

ORIENTI OCCIDENTI *Man/Ei-GA: intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo*

Premesse

In linea con il clima di permeabilità intermediale che anima la cultura del Giappone postmoderno nel suo insieme, anche il cinema si è dimostrato, nel corso degli ultimi anni, particolarmente ricettivo rispetto all'influenza da parte di altri media e, in particolare, del *manga*. La complessità e la peculiarità di questa relazione esige tuttavia alcune premesse fondamentali, qualora ci si proponga di fare luce sull'effettivo apporto del fumetto giapponese nei confronti del panorama cinematografico contemporaneo. Occorre innanzitutto sottolineare, da un lato, le dimensioni e l'eterogeneità del fenomeno *manga*; dall'altro, la sua forte incidenza sul più ampio spettro della cultura e della comunicazione giapponesi¹, nonché di tutto un apparato dei consumi a esse intimamente collegato. Assolutamente rilevante ai fini di questa analisi è il fatto che il Giappone sia il primo paese al mondo tanto nella produzione di fumetti quanto



Air Doll

nel loro consumo, e lo sia di gran lunga². Le mastodontiche dimensioni di questo mercato editoriale si accompagnano a una notevolissima varietà di generi, contenuti e stili di cui la pur vivace esportazione estera fornisce una rappresentazione solo parziale. Ciò comporta una prima difficoltà nel definire, a

ORIENTI OCCIDENTI

livello contenutistico e formale, il rapporto tra *manga* e cinema, in quanto l'immagine che deriva dai fumetti importati in Italia e in Occidente, il cosiddetto "stile *manga*", risulta assai riduttiva e spesso limitata a determinate tipologie di pubblicazione: in prevalenza quelle che orbitano intorno a due macro-generi fortemente codificati, ovvero i fumetti indirizzati rispettivamente a un pubblico adolescenziale maschile (*shōnen manga*) e femminile (*shōjo manga*). Senonché, negli oltre sessant'anni trascorsi dalla nascita del *manga* moderno³, esso ha subito significative evoluzioni, di pari passo con l'invecchiamento del suo pubblico fidelizzato e i cambiamenti dell'assetto sociale, diversificandosi in una costellazione di generi e sotto-generi, per lo più strettamente legati a bacini di utenza anagraficamente e socialmente definiti, ciascuno dei quali possiede una chiara cifra tematica e stilistica a sua volta declinabile in un'ampia gamma di sfumature. Premesso ciò, possiamo comunque identificare come stile "medio" del *manga*, adottandolo come termine di riferimento per l'analisi a seguire, quello codificatosi nel tempo nell'ambito delle serie adolescenziali e post-adolescenziali che tuttora rappresentano la porzione più influente del mercato del fumetto giapponese.

Consequente è la forte incisività del *manga*, sia a livello estetico che di contenuti, non solo sul cinema, ma su tutti i campi della cultura e della comunicazione locali, senza esclusioni. Citando Jean-Marie Boissou, il Giappone è "l'unica nazione al mondo nella quale il fumetto è divenuto un medium di massa propriamente detto, onnipervasivo, uno strumento di apprendimento e di socializzazione, un vettore privilegiato d'espressione del subconscio collettivo, e perfino un vero e proprio metodo per conoscere il mondo".⁴ Non solo: a sua volta il *manga* si è dimostrato un efficace ricettacolo di culture e linguaggi diversi, nel suo attingere tanto dalle tradizionali arti figurative cinesi e giapponesi quanto da quelle sceniche, oltre che dal fumetto e dall'animazione occidentali e dal cinema stesso.⁵ Ciò rende più complicato districare la matassa di contaminazioni intermediali per isolare lo specifico contributo del *manga* nei confronti del cinema, in quanto alcuni codici che istintivamente individuiamo come appartenenti al *manga* (anche in ragione della loro estraneità alla sfera culturale nostrana), sono in realtà stati assunti dal cinema per via indiretta, già ibridati e filtrati attraverso il linguaggio degli *anime*, dei videogame, della pubblicità, della televisione.

In quest'ottica, particolarmente significativorisulta l'ascendente che proprio il cinema ha esercitato sul fumetto giapponese sin dalla sua nascita, un legame che sta all'origine del *manga* stesso in quanto è proprio l'impressione di dinamismo conferitagli dall'assunzione delle tecniche di inquadratura e montaggio del linguaggio cinematografico, operata dal "dio del *manga*" Tezuka Osamu nell'immediato dopoguerra, a essere considerata uno dei tratti distintivi del *manga* moderno, non solo rispetto alle forme del fumetto giapponese dei decenni precedenti, bensì anche rispetto a quelle del fumetto americano ed europeo.⁶ Nelle parole di Frederick L. Schodt: "Japanese *manga*, in fact, have deliberately incorporated nearly every camera technique ever invented, from wide angles to close-ups and montages. Many artists also create their stories as if they were film directors, treating their characters as actors and constructing carefully followed scenarios. Understandably, many artists fantasize about being film directors".⁷ Nel corso di questa analisi bisogna quindi tenere conto del fatto che, da sempre, quello tra *manga* e cinema è stato un rapporto bilaterale basato su reciproci scambi che continuano tuttora.⁸

A conclusione di queste premesse, occorre naturalmente menzionare il fatto che il cinema giapponese non è l'unico a trarre linfa dal fumetto, anche a livello formale. Senza addentrarsi in profondità in territori vasti e complessi che non sono competenza di questo saggio, basti citare opere come *Dick Tracy* (1990) di Warren Beatty, *Sin City* (2005) di Robert Rodriguez o il fenomeno dei film tratti da *comics* targati Marvel o DC Comics che negli anni Duemila sono diventati la forma dominante di mainstream hollywoodiano. Nel mondo globalizzato e della rete non si può non tenere conto degli scambi che intercorrono tra le varie cinematografie nazionali, né quindi immaginare il cinema giapponese come un universo interamente chiuso su se stesso e rivolto unicamente a forme di contaminazione autoctone. Basti pensare agli echi del cinema di Tarantino, a sua volta estimatore della cultura pop orientale e vicino al mondo del fumetto,

ORIENTI OCCIDENTI

nelle opere d'esordio di Ishii Katsuhito, che pure attinge a piene mani dal *manga* e che in seguito ha donato, di rimbalzo, il proprio apporto *made in Japan* a *Kill Bill* (2003), in qualità di direttore della sequenza animata ambientata in Giappone. O ancora ai riflessi dell'estetica deformante e iperbolica de *Il favoloso mondo di Amélie* (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, 2001), così vicina a quella del fumetto, su alcuni film di Nakashima Tetsuya, che ne ha estremizzato le forme in maniera del tutto personale, realizzando un cinema barocco che si arricchisce dell'iconografia dello *shōjo manga*. Nondimeno, crediamo che, per dimensioni, eterogeneità e pervasività, l'influsso del *manga* sulla cultura giapponese, e quindi sul cinema, costituisca un fenomeno così unico e a sé stante, da meritare uno studio specifico.

Dal manga al cinema: il boom delle trasposizioni

La fecondità che ancora oggi, nonostante la crisi che lo attraversa, caratterizza il mercato del *manga*, trova un corrispettivo nella vivacità della produzione cinematografica giapponese (per lo meno di quella commerciale) dell'ultimo decennio⁹, di cui il *manga* stesso è in parte responsabile. I due *report* del *Manga to Movies Project*¹⁰ (<http://www.mangamoviesproject.com/publications.html>) attribuiscono il merito di questo successo all'istituzione delle *seisaku-iinkai* (commissioni di produzione), un sistema produttivo e distributivo basato sulla collaborazione tra società diverse che ha preso piede a partire dagli anni Ottanta per poi farsi gradualmente tendenza dominante dalla metà degli anni Duemila in poi. Se il fenomeno delle trasposizioni di *manga* in film non è nato certamente con le commissioni di produzione (i primi esempi risalgono infatti agli anni Trenta), è stato sicuramente alimentato dal clima di transmedialità da esse favorito. Le *seisaku-iinkai* nascono solitamente intorno a un unico progetto specifico, allo scopo di sfruttare su più fronti uno stesso soggetto, massimizzando i profitti e riducendo al minimo i costi e, soprattutto, i rischi. Oltre alle case di produzione e distribuzione cinematografica, entrano solitamente a far parte delle *seisaku-iinkai* case editrici, studi di animazione e di effetti speciali, agenzie di attori, produttori di giocattoli e videogame, emittenti televisive, distributori di supporti home-video, case discografiche, agenzie pubblicitarie, banche, giornali e sponsor vari¹¹. Questo sistema di "franchising", unitamente alla creazione di saghe strutturate su più episodi, genera lunghe e complesse catene mediatiche che si snodano, si diramano e rimbalzano da un supporto all'altro, garantendo al progetto di partenza una maggiore longevità¹² o, in alternativa, una maggiore esposizione qualora le sue singole emanazioni vengano realizzate e distribuite non sequenzialmente bensì simultaneamente.

Centrale è, dato questo contesto produttivo, il ruolo delle case editrici di *manga* nel fornire "storyboard" originali già confezionati e rodati, e pertanto rassicuranti agli occhi degli investitori.¹³ In passato il fenomeno degli adattamenti da fumetto riguardava principalmente le serie animate e le fiction televisive. Tuttavia, a partire da poco prima della metà degli anni Duemila¹⁴ le trasposizioni cinematografiche di fumetti hanno gradualmente assunto un ruolo di primissimo piano, occupando il podio delle classifiche annuali degli incassi, a fianco dei loro parenti più prossimi, i film d'animazione.¹⁵ Alla regia di queste opere non troviamo solo una moltitudine di semi-esordienti intenti a farsi le ossa con film su commissione dopo aver mosso i primi passi nella televisione o nel videoclip, o veterani e artigiani del cinema commerciale come Kaneko Shūsuke (*Azumi 2*, 2009; i due *Death Note*, 2006; *Pride*, 2009), Kitamura Ryūhei (*Alive*, 2002; *Azumi*, 2003; *Sky High*, 2003), Inudō Isshin (*Touch*, 2005) e Takenaka Naoto (*Nowhere Man*, 1999). Troviamo bensì anche "autori" affermati quali Koreeda Hirokazu (*Air Doll*, 2009), Kurosawa Kiyoshi (*House of Bugs*, 2005), Sono Sion (*Himizu*, 2011), Toyoda Toshiaki (*Blue Spring*, 2001; *Crows Explode*, 2014), Ishii Katsuhito (*Shark Skin Man And Peach Hip Girl*, 1998; *Smuggler*, 2011), Yamashita Nobuhiro (*Ramblers*, 2003; *A Gentle Breeze in the Village*, 2007), Shiota Akihiko (*Moonlight Whispers*, 1999; *Dororo*, 2007), Kumakiri Kazuyoshi (*The Ravaged House*, 2004), Anno Hideaki (*Cutie Honey*, 2004) e soprattutto Miike Takashi (*Fudoh – The New Generation*, 1996; *Ichii the Killer*, 2001; *Crows Zero 1 & 2*, 2007-2009; *The Mole Song*, 2013, solo per citare alcune delle molte opere tratte da *manga* che

ORIENTI OCCIDENTI

compaiono nella sua sterminata filmografia). A questi si aggiungono alcuni cineasti promettenti che proprio a partire da traduzioni molto personali di *manga* hanno avviato la loro carriera nel terzo millennio, come Suzuki Matsuo (*Otaku's Love*, 2004) e Ninagawa Mika (*Sakuran*, 2006; *Helter Skelter*, 2012).



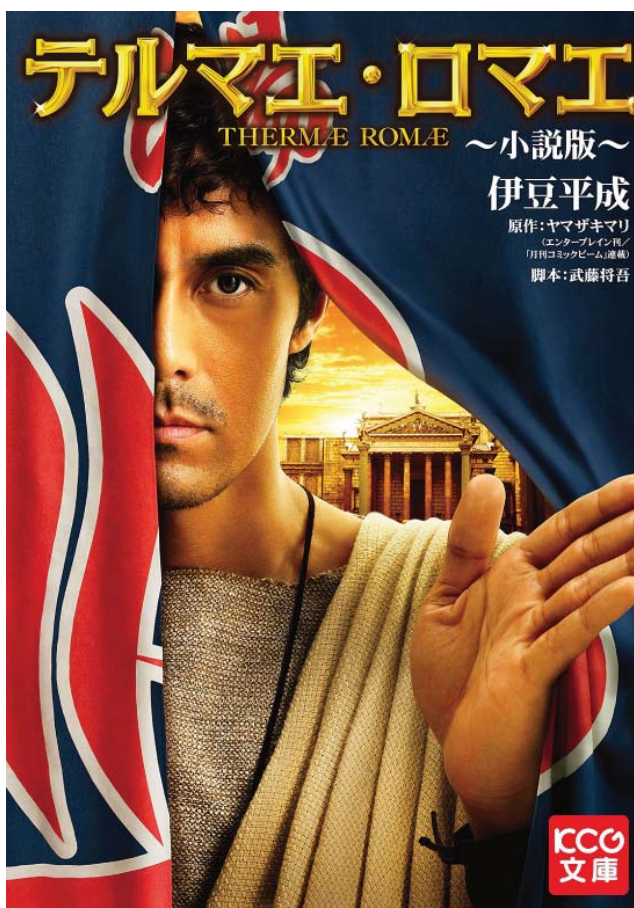
Crows Zero

Gli autori del *Manga to Movie Project* individuano le ragioni di questo cambiamento di tendenza a favore del cinema in diversi fattori: innanzitutto, nel fatto che un adattamento dal vero (come nel caso dei *tv drama* ma diversamente dalle versioni animate) offre maggiori spunti promozionali nel suo differenziarsi dal medium di partenza. Per esempio, un fattore di attrazione aggiuntivo può risultare dalla presenza di divi in carne e ossa come Abe Hiroshi (*The Sword of Alexander* [Tsutsumi Yukihiko, 2007], *Thermae Romae* [Takeuchi Hideki, 2012]) o Matsuyama Ken'ichi (il ciclo *Death Note* e quello di *Gantz* [Sato Shinsuke, 2010-2011]) a incarnare i protagonisti dei *manga*. Ma soprattutto, è rilevante che i film siano rivolti a una platea più vasta e diversificata rispetto a quella che segue le serie animate, che viceversa sono indirizzate a un bacino d'utenza per molti aspetti sovrapponibile a quello dei *manga*. Ne consegue che potenzialmente, nell'ottica delle commissioni di produzione, un buon adattamento cinematografico garantisce anche maggiori margini di incremento delle vendite del *manga* da cui è tratto.

Un altro fattore che ha favorito l'aumento delle trasposizioni cinematografiche basate sui *manga* è costituito dalle nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali, che il cinema consente di sfruttare più efficacemente rispetto alla televisione. Il naturale legame che il fumetto nutre con l'universo del fantastico, la cui rappresentazione su carta non soffre di limiti tecnici e finanziari significativi essendo vincolata unicamente alla fantasia e all'abilità del *mangaka* stesso, ha viceversa rappresentato un ostacolo considerevole alla traduzione dalla pagina allo schermo, in passato. I recenti sviluppi della *computer graphics*, invece, pur non raggiungendo sempre i risultati conseguiti dalle produzioni statunitensi, aprono nuove vie al cinema, facilitando in particolare l'acquisizione di soggetti fantascientifici e

ORIENTI OCCIDENTI

fiabeschi.¹⁶ La grafica digitale consente inoltre di riprodurre su schermo alcune specificità del linguaggio visivo del *manga*¹⁷, come le deformazioni dei corpi e le esagerazioni della realtà impiegate per rendere più "cinetiche" le tavole (ciò avviene per esempio nelle opere di carattere sportivo), o certe soluzioni metalinguistiche ricorrenti nel fumetto comico.



Thermae Romae

Se queste strategie di produzione e marketing donano ossigeno alle case cinematografiche, il rischio è naturalmente che il cinema giapponese si appiattisca su prodotti di facile presa a discapito di forme di cinema più personali e meno vincolate. Ciò nonostante, la varietà di generi e registri insita in un universo così ricco di sfumature e opposti come quello del *manga*, ugualmente prossimo al quotidiano quanto all'eroico, al presente quanto al passato, al triviale quanto al nobile, alla realtà quanto al sogno, garantisce un certo grado di vitalità al fenomeno. È infatti proprio l'estrema eterogeneità del *manga* (che ne differenzia le trasposizioni rispetto a quelle derivanti dai *comics*, pur costituendo questi un fenomeno per certi versi analogo) a generare uno degli aspetti più interessanti e peculiari di questo che ci sembra essere, al di là della qualità dei singoli film, il fenomeno commerciale più significativo della cinematografia giapponese degli anni Duemila, ovvero la nascita di un vero e proprio macro-genere all'interno del quale convivono sottogeneri differenti che spesso hanno più da spartire con quelli propri del *manga*, ciascuno recante un proprio bagaglio di codici estetici e narrativi ben definiti, che non con quelli tradizionalmente

ORIENTI OCCIDENTI

associati al cinema.¹⁸ Solo per citare alcuni dei filoni più battuti, ne sono un esempio le storie di teppisti ambientate nei licei¹⁹ e le storie, rivolte a un pubblico femminile (in crescita nelle sale) che trattano di amori adolescenziali²⁰ o delle travagliate vicende amorose di giovani donne alle prese con l'inseguimento di ideali artistici o professionali.²¹ A queste si aggiungono storie dai toni fiabeschi legate alla tradizione e indirizzate a un pubblico infantile²²; quelle che mescolano fantastico e storico²³; quelle che mostrano un Giappone post-bellico idealizzato con nostalgia²⁴ a cui si contrappongono le rappresentazioni di un immediato futuro distopico²⁵; quelle che rivisitano il *jidai-geki* in chiave postmoderna²⁶, o ancora quelle che si basano su sfide sportive e professionali come metafora di rivalsa sociale o di crescita personale, spesso contrapponendo un personaggio geniale e fuori dagli schemi a un altro che si conforma all'etica dell'impegno²⁷; senza dimenticare, concludendo, il peculiare e variegato filone dell'horror.²⁸



Tomorrow's Joe

Prestiti linguistici e altri elementi di contiguità

Per quanto significativo possa essere, per la cinematografia giapponese, l'apporto delle trasposizioni da fumetto, non è detto che l'adozione dei contenuti e del linguaggio del *manga* sia sempre e solo riconducibile a tale fenomeno. Paradossalmente, film come il dittico *Nana* e *Nana 2* di Ōtani Kentarō, tratti dall'omonima e fortunata serie a fumetti di Yazawa Ai, spartiscono con il linguaggio e le atmosfere dello *shōjo* e del *josei manga*²⁹ molto meno di quanto non facciano opere basate su soggetti originali o letterari quali *Kamikaze Girls* (2004) di Nakashima Tetsuya o, in generale, i film di Iwai Shunji³⁰. Ōtani si limita a portare sullo schermo la trama e i personaggi del fumetto e a riprodurne il più fedelmente possibile tutto l'apparato scenico, altamente codificato, delle ambientazioni, dei costumi, del trucco e delle acconciature. È questa una tendenza comune a numerosi adattamenti che riflettono una maggiore attenzione, da parte degli autori, alla fedeltà all'iconografia dell'originale che non alla verosimiglianza del risultato finale. In molti di essi, tra i quali potremmo annoverare opere pur pregevoli come *Tomorrow's Joe*, *Death Note* e *20th Century Boys*, a questa minuziosa ricostruzione della diegesi del fumetto non corrisponde sempre un'adeguata traduzione del linguaggio del media d'origine, il quale non viene né completamente tradito "a favore del cinema", né pienamente abbracciato tramite un'operazione di stilizzazione e citazione scopertamente e pienamente autoreferenziale come accade invece in analoghe produzioni hollywoodiane (i già citati *Dick Tracy* e *Sin City*). Ne consegue un vago effetto di straniamento prodotto dal divario che si crea tra il registro formale adottato, sostanzialmente piano e realistico, e un rappresentato fortemente iconico e stereotipato come è norma, se non necessità, nel medium *manga*.³¹

ORIENTI OCCIDENTI

Nondimeno, alcuni registi adottano un approccio più radicale che consiste nella riproduzione di un vero e proprio “stile *manga*” che coinvolge gli ambiti dell’inquadratura, della direzione degli attori, del montaggio e delle altre fasi di post produzione. Questo processo di stilizzazione del reale non è tuttavia percepibile solamente come un’operazione artificiosa e di natura squisitamente eccezionale (come era per i due film americani sopra citati), in quanto è agevolato e reso familiare dalla già menzionata pervasività del bagaglio estetico del *manga* e delle sue emanazioni intermediali rispetto all’immaginario comune in cui si bagnano quotidianamente tanto gli autori quanto il pubblico giapponesi. Si tratta quindi di un fenomeno relativamente diffuso, e non limitato a pochi “eccentrici” autori isolati; un fenomeno che riguarda un consistente numero di opere diverse e su diversi livelli. È sufficiente gettare lo sguardo sull’opera complessiva dei due autori più seminali e celebrati all’estero del cinema giapponese contemporaneo, Tsukamoto Shin’ya e Kitano Takeshi, per rinvenirvi “tracce” di *manga* senza troppa difficoltà.³²

Tali elementi di contiguità con il *manga* sono riscontrabili in maniera più evidente in alcuni dei registi più interessanti degli anni Duemila, come Ishii Katsuhito, Sono Sion, Nakashima Tetsuya, Suzuki Matsuo, Matsumoto Hitoshi, Yamashita Nobuhiro, Yoshida Daihachi e Ninagawa Mika. A questi si aggiunge il caso del regista di *anime* Anno Hideaki, passato occasionalmente dietro la macchina da presa, e soprattutto quello di Miike Takashi, il quale, oltre ad aver tradotto in film un considerevole numero di *manga* nel corso degli anni Novanta e Duemila, ha saputo interiorizzarne il linguaggio forse più di chiunque altro in maniera efficace e inventiva. Nelle opere di questi autori, insieme a quelle di una schiera di casi minori che ne hanno seguito occasionalmente la scia, il *manga* non fornisce soltanto *storyboard* pronti da adattare. Oltre a servire occasionalmente da soggetto, esso può infatti assumere un ruolo chiave nel film fornendo spunti su diversi piani. Il grado più elementare di contaminazione tra i due media è costituito dalla presenza dei *manga* a livello di intreccio, come nel caso di *Otaku’s Love* di Suzuki, ambientato nel mondo dei *mangaka*, oppure quello di *Funuke: Show Some Love, You Losers!* (2007) di Yoshida, la cui protagonista è una liceale che aspira a diventare fumettista.³³ Nei film di Ishii, invece, riveste un ruolo particolarmente importante il disegno animato, ma realizzato secondo modalità artigianali e canoni estetici più vicini alla sfera dei *manga* che non a quella degli *anime*.

Un altro punto di congiunzione con il fumetto è costituito dall’acquisizione, da parte del cinema, di temi, contesti, ambientazioni e personaggi di chiara derivazione *manga*. Il ricorso ad archetipi definiti da specifici tratti iconografici (pettinatura, fisionomia, accessori) risulta essenziale in un supporto come il *manga*, in cui una notevole quantità di informazioni tende a passare attraverso l’immagine, piuttosto che tramite la parola.³⁴ Ciò favorisce la nascita, soprattutto in prossimità dei generi d’azione e introspezione per eccellenza, ovvero *shōnen* e *shōjo manga*, di personaggi-icona (ma anche di ambientazioni, situazioni ed espressioni visualmente stereotipate) che, risultando familiari al lettore, consentano all’autore di tralasciare tutta una serie di dettagli per entrare subito nel vivo dell’azione o di meglio concentrarsi sui travagli interiori dei protagonisti.

Il trasferimento dei luoghi comuni del *manga* nel contesto cinematografico avviene a partire da tutto quanto gravita intorno all’universo delle scuole superiori, onnipresente nei *manga* per ragazzi in quanto vi si rispecchia il loro lettore medio. Tra i soggetti non tratti da fumetto che si occupano del mondo dei liceali, menzioniamo, tra i tanti, *Linda Linda Linda* (2005) di Yamashita e, soprattutto, *The Kirishima Thing* (2012) di Yoshida, nel quale ritroviamo molti personaggi e situazioni tipici del *manga* a partire dal protagonista stesso, basato sull’archetipo del ragazzino occhialuto, timido e goffo ma interiormente animato da una forte passione per qualcosa.

Tipici del *manga* sono anche le bande di motociclisti e le pettinature rockabilly di *Kamikaze Girls* e *Hazy Life* (Yamashita Nobuhiro, 1999), l’orfanotrofio di *Party 7* (2000) di Ishii Katsuhito e i buffi caschetti di certi suoi personaggi, che ritroviamo anche nel protagonista di *Symbol* (Matsumoto Hitoshi, 2009). E ancora il bel professore gentiluomo di *Memories of Matsuko* (2006) di Nakashima, le sfere infuocate lanciate dagli *yakuza* di *Dead or Alive: Hanzaisha* (1999) di Miike, il riporto da *salaryman* dei bizzarri

ORIENTI OCCIDENTI

alieni di *Big Man Japan* (Matsumoto, 2007) e *Funky Forest: The First Contact* (Ishii Katsuhito, Ishimine Hajime e Miki Shun'ichirō, 2005), le ragazzine gravemente malate di *Memories of Matsuko* (2006) e *Paco and the Magical Picture Book* (2008) di Nakashima, i personaggi con le orecchie da gatto in stile *moe* presenti in quest'ultimo film, gli *otaku* e i *cosplayer* che compaiono nelle opere di Suzuki, e infine il duro addestramento da prostituta della Matsuko di Nakashima e quello da pervertiti cui si sottopone strenuamente il protagonista di *Love Exposure* (Sono Sion, 2008) al fine di apprendere l'acrobatica arte di fotografare le mutandine delle ragazze (altro luogo comune del *manga*): entrambi parodia dell'etica del *ganbaru* (impegnarsi) e del *gaman* (sopportare), onnipresente nel fumetto giapponese. Un particolare posto occupano infine i supereroi sui generis, ritratti con un'ironia velata di tristezza e squallore che li distanzia dai loro colleghi d'oltreoceano. Tra di questi, ricordiamo il bistrattato "Big Man Japan" di Matsumoto (che ritorna sul tema del superuomo in *Symbol*, in cui compaiono simultaneamente una sorta di assurda e inconsapevole divinità in pigiama e un fantomatico lottatore di wrestling messicano chiamato Escargot Man), il professore in crisi che veste i panni di Zebraman nell'omonimo dittico (2004-2010) di Miike Takashi (il quale si è cimentato anche con due celebri eroi degli schermi giapponesi: Yattaman e Ultraman), il pervertito Captain Banana di *Party 7* e naturalmente l'ambiguo e pericolosissimo otaku-supereroe-assassino Ichi "the Killer" (questo si tratto da un *manga*, portato al cinema, ancora una volta, da Miike). Per concludere, citiamo, più in generale, il gusto di tutti i registi citati per il non-sense, l'onirico, il demenziale, il triviale, lo scatologico, il *kawaii* (carino) e, occasionalmente, il *gore*: tutti elementi non di rado accostati e mescolati tra loro in quel clima di compresenza degli opposti che è un altro tratto tipico del fumetto giapponese, in cui spesso il tragico e il comico vanno a braccetto.

Sul piano delle tecniche narrative, forse il prestito più evidente si formula nell'uso frequente di un espediente non così comune al cinema quanto nei *manga*, ovvero quello della narrazione in prima persona, tramite la quale la voce *over* dei protagonisti commenta le immagini del film al passato o addirittura al presente.

Per quanto concerne gli stilemi registici, invece, possiamo individuare alcuni tratti ricorrenti di vicinanza al *manga* (sempre al netto della "visual diversity"³⁵ che caratterizza la sfera dello stesso). Innanzitutto l'utilizzo di immagini statiche, non solo sotto forma di *stop frame* che solitamente congelano l'immagine sui volti degli attori, ma anche attraverso una formula più efficace che consiste nel fermare l'azione della scena in divenire, mentre la macchina da presa continua a girare. Questo effetto, che rileviamo anche nel cinema di Kitano e che vanta origini antiche nelle *mie* del *kabuki*, pose dinamiche assunte dagli attori che "come un punto esclamativo visuale (...) arrestano l'azione dello spettacolo e ne intensificano l'emozione"³⁶, carica le inquadrature di una particolare tensione dinamica, analogamente alle tavole del *manga* che sono immobili eppure animate da elementi grafici interni alle vignette (linee cinetiche, deformazioni ottiche, onomatopée ad alto impatto visivo) e strutturali (cornici sformate, sfondate, diseguali).³⁷ Un altro modo in cui il cinema si avvicina al fumetto, soprattutto nei film di Miike e in quelli di Ishii, riguarda il montaggio, impiegato, attraverso ellissi e *jump-cut*, per frammentare la continuità del flusso temporale, come avviene giocoforza nel fumetto in cui la figura dell'ellissi è intimamente legata alla natura del mezzo.³⁸ Ulteriore meccanismo comune al *manga* consiste nella dilatazione temporale, soprattutto in occasione di momenti chiave ai fini di una "rappresentazione del tempo interiore del personaggio".³⁹ Ciò può avvenire sia, come si è detto, attraverso l'uso del fermo-immagine, sia attraverso la moltiplicazione dei quadri e l'uso insistito di dettagli⁴⁰, ripetizioni e inserti di vario genere (talvolta animati). Infine, è da notare come certi effetti di montaggio che suggeriscono una contiguità tra campi diversi e distanti, come avviene per esempio in *Matsuko*, ricordino strategie analoghe caratteristiche della composizione delle tavole dello *shōjo manga*, in cui le vignette sfumano le une nelle altre invece di essere rigidamente separate.

ORIENTI OCCIDENTI



Funuke: Show Some Love, You Losers!

A livello di inquadratura, è degna di menzione la cospicua ricorrenza di effetti di distorsione dell'immagine, che enfatizzano l'impressione di inverosimiglianza, operati attraverso lenti grandangolari o con l'ausilio del digitale (che consente di rimpicciolire e modellare i personaggi come in *Welcome to the Quiet Room* [2007] di Suzuki o ingrandirne la testa con effetto "super deformed"⁴¹). Spesso tali effetti entrano in risonanza con una recitazione fortemente improntata all'eccesso, e con una organizzazione in chiave iperbolica del profilmico (trucco esagerato, acconciature improbabili, moltiplicazione degli oggetti di scena, colori accesi – nonostante il *manga* sia di per sé in bianco e nero). Il più delle volte questi effetti producono, come è tipico nel *manga*, una "comicità fortemente grafica, corporea, basata in gran parte sullo stesso impatto delle immagini"⁴². Allo stesso tempo, il senso di stilizzazione ed eccesso che essi trasmettono va a compensare il divario ontologico che separa il fumetto dal cinema, allontanando quest'ultimo dal realismo suggerito dalla fotografia verso forme di astrazione che invece sono connaturate al disegno.⁴³ Ugualmente presente è, infine, la suddivisione dell'inquadratura attraverso l'uso dello *split screen* o di simili tecniche digitali di montaggio simultaneo, che riproducono l'effetto delle vignette sulla pagina. Particolarmente evidente il rimando intertestuale nel finale di *Funuke*, in cui l'immagine viene frazionata in riquadri separati da linee bianche, in una esplicita riproduzione delle vignette di un *manga*. Per concludere, un altro chiaro riferimento al *manga* è presente nell'impiego degli sfondi, che nel fumetto giapponese si caricano spesso di funzioni aggiuntive, enfatizzando il tono della scena, ospitando rappresentazioni grafiche dello stato d'animo dei personaggi o suggerendone il movimento tramite l'utilizzo di linee cinetiche. Questa particolare relazione tra personaggio e sfondo (che per esempio può farsi improvvisamente nuvoloso accogliendo allo stesso tempo elementi estranei alla diegesi come il suono del mare in un interno e il vento che scompiglia i capelli del personaggio, colto in un momento di enfasi), spesso assume al cinema connotati di ironico svelamento della finzione, ma talvolta è anche funzionale alla creazione di atmosfere sospese (si pensi per esempio alla scena di *Ping Pong* in cui, durante un incontro, il tempo si sospende e si dilata, facendosi soggettivo e adattandosi così alla velocità dei pensieri e dei sentimenti che affollano i cuori dei protagonisti, mentre tutto intorno a loro scompare colorandosi di bianco).⁴⁴ Espedienti simili rientrano nel più generale utilizzo di un ricco bagaglio "ideografico" precipuo del *manga*, attraverso il quale il fumetto giapponese esprime, con la capacità di sintesi che lo contraddistingue, concetti complessi in forma stilizzata, così da renderli

ORIENTI OCCIDENTI

istantaneamente fruibili dal lettore avvezzo a interpretarli. I registi summenzionati giocano con questo insieme di codici sforzandosi di riprodurli sullo schermo, talvolta integrandoli nella diegesi (pensiamo al corpo del protagonista di *No One's Ark* di Yamashita che si sgonfia letteralmente per la vergogna; alla luce rossa che, come una fiammata, illumina il volto della dottoressa-vampiro di *Paco* quando si arrabbia, accompagnata da grida extradiegetiche; ai motivi floreali e agli spazi mentali nei quali registi come Iwai, Nakashima o Ninagawa inseriscono i loro personaggi in momenti di particolare introspezione). Più spesso, i codici iconografici del *manga* vengono giustapposti in sovrimpressione o accostati tramite montaggio, sotto forma di disegni o animazioni digitali (simboli, scritte, motivi floreali, scintillii, bolle di sapone, "gocce della vergogna", lacrime, fulmini, fumo), assumendo funzioni metaforiche o didascaliche.



Kamikaze Girls

Non tutti gli espedienti di questo genere sono direttamente riconducibili al *manga*: si pensi, a proposito di *Memories of Matsuko*, all'impiego di sottotitoli da *karaoke* durante le sequenze musicali, o all'esternazione dei sentimenti dei protagonisti tramite riprese di talk show o di telefilm immaginari che compaiono sugli schermi televisivi (in maniera analoga a quanto accadeva in *Amélie*). È tuttavia lo stesso ricorso a mezzi grafici e simboli iconici al fine di caricare l'immagine di significati ulteriori, a costituire uno dei legami più forti instaurati, da questa generazione di registi, con la sfera del *manga*.

Giacomo Calorio

Note

1. Emblematiche in questo senso le parole dello scrittore Takahashi Gen'ichirō: "In Giappone, quando si pensa di inserire in un romanzo qualcosa che ogni lettore conosca, vengono subito in mente i *manga*. Se Kafka e *Dr. Slump* fossero letti nella stessa misura, non mi farei problemi a servirmi anche del primo", Gianluca Coci, *Takahashi Gen'ichirō: il romanzo giapponese tra postmoderno e avant-pop*, in (a cura di) Matteo Casari, *Culture del Giappone contemporaneo*, Tunué, Latina 2011, p. 127.
2. "Un mercato enorme, che da solo è dieci volte maggiore di quello del resto del pianeta", Jean Marie.

ORIENTI OCCIDENTI

Boissou, *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina 2001, p. 68.

3. Sebbene la nascita del manga moderno venga fatta risalire al 1947, data di pubblicazione di *La nuova isola del tesoro* di Tezuka Osamu, quella del fumetto giapponese nelle sue forme più primitive è di per sé collocabile intorno ai primissimi anni del Novecento, e vanta inoltre precedenti più antichi risalenti al secolo precedente. Per una storia più esaustiva del fumetto giapponese, si rimanda al sopraccitato testo di Boissou.

4. Jean-Marie Boissou, *op. cit.*, p. 55.

5. “I *manga* costituiscono un caso particolare di un fenomeno più generale che coinvolge molti aspetti dell’arte e della cultura tra Giappone e mondo occidentale. Certo è che per la loro fruizione da parte di larghe fasce della popolazione, per la diffusione su scala planetaria non solo delle storie, ma anche dei gadget, dei giochi, del merchandising e delle mode, i *manga* sono diventati quasi per antonomasia l’elemento che ha potuto produrre forme di ibridazione tra le più imponenti ed efficaci, emblemi della società multiculturale e multimediale in cui viviamo.”, Marcello Ghilardi, *Filosofia nei manga – Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Mimesis, Milano 2010, p. 39.

6. “His first contribution, and what made him a staggering force well before his flirtations with animation, was Tezuka’s revolutionary “cinematic” visual style. Pre-war *manga* magazines, like their ukiyo-e and kibyoshi predecessors, had a characteristically static panel structure. [...] Today many American newspaper comic strips employ a similarly static, theatrical visual frame. Tezuka’s *manga* were not theatrical, but cinematic. His point of view did not remain static but zoomed in, looked up, down, peered through foreshortened cracks, whooshed through motion-blurs, showed close-ups, panoramas, characters reflected in dripping blood or staring eyes, all the dynamic visual tricks which separate film from stage”. Ada Palmer, “Film is Alive: The manga Roots of Osamu Tezuka’s Animation Obsession”, 2009, p. 2 <http://www.asia.si.edu/film/tezuka/essays/Tezuka_Palmer.pdf> (ultimo accesso 20 febbraio 2014).

7. Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan – Writings On Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, 2011, p. 282.

A proposito della rivoluzione formale attuata da Tezuka, Schodt nota anche: “Osamu Tezuka helped revolutionize the art of comics in Japan by decompressing story lines. Influenced by American animation in particular, instead of using ten or twenty pages to tell a story as had been common before, Tezuka began drawing novelistic *manga* that were hundreds, even thousands of pages long, and he incorporated different perspectives and visual effects—what came to be called ‘cinematic techniques.’ Other artists in America, such as Will Eisner, had employed camerallike effects a decade earlier, but combining this technique with the decompression of story lines was new.”, *Ivi*, p. 25.

8. Possiamo ritrovare esempi recenti di scambi bilaterali, da un lato, nelle numerose citazioni cinematografiche del *mangaka* Oku Hiroya, autore di *Gantz* (serie a sua volta adattata per il cinema), che si spinge a “rubare” i volti di star hollywoodiane come Angelina Jolie e George Clooney, o giapponesi come Kitano Takeshi e Yakusho Kōji, per applicarli ai suoi personaggi. Dall’altro, nella carriera stessa di un autore come Ishii Takashi, che nasce come *mangaka* per poi passare a una proficua attività di regista. Schodt gli dedica il capitolo *Manga Artista as Film Director*, *Ivi*, pp. 282-286.

9. Dal 2002 al 2012, le produzioni locali hanno subito una graduale impennata, passando dai 293 film realizzati nel 2002 (una cifra grosso modo in linea con quelle dei due decenni precedenti) al picco di 554 raggiunto nel 2012, con una media annuale stabile intorno ai 400. Per i dati a partire dal 1955: *cfr.* “Statistics of Film Industry in Japan”, <http://www.eiren.org/statistics_e/index.html> (ultimo accesso 20 febbraio 2014).

Per un confronto, si vedano inoltre i dati relativi alle produzioni italiane nel medesimo periodo, la cui media annuale si aggira intorno al centinaio: *cfr.*, “Dati sul cinema italiano”, <<http://www.anica.it/online/index.php/studi-anica/dati-sul-cinema-italiano.html>> (ultimo accesso 20 febbraio 2014).

ORIENTI OCCIDENTI

10. Woojeong Joo, Rayna Denison, Hiroko Furukawa, “Transmedia Japanese Franchising (2013) e Japan’s manga, Anime and Film Industries”(2013), University of East Anglia/Arts & Humanity Research Council, *passim*. <<http://www.mangamoviesproject.com/publications.html>>(ultimo accesso 20 febbraio 2014).

11. Cfr. Maria Roberta Novielli: “Un sistema estremamente complesso che, per contro, comporta la parcellizzazione e diminuzione dei capitali destinati a ciascun prodotto, richiedendo di conseguenza l’apporto economico di nuove sfere esterne a quelle di diretta pertinenza, cioè gli sponsor. È per questo che si moltiplicano in questi anni le cosiddette “produzioni satellite”, legate cioè a un singolo titolo e destinate poi a svanire dopo la sua distribuzione. Ma è anche a causa di questo nuovo sistema vagamente ‘usa e getta’ che diventa sempre più difficile la realizzazione di opere di importante impegno di budget e stile.”, *Il cinema giapponese nell’era multimediale*, in Matteo Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo*, Tunué, Latina 2011, p. 140.

12. Cfr. “Da un punto di vista tecnico, la traduzione dall’uno all’altro medium induce a un alto livello di sofisticazione, così come l’incipit artistico, dovendosi reinventare a seconda del contenitore, troverà nuove ispirazioni e nuovi linguaggi con cui arricchirsi – finché il soggetto, passato nel frattempo attraverso l’ultimo frantoio dei remake-prequel-sequel, non si sarà del tutto inaridito. Tale sistema non stupisce se si pensa che, tradizionalmente, l’arte giapponese non solo non teme l’imitazione, ma da secoli la esalta perché indice della capacità tecnica dell’artista di riprodurre un oggetto con l’unica variante della sfumatura emotiva.”, *Ivi*, 135-136.

13. Cfr. “[Manga] is routinely used as a source material for anime, film, TV dramas, games and ancillary merchandise. There are several reasons why the adaptation of manga has become such a popular custom. Firstly, manga sources can save time and money by acting as blueprints for the planning and development of a franchise. Secondly, a manga original can act as a storyboard during the production process, allowing investors and production staff to easily create adaptations and advance towards a clear collective goal. Thirdly, manga originals with established popularity can be effective tools for starting a new transmedia project, reassuring potential partners about the pre-existing market for the selected material. In other words, the established popularity of a manga original can function as a standard for predicting the commercial viability of adapted works and can guide seisakuiinkai partners in making appropriate investment and marketing decisions”. Woojeong Joo, Rayna Denison, Hiroko Furukawa, *Transmedia Japanese Franchising* (2013), *cit.*, p. 16.

14. In concomitanza con la maggior visibilità acquisita dalle proiezioni di film giapponesi grazie anche all’aumento dei multi-sala, *cfr. Ivi*, pp. 19, 37 e *passim*.

15. Cfr. “Movies With Box Office Gross Receipts Exceeding 1 Billion Yen”, <http://www.eiren.org/boxoffice_e/index.html> (ultimo accesso 20 febbraio 2014).

16. Per esempio, rispettivamente, *Gantz*, *Kyashan – La rinascita* (Kazuaki Kiriya, 2004) e *Returner* (Yamazaki Takashi, 2006), e i due *Kitarō* (Motoki Katsuhide, 2007-2008), *The Great Yokai War*, (Miike Takashi, 2005) e *Ninja Kids* (Miike Takashi, 2011).

17. Cfr. Elisabetta Di Stefano, *Cinema, fumetto e videogioco: per un’estetica del divertimento*, in *The Rope 4/5 – Ritorni al Neofigurativo*, Falsopiano, Alessandria 2010, pp. 76-78.

18. “This suggests that *manga* ‘jishsha eiga’ (live action *manga* films) – are emerging as a dominant new meta-genre within Japanese film production. These live action adaptations do not follow the logic of a single *manga* genre, nor do they adhere to film genres per se; instead, they work across a plethora of popular genres that span across contemporary Japanese culture. These include genres that are less common in Hollywood cinema, such as ‘gourmet’ *manga* adaptations, which focus on aspects of global culinary culture, or film adaptations from the salary man genre. In this regard, the use of *manga* as content for film adaptations has been reshaping the generic content of Japanese cinema. This means that everything from art cinema to the most populist of Japanese films can be made from *manga* sources,

ORIENTI OCCIDENTI

and it also means that film genres are changing, becoming more closely aligned to genres popularised elsewhere in Japanese culture.”, Woojeong Joo, Rayna Denison, Hiroko Furukawa, *Japan's manga, Anime and Film Industries* (2013), cit., p. 40.

19. Tra i tanti, citiamo *Crows Zero*, *For Love's Sake* (Miike Takashi, 2012), *Blue Spring*.

20. Tra i tanti, *Love.Com* (Ishikawa Kitaji, 2006), *Last Quarter* (Nikai Ken, 2004), *A Gentle Breeze in the Village*.

21. Tra i tanti, i due *Nana* (Ōtani Kentarō, 2005-2006), *Strawberry Shortcakes* (Yazaki Hitoshi, 2006), *Honey and Clover* (Takada Masahiro, 2006), i due *Nodame cantabile* (Takeuchi Hideki, 2009-2010), *Love My Life* (Kawano Kōji, 2006).

22. I due *Kitarō*, *The Great Yokai War* (tratto da un romanzo di Aramata Hiroshi ma evidentemente ispirato all'opera del mangaka Mizuki Shigeru, che compare in un cameo), *Ninja Kids*, *Nin x nin: Ninja Hattori-kun* (Suzuki Masayuki, 2004).

23. *Thermae Romae 1 e 2*.

24. Le serie *Always* (Yamazaki Takashi, 2005-2012) e *20th Century Boys* (Tsutsumi Yukihiko, 2008-2009).

25. Ancora *20th Century Boys*, *Death Note*, *Ikigami: The Ultimate Limit* (Takimoto Tomoyuki, 2008).

26. *Sakuran*, *Azumi*, *The Sword of Alexander*.

27. Tra i tanti, citiamo *Ping Pong* (2002) e *Tomorrow's Joe* (2011) entrambi di Sori Fumuhiko, *Touch*, *The Prince of Tennis* (Abe Yūichi, 2006), *Space Brothers* (Mori Yoshitaka, 2012), la serie *Sea Monkeys* (Hasumi Eiichirō, 2004-2012).

28. Significative le trasposizioni di *manga* di Itō Junji, Umezū Kazuo e Hino Hideshi.

29. Il primo indirizzato alle adolescenti, il secondo alle giovani donne, ma spesso i due generi sfumano l'uno nell'altro.

30. Cfr. Jose Montaña Muñoz, “Un cine contaminado de cómic: el manga-eiga de Shunji Iwai”, *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos* n. 17, gennaio 2014, pp. 102-109, <<http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=187>> (ultimo accesso 20 febbraio 2014).

31. Sul carattere iconico dei personaggi dei fumetti, e dei *manga* in particolare: cfr., Cristian Posocco, *MangArt*, Costa & Nolan, Milano 2005, pp. 66-74.

32. Per esempio, in Tetsuo la contiguità con il fumetto giapponese si esprime nella prevalenza di azione e immagine sulla parola; nella frammentazione visiva operata dal montaggio frenetico; nell'uso frequente del dettaglio; nelle dilatazioni e contrazioni temporali; nella densità dei parossismi; nelle atmosfere cyberpunk, apocalittiche e surreali; nel suo affrontare temi cari al *manga* quali quelli della mutazione, del superomismo, della perdita dell'identità; nella spregiudicatezza di alcune soluzioni visive a forte impatto (specialmente in riferimento alla violenza e alla sessualità). Per quanto riguarda il cinema di Kitano, esso presenta punti in comune con il *manga* sia a livello tematico (si pensi alla prossimità de *Il silenzio sul mare* [1991] e *Kids Return* [1996] con le situazioni del *manga* sportivo, o agli sketch surreali e infantili di *Getting Any?* [1994], *Takeshi's* [2005] e *Kantoku Banzai!* [2007] che richiamano invece il *gag manga*), sia soprattutto a livello stilistico nella composizione di quadri statici eppure carichi di tensione che sembrano vignette; nel frequente ricorso a un montaggio ellittico che riproduce una delle caratteristiche obbligate del fumetto, ovvero il frazionamento dell'unità temporale in riquadri; e infine nell'uso di didascalie ed elementi ideografici in sovrapposizione, nonché nell'importante ruolo conferito al disegno, in *Hana-bi – Fiori di fuoco* (1997), *L'estate di Kikujiro* (1999) e *Achille e la tartaruga* (2008).

33. Vale la pena ricordare che il mondo dei mangaka è al centro anche di *Tokiwa: The Manga Apartment* (1996) del compianto Ichikawa Jun.

34. “In Giappone, a raccontare, a parlarci, sono tutti gli elementi costitutivi della pagina del fumetto, non solo il testo”. Cristian Posocco, *op. cit.*, p. 109.

ORIENTI OCCIDENTI

35. Frederik L. Schodt, *op. cit.*, p. 26.
36. James R. Brandon, William P. Malm, Donald H. Shively, *Studies in Kabuki. Its Acting, Music and Historical Context*, East-West Center, Honolulu 1978, p. 84.
37. Cfr. Marcello Ghilardi, *op. cit.*, pp. 55-57.
38. “Limite invalicabile (...) del suo peculiare linguaggio”, Alessandro De Filippo, Ivano Mistretta, *Sequenze – Tempo e movimento nella narrazione tra cinema e fumetto*, Bonanno Editore, Roma 2009, p. 271.
39. *Ivi.*, p. 275.
40. Circa l’uso del dettaglio in Miike: cfr. Dario Tomasi, *Frammenti di stile e scritture d’autore*, in Giovanni Spagnoletti e Dario Tomasi (a cura di), *Il cinema giapponese oggi – Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 72-73; Marco Dalla Gassa, *Lo spillo nell’occhio. La violenza e le sue “forme”*, in Dario Tomasi (a cura di), *Anime perdute – Il cinema di Miike Takashi*, Il Castoro 2006, *passim*.
41. Stile di disegno caricaturale che accentua il lato “kawaii” (carino) dei personaggi esagerandone i tratti infantili, ovvero ingrandendone la testa e rimpicciolendone il corpo.
42. Cristian Posocco, *op. cit.*, p. 95.
43. Seguendo quanto scritto, a proposito del processo di “cartooning” e dell’estetica “dell’artificio”, da Michael Cohen in *Dick Tracy – In Pursuit of a Comic Book Aesthetic*, in Ian Gordon, Mark Jancovich, Matthew P. McAllister (a cura di), *Film and Comic Books*, *op. cit.*, *passim*.
44. Circa l’omissione degli sfondi nel *manga*, cfr. Cristian Posocco, pp. 75-76.