?"... e io sono qui per rispondervi.

Less is more

L'anno è il 1963. In Giappone la Mushi ha accettato un'importante commissione da una rete televisiva nazionale, la Fuji TV, per la trasposizione seriale in disegni animati di un famoso fumetto di Osamu Tezuka (altrimenti conosciuto come il "Dio dei manga", per la sua influenza fondamentale nell'evoluzione del manga moderno nonché nella nascita della stessa animazione nipponica). Ma c'è un piccolissimo problema: i budget disponibili per una produzione televisiva non sono affatto paragonabili a quelli cinematografici della Disney. Come se non bastasse lo studio d'animazione è in estremo ritardo con la produzione, a causa anche del fatto che lo stesso Tezuka è costretto a dividersi tra la direzione delle attività di animazione e la quotidiana produzione di tavole manga per i suoi esigenti editori (attività, questa, imprescindibile per il mangaka, in quanto fonte principale dei guadagni da reinvestire nella Mushi stessa). Serve una soluzione geniale, tanto rapida quanto efficace. Ed ecco che il cartone animato, in Giappone, da corale come lo era in Europa e negli USA, diventa, ancora una volta, soggettivo. In termini pratici la cosa si traduce con l'intuizione di Tezuka e del suo collaboratore Sakamoto: abbandonando la strada della fluidità cinematografica Disneyana, il numero di disegni da utilizzare per l'animazione viene ridotto drasticamente, si riutilizzano le medesime sequenze di movimenti e gli stessi fondali con variazioni minime da scena a scena... ma ora i più studiati sull'argomento mi diranno "e quindi?? In America facevano così per le produzioni televisive già da anni... cosa c'è di nuovo???"... "la regia" vi rispondo io. A controbilanciare quella staticità dei disegni (in cui il tempo si fa emozione) accompagnati da musiche coinvolgenti e commenti epici, subentrano le più classiche tecniche cinematografiche: i movimenti di macchina come carrellate, panoramiche, campi, controcampi, insistenti inquadrature su particolari fermi come gli occhi e le bocche dei personaggi, donano nuova vita ad un'animazione inedita e d'impatto. Grazie a queste numerose operazioni registiche (che non prevedono il lavoro, il tempo, e il costo degli animatori) i ritmi della storia e i registri narrativi cambiano, facendosi più incalzanti, drammatici ed emotivi. In definitiva, se negli USA la scarsa animazione televisiva veniva sostituita da una valanga di dialoghi e storie simpatiche prive di

pathos, in Giappone invece si scelse di enfatizzare le storie e gli aspetti emotivi dei personaggi, vincendo, ancora una volta, l'empatia del pubblico.

E così la Mushi effettua la sua consegna nei tempi stabiliti con spese che non superano il budget, ottenendo un successo inaspettato grazie all'estremo coinvolgimento del prodotto appena creato (per approfondimenti si consiglia la lettura dei testi di Marco Pellitteri citati in bibliografia): è l'inizio di una nuova era, l'alba di una nuova animazione che conquisterà il mondo infrangendo record su record (ma non senza le immancabili proteste degli inviperiti genitori europei di cui parleremo più avanti...).

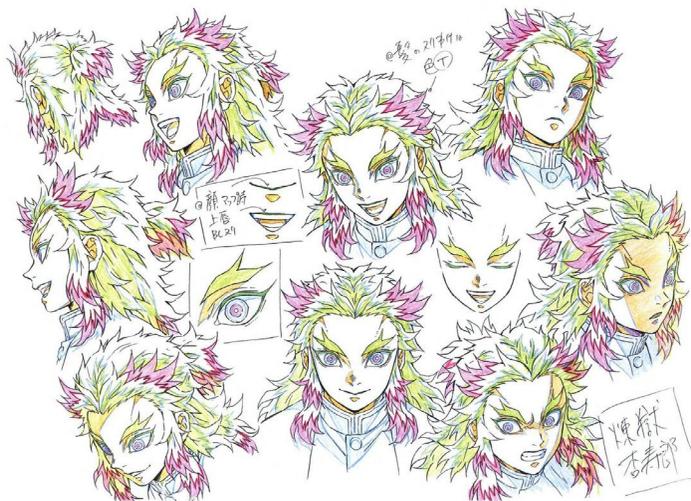
Ma, come si staranno già chiedendo i più curiosi, quale è l'iter lavorativo che porta alla creazione di un anime? Quali passaggi portano da una pagina in bianco e nero ad un frenetico combattimento a colori che prende vita su uno schermo? E soprattutto è veramente così scontato questo passaggio, al punto di rendere gli anime una sterile evoluzione dei manga senza i quali non avrebbero alcun valore artistico?... con calma, non abbiate fretta, vediamo tutto. Ma andiamo con ordine.

Dentro uno studio di animazione

Il processo di creazione di un manga avviene, in maniera abbastanza lineare, molto similmente a come venivano create numerose opere d'arte nelle botteghe rinascimentali del '400 (molto curiosa è infatti l'enorme similitudine, evidenziata dal professor Lorenzo Galasso dell'università Federico II di Napoli, che intercorre visivamente, tra lo studio di un mangaka e i suoi collaboratori e quello di un artista rinascimentale e i suoi assistenti). In breve si comincia con l'ideazione del contenuto del capitolo che si andrà a pubblicare, dopo la quale l'autore, concentrandosi prima sul soggetto e poi sul suo trattamento, suddividendo le scene che andranno in ciascuna pagina, inizia ad abbozzare i disegni. Dopo di ciò il lavoro viene inviato al redattore che deve approvare o cestinare il tutto. Passato questo step l'autore procede infine ad inchiostrare le tavole e fare le campiture: generalmente è qui che si concentra maggiormente il lavoro degli assistenti e dei collaboratori di bottega del mangaka, anche se non sono inesistenti casi in cui il loro ausilio venga richiesto anche prima (magari in situazioni particolarmente frenetiche con tempi stretti e impellenti scadenze da rispettare). E poi si ricomincerà da capo per il capitolo successivo. In fin dei conti, dunque, il processo creativo e produttivo di un manga, risulta essere relativamente semplice e lineare. Al contrario, per un anime (a discapito di ciò che si potrebbe pensare), la lavorazione risulta essere molto più complessa e articolata.



Confronto tra lo studio di un pittore rinascimentale e lo studio di un mangaka: secondo il professor Lorenzo Galasso dell'università Federico II di Napoli, le similitudini tra i due ambienti lavorativi sono numerose ed evidenti (in alto: Gerrit Dou, *Painter in his studio*, 1647; in basso: Osamu Tezuka a lavoro nel suo studio).



Esempio di studio e creazione di un *character design* per un anime (*Demon Slayer*, by Ufotable): nella prima tavola lo studio e la creazione delle varie espressioni facciali e dei movimenti del volto, nella seconda tavola, invece, l'analisi e l'ideazione del vestiario, degli accessori e dei movimenti del personaggio. Da notare come in entrambe le tavole siano presenti numerosi disegni di dettaglio e indicazioni scritte, per gli animatori che daranno vita alle sequenze.

Per quanto le tecnologie impiegate nella produzione di un prodotto animato si siano evolute enormemente dalla nascita degli anime giapponesi, l'iter lavorativo generale per un prodotto audiovisivo di questo tipo rimane tutt'oggi sostanzialmente invariato.

Un anime, prima ancora di essere prodotto, va sempre incontro ad un necessario processo di pre-produzione: in questa fase si colloca la selezione del personale che lavorerà al prodotto, la scelta degli sponsor, la pianificazione della campagna pubblicitaria e dell'eventuale merchandise (tutte mansioni, queste, di responsabilità della casa di produzione). In questa fase viene anche stabilito il budget (generalmente il 50% viene assegnato allo studio di animazione, e il restante 50% alla casa di distribuzione e tutto il resto) e vengono creati i design dei personaggi; questi ultimi in particolare, non vengono semplicemente copiati e incollati dall'eventuale manga da cui si sta partendo, ma vengono ideati e plasmati (partendo ovviamente dalla base fornita dal mangaka) da delle figure professionali fondamentali all'interno dello staff, i "*character designers*": il loro arduo compito è quello di donare ai personaggi la massima espressività e riconoscibilità possibile attraverso l'utilizzo del minor numero di tratti possibile (in modo poi da non rendere difficile l'animazione dello stesso). Quando un fruitore di manga ed anime si ritrova a dire qualcosa come "accidenti!!! Questo personaggio trasmette molto di più nell'anime che nel manga che ho letto!..." spesso e volentieri è proprio al "*character designer*" che devono dire grazie.

Successivamente, in seguito a continue e sempre costanti riunioni di organizzazione e allineamento tra lo staff, il direttore generale, il direttore del singolo episodio, il regista, i produttori, l'autore dell'opera originale ecc, il primo passo di realizzazione pratica dell'anime è la stesura della sceneggiatura e del conseguente *storyboard*. Laddove la prima serve ad impostare elementi come la sinossi e la suddivisione degli episodi (e generalmente non viene approvata prima di essere stata corretta in bozza almeno 3 volte), lo *storyboard* invece, raccoglie informazioni ulteriori e ancor più dettagliate: i movimenti dei personaggi, i dialoghi, i movimenti di camera, il numero i tagli, la durata (anche in frame) delle singole scene ecc... a redarlo infatti è in genere il regista e/o degli artisti specializzati per questa mansione: è in questa fase che il budget viene suddiviso tra le singole scene per esaltare le più significative e decidere in quali momenti sono necessari più o meno frame e/o tagli a seconda dell'importanza e dell'impatto che quella scena deve avere. È importante notare come in questo caso non è sempre il budget a donare impatto emotivo ad una scena, ma anche e soprattutto l'abilità del regista o di chi per lui ha ideato la sequenza.

Soltanto dopo aver terminato le successive fasi di impaginazione e layout, avrà inizio il processo di animazione vero e proprio. E qui, contro ogni previsione, gli animatori giapponesi adottano una filosofia tendenzialmente controcorrente: infatti, escluse le produzioni a basso budget con tempi di produzione assurdamente ridotti dove viene adoperato il metodo della computergrafica, gli animatori nipponici, anche ai giorni nostri, continuano a preferire l'animazione tramite disegni a mano libera. Questo perché, oltre a rendere più confortevole il lavoro dei disegnatori, questa tecnica consente una gestione e una correzione degli errori molto più rapida ed efficace, consentendo così un maggior controllo degli innumerevoli imprevisti che sovente avvengono nella creazione di un anime.

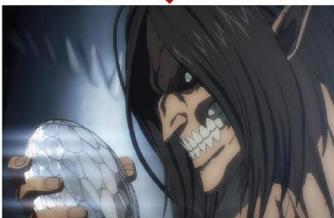
In questa fase di effettiva animazione, interviene principalmente un intero staff di 3 distinte figure professionali, che in ordine di importanza sono: i “*key animators*”, i “*second key animators*”, e gli “*animators in-between*”. Rispettivamente, ai primi spetta l'oneroso compito di iniziare l'animazione disegnando gli elementi chiave che la compongono, e a ognuno di loro singolarmente viene assegnato un numero di tagli prestabilito dal direttore delle animazioni chiave. In questa fase, gli animatori più talentuosi hanno carta bianca per effettuare lievi modifiche alla scena, anche allontanandosi da quanto precedentemente stabilito nello storyboard, per imprimere in essa il loro stile dando vita a dei veri e propri capolavori di animazione da poter ammirare (generando così nello spettatore un senso di meraviglia e brividi di emozione tale da avere un termine esclusivo per definirlo: “*sakuga*”); non a caso, in momenti chiave di un determinato episodio da animare, non è raro che lo studio si rivolga a dei rinomati animatori freelancer (quindi non legati lavorativamente ad un singolo studio) specializzati nell'ottenere l'effetto “*sakuga*” in determinate tipologie di scene (come ad esempio Nozomu Abe per le scene di combattimenti, o Kanna Hirayama per le sequenze che hanno bisogno di una spiccata spinta espressiva dei personaggi, e così via). Nelle produzioni più importanti, il compito di rifinire poi il lavoro dei “*key animators*” spetta ai “*second key animators*”, che rendono l'animazione impeccabile, consentendo ai primi di non essere oberati di lavoro e poter produrre più animazioni chiave all'interno dell'anime. A questo punto, dopo essere state approvate dal direttore dell'animazione, queste parziali sequenze animate passano nelle mani degli “*animatori intermediari*”, figure generalmente di minor esperienza, che svolgono il più semplice lavoro di rendere l'animazione fluida dopo aver ricevuto delle precise direttive e delle imprescindibili indicazioni su come lavorare affinché i canoni sviluppati fino a quel momento siano rispettati.

新聞の2D素材の貼り込み



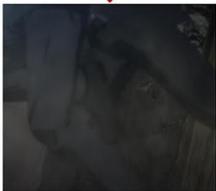
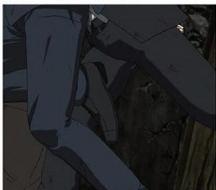
新聞に記事の2D素材を貼り込むのも撮影の工程。なお、このシーンでは露地上部を光源としてエッジにハイライトを足してある。(上段)処理前/(下段)処理後

3Dセルのカラー処理とフレア追加



3Dセルは納品時には全てノーマルカラーであり、撮影時にシーンカラーを適用する。水晶体内部のキャラクターは3D内で貼り込んで密着。強く光る箇所は横に伸びるフレアを加味している。(上段)処理前/(下段)処理後

3Dモブキャラのズモーク処理



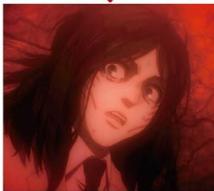
前景を3Dモブキャラが走り抜けるシーンでは、フットスモークを撮影で加味した。(上段)処理前/(下段)処理後

充血した目の血管の追加



目のクローズアップショットでは、血管を撮影で追加した。(上段)処理前/(下段)処理後

巨人体内の質感表現



巨人体内シーンでは、水中のように浮遊物が漂い、肉壁がゆらゆらこめきながら光が変化する様子を撮影で処理している。(上段)処理前/(下段)処理後

CGWorld, vol 272, 2021.

Esempio degli effetti del compositing sull'animazione della quarta stagione di *Attack on Titan* (by MAPPA): il confronto tra 5 scene nel loro stato pre e post compositing, evidenza come quest'operazione sia in grado di donare degli effetti di realismo e profondità al disegno, che altrimenti sarebbero impossibili con il solo uso di carta e matita.

La fase successiva all'animazione è quella del montaggio, di cui fanno parte il cosiddetto “*compositing*” e la CGI, spesso confusi come dei sostituti dell'animazione stessa... sfatiamo questo mito. Nella fase di montaggio, dopo l'ennesimo controllo e le eventuali correzioni, i disegni vengono digitalizzati e colorati secondo le indicazioni precedentemente dettate dai “*key animators*”; qui vengono introdotte le sfumature, le ombreggiature, e persino le trame. In seguito viene tutto montato in sequenza e vengono aggiunti, digitalmente, tutti gli effetti speciali e di luce (riflessi, sfarfallii, luminescenze e cose simili) che donano ulteriore vita al disegno: questa altro non è che l'operazione del “*compositing*”. Per quanto non manchino anime che ne facciano un abuso spropositato con pessimi risultati, e anime che quasi ne bandiscano l'utilizzo per ricercare un effetto quanto più “classico” possibile, il “*compositing*” è sempre stato e rimane tutt'ora una parte integrante degli anime nipponici: animazione e compositing non si sostituiscono l'un l'altro ma, al contrario, si tengono a braccetto come ingranaggi di quella stessa grande macchina che è il prodotto audio-visivo di un anime, sorreggendosi a vicenda e donando al prodotto finale un'espressività unica frutto del contributo di entrambi. Infine (ebbene sì, finalmente siamo giunti al termine!) il prodotto fuoriuscito dal montaggio viene doppiato e sonorizzato con tutto ciò che concerne la parte “audio” dell'anime (effetti sonori, musiche, colonna sonora, ecc.) per poi essere consegnato e approvato per la trasmissione televisiva o cinematografica che sia.

Arrivati a questo punto, saranno già saltate all'occhio dei lettori più attenti, delle sostanziali differenze tra questi due sistemi comunicativi che stiamo analizzando, i manga e gli anime. Laddove è chiaro che uno è cartaceo e l'altro è audio-visivo, la loro distinzione va ben oltre la natura del medium. Se da una parte attingono entrambi a delle basi culturali e comunicative similari, rendendosi l'uno l'ombra dell'altro e viceversa in una sorta di convivenza simbiotica (e bidirezionale), d'altra parte gli anime in particolare non sono la semplice e banale trasposizione animata dei rispettivi manga, bensì una forma d'arte a sé dotata di vita propria. Ma andiamo a vederne il perché.

Una convivenza “autonoma”

Avendo descritto quelli che sono i processi produttivi di entrambe queste due forme di comunicazione e di intrattenimento, quali sono i manga e gli anime, ai più attenti saranno già saltate all'occhio alcune differenze tra queste due forme d'arte espressiva. Prima tra tutte, forse, proprio la tipologia artistica in cui si incasellano rispettivamente: se infatti, come abbiamo visto, il manga è un'opera

partorita da un singolo mangaka o al massimo dal contributo condiviso di un autore e un disegnatore (gli assistenti infatti sono generalmente limitati ai lavori di rifinitura), l'anime, al contrario, è invece sempre frutto del lavoro di un molto più vasto team di artisti, rendendolo quindi una vera e propria opera d'arte corale. D'altronde, a pensarci bene, questo paragone ci ricorda che il rapporto esistente tra queste due forme d'arte non è poi così diverso da quello che intercorre tra altre due arti molto più antiche e conosciute, la letteratura e il cinema; come infatti sono universalmente considerate entrambe arti in maniera distinta (rispettivamente la quinta e la settima, secondo la definizione fornitaci nel 1923 da Ricciotto Canudo), allo stesso modo possono esserlo considerate anche il manga e l'anime (difatti entrambe rientrano nella più recente suddivisione delle forme d'arte stilata da Claude Beylie nel 1964, rispettivamente sotto le categorie fumetto e cinema -d'animazione- stesso). A ben guardare infatti le analogie tra queste due "coppie" non finiscono qui: numerosi sono i casi di un romanzo riadattato cinematograficamente in più versioni come altrettanto numerosi sono i casi di un singolo manga che abbia dato vita a più di un adattamento animato, a volte anche completamente diversi; allo stesso modo in cui esistono svariati film con sceneggiature del tutto originali, non sono poi così rari anime che raccontano storie mai raccontate né stampate in alcun albo prima d'ora; così come sono comuni casi in cui un film possa risultare persino migliore del romanzo da cui è tratto e viceversa, lo stesso discorso può rivelarsi valido per l'accoppiata manga-anime a favore di uno o dell'altro... Insomma, credo di aver reso l'idea, no?

D'altro canto a volte gli anime, molto più dei manga, acquisiscono una funzione meramente strumentale-commerciale: esistono molteplici casi in cui la produzione e la distribuzione di un anime avvengono con il solo scopo di incentivare la vendita del prodotto da cui prendono vita, che sia un manga, un videogioco, o un gioco di carte collezionabili (in questi casi infatti, molto spesso, non vengono programmate altre stagioni anche nei casi in cui queste finiscano nel bel mezzo di un enorme cliffhanger)... in tal senso l'anime acquisisce quindi anche un enorme potere pubblicitario, a sottolineare ancora una volta l'estrema potenza comunicativa di questa tipologia di prodotto audiovisivo.

Ovviamente anche qui si potrebbe approfondire ulteriormente il discorso, andando a sviscerare ancor più a fondo tutte quelle caratteristiche che rendono un anime un prodotto mediale tanto unico e autoportante quanto legato e complementare alla sua controparte cartacea. Ma avendone già chiarito le principali motivazioni, per non tediarvi troppo, procederemo oltre. E questo "oltre" fa riferimento ad

un aggettivo che ho usato più volte per descrivere gli anime: unici. Ma abbiamo realmente analizzato tutto ciò che li rende tali? Ma soprattutto, abbiamo visto cosa li distingue davvero dai loro cugini americani ed europei?... mi sa di no. Ma rimediamo subito.

Anche gli anime hanno la loro “magia”

Dovrete perdonarmi... lo so che non sono molto simpatiche, per usare un eufemismo... ma anche qui sono purtroppo obbligato a fare qualche precisazione prima di procedere oltre... però prometto che sarò rapido, giuro. Partiamo dunque. Come abbiamo già visto qualche pagina addietro, tra le differenze che contraddistinguono gli anime dall'animazione occidentale, ci sono sicuramente le origini storiche delle due rispettive scuole (su cui non torneremo). Oltre a ciò, essendo che l'animazione nasce in entrambi i casi dalla rispettiva controparte fumettistica, ne eredita in maniera inconsapevole ma inevitabile, anche il linguaggio e le tecniche espressive: ciò significa che quelle differenze grafico-stilistiche manga vs fumetto che abbiamo analizzato e sviscerato qualche capitolo fa, si riflettono in maniera naturale anche all'interno delle rispettive trasposizioni animate, definendo così una lineare contrapposizione stilistica tra le due diverse scuole di pensiero (in altre parole, avete presente quelle tecniche grafiche presenti nel manga che lo rendono estremamente più coinvolgente amplificando l'immedesimazione del lettore in contrapposizione al fumetto occidentale che abbiamo visto all'inizio?... ecco, bene, qui si ripresentano, solo trasposte ad un linguaggio animato). Detto ciò (ho promesso che sarei stato breve, e non sia mai che si dica che non sono di parola) procediamo a vedere ancora più a fondo quali altri aspetti ci permettono, in maniera così intuitiva e naturale, di distinguere un anime da un qualsiasi altro prodotto animato occidentale, e quali altri trucchetti si nascondono dietro alla magia unica che solo loro sanno creare.

Quando parliamo di animazione, soprattutto in quella occidentale, dobbiamo sempre, per correttezza e onestà intellettuale, distinguere le produzioni cinematografiche da quelle televisive; questo perché le differenze di budget, di tempistiche e di suddivisione del lavoro, sono così enormi da renderle quasi due diverse forme d'arte (paragonare un episodio di “Spongebob Squarepants” ad un recentissimo “Encanto” sarebbe a dir poco inconcludente ed inutile ai fini di una concreta analisi comparativa, non trovate?). Dunque, per dirla in maniera semplice, in questa disamina procederemo sempre (o quasi) per paragoni “cinema vs cinema” e “TV vs TV”.

Per quanto tutt'oggi ci siano studi ancora in corso e numerosissimi pareri, anche discordanti, riguardo quelle che sono le differenze che contraddistinguono gli anime dai prodotti animati occidentali (anche dovuti al fatto che le stesse tecniche di animazioni si stanno evolvendo alla velocità della luce, creando sempre più eccezioni ai paragoni che faremo tra poco), cercheremo di elencare, come abbiamo fatto nei manga, quegli aspetti che risultano essere più oggettivi possibile, non senza un saltuario corredo di mie personali opinioni a riguardo (d'altronde la tesi è mia, potrò esprimere la mia opinione senza essere lapidato... o no?).

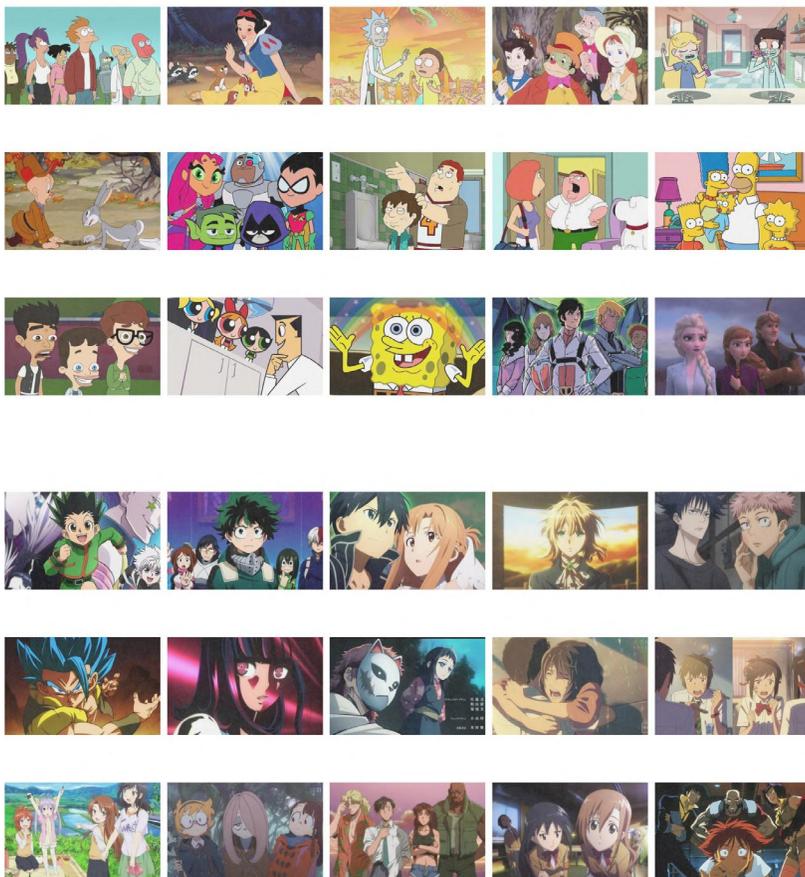
Come abbiamo visto nella nascita dell'animazione televisiva giapponese, sono stati proprio questi ultimi i primi ad introdurre l'elemento registico all'interno di questa tipologia di prodotto: laddove le controparti occidentali, televisivamente parlando, non riuscivano a raggiungere un coinvolgimento dello spettatore paragonabile a quello cinematografico per via dei budget limitati, gli anime, prendendo spunto dalle tecniche manga, erano riusciti nell'intento grazie all'introduzione di stratagemmi come i movimenti di camera, il sezionamento della scena, la ripetizione di determinate sequenze ecc... In questo senso la figura del regista all'interno della produzione risultava assolutamente centrale. Cosa che invece non accadeva (e comunque anche oggi in misura decisamente minore rispetto al sol levante) negli USA. E il concetto è tutt'oggi valido anche per le produzioni destinate alle sale. Il motivo è presto detto, seguite il ragionamento: se le produzioni disneyane, per prendere ad esempio quello che viene ritenuto lo standard universale in ambito "cartoon", sono un tripudio di fluidità e dettagli ai limiti dell'incredibile (qualsiasi esempio a scelta del lettore preso dagli ultimi 5 anni andrà benissimo), le controparti giapponesi sono invece (e cito letteralmente mia madre, una fan disneyana a spada tratta che non guarda mai anime) "belle ma scattose". L'impressione è innegabilmente ed oggettivamente corretta. Ma perché?... esatto, meno frame, lo abbiamo detto. Ma questo comporta una serie di conseguenze a catena: i budget sono infinitamente più bassi per una produzione anime rispetto ad una produzione disneyana, consentendo quindi di far lavorare al prodotto un numero molto minore di artisti e disegnatori. Questo fa sì che laddove in Giappone la produzione è assegnata ad un numero ristretto di persone (che abbiamo anche visto essere già così molto numeroso) negli Stati Uniti invece la quantità di persone al lavoro su un progetto animato destinato alle sale tende all'infinito. Volete la prova? Se andaste a vedere un qualsiasi anime al cinema, arrivati ai titoli di coda (con l'elenco di tutti coloro che hanno lavorato al progetto) vi accorgeteste che questi avranno una durata prossima ai 4/5 minuti circa... ora provate invece a vedere i titoli di coda di un qualsiasi classico Disney degli

ultimi 10 anni e... vi accorgete che difficilmente uscirete dalla sala prima che siano trascorsi almeno di 9/10 minuti. Questo comporta una differenza sostanziale tra queste due filosofie: il regista di un anime giapponese avrà un rapporto molto più stretto e diretto con la sua opera e i suoi collaboratori, determinando la presenza di una forte influenza e di una decisa impronta personale sul progetto a cui sta lavorando, che quindi risulterà essere una sua visione della storia molto più soggettiva rispetto ai cugini registi americani, costretti invece a delegare e delegare sempre di più a causa dell'impegno lavorativo richiesto dalle suddette animazioni iper-fluide. Sia chiaro, non esiste giusto e sbagliato in questo senso; ma è innegabile che laddove un qualsiasi prodotto nipponico risulterà sempre fortemente improntato alla visione personale del regista che ci ha lavorato, un prodotto disneyano risulterà invece una commistione di più visioni, di più registi, di più mani, e così via.

Rimanendo in ambito tecnico e budget, un'altra distinzione peculiare tra queste due scuole, è riassunta dall'ironica (ma non troppo) osservazione fornitaci dal famigerato studioso di anime, doppiatore, podcaster e youtuber The Anime Man (alias Joseph Tetsuro Bizinger): "la tecnica di animazione giapponese [in confronto a quella disneyana] è più ottimizzata". E a ben pensarci è davvero così, e non solo per i suddetti frame; parlando di budget la cosa è ancora più evidente. E un esempio saprà chiarirvi il concetto meglio di qualsiasi altra spiegazione. Prendiamo due dei maggiori successi dell'animazione cinematografica degli ultimi 10 anni, uno made in USA e uno made in Japan: "Frozen – il regno di ghiaccio" del 2013 (prodotto, manco a dirlo, dalla Disney), e "Your Name" del 2016 (prodotto dalla CoMix Wave Films). Confrontando gli incassi, il predominio disneyano sembrerebbe assoluto: 1.28 miliardi (sì, non ho sbagliato a scrivere...) di dollari, contro i "miseri" 360 milioni di dollari incassati dal capolavoro di Makoto Shinkai. Sembrerebbe non esserci storia, quasi il quadruplo dell'incasso... Ma i budget invece? 150 milioni di dollari per Disney e... 7 milioni di dollari per Makoto. Calcolatrice alla mano, il divario si ribalta in maniera indescrivibile: se da una parte la principessa di ghiaccio era riuscita nell'impresa di generare un incasso pari a quasi 9 volte l'investimento, dall'altra l'opera (del tutto originale) del genio di Shinkai era riuscita a far segnare un guadagno pari a più di 50 volte il valore iniziale del budget (dati forniti da IMDb). "Minima spesa, massima resa" diremmo noi. Ma d'altronde questo modo di approcciarsi all'animazione, come abbiamo visto, deriva dalle origini che questa ha avuto nel sol Levante: se in Europa e negli USA le scuole di animazione insegnano a produrre senza avere i tempi e i budget a mente, per non porre freni e fretta alla fantasia dei disegnatori

che sono abituati a consegnare il prodotto soltanto una volta che è stato ultimato nella sua interezza, in Giappone costi e tempi sono considerati una parte integrante e di necessaria considerazione nell'animazione, cosa che, se alle volte rischia di generare un episodio frettoloso e poco curato, spesso e volentieri fa sì che il prodotto finale introduca nuove tecniche e nuove idee comunicative al suo interno che finiscono per fare scuola, ponendosi in una posizione pionieristica nell'industria a livello mondiale.

Un'ulteriore differenza facilmente percepibile tra le due diverse scuole, è senza dubbio legata ai personaggi, protagonisti e non, e ancor di più la cosa è evidente nelle serie destinate alla TV. Fin dalla loro nascita, gli anime hanno riposto un'importanza centrale nel frangente del "character design" e del "character development", laddove le controparti occidentali invece non gli attribuivano pari importanza se non nelle produzioni ad alto budget. Per quanto al giorno d'oggi questo distacco si sia assottigliato maggiormente rispetto al passato, se si dovesse chiedere ad un giovane adolescente quali personaggi gli sembrano più sfaccettati ed approfonditi a schermo, la risposta quasi totalmente univoca indicherebbe come vincitori gli anime e i loro eroi, ed il motivo è presto detto: laddove i "cartoons" americani ed europei procedono sempre su una linea temporale costante che avanza grazie alla successione ininterrotta di eventi che portano avanti la trama, gli anime al contrario (ereditando dai manga) hanno numerosi momenti introspettivi e atemporali utili ad approfondire la psiche e le motivazioni dei personaggi. Anche in ambito cinematografico, laddove in terra nipponica i momenti introspettivi fermano la narrazione per permetterci di indossare i panni dei personaggi, una qualsiasi produzione statunitense sfrutterà questi momenti per portare avanti la narrazione mentre i personaggi intonano una canzone più o meno esplicativa di quell'istante. Da una parte l'approccio è molto cinematografico e legato alla realtà in cui la musica viene utilizzata per accompagnare e amplificare l'animazione, dall'altra è molto più fantasioso e teatralmente ispirato ai musical (segnando anche, quindi, un netto divario a livello di "sound and music design"). Per quanto si possa preferire l'uno o l'altro, è innegabile la differenza tra i due a livello di realismo e capacità di immedesimazione. Aspetti questi che si riflettono nel design stesso dei personaggi, soprattutto nel panorama televisivo: se in Giappone le storie vertono quasi sempre attorno a delle figure umane (soprattutto i protagonisti, a cui magari vengono aggiunti, e quasi mai sostituiti, superpoteri, robottoni ed elementi fantastici) facilitando al pubblico un collegamento più o meno stretto con il mondo reale (e quindi agevolandone l'immedesimazione), le produzioni statunitensi partono già, invece, da animali antropomorfi e umani fortemente



In alto: 15 prodotti d'animazione americani (televisivi e cinematografici) casuali.

In basso: 15 prodotti d'animazione giapponesi (televisivi e cinematografici) casuali.

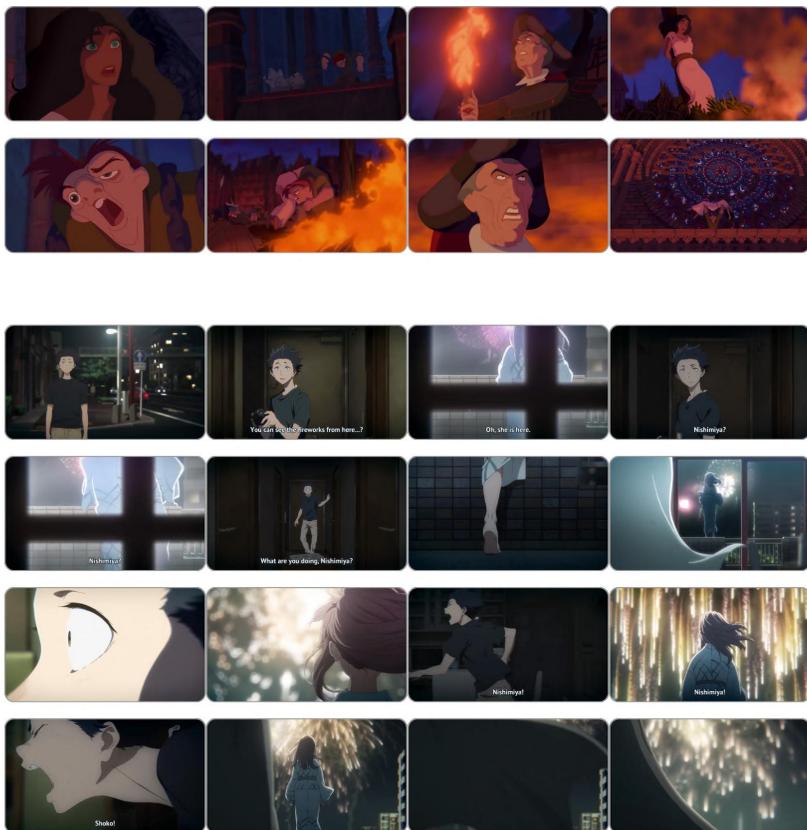
Prendendo a campione dei prodotti d'animazione americani e degli anime del sol levante, risulta evidente anche ad un occhio poco esperto una marcata differenza di realismo e verosimiglianza: se i primi prediligono personaggi fantasiosi e fortemente caricaturali, i secondi presentano invece quasi sempre un ventaglio di personaggi dalle sembianze umane realistiche (anche quando il protagonista è un alieno, come Goku in *Dragon Ball*); questo stratagemma consente un'empatia molto più marcata tra il pubblico e i protagonisti degli anime.

deformati e destrutturati per creare un mondo totalmente fantastico e distaccato dalla realtà (vi immedesimereste con più facilità in una rettangolare spugna marina parlante che lavora in un fast food in fondo all'oceano, o con un ragazzo che vive mille avventure insieme ai suoi amici e al suo gatto con i superpoteri?... lascio rispondere a voi). La causa storica di questa diversità è ancora oggi dibattuta: c'è chi dice che sia dovuta al diverso target (mediamente più maturo negli anime), chi dice che sia dovuta al diverso scopo dei due prodotti (più catartica per gli anime e più distraente dalla realtà per i cartoon americani), e chi dice che sia la causa di un diverso retaggio culturale delle rispettive nazioni... ma in attesa di una miracolosa motivazione pseudo-scientificamente dimostrata che giustifichi la cosa, il parere di ogni studioso del campo è unanime verso questa direzione, e i fatti danno loro ragione.

Un'altra differenza universalmente riconosciuta tra le produzioni occidentali e quelle orientali è... anzi no, non ve la dico, vediamo se ci arrivate da soli. Per quelli di voi che hanno visto in discreta quantità entrambe le tipologie di prodotto, ho una domanda: se doveste dire, tra un film d'animazione statunitense e un qualsiasi anime giapponese, in quale dei due mediamente avete avuto più spesso la sensazione che qualcosa di brutto e irreparabile stesse per accadere, quale dei due indichereste? O se preferite, in quale dei due avete temuto di più che la storia sarebbe potuta terminare senza un happy ending?... negli anime è molto più frequente, vero? Già... ma perché? La ragione è presto detta, ed ha origini, guardacaso, culturali. Andiamo con ordine. Sappiamo tutti come la società statunitense sia molto individualista ("self-made man" vi dice qualcosa?): l'attenzione è sempre rivolta verso i bisogni, i desideri e la crescita del singolo individuo. In maniera totalmente opposta, la società giapponese, è fondata su un essenziale e fondamentale sentimento di comunità e collettività: in questo senso è profondamente diffusa l'idea del comportamento del singolo che influisce sugli altri, e della precedenza dei bisogni della comunità sui bisogni dell'individuo. Questo comporta, in maniera logicamente lineare, un diffuso senso del sacrificio molto più sviluppato in Giappone che negli USA (basti vedere le svariate usanze storiche e culturali dei due popoli per notarne le differenze) che si riflette, amplificato, nelle produzioni animate di entrambi: se nei classici Disney si sono spesso riscritti di sana pianta i finali delle favole dei Grimm per poterli trasporre a schermo con un roseo happy ending, al contrario, anche nei più svariati capolavori dell'animazione giapponese, non sono affatto rari finali aperti, conclusioni amare e morti di personaggi importanti. In tal senso è anche questa la causa di un diffuso sentimento degli anime visti come un prodotto più maturo

in contrapposizione all'animazione statunitense etichettata come un "medium per bambini" (anche se fortunatamente la cosa si è equilibrata di molto negli ultimi anni). In altre parole, se l'esempio statunitense tende a concentrarsi sul "viaggio" dell'eroe e sulla crescita personale in maniera quasi esclusiva, favorendo un'immedesimazione quasi forzata con lui e lui soltanto garantendo allo spettatore un lieto fine, la scuola giapponese ha invece una visione più ampia che volge lo sguardo al singolo ma nella società, alla crescita del protagonista ma per il bene di tutti gli altri, accrescendo quindi l'importanza anche del cast comprimario, e lasciando allo spettatore la scelta di empatizzare di più o di meno con questo o quel personaggio senza avere la certezza che questo arriverà a fine film.

Ma questa contrapposizione culturale genera un'ulteriore conseguenza nell'arte dell'animazione occidentale e giapponese, che è forse l'elemento centrale e più caratteristico della distinzione tra queste due: il modo in cui trasmettono le emozioni. Se infatti, in una visione occidentale, le cause del comportamento di una persona tendono ad essere attribuite all'inclinazione e al carattere dell'individuo stesso, in oriente, e ancor di più in Giappone (come conseguenza del discorso al paragrafo precedente), si tende a porre maggiore enfasi sul contesto, sulle circostanze e sulla situazione in cui l'individuo stesso viene a trovarsi. E questo si riflette in maniera diretta sulla modalità in cui vengono veicolate, in un prodotto animato, le emozioni allo spettatore. Infatti, parlando di prodotti cinematografici soprattutto, tolte le dovute e saltuarie eccezioni, i film d'animazione occidentali tendono a porre il personaggio come punto focale del dramma emotivo, laddove gli anime giapponesi utilizzano le circostanze in cui questo viene a trovarsi come mezzo per trasmettere al pubblico le emozioni. Ed è proprio qui, più che in ogni altra tecnica, che avviene la "magia". Se ci pensiamo un momento, potremmo distinguere 3 diverse metodologie valide ad emozionare il pubblico, ognuna con un diverso livello di efficacia. Facciamo un esempio: ho creato un prodotto animato e voglio che il pubblico empatizzi con il mio protagonista in lacrime dopo la perdita di una persona a lui cara. Soluzione 1: posso semplicemente raccontarglielo con del testo o una voce narrante, senza mostrare esplicitamente alcunché... pensate che otterrei una forte risposta emotiva da parte del pubblico? Ovviamente no, tutt'altro. Soluzione 2: posso mostrare loro il mio protagonista in lacrime e distrutto dal dolore; in questo modo potrei creare un forte legame tra il mio eroe e il pubblico che lo sta guardando... ma è davvero il massimo che si può fare? Come potrà, chi non ha mai perso una persona cara, immedesimarsi appieno? Come posso far provare al pubblico delle emozioni che non ha mai provato?... beh, con la soluzione 3: farglielo vivere grazie alle circostanze. E



Drew Malou, *The Biggest Difference Between Eastern and Western Animation*, 2020.

L'analisi portata avanti da Drew Malou nella sua comparazione tra l'animazione occidentale e quella orientale, prende in esame due scene di salvataggio mettendole a confronto (sequenza in alto: *Il Gobbo di Notre Dame*, Disney, 1996; sequenza in basso: *A Silent Voice*, Kyoto Animation, 2016). Nella scena di salvataggio di Esmeralda da parte di Quasimodo, è possibile notare come l'intera sequenza alterni scene panoramiche a primi piani dei singoli personaggi, relegando il pubblico al solo ruolo di spettatore, e affidando ai singoli protagonisti il compito di manifestare le emozioni sullo schermo. In *A Silent Voice*, invece, questo non basta: le inquadrature del regista si alternano tra Shoya (il ragazzo) e Shoko (la ragazza in procinto di togliersi la vita), in un ritmo incalzante e sempre crescente che lascia temere il peggio. Ma se nell'inquadrare il protagonista, il regista dà l'idea allo spettatore di trovarsi accanto a lui, le inquadrature della ragazza sono invece tutte effettuate in prima persona, dal punto di vista di Shoya stesso: il pubblico non si limita più ad osservare la scena, ma vede esattamente ciò che vede il protagonista, vivendo, insieme a lui e in lui, il dramma del momento e le emozioni del ragazzo, fino a gettarsi al salvataggio della povera Shoko.

ovviamente con “fargliele vivere” non intendo “ricreare quegli avvenimenti nella loro vita reale”, mi pare ovvio. Ma mostrando loro le circostanze e le situazioni che il protagonista si trova ad affrontare, riuscirò a generare in loro una reazione emotiva spontanea, come se fossero loro stessi a vivere quel momento: in tal modo, quando il mio protagonista scoppierà in lacrime, sarà il pubblico stesso ad estendere le proprie emozioni a lui, provando, insieme al nostro eroe, lo stesso dolore. In altre parole, invece che mostrare l’emozione e sperare nell’empatia dello spettatore, gli anime scelgono di fargli vivere quella emozione, creando un legame empatico tanto naturale quanto efficace. Un’idea vincente, non trovate?

Ovviamente di idee vincenti che hanno permesso agli anime di esplodere in un successo deflagrante in tutto il mondo ce ne sono infinite altre. Potremmo parlare degli interminabili generi che si possono trovare. Potremmo analizzare la loro innata abilità di introdurre all’interno delle proprie storie innumerevoli tematiche (anche molto delicate) tali da definire per una stessa opera molteplici livelli di lettura. Potremmo parlare del loro doppiaggio unico in grado, con le sue tecniche, di coinvolgere lo spettatore come pochi altri. Insomma, potremmo scrivervi un’intera enciclopedia e avere ancora qualcosa da dire, ma ci accontenteremo di aver analizzato le colonne portanti e le tecniche principali di questo fenomeno mondiale fino a questo punto... e magari, chissà, potrei aver stuzzicato abbastanza la vostra curiosità da spingervi ad approfondire ancora di più la ricerca, chi può dirlo?...

Va però fatto presente che la cavalcata al successo degli anime non è sempre stata tutto rose e fiori o liscia come l’olio... anzi. Purtroppo le differenze culturali, storiche e comunicative, se da una parte, come abbiamo visto, hanno segnato il successo di questo nuovo modo di fare animazione, dall’altra si sono inevitabilmente rivelate come un’arma a doppio taglio, generando incomprensioni, falsi miti e credenze infondate, fin troppo diffuse ancora oggi, soprattutto tra le generazioni più anziane e conservative... ma nel nuovo millennio, arrivati al 2022, direi che è giunto il momento di fare finalmente un po’ di chiarezza con un po’ di sana e doverosa informazione... anche perché, altrimenti, che l’ho scritta a fare tutta questa tesi??

“Qualcuno pensi ai bambini!!!”

Ma quali sono queste incomprensioni di cui parliamo di preciso?... Per capire più facilmente l’immagine che (in Occidente e soprattutto in Italia) ha circondato

gli anime in tutti questi anni, riportiamo direttamente le testuali parole che ne hanno descritto gli aspetti nei quotidiani e nelle tv nell'arco degli anni:

- «*Si celebra dai teleschermi, con molta efficacia spettacolare, l'orgia della violenza annientatrice, il culto della delega al grande combattente, la religione delle macchine elettroniche, il rifiuto viscerale del "diverso".*» (Silverio Corvisieri, deputato di Democrazia Proletaria; nota di un'interpellanza parlamentare; 1979).
- «*In Giappone si producono numerosi lungometraggi a disegni animati di chiara derivazione americana, in cui la favolistica mondiale è saccheggiata, spesso in maniera arbitraria, per fornire uno spettacolo per bambini di facile e gastronomico consumo.*» (G.Fofi, M. Morandini, G. Volpi; II vol de "La Storia del Cinema" Garzanti; 1988).
- «*Non più l'artigiano a far la punta alla matita, ma il computer programmato all'infinita ripetizione. Più compressione, più meccanicità, più violenza.*» (Emanuele Pirella; L'Espresso; 1990).
- «*Da tempo i bambini sono abituati dalla TV a vedere prodotti di pessima qualità. Si tratta per la maggior parte di storie dozzinali realizzate in Estremo Oriente, ripetitive, diseducative, e spesso violente, con disegni ridotti ai minimi termini [...] veri e propri guastatori del gusto estetico infantile.*» (Luigi Painsi; Il Sole 24 Ore; 1992).
- «*I giapponesi ci hanno venduto fino all'ultimo fotogramma dei loro magazzini, inondando le case e le stanze dei bambini con le loro storie piene di morte e distruzione.*» (Vincenzo Cerami; Il Messaggero; 1990).

E per quelli di voi che già sento schiamazzare "ma la più recente è di 30 anni fa, ad oggi saranno cambiate sicuro le cose!!", eccovi serviti:

- «*... Ma "manga" vuole anche dire "sesso", cioè cartoni porno. E porno, in Giappone, vuole anche dire "bambine".*» (Nadia Toffa; servizio televisivo de "Le Iene"; 2016).

Insomma, sintetizzando, l'immaginario più comune degli adulti italiani dai 50/60 anni in su, riguardo a manga e anime, è qualcosa tipo "giornaletti e cartoni porno e/o pedopornografici, violenti, di qualità scadente, generati da un computer e fortemente diseducativi"... direi che c'è giusto un pizzico di confusione e di

sinformazione, non trovate?... Ma prima di andare a smontare (o perlomeno a correggere) queste credenze popolari tutte occidentali, una premessa è doverosa: l'analisi che faremo sarà del tutto imparziale ma comunque inerente all'argomento di studio, i manga e gli anime. Ciò significa che non andremo a parlare e ad analizzare gli usi e i costumi del popolo, della cultura e della politica giapponese, a meno che non risultino necessari alla comprensione di ciò che stiamo dicendo. In altre parole, se siete qui per parlare più approfonditamente delle controversie del Giappone, della sua ricchezza economica e tecnologica contrapposta alla sua sovrappopolazione, della sua sbalorditiva efficienza che nasconde gravi e diffuse problematiche sociali con un tasso di suicidi tra i più alti al mondo, beh, mi spiace deludervi, ma avete sbagliato tesi... e no, non ho intenzione di farne una seconda, potete scordarvelo.

Per i più preparati tra di voi (o per chiunque sia giunto fin qui seguendo la nostra analisi) alcune delle dichiarazioni sopra riportate saranno facilmente smontabili in autonomia: gli anime non sono "generati al computer", ma come ogni prodotto animato utilizzano la tecnologia e il compositing per donare ancora più vita ai disegni (e ad oggi l'animazione giapponese è quella che ne fa l'uso minore a dirla tutta...); non è vero che siano "di pessima qualità" come abbiamo visto, grazie alle numerose tecniche che hanno permesso di sopperire alla inarrivabile disneyana fluidità; e non è vero, semmai ci fosse il bisogno di farlo notare, che "manga" vuol dire "sesso", "porno" o "bambine" (*eye rolling face intensifies*). Ma per cercare di fare chiarezza su tutti questi falsi miti, dobbiamo prima porci una domanda chiave: perché gli occidentali la pensano così? Perché si sono diffuse queste credenze? Perché questo rifiuto viscerale e incondizionato del prodotto animato giapponese visto come diverso?... Andiamo a capire, dunque, da dove nasce tutto ciò, e, soprattutto, se in queste feroci accuse c'è davvero un fondo di verità.

Nella metà degli anni '70, alla vigilia dell'avvento degli anime nel vecchio continente, in Italia il panorama dell'animazione era ben delineato. Al cinema, l'ultima disneyana principessa Aurora, è buona, la strega Malefica è cattiva e la maledice, ma Aurora, essendo buona (e convenientemente impossibilitata), non reagisce ma attende con pazienza che il destino sotto forma di principe, di fatine o di qualsiasi deus ex machina arrivi a salvarla, cosa che puntualmente accade e vissero tutti felici e contenti. In alternativa una più recente volpe con arco e frecce fa i dispetti ad un re cattivo e spelacchiato per aiutare i più bisognosi, anche se nessuno fa veramente mai sul serio. In TV un qualsiasi Willy il coyote non si fa mai male davvero anche nel bel mezzo di un'esplosione, e, dopo qualche stellina

roteante attorno alla testa, è sempre pronto a ripartire come nuovo. Insomma, una grande espressione della cultura americana, società radicalmente puritana, in cui i buoni vedranno sempre ricompensate le loro fatiche e dove i bambini non devono essere contaminati dalle brutture e i problemi del mondo degli adulti (come sesso e violenza), ma devono soltanto pensare a ridere, giocare e divertirsi. In questo clima edenico però, all'improvviso, arriva in TV qualcosa di diverso: dei disegni animati con protagonisti delle persone che sembrano vere (e non dei buffi animali antropomorfizzati), che reagiscono contro gli alieni cattivi salendo in robot giganti e combattendo con le proprie mani, e, invece che aspettare che qualcuno li salvi, si salvano da soli. Nessun velo, poca ironia, e ben poca retorica; i personaggi sanguinano, si feriscono e muoiono addirittura. Da qui a "questi cartoni sono brutti, violenti e fanno male" il passo è breve e immediato: improvvisamente, chi guarda questi "cartoni", è più propenso a picchiare gli amichetti e il fratellino, cosa che con i "cartoni belli" di prima non accadeva... e dove sta l'incomprensione? A monte. Ma molto a monte.

L'animazione americana nel periodo in esame (intorno agli anni '70), sotto la soverchiante influenza disneyana, è un meraviglioso gioco creativo fatto di immagini e fantasia, quindi perfetto per i bambini. Da qui nasce l'idea, diffusissima ancora oggi, che l'animazione è un "genere", e, ancor più nel dettaglio, "un genere per bambini". Niente di meno, ma, soprattutto, niente di più. Tuttavia in Giappone le cose non stanno così. Lo stesso Dio dei manga, Osamu Tezuka, ce lo fa capire con un suo famoso intervento di quegli anni ad una conferenza nazionale sulla medicina: *"I bambini affrontano problemi come la violenza, l'abuso, il suicidio [...] che la medicina non può guarire. Si potrà mai aiutare psicologicamente questi bambini ed essergli di sostegno? Anche quando si trovano in difficoltà, per principio non parlano con gli adulti, né si fidano sulle loro vere intenzioni. Tuttavia si aspettano dei messaggi seri dagli adulti. Io continuerò a mandargli messaggi attraverso i manga e gli anime."* Ecco quindi la prima incomprensione: l'animazione non è più un semplice "genere", ma, come abbiamo già visto qualche capitolo fa, un vero e proprio "linguaggio" (e in quanto tale, poi, non parla soltanto ai bambini). Ma non finisce qui. Come si evince anche dalle parole di Tezuka infatti, l'atteggiamento e la consapevolezza della cultura giapponese nei confronti dell'infanzia è molto meno protettiva di quella americana: ai ragazzi giapponesi, fin dai primi anni scolastici, vengono fatti affrontare (molto diversamente da come avviene in America) temi come l'impegno, la dedizione, la competizione, il confronto e le difficoltà del crescere. La motivazione (una tra le tante) è presto detta: il Giappone è l'unico paese al mondo ad aver sperimentato gli orrori di un attacco nucleare, che

ha prodotto danni incalcolabili e strascichi indelebili nello spirito della nazione; non sorprende, dunque, che ai bambini venga insegnato piuttosto velocemente che il mondo esterno non sempre è dolce, bello e spensierato... anzi. “Ma poi crescono bambini violenti” potrebbe pensare qualcuno. Beh, assolutamente no. Se fosse vero, il Giappone, dopo decenni di bambini cresciuti a pane, manga e anime violenti, dovrebbe assomigliare a qualcosa come un enorme Bronx post-nucleare apocalittico. E invece, ad oggi, siamo di fronte ad uno dei paesi con il più basso indice di criminalità al mondo (... e non possiamo dire la stessa cosa della disneyana America...).

Mettendo insieme tutti questi fattori, il quadro si fa più chiaro. Alcuni anime possono essere una cosa ben diversa da una favola del buon vecchio Walt o un simpatico inseguimento di Silvestro e Titti. L'errore dei distributori e dell'opinione pubblica, quando queste opere iniziarono ad essere importate in Italia con regolarità, fu invece quello di pensare che fossero simili, visto che si parlava comunque di “cartoni animati”. E quindi se i bambini sono violenti è colpa dei cartoni violenti e non certamente del contesto in cui vivono: un alibi perfetto e il caso è chiuso... peccato, però, che questa motivazione faccia acqua da tutte le parti.

Chiarito il divario concettuale e culturale a monte di questo enorme malinteso, rimane una questione tanto spinosa quanto complessa da risolvere: è vero che i disegni animati giapponesi hanno molta più violenza (fisica, verbale, sessuale...)? Negli anni numerosissimi sono stati gli “studi” e i millantati “dati scientifici” che hanno provato a rispondere a questa domanda sparando a zero sui prodotti del sol levante, ma un'analisi veramente lucida e imparziale di questo complesso dilemma ce l'ha fornita lo studioso Max Ciotola (consiglio la lettura citata in bibliografia per chiunque voglia approfondire il discorso). Dopo aver dimostrato la fallace veridicità scientifica degli studi del secolo scorso, che puntavano il dito contro gli anime sulla base di tabelle piene di dati vaghi e imprecisi (ma con la firma di nomi illustri per creare il giusto clamore), Ciotola comincia la sua analisi partendo dall'imparziale definizione della parola violenza: “*azione di forza soverchiante con intenti aggressivi e/o distruttivi, operata da uno o più soggetti che agiscono (agente, aggressore) nei confronti di uno o più soggetti che subiscono (vittima)*”. Questa poi, può essere di quattro distinte tipologie:

- *Fisica o psicologica*, a seconda di cosa mira a danneggiare
- *Immediata o da contesto*, a seconda che sia necessario o meno il contesto per comprenderla
- *Più o meno verosimile* (con diretta dipendenza dai personaggi coinvolti,

- dai mezzi utilizzati, e dai risultati che si raggiungono)
- *Di aggressione o di risposta*, ovvero la portata etica e morale dell'atto violento che ne determina la motivazione

Da queste precisazioni, a ben pensare, deriva una realtà inaspettata: se è vero che gli anime sono violenti, anche i cartoon americani lo sono. Cosa vedete di male in una vecchietta che dona una mela ad una dolce fanciulla? Nulla, no?... eppure, nel contesto di *Biancaneve e i sette nani*, stiamo assistendo nientepopodimeno che a un tentato omicidio. Allora perché gli anime ci appaiono più violenti? La differenza è ora più chiara: gli anime tendono ad essere più verosimili delle loro controparti americane, e, anche per questo motivo, i protagonisti nipponici reagiscono alla violenza invece di subirla passivamente sperando nel destino. Gli effetti della violenza nei cartoon americani sono minimizzati, quasi scompaiono, e sono resi così incredibili da risultare finti e, quindi, accettabili, cosa che invece, negli anime, non avviene quasi mai. Da una parte la guerra è innocua e sempre con il lieto fine, dall'altra, al contrario, è crudele e spaventosa con possibili conseguenze irreversibili. Ma è davvero più educativo dipingere la guerra e la violenza come un gioco senza ripercussioni, invece che mostrarne l'orrore e il dolore che ne derivano?... Lasciamo ai posteri l'ardua sentenza.

Ecco dunque svelati i retroscena di questa logorante caccia alle streghe contro i malintesi anime del sol levante: incomprese differenze culturali, incompetenze di palinsesti televisivi che trasmettono programmazioni senza conoscerne la natura, e il meschino giudizio di critici più interessati a trovare un facile capro espiatorio alle ansie e le paure dei genitori che a documentarsi in maniera valida e responsabile. In una parola sola, tanta disinformazione. Ma oggi i bambini degli anni '70/'80 sono cresciuti, e da odierni adulti conservano un dolce ricordo di quelle serie che li fecero innamorare di una cultura sconosciuta, mentre genitori e sedicenti critici gridavano allo scandalo. E a quanto pare non sono diventati una generazione di violenti disturbati o maniaci sessuali come si temeva. Inoltre molti di questi, incuriositi da un mondo a loro proibito, hanno cominciato, crescendo negli anni, a ricercare e ad informarsi autonomamente su questa arte sconosciuta, ne hanno fatto una professione, e sono succeduti alle vecchie dirigenze distributive, infondendo nella popolazione occidentale una più sana consapevolezza e una coscienza più aperta a una cultura così diversa dalla nostra (il che è sempre un bene). Lo scetticismo non è stato ancora del tutto sconfitto, e il "diverso" infonde ed infonderà sempre un po' di timore come è proprio nella natura dell'uomo. Gli anime violenti esistono. Alcuni anime (non tutti... alcuni)

sono effettivamente molto violenti. Molti di questi non sono pensati per i bambini più piccoli, ancor meno se parliamo dei bambini occidentali. E anche se non si diventa violenti perché si guarda Dragon Ball in TV, la speranza, come sempre, è riposta nelle nuove generazioni di genitori, e nell'augurarsi che siano in grado, con una rinnovata consapevolezza, di discernere quali "cartoni animati" vedere insieme ai propri figli, e quali, magari, vedersi da soli dopo averli messi a letto... il tutto senza farsi offuscare da falsi pregiudizi e da una cieca disinformazione.

E adesso che si fa?

Ebbene sì. Siamo ormai quasi giunti al termine del nostro viaggio. Se mi avete seguito fin qui, la speranza è che sia riuscito a trasmettervi, in maniera chiara e comprensibile, qualche nuova nozione o curiosità sul magico mondo dei manga e degli anime. O magari che, con questo piccolo volumetto, abbia suscitato in voi una curiosità tale da spingervi a volerne sapere di più... perché sì, ce n'è ancora da sapere. Tanto di più. A volerne parlare se ne potrebbe discutere per giorni, mesi, anni, e ci sarebbe ancora sempre qualcosa di nuovo da dire. Non per nulla, ancora oggi, le pubblicazioni che analizzano questo crescente fenomeno sono sempre più numerose: nuovi studi, nuovi dati, nuove tecniche... e non solo nelle librerie. Cercando nell'infinito mondo dell'internet, vi sarà sempre più facile imbattervi in dirette streaming che parlano dell'ultimo capitolo di *One Piece*, in podcast che si interrogano su quali siano gli anime migliori dell'anno, in fanbase radunate in un blog o in un social network intente a capire chi sia il più forte tra Goku e Saitama, o addirittura in video di giovani artisti che si cimentano (da soli!) nell'animazione del loro manga preferito... insomma, è inutile negarlo: con buona pace dei critici e dei genitori degli anni '70, il Giappone ha invaso l'occidente in una pacifica guerra per l'intrattenimento e la curiosità delle nuove generazioni. E ha vinto. Su tutta la linea.

Come dite? Volete le prove?... ci sta, comprensibile. D'altronde fino ad ora abbiamo analizzato le tecniche, i dati, la storia, e tutte le principali caratteristiche che hanno decretato il successo di un nuovo modo, tutto giapponese, di parlare ai giovani e non solo. E no, non le abbiamo nemmeno viste tutte, ma ci accontentiamo di aver studiato le più importanti... e allora ci rimane soltanto una cosa da fare prima di salutarci: dopo aver visto la teoria, manca la pratica. Manca il caso da studiare. Manca il fenomeno da analizzare. Manca la concretezza dei fatti attuali.

E allora che cosa stiamo aspettando?

Di chi parliamo?

Eh... Bella domanda.

Ora abbiamo gli attrezzi del mestiere: dopo aver studiato questo nuovo linguaggio sappiamo come funziona, sappiamo perché ha avuto successo, sappiamo come viene creato e molte altre cose. Ora siamo in grado, almeno un pochino, di analizzare da soli un manga o un anime più di quanto non lo saremmo stati buttandoci al cinema o in fumetteria ad acquistare una qualsiasi opera giapponese a caso senza mai averne vista una prima. Sicuramente non saremo diventati tutto a un tratto dei mangaka o degli animatori professionisti noi stessi; ma ora almeno, il loro linguaggio, sappiamo capirlo meglio. A questo punto perciò l'idea sarebbe quella di analizzare (o almeno provarci) un'opera, possibilmente manga e anime assieme, che in qualche modo abbia segnato una svolta o abbia raggiunto un importante traguardo. Una di quelle importanti insomma... è solo che mica ce ne sono poche.

Potremmo parlare del fenomeno *One Piece*, un'opera che è stata in grado di rimanere in cima alle classifiche delle vendite per più di 20 anni di seguito. Potremmo parlare del perché un'opera come *Fullmetal Alchemist* si sia conquistata il titolo di opera immortale tra le più unanimamente apprezzate, non solo in Giappone, ma al mondo. Potremmo parlare della rivoluzione creata negli ultimi anni da *Attack on Titan*, in grado di ridefinire un target come lo shonen con elementi narrativi mai visti prima... solo che tutti questi capolavori, hanno una cosa in comune: non hanno più segreti. Mi spiego meglio. Se andaste ad informarvi su ognuna di queste opere, non avreste difficoltà a trovare le risposte a tutte le vostre domande. Volete sapere perché *One Piece* è stata l'opera più venduta al mondo per 20 anni? Ci sono una dozzina di studi e qualche decina di analisi che vi daranno le risposte che state cercando. Volete sapere perché *Attack on Titan* è stata un'opera innovativa e rivoluzionaria? Troverete con facilità video, testimonianze e studi che vi risponderanno. Volete sapere perché l'ultimo adattamento anime di *Fullmetal Alchemist* è stato in grado di rimanere in cima alla classifica di My Anime List per 14 anni fino ad oggi? Troverete spiegate le ragioni di questo fenomeno dovunque vogliate. Insomma, avete capito, no?... certo potrei andare a prendere tutti questi dati, studi e analisi, incollarveli qui, e arrivederci e grazie... ma che gusto ci sarebbe? Non credete che sarebbe molto più interessante analizzare un fenomeno più strano, misterioso, "inspiegabile", a cui nessuno è ancora riuscito a trovare una risposta definitiva?... perché, che mi

crediate o meno, un fenomeno così esiste. Un fenomeno di una portata tale da aver infranto record che perduravano da decenni. Un fenomeno tale da aver creato dal nulla un intero mercato a tema del valore di 1 trilardo di yen. Un fenomeno così vasto e potente da aver appassionato, come mai prima d'ora, soprattutto in Giappone, bambini di appena 10 anni e adulti di oltre 70 anni...

Signore e signori, vi presento *Demon Slayer*.

“Ok, questo è pazzo. Io me ne vado.”

Questo è più o meno quello che penserebbe qualunque appassionato di manga e anime di vecchia data dopo aver visto la mia scelta dell'opera da analizzare. E per certi versi, non avrebbero nemmeno tutti i torti. Ad essere sinceri, sono numerosissime le opere che potremmo considerare per diversi aspetti superiori a *Demon Slayer*: ci sono opere infinitamente più complesse, opere con messaggi molto più maturi, opere decisamente più impegnate e impegnative... Ma il mio intento non è quello di analizzare l'opera “migliore” della storia dei manga e degli anime giapponesi, perché se anche una tale opera esistesse, non sarebbe di certo *Demon Slayer*. In questa tesi, fondamentalmente, abbiamo parlato di un linguaggio, di un metodo di comunicazione e della sua estrema efficacia. E un linguaggio è tanto più interessante quanto più riesce a comunicare al meglio e a più persone con facilità. Per fare un paragone: secondo voi è più interessante studiare un linguaggio che “suona” bene, che è visivamente “bellissimo”, che parlano in pochi per la sua complessità, e che è stato già studiato in lungo e in largo, o un linguaggio nuovo apparentemente “semplice” che è riuscito come nessun altro ad essere parlato e compreso da tutti anche se nessuno è ancora riuscito a capirne il motivo?... ecco, questo dovrebbe rendervi più chiare le motivazioni della mia scelta.

Ma prima di partire, l'ennesima premessa. Io non ho il dono dell'onniscienza, non possiedo la verità assoluta, e non sono il maestro-esperto-assoluto-studioso-luminare-finale dei manga e degli anime giapponesi. Men che meno. Sono un semplice appassionato della materia che, come per ogni cosa che suscita la mia curiosità e il mio interesse, ama approfondire e spulciarsi quante più informazioni possibili per saperne di più e costruirsi una propria opinione a riguardo. Ed è esattamente questo che avrete da me: la mia opinione. Avvalorata da quanti più dati, prove e ragionamenti logici possibili, ma pur sempre un'opinione. E in quanto tale, sarà più o meno condivisibile, e assolutamente differente da una verità assoluta

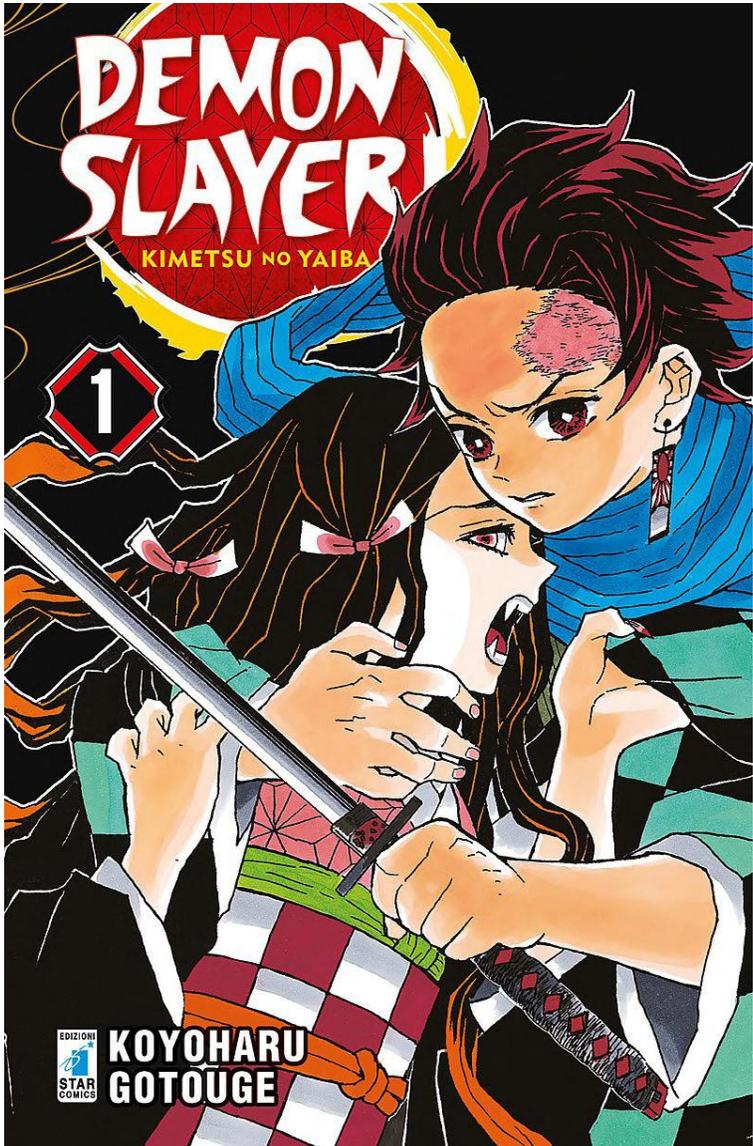
e inconfutabile. Ovviamente questa premessa chiarificatrice e un po' "furba" ha lo scopo sia di creare delle aspettative concrete (ma soprattutto realistiche) sulle prossime pagine, sia di evitarmi una metaforica lapidazione in pubblica piazza da parte di un'infinita schiera di appassionati che non la pensano come me. Ok, mi sono dilungato fin troppo. Partiamo.

Quando "Kimetsu no yaiba" rompe l'internet

Questo è il nome che sentireste pronunciare ai giapponesi per riferirsi a quest'opera. *Demon Slayer* (*Kimetsu no yaiba* [鬼滅の刃], letteralmente "la lama dell'ammazzademoni") è, prima di tutto, un manga ideato, scritto e disegnato dalla mangaka Koyoharu Gotoge. Sì, alla faccia di chi pensa che sia un mestiere per soli uomini, il manga dei record che ha conquistato il Giappone è opera di una donna. Viene pubblicato tra il 15 febbraio 2016 e il 18 maggio 2020 sulla celeberrima rivista *Weekly Shonen Jump*, della casa editrice *Shueisha*, riscontrando un discreto successo di pubblico, ma di gran lunga inferiore a molti altri titoli più blasonati. O almeno fino al 2019. Il manga infatti, fin dal primo capitolo, attira l'attenzione dei produttori Yuma Takahashi e Hikaru Kondo, che colgono immediatamente del potenziale per la creazione di un adattamento animato dell'opera, che infatti viene annunciato il 4 giugno 2018 su un numero di *Weekly Shonen Jump*. Lo studio d'animazione destinato alla produzione dell'anime è Ufotable, uno studio relativamente giovane (la sua fondazione risale al 2000) ma già famoso nel mondo degli appassionati per via della sua capacità, pressoché impareggiata, di sfornare prodotti visivamente eccezionali capaci di fondere animazione e CGI in maniera magistrale. Ai vertici della produzione vengono incaricati rispettivamente: Haruo Sotozaki alla regia, Yuki Kajiura e Go Shiina per la colonna sonora, e Akira Matsushima per il character design. Di fondamentale importanza è anche la scelta dello studio di coinvolgere direttamente nella produzione anche la stessa autrice dell'opera, Koyoharu Gotoge, come figura finale per l'approvazione di ogni singola fase della realizzazione dell'anime.

Le premesse sono ottime sotto tutti i punti di vista.

Dopo una breve anteprima dei primi 5 episodi in esclusiva nelle sale giapponesi per due settimane a partire dal 29 marzo 2019, l'anime debutta sulle principali TV nipponiche il 6 aprile e in simulcast in Europa e Stati Uniti il 20 aprile 2019, proseguendo di episodio in episodio con cadenza settimanale. Il riscontro del pubblico è subito caloroso, come preventivato. Di settimana in settimana i fan cominciano ad aumentare, grazie ad un naturale passaparola tra gli appassionati



Copertina del primo volume di *Demon Slayer*, di Koyoharu Gotouge, edizione Star Comics.

del genere, complice anche l'evidente qualità dell'adattamento in tutte le sue sfaccettature. Un nuovo anime è arrivato in città e sembra non sbagliare un colpo. Ma è ancora presto per gridare al miracolo, nessun record è ancora stato sfiorato... non ancora.

È il 10 agosto 2019. I precedenti episodi di *Demon Slayer* hanno lasciato i fan nel bel mezzo di un cliffhanger magistrale, e ora sono tutti in attesa di sapere cosa succederà. L'episodio 19 approda sulle TV giapponesi e sulle piattaforme di streaming di tutto il mondo, e tutti gli appassionati si precipitano a guardarlo. Ma nessuno, nemmeno chi già ha letto il manga, può avere idea di cosa li attende. Ventiquattro minuti dopo, il mondo degli anime non è più lo stesso. I fan si riversano su internet, in preda ad un effetto "sakuga" mai visto prima, per discutere, elogiare ed esaltare l'episodio che hanno appena ammirato, inondando letteralmente il web come mai prima d'ora. In ogni pagina anime, manga e similari di ogni social network non si parla d'altro. L'euforia è tale da far finire *Demon Slayer* in trend sul Twitter statunitense: è la prima volta nella storia per un anime. Chi ha visto l'episodio non può fare a meno di parlarne, e chi non seguiva la serie si getta a capofitto a recuperare tutti gli episodi il prima possibile. La febbre per *Demon Slayer* è esplosa. Ed è più inarrestabile che mai.

Kimetsu-mania

11 agosto 2019: la marcia di *Demon Slayer* per la conquista del Giappone e del mondo intero inizia per non fermarsi più, e il fenomeno scatena conseguenze mai viste prima. L'anime riscuote un successo strepitoso capace di infrangere qualsiasi record di visualizzazioni in quell'anno. Addirittura la stessa You Tube si riempie di video di fan che reagiscono alla puntata numero 19, finendo nelle tendenze di tutto il mondo. Il pubblico, soprattutto in Giappone, è innamorato follemente di questa nuova storia, e ne vuole sapere di più. E il manga è lì per questo. Inizia così un assalto alle fumetterie senza precedenti. Il manga di "*Kimetsu no yaiba*", che fino a quel momento non aveva venduto più di tanti altri concorrenti, vede le sue vendite schizzare alle stelle, e accade l'impensabile: le classifiche giapponesi di fine anno, per la prima volta dopo 12 anni, non vedono *One Piece* in cima ai manga più venduti, fermo invece al secondo posto con 10.134.232 copie. Con un impennata nelle vendite del secondo semestre che ha dell'incredibile, il primo posto dei manga più venduti in Giappone va a *Demon Slayer*, con ben 12.057.628 copie vendute. In molti gridano all'ennesimo fuoco di paglia... ma non potrebbero sbagliare più di così.

L'anno successivo il mondo è bloccato a causa della pandemia. Il Giappone non fa eccezione e, anzi, è tra i primi paesi a chiudere le frontiere turistiche ed adottare misure di quarantena molto rigide. La popolazione, come nel resto del mondo, si ritrova bloccata in casa alla disperata ricerca di nuovi passatempi da svolgere tra le mura casalinghe. Come sappiamo già, la cosa si rivelerà molto positiva per il mercato, a livello mondiale, di manga, anime, videogiochi e servizi di streaming. Ma in Giappone più che dovunque, il COVID non è l'unica pandemia che ha colpito la popolazione: la prima stagione di *Demon Slayer* è appena terminata e, in attesa della seconda, già annunciata sotto forma di film in uscita il 16 ottobre dello stesso anno, molte più persone non stanno nella pelle dal leggere il manga ormai prossimo alla sua conclusione (l'ultimo volume viene pubblicato in Giappone a dicembre dello stesso anno). Lo strapotere della *Kimetsu-mania* è di nuovo più forte che mai e i dati di fine anno (forniti da Crunchyroll) lo evidenziano: il mercato delle vendite attorno al brand di *Demon Slayer* nel 2020 ha un valore stimato di 8,75 miliardi di dollari, e continua a salire; il film successivo alla prima stagione, *Demon Slayer - Il treno Mugen*, segna un incasso record in patria come il film con l'incasso più alto nella storia nipponica, superando titoli del calibro di *Titanic* e *La città incantata*, e come se non bastasse, in piena pandemia, si aggiudica il titolo di maggior incasso cinematografico dell'anno a livello mondiale (con più di mezzo miliardo di dollari)... ma non finisce qui, ovviamente. Come di consueto, Oricon, a dicembre, pubblica i dati delle vendite manga dell'anno appena trascorso... e questa volta i risultati non lasciano più spazio al dubbio della meteora passeggera: mentre *One Piece* scende al terzo posto con 7.709.667 copie vendute, scalzato da un inedito *Kingdom* con 8.251.058 copie vendute, *Demon Slayer* si riconferma al primo posto per il secondo anno consecutivo. E decide di farlo stracciando ogni record possibile e immaginabile: le copie vendute sono ben 82.345.447. Circa 10 volte tanto la seconda posizione. Le fumetterie arrivano persino a dover limitare la vendita dell'ultimo volume ad una copia per singolo cliente. È qualcosa di mai visto prima... e come se non bastasse, il manga degli ammazzademoni, con i suoi 23 volumi al completo, occupa tutte (TUTTE) e 23 le prime posizioni dei singoli volumi manga più venduti in Giappone nel 2020. Siamo di fronte ad un fenomeno di una portata senza precedenti nemmeno lontanamente paragonabili.

E potremmo ancora raccontare di come l'uscita della seconda stagione dopo il film, trasmessa a cavallo tra il 2021 e il 2022, abbia fatto cadere la mandibola a terra a milioni di fan nel mondo, segnando un nuovo standard qualitativo nell'animazione nipponica, o di come, nonostante sia terminato, il manga continui

ancora oggi a vendere un numero di copie impressionante... ma da dovunque la si guardi, la situazione è tanto chiara quanto oggettiva: Tanjiro e i suoi amici hanno conquistato il cuore dei giapponesi (e dei fan in tutto il mondo) per non lasciarlo mai più.

Chi???

Ok, finora abbiamo fatto parlare i dati, così da comprendere la portata del fenomeno in esame. Credo quindi che a questo punto sia giunto il momento di parlare dell'opera vera e propria. E quale modo migliore per farlo se non partendo dalla trama? Sicuramente ve lo starete chiedendo da almeno un paio di pagine: di che diamine parla questo *Demon Slayer*?

Giappone, periodo Taisho, agli albori del ventesimo secolo. Tanjiro è il primogenito di una numerosa famiglia, orfana del padre, che vive in un'isolata casa di montagna tra i boschi. Un giorno, dopo una fitta nevicata, il ragazzo si reca in città per vendere del carbone, ma è costretto ad andarci da solo perché il percorso innevato è troppo impervio per i suoi fratellini. Non riuscendo a far ritorno a casa prima dell'imbrunire, un abitante del villaggio lo esorta a passare la notte da lui ai piedi della montagna, sconsigliandogli di addentrarsi nel bosco quando è buio: al calar del sole, sostiene, è infatti possibile imbattersi nei demoni. Tanjiro non crede molto alle parole del vecchio, ma accetta ugualmente la sua proposta per non impensierirlo. L'indomani, alle prime luci dell'alba, il ragazzo si rincammina verso casa, ma al suo ritorno lo attende uno scenario straziante: la sua intera famiglia giace senza vita riversa in un lago di sangue, divorata dai demoni. La sola ad essere ancora miracolosamente in vita è la sorella Nezuko, la secondogenita. Ma nel tentativo di portarla da un dottore prima che sia troppo tardi, Tanjiro apprende un'amara realtà: la sua amata sorellina è stata tramutata in demone a sua volta. Per qualche strana ragione però, la ragazza conserva ancora un'ombra di pensieri e sentimenti umani. Tanjiro, unendosi alla squadra degli ammazza-demoni, inizia così, assieme a Nezuko, il suo viaggio in cerca di una cura per farla tornare di nuovo umana, determinato ad impedire che la stessa tragedia accaduta a loro possa accadere ad altre persone.

Molto accattivante, non trovate?... ma a ben guardare, se osserviamo meglio, c'è poco o nulla di originale. La trama infatti, se analizzata, presenta molti aspetti comunissimi allo shonen classico: un protagonista adolescente, un trauma iniziale che funge da innesco per la trama principale, un obiettivo da perseguire ben chiaro

fin dall'inizio, e più avanti vedremo anche compagni di viaggio, figure più esperte e potenti che faranno da mentore al protagonista, una lenta e inesorabile scalata verso una forza sempre maggiore per sconfiggere i nemici, antagonisti classificati in ordine di potenza con un capo-boss-finale da sconfiggere per fare finalmente giustizia... insomma, nulla di particolarmente innovativo. Ma è davvero così poco originale? E se veramente le cose stessero così, cos'è allora che gli ha permesso di raggiungere un tale successo? Perché proprio *Demon Slayer* e non qualsiasi altra opera?... siamo qui per scoprirlo.

Le ragioni di un successo senza precedenti

Per quanto il successo di quest'opera sia di una portata planetaria, la popolarità che è riuscita ad ottenere in patria è, per quanto incredibile, di gran lunga superiore al resto del mondo. In particolare, alcuni meccanismi e ragioni che hanno decretato il trionfo di *Demon Slayer* in terra nipponica, sono applicabili e validi quasi esclusivamente in Giappone. Per questo motivo ci concentreremo ad analizzare le cause e le ragioni di questo fenomeno dalla prospettiva del sol levante, in quanto lì molto più diffuso nonché più interessante da comprendere da un punto di vista comunicativo.

Come avrete già notato, ho scritto che andremo ad analizzare "le ragioni" che hanno decretato il successo di quest'opera. Perché no, non ce n'è soltanto una o due. D'altronde l'esperienza ci insegna che ogni fenomeno con una portata mastodontica è sempre decisamente complesso da sciogliere e non è mai giustificato da una sola e semplice ragione. Vedetela un po' come se fosse un enorme puzzle. E quello che faremo noi adesso sarà andarlo a comporre, pezzo per pezzo, per poi discutere alla fine il risultato finale nel suo insieme.

Ok, non perdiamo altro tempo e mettiamoci al lavoro... anche perché, vi assicuro, questo è uno di quei puzzle da millemila pezzi.

LA TRAMA

Il primo pezzo di questo puzzle di successo, che rimanendo nella metafora potremmo vedere come quello al centro della composizione, è appunto la trama stessa dell'opera. L'incipit è accattivante, e subito instilla nel pubblico delle domande e dei misteri da svelare: perché Nezuko è diversa dagli altri demoni? Chi è stato a massacrare la famiglia del giovane protagonista? Il pubblico si ritrova così con l'impellente bisogno di saperne di più, di avere risposte, spinto dalla naturale

curiosità che lo caratterizza. Proseguendo nella storia, i più navigati nel mondo manga, non potranno fare a meno di notare una trama facile da seguire anche per un ragazzo di 8, 9 o 10 anni: se da una parte questo è considerato come un aspetto negativo dell'opera, dall'altra parte questa "semplicità", oltre ad essere giustificata dal target dell'opera stessa (ricordiamo che stiamo parlando di uno shonen), è comunque sempre messa in discussione da colpi di scena e rivelazioni sempre impreviste. Il ritmo della storia è perfettamente scandito da una successione di rivelazioni e l'introduzione di nuovi misteri, che si susseguono in continuazione, dando al lettore ciò che desidera ma mantenendolo la sua attenzione e la sua sete di saperne di più, senza mai lasciar trapelare quello che ci aspetterà nella pagina successiva. La suspense è sempre viva e alimentata. Ma non per questo è opprimente, anzi. L'abilità infatti con cui la mangaka ha saputo bilanciare sequenze d'azione, momenti drammatici e sprazzi di commedia, è semplicemente magistrale: nessun aspetto prevale sull'altro o viene lasciato in disparte, in un perfetto connubio in cui si alimentano a vicenda per donare al lettore un mix di emozioni sempre fresco e mai banale. E le fondamenta che consentono il mantenimento di questo perfetto equilibrio sono senza dubbio i personaggi.

I PERSONAGGI

Solitamente, in ambito fumettistico, cinematografico, televisivo e quant'altro, vige una sorta di regola non scritta riguardante i personaggi: la quantità e la qualità sono inversamente proporzionali. Mi spiego. Secondo questo dogma, se un'opera presentasse un ventaglio di personaggi altamente numeroso, nel 99% dei casi non potranno essere tutti approfonditi e caratterizzati a fondo, e un discreto numero tra questi risulterà vagamente piatto, superficiale e di scarso potere empatico nei confronti del pubblico... insomma, tanti personaggi, ma pochi lasciano il segno. Al contrario, seguendo questa logica, se un'opera presentasse una serie di personaggi numericamente limitata, con molta probabilità (anche qui ipotizziamo un fantomatico 99%) questi saranno approfonditi e sfaccettati a dovere, facilitando l'immedesimazione del pubblico ma limitando loro la scelta a pochi personaggi con cui empatizzare... insomma pochi ma buoni. E *Demon Slayer* in quale delle due categorie ricade? Nella terza. Ovvero quell'1% dove convivono magistralmente qualità e quantità. Infatti i personaggi di *Demon Slayer* sono tanto numerosi quanto sfaccettati, tanto variegati quanto approfonditi: sono loro il vero motore della storia, e in quanto tali la loro importanza è vitale all'interno dell'opera. Fateci caso: nella stragrande maggioranza dei manga shonen, il protagonista intraprende il suo viaggio quasi sempre per un obiettivo personale



Immagine promozionale dei 4 principali protagonisti della serie (da sinistra: Hashibira Inosuke, Agatsuma Zenitsu, Kamado Nezuko, Kamado Tanjiro).

(Goku vuole ottenere le 7 sfere del drago, Naruto vuole diventare hokage, Ruffy vuole diventare il re dei pirati ecc.) ed è la sua ambizione a muovere le fila della trama. In *Demon Slayer*, invece, le cose stanno diversamente. Il nostro protagonista non decide di diventare uno spadaccino ammazza-demoni per una qualsiasi aspirazione personale: Tanjiro è mosso unicamente dall'amore per la sorella, e il loro rapporto è veramente centrale nell'opera, cosa che non si vede spesso nei manga di questo genere. E se pensate che i motori della storia siano soltanto i due protagonisti e i loro sentimenti, vi sbagliate di grosso.

I DEMONI

Sin dalle prime opere per ragazzi e non, in Giappone (e negli ultimi anni anche in saltuarie produzioni europee o statunitensi), il ruolo del "villain" ha sempre avuto un'importanza essenziale e mediamente più approfondita e sfaccettata rispetto alle controparti USA. Questa è una diretta conseguenza dei due rispettivi modi di pensare l'animazione. Negli Stati Uniti ai bambini andava candidamente mostrato il bene e il male come due elementi contrapposti e distanti, come bianco e nero. Nell'animazione giapponese, al contrario, esisteva (ed esiste tutt'ora) molto più spesso anche il grigio: anche gli eroi possono commettere sbagli (e le conseguenze non sono mai nascoste al pubblico), e i cattivi non sempre lo sono per il gusto di esserlo (nello stesso *Goldrake*, gli alieni invasori non sono malvagi perché sì: anche loro combattono per la propria patria sull'orlo della distruzione, rivelandosi molto più simili al protagonista di quanto sembri)... Il male viene dipinto in maniera molto più matura e reale. E in *Demon Slayer* questo è vero più che mai. Tutti i demoni che si oppongono al protagonista all'interno dell'opera, un tempo non erano altro che esseri umani: qualcuno è diventato demone per scelta o per la sete di immortalità, qualcuno per disperazione in seguito ad un trauma subito, qualcuno per sfuggire a morte certa, qualcuno addirittura perché costretto, come la stessa Nezuko, e, come lei, alcuni hanno deciso comunque di non farsi corrompere da questa loro nuova natura... insomma ce ne sono di tutti i tipi, ma una realtà li accomuna tutti quanti: i demoni non sono soltanto la personificazione del male... ma sono soprattutto la sua conseguenza. Tutti i demoni dell'opera non sono altro che i frutti del male stesso (dell'odio, dell'invidia, della sete di potere ecc.) e puntualmente, salvo rare eccezioni, le loro "backstory" sono sempre tragiche e commiserabili, tali da portare lo spettatore e lo stesso protagonista a provare immancabilmente pietà per loro e il loro trascorso nefasto: Tanjiro infatti, seppur determinato ad uccidere queste entità malvagie per il bene degli altri, non manca mai di mostrare profondo rispetto e compassione nei loro confronti e per



Alcuni dei demoni apparsi nella prima stagione dell'anime. Le 6 immagini in alto ritraggono, in ordine, i demoni affrontati da Tanjiro nei primi 16 episodi, mentre l'immagine in basso raffigura i profili dei demoni più potenti dell'opera, le 6 Lune Crescenti che i nostri eroi si ritroveranno ad affrontare più in là. Anche ad un occhio meno esperto, pur non avendo a fuoco i lineamenti facciali, risulta evidente la geniale caratterizzazione di ognuno, tale da renderli facilmente distinguibili e variegati anche agli occhi di un bambino.



© 吾峠呼世晴 / 集英社・アニプレックス・ufotable

I Pilastri (o *Hashira*) della squadra ammazza-demoni. Ognuno di loro è caratterizzato da un design (occhi, colori, capigliatura, vestiario, movenze, postura, armi...) così curato da essere profondamente rivelatorio del personaggio ancor prima di vederli in azione.

la loro vera natura umana. E non sono rari nel corso della narrazione, momenti in cui, mostrata al pubblico la vera storia del demone in punto di morte, questi si penta prima di esalare l'ultimo respiro.

Si potrebbe pensare a questo punto, che queste figure siano molto scopiazzate tra di loro e che risultino difficili da distinguere. Nulla di più falso. L'abilità con cui Koyoru Gotoge è riuscita a rendere unica e irripetibile ognuna di queste creature è senza eguali: il character design di ogni singolo demone è tanto peculiare quanto riconoscibile, tanto rivelatorio quanto vario, tale che anche lo spettatore meno esperto si scoprirà in grado di distinguerli e riconoscerli con naturale immediatezza. E nella trasposizione animata la cosa è ancora più evidente: il doppiaggio, i temi musicali, le movenze e persino i tic contribuiscono a dipingere dei demoni unici, sfaccettati, profondi e di facile immedesimazione. E le loro storie sono così originali ed eterogenee, da lasciare puntualmente il pubblico nell'incertezza di sapere come e cosa li ha portati a diventare dei demoni.

A questo punto, se avete afferrato anche solo un poco l'andamento dell'opera, avrete già capito che questa varietà e questa complessità non è esclusiva soltanto degli antagonisti.

I PILASTRI

Come in ogni shonen che si rispetti, anche in *Demon Slayer* sono immancabili delle graduatorie e delle classifiche dalla duplice funzione: da una parte queste delineano uno scheletro gerarchico che facilita la lettura (o la visione) dell'opera, dall'altra risultano utili ad un naturale evolversi graduale della trama. In "*Kimetsu no yaiba*" sia i demoni che gli eroi della storia sono infatti suddivisi secondo la loro potenza e le loro abilità, e laddove i demoni più potenti sono impersonati dalle spaventose 12 Lune Demoniache (a loro volta classificate in calanti e crescenti), tra le fila dei "buoni" figurano invece i 9 Pilastri, le punte di diamante della squadra degli ammazza-demoni. Questi ultimi hanno a loro volta una duplice funzione narrativa: infatti, oltre alla più ovvia carica di combattenti e difensori più forti a cui fare affidamento, rivestono anche e soprattutto il ruolo di mentore per il nostro protagonista e i suoi amici. In quest'ultima ottica, l'autrice è stata in grado di creare dei personaggi veramente da manuale. Gli *Hashira* infatti (chiamati così nell'opera originale), pur ricoprendo il medesimo ruolo, hanno una caratterizzazione così dettagliata e delle personalità così sfaccettate da renderli totalmente diversi l'uno dall'altro: i loro trascorsi, le loro convinzioni, il loro carattere e il loro aspetto sono così variegati da renderli delle vere e proprie icone distinte e distinguibili, tra cui il lettore troverà inevitabilmente molteplici affinità e una

profonda immedesimazione (ogni fan di *Demon Slayer* su questo pianeta ha infatti il suo *Hashira* preferito... provare per credere). E non ho utilizzato la parola "icone" a caso. Infatti il loro character design è la perfetta incarnazione di una comunicazione grafica rapida ed efficace quasi senza eguali. Come per i demoni, ancor di più per i Pilastrini il loro aspetto è incredibilmente rivelatorio dei loro credo, dei loro pensieri e dei loro caratteri: Sanemi ha un carattere burrascoso, un temperamento aggressivo e un odio viscerale per i demoni, che si riflettono nei suoi lineamenti spigolosi, nelle sue infinite cicatrici e nei suoi occhi sempre sbarrati; Uzui ha un indole festaiola, un modo di pensare fuori dagli schemi e un carattere molto vistoso, e lo si capisce da subito osservando il suo vestiario inusuale, il suo sgargiante copri-fronte e il suo sorriso sempre smagliante ecc... e nell'anime gli aspetti rivelatori si moltiplicano ulteriormente, grazie ad un doppiaggio calzante, dei temi musicali perfettamente sul pezzo e delle coreografie del tutto azzeccate. E a proposito di coreografie...

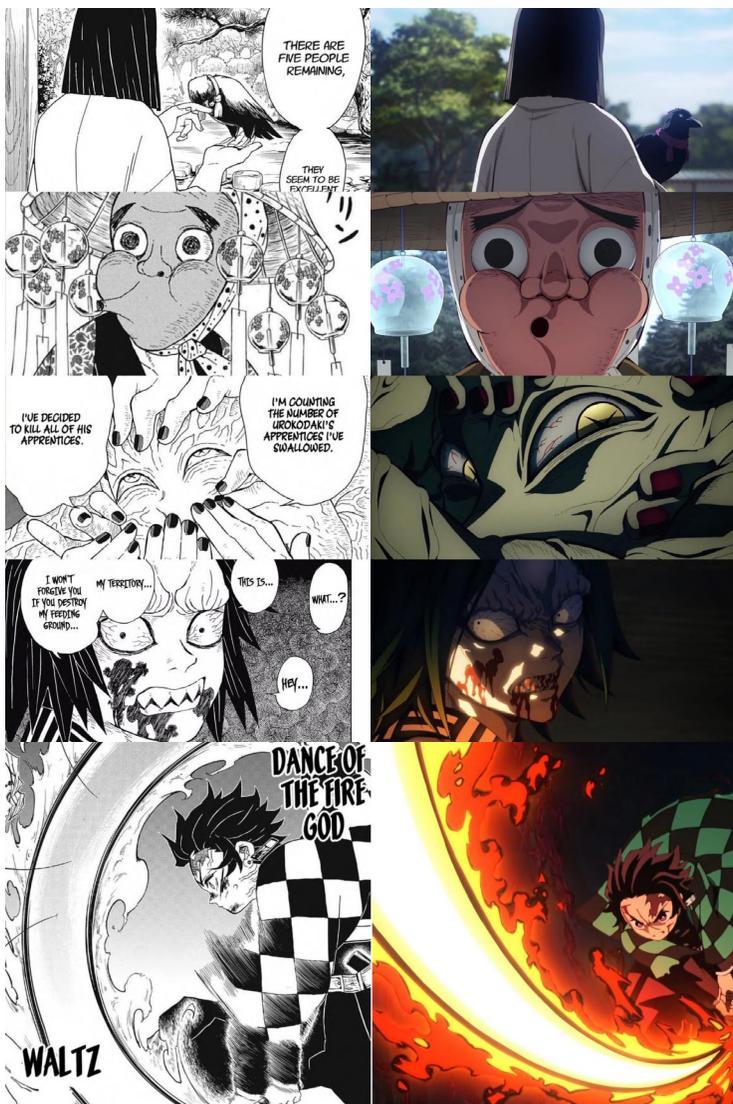
LE TECNICHE E LE ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

Quando parliamo di shonen sono tanti gli elementi cardine che potremmo ritrovare con una certa ricorrenza al suo interno. E uno tra questi è assolutamente imprescindibile, anche per *Demon Slayer*: non esiste, o quasi, nessuno shonen senza combattimenti. Che siano anche soltanto psicologico-mentali o più classicamente fisici, i combattimenti non mancheranno mai in un manga per ragazzi. In quelli poi in cui questi combattimenti si rivelano centrali per la trama, ci sarà spessissimo, per naturale riflesso, una maggiore attenzione ad eventuali tecniche e mosse sempre più specifiche e dettagliate. Ma in *Demon Slayer*, questo concetto, è portato al livello successivo: il combattimento diventa arte e le sue tecniche poesia. Tra gli innumerevoli demoni presenti nel corso della storia, non se ne incontreranno mai due che combattano allo stesso modo, e le loro tecniche (che crescono in numero e complessità con il crescere della loro potenza) sono infinite e variegata oltre ogni immaginazione: c'è chi impugna delle falci ricurve e velenose muovendosi come una mantide, chi utilizza delle lugubri ragnatele taglienti come rasoi, chi si muove ad una velocità spaventosa, chi è in grado di manipolare il sangue a suo piacimento ecc. E tra le fila degli ammazza-demoni la cosa non è da meno, anzi. Gli spadaccini che conosceremo infatti, per combattere le abilità sovranaturali dei demoni, utilizzano delle particolari tecniche di respirazione in grado di conferire loro abilità e resistenza superiori ad un comune umano. Abbiamo così differenti e numerose scuole di pensiero: chi usa la respirazione dell'acqua, chi quella del fuoco, chi quella della roccia, del vento,



Koyoharu Gotoge, *Demon Slayer*, cap.82, 2018.

Tanjiro esegue la respirazione della “danza del dio del fuoco”: la tavola, a pagina intera, è unanimamente considerata come uno dei maggiori capolavori dello shonen moderno, ed è un perfetto esempio dell'impronta coreografica delle varie tecniche di combattimento dell'opera.



Alcuni esempi della trasposizione manga-anime nella prima stagione: che si tratti di paesaggi, volti, o scene di combattimento, anche da dei semplici frame immobili è possibile percepire l'opera dell'autrice prender vita e bucare lo schermo, a sottolineare l'estrema bontà del lavoro svolto dallo studio Ufotable.

degli insetti, della nebbia e così via. E anche tra utilizzatori della stessa tecnica, lo stile di combattimento e le strategie di ogni personaggio sono sempre uniche ed estremamente coerenti ad esso... prendete Uzui, il festaiolo *Hashira* che abbiamo conosciuto poco fa: in quanto tale, lui è il Pilastro del suono; ogni sua tecnica non è altro che una chiassosa e sgargiante mossa ispirata a qualche strumento, musica o rumore. Anche qui, dunque, il character design di ogni personaggio, demone o spadaccino, si riflette con estrema naturalezza nel suo modo di combattere. E ogni tecnica da loro utilizzata, viene resa graficamente con uno stile direttamente ispirato alle antiche pitture giapponesi.

Ma io ho anche parlato di “poesia”... dov’è? Vi lascio un esempio, molto più esplicativo di mille parole. Ad un certo punto della trama, il nostro protagonista si ritrova ad affrontare un demone enorme, ricoperto da innumerevoli mani che utilizza per combattere, afferrare e uccidere tutti gli spadaccini che gli si parano davanti. Tutto normale, direte voi, un demone con un potere del tutto casuale. Sennonché, in punto di morte, scopriamo la sua storia. Il demone non era altro che un bambino un tempo, con un’enorme paura del buio; il suo fratello maggiore era l’unico in grado di consolarlo, e per farlo era solito tendergli e stringergli dolcemente la mano. Una volta trasformato in demone però, accecato dalla natura sanguinaria di questa maledizione, fu lui stesso a macchiarsi dell’assassinio del povero fratello maggiore. Capiamo così che il suo stesso potere demoniaco altri non era, per una sorta di amaro contrappasso, che una crudele conseguenza del rimorso del povero bambino, condannato in questa nuova miserabile esistenza a tendere per sempre invano le sue infinite mani verso una pace ormai irraggiungibile. E così, mentre esala l’ultimo respiro, tende disperato per un’ultima volta una mano nel vuoto: è lo stesso Tanjiro allora, compresa la misera tristezza del povero demone, che la afferra e la stringe con dolcezza, concedendogli una morte lieve tra rinnovate lacrime di gioia e rimpianto. Se questa non è poesia, ditemelo voi che cos’è.

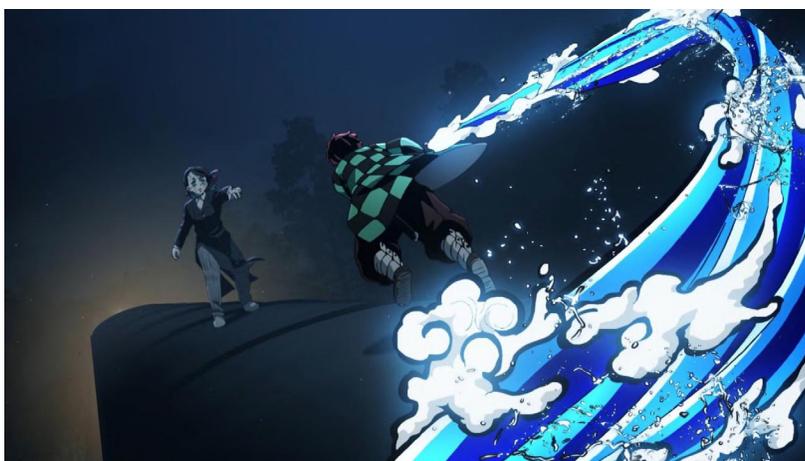
LA TRASPOSIZIONE ANIMATA

Qui, come ci racconta Capitan Ovvio, sappiamo già come funzionano le cose: le trasposizioni animate, nella stragrande maggioranza dei casi, hanno come scopo principale quello di pubblicizzare il manga per aumentarne esponenzialmente le vendite, lo abbiamo già visto. Quello che non abbiamo visto, invece, è che non sempre le cose vanno per il verso giusto. Non sono infatti inesistenti casi in cui l’anime, per svariate ragioni, risulti un prodotto di scarso successo e/o qualità, o, al contrario, situazioni in cui finisca per eclissare l’opera originale e non in-

crementarne le vendite. Questo accade quando il manga e/o l'anime peccano di qualità per qualsivoglia ragione. Ecco, *Demon Slayer* è l'esatto esempio opposto: un manga brillante già discretamente apprezzato che riceve una trasposizione animata perfetta tale da scatenare un fenomeno mai visto prima. E la parola "perfetta" non è un'esagerazione. Se spesso i (fortunatamente rari) detrattori del manga sono soliti additarla come una storia "banale" e "già vista", sono però comunque sempre concordi nel definire l'anime come (nel peggiore dei casi) "bello" e "godibile". Qualche pagina fa abbiamo osservato le varie fasi che hanno portato alla creazione di questo adattamento: le premesse, come sottolineato, erano ottimali sotto tutti i punti di vista. Il coinvolgimento dei maggiori talenti dell'animazione nipponica in ogni campo, in aggiunta alla costante supervisione della mangaka stessa, hanno finito inevitabilmente per sfornare un prodotto veramente inattaccabile da ogni critica, e il suo successo lo testimonia. La sua perfezione è stata tale da aver fatto dubitare a molti che si potessero raggiungere i medesimi livelli qualitativi anche per il film e per la seconda stagione... ma la Ufotable, per tutta risposta, ha finito con lo sfornare due prodotti ancor più superiori e curati, degli orgasmi visivi e sonori con dei "sakuga" mai visti prima. Ognuno dei trucchi, degli stratagemmi, e delle "magie" che abbiamo studiato quando abbiamo analizzato l'animazione giapponese, trovano in quest'opera la loro massima espressione. Tutto è perfettamente equilibrato e nulla è mai fuori posto, dalla CGI alla colonna sonora, dal doppiaggio alle coreografie, dal character design al sound design. Le stesse tecniche di combattimento, che abbiamo visto poco fa essere ispirate alle antiche arti pittoriche giapponesi, sono adattate con una qualità tale da aver convinto molti spettatori di aver visto "*La grande onda di Kanagawa*" prendere vita sullo schermo... Come dite?... Non sapete di che parlo?... tranquilli, è assolutamente normale.

IL GIAPPONE

Se vi nominassi la "*Gioconda*", certamente la maggior parte di voi saprebbe immediatamente di cosa sto parlando. Questo perché la Monna Lisa di Leonardo da Vinci è un'opera d'arte di fama indiscussa per noi occidentali, e ancor di più per noi italiani che ne possediamo la paternità storica. Alla stessa maniera "*La grande onda di Kanagawa*", anche se il nome potrebbe non dirvi nulla, è un'opera molto cara al popolo giapponese, e, pur possedendo una certa fama anche al di fuori del sol levante, è pur sempre un capolavoro artistico che trasuda Giappone da ogni suo tratto. E la respirazione dell'acqua appresa dal nostro protagonista, prende spunto (per dichiarazione della stessa autrice) proprio da questa composi-



In alto: Katsushika Hokusai, *La grande onda di Kanagawa*, 1830.

In basso: Una scena di *Demon Slayer - Il treno Mugen*, 2020.

La famosa xilografia in stile *ukiyo-e* del maestro Hokusai (che vediamo in svariati negozi stampata in ogni simil-gadget di stampo nipponico) è la chiara ispirazione grafica per la tecnica della respirazione dell'acqua appresa dal Tanjiro all'inizio del suo viaggio.



Il demone Yahaba (in alto) che compare nel 15° capitolo del manga e nell'episodio 8 della prima stagione dell'anime, è chiaramente ispirato a Tenome (in basso, in un'antica illustrazione), uno *yōkai* del folklore giapponese, famoso per la sua peculiare caratteristica di avere gli occhi nei palmi delle mani.

zione, riprendendone le linee e gli stilemi. E questa scelta (insieme a molte altre) è dovuta ad un semplice motivo: *Kimetsu no Yaiba* è un'opera giapponese, scritta da una giapponese, per i giapponesi. Che lo si voglia ritenere un aspetto positivo o negativo la decisione sta a ognuno di noi, ma che questa realtà abbia avuto un ruolo centrale nel decretare il successo di quest'opera (soprattutto in Giappone) è un fatto innegabile. *Demon Slayer*, in ogni suo aspetto, attinge a piene mani dalla mitologia e dal folklore giapponese: demoni, katane, maschere del teatro kabuki, arti marziali di combattimento, ambientazioni storiche, cibi caratteristici, abbigliamenti tipici, usanze antiche, musiche peculiari... in qualsiasi direzione si guardi, si respirerà Giappone a pieni polmoni. E se la cosa può risultare intrigante e misteriosa per noi occidentali, estranei ad una cultura ed una storia così diverse dalle nostre, per i giapponesi diventa addirittura una sorta di nostalgico inno d'amore al loro popolo e alla loro terra. I giapponesi, infatti, possiedono da sempre un marcatissimo senso di appartenenza e amore per la propria cultura, che si riflette da tempo immemore in una spiccata autoreferenzialità in molte forme d'arte: gli abitanti del sol levante amano la loro patria, la sua storia e la sua cultura, ma ancor di più amano vederla dipinta davanti ai loro occhi. Ma tutto questo comporta anche un'altra cosa: laddove noi occidentali, ad esempio, vediamo questo demone di nome Yahaba che ha gli occhi sui palmi delle mani e ci viene da pensare "Che figata!! Questo personaggio è stranissimo e curiosissimo", i giapponesi riconosceranno invece lo "yokai" Tenome, un demone del folklore giapponese comparso per la prima volta in un bestiario soprannaturale del 1776. Insomma, *Demon Slayer* riesce a parlare del Giappone a tutti, suscitando la curiosità degli occidentali e stimolando quel lieve narcisismo tipico dei giapponesi: un linguaggio unico e duplice allo stesso tempo.

I TEMI

Altra caratteristica propria alla gran parte dei manga shonen è senza dubbio la molteplicità dei temi trattati. Essendo, come abbiamo visto, letture principalmente indirizzate ad un pubblico di ragazzi in età adolescenziale, l'elemento educativo e pedagogico è in essi sempre presente. Anche qui, però, vige spesso e volentieri un inevitabile bilanciamento: se da una parte i temi trattati sono numerosi, difficilmente saranno approfonditi tutti allo stesso modo, come, al contrario, la loro limitata presenza, è spesso indice di una maggiore attenzione ad ogni loro più piccolo aspetto. Ovviamente esistono dei capolavori che fanno da eccezione a questa "regola": e *Demon Slayer* è uno di questi. La quantità di temi trattati all'interno dell'opera è così elevata da risultare quasi imbarazzante.

Un qualsiasi adolescente, che porta sulle spalle tutti i problemi dell'età che sta vivendo, nell'approcciarsi alla lettura o alla visione di quest'opera, troverà sempre una parola di conforto in risposta a qualsiasi sua preoccupazione, qualunque essa sia: si parla costantemente del bene e del male e della loro inevitabile convivenza, si parla di famiglia, di fratellanza, di amicizia, di sacrificio, di perseveranza... ma non mancano temi anche molto più rari e delicati come il valore della vita, il suicidio, la natura umana, gli abusi, la responsabilità della scelta, la violenza in ogni sua forma e le sue inevitabili conseguenze sempre in agguato... insomma che siate un ragazzino di 14 anni o un adulto di 50 e anche più, quest'opera saprà toccare le vostre corde più profonde e sensibili, dovunque queste siano nascoste. E saprà farlo con una delicatezza e una profondità unica. "Ma come può trattare tutto e farlo sempre in maniera eccelsa?" direte voi. Il trucco è presto svelato, e risiede nei motori di cui abbiamo già parlato, i personaggi. Molto sapientemente infatti, la mangaka, ha saputo affidare ad ognuno di loro, con le loro storie e i loro trascorsi, il compito di presentare e sensibilizzare il lettore su ognuno di questi argomenti: la loro intera esistenza è plasmata attorno a ognuno di questi temi. E così avviene la magia: tanti personaggi corrispondono a tanti temi trattati che, avendo ognuno un motore a sé ad alimentarlo, sono inevitabilmente approfonditi e illustrati con estrema attenzione, senza lasciare nulla al caso, permettendo così, di conseguenza, un'immedesimazione inevitabile e senza precedenti (provare per credere... e se non riuscirete a trovare nemmeno un singolo personaggio con cui immedesimarvi ed empatizzare, potrete sbugiardarmi e schernirmi su pubblica piazza, vi autorizzo io).

I LIVELLI DI LETTURA

Ok. Sappiamo già che gli shonen, pur essendo manga principalmente per ragazzi, presentano spesso elementi più "adulti", per svariate ragioni culturali e non che abbiamo già analizzato. È raro, però, che riescano ad ottenere una vera e propria attenzione da parte di un più o meno numeroso pubblico di adulti, e questo è ovviamente dovuto alla loro principale natura di prodotto grafico per adolescenti. Ma sappiamo anche, al contrario, che *Demon Slayer* è riuscito, soprattutto in patria, a conquistare una fascia di pubblico ben più ampia di qualsiasi altro shonen nella storia. Per darvi un'idea della portata di questo fenomeno in Giappone (definito da Bizinger come "*inescapable*", letteralmente "da cui è impossibile fuggire"), vi basterebbe ascoltare alcune interviste, raccolte nel periodo di uscita del film, a giapponesi di tutte le età: non sarà raro, infatti, notare svariati adulti, di 40 anni e più, mostrare il loro entusiasmo nei confronti dell'opera, al punto da

possedere una personale lista dei loro personaggi preferiti. Ma come può un'opera per ragazzi interessare i giovani, incuriosire gli adulti e affascinare perfino gli anziani, tutti allo stesso tempo? Grazie ad una molteplicità di livelli di lettura. *Kimetsu no Yaiba*, infatti, affianca ad una trama lineare e semplice da seguire per tutti, dei dialoghi e degli aspetti molto più profondi e maturi, incontrando al contempo la curiosità dei più piccoli e l'attenzione degli adulti: ecco quindi che i genitori che accompagneranno i loro figli al cinema a vedere *Demon Slayer*, non rimarranno impassibili o annoiati come di fronte ad un qualsiasi film dei *Minions*, ma saranno rapiti, insieme ai loro bambini, all'interno di una storia unica e affascinante, in un'esperienza coinvolgente per l'intera famiglia. E di esempi a testimonianza di questa lettura multistrato se ne potrebbero fare a decine, ma, per ragioni di sintesi e di avversità agli spoiler, mi limiterò a riportare qui uno dei più importanti e significativi dell'opera. Sto parlando del tema della famiglia: questo infatti, potrà sembrare presente ad un giovane spettatore soltanto grazie alla presenza dei due fratelli protagonisti... quello che invece sarà in grado di notare uno spettatore più maturo, è che questo tema avrà un'importanza e una presenza costante all'interno dell'opera, un vero e proprio *leitmotiv* sempre vivo e ricorrente grazie alle più dettagliate sfaccettature di molteplici personaggi, in grado di plasmare la storia lungo un invisibile filo rosso che solo i più grandi sapranno scorgere.

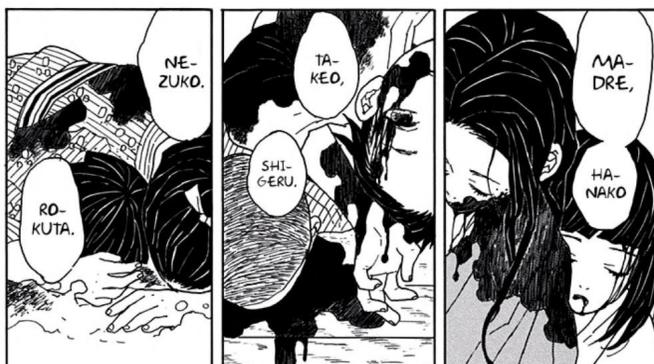
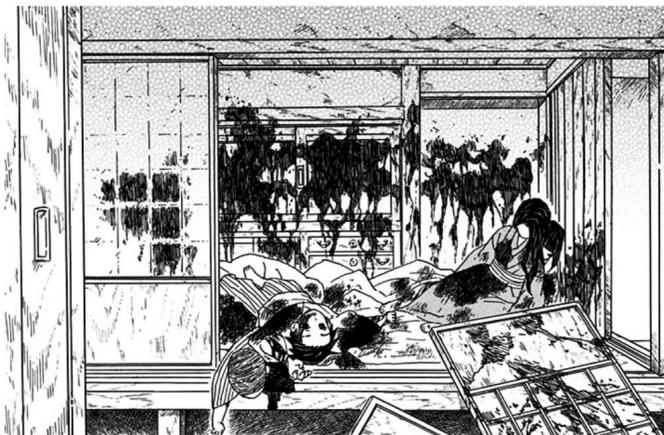
IL RITMO

Una delle piaghe che attanaglia anche gli shonen più rinomati e blasonati, specialmente nelle loro versioni animate, è senza dubbio la comunemente odiata presenza dei famigerati “*filler*”. Questi non sono altro che capitoli o episodi riempitivi che non aggiungono nulla (o addirittura vanno in contrasto) ai personaggi e alla trama principale. Una delle motivazioni più comuni che giustificano (si fa per dire) la presenza di questi *filler*, è, molto banalmente, il tempo. Negli anime, infatti, molto spesso l'adattamento è talmente rapido nella sua produzione da arrivare a pareggiare la pubblicazione del manga stesso: in questi casi, piuttosto che interrompere tutto e aspettare la pubblicazione di nuovi capitoli da adattare, si ricorre alla creazione di episodi e archi narrativi “*filler*” (letteralmente “riempitivo”) con lo scopo di continuare ad intrattenere il pubblico, senza alterare la trama principale, in attesa dell'uscita di nuovi capitoli da animare. Il problema di questi episodi però, oltre ad un'inevitabile interruzione del ritmo narrativo, è la possibilità che vadano a creare degli errori nella continuità dell'opera, cosa, purtroppo, molto frequente. Ma non disperate: in *Demon Slayer* non c'è nulla

di tutto ciò. La scelta di animare l'opera quando già relativamente prossima alla sua conclusione, ha infatti permesso all'autrice di terminare il suo capolavoro senza fretta e con tutto il tempo necessario; allo stesso modo, lo studio Ufotable, ha saggiamente deciso di attenersi meticolosamente all'opera originale, senza alterarne il continuum temporale in alcun modo. Tutto ciò ha permesso al ritmo incalzante dell'opera di manifestarsi in tutta la sua pienezza sia nella sua versione cartacea che in quella animata. E anche in questo, *Kimetsu no Yaiba*, fa scuola a molti shonen. Difatti, che lo amiate o lo odiate, non potrete che convenire sul fatto che quest'opera non perde tempo: non esistono momenti morti, i personaggi sono costantemente in crescita, la storia è sempre in evoluzione, essenziale ma esaustiva, incalzante e profonda ma mai sbrigativa o superficiale, e la parola noia è bandita dal suo vocabolario. Avete presente la trama principale che vi ho illustrato all'inizio? Tanjiro e la sua famiglia, lui che va in città a vendere il carbone, prova a tornare all'imbrunire ma viene fermato da un anziano signore che lo avverte dei demoni, decide allora non del tutto convinto di fermarsi per la notte, riparte il mattino seguente, trova la sua famiglia sterminata, sua sorella trasformata in demone ecc... ecco, tutto questo accade nei soli primi 10 minuti del primo episodio (e nelle prime 20 facciate del primo capitolo!). Non in un'oretta di film o in una manciata di episodi, ma in meno di mezzo episodio. E nonostante questo, nessun dettaglio è trascurato e nulla è lasciato al caso. Risultato? L'immedesimazione del pubblico è totale, immediata e super-efficace, e la sete di saperne di più è insaziabile. Provate voi stessi a vedere il primo episodio di *Demon Slayer* e poi decidere di non guardarlo più e non volerne sapere più nulla: se ci riuscite vi pago da bere. Promesso.

... OK, TIRIAMO LE SOMME

Eccoci dunque giunti alla fine, dopo aver finalmente composto, pezzo dopo pezzo, questo enorme puzzle che raffigura lo straripante successo di quest'opera. A dirla tutta di pezzi ne abbiamo analizzati "soltanto" 10, ma a voler approfondire avremmo potuto esaminarne molti di più. Per le solite ragioni (sintesi e sanità mentale del sottoscritto) ci siamo però limitati a studiare i 10 pezzi più importanti del puzzle, che risultano più che sufficienti ad avere un quadro generale dettagliato delle motivazioni principali per cui *Demon Slayer* ha raggiunto la fama che conosciamo. E qui, i più nippo-fanatici tra di voi, mi rinfacceranno una critica immancabile ed inevitabile. "Per ognuno dei 10 aspetti che hai elencato posso trovarti un'opera, manga o anime che sia, che è superiore a *Demon Slayer*". E a questa critica io rispondo "Sì. Lo so. Hai pienamente ragione... giustappunto".



Koyoharu Gotoge, *Demon Slayer*, cap. 1, 2016.

Tanjiro, tornato dal paese, trova la sua famiglia massacrata... è soltanto l'inizio.

Ed è proprio qui la ragione ultima del successo di quest'opera. È la migliore in assoluto per OGNUNO degli aspetti che abbiamo elencato? Probabilmente no. Ma è l'unica a presentarli TUTTI e a farlo per ognuno in maniera magistrale? Assolutamente sì. Riprendiamo la metafora del puzzle. Immaginiamo ogni opera (manga e/o anime) come un puzzle, in cui ogni pezzo è un tassello del successo di quell'opera: la trama, i personaggi, l'anime stesso, i disegni, i temi trattati ecc... ecco, *Demon Slayer* è allora il puzzle più grande, vario e senza pezzi mancanti che possiate immaginare. Potrete trovare un'altra opera con un puzzle più curato ma più piccolo, o una con un puzzle ancora più grande ma con vari pezzi mancanti, o una con una dimensione analoga ma con dei pezzi quasi sbiaditi... non avete capito? Ok, allora ve lo spiego con i mezzi che abbiamo studiato. *Kimetsu no Yaiba*, come ogni altro manga e anime, è un linguaggio. Come per ogni linguaggio potrete sempre trovarne uno più forbito, uno che ha mille parole in più, uno che ha una musicalità superiore, o uno che è infinitamente più misterioso e antico. Ma in una cosa, il linguaggio di *Kimetsu no Yaiba*, è insuperabile e senza precedenti: è per tutti. E quando dico tutti, intendo TUTTI. *Demon slayer* è un linguaggio universale, che non fa distinzioni o favoritismi, che parla ai giovani e agli adulti, alle donne e agli uomini, agli europei e ai nipponici, ai ricchi e ai poveri, e chi più ne ha più ne metta. E ai giapponesi in particolare sussurra anche qualche segreto all'orecchio. Ma il vero miracolo è che, nel fare tutto ciò, resta trasparente e comprensibile a tutti. In un mondo cosparso di linguaggi anche più profondi ma visceralmente elitari, *Demon Slayer* sceglie di parlare a chiunque senza lasciare fuori nessuno, facendosi così amare da tutti: un vero e proprio miracolo della comunicazione grafica e audiovisiva, in grado di unire ed attirare a sé un pubblico eterogeneo come mai prima d'ora e di creare dei ponti generazionali e culturali mai visti prima.

E questa, per un linguaggio, è la ricetta di un successo ineluttabile.

Sayonara

Ebbene sì. Per l'amarezza di chi avrebbe voluto saperne ancora e per la gioia di chi non ne poteva più, siamo infine giunti al termine del nostro viaggio. Un viaggio che a qualcuno sarà risultato noioso, ad altri estremamente interessante, a qualcuno scontato, e a qualcun altro illuminante. Come già preventivato all'inizio, va da sé che avremmo potuto andare avanti all'infinito, che a ben pensarci qualcosa di nuovo e sconosciuto da apprendere lo si trova sempre, soprattutto quando parliamo, come qui, di metodi di comunicazione e linguaggi a noi in

larga parte sconosciuti. E ovviamente la soggettività di ognuno avrà sempre il diritto di veto finale sul giudizio personale di una qualsiasi opera... ma ora confido che avrete una maggiore consapevolezza nel valutare un linguaggio che, adesso sì, conoscete sul serio. E di certo non saremo diventati improvvisamente degli esperti onniscienti a riguardo, ma in fondo da qualche punto bisogna pur partire, e noi, che decidiate di continuare questo viaggio o no, una partenza più che discreta l'abbiamo fatta. Qua il cinque!

Ma in ogni caso rimane in me la speranza di aver lasciato a tutti voi qualcosa di concreto. E non parlo delle nozioni e delle analisi che abbiamo effettuato qui, quelle potete ritrovarle un po' ovunque... e nel peggiore dei casi potrete sempre tornare a sfogliare queste pagine. No, quello che spero di aver lasciato ad ognuno di voi è un insegnamento, o, ancora meglio, una preghiera: abbiate sempre la pazienza e la maturità di ricercare la verità, informandovi e documentandovi in maniera responsabile. Che magari, poi, il vostro giudizio sarà diverso da quello di qualcun altro, non vi troverete d'accordo, e allora quel pensiero potrà non incontrare la vostra condivisione: ma, anche se così fosse, avrà pur sempre la vostra *comprensione*. E questa, nella comunicazione, è tutto.

Ringraziamenti

Per quanto questa tesi sia stata pensata, ideata e creata dal sottoscritto, la cosa sarebbe stata ovviamente impossibile senza l'ausilio di molte persone che hanno reso possibile tutto ciò. E quindi questa breve pagina di ringraziamenti è dedicata a tutti questi individui, nonché a tutti quelli che nel complesso generale hanno reso possibile e migliore questo lungo viaggio universitario, sia dentro che fuori dalla facoltà.

Parto ringraziando i miei genitori, Barbara e Luca, per avermi permesso di intraprendere questi studi anche dopo un lungo e duro periodo di sbandamento, e per aver avuto la pazienza di vedermeli concludere. Il fatto, poi, che per un anno e più mi abbiano abitualmente chiesto “ma quindi alla fine che cosa studi, che cos'è che fa un designer?”, era preventivato, per cui tutto nella norma. Ringrazio poi anche il professor Salvatore Santuccio, per la sua competenza, la sua pazienza, e il suo appoggio nella realizzazione di questa tesi; senza di lui e le sue rassicurazioni a quest'ora sarei ancora in crisi totale nell'attesa di scegliere un argomento su cui elaborare questa trattazione.

Ringrazio poi gli amici che mi hanno accompagnato in questo viaggio, dentro e fuori dall'università. Ringrazio Valerio Vallorani per avermi fatto da guida e da mentore in questo immenso mondo del “design”. Ringrazio lo Zar Francesco Cesaroni per avermi coperto le spalle su innumerevoli campi di battaglia, tra una giornata di studi e l'altra, quando c'era veramente bisogno di staccare un po'. E ovviamente ringrazio anche il buon vecchio “Nicolino” Gabrielli e suoi detti in dialetto per avermi fatto donare i polmoni alla scienza. Ringrazio Mario Vallese, Giulio Galiè, Sirio Capriotti, e Massimiliano Lapegna, per avermi appoggiato nelle mie folli serate (poi puntualmente trasformate in nottate) dall'organizzazione infinita, nonostante tutti i loro impegni, regalandomi dei momenti di svago leggendari, tra parcheggi impensabili, grigliate folli e nottate horror dal finale sempre scritto. Ringrazio anche Andrea Luzi e Alessio Nociaro, insieme a Streller e Stelvione, per aver sopportato per più di 2 anni questa “brutta persona” che è il sottoscritto, riuscendo al contempo ad alleggerirla enormemente in un periodo estremamente difficile. Menzione d'onore: ringrazio infinitamente Simone Martelli e il suo fatidico “vediamoci Death Note”, per aver dato inizio a quella che è una delle più grandi passioni che mi accompagnano ancora oggi, e senza il quale questa tesi non sarebbe mai stata neppure pensata.

Un paragrafo a parte voglio anche dedicarlo a tutte quelle persone che mi hanno fatto compagnia in questo viaggio alla scoperta di questa passione nipponica, pur senza averle ancora mai neppure incontrate di persona. Un ringraziamento speciale va quindi a tutto lo staff storico di NippoNotes, e in particolare a Marta Lopapa e Martina Bianchi, per aver creato e cresciuto con passione e sacrificio una community di appassionati sana ed accogliente come poche altre, luogo non solo di interessanti notizie e discussioni ma anche di svago e risate sempre pronte. Un ringraziamento va anche alla community stessa e in particolare al mitico Errico M., punto di riferimento assoluto per oggettività e accuratezza nell'analizzare praticamente qualsiasi cosa. Ringrazio poi Drew Malou e la sua meravigliosa sezione commenti, per avermi ispirato più di chiunque altro nella scrittura di questa tesi, fornendomi degli spunti interessantissimi e un luogo sempre pronto a discutere insieme a me i più intricati aspetti dell'animazione, giapponese e non.

Ringrazio infine tutti coloro che hanno accompagnato questo mio percorso ma che potrei accidentalmente aver dimenticato di nominare in questa breve lista (comprese tutte quelle persone che prima di me si sono cimentate in questa analisi condividendo col mondo i loro pensieri). Perché a memoria faccio schifo ma a riconoscenza me la cavo un po' meglio... credo.

A tutti voi, grazie.

Bibliografia e sitografia

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.

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://comicforum.org>, 14-05-2014.

Berndt Jaqueline, “*Manga and ‘Manga’: Contemporary Japanese Comics and their dis/similarities with Hokusai Manga*”, in Jabłoński, Arkadiusz, Stanislaw Meyer, Koji Morita (ed.), *Civilisation of Evolution, Civilisation of Revolution, Metamorphoses in Japan 1900-2000*, Cracovia, Museum of Japanese Art & Technology Manggha, 2009.

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.

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.

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.

Calderone Francesco, *Anime e manga: alla scoperta del fumetto e dell'animazione giapponesi*, Vasto, Caravaggio, 2011.

- Casari Matteo (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo: manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Vignate, Tunué, 2011.
- Cohn Neil, “*A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga*”, Image [&] Narrative, 2011.
- 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, 2012.
- Cohn Neil, “*Framing “I can’t draw”: The influence of cultural frames on the development of drawing*”, in Culture and Psychology, 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, 2013.
- Cohn Neil, Amaro Taylor-Weiner, Suzanne Grossman, “*Framing attention in Japanese and American comics: cross-cultural differences in attentional structure*”, in Frontiers in Psychology, 2012.
- Detti Ermanno, *Il fumetto fra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia Editrice, 1984.
- Eisner Will, *Comics and Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press, 1985.
- Gomasasca 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.

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.

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.

Mccloud Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Harper Collins 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 hiban chizu (Sfida agli studi sui manga: mappa dell'evoluzione della critica)*, Tokyo, NTT Shuppan, 2004.

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

Natsume Fusanosuke, Takeuchi Osamu, *Manga gaku nyūmon (Introduzione allo studio dei manga)*, Kyoto, Mineruva Shobō, 2009.

Pellitteri Marco, *Il Drago e la Saetta: Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008.

Pellittieri Marco, *Mazinga nostalgia - Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation dal 1978 al nuovo secolo*, Latina, Tunué, 2018.

Ponticiello Roberta, Scrivo Susanna (a cura di), *Con gli occhi a mandorla - sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué, 2005.

Posocco Cristian, *Mangart*, Milano, Costa & Nolan, 2005.

Postema Barbara, *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, Ro-

chester, Rochester Institute of Technology, 2013.

Raffaelli Luca, *Le anime disegnate - il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Slovenia, Tunué, 2018.

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

Sarti Davide, *Manga: studio delle caratteristiche grafiche e narrative del fumetto giapponese*, La torre editrice, 2018.

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

Steinberg Mark, *Anime System - Il successo polimediale dell'animazione giapponese*, Latina, Tunué, 2019.

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

Tavassi Guido, *Storia dell'animazione giapponese - Autori, arte, industria, successo dal 1917 ad oggi*, Latina, Tunué, 2012.

Takeuchi Osamu, *Sengo manga gojū nenshi (50 anni di storia del manga dalla fine della guerra)*, Tokyo, Chikuma raiburari, 1995.

Teti Marco, *Generazione Goldrake: l'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni '80*, Mimesis, 2011.

Tezuka Osamu, *Una biografia manga*, Coconino press, 2001.

Tosti Andrea, *Graphic novel - Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, Latina, Tunué, 2016.

Conferenze, *The Locality and Universality of Media Geijutsu: Beyond “Cool Japan”*, International Convention on Manga, Animation, Game and Media Art (ICOMAG), 2011.

<https://mangaunlimited.altervista.org/cosa-sono-i-manga-differenze-tra-manga-e-fumetto-occidentale/>

<https://mangaunlimited.altervista.org/4-principali-motivi-del-successo-di-demon-slayer/>

<https://note.com/midoroma/n/n11d0788d595d>

<https://www.lospaziobianco.it/sbarco-manga-italia-tratto-manga-tunue/>

<https://www.treccani.it/enciclopedia/>

<https://www.aie.it/Cosafacciamo/Studiericerche/Approfondimento.aspx>

https://www.aie.it/Portals/_default/Skede/Allegati/Skeda105-8752-2022.5.19/AIE_Torino_2022_II%20mercato%20del%20fumetto%20in%20Italia_studiericerche.pdf?IDUNI=uf0cy1xzgwf0jd0qkjwcvai8826

<https://parlandodianime.com/come-e-fatto-un-anime/>

https://www.diffen.com/difference/Anime_vs_Cartoon

<https://www.cbr.com/>

<https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons/>

<https://animemotivation.com/anime-vs-american-animation/>

<https://fumettologica.it/>

<https://www.mangaforever.net/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/>

<https://www.nippon.com/en/in-depth/d00667/>

<https://www.animeclick.it/news/92131-demon-slayer-analisi-di-un-fenomeno>

<https://birdmenmagazine.com/2021/05/21/demon-slayer/>

<https://youtu.be/8EJyKOGrlYA>

<https://youtu.be/Uo9GREXbMk8>

<https://youtu.be/6hSPhP5zSpY>

<https://youtu.be/h9SPnxTQWmc>

https://youtu.be/g2v_83FFrSc

<https://youtu.be/tIgWPEnwFuk>

<https://youtu.be/y9BN8W6HNNHk>

https://youtu.be/nKleZkATk_k

<https://youtu.be/gcyrrTud3x4>

Finito di stampare nel mese di ottobre 2022
presso tipografia Adverso s.r.l.s. - Ascoli Piceno

