



POLITECNICO  
MILANO 1863

**STUDENTE:**  
ALICE ABBATE  
941907

## **TRA COMICS E MANGA**

Analisi e differenze tra fumetti occidentali e giapponesi nei confronti del pubblico femminile

**RELATORE:**  
SALVATORE  
ZINGALE

Politecnico di Milano, Scuola del Design  
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione  
A.A. 2020/2021



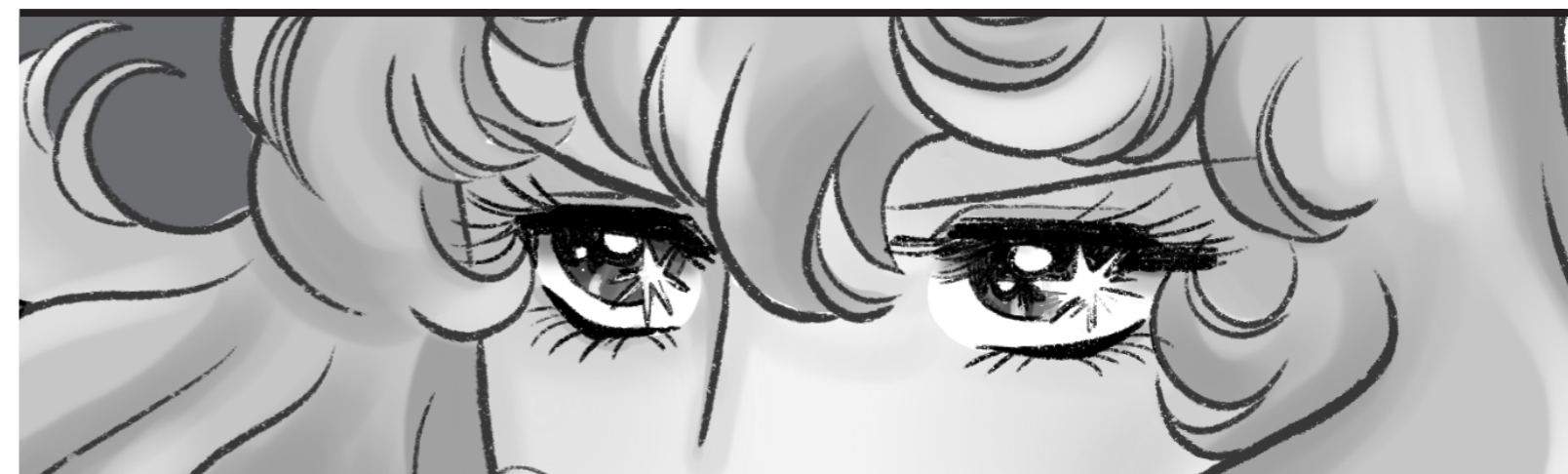
## *TRA COMICS E MANGA*

Analisi e differenze tra fumetti occidentali e giapponesi nei confronti del pubblico femminile

**Studente**  
Alice Abbate, 941907

**Relatore**  
Salvatore Zingale

Politecnico di Milano, Scuola del Design  
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione  
A.A. 2020/2021



# Indice

Abstract | 9

Introduzione | 11

## **1. Il fumetto: un medium di immagini**

1.1 Fumetto | 15

1.1.1 Cosa si intende per fumetto | 16

1.1.2 Fumetto come segno | 18

1.1.3 Definizione del termine: fumetto | 19

1.2 Manga | 22

1.2.1 Etimologia della parola manga | 22

1.2.2 Definizione di manga | 24

1.2.3 Gli story manga | 25

1.3 Rapporto tra fumetto e manga | 27

## **2. Target e Generi**

2.1 Classificazioni in Occidente | 31

2.2 Classificazioni in Giappone | 34

2.2.1 Classificazione esterna | 34

2.2.2 Classificazione interna | 37

## **3. Storia del fumetto per ragazze**

Una premessa sui fumetti per ragazze | 41

3.1 I comics in Usa | 44

3.1.1 Dalle origini agli anni Quaranta | 44

3.1.2 I fumetti per adolescenti e romantici | 49

3.1.3 Dagli anni Sessanta agli anni Ottanta | 52

3.2 La bande-dessinée in Francia e Belgio | 54

3.2.1 La Francia dalle origini agli anni Settanta | 54

3.2.2 Il Belgio ed Hergé | 57

3.3 Il fumetto in Italia | 58

3.3.1 Dalle origini agli anni Quaranta | 58

3.3.2 Dagli anni Cinquanta agli anni Ottanta | 60

3.3.3 Anni Novanta in Europa e America | 63

### 3.4 Gli shōjo manga in Giappone | 65

3.4.1 Il concetto di “shōjo” | 65

3.4.2 Le origini del manga | 66

3.4.3 Verso lo shōjo manga: il *jojōga* | 69

3.4.4 Gli inizi: anni Cinquanta-Sessanta | 75

3.4.5 Il Boom: anni Settanta-Ottanta | 79

3.4.6 Tra crisi e riscatto femminile: gli anni Novanta | 81

### 4. Caratteristiche grafiche

#### 4.1 L'icona 89

4.1.1 I personaggi 94

#### 4.2 Gli sfondi 106

#### 4.3 Le onomatopee 114

4.3.1 Onomatopee occidentali 114

4.3.2 Onomatopee giapponesi 117

### 5. Caratteristiche narrative

#### 5.1 Le vignette | 123

5.1.1 Il contenuto delle vignette | 124

5.1.2 la forma delle vignette | 130

5.1.3 La forma e il contenuto: il layout | 136

#### 5.2 Il plot | 144

5.2.1 Strutture nei manga | 145

5.2.2 Le ambientazioni nei manga | 149

5.2.3 Tematiche ricorrenti | 151

5.2.4 Strutture nei comics | 155

5.2.5 Le ambientazioni nei comics | 157

5.2.6 Tematiche ricorrenti | 157

### 6. Lady Oscar e Wonder Woman a confronto

#### 6.1 Le Rose di Versailles | 165

6.1.1 Il personaggio: Lady Oscar | 168

6.1.2 Analisi di alcune tavole | 170

#### 6.2 Wonder Woman | 174

6.2.1 Il personaggio: Wonder Woman | 176

6.2.2 Analisi di alcune tavole | 178

#### 6.3 Due eroine a confronto | 182

### 7. Ibridazioni e nuove tendenze

#### 7.1 L'influenza degli shōjo in Occidente | 186

#### 7.2 Ultime tendenze: i global manga | 194

7.2.1 Caso studio: *W.I.T.C.H.* | 199

7.2.2 Caso studio: manga shōjo italiani | 204

Conclusioni | 211

Indice delle figure | 215

Bibliografia | 223

Ringraziamenti | 231

# Abstract

La nascita del fumetto risale, arbitrariamente, alla fine del 1800 negli USA come strumento di comunicazione per le masse. Nello stesso periodo, in Giappone, nasce il manga, anch'esso come mezzo di comunicazione e intrattenimento per il popolo. I due media nel corso della storia si sono sviluppati in maniera differente, sia per quanto riguarda l'aspetto grafico che narrativo. L'elaborato si pone come obiettivo il confronto e lo studio dell'alterità tra fumetto occidentale e orientale nell'ottica della produzione dedicata ad un pubblico adolescente femminile, poiché permette di indagare su aspetti comunicativi particolarmente interessanti rispetto alle altre pubblicazioni. Approfondendo alcuni generi, come fumetti romantici, adolescenziali e *shōjo manga*, si studiano, dal punto di vista semiotico, alcune caratteristiche grafiche, come stile di disegno, rappresentazione di volto e corpi, impaginazione, e caratteristiche narrative, come tecniche, ambientazioni e tematiche ricorrenti.

Attraverso il confronto tra due opere di rilievo, ovvero *Le Rose di Versailles* e *Wonder Woman*, si forniscono al lettore gli strumenti per la comprensione del linguaggio del fumetto e vengono poste le basi per affrontare l'ultima parte dell'elaborato, ovvero le opere ibride, nate dall'incontro e dalla fusione del fumetto e del manga negli ultimi vent'anni, dove la produzione per ragazze ha avuto un ruolo fondamentale. Approfondendo le ultime tendenze nate tra Est e Ovest, viene infine proposto al lettore uno sguardo sul possibile futuro del fumetto e sull'evoluzione del suo linguaggio visuale.

# Introduzione

Questa tesi si propone di indagare su due tipologie di fumetto, quella occidentale e quella orientale, considerando il loro rapporto di identità e alterità in relazione al pubblico adolescente femminile.

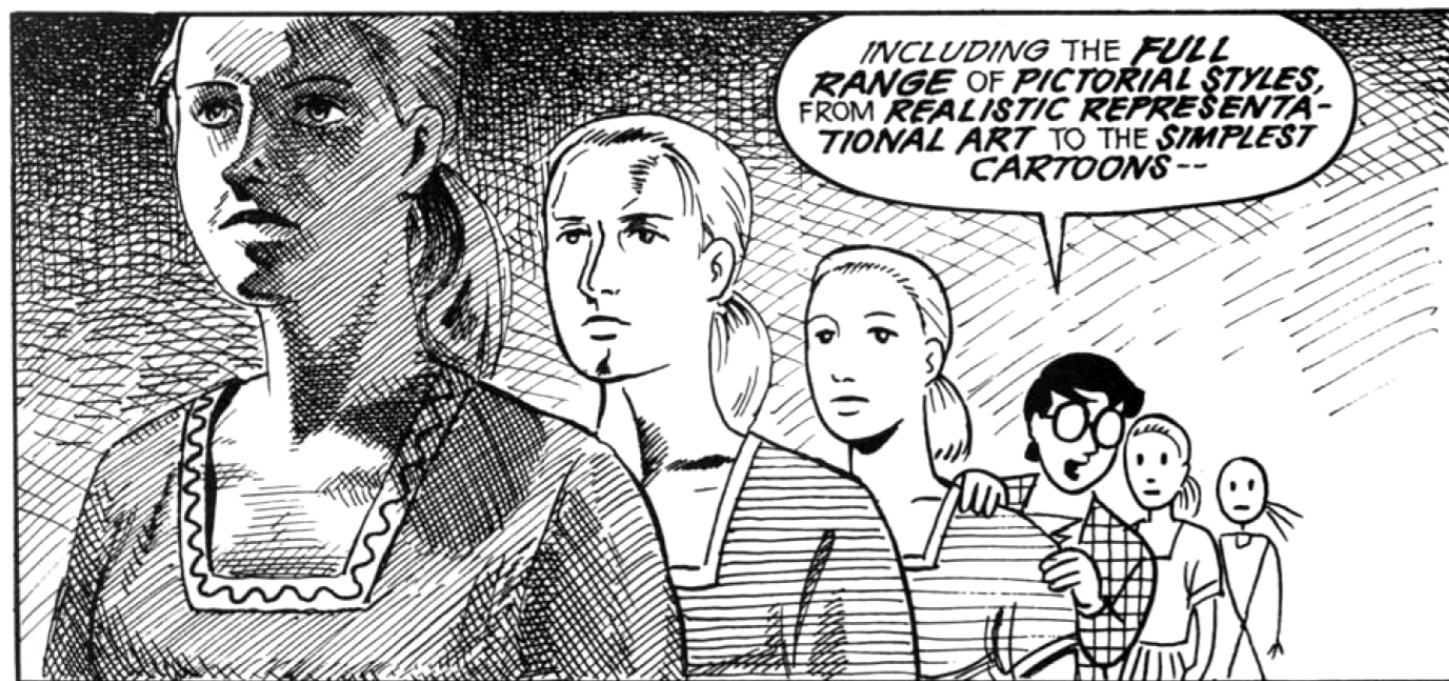
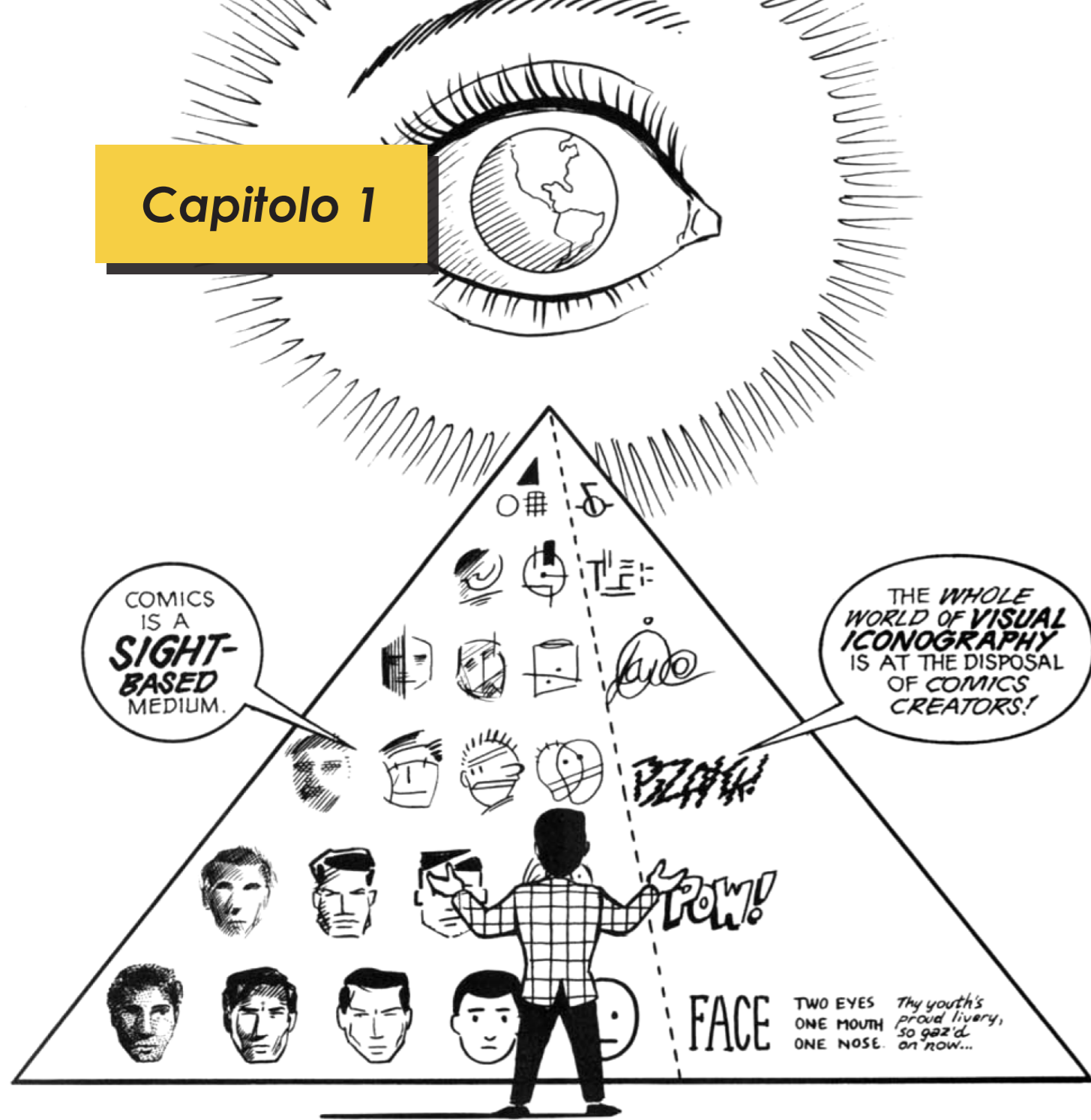
L'argomento trattato nasce da un mio interesse personale, che mi accompagna sin dall'infanzia. Esso non concerne solo storie e personaggi, ma anche il linguaggio visivo e l'intensità comunicativa di questo medium, spesso sottovalutato ed, erroneamente, considerato esclusivo di un pubblico infantile.

In secondo luogo, questo elaborato punta ad allargare il perimetro degli studi sul fumetto considerando con particolare attenzione la tipologia delle opere per ragazze, un pubblico spesso ignorato in Europa e America, ma più rilevante in Giappone. Come si vedrà in questo studio, le influenze reciproche dei fumetti per giovani adolescenti occidentali e orientali hanno condizionato notevolmente la produzione degli ultimi decenni attraverso specifici canoni estetici e narrativi.

L'elaborato si divide in più parti. In una fase iniziale, si analizzano i due termini fondamentali, ovvero fumetto e manga, fino alla trattazione dei diversi sistemi di classificazione tra Occidente e Oriente. Successivamente, si approfondisce la produzione per giovani ragazze in diversi Paesi Occidentali, tra cui Stati Uniti, Francia e Italia, confrontandola con la storia dello *shōjo* (ovvero manga per ragazze) di origine nipponica. In seguito, si sviluppa un'analisi semiotica del linguaggio grafico e narrativo confrontando fumetto e manga. Dal punto di vista grafico, le tematiche trattate riguardano le icone, intese come volti, corpi e sfondi, e le onomatopee, mentre dal punto di vista narrativo si approfondiscono le vignette, nel loro contenuto e nella loro forma, e il plot, che comprende la struttura narrativa, ambientazioni e tematiche ricorrenti.

Quest'analisi è propedeutica alla comprensione dello stato dell'arte del fumetto e del manga e al confronto tra due opere per ragazze di grande rilievo, ovvero *Le Rose di Versailles* e *Wonder Woman*, che mostrano differenze e punti in comune tra i due media. Le influenze estetiche e narrative dei fumetti per ragazze, in particolare dello *shōjo*, conducono infine a una riflessione sulle tendenze degli ultimi anni, rappresentata da una fusione di linguaggio visivo tra Est e Ovest. Questi nuovi media, denominati come *global manga* o *fusion manga*, rappresentano una delle infinite possibilità per il futuro del fumetto.

# Capitolo 1



# Il fumetto: un medium visivo

## 1.1 Il fumetto

Il mondo del fumetto, per quanto relativamente giovane, è enorme e variegato. La sua storia è incerta e problematica: il suo successo iniziale lo inchioda per molto tempo a nicchie particolari di produzione e consumo, mentre altri media coetanei, come il cinema, acquistano molta più visibilità. Negli ultimi tempi il fumetto sta guadagnando l'attenzione che merita, anche se spesso vive all'ombra del pregiudizio che lo descrive come una sorta di sottoletteratura per bambini o adulti che non vogliono crescere.

Lo stesso termine italiano *fumetto* ha in sé una sfumatura denigratoria, come succede nella lingua inglese con il termine *comics*, in quella spagnola con *historietas* e in quella giapponese con *manga*. Credo sia interessante approfondire questo argomento, perché negli ultimi anni, soprattutto dagli anni Ottanta in poi, il mondo del fumetto si è espanso sempre di più diventando un mezzo di comunicazione, che grazie al suo linguaggio quasi universale, è stato in grado di mettere in contatto autori e lettori appartenenti a paesi, continenti e culture differenti.

Ritengo sia utile analizzare e approfondire come il fumetto euroamericano e quello giapponese, apparentemente lontani, siano più vicini di quanto non ci si aspetti.

La forma d'arte – il *medium* – conosciuto come fumetto è un contenitore che può ospitare diverse tipologie di idee e immagini. Il “contenuto” di quelle immagini e idee dipende, ovviamente, dalle scelte dei creatori, che producono generi diversi adatti a tutti i gusti letterari.

Partendo dall'analisi del termine, si giungerà a quella dei codici grafici e narrativi, per dimostrare l'efficacia e l'importanza comunicativa di questo *medium*.



### 1.1.1 Cosa si intende per fumetto

Dare una definizione di *fumetto* non è affatto semplice.

Il termine compare per la prima volta sul dizionario della lingua italiana di Bruno Migliorini nel 1942, designando, per sineddoche, letteralmente il *balloon*, ovvero la rappresentazione grafica della nuvoletta di fumo dentro la quale sono poste le battute di un dialogo tra i personaggi.

Il termine si diffonde immediatamente, anche se, inizialmente, nelle storie pubblicate su *Il Corriere dei piccoli*, un supplemento illustrato de *Il Corriere della Sera*, non erano presenti le nuvolette contenenti i dialoghi, ma solo delle didascalie.

La parola fumetto, però, non pare in grado di esprimere al meglio la complessità di questo *medium* e ha sempre avuto un'accezione dispregiativa, indicando una tipologia di prodotto dedicata esclusivamente a un pubblico infantile.

Per questo motivo si cercarono dei termini alternativi, come letteratura disegnata, locuzione inventata da Hugo Pratt negli anni Novanta, oppure come *graphic novel*, coniato da Will Eisner, usato per indicare fumetti autoconclusivi, autoriali, caratterizzati da una storia lunga e solitamente rivolti ad un pubblico adulto. Entrambi però risultano più vaghi e imprecisi di quello che sembrano: in letteratura disegnata vengono escluse quelle narrazioni prive di testo, mentre in *graphic novel*, traducibile in italiano con *romanzo grafico*, non si specifica che la parte grafica sia stata realizzata a fumetti, ma potrebbero essere altre modalità non ben precisate.

Il problema del termine *fumetto* nasce perché a esso stesso vengono attribuiti più significati contemporaneamente, ovvero quello di oggetto linguistico, letterario e editoriale.

Per rendere più chiara la situazione, è necessario definire tre idee di fumetto:

- Tre idee di fumetto** |
1. fumetto come *mezzo di comunicazione o linguaggio*;
  2. fumetto come *opera narrativa*, contenente un significato letterario;
  3. fumetto come *artefatto fisico o prodotto editoriale*, inteso come supporto tangibile.

Essendo il fumetto un mondo relativamente giovane, con poco più di cento anni di storia alle spalle, è probabile che nella lingua italiana non si siano ancora sviluppati vocaboli distinti per indicare le diverse sfumature di significato.

Dopo questa precisazione, mi soffermerò su come definire il termine *fumetto*, inteso appunto come linguaggio.



Sopra, fig. 1.1  
Scott McCloud, *Understanding Comics*, pag. 212, 1993.

### 1.1.2 Fumetto come segno

Nonostante non si sia ancora data una definizione del termine *fumetto*, per comodità del lettore in questo momento esso si considera come un linguaggio formato da testo e immagini. Ritengo che sia interessante approfondire il concetto di “immagine”, in particolare attraverso il pensiero di Daniele Barbieri che scrive: «l’immagine del fumetto *racconta*, l’immagine dell’illustrazione *commenta*» (Barbieri 1991:13).

Nel fumetto le immagini sono ingabbiate (solitamente) in una cornice rettangolare detta vignetta, mentre il testo può essere libero nella tavola oppure inserito in cornici di varia forma, dall’ellisse alla “nuvola” dette appunto nuvolette o *balloons*.

Quando si parla di fumetto, una delle componenti principali è il disegno, l’immagine che viene rappresentata sulla tavola. A questo proposito, penso sia utile ragionare su di essa attraverso questa citazione:

L’immagine è un *segno* della realtà, è una realtà che *rimanda* a un’altra realtà (...). Per quanto gli possa assomigliare, un segno *non* è l’oggetto di cui è segno, è comunque qualcosa di differente, è comunque un’altra cosa. E per quante somiglianze ci possano essere, l’immagine avrà certamente molte cose in meno rispetto al suo oggetto, e anche un certo numero di cose in più (...). Il disegno, come ogni altra tecnica di produzione di immagini, è costretto a *fare una scelta* delle caratteristiche dell’oggetto che vuole rappresentare. Non tutte le caratteristiche sono altrettanto efficaci per rendere l’idea dell’oggetto (...). *Disegnare è dunque scegliere, tra le caratteristiche utili, quelle da privilegiare per rappresentare l’oggetto, (...) saper creare delle immagini che sottolineino quegli aspetti dell’oggetto che sono importanti per il discorso che si vuole fare.*<sup>1</sup>

1. Barbieri (1991: 17-18).

*Scegliere* è dunque la prima condizione per disegnare un fumetto, di qualsiasi tipo, sia che sia europeo, americano o giapponese. La scelta si rispecchia in diversi aspetti, varia in base ai ritmi di produzione, in base al pubblico di riferimento, in base al periodo storico, e a molti altri fattori, rendendo unico e inconfondibile lo stile di ogni autore.

Caratteristica fondamentale del disegno del fumetto è dunque quella di essere un *segno* della realtà senza mai distaccarsi da essa, penetrando direttamente nella sfera personale ed emotiva del suo osservatore (cfr. Pellitteri 2008).

Per permettere l’immedesimazione, ancora più fondamentale nei fumetti e nei manga – rispetto ad altri *media* – c’è bisogno

di un codice comunicativo condiviso tra i lettori.

A tale proposito, Umberto Eco scriveva che il fumetto è:

(...) dotato di propri elementi strutturali, di una tecnica comunicativa originale, fondata sull’esistenza di un codice condiviso dai lettori e a cui l’autore si rifà per articolare, secondo leggi formative inedite, un messaggio che si rivolge, insieme, all’intelligenza, all’immaginazione, al gusto dei propri lettori.<sup>2</sup>

2. Eco (1964: 151).

È dunque importante sottolineare che il fumetto, oltre che essere segno, è una “tecnica comunicativa originale”, un codice regolato da “leggi formative inedite”. Inoltre, tale codice è “condiviso dai lettori”, “si rivolge, insieme, all’intelligenza, all’immaginazione, al gusto dei propri lettori”. A questo punto è evidente che fumetto e pubblico sono strettamente legati e si evolvono insieme col passare del tempo. Il pubblico stesso si può considerare una struttura del fumetto a tutti gli effetti, in quanto ha un ruolo e un peso nel fargli assumere consapevolezza di sé e nella costruzione e maturazione dei propri codici ben maggiore che nella storia dell’evoluzione di altre forme espressive. Il fumetto è quindi un insieme di segni e come tale può essere scomposto e analizzato (Hall 2013: 36).

### 1.1.3 Definizione del termine: *fumetto*

Per convenzione, la nascita del fumetto viene posta nel 1895, con la pubblicazione negli Stati Uniti d’America dell’ormai celeberrimo *Yellow Kid* di Richard F. Outcault, che è stata una delle prime strisce a fumetti della storia.

Tuttavia, i problemi su come definire questo medium comunicativo nascono sin da subito e continuano fino ai giorni nostri, dove non si è ancora trovato un accordo univoco.

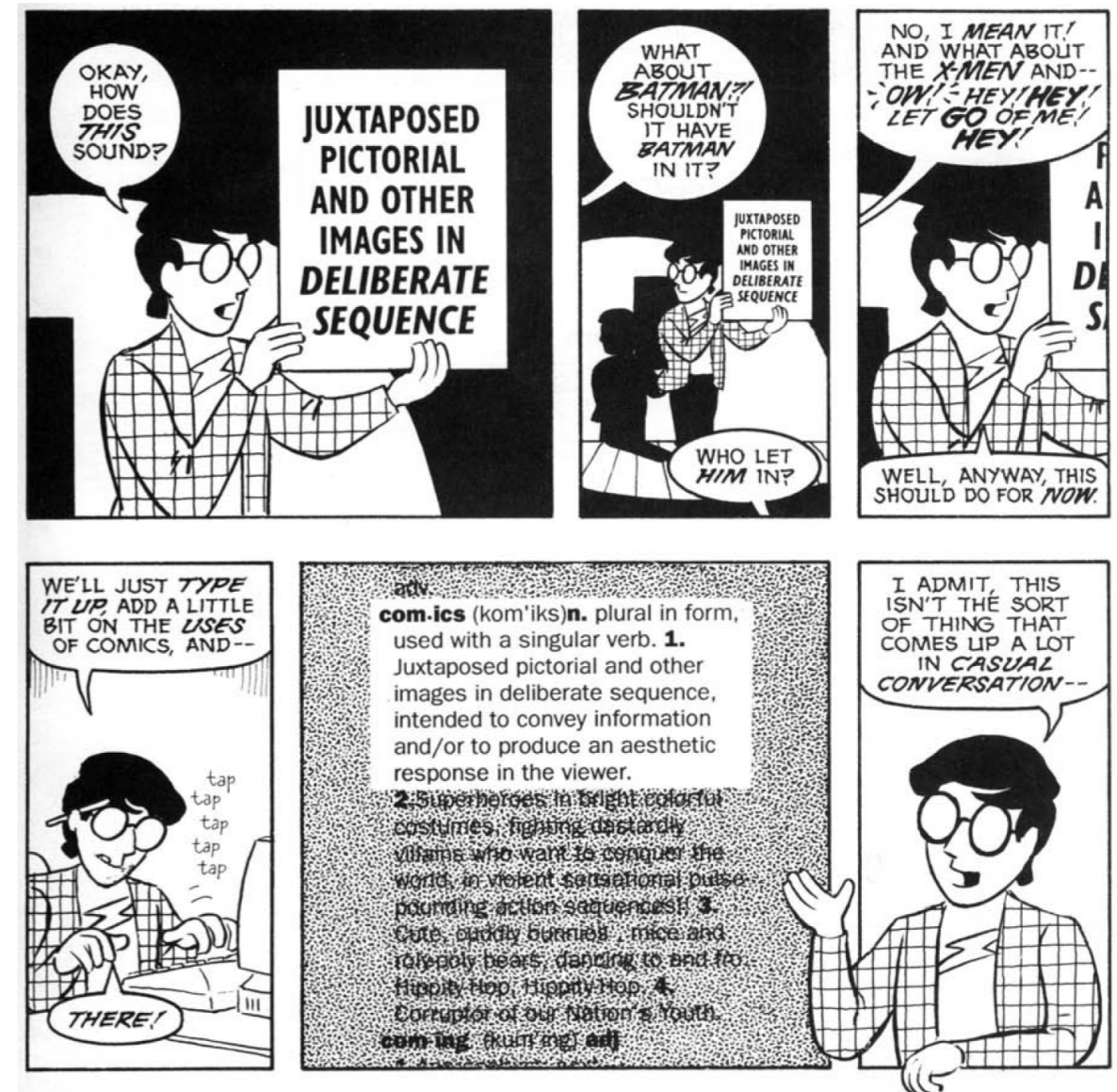
La definizione data da Will Eisner, noto fumettista statunitense, può essere considerata un buon punto di partenza. Egli, nel suo scritto *Fumetto & arte sequenziale* (1985), definisce il fumetto come arte sequenziale visiva. Sorge però un problema: anche l’animazione può essere considerata un’arte sequenziale visiva. Per questo motivo, il cartoonist e fumettista Scott McCloud decide di lavorare sulla definizione proposta da Eisner rendendola più dettagliata.

Egli descrive il fumetto come:

Immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore.<sup>3</sup>

3. McCloud (1993: tr. it. 17).

Egli pone l'attenzione sulla compresenza spaziale delle immagini in successione, nel tentativo di marcare la distinzione con il cinema e con le altre forme d'arte, e sullo scopo, ovvero ottenere una reazione nel lettore. Questo tipo di visione analizza le componenti del fumetto e la grammatica che le regola slegandole dal contenuto. Difatti non parlano di "racconto", bensì di "immagini e altre figure", un insieme di segni che formano un linguaggio. L'approccio del teorico francese Thierry Groensteen, un altro studioso del mondo del fumetto, è diverso da quello di McCloud, poiché dà maggior rilevanza alla struttura del fumetto a livello macroscopico (ossia alla composizione delle vignette) piuttosto che a ciò che è contenuto all'interno di una vignetta. Egli ammette che trovare un modo corretto per spiegare cosa sia il fumetto sia estremamente complesso, ma riesce ad arrivare ad una definizione molto ampia: sostiene infatti che il fumetto consista nel fatto di «mettere in relazione una pluralità di immagini solidali» (Groensteen 2012: 8), intendendo come solidali le immagini che hanno due caratteristiche: che sono separate tra loro e che coesistono *in praesentia*, ovvero "in presenza", correlate tra loro. Tuttavia, questa definizione è talmente ampia che potrebbe valere anche per arazzi o *storyboard*. Nonostante i percorsi differenti di McCloud e Groensteen, le loro proposte di definizione sono piuttosto simili: le "immagini giustapposte" di McCloud coincidono con le "immagini solidali" di Groensteen. Il fumettista e traduttore di manga Davide Sarti, ispirandosi ai teorici citati prima, dà una sua definizione, più semplice e diretta, descrivendo il fumetto come un *medium visivo* (ossia un mezzo di comunicazione che usa effetti visivi) costituito da immagini giustapposte in una deliberata sequenza (cfr. Sarti 2018). In questo caso, il termine fumetto viene inteso come un linguaggio, ma essendo anche un *medium*, possiede a sua volta un proprio linguaggio.



Sopra, fig. 1.2  
Scott McCloud, *Understanding Comics*, pag.9, 1993.

## 1.2 Il manga

### 1.2.1 Etimologia della parola *manga*

Se la parola *fumetto* ha origine dalla nuvoletta che contiene i dialoghi dei personaggi, nel caso di *manga* è più difficile identificarne l'etimologia. Da quando è stata coniata, questa parola ha subito una serie di trasformazioni e di sedimentazioni che ripercorrono, parallelamente, quelle subite dal *medium* stesso a cui dà il nome.

I *kanji* o sinogrammi che compongono la parola sono traducibili come “immagini giocose”, “immagini che esprimono burla” o “immagini casuali”, ossia disegni fatti con leggerezza mediante il pennello e l'inchiostro (Berndt 2009: 210-222). Per quanto riguarda le origini storiche del termine, la sua genesi è piuttosto incerta, ambigua.

Si può comunque affermare che la parola *manga* comincia ad essere utilizzata nel XVII secolo, come abbreviazione del termine *manpitsu-ga*, parola che indicava dissertazioni senza né capo né coda. Tuttavia, è solo nel XIX secolo che questo vocabolo comincia ad essere utilizzato per indicare i libri che contenevano immagini e testi, spesso usati come guide dagli studenti d'arte. Grazie al pittore Katsushika Hokusai, che raccolse i suoi schizzi umoristici in una raccolta chiamata *Hokusai manga* (1814), il termine comincia a significare “disegno umoristico”, nonostante lo stile grafico fosse ancora realistico. Bisognerà aspettare fino al dopoguerra per avere una definizione più simile a ciò che intendiamo oggi; passando per il *Japan Punch* (fondato nel 1862 da Charles Wirgman) e i suoi disegni satirici *ponchi-e* (“disegni-pugno”). Il primo che usa il termine *manga* per indicare le vignette satiriche in voga al tempo è il disegnatore Ippyō Iwaizumi (1865-1904), che pubblica nel 1895 una raccolta delle sue opere che indica proprio con questo nome. A ereditare la sua carriera fu Rakuten Kitazawa (1876-1955), che diventerà il primo disegnatore di fumetti professionista del Giappone Moderno.

Le sue storie erano più umoristiche che politiche: il *manga* si trova dunque ad acquistare anche un ruolo di mezzo satirico

e di propaganda. A partire dagli anni Venti, il termine *manga* comincia a prendere il sopravvento, anche grazie alla pubblicazione di fumetti i cui protagonisti diventano eroi nazionali come *Shōchan no bōken* (in italiano *Le avventure di Shōchan*). Tuttavia, il cambiamento più grande avviene dopo la Seconda Guerra mondiale, grazie ad Osamu Tezuka, il fumettista più prolifico della produzione nipponica, ma anche animatore, e produttore televisivo. A lui si attribuisce la paternità dello *story manga*, ossia una tipologia di fumetti con trame che vanno oltre il semplice *humour* ma che acquistano una lunghezza e un certo spessore, narrate tramite l'utilizzo di tecniche cinematografiche (cfr Berndt 2009).

È curioso notare come il termine *manga* nasconda un'analogia con il termine inglese per indicare i fumetti: in entrambe il termine che viene utilizzato per indicare il fumetto – *comic* negli States – contiene all'interno del campo semantico un'accezione comica, frivola, che rimanda a un'insita leggerezza.



Fig. 1.3  
Katsushika Hokusai,  
Alcuni schizzi di *Hokusai  
Manga*, 1814-1878.

Questa particolarità, finisce col rivelarsi un punto debole, perché è uno dei punti cardine che gli oppositori del manga usano per screditare i suoi contenuti e il suo valore espressivo. Dato questo problema, autori e editori si ingegnarono alla ricerca di nuove nomenclature per chiamare i loro prodotti. Ed è così che nel 1957, per indicare un genere di fumetto che tratta contenuti cupi e drammatici, dedicato esplicitamente ad un pubblico adulto, viene coniato il termine *gekiga*.

### 1.2.2 Definizione di *manga*

Per quanto riguarda il suo significato, la parola *manga* nasconde infinite sfumature e implicazioni storico-sociologiche. Di seguito si analizzeranno alcune definizioni, in modo da giungere a una definizione che riesca a comprendere la vastità di questo termine.

Il vocabolario monolingue *Kōjien* lo definisce come:

1. Disegni tracciati in modo semplice e con leggerezza, incentrati principalmente sull'umorismo e sull'esagerazione. 2. Disegni dal tono adulto che si incentrano particolarmente sulla critica della società e sulla satira. *Ponchi-e*. 3. Narrazioni espresse tramite disegni incolonnati e accompagnati da numerosi dialoghi. *Comic*. [*Mangaka*] Una persona che disegna *manga* come lavoro. [*Mangaj*] Coincide con il termine *marumoji*.

Il primo punto si rifà all'etimologia corretta del termine *manga*, per quanto concerne il significato letterale degli ideogrammi. Il secondo punto riguarda le prime vignette satiriche che compaiono nei giornali del XIX secolo. Il terzo, infine, lo accomuna alla definizione di *comics* rendendo la parola *manga* un suo sinonimo. Cercando di dare una definizione più precisa e immediata, si può descrivere il *manga* come «fumetto prodotto in Giappone o comunque influenzato da convenzioni grafiche e narrative di quest'ultimo» (Sarti 2018: 32) in modo da comprendere anche quei *manga* creati da autori non giapponesi ma che usano tutte le caratteristiche del fumetto orientale. Considerando dunque che il fumetto è un linguaggio, ossia un insieme di segni condivisi da più persone, e fumetto è sinonimo di *manga*, esso è a sua volta un linguaggio.

Infatti, la studiosa Jaqueline Berndt non esita a definire e a studiare il *manga* in quanto letteratura. E afferma che «Il *manga* può essere definito come un “linguaggio”, perché gli elementi pittorici sono trattati principalmente come convenzioni linguistiche che sono pensate per essere “lette”, ossia trattate come se fossero trasparenti e senza curarsi del loro aspetto materiale – qualcosa che differisce fondamentalmente dal concetto modernista delle opere d'arte figurative». Il problema sta nel capire quanto questo linguaggio sia unitario. Il teorico Niel Cohn sottolinea come l'insegnamento dell'arte e del disegno nei bambini giapponesi sia diversa da quella dei bambini americani; in Giappone “copiare” diventa un punto di partenza per sviluppare uno stile proprio e un proprio modo di usare un linguaggio. E dal momento che i *manga* sono molto facili da copiare, sono perfetti per una maggior diffusione e condivisione di uno stile e di un linguaggio più o meno unitario.

### 1.2.3 Gli *story manga*

Dopo aver definito cosa sia un *manga*, è necessario precisare anche cosa siano gli *story manga*. Il termine *story manga* (anche detto *sutori manga*) fa la sua comparsa a partire dagli anni Sessanta per indicare la produzione a fumetti nata con Osamu Tezuka, che ne è ritenuto il creatore. Infatti:

Lo *sutori manga* è un fumetto basato su un racconto che adopera la tecnica del cinema. Io penso che la forza incisiva del *manga* non derivi tanto dalla battuta o dalla comicità, ma dall'enfasi posta nella individualità dei suoi personaggi, nel loro carattere umano.<sup>4</sup>

4. Tezuka (1967).

L'intuizione di Tezuka, appassionato di fumetto tanto quanto di cinema, è l'applicazione dei codici e meccanismi propri della settima arte al *manga*. Oltre alla rielaborazione dei codici grafici e diegetici in vigore fino agli anni '50, tra le innovazioni fondamentali dello *story manga* vi è l'introduzione di intrecci sviluppati e complessi, che, nella loro forma più matura, arriveranno ad assumere i connotati tipici del romanzo. Un'altra caratteristica fondamentale è il soffermarsi con particolare

attenzione sulla psicologia dei personaggi, sulla loro caratterizzazione, sulla loro “tangibilità”. Tezuka sosteneva, inoltre, che una narrazione più cinematografica avrebbe dato molto più spazio all’approfondimento dei personaggi, che fino a quel momento erano trattati come piatte marionette.

Ultimamente, però, si è deciso di non utilizzare più questo termine, in quanto ogni fumetto ha una sua trama, per quanto questa possa essere breve, superficiale o non particolarmente elaborata. Di conseguenza si può considerare il termine *story manga* come un sinonimo, del già citato più volte, *manga*.

**A destra:** Fig. 1.4  
Osamu Tezuka, anni Settanta.

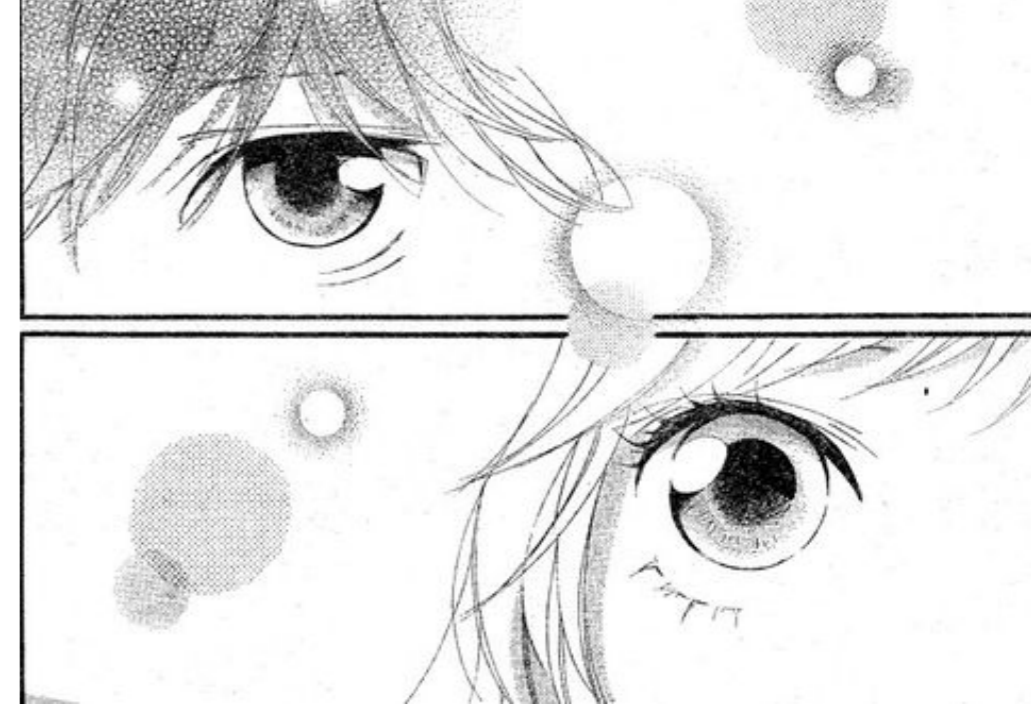


**Sotto:** Fig. 1.5  
Osamu Tezuka, Copertina di *Shin Takarajima* (La nuova Isola del Tesoro), 1947. Quest’opera è considerata come il primo manga moderno.

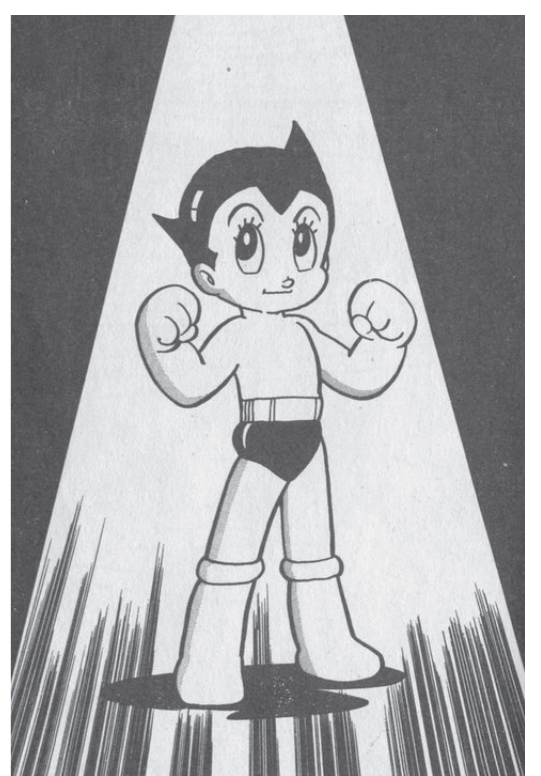
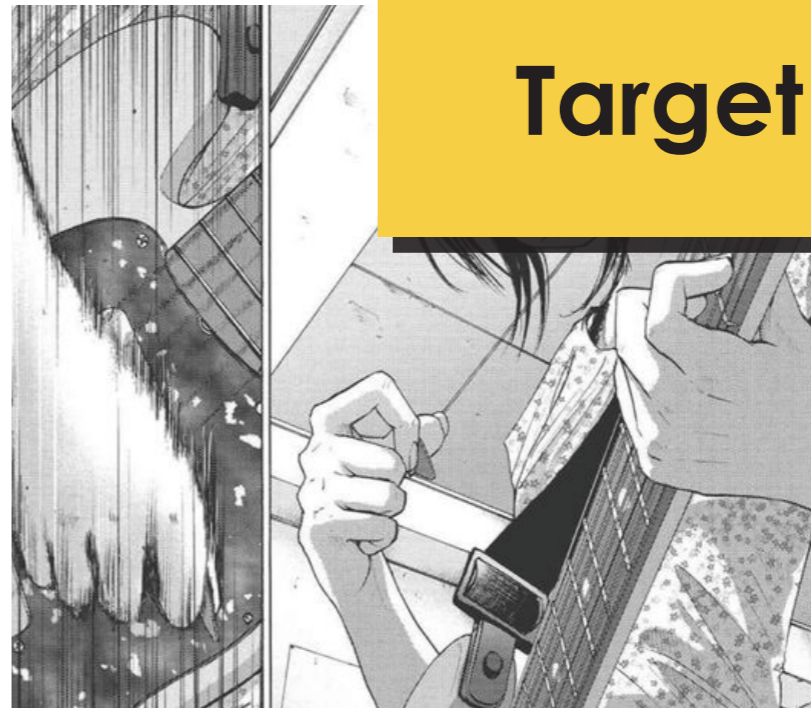


### 1.3 Rapporto tra fumetto e manga

Giunti a questo punto occorre riflettere sul rapporto tra fumetto e manga. Dagli scorsi paragrafi si può intendere che essi siano entrambi media visivi, composti da immagini e testo, dotati di un proprio linguaggio iconico, che condividono anche la sfortuna di non avere un termine che riesca a rendere propriamente loro giustizia. A parer mio possono intendersi come due facce della stessa medaglia; entrambi nati a fine Ottocento come uno strumento di satira, hanno continuato a svilupparsi, e come si vedrà successivamente, influenzarsi, fino ai giorni nostri. Per dimostrare che i due termini sono praticamente sinonimi, basti pensare che in Giappone tutti i fumetti sono intesi come manga. Ad esempio, *Topolino* e *Superman* saranno considerati un manga (ovvero un fumetto), mentre in America ed Europa il termine *manga* verrà usato al posto del più appropriato *nihon no manga*, ossia “fumetti giapponesi”. Tuttavia, negli ultimi anni, anche all’interno del Giappone si tende a distinguere tra manga e comics, tra produzioni orientali ed occidentali. Se concettualmente fumetto e manga sono sinonimi, esteticamente e fisicamente celano molte differenze sia estetiche che tangibili: ad esempio, sfruttano stili di disegno e meccanismi di narrazione differenti. I manga si leggono da destra verso sinistra (come il sistema di lettura nipponico) e sono in bianco e nero, mentre i fumetti si leggono da sinistra verso destra e hanno le pagine a colori. Ciò che sarà fondamentale in questo studio sarà considerare fumetto e manga non come due medium distinti, ma come due entità che si incontrano e influenzano a vicenda. In questo elaborato si considereranno fumetto e manga non come due medium distinti, ma si approfondirà lo “scarto” tra di essi, ovvero, parafrasando il pensiero del filosofo Jullien, come «una messa in tensione che genera fecondità e alimenta la curiosità, uscendo dalla norma e procedendo in modo inconsueto». Lo “scarto” generato tra i due è esplorativo, fecondo, in grado di produrre un “tra”, ovvero un rimando ad “altro” da sé. Attraverso un faccia a faccia “tra” due modi diversi di fare fumetto e di comunicare, l’alterità tra i due è in grado di far emergere qualcosa di comune, giungendo infine ad un dialogo tra culture. Partendo da questo presupposto, verranno analizzati generi, storia e aspetti grafici di entrambi, in particolare della produzione fumettistica dedicata ad un pubblico femminile, che è quella che ha portato più innovazioni e che ha unito maggiormente i due media. Per comodità e chiarezza, quando userò il termine *fumetto* mi rivolgerò alla produzione occidentale, mentre quando userò il termine *manga* mi riferirò alla produzione nipponica.



**Target e generi**



## 2.1 Classificazioni in Occidente

Dopo aver definito il significato di *fumetto* e *manga*, è necessario iniziare a sottolineare le differenze tra i due media. In questo capitolo si fa chiarezza sulla classificazione dei vari fumetti, che assume una fondamentale importanza per comprendere al meglio la questione.

In Occidente, il lettore è portato a ragionare unicamente in termini di generi narrativi, come accade per la letteratura. Pertanto, egli è abituato a cercare, chiedere e leggere fumetti comici, drammatici, romantici, horror e via discorrendo. Invece, in Giappone, si ragiona in termini di *target*, ovvero il pubblico verso cui è diretta l'opera.

Per chiarezza nei confronti del lettore, prima si analizza la parte inerente all'Occidente e successivamente quella inerente al Giappone.

Esistono molti modi per classificare i fumetti in Occidente: per casa editrice, per argomento, per nazionalità, ma ciò su cui vorrei porre l'attenzione è la classificazione per genere, poiché più interessante all'interno di questo studio. Storicamente, il fumetto nasce come fenomeno di satira sociale, ma ben presto attira, verso di sé, un pubblico di lettori sempre più vasto. Con l'allargamento del bacino di utenti e la massiccia produzione fumettistica, soprattutto dal secondo Dopoguerra in poi, si sono sviluppati diversi generi, a cui corrisponde una varietà di stili e di disegno. Di seguito sono riportati quelli più noti.

### In copertina:

#### A sinistra:

*Everything's Archie* #118, 1969.

Mike Costa & Stacey Lee, *Amazing Spider-Man* #1, 2015.

Dick Giordano & Matt Baker, *Love Romance* #92, 1961.

Angela e Luciano Giussani, *Diabolik*, 1962.

Joe Oriolo, *Felix the cat* #70, 1956.

Jorge Jiménez, illustrazione di Superman, 2020.

#### A destra:

Haruichi Furudate, *Haikyuu!! (Haikyuu!! L'asso del volley)*, 2013.

o Sakisaka, *Ao Haru Ride (A un passo da te)*, 2011.

Inio Asano, *Solanin*, 2005.

Masashi Kishimoto, *Naruto*, 1999.

Katshuiro Otomo, *Akira*, 1982.

Osamu Tezuka, *Astroboy*, 1962.





Sopra, da sinistra verso destra:

Fig. 2.1  
Dettaglio di una copertina di *Superman*, DC Comics, disegnata da John Byrne nel 1980;

Fig. 2.2  
Dettaglio di *Corto Maltese* di Hugo Pratt, 1967;

Fig. 2.3  
Dettaglio di Snoopy e Woodstock della striscia *Peanuts* di Charles M. Schulz.

• **Fumetti supereroistici:**

Opere in cui i protagonisti sono uomini/ragazzi dotati di poteri e abilità eccezionali. Il genere ha origine in America nel 1938 grazie a *Superman*, ma ebbe il suo boom negli anni Sessanta.

• **Azione/avventura:**

In questo genere di fumetti i protagonisti sono persone ordinarie che si trovano a vivere situazioni fuori dal comune. Essi, per superare pericoli e peripezie, faranno affidamento esclusivamente sul loro coraggio e il loro intuito. L'esempio più illustre è rappresentato da *Corto Maltese*. A questo gruppo appartiene anche il sottofilone del fumetto western e poliziesco, al quale appartengono opere come *Tex* e *Diabolik*.

• **Umoristico:**

Questa categoria include fumetti divertenti e satirici, che in possono trattare anche tematiche importanti come quelle sociali o politiche. Spesso sfruttano il meccanismo della caricatura. Alcuni esempi sono *Snoopy* e le vignette satiriche di Altan e Andrea Pazienza.

• **Fantascienza**

Il fumetto di fantascienza è ispirato all'omonimo genere letterario. Inizialmente esorditi come strisce giornalieri nei quotidiani americani, i fumetti fantascientifici si sono diffusi in tutti il mondo, soprattutto negli Stati Uniti, Francia, Italia e Giappone. Si può considerare come capostipite di questo genere *Flash Gordon* del 1934 di Alex Raymond.

• **Horror**

Opere basate su storie cupe e paurose che includono personaggi come mostri, vampiri ed altre creature. Tra gli esempi più celebri vi è *Dylan Dog*, capostipite del genere in Italia.

• **Romantico**

Questo genere racchiude storie d'amore, d'intrighi, di gelosia e di relazioni tra i personaggi. Indirizzato verso un pubblico femminile, le protagoniste erano ragazze adolescenti o giovani adulte e le storie venivano narrate in prima persona. Il termine era generalmente associato a un genere di fumetti americani pubblicati durante i primi tre decenni della Guerra Fredda (1947-1977), mentre al giorno d'oggi indica più generalmente fumetti che trattano di vicende amorose.

Sopra, da sinistra a destra:

Fig. 2.4  
Dettaglio di una copertina di *Flash Gordon*, di Alex Raymond, 1934;

Fig. 2.5  
Dettaglio di una copertina di *Dylan Dog*, di Sergio Bonelli Editore.

Fig. 2.6  
Copertina di un volume di *Young Romance*, issue #149.

## 2.2 Classificazioni in Giappone

In Giappone, la questione dei generi e del pubblico di riferimento assume un'importanza diversa. Rispetto al sistema occidentale — basato sui generi letterari propriamente detti — la classificazione giapponese si basa principalmente sul *target*, ovvero un pubblico preciso, distinto secondo diversi fattori come età, sesso, status sociale, verso cui è indirizzata l'opera. Il *boom* economico del secondo Dopoguerra permise alle case editrici di allargare il loro bacino d'utenza, precedentemente riservato ai giovanissimi. La nuova frontiera del manga era rappresentata dagli adolescenti e l'industria editoriale introdusse alcune opere indirizzate più specificatamente verso il pubblico maschile e altre verso quello femminile. Col passare degli anni vennero inclusi anche gli adulti, per soddisfare quel pubblico appassionato di fumetti sin dall'infanzia che ormai stava invecchiando. L'allargamento dei *target* ha favorito la nascita di modalità di pubblicazione dei fumetti esclusivamente nipponica: essi non vengono raccolti direttamente in volumetti (detti *tankōbon*) come in Occidente, ma vengono prima pubblicati capitolo dopo capitolo in riviste dedicate, e successivamente venduti in volumi. Ogni rivista è dedicata ad un *target* specifico: ad esempio, su *Weekly Shōnen Jump* sono pubblicati solamente *shōnen* (storie per ragazzi adolescenti), mentre su *Ribon* vi sono esclusivamente *shōjo* (storie per ragazze adolescenti). Di conseguenza, l'analisi del manga non può prescindere dall'audience cui è diretto, poiché la classificazione per *target* è perfettamente radicata e funzionante nella cultura nipponica.

### 2.2.1 Classificazione esterna

Lo studioso Cristian Posocco applica al manga due diversi metodi di classificazione: il primo, detto classificazione esterna, basato sul pubblico di riferimento, e il secondo, detto classificazione interna, che si basa sui contenuti narrativi. Dunque, la classificazione esterna si basa sul *target* di utenti finali e l'ambiente di fruizione, mentre quella interna approfondirà i generi "letterari", come horror, romantico, e molti altri. Seguendo la classificazione esterna possiamo individuare cinque macrocategorie:



- **Kodomo manga** (fumetti per bambini)

Questo termine indica i fumetti per l'infanzia. Sono spesso disegnati con tratti semplici e con pochi dettagli, in modo da essere più comprensibili per i bambini. Un celebre esempio è quello di *Doraemon* di Fujiko F. Fujiko.

- **Shōnen manga** (fumetti per ragazzi)

Probabilmente questa è la categoria di manga più nota in Occidente. Spesso i protagonisti sono giovani ragazzi che partono per l'avventura, o che devono affrontare molti nemici/ostacoli per migliorare e diventare più forti. I personaggi hanno anatomie pronunciate e *look* fuori dal comune; le vignette sono spesso affollate di linee cinetiche e onomatopee, in modo da scandire un ritmo frenetico. Il manga considerato capostipite per questo *target* è *Dragonball* di Akira Toriyama.

- **Shōjo manga** (fumetti per ragazze)

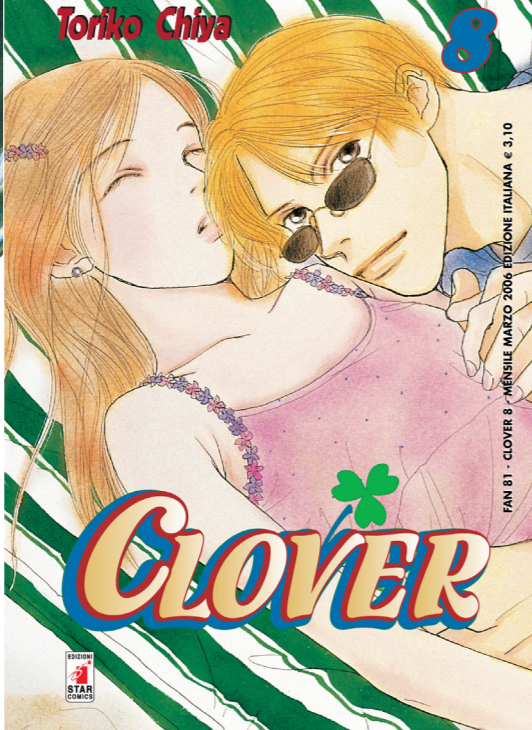
Gli *shōjo* sono quei manga scritti da autrici per un pubblico femminile. La componente sentimentale, o meglio, introspettiva, viene ostentata, sia grazie allo stile di disegno sia grazie alla composizione delle vignette, spesso prive di sfondo, per rallentare il ritmo della narrazione. Il successo raggiunto negli anni Settanta ha aperto la strada per questa categoria. Tra gli esempi più noti vi sono *Versailles no Bara* di Ryoko Ikeda e il più recente *Nana* di Ai Yazawa.

Sopra, da sinistra a destra:

Fig. 2.7  
Fujiko F. Fujio, *Doraemon*, Shōgakugan, 1969.

Fig. 2.8  
Akira Toriyama, *Dragon Ball*, Shueisha, 1984.

Fig. 2.9  
Kyoko Mizuki e Yumiko Igarashi, *Candy Candy*, Kodansha, 1975.



Sopra, da sinistra a destra:

Fig. 2.10  
Kentaro Miura, *Berserk*,  
Hakusensha, 1989;

Fig. 2.11  
Toriko Chiya, *Clover*,  
Shūeisha, 2005;

Fig. 2.12  
Keiko Takemiya, *Il poema  
del vento e degli alberi*,  
Shogakukan, 1976.

- **Seinen manga** (fumetti per giovani uomini/adulti)

Categoria indirizzata verso un pubblico maschile adulto. Solitamente, il *character design* dei personaggi è più sobrio rispetto agli *shōnen*, e le storie tendono ad essere più aderenti alla realtà. La composizione della tavola risulta più rigorosa e ordinata. I più noti appartenenti a questo target sono *Akira*, di Katshuiro Otomo e *Berserk* di Kentaro Miura.

- **Redisu/Josei manga** (fumetti per donne)

Versione “cresciuta” degli *shōjo*, stilisticamente più sobria e realistica sia nei disegni che nelle narrazioni. In queste storie le relazioni sono meno idealizzate, più carnali, con un linguaggio e rappresentazioni più espliciti. Esiste un sottotipo del manga *josei*, dedicato all’omosessualità maschile, incentrato però sul rapporto amoroso (e non sessuale); si tratta dello *shōnen ai*. Uno dei primi di questo genere è *Il poema del vento e degli alberi* di Keiko Takemiya.

Queste sono solo alcune delle categorie più note. La loro particolarità è quella di non essere chiuse e irremovibili, anzi: molto spesso utenti provenienti da un’altra fascia di pubblico dimostrano interesse verso opere teoricamente non destinate a loro. Ad esempio, capita che storie dedicate ad un pubblico di ragazzi, soprattutto se sportive o sentimentali, vengano lette soprattutto dalle ragazze. Lo stesso vale anche vale per gli adulti, che leggono comunque storie dedicate ai più giovani.

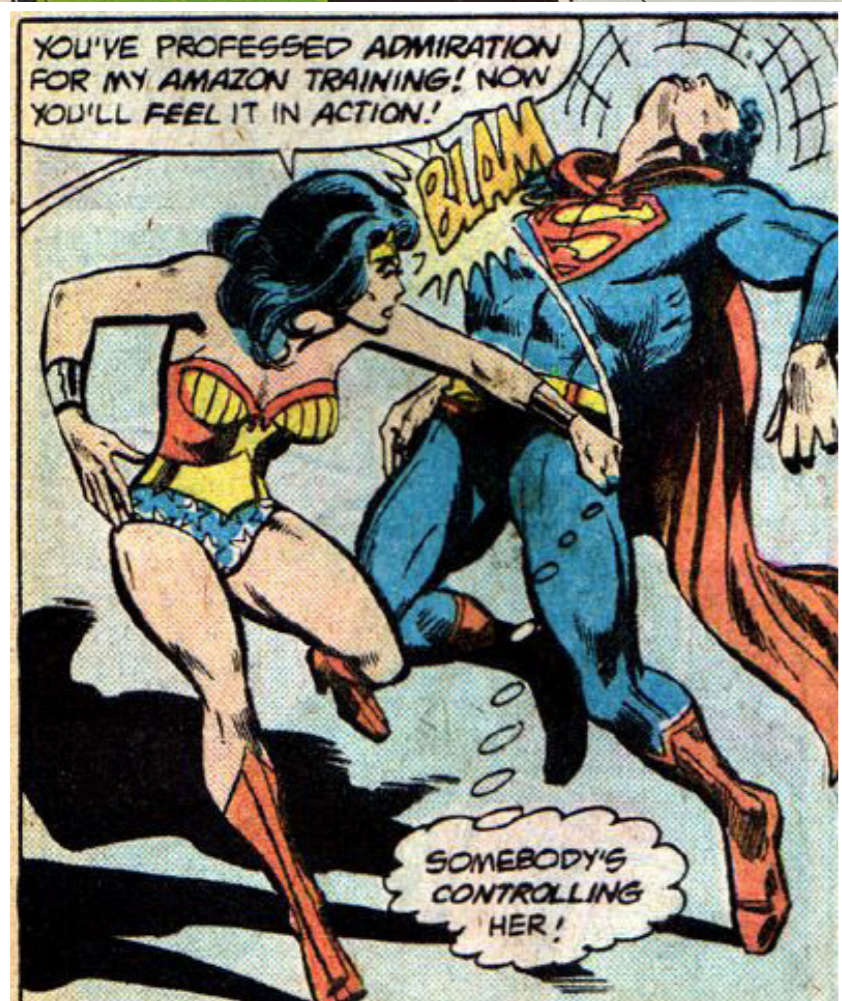
### 2.2.2 La classificazione interna

Il secondo criterio di classificazione si basa sui contenuti narrativi e sulla loro ambientazione. Pertanto, prende il nome di classificazione interna.

A differenza del precedente, esso è un sistema nato direttamente dallo stesso bacino di fruizione dei manga e viene utilizzato sia dal pubblico per classificare le proprie opere preferite, sia dagli editori nelle loro indagini di *marketing*. Visto lo scarso rigore della classificazione interna, si è creato un numero altissimo di sottogeneri, alcuni talmente specifici e singolari da rendere impossibile ogni tentativo d’elencazione esaustiva. Ad ogni modo, la classificazione interna ed esterna possono essere considerate, sotto certi punti di vista, l’una il sottogruppo dell’altra e viceversa. Per esempio, il gruppo dei *ren’ai manga* (manga d’amore) può essere considerato un sottogruppo degli *shōjo manga*; oppure, la famiglia dei *romakome* (commedia romantica) può distribuirsi tra diversi *target*, creando *shōjo romakome*, *shōnen romakome*, *seinen romakome* e *redisu romakome*. Dopo aver dato una visione generale della questione dei *target* e dei generi, nel capitolo successivo verrà approfondita la categoria del fumetto per ragazze da un punto di vista storico e formale. Essa è spesso passata in sordina rispetto alle produzioni indirizzate ad un pubblico maschile, ma fornisce spunti molto interessanti per ragionare sull’alterità che intercorre tra fumetto e manga molto più di quanto non facciano gli altri generi.



**Storia della letteratura a fumetti per ragazze**



## Una premessa sui fumetti per ragazze

Sia in Giappone che in Occidente, il fumetto è nato come strumento di satira a fine Ottocento. In questo capitolo si approfondirà il percorso storico del fumetto e del manga in relazione al pubblico adolescente femminile, poiché le categorie ad esse dedicate sono in grado di fornire spunti di studio e di riflessione molto interessanti, sia da un punto di vista grafico che di comunicazione, che gli altri generi riescono a trasmettere con meno potenza.

Un'accusa che viene spesso fatta al fumetto occidentale da alcuni critici è quella di non aver mai pensato ad una produzione al femminile. Come si vedrà in questo capitolo, la storia del fumetto occidentale per ragazze è più frammentaria e volge uno sguardo verso più paesi, mentre quella del Giappone è più unitaria e lineare. Ciononostante, non è del tutto vero che nel Vecchio Continente non esistono fumetti per giovani ragazze. Alcuni hanno interrotto la pubblicazione negli anni Sessanta, come i fumetti romantici statunitensi, altri sono stati assimilati da altri generi, come *Wonder Woman*, ma ben pochi, se non nessuno, sono sopravvissuti fino agli anni Ottanta. È interessante ricercare le cause della sparizione del fumetto indirizzato alle adolescenti. Uno dei motivi potrebbe essere la comparsa di nuovi medium, come i programmi radio, la televisione, le *soap opera* (prima radiofoniche e poi televisive) e i fotoromanzi, invenzione tutta italiana degli anni Quaranta, che hanno allontanato piano piano il pubblico femminile dal mondo del fumetto. Un altro fatto interessante potrebbe essere la censura, che in Occidente si è sempre presentata in maniera molto più forte, ad esempio con il *Comics Code*, rispetto a quella giapponese. Bouissou, infatti, afferma che:

Al contrario di quanto avvenuto negli Stati Uniti, in Italia o in Francia, le autorità giapponesi lasciarono che il fumetto contestasse l'ideologia dominante, affrontasse i tabù, facesse uso vistoso di scurrilità e parlasse di sesso senza remore.<sup>1</sup>

1. Bouissou (2011: 67 tr. it.).

### In copertina:

#### A sinistra:

*Romantic Adventures* #129, 1962.

*L'art de vivre de Bécassine*, anni Trenta.

*La semaine de Suzette* #6, anni Sessanta.

*Wonder Woman*, vignetta degli anni Settanta.

*Archie Comics*, Vignetta degli anni Sessanta.

#### A destra

Moto Hagio, *Pō no Ichizoku (Il Clan dei Poe)*, 1972.

Macoto Takahashi, illustrazione degli anni Sessanta.

Machiko Satonaka, *Pia no Shozo*, 1964.

Osamu Tezuka, *Ribon no Kishi (La principessa Zaffiro)*, 1953.

La mancanza di produzioni fumettistiche per il pubblico femminile ha lasciato un enorme *gap* nel mercato, che ha cominciato ad essere riempito dagli anni Settanta, con l'arrivo degli *anime*, e successivamente dei manga in America e in Europa. Il loro successo fu immediato per diversi motivi, come il basso prezzo di anime e manga, il fascino esoterico verso un paese straniero, e infine, la causa probabilmente determinante, la presenza di temi poco trattati come l'attenzione verso i sentimenti e la sfera emotiva, trattata in particolar modo dagli *shōjo*. Il sociologo italiano Marco Pellitteri sostiene che «Uno dei motivi per cui il manga è amato dai giovani emerge proprio da questa attenzione ai sentimenti. Le emozioni sono trattate da autori e autrici giapponesi in modo più ricco rispetto a quanto accade ad Ovest» (Pellitteri 2008: 67). Infatti, il manga ha sin da subito iniziato a sviluppare una produzione dedicata al pubblico femminile. Essa, pubblicata con più regolarità dagli anni Cinquanta, non si è mai fermata, ed ha continuato a crescere, spaziando tra moltissimi temi. Scambi di identità, storie di orfanelli, ragazze magiche, storie sportive e molte altre, riuscendo, dagli anni Settanta-Ottanta ad espandersi fino ai territori Occidentali. La varietà della produzione nipponica per le lettrici non ha eguali in nessun altro paese. In questo capitolo, in una prima parte verranno analizzati diversi paesi occidentali e successivamente il Giappone, da un punto di vista storico generale, ponendo l'attenzione sulle opere più importanti e sulle opere dedicate alle giovani lettrici da fine Ottocento fino al 1970/80. Gli anni più recenti e le opere ibride saranno affrontati nel capitolo 7.

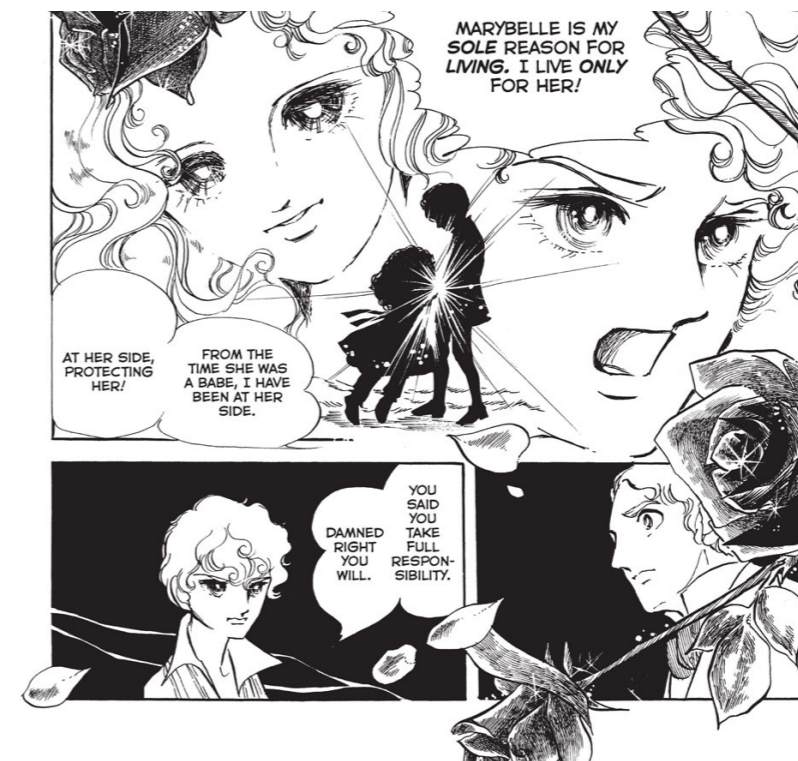


Fig. 3.1  
 Dettagli di una pagina di *Poe no Ichizoku (Il clan dei Poe)* di Moto Hagio, 1972.



Fig. 3.2  
 Dettagli di una pagina di *Young Romance* n.158 degli anni Sessanta.

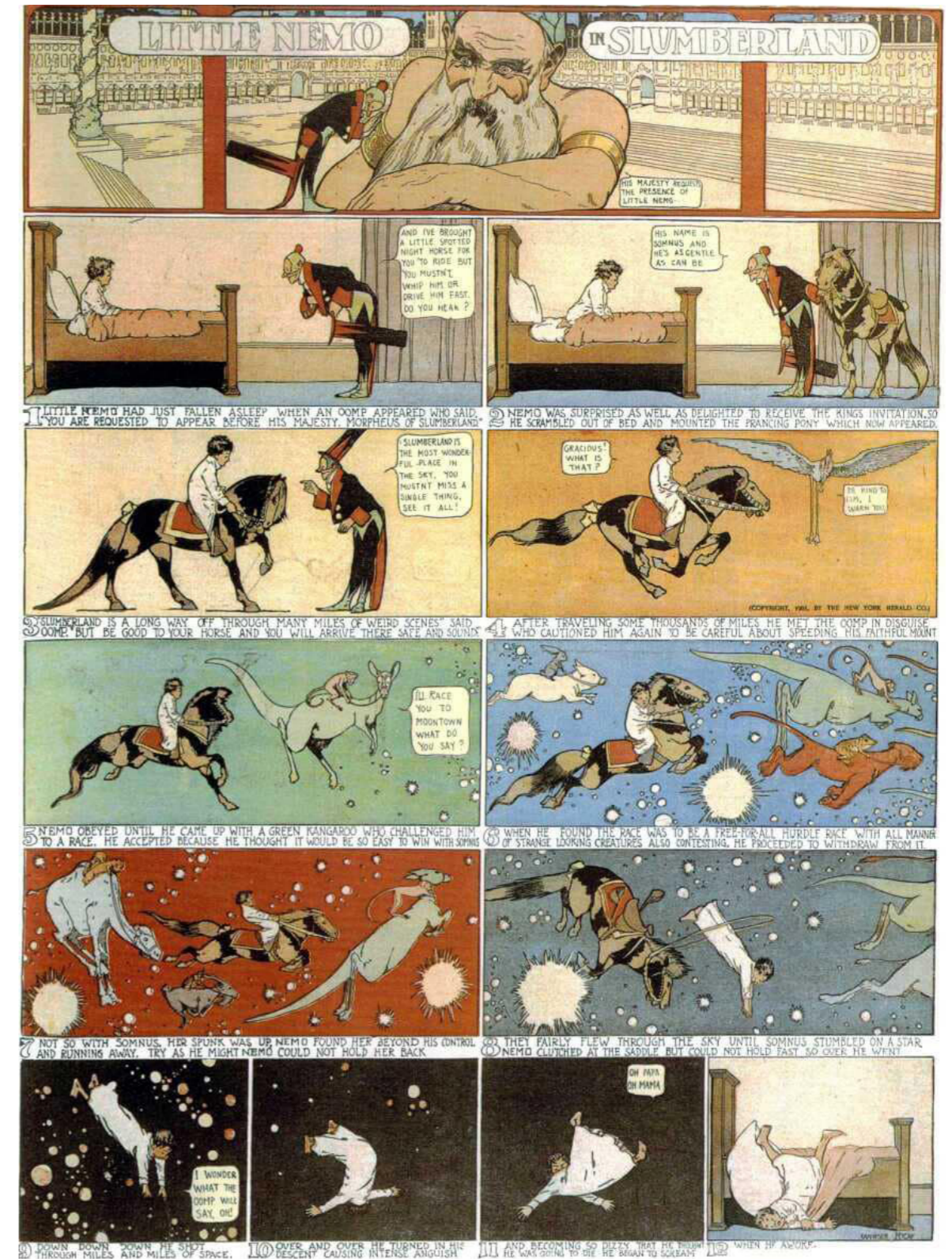
## 3.1 I Comics in USA

### 3.1.1 Dalle origini agli anni Quaranta

Come già accennato nel capitolo 1, la nascita del fumetto vera e propria viene posta per convenzione a fine Ottocento negli Stati Uniti. Nonostante il forte sviluppo economico, le compagnie editoriali si trovavano in difficoltà a causa della bassa scolarizzazione della maggioranza degli statunitensi. Per questo motivo, i quotidiani erano già soliti pubblicare inserti a colori, illustrati e divertenti, per permettere la comprensione sia a adulti non istruiti, sia ai bambini. È in questo ambiente che Richard Felton Outcault (1863-1928) dà vita nel 1895 a una serie di grandi vignette umoristiche, a pagina intera, intitolate *Hogan's Alley*. Tra i personaggi, spicca un ragazzino vestito con un camicione giallo, che in poco tempo diventa il protagonista assoluto, sino ad impadronirsi del titolo della serie: nasce così il primo fumetto moderno, *The Yellow Kid*.

Esso diventa il modello per i successivi dieci anni del fumetto, ponendo le basi per le narrazioni comiche e satiriche e dando vita ad un vero e proprio sottogenere. Tra le opere più note si ricordano *The Katzenjammer Kid* (in Italia conosciuto come *Bibi e Bibò*) di Rudolph Dirks (1877-1968) e il più recente *Calvin & Hobbes* (1985-95) di Bill Waterson.

Tuttavia, il fumetto americano non è solo satira e umorismo; già a inizio Novecento scopre la propria vocazione per il fantastico, dando alla luce il primo capolavoro visivo della storia del fumetto: *Little Nemo in Slumberland*, del 1905, scritto e disegnato da Winsor McCay. Esso narra dei sogni di un bambino, Nemo, che nel sonno visita il mondo di Slumberland. Al contrario dei fumetti umoristici, i sogni avevano un andamento inquietante e l'ultima vignetta inquadrava sempre il piccolo Nemo al momento del risveglio. Grazie all'opera di McCay il fumetto inizia ad essere inteso come un modo di comunicare per immagini, di aggiungere alle tradizionali risorse dell'immagine quelle nuove del racconto sequenziale (cfr Barbieri, 2009).



Sopra, Fig 3.3  
Una pagina di *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay.

Gli anni Venti sono segnati dal successo delle strisce quotidiane umoristiche, dove la più famosa è *Mutt & Jeff* di Bud Fisher (1884-1954) e *Bringing Up Father* (noto in Italia come *Arcibaldo e Petronilla*) di Geo McManus. Verso fine decennio, però, le storie cominciano a prendere pieghe più avventurose e drammatiche: il capostipite di questo genere è *Tarzan*, prima serie narrativa non umoristica, scritto da Edgar Rice Burroughs e disegnato da Hal Foster (1892-1982) e Burne Hogart (1911-1996). Quest'ultimo ha introdotto due caratteristiche stilistiche dominanti: l'esaltazione della plasticità muscolare del corpo umano e la resa del dinamismo del movimento, anticipando, in un certo senso, il disegno superomistico degli anni Quaranta di Jack Kirby. Alla narrativa d'avventura si affianca anche quella di fantascienza con il celebre *Flash Gordon*, ideata e disegnata da Alex Raymond (1909-1956), che esordisce nel 1934. Raymond sperimenta riquadri delle vignette e tecniche illustrative innovative per l'epoca, cambiando nel corso degli anni la modulazione delle linee, simulando quasi alla perfezione la figuratività del cinema hollywoodiano. Gli anni Trenta vedono la nascita anche del fumetto poliziesco, che trova la sua prima manifestazione in uno delle opere più originali del XX Secolo: si tratta di *Dick Tracey*, realizzato da Chester Gould (1900-1985) a partire da 1931. La chiave del suo successo è nell'ispirazione sia grafica, sia narrativa, che si può riassumere con un solo termine: grottesco. Le storie di *Dick Tracey* sono complesse, piene d'intrighi, ma soprattutto sono caratterizzate dall'aspirazione dei tratti psicologici dei personaggi, caratterizzati alla perfezione. Il genere è in grado di incontrare i gusti del pubblico anche grazie al fatto che riconosceva lo spirito della malavita di quegli anni, immediatamente successivi alla Grande Depressione del 1929. Un altro autore che inizia la scalata al successo in quegli anni è Milton Caniff (1907-1988), autore di *Terry and the Pirates*, pubblicata dal 1934 al 1973. Tuttavia, l'opera magna di Milton Caniff fu *Steve Canyon*, fumetto avventuroso che adoperava un ritmo narrativo e un impianto grafico estremamente vicino al cinema, attraverso linee modulate, uso dei neri, forte dinamismo, e alternanza di campi vicini e lontani. La qualità grafica di questo prodotto influenza la produzione americana degli anni



Sopra, Fig 3.4  
Una striscia di Steve Canyon di Milton Caniff.

Quaranta e Cinquanta al punto da essere analizzato da Umberto Eco, nel suo saggio *Apocalittici e integrati* del 1964. Oltre al genere poliziesco, è in questo periodo che fumetti umoristici con personaggi simili ad animali muovono i primi passi nel mondo dell'editoria: si tratta di *Mickey Mouse* (*Topolino*) e *Duffy Duck* (*Paperino*).

Si deve aspettare il 1938 per veder apparire sulle pagine di "Action Comics" (della rivista *National*) il personaggio che cambia per sempre la situazione e il volto del fumetto americano: si tratta di *Superman*, creato dallo sceneggiatore Jerry Siegel (1914-1996) e dal disegnatore Joe Shuster (1914-1992). Il successo è tale da vendere sino a 500.000 copie in un mese. È interessante, però, cercare di capire le ragioni di questo successo, dal momento che i disegni e le storie di Superman erano molto semplici e banali rispetto alle opere di Caniff e Raymond. Molto probabilmente, la notorietà di questo fumetto non risiede nello stile grafico o nella narrazione, bensì nella natura del personaggio e delle sue imprese: egli riesce a dare voce a una richiesta di certezza e di potere di un'America stremata che ha superato da poco la recessione. Superman rispecchia l'immagine di ciò che avrebbe dovuto essere lo Stato in un mondo ideale: "un salvatore degli inermi e degli oppressi" impegnato in "una guerra senza fine per la giustizia" (cfr Barbieri 2009: 38).

*Superman* dà il via libera alla creazione e alla pubblicazione di un incredibile numero di supereroi, segnando così gli anni Quaranta come la *golden age* di questo genere. Nascono fumetti più noir con eroi mascherati come protagonisti, come *The Batman*, *The Shadow* e *Doc Savage*.



La National, ormai ribattezzata DC (ovvero “Detective Comics”) dà vita a una pletora di eroi in calzamaglia: tra il 1940 e il 1941 nascono *The Flash*, *Green Lantern* e *Wonder Woman*, l’amazzone rediviva e molti altri. L’idea era quella di declinare il concetto di supereroe secondo ogni genere, in modo da accontentare qualsiasi tipo di pubblico. L’esempio più lampante si trova proprio nella creazione di *Wonder Woman*, inventata dallo psicologo William Moulton Marston (1893-1947), proprio con l’intento di raggiungere esplicitamente, per la prima volta, il pubblico femminile. Oltre alla DC, in quegli anni entra in scena un’altra casa editrice, pronta a fargli concorrenza: si trattava della Timely, più famosa qualche anno dopo col nome di Marvel Comics. Il suo fumetto più famoso è *Capitan America*, apparso nei comic book nel 1941, disegnato da Jack Kirby (1917-1994) e scritto da Joe Simon (1913-2011). Egli è il primo supereroe di guerra, nato per combattere il male nella forma specifica del nemico nazionale.

Con la fine della Seconda Guerra Mondiale, inizia il declino del genere supereroistico: i supereroi in calzamaglia non suscitano più lo stesso fascino e ammirazione del periodo prebellico. Anche il mondo del fumetto ne risente durante quel periodo. Infatti, nel 1954 lo psichiatra Fredric Wertham pubblica il libro *Secuction of the Innocent*, dove i fumetti vengono accusati di corruzione verso i giovani e di indirizzarli verso violenza e omosessualità. Per difendersi da queste accuse moraliste, il mondo del fumetto crea il *Comics Code*, ovvero un codice di comportamento e verifica morale del materiale pubblicato, e la Comics Code Authority, ovvero un’autorità incaricata di vigilare sul rispetto del *Code*. È proprio in questo clima e attorno a quegli anni che iniziarono a farsi strada produzioni più indirizzate ad un pubblico femminile.

### 3.1.2 I fumetti per adolescenti e romantici in USA

Già negli anni Venti, i sondaggi dimostrano che i fumetti erano letti sia da donne, sia da uomini di tutte le classi ed etnie. Le statistiche riportate dall’*Hearst’s Comic Weekly* nel numero di aprile 1933 della rivista Fortune mostrano che nelle famiglie le pagine di fumetto domenicale venivano lette da circa il 90% delle madri, l’80% dei padri, il 100% degli adolescenti e delle adolescenti e il 100% di bambini e bambine.

Negli anni Trenta, dunque, nonostante l’audience principale del fumetto giovanile era prevalentemente maschile, molte opere venivano lette da ragazze. Una delle prime opere dedicate agli adolescenti fa la sua comparsa nel 1941 nel n°2 di *Pep Comics*, con protagonista l’eterno adolescente Archibald Andrews detto Archie, affiancato dalla sua amica bionda Betty e successivamente dalla mora Veronica. I tre ragazzi, assieme ad altri amici presenti nella serie, vivono diverse avventure, tra scuola, sport, intrighi amorosi e misteri da risolvere. Il protagonista diede il nome alla casa editrice, la Archie Comics, che tuttora pubblica fumetti destinati ad adolescenti. Nonostante il fumetto era indirizzato a un genere non specifico, attirò più



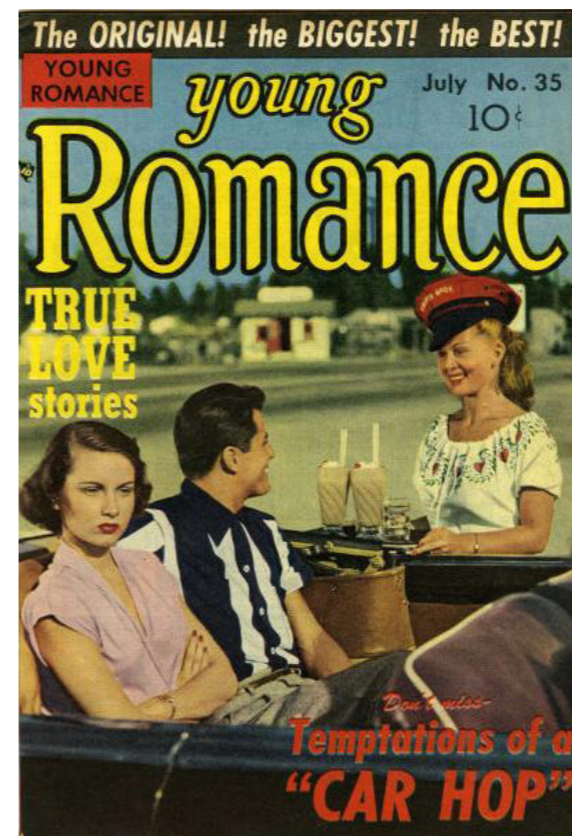
Fig. 3.5  
Copertina del n. 40 di Archie Comics, di settembre 1944.

lettrici che lettori. Il successo degli *Archie Comics* pone l'attenzione degli editori sul pubblico adolescente, tanto da iniziare a produrre altri titoli come *Miss Marvel* (1944) ideata da Stan Lee (1922-2018), con un'adolescente supereroina dai capelli rossi come protagonista. Sempre nel 1944, nasce il primo "fumetto da ragazza in carriera" con *Tessie la dattilografa*, seguita da *Nellie l'infermiera* e *Milly la modella*. Le giovani eroine continuarono ad imporsi sul mercato fino agli anni '50. Oltre agli *Archie Comics*, la scena del fumetto per ragazze era occupata anche dai fumetti romantici. Negli anni Quaranta, a causa della mancanza di prodotti esplicitamente destinati a questo pubblico e del declino del fumetto supereroistico, alcuni autori decidono di interessarsi a questa fascia di utenti. I primi sono proprio Jack Kirby e Joe Simon (i creatori di *Capitan America*) che, influenzati dalle soap opere radiofoniche di quegli anni, lanciano i fumetti *Young Romance* e successivamente *Young Love*, che ottengono un successo clamoroso. Nonostante le protagoniste di queste storie erano giovani donne adolescenti o poco più che ventenni, e la narrazione era in prima persona per aumentare l'empatia verso il lettore, gli autori di queste vicende erano esclusivamente uomini. Le tematiche ricorrenti sono quelle amorose e relazionali, dove la "buona" protagonista è colei che sta a casa, rinuncia alla carriera, e che deve diventare moglie fedele e madre. È evidente la propaganda domestica, che vuole le lettrici subordinate, preferendo la vita tranquilla rispetto alla passione e ai brividi. Queste tematiche erano scelte, oltre che a causa dell'ideale del tempo, anche per via del *Codice dei fumetti* emesso nel 1954: a causa delle censure che implicava quest'ultimo, gli editori di fumetti romantici si trovano costretti ad evitare qualsiasi materiale che potesse essere interpretato come controverso e decidono di andare sul sicuro con storie incentrate su concetti patriarcali tradizionali di comportamento femminile, ruoli di genere, amore, sesso e matrimonio. Un'altra particolarità di questi fumetti si evince dalle copertine: spesso erano presenti delle foto invece che dei disegni, per aumentare l'effetto di verosimiglianza per il lettore. Questo tipo di fumetti continuò ad essere pubblicato fino alla fine degli anni Settanta, quando il loro successo crolla drasticamente a causa delle rivoluzioni sessuali degli anni Sessanta.



Sopra, Fig 3.6 e Fig. 3.7  
Copertina *Young Love* n.40 del 1963 e una pagina interna di *Look before you love* n.137 del 1972.

A sinistra, Fig. 3.8  
Copertina *Young Romance* n. 35 del 1954.



### 3.1.3 Dagli anni Sessanta agli anni Ottanta

Dopo il tentativo dei fumetti romantici, non ci sono altre produzioni esplicitamente dedicate alle lettrici. Negli anni Sessanta tornano in auge i supereroi grazie alla collaborazione tra Stan Lee e Jack Kirby, che rivoluzionano il mondo della narrazione e del disegno di questo genere, dando vita ai molti personaggi che continuano tuttora a coinvolgere lettori da tutto il mondo, come *Fantastici Quattro* (1961), *Hulk* (1962) e *Spider-man* (1962) disegnato però da Steve Ditko. Vi succedono poi *Iron Man* (1963), gli *X-Men*, gli *Avengers* e molti altri eroi. La chiave del successo degli eroi di Lee e Kirby sta nella ricetta “supereroi con superproblemi”: l’eroe non è un alieno per nascita (come lo era Superman), o per scelta, che scende tra noi per aiutarci; l’eroe è uno di noi, cui un caso del destino (ad esempio il morso di un ragno radioattivo), ha dotato di poteri straordinari. L’acquisizione dei poteri dà all’eroe grandi responsabilità, ma non ne toglie l’umanità, intesa come la capacità di soffrire e di avere problemi quotidiani. La “vocazione popolare” in cui chiunque, di qualsiasi ceto sociale o etnia, possa diventare un eroe è ciò che rende vincenti i fumetti targati Marvel.

Negli anni Settanta, però, la situazione si complica per via delle contestazioni giovanili avviate nei sessanta: si sviluppa una sorta di allergia ai supereroi, visti come goffe emanazioni di potere e nemici della libertà. Molte serie chiudono i battenti, ma ci sono comunque delle eccezioni, come l’arrivo (e il successo) di *Conan the Barbarian* (in Italia *Conan il Barbaro*) creato da Robert E. Howard e disegnato dal raymondiano John Buscema. In quel clima di crisi, poche serie riescono a resistere: una di queste è *The Spirit*, scritta e disegnata da Will Eisner, che inventa un nuovo formato e un nuovo termine, ovvero graphic novel (come già citato nel Capitolo 1) per tentare di risollevarne la reputazione del fumetto, considerato ancora come prodotto per bambini o per persone di scarsa cultura. Sopravvivono anche *Batman* di Neal Adams, reso però un eroe più cupo e gotico, indirizzato a un’audience più adulta, e *Wonder Woman*, una delle poche eroine che accusa di poco il colpo. È proprio tra la fine degli anni Settanta e l’inizio degli ottanta che arrivano in Usa i primi *anime* (ovvero cartoni animati giapponesi) e a seguire i primi manga. Il primo è *Hidashi no*

*Gen* (in italiano *Gen di Hiroshima*) di Keiji Nakazawa, che tratta di una storia autobiografica del bombardamento atomico di Hiroshima, pubblicato da Leonard Rifas e Educomics. Ne seguono molti altri, che iniziarono ad affascinare sia i lettori, sia i fumettisti statunitensi: è il caso del disegnatore Frank Miller (n.1957), che usa come ispirazione per il suo *Daredevil* il nipponico *Lone Wolf and Cub*, capolavoro di Koike Kojima. È Miller stesso ad accorgersi della potenzialità grafica e narrativa dei manga e a promuoverne la traduzione negli Stati Uniti, aprendo così la strada nel nuovo continente. I supereroi continuano a vivere nel corso degli anni Ottanta, con opere come *V for Vendetta* e *Watchman* di Alan Moore e altre ispirate al fumetto underground, come *Maus* di Art Spiegelman. Al giorno d’oggi, il fumetto americano continua a vivere periodi di crisi, ma si sta evolvendo verso contenuti più forti e adulti rispetto ai primi anni, con un’attenzione maggiore al fumetto underground e alle ibridazioni con la produzione nipponica.

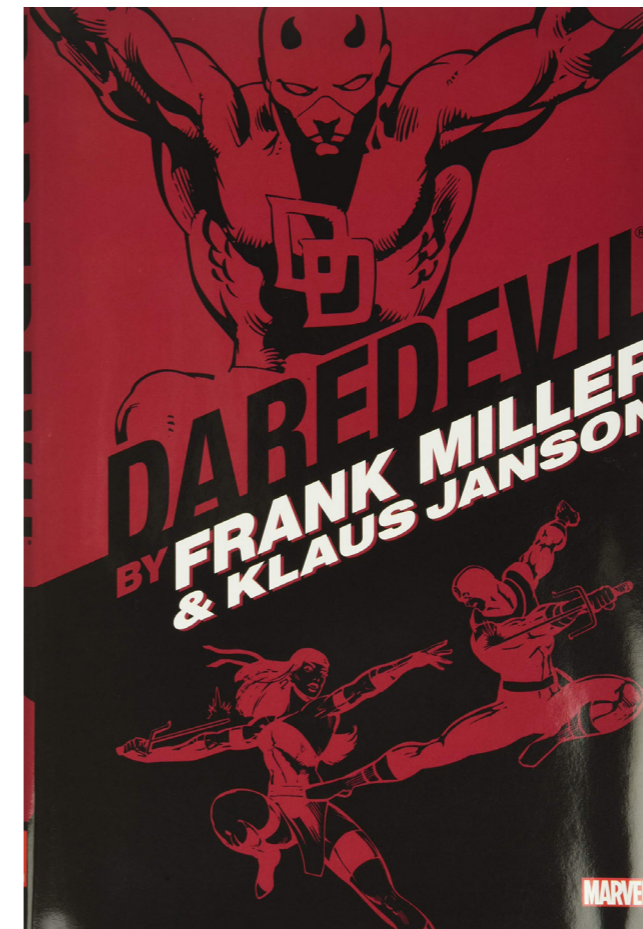


Fig. 3.9  
Copertina di *Daredevil* di Frank Miller & Klaus Janson.

## 3.2 La *bande-dessinée* in Francia e in Belgio

### 3.2.1 La Francia dalle origini agli anni Settanta

Rispetto agli Stati Uniti, in Europa il *balloon* fatica molto ad affermarsi, poiché le narrazioni per immagini erano accompagnate da numerose didascalie. Sia in Francia, sia in Belgio, che in Italia e in Gran Bretagna, il fumetto resta a lungo una narrazione verbale supportata da immagini.

In Francia, le prime storie a fumetti sono umoristiche e hanno come protagonisti personaggi popolari. Vengono pubblicate settimanalmente su riviste specializzate, come *Bécassine*, che tratta di una giovane cameriera bretone, disegnata da Jean Pierre Pinchon (1871-1953). Solo negli anni Venti però, *La Dimanche Illustré*, nota rivista dell'epoca, inizia a pubblicare fumetti americani con i *balloon* originali. Sempre in questo periodo si comincia a pubblicare i fumetti usciti su riviste sotto forma di libro cartonato, donando loro un certo pregio editoriale, rendendoli pari ai classici romanzi. Questa consuetudine, al contrario degli altri Paesi, ha contribuito a donare pregio al fumetto, senza considerarlo un linguaggio minore, destinato a un rapido e superficiale consumo. Questo aspetto si può notare anche dal termine utilizzato in Francia e Belgio per indicare i fumetti, ovvero *bande-dessinée* (spesso abbreviato *BD*), che significa striscia disegnata. Al contrario dei comics americani o dei manga giapponesi, in questa locuzione non vi è alcun riferimento alla natura umoristica e leggera del fumetto.

Il primo fumetto francese in senso moderno è *Zig et Puce* di Antoine de Saint-Ogan (1895-1974) pubblicato nel 1925. Esso racconta le avventure stravaganti di due giovani amici, col sogno di andare in America. La particolarità di questa *BD* è lo stile di disegno, fortemente ispirato proprio ai fumetti americani. Durante gli anni Trenta il corpus fumettistico è principalmente composto da opere americane, ma la situazione diventa molto difficoltosa nel 1949, a causa di una severa legge di censura voluta da cattolici e comunisti.

Tra la produzione francese vi sono alcuni casi di opere dedicate ad un giovane pubblico femminile, anche se poche.

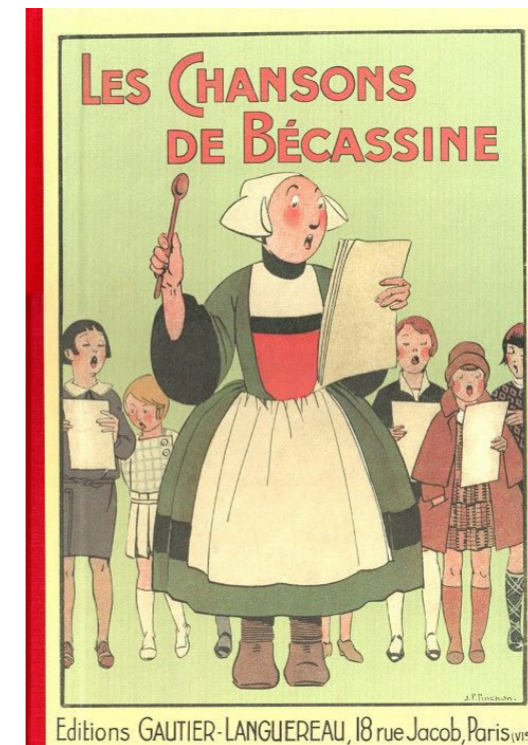


Fig. 3. 10  
*Les chansons de Bécassine*, anni Venti.

Già da inizio Novecento, le riviste dedicate ai fumetti sono numerose, e una di queste è *La semaine de Suzette* (*La Settimana di Suzette*), una rivista rivolta alle ragazze francesi cattoliche e conservatrici dagli 8 ai 18 anni circa, pubblicata da Gautier & Languereau dal 1905 al 1965. Essa contiene storie a fumetti, tra cui anche *Bécassine*, ma anche modelli per abiti da bambola, indicazioni su come curare l'orto, per il cucito e la cucina; insomma, tutto ciò che serve per educare la ragazzina perfetta di inizio secolo. Esistono molti altri editoriali che percorrono lo stesso filone di *Suzette*, come *Lisette*, *Fillette*, *Bernardette*, che includono anche angoli della posta per le lettrici. Col passare del tempo, le protagoniste delle storie si trovano ad affrontare situazioni sempre più complesse: dalla cura della famiglia, a storie ambientate in Asia o Far West, sino alle vicende lavorative e amorose negli anni '60. Già dagli anni Cinquanta però, molti fumetti vengono sostituiti dalle fotografie, sino alla chiusura all'inizio dei settanta di queste riviste per il pubblico femminile.

La *bande-dessinée* riesce a riprendersi negli anni Sessanta, creando un pubblico colto per il fumetto.

Fig. 3.11  
Copertina di *La Semaine de Suzette* del 1929.



Fig. 3.12  
Copertina di *La Semaine de Suzette* del 1959.



Il merito è di *Barbarella*, creato nel 1962 da Jean-Claude Forrest (1930-1998), che dà alla luce a un'eroina erotica e sensuale (dopo le repressioni degli anni Cinquanta) in un contesto fantascientifico mai visto prima, fatto di passioni, sentimenti e meraviglia per le scoperte scientifiche, con molti riferimenti al mondo di oggi.

L'editoria francese sforna molte altre protagoniste come *Jodelle* (1966) e *Paulette* (1970), protagoniste erotiche, intellettuali, ma principalmente dedicate a un pubblico adulto.

### 3.2.2 Il Belgio ed Hergé

In Belgio, accadono fatti più rilevanti dal punto di vista fumettistico rispetto alla Francia. Nel 1929 fa la sua comparsa *Tintin* di Hergé (Georges Remi, 1907-1983) sul settimanale cattolico *Le Petit Vingtième*. Il successo è tale che nel 1946 Hergé fonda una rivista che porta il nome del suo stesso personaggio, pubblicandolo anche in Francia. Il suo stile, iconico, viene denominato *ligne claire*, ovvero "linea chiara", sottolineandone l'essenzialità e la pulizia. Il disegno di *Tintin* è infatti privo di particolari superflui come ombre, sfumature e sfondi: è un tratto narrativo e palesemente antirealistico. Qualcuno ha fatto notare la totale mancanza di figure femminili dall'universo di *Tintin*: Barbieri sostiene che il motivo è che secondo Hergé erotismo e vicende amorose non siano stati temi adatti e non fossero integrabili in questa formula grafica e narrativa semplice ed efficace.

Ovviamente ci sono molti altri fumetti che hanno fatto la storia del fumetto belga-francese, come *Les Schtroumpfs* del 1958 (per gli italiani, *I Puffi*), *Lucky Luke* del 1964, e il celeberrimo *Asterix le Galois* (*Le avventure di Asterix*) del 1959, ma per quanto siano interessanti, non verranno approfonditi ulteriormente all'interno di questo elaborato.

Sia in Francia, sia in Belgio, i manga e gli anime arrivano attorno agli anni Settanta. In particolare, in Francia, il primo manga interamente tradotto appare nel 1969, sulle pagine di *Budo magazine Europe*, una rivista di arti marziali giapponese. La storia è una raccolta di racconti realizzata da Hiroshi Harata (n. 1937). I manga hanno impiegato, tuttavia, diversi anni prima di insediarsi nel tessuto francese, in particolare hanno cominciato ad essere noti negli anni Novanta.

## 3.3 Il fumetto in Italia

### 3.3.1 Dalle origini agli anni Quaranta

In Italia, la data convenzionalmente accettata per la nascita del fumetto è il 27 dicembre 1908, quando viene pubblicato il primo numero del *Corriere dei Piccoli*. Supplemento per bambini del giornale della borghesia colta settentrionale, il *Corriere dei Piccoli* mantiene dalla nascita agli anni Sessanta un tono mediaticamente conservatore. Le storie all'interno sono composte principalmente da vignette quadrate con lunghe didascalie poste sotto di esse. Rispetto ai giornali francesi, però, il fumetto italiano ha una particolarità in più: Antonio Rubino (1880-1964) introduce nelle didascalie coppie di versi rimati simili a un andamento da cantastorie.

È così che le produzioni americane importate nel Bel Paese vengono tagliate e modificate per seguire questo standard. Ovviamente, dell'aggressività e della serietà dei *comics*, rimane ben poco. Nonostante questo formato impone molte limitazioni agli autori, ci sono diversi fumetti interessanti, come *Quadratino*, *Viperetta* e *Pierino e l'odiato burattino*, sempre illustrati da Rubino, con uno stile floreale ispirato ai primi decenni del secolo. Un degno rivale di Rubino è Sergio Tofano (1886-1963) con *Il Signor Bonaventura* (1917), un vero antieroe, perché nonostante tutti i disastri che gli capitavano, le sue avventure finiscono sempre con un lieto fine.

Nonostante sul *Corrierino* siano pubblicate le migliori opere degli autori italiani di quegli anni, il formato della storia illustrata con le didascalie in rima svolge una funzione troppo conservatrice e limitante per lo sviluppo del fumetto in Italia. Anzi, esso ha contribuito ad aumentare il pregiudizio per cui il fumetto sia un prodotto editoriale destinato unicamente al consumo infantile, aspetto che ancora oggi è difficile sradicare nel nostro paese. Al contrario, in Francia, la pubblicazione sotto forma di libro cartonato aiuta a far comprendere all'opinione pubblica che il fumetto, coi suoi numerosi generi, è adatto a tutte le età. Come negli altri Paesi europei, i fumetti veri e propri compaiono in Italia negli anni Trenta.

La casa editrice Nerbini comincia a pubblicare *Topolino* all'inizio del 1933, ma la didascalia scompare solo l'anno successivo. Arrivano anche *Flash Gordon*, *Mandrake*, *L'uomo mascherato*, e molti altri, ma l'abbondanza dei supereroi americani scompare nel 1938 quando il regime fascista vieta qualsiasi tipo di fumetto statunitense ad eccezioni di quelli della Disney. In quel periodo vengono pubblicati fumetti più vicini all'ideologia fascista come *Romano il legionario* (1938) e *Dick Fulmine* (1938), un cowboy atipico, anziano e non di bell'aspetto, che usa il lazo invece delle pistole.

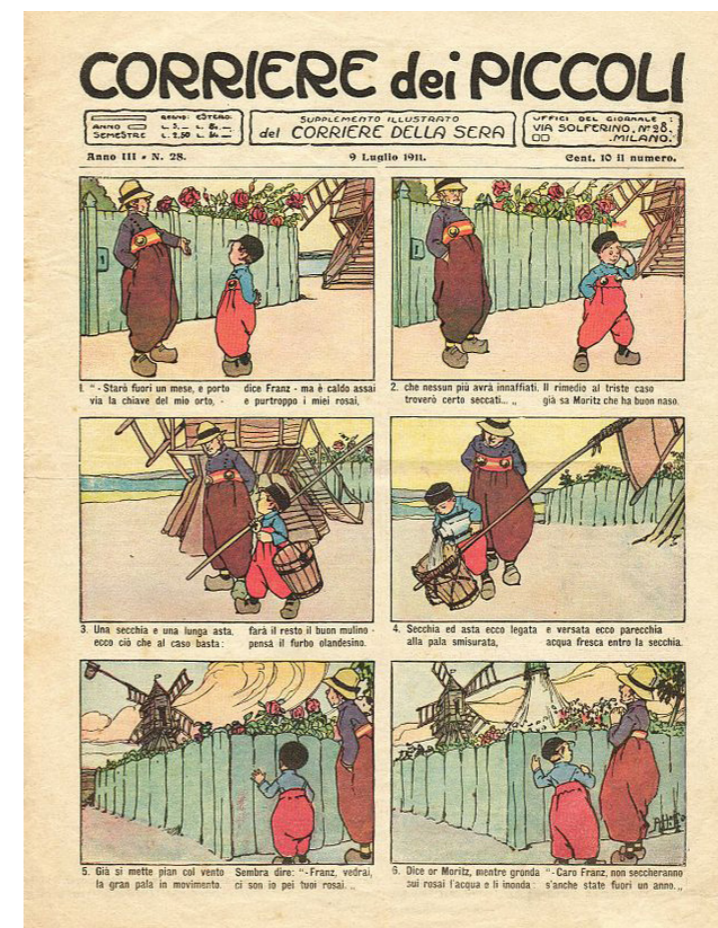


Fig. 3.13  
Copertina del *Corriere dei piccoli*  
del 1911.

### 3.3.2 Dagli anni Cinquanta agli anni Ottanta

Un autore che muove i primi passi negli anni Quaranta ma che diviene conosciuto qualche anno più tardi è Benito Jacovitti (1923-1997), noto per la sua paura degli spazi bianchi e per essere l'autore di *Cocco Bill* (1957), abilissimo pistolero difensore della legge nel Far West. Nel Dopoguerra, in una situazione in cui la carta è diventata un bene di lusso e il denaro nelle tasche dei ragazzi scarseggiava, gli editori inventano un nuovo formato editoriale: l'albetto orizzontale a striscia unica, formato da poche pagine spillate in bianco e nero, con due o tre vignette per pagina orizzontale. È questo il formato utilizzato dalla piccola casa editrice di Gian Luigi Bonelli (1908-2011), sceneggiatore di fumetti. Egli crea, assieme al disegnatore Aurelio Galleppini (1917-1994), *Tex*, che tutt'oggi è la serie più longeva italiana, con inizio pubblicazione nel 1958. La storia narra di Tex, un fuorilegge buono, un *ranger*, che scorrazza per il West per ristabilire la giustizia.

In Italia, ad anni Cinquanta inoltrati, gli editori si danno un rigido codice di regolamentazione, simile al *Comics Code* americano, per autocensurare quei contenuti ritenuti non adatti al pubblico. Tuttavia, questo spirito castigatorio ebbe vita breve, perché non regge il fermento degli anni Sessanta, legati al boom economico e ai problemi politici del paese.

Il fumetto simbolo di questo periodo è *Diabolik* ideato da due sorelle, Angela (1922-1987) e Luciana Giussani (1928-2001) nel 1962. Esso è un giallo che ha per eroe il cattivo che però è capace e carismatico, oltre che bello e misterioso. La sua originalità gli fa ottenere un grande successo, che però porta alla creazione di innumerevoli copie. Questo tipo di eroe favorisce l'entrata del pubblico adulto nel mercato del fumetto.

Inoltre, nel 1965 nasce la rivista *Linus* sotto la direzione di Giovanni Gandini. Essa è la prima rivista italiana esclusivamente a fumetti, dedicata a un pubblico adulto con una spiccata caratterizzazione politica. *Linus* tratta il fumetto da un punto di vista storico-critico, mettendo l'intrattenimento in secondo piano. Col passare degli anni essa pubblica il meglio della produzione americana ed europea, ponendo l'attenzione su diverse problematiche, dalla vita politica a quella culturale. Questo fatto è molto importante, perché è il primo passo per sottrarre il fumetto a quei pregiudizi in cui la tradizione italia-

Sotto, Fig 3.14  
Salame coi piedi di *Cocco Bill*,  
di Benito Jacovitti. Illustrazione  
riprodotta da me.

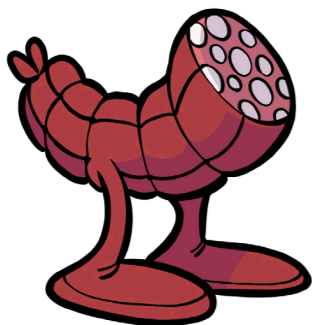
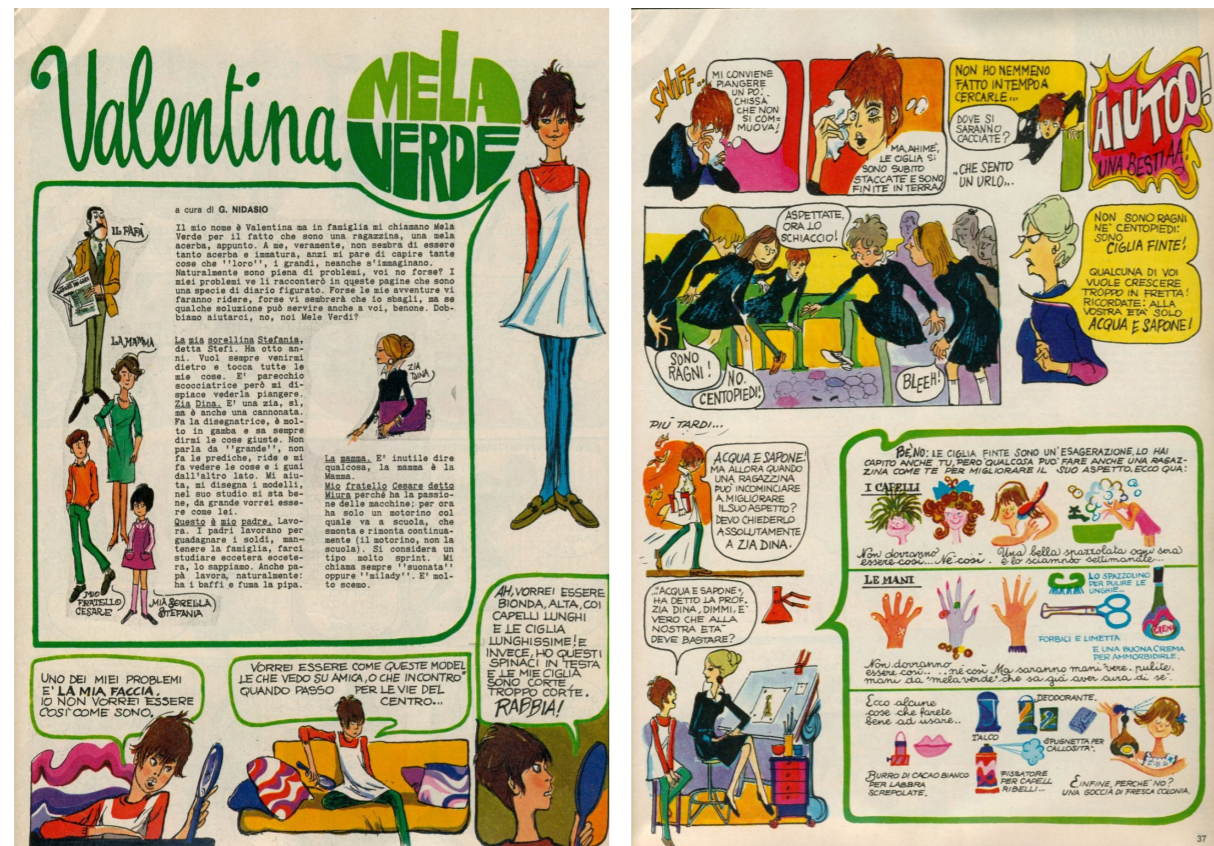


Fig 3.15  
Guido Crepax, *Valentina*, 1965.

no lo ha sempre rinchiuso.

Una delle opere pubblicate su *Linus* a metà anni Sessanta è *Valentina* (1965) di Guido Crepax (1933-2003). *Valentina* è una giovane ragazza fotografa con un look che richiama quello degli anni Venti. Le sue avventure erano molto particolari, al confine tra l'onirico e la realtà, con sfumature erotiche. I lettori non si trovano di fronte non alla classica avventura, ma a un viaggio nell'inconscio umano. Al contrario di molti altri protagonisti, *Valentina* è un personaggio descritto in maniera molto reale, con problematiche come l'anoressia, che però vive tra dimensioni oniriche e feticismo. La sua notorietà diviene tale da essere tradotta ed esportata in Giappone negli anni Settanta. Anche il *Corriere dei Piccoli* nel frattempo di trasformazione, diventando una rivista al passo con i tempi che pubblica soprattutto materiale italiano e francese e a partire dagli anni Settanta anche i manga, che hanno raggiunto un buon successo grazie alla loro trasposizione animata.

Vengono pubblicati molti autori e opere interessanti, e anche se di opere per ragazze ne vengono pubblicate poche, è necessario far notare un'altra "Valentina", ovvero *Valentina Mela Verde* di Grazia Nidasio (1931-2018), pubblicato sul *Corriere dei piccoli/ragazzi* dal 1969 al 1972. Esso è un fumetto dal carattere delicato e fresco, esplicitamente dedicato a giovani adolescenti. La caratteristica portante di questi racconti, rara nei fumetti "pop", è il realismo delle vicende, tema totalmente distante dai classici supereroi americani e dai sempreverdi eroi bonelliani. La vita di *Valentina* è fatta di amicizie, litigi, rapporti familiari e scolastici, invidia verso il fratello, sogni e problemi di cuore.



Sopra, fig. 3.16 e 3.17  
Due pagine di *Valentina Mela Verde*, del 12 ottobre 1969.

Queste erano tutte tematiche “normali”, ma che potevano essere molto interessanti ed educative per i giovani lettori che non trovavano esempi di “normalità” in altre opere. Le vignette non seguono mai uno schema fisso, sono disposte in modo dinamico sulla pagina, non sempre sono dotate del contorno. Insomma, la pagina è libera e allo stesso tempo coesa, creando una delle opere più sperimentali del fumetto degli anni Settanta. Sempre a metà degli anni Settanta, come in Francia, gli *anime* arrivano anche in Italia, grazie al loro basso costo d’acquisto. I manga giungono circa un decennio dopo, grazie al clima favorevole creato dal *medium* animato.

### 3.3.3 Anni Novanta in Europa e America

Le sperimentazioni di opere per ragazze si interrompono all’incirca negli anni Settanta sia in America che in Europa, ma il fumetto continua a sperimentare ed esplorare nuovi ambiti e temi. In America continuano le pubblicazioni supereroistiche tra alti e bassi, fioriscono generi come l’underground e opere più autobiografiche.

Un’opera significativa di questo periodo è *Maus* di Art Spiegelman, pubblicata per la prima volta dal 1987 al 1991 a puntate sul Magazine *RAW*. L’autore racconta la storia del padre, ebreo tedesco, che vive la guerra e la deportazione ad Auschwitz, in un modo molto insolito, sia graficamente che narrativamente. Infatti, trasforma tutti i personaggi in animali, usandoli come allegorie: gli ebrei sono rappresentati dai topi e i nazisti dai gatti, i polacchi dai maiali e così via. In questo modo, crea un primo distacco emotivo, ma il suo tratto riesce a trasmettere emozioni e a caratterizzare i suoi personaggi, senza enfasi e senza retorica. Anche in Europa si hanno pubblicazioni molto variegata e interessanti. In particolare, in Francia e in Italia, la produzione diventa molto più colta, con storie più realistiche e spesso autobiografiche, destinata ad un pubblico più istruito e riflessivo. Alcuni esempi di questa corrente in Italia sono *Martin Mystère* (1982) di Alfredo Castelli, *Dylan Dog* (1986) di Tiziano Sclavi e *Julia* (1998) di Giancarlo Berardi. Ovviamente, continuano anche le pubblicazioni di *Topolino*, dedicato ad un pubblico di giovanissimi, costante successo dagli anni Cinquanta sul territorio italiano.

In un panorama diviso tra il pubblico colto e il pubblico infantile, in Occidente si sente la mancanza di un prodotto più popolare e pop, indirizzato a giovani adolescenti. Come accennato nei paragrafi precedenti, già dagli anni Settanta, grazie al basso costo, gli *anime* entrano nelle case dei telespettatori occidentali. Le emittenti europee, e soprattutto quelle italiane, hanno una miriade di reti locali da riempire con ore e ore di programmazione quotidiana. Trovandosi tra le mani molte serie d’animazione nipponiche, acquistate nei mercati internazionali a prezzi molto competitivi, si decide di trasmetterle in abbondanza sulle reti televisive. Gli *anime* portano grandi innovazioni rispetto ai cartoni animati americani ed europei del tempo: oltre ai costi minori, hanno una fattura tecnica migliore e un effetto novità per quanto riguarda trame,



personaggi e stili di racconto. In Italia, il successo diventa tale che addirittura il *Corriere dei piccoli*, lo storico settimanale per bambini ormai in declino da anni, ha cominciato a pubblicare quelli che oggi si chiamano anime comics, ovvero fumetti che contenevano frames delle scene animate.

Con l'accumulo di *anime* trasmessi e l'aumentare di appassionati a questo *medium*, i Paesi occidentali erano pronti ad accogliere il manga. In particolare, quelli dove attecchisce di più sono l'Italia e la Francia. I primi manga importati risalgono già al 1979, ma essi non sono come li si conosce oggi: le tavole venivano ribaltate, rimontate, pubblicate con tagli di scene e colorate per semplificare la lettura e far familiarizzare i lettori. Tuttavia, la prima pubblicazione di un manga completo avviene solo nel 1990 con *Akira*, opera magna di Katsuhiro Otomo, uscita in Giappone nel 1982, pubblicata prima in America e poi da Glénant in Francia e successivamente in Italia. Dagli anni Novanta in poi, la presenza dei manga, in particolare degli *shōjo*, ha stravolto il mercato, non solo grazie all'importazione di opere giapponesi ma anche grazie alle influenze di questi ultimi sulle opere autoctone. Infatti, gli *shōjo* non incontrano quasi nessun *competitor* nell'ambito della letteratura a fumetti per ragazze. La parte delle opere ibride e delle influenze verrà analizzata nel capitolo 7.

Fig. 3.18  
*Corriere dei piccoli* del 1982 con  
Lady Oscar in copertina.



## 3.4 Gli *shōjo* manga in Giappone

### 3.4.1 Il concetto di “*shōjo*”

Lo *shōjo* (lett. “ragazza”), spesso traslitterato *shoujo*, indica una categoria di manga pubblicati su una rivista per ragazze e dunque indirizzati principalmente ad un pubblico femminile. Il concetto di “*shōjo*” nasce nel Novecento, quando comincia a farsi strada la possibilità per le ragazze giapponesi di ricevere un'educazione, creando un *gap*, una fase intermedia in cui le ragazze non sono più bambine, ma neanche donne. Fino a fine Ottocento, nella società nipponica le ragazze passano dall'essere “bambine” all'essere “spose”, senza avere la possibilità di formare un'identità propria durante l'adolescenza. Ai tempi, infatti, si riteneva che le ragazze, al contrario dei ragazzi, dovendo diventare mogli e madri, non necessitassero di un'istruzione avanzata. Il sistema scolastico di inizio Novecento ha lo scopo di isolare le ragazze per rinforzare il valore della loro “purezza”, intesa come verginità prematrimoniale. Gli istituti scolastici femminili, diventano dunque sia un luogo che le prepara al futuro lavoro domestico, sia un rifugio temporaneo dalle pressioni della società patriarcale. L'adolescenza diventa un periodo in cui esse possono indulgere in una libertà che, dopo il diploma, non sarà più concessa loro. Alla luce di quanto detto, si può tracciare un profilo dell'ideale “*shōjo*” di inizio secolo come una ragazza di buona famiglia, istruita (quel che basta) ma anche pura, ingenua e innocente, senza esperienza coi ragazzi, gentile, riservata e modesta. Il concetto di ragazza pura e fragile è riproposto nelle riviste rivolte alle “*shōjo*”, che cominciano a diffondersi all'inizio del XX secolo. Esse contengono soprattutto romanzi, racconti, articoli, un angolo della posta e qualche rubrica. In queste riviste i manga sono perlopiù di natura comica e quindi non attirano particolarmente l'attenzione delle sue lettrici. L'avvento dello *shōjo* per come lo conosciamo oggi risale, infatti, al Secondo Dopoguerra, ma le sue origini, a livello di poetica, estetica e stile narrativo, sono da ricercarsi nell'immaginario dei romanzi *shōjo* e soprattutto nelle loro illustrazioni. Per facilitare il lettore nella comprensione di questa tematica, nel capitolo si affronterà il percorso dello *shōjo* da un punto di vista storico e sociale, dalle origini più generiche a un'analisi più approfondita, in particolare dagli anni Cinquanta fino ai giorni nostri.

### 3.4.2 Le origini del manga

Prima di approfondire l'evoluzione storica dello *shōjo* manga, è necessario fare alcuni passi indietro per risalire alle origini del manga in senso più ampio.

La sua genesi è molto lontana nel tempo, poiché la letteratura giapponese è sempre stata ricca di forme di intrattenimento popolari basate sulla giustapposizione di immagini integrate con testo di vario genere. Alcuni teorici fanno risalire i suoi inizi già dal VII secolo con alcuni graffiti, per poi compiere un salto di cinque secoli per arrivare ai «Rotoli degli animali» (*Chōjū giga*), conservati nei pressi di Kyoto.

Si possono invece indicare come protomanga o premanga i libelli illustrati *ukiyozōshi* e *kusazōshi* del periodo Tokugawa (1603-1868), formati da disegni con linee semplici, poco realistici e senza prospettiva. In questo periodo, i disegni sono influenzati molto dal teatro *kabuki*, che gioca un ruolo fondamentale nella rappresentazione delle emozioni, spesso esagerate, usate come ispirazione per le illustrazioni dell'epoca. Inoltre, iniziano a spopolare dei libri illustrati economici (*e-hon*) ribattezzati “libri rossi”, “libri gialli” e “libri neri” a seconda del colore delle copertine delle storie narrate al loro interno. Le tecniche narrative di questi libri sono molto vicine a quelle del fumetto attuale; il testo è una parte integrante delle illustrazioni e riempiva tutto lo spazio non occupato dai disegni. I soggetti degli autori sono tratti dalla vita quotidiana, miscelando comicità, realtà, drama, elementi fantastici e molto altro. Gli *akahon* (“libri rossi economici”) in particolare, dopo il 1945 offrono al pubblico delle storie spesso cupe e drammatiche, ribattezzate in seguito *gekiga*. L'introduzione del fumetto propriamente detto risale a tempi ben più recenti, precisamente all'epoca Meiji (1868-1912), dopo l'apertura dei confini giapponesi al resto del mondo: gli stranieri dall'Occidente importano nuovi mezzi espressivi, la loro cultura e nuove tecnologie industriali.

I primi passi sono mossi nel 1862 da Charles Wirgman, quando fonda a Yokohama la rivista *The Japan Punch*, dove per la prima volta vengono pubblicate vignette satiriche in Giappone (dette anche *ponchi-e*, ovvero “disegni-pugno”). Tra i meriti di questa rivista, vi è l'introduzione dei *balloon* con i dialoghi all'interno, tipicamente americani, mai usati in Giap-

pone prima di allora. Grazie alla popolarità di questa rivista e delle tante analoghe nate in quel periodo, vengono pubblicati anche i primi fumetti realizzati all'estero, strisce umoristiche di origine statunitense come *Felix the Cat*, *Mutt and Jeff*, e soprattutto *Bringing Up Father* (in Italia *Arcibaldo e Petronilla*) che riscuotono un grande successo e che influenzano molti autori dell'epoca.

Tra questi è necessario menzionare Rakuten Kitazawa (1876-1955), che è il primo disegnatore ad abbandonare il pennello nipponico e a mescolare lo stile di disegno occidentale con quello orientale, ravvivando i piatti e poco realistici volti giapponesi dell'epoca con il dinamismo del comics americano, specializzandosi nella produzione di vignette satiriche pubblicate su diversi giornali dell'epoca.

Un'altra stella promettente di quel periodo è Ippei Okamoto (1886-1948), il primo fumettista nipponico a fuoriuscire dal ristretto ambito della striscia, pubblicando dal 1921 al 1929 *Hito no Issō* (La vita di un uomo), la prima serie a fumetti giapponese la cui storia presenti una vera e propria struttura continuativa che vada al di là dei singoli episodi settimanali e che è un precursore di quello che sarà denominato, dopo la Seconda guerra mondiale, *story manga*.

Bisognerà aspettare l'epoca Taisho (1912-1926) affinché il manga si affermi in Giappone. I *mangaka* cominciano ad organizzarsi in associazioni professionali.

Di conseguenza, abbondano i supplementi a fumetti dei giornali (anche dedicati alle donne) e nascono le prime case



Fig. 3.19  
Illustrazioni dell' *Ehon Genji Monogatari*, gennaio 1751, conservate nel museo The Met a New York.

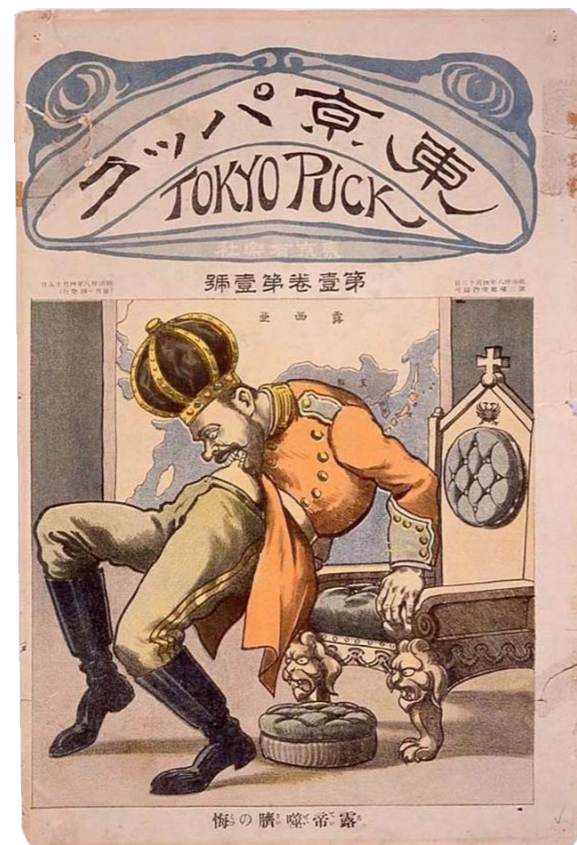
editrici (come la Kodansha) e le prime riviste per bambini e bambine. In questo periodo di trasformazione prebellica, il fumetto resta un mezzo di espressione politica e sociale, ma diventa anche un divertimento per bambini.

Questi primi fumetti, definibili «proto-manga» d'anteguerra, hanno già dato vita a un mercato di massa, generando una vera e propria industria. Nonostante rimanga ancora fortemente ispirato alla produzione statunitense e disneyana, diventa un mezzo di comunicazione di massa e uno strumento di critica sociale e di lotta politica per gli adulti, sia un divertimento popolare destinato principalmente, ma non solo, ai bambini.<sup>2</sup>

2. Bouissou (2011: 38 tr.it.).

Negli anni '30 e durante la Seconda Guerra Mondiale, a causa della mancanza della carta, la produzione di manga e riviste subisce una battuta d'arresto. Essa però rinasce dalle sue ceneri negli anni Cinquanta, grazie ad alcuni autori geniali e innovazioni grafiche e narrative in uso ancora oggi. In questa sede, però, non ritengo necessario approfondire ulteriormente la storia generale del manga, per quanto sia interessante, bensì si procederà con l'analisi inerente al manga per ragazze.

Fig. 3.20  
Copertina della rivista Tokyo Puck del 15 aprile 1905, disegnata da Rakuten Kitazawa, che si prende gioco dello Zar di Russia.



### 3.4.3 Verso lo shōjo manga: il Jojōga

Come anticipato in precedenza, per arrivare ai manga *shōjo* è necessario introdurre i romanzi *shōjo*, in circolazione già a inizio Novecento. La prosa di questi romanzi si avvicinava molto alla poesia, privilegiando frasi incomplete tenute insieme da figure retoriche come ellissi e ripetizioni in cui il focus era sulle sensazioni dei personaggi. Questi testi sono accompagnati da illustrazioni, definite “immagini liriche” chiamate *jojōga*: “Jōjō”, infatti, si può tradurre come “espressione dei propri sentimenti”. Esse sono immagini in cui l'emozione prendeva il sopravvento sull'azione e il realismo. Le figure rappresentate costituiscono un'ideale a cui aspirare: si tratta di ragazze fragili, delicate, con uno sguardo che – almeno nei primi decenni – appare perso nel vuoto, chiuso nel proprio mondo.

Fu proprio lo sguardo ad assumere un ruolo di grande rilevanza, diventando l'unico accesso alle emozioni e al mondo interiore di queste ragazze; per questo gli autori si concentrano molto sulla rappresentazione degli occhi, rendendoli umidi, scintillanti e circondati da voluminose ciglia.

Le emozioni che suscitano le immagini liriche, dai primi del Novecento fino agli anni Quaranta, sono permeate di tristezza e malinconia, simbolo di una gioventù che aveva vissuto una vita tragica e reclusa. Tuttavia, dopo la Seconda Guerra Mondiale, le cose cominciano a cambiare: lasciando immutata l'attenzione alla moda, volta sempre più all'Occidente, lo sguardo della “*shōjo*”, da fragile e malinconico, diventa diretto verso lo spettatore, acquistando sempre più carattere e personalità, fino a diventare le eroine che conosciamo oggi.

Vi furono molti artisti appartenenti alla corrente *jojōga*, ma uno dei più rilevanti è sicuramente Yumeji Takehisa (1884-1934), che definisce gli stilemi del *jojōga* fra gli anni '10 e gli anni '20, rappresentando ragazze fragili, malinconiche, con corpi pallidi, esili ed eterei, appesantiti dai propri abiti, posate su degli sfondi ricchi di fiori. Gli occhi sono piuttosto grandi, umidi e con lunghe ciglia. Una particolarità molto interessante era la direzione dello sguardo: esso non guardava mai il lettore, ma sempre in un'altra direzione, caratteristica che rimase invariata fino al Dopoguerra.

Le sue opere mettono in scena i suoi sentimenti soggettivi, non una rappresentazione della realtà: infatti Takehisa, prima

Fig. 3.21  
Illustrazione di Takehisa, degli  
anni Venti esposta alla mostra  
*The Sadness will last forever* al  
Modern Tokyo Times.



di essere illustratore, è un poeta, che impara a disegnare per creare immagini che accompagnino i suoi versi. Dichiarò: «Un giorno ho scritto una poesia sotto forma di un'illustrazione»; ed è così che è nato lo stile *jojōga*.

Altri autori cercarono di esorcizzare la paura che le influenze occidentali potessero prevalere sulle tradizioni nipponiche dipingendo la modernità giapponese come una coesistenza di innovazione e tradizione, spesso raffigurando coppie di ragazze, una vestita in abiti occidentali mentre l'altra con il kimono. L'impressione che essi volevano far trasparire, era quella di un paese che non stava perdendo la sua identità, pur accogliendo la modernità occidentale: ciò si rifletteva nella raffigurazione delle ragazze, con fattezze ancora molto orientalescanti, nonostante la dimensione più grande degli occhi.

Uno degli autori più rivoluzionari in questo ambito è però Jun'ichi Nakahara (1913-1983). Rispetto ai suoi predecessori, egli spinge ulteriormente sulla dimensione degli occhi (ingrandendoli fino a tre volte rispetto al normale) e sull'ambiguità etnica. Pone un'enorme attenzione alla moda, poiché Nakahara era anche uno stilista: per questo motivo le sue

illustrazioni ricordano figurini di moda, raffiguranti corpi a figura intera, esili ed eterei. Dopo una prima fase in cui subisce l'influenza delle ragazze fragili e malinconiche di Takehisa, Nakahara nel Dopoguerra, rinvigorisce il genere *jojōga*: a partire dagli anni Cinquanta le sue ragazze non hanno più lo sguardo vago e perso nel vuoto, ma cominciano a guardare nella direzione dello spettatore. Può sembrare un aspetto banale, ma invece non lo è: prima si riteneva che le "shōjo" dovessero apparire riservate, anche in virtù della loro natura di "recluse", per cui uno sguardo diretto sarebbe risultato troppo sfrontato; con Nakahara invece, la ragazza del Dopoguerra guarda direttamente in faccia alla società giapponese. Date queste premesse, gli occhi diventano sempre più un modo per rappresentare il mondo interiore delle ragazze, con « la presenza all'interno delle iridi di riflessi molto accentuati atti ad indicare un qualche moto o turbamento dell'animo » (Posocco 2005).

Non è tuttavia chiaro da dove provenga lo stile degli occhi scintillanti. Si ipotizza che Nakahara da giovane fosse un creatore di bambole e che si sia ispirato ai grandi e luccicanti occhi di vetro delle bambole francesi per disegnare le sue ragazze. Partendo da queste suggestioni, Nakahara comincia a promuovere un modello di bellezza sempre più occidentale, senza tuttavia sviare troppo dai canoni estetici giapponesi.



Fig 3.22  
Illustrazione di Jun'ichi Nakahara,  
anni Trenta.

Fig. 3.23  
Illustrazione di Jun'ichi Nakahara, anni '50. Lo sguardo della ragazza è rivolto verso lo spettatore. Inoltre, è presente una forte somiglianza con Audrey Hepburn.

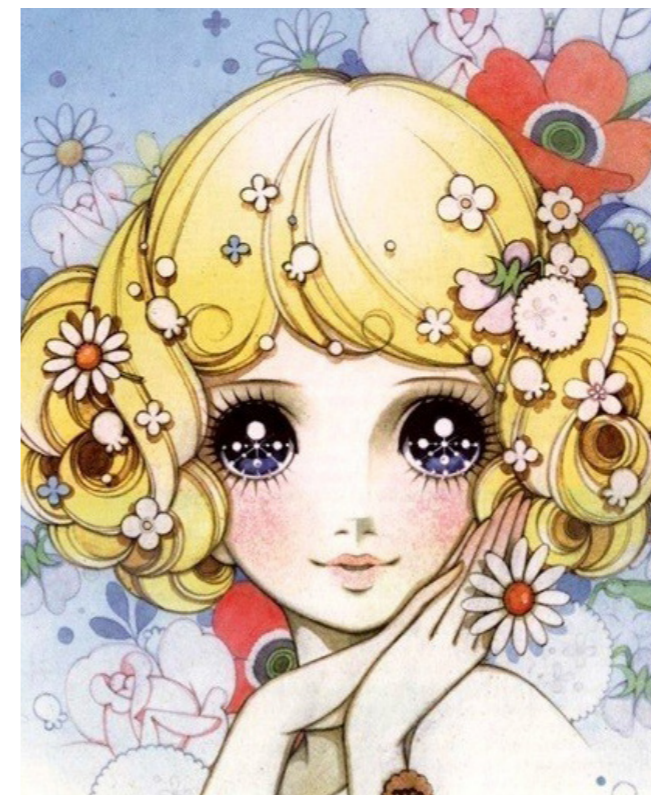


Tra le sue principali muse ispiratrici vi fu la statunitense Audrey Hepburn, che con la sua pelle chiara, capelli scuri e fisico gracile, diventa molto più popolare in Giappone rispetto alla prorompente Marilyn Monroe. I giapponesi erano favorevoli ad una rappresentazione “occidentalizzata” senza però mai esagerare. Tra le altre innovazioni di Nakahara che sono tutt’ora alla base degli *shōjo* moderni si possono individuare: i primi piani, le illustrazioni a figura intera (che rimandano ai figurini di moda) e gli sfondi floreali, in cui i fiori accompagnano le ragazze rivelando parte del loro mondo interiore. Inoltre, va menzionata l’ambiguità etnica delle sue “shōjo”: la studiosa Hiromi Tsuchiya Dollase scrive che le ragazze di Nakahara «sono così irrealistiche che la loro nazionalità è sfocata». Nonostante tutte le rivoluzioni portate da Nakahara, le sue ragazze conservavano un’aura di mistero, con sguardi seri, spesso impenetrabili, che potevano ricordare gli sguardi freddi e imperturbabili delle modelle sulle passerelle o sulle riviste di moda. Tra i primi autori che inseriscono le caratteristiche del *jojōga* nei fumetti, vi è Macoto Takahashi (1935 -), autore di *Sakura Namiki* (*The Rows Of Cherry Trees*, 1957), considerata una delle prime opere *shōjo* manga. Infatti, riprende in formato manga le storie di relazioni fra studentesse rese popolari dalle riviste *shōjo* degli anni '20, inserendo tutti gli stilemi visti in precedenza: personaggi a figura intera, attenzione alla moda, sfondi floreali, focus sulle emozioni dei personaggi, e privilegio delle emozioni sull’azione e il dinamismo della storia.

Tuttavia, negli anni '60, Macoto Takahashi non si sente più adatto a scrivere e disegnare manga per ragazze, passando il testimone alle autrici che si stavano facendo strada in quei tempi. Si dedica dunque al mondo dell’illustrazione, riuscendo comunque, in via del tutto inaspettata, ad influenzare ancora i canoni estetici dei personaggi *shōjo*. Bisogna, infatti, notare che fino agli anni '60, le ragazze dei manga erano studentesse con capelli e occhi tendenzialmente scuri: in modo del tutto controcorrente, le ragazze di Takahashi sono bionde con grandi occhi azzurri. Egli stesso afferma:

Ho quest’immagine indelebile che risale a quando andavo in sesta elementare (prima media, ndr), subito dopo la Seconda Guerra Mondiale. Vicino a casa mia c’era una chiesa degli Alleati, e un giorno ho visto una ragazza oltre la staccionata. Aveva circa cinque anni e stava giocando nel giardino fiorito. Sua madre la chiamò e lei si girò e la raggiunse, con una gamba ingessata, mentre i suoi bellissimi capelli biondi fluttuavano. Fu un’atmosfera talmente bella, in contrasto con la tetra atmosfera del Giappone post- bellico, che quell’immagine mi è rimasta dentro, e ho cominciato a voler disegnare quella ragazza.<sup>3</sup>

3. Estratto dall’intervista *The doe-eyed world of Macoto Takahashi*, 2010



Sopra, fig. 3.24 e fig. 3.25  
Illustrazioni di Macoto Takahashi, anni Sessanta.

Infatti, a differenza delle ragazze delle illustrazioni di Nakahara, quelle di Takahashi non hanno una nazionalità sfocata, ma apparivano decisamente occidentali.

Come è già parso evidente dai paragrafi precedenti, la cultura *shōjo* è sempre stata influenzata dall'Occidente, soprattutto dall'Europa, e a metà degli anni '60 l'ideale della ragazza straniera, bionda e con gli occhi azzurri prende definitivamente piede in Giappone, anche grazie alle Olimpiadi di Tokyo (1964), dove per la prima volta il Sol Levante accoglie visitatori da tutto il mondo. In quelle circostanze, le bionde ragazze inglesi, americane e nord-europee affascinano le ragazzine giapponesi, favorendo l'utilizzo di ambientazioni straniere nei manga, spesso ispirate alla letteratura. Un'altra caratteristica introdotta da Takahashi che sopravvive ancora nei manga di oggi è il riflesso a forma di stella vicino alla pupilla dell'occhio usato per accentuare l'espressività negli occhi delle sue ragazze. Questo espediente, che riflette le emozioni e i sogni delle protagoniste, diventa uno dei tratti distintivi degli *shōjo* degli anni '60 e '70, che ritroviamo in manga molto celebri come *Versailles No Bara* (conosciuto anche come *Lady Oscar*) di Riyoko Ikeda e *Kaze to ki no uta (Il poema del vento e degli alberi)* di Keiko Takemiya. Nonostante la progressiva scomparsa degli abbondanti scintillii, gli occhi di molti personaggi femminili dei manga per ragazze continueranno ad essere grandi, elaborati e luminosi, a testimonianza dell'imperitura influenza di Takahashi – e dei suoi predecessori – nell'estetica *shōjo*.

**Sotto da sinistra a destra:**  
Evoluzione dello stile nel corso degli anni.

Fig. 3.26  
Illustrazione di Macoto Takahashi, 1972.  
Fig. 3.27  
Illustrazione di Yumiko Igarashi, 1982.  
Fig. 3.28  
Illustrazione di Arina Tanemura, 2008.

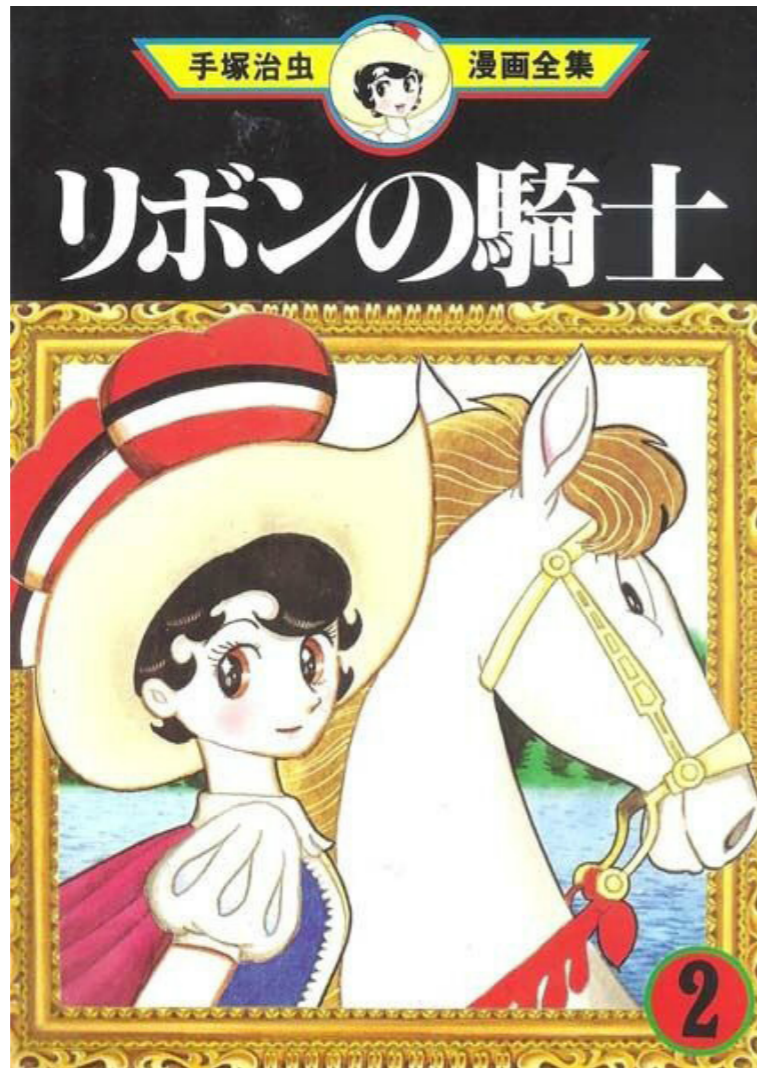


### 3.4.4 Gli inizi: anni Cinquanta e Sessanta

I primi *shōjo* manga appaiono tra gli anni '40 e '50 e consistono in semplici strisce umoristiche. La svolta per questo genere arriva grazie ad Osamu Tezuka, anche chiamato “Dio dei manga” che pone le basi dei manga per come si conoscono oggi, rivoluzionando stile, sceneggiatura e aspetti psicologici dei personaggi. Le sue principali fonti d'ispirazione sono la Disney, soprattutto per quanto riguarda le tecniche di montaggio tra le scene, e il teatro Takarazuka, che era solito frequentare in giovane età. Fondato nel 1914 nella cittadina di Takarazuka da un'idea dell'imprenditore Ichizō Kobayashi, la particolarità di questo teatro era quella di avere la compagnia teatrale composta interamente da donne, preparate a recitare un repertorio «leggero» che combini elementi e stili del teatro giapponese con quelli occidentali. Inoltre, le attrici, a seconda delle opere, interpretano anche ruoli maschili. Era una trovata audace, in contrasto con il tradizionale *kabuki* o il *noi*, con solo attori uomini. Questi spettacoli sono fondamentali per la creazione del suo celebre manga *shōjo Ribon no kishi* (in italiano *La principessa Zaffiro*) pubblicato su *Shōjo Club* dal 1953 al 1958. La storia narra le vicende di Zaffiro, la giovane principessa del Regno di Goldland, con un cuore che batte come quello di un ragazzo, avuto in dono da un dispettoso cherubino di nome Tink. Sulla Terra però le cose sono più complicate, poiché il Re e la Regina hanno, per legge, bisogno di un erede maschio e per tanto si vedono costretti ad allevare Zaffiro come tale. Tezuka aveva immaginato una combinazione – destinata ad un grande futuro – tra ambiguità sessuale e morale tradizionale, poiché il suo «principe col fiocco», Zaffiro, era in realtà una principessa sotto le mentite spoglie di un prode cavaliere, abile con la spada ma allo stesso tempo femminile e romantica, al punto da sposarsi nel seguito *Futago no kishi (I figli del cavaliere, 1958-1959)*.

Nonostante *La principessa Zaffiro* sia un manga molto più ricco d'azione che di sentimentalismi e riflessioni psicologiche dei personaggi, genera un incredibile fenomeno di clonazione; autori che nel futuro si sono rivelati geniali in altri ambiti narrativi, come ad esempio Leiji Matsumoto, autore del celebre *Capitan Harlock*, o in tempi più recenti Katsuhiro Otomo, autore di *Akira*, si gettano a capofitto nella produzione di *shōjo*,

Fig 3.29  
Copertina di *Ribon no Kishi* (*La Principessa Zaffiro*) di Osamu Tezuka, 1953.



ottenendo risultati piuttosto discutibili e presto dimenticati. Gli anni Sessanta vivono dunque di queste imitazioni della principessa Zaffiro, mentre sul finire del decennio iniziano ad imporsi alcune *mangaka* donne. Si contano sulle dita di una mano, ma avevano creato diversi filoni di narrazioni: le protagoniste sono solitamente bambine delle elementari e le storie si dividevano in tre categorie: commedia umoristica, horror e strappalacrime. Le relazioni madre-figlia hanno un ruolo preminente mentre le storie d'amore sono piuttosto rare vista la tenera età delle protagoniste. Oltre all'incredibile influenza



Fig 3.30  
Una pagina di *Ribon no Kishi*.

del già citato Macoto Takahashi, che sarà tuttavia più evidente negli anni Settanta, va posta l'attenzione su Machiko Satonaka, una giovanissima fan di Tezuka, che debutta nel 1964 con *Pia no Shōzō* (*Il ritratto di Pia*) a soli sedici anni. Questa sua opera spinge moltissime ragazze della sua generazione a tentare la via professionale del *mangaka*. La serializzazione mensile di alcune riviste permette alle autrici di disegnare episodi più lunghi ad un ritmo meno febbrile, sviluppando con più cura i rapporti tra i personaggi, gli stati d'animo e le ambientazioni.

### 3.4.5 Il Boom: anni Settanta e Ottanta

Negli anni '70, le storie per ragazze ricalcano ancora le orme di *Zaffiro*: gli editori (uomini) che popolavano le riviste ignoravano del tutto l'immaginario delle adolescenti nel pieno del loro sviluppo emotivo e intellettuale. Inoltre, a partire dal 1965, le ragazze che si erano appassionati a *Zaffiro* uscivano dal liceo. In un Giappone allora prospero e ricco di opportunità, esse, invece che sposarsi subito dopo aver finito la scuola, potevano lavorare e mettere da parte dei risparmi. Per la prima volta, il potere di acquisto delle ragazze, ormai giovani donne, non avrebbe cessato di aumentare fino diventare, a partire dagli anni Ottanta, una categoria pronta all'acquisto essenziale per tutti i mercati del paese. L'industria del manga è la prima a interessarsi a questa clientela. Dunque, gli editori puntano sulla creatività e sulla sensibilità di disegnatrici (molte avevano debuttato ancora prima di compiere vent'anni) che hanno all'incirca la stessa età delle loro lettrici. Alcune delle più talentuose fra queste sono nate nel 1947, ventiquattresimo anno dell'era Shōwa; è appunto per questo motivo che la stampa le rinomina i "Fiori dell'anno 24" o, più semplicemente, "Gruppo 24". Queste autrici, tra le quali vi sono Yumiko Ōshima, Moto Hagio (*Thomas no shinzō*, tradotto come *Il cuore di Thomas*), Ryoko Ikeda (*Versailles no bara*, *Eroica*), Yumiko Igarashi (*Candy Candy*), Keiko Takemiya (*Kaze no ki no uta*, in Italia *Il poema del vento e degli alberi*), Ryōko Yamagishi (*Hi izuru tokoro no tenshi*, *Un figlio del cielo nel paese del Sol Levante*), Waki Yamato (*Haikara-san ga tōru*, 1975-'77, in Italia *Una ragazza alla moda*) fra il 1970 e il 1985 hanno rivoluzionato l'estetica e le tematiche dei manga per ragazze. Alle giovani lettrici, il Gruppo 24 propone un'educazione alle situazioni della vita in armonia con la loro sensibilità femminile, senza violenza ma anche senza tabù. Ad esempio in *Fire!* di Hideko Mizuno, nel 1972 si vide la prima sequenza di sesso -molto allusiva- indirizzata alle adolescenti giapponesi, mentre grazie a *Thomas no shinzō* Moto Hagio nasce il filone dell'amore tra efebi (*shōnen ai*), noto in Occidente anche col nome di *Boys' Love*. La formula "giovani lettrici per giovani lettrici" funziona alla perfezione. Queste *mangaka* cominciano a sperimentare nuove tematiche, storie e stili, rifiutando i limiti della definizione tradizionale di *shōjo* manga. Introducendo nuovi sot-



togeneri come la fantascienza e il *fantasy*, esplorano ancora di più la natura umana. Anche le storie d'amore subiscono dei cambiamenti: molte storie drammatiche furono sostituite da commedie scolastiche più allegre con ragazze giapponesi come protagoniste. È in questi anni che gli *shōjo* ambientati in Occidente, soprattutto nei secoli passati, ebbero la più grande diffusione. L'emancipazione del fumetto per ragazze è cruciale per l'espansione dell'industria del manga, poiché permette al fumetto giapponese, a differenza di quanto avvenuto nell'ambito di quello occidentale, di non trascurare metà del suo pubblico potenziale. Lo *shōjo* manga diventa così qualcosa di unico nella storia mondiale della cultura popolare: un macrofilone e una famiglia di stili creati da giovani donne per giovani donne che riflettono la sensibilità sia delle autrici sia delle

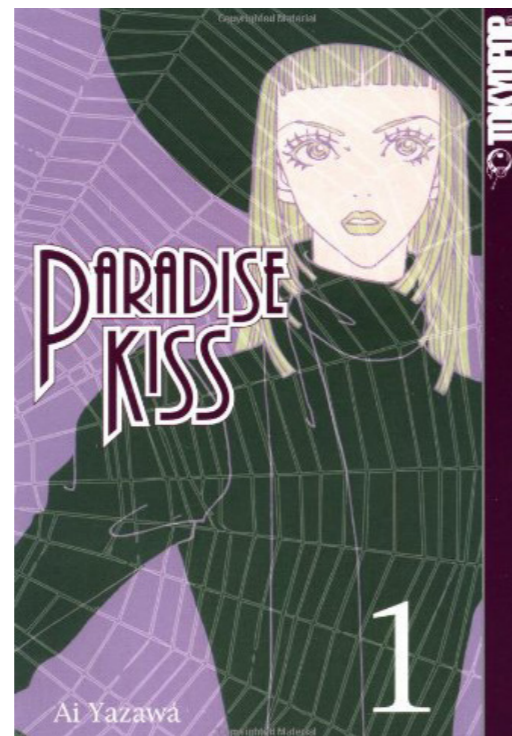
Da destra a sinistra,

- Fig. 3.31  
 Il clan dei Poe di Moto Hagio, 1972  
 Fig. 3.32  
 Il poema del vento e degli alberi, di Yumiko Igarashi, 1976.  
 Fig. 3.33  
 Le Rose di Versailles di Ryoko Ikeda, 1972.  
 Fig. 3.34  
 Candy Candy di Yumiko Igarashi, 1972.  
 Fig. 3.35  
 Una ragazza alla moda di Waki Yamato, 1975.



lettrici tanto in termini estetici quanto in termini di contenuti. Questo prodotto, al momento della sua prima esportazione in Occidente, non ha avuto quasi alcun concorrente ed è un elemento di grande forza nella popolarità del manga in Europa e in altre zone del mondo (cfr. Bouissou 2011 tr.it.). Negli anni '80, gli *shōjo* manga hanno cessato di essere un genere omogeneo e monolitico. I sottogeneri più disparati, come il fantasy, la fantascienza, l'horror, lo sport, commedie scolastiche, le storie di amore omosessuale tra ragazzi si erano ormai affermati, distinguendosi dalle commedie sentimentali tradizionali. Le stesse storie d'amore erano diventate più realistiche, meno soggette ai tabù e agli stereotipi. Le protagoniste cominciano a trasformarsi e a diventare personaggi liberi, spensierati, incentrati su di sé e sui propri obiettivi, a differenza delle eroine di un tempo, sempre pronte al sacrificio. Dato che l'età delle lettrici di manga continua ad aumentare, negli anni '80 si impone una maggior specializzazione e un *target* più specifico di lettrici, divise rigorosamente per età. Il mercato diventa più complesso, vista la crescente richiesta di manga nei quali possano rispecchiarsi le donne adulte, favorendo la nascita dei *ladies comics*. Il loro contenuto era molto simile alle soap opere americane, che in realtà si scopri soddisfare solo una piccola parte delle lettrici. Molte giovani donne non compravano questi nuovi *ladies comics*, ma le riviste che amavano alle superiori.

Fig. 3.36  
Copertina del primo numero di *Paradise Kiss*, di Ai Yazawa, 1999, target josei.



### 3.4.6 Tra crisi e riscatto femminile: gli anni Novanta

Gli anni Novanta/Duemila segnano l'inizio di una crisi prolungata, dalla quale il Giappone si sta risollevando da pochi anni.

La borsa e il mercato immobiliare perdono valore e l'arcipelago attraversa anni di recessione, tra il 1997 e il 2003. La società nipponica soffre: vi è precarizzazione del lavoro, disoccupazione, instabilità politica, e crisi demografica, con sempre meno giovani nel paese. Anche l'industria del manga ne subisce le conseguenze. Dopo aver toccato il primato assoluto di un miliardo di 890 mila copie vendute nel 1994, il livello di vendite delle riviste e dei *tankobon* fa un tonfo di oltre un terzo del totale: nel 2006 non arriva che a un miliardo 260 mila copie.

La crisi è anche a livello strutturale: l'evoluzione demografica ostacola molto il manga e, in una società trasformata da tali repentini cambiamenti, i comportamenti d'acquisto cambiano a danno dei consumi postmaterialisti.

Poiché la crisi ha colpito i settori che erano di responsabilità quasi esclusiva degli uomini (economia e politica), l'universo femminile e i suoi valori hanno acquistato per contrasto una nuova importanza. (Bouissou 2011: 96 tr. it.). In virtù di questi cambiamenti, l'arcipelago è costretto a reinventarsi.

Questi cambiamenti favoriscono novità nella creativa industria del manga fornendo nuovo materiale. Il manga scopre anche di avere un forte potenziale sul mercato mondiale, diventando presto tra i fumetti più venduti all'estero. Come accennato nei paragrafi precedenti, infatti, gli *anime* venduti in Europa e America avevano già spianato la strada all'esportazione dei manga. Negli anni Settanta e Ottanta, gli accordi relativi ai diritti di trasmissione degli *anime* erano semplici e convenienti: le serie animate venivano acquistate in blocco e a "pacchetti" (due, tre, più serie insieme) a prezzi risibili rispetto a quelli delle serie euroamericane. Oltretutto, erano prodotte in modo molto più rapido, proprio grazie ai manga: infatti, molte serie animate usavano le tavole dei manga come *storyboard*, permettendo alle case di produzione di risparmiare tempo e denaro. Inoltre, le storie proposte erano completamente diverse agli occhi di uno spettatore euroamericano, sia dal punto di vista grafico che narrativo.

Tuttavia, i guadagni che l'industria del manga può realizzare con l'esportazione resteranno sempre limitati dal fatto che nessun paese al mondo può offrire un mercato di massa anche solo lontanamente comparabile a quello domestico (Boissou 2011: 110 tr. it). In Giappone, lo *shōjo manga* e i *ladies comics* sono generi pienamente riconosciuti. Questa specificità deriva dal fatto che la società ha ben chiaro che l'universo dei ragazzi e quello delle ragazze sono radicalmente differenti (Boissou 2011: tr. it. 205). La crisi degli anni Novanta, ha valorizzato la sfera femminile, e ciò si riflette nelle storie degli *shōjo*: le protagoniste sono libere dai propri corpi, amano e si amano tra loro. Non sono più ballerine o eroine di tempi passati: sono *idol*, musiciste ma anche *ninja*, guerriere, cibernetiche e guidano robot. Non c'è più spazio per le storie melodrammatiche degli anni passati, dove le protagoniste muoiono tragicamente. La rivoluzione delle ragazze di carta in atto in quegli anni è definita "delicata" dallo storico Boissou, perché si esprime attraverso storie brevi, in cui uno stile ormai privo della precedente "purezza" rompe con quello dello *shōjo manga* tradizionale. Le nuove storie costituiscono anche delle riflessioni sulla condizione e la psicologia femminile. Per quanto apparentemente rivoluzionarie, molte delle protagoniste di opere recenti preservano l'antica virtù degli *shōjo* più datati, ovvero quella del *gaman*: essa è la capacità che permette alle protagoniste di superare le avversità, i colpi del destino e le delusioni. Tuttavia, sembra quasi che esse non possano realizzarsi se non attraverso la relazione con un uomo, il cui traguardo deve essere il matrimonio, anche se solo accennato nel finale. Un genere nato negli anni Sessanta, che diventa un successo nei Novanta, è il *maho shōjo*, detto anche *majokko* (lett. "ragazza magica", "streghetta"). Questo genere racchiude una fusione tra commedia, fantasy e avventura con una giusta dose di romanticismo. Inizialmente, il *majokko* era considerato frivolo e sempliciotto, ma in realtà, grazie all'intrigante contrasto tra mascolino e femminile rappresentato dalle protagoniste, giovani ragazze all'apparenza comuni, ma dotate di poteri magici per combattere contro i più svariati nemici, è



Fig. 3.37  
Mitsuteru Yokoyama, *Sally la maga*, 1966. Primo fumetto avente come protagonista una streghetta.

stato in grado di catturare l'attenzione di molti grandi maestri, sia dell'animazione che del manga, come Hayao Miyazaki, il celebre regista dello Studio Ghibli, o Hideaki Anno, regista di *Neon Genesis Evangelion*.

Le protagoniste di questo genere possono essere di diversi tipi: vi sono streghetta extraterrestri che sviluppano i propri poteri, come nel caso di *Sally la maga*, la prima opera di questa categoria, oppure le maghette sono esseri umani alle quali sono stati donati i poteri, da entità esterne o da delle mascotte. Esse hanno oggetti magici che permettono loro di trasformarsi e di realizzare magie o incantesimi, come succede a *L'incantevole Creamy* degli anni Ottanta. Il sottogenere rappresentativo degli anni Novanta è il *sentai mono* (tradotto come "gruppo d'attacco"), ovvero un gruppo di ragazze, con poteri acquisiti sin dalla nascita o in un secondo momento, che si riuniscono per combattere e per proteggere la terra. Inizialmente, questo sottogenere aveva come protagonisti solo ragazzi, ma nei '90 diventa prerogativa tutta al femminile. L'aspetto delle ragazze combattenti, un misto tra purezza e velata sensualità, attirò non solo il pubblico femminile, ma anche quello maschile, date le somiglianze nella narrazione e nell'azione con gli *shōnen manga*.

Fig. 3.38  
*Pretty Guardian Sailor Moon* di  
 Naoko Takeuchi, 1991.



L'opera simbolo di questi anni è *Pretty Guardian Sailor Moon*, di Naoko Takeuchi, pubblicato dal 1991 al 1997 sulla rivista *Nakayoshi*. La storia tratta di Usagi Tsukino (conosciuta in Italia come Bunny), una ragazzina delle medie un po' goffa e pigra, che incontra una gatta parlante di nome Luna. Quest'ultima le dona una spilla dai poteri misteriosi, che permette alla protagonista di trasformarsi in una guerriera. Luna spiega a Usagi il suo compito, ovvero quello di trovare le altre guerriere, proteggere la Terra e ritrovare la Principessa

dell'antico regno lunare, Silver Millennium. Tuttavia, Usagi non è sola in questa battaglia: al suo fianco arriveranno altre otto ragazze, anch'esse guerriere sailor, con la quale stringe una forte amicizia. Nonostante i nemici extraterrestri che si presentano sul suo cammino, Usagi, trasformata in Sailor Moon, assieme alle sue amiche e al suo innamorato, Marzio, riesce infine a sconfiggere il male e a salvare il pianeta. *Sailor Moon* riesce a rinnovare lo *shōjo* grazie a diversi aspetti. Uno di questi è rappresentato dal contrasto tra la mascolinità e la femminilità dei personaggi: le protagoniste sono ragazze forti, decise, che combattono con tutte le loro forze, non avendo nulla da invidiare rispetto a Superman o a Goku, ma in più hanno quella premura tutta femminile che fa impazzire il pubblico e che ne favorisce una perfetta immedesimazione. Un altro elemento interessante è il *cross-dressing*, già noto nella *Principessa Zaffiro* e in *Lady Oscar*, rappresentato da Sailor Uranus, in abiti civili nota come Haruka Ten'ou (in italiano Heles). È una ragazza di una bellezza androgina, con i capelli corti che ama vestirsi in abiti maschili. Infatti, in un primo momento viene confusa spesso per un ragazzo, dando vita a numerose *gag* comiche con le amiche. Inoltre, ha una relazione omosessuale con un'altra compagna di squadra, ovvero Sailor Neptune, sfiorando tematiche tipicamente *yuri*.

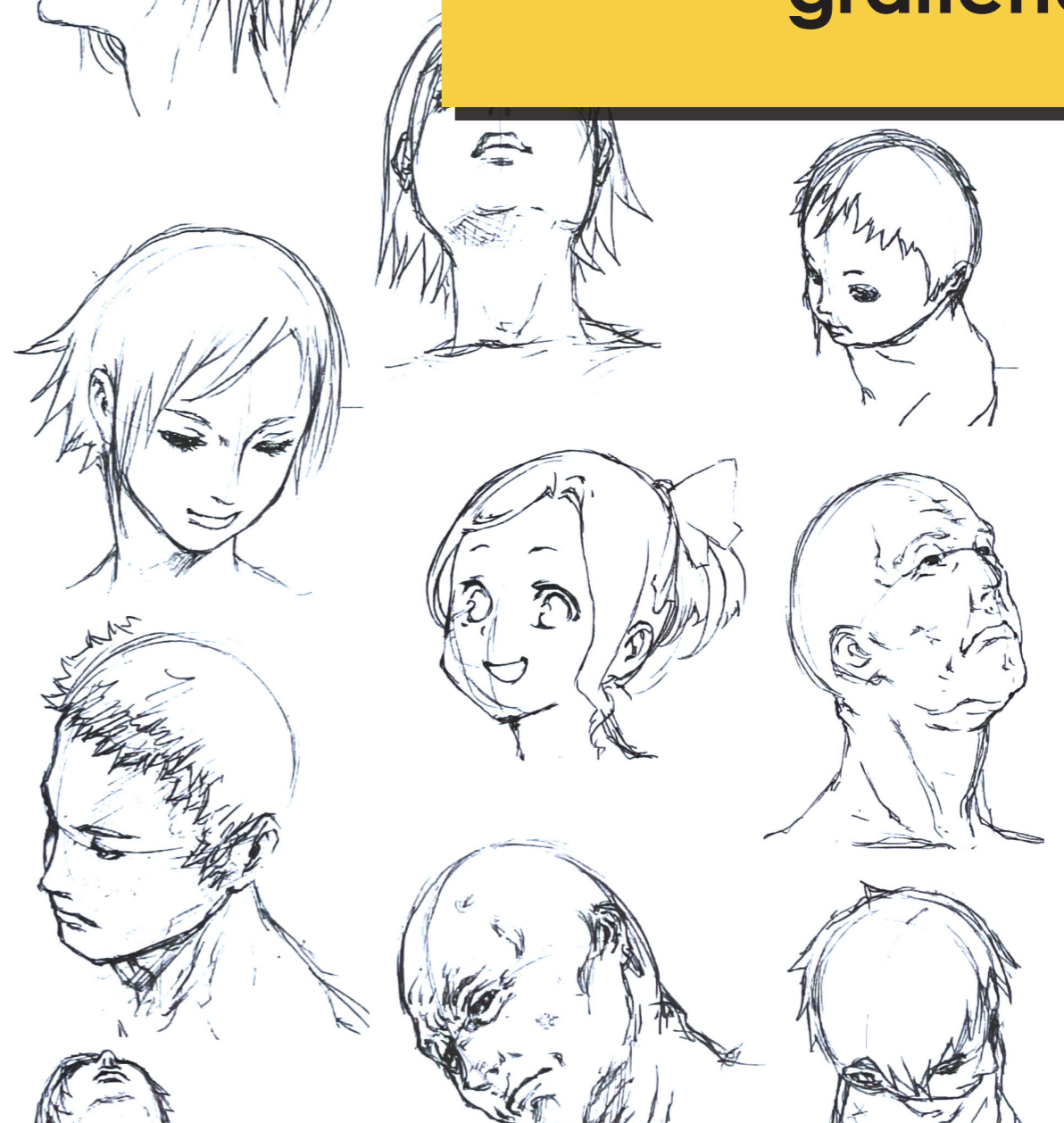
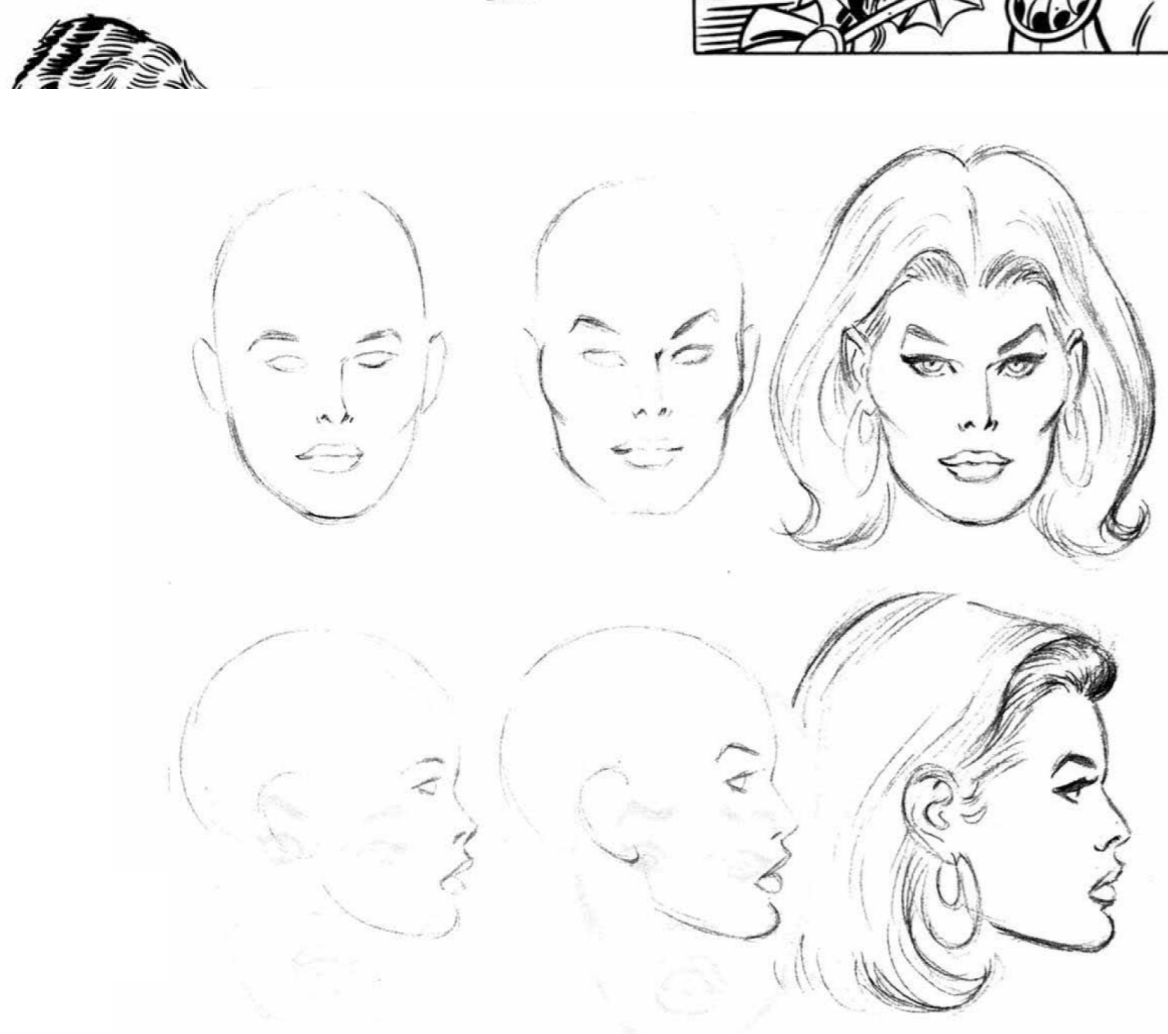
Anche lo stile di disegno presenta dei cambiamenti: diventa infatti meno floreale, meno denso di icone, tende molto di più al minimal e alla semplicità: gli occhi rimangono grandi e luminosi, ma meno languidi rispetto alle opere del Gruppo 24, e i nasi si fanno sempre più piccoli.

Gli anni Novanta non sono solo gli anni delle eroine-guerriere, ma vedono il trionfo anche delle storie scolastiche aventi protagoniste ragazze senza poteri. Altri capolavori come *Paradise Kiss* e *Nana* di Ai Yazawa, *Kodomo no omocha* (*Il giocattolo dei bambini*) di Miho Obana e *Fruits Basket* di Natsuki Takaya, segneranno il successo di questo genere, raccontando storie di protagoniste più emancipate che lottano per loro stesse.

# Capitolo 4

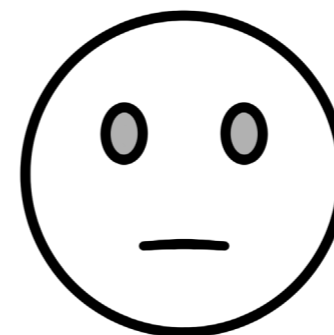


# Caratteristiche grafiche

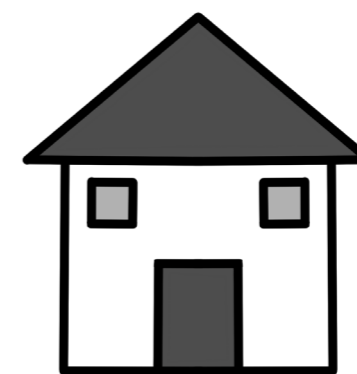


## 4.1 L'icona

Lo scrittore Dino Buzzati descrive il fumetto come un racconto per immagini che si esprime attraverso un codice iconico e verbale seguendo una linea narrativa. Questo linguaggio riproduce due aspetti della vita umana: l'emissione orale, ovvero il codice verbale, che si rappresenta tramite il testo e la percezione visiva della situazione comunicativa, espressa con il codice iconico racchiuso nelle immagini. L'interdipendenza tra i due codici, iconico (immagine) e verbale (parte linguistica) contribuisce alla trasmissione del messaggio, eliminando qualsiasi ambiguità e permettendone una chiara interpretazione. A partire dagli anni Sessanta e Settanta, sia il fumetto occidentale, sia quello giapponese sviluppano canoni stilistici comunicativi caratteristici che rimarranno simili nei decenni successivi. Pertanto, ritengo opportuno affrontare la questione spiegando le radici culturali dei suddetti canoni e studiando la loro rilevanza semiotica. Inoltre, si porrà l'attenzione sulle caratteristiche grafiche e narrative dei due media in relazione alla letteratura per ragazze, evidenziando differenze e punti in comune. In questo capitolo si analizzano gli elementi iconici fondamentali, ovvero icone, sfondi e onomatopee.



1. Icone



2. Sfondi e scenari



3. Onomatopoeie

**In copertina:**

**A sinistra:**

Stan Lee e John Buscema, disegni e sketch di *How to Draw Comics: The Marvel Way*, 1978.

**A destra:**

Hikaru Hayashi, disegni e sketch di *Character Design. Progettazione dei personaggi*, 2012.

Il vocabolario del fumetto è composto da parole ma soprattutto da immagini. Si può affermare che esse ricoprono un ruolo di primaria importanza ed è quindi interessante riflettere sulle loro peculiarità. La caratteristica principale dell'immagine nel fumetto è l'eliminazione dei dettagli superflui fino a giungere al significato assegnatole dal disegnatore, ovvero ciò che egli effettivamente intende comunicare. In questo modo, l'immagine si può trasformare in un'icona (Posocco 2005: 67). Ai fini di una migliore comprensione da parte del lettore, reputo necessario approfondire il concetto di icona applicato al mondo del fumetto. Usando come riferimento la definizione data da Scott McCloud, in questo studio si indicherà come icona una qualsiasi immagine utilizzata per rappresentare un luogo, un oggetto o un'idea. Esistono molti tipi di icone, ma in questo caso si approfondiranno le icone figurative, ovvero quelle immagini progettate per assomigliare realmente ai loro soggetti. La somiglianza è variabile e lo è anche il livello di contenuto iconico, rendendo il significato fluido.

Le parole sono icone totalmente astratte, ovvero non hanno alcuna somiglianza con il soggetto originale. Nelle figure, invece, il livello di astrazione varia in base a quanto esse siano realistiche o astratte. Tra i vari livelli di astrazione, si ritiene che la fotografia e il disegno realistico siano le icone che maggiormente assomigliano alle controparti reali. Se si considera, ad esempio, un volto umano, continuando a semplificare i tratti del viso, ci si allontana sempre di più dal volto reale, ma ciò che si ottiene viene comunque accettato e considerato "reale" dai nostri occhi e dalla nostra mente.

Ciò è possibile soprattutto nello stile *cartoon*, ovvero un tipo di disegno fortemente iconico, in generale fumettistico, perché grazie alla sua semplicità è in grado di concentrare le sue caratteristiche principali in dettagli specifici, riducendo un'immagine al "significato" essenziale. In questo modo, il disegnatore riesce ad amplificare quel significato in una maniera assai più semplice rispetto al disegno realistico favorendo l'immedesimazione del lettore. Rimanendo in questo ambito, oltre alla semplicità, che diventa punto di forza e di universalità, entra in gioco la capacità dell'uomo di proiettare il suo viso anche solo vedendo un cerchio, due punti e una linea. Più

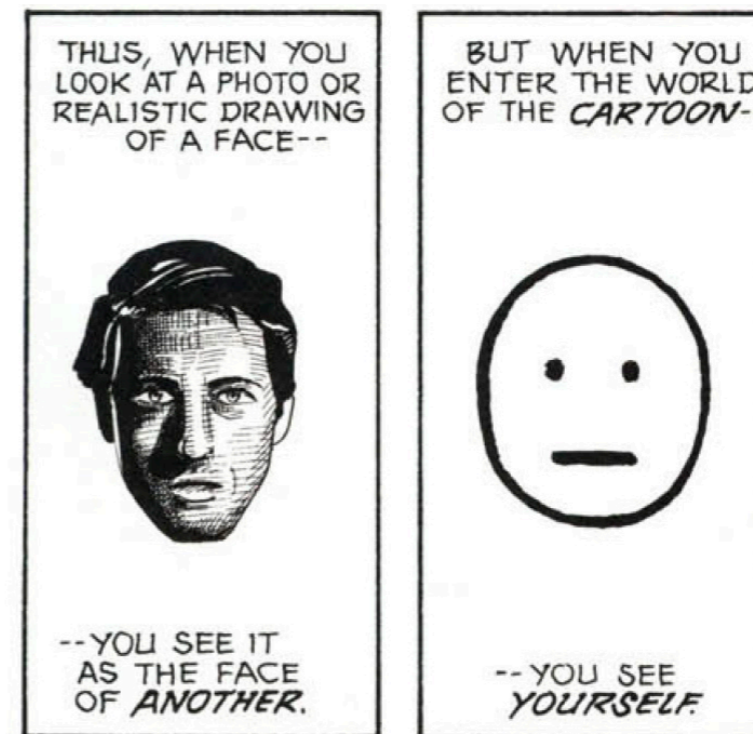


Fig. 4.1  
Scott McCloud, *Understanding comics*, 1993.

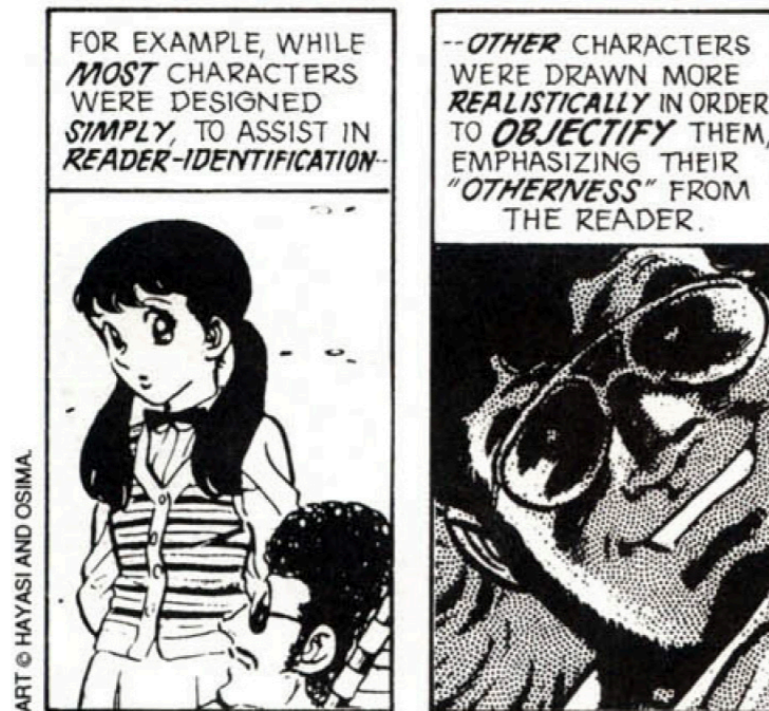
un volto è semplice, più sarà facile per il lettore proiettare se stesso all'interno del fumetto. McCloud afferma:

Quando osservi una foto o il disegno realistico di una faccia la vedi come la faccia di un altro. Ma quando entri nel mondo del *cartoon* vedi te stesso.<sup>1</sup>

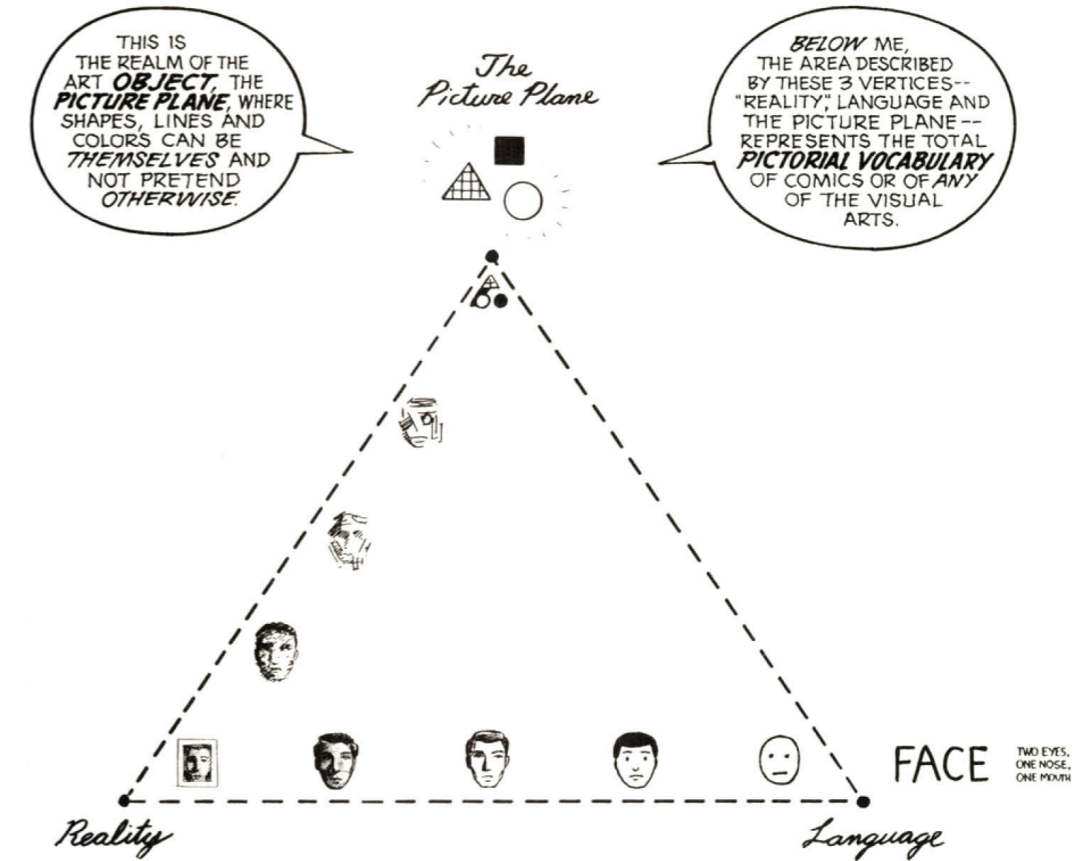
1. McCloud (1993: tr. it. 36).

L'identificazione nei personaggi non è uguale in tutti i fumetti. Ad esempio, i disegni di *Tintin* di Hergé combinano i personaggi iconici (grazie alla "linea chiara" dell'autore) con sfondi molto più realistici. Questa combinazione permette ai lettori di usare la maschera di un personaggio ed entrare con sicurezza in un mondo che stimola i sensi (McCloud 1993 : 50 tr. it.). Alcuni paesi ne hanno fatto il proprio cavallo di battaglia, come il Giappone, che dall'influenza di Tezuka ha sviluppato una lunga e florida storia di personaggi iconici. Inoltre, i *mangaka* giapponesi hanno compiuto un passo ulteriore: mentre alcuni personaggi erano disegnati in maniera semplice per favorire l'immedesimazione del lettore, altri erano rappresentati in modo più realistico per enfatizzare la loro estraneità.

Fig. 4.2  
Esempio di immagini iconico-soggettivanti e realistico oggettivanti.  
A destra, la protagonista è rappresentata con tratti più semplici. A sinistra il "cattivo" ha molti più dettagli, rendendo più difficile per il lettore identificarsi in lui.



In particolare, questa tecnica veniva e viene tuttora utilizzata per rappresentare i nemici. Lo sviluppo di questa tecnica in Giappone è in parte dovuto alle caratteristiche della grafia locale. La ricercatrice tedesca Jaqueline Berndt (1994), ad esempio, evidenzia come i manga siano profondamente legati al sistema di scrittura nipponico. La scrittura giapponese è, infatti, detta ideografica, perché associa un'idea (un messaggio da comunicare) a un segno grafico (un'immagine): è quindi un sistema di scrittura per sua natura simbolico e chi ne fa uso è abituato ad associare un significato a un segno visivo (e viceversa). È proprio nel manga, più che in ogni altro fumetto, che la dicotomia tra immagini iconico-soggettivanti e immagini realistico-oggettivanti ricopre una particolare importanza, tanto da imporsi come una delle sue peculiarità maggiormente caratterizzanti. L'astrazione iconica è solo una delle forme di astrazione possibili per un fumettista. Per tentare di fare chiarezza nell'universo del fumetto, McCloud suggerisce uno schema a triangolo, che rappresenta il linguaggio figurato completo del fumetto. Ai suoi vertici si trovano il linguaggio (che comprende quello



verbale e quello disegnato, delle immagini), la realtà (dove si considera la fotografia come icona più simile alla realtà) e il piano dell'immagine, dove forme, linee e colori "possono essere se stessi senza fingere d'essere altro". Più un'immagine è spoglia di dettagli, più si avvicina alla semplicità e immediatezza del linguaggio; più un'immagine è astratta, più si avvicina al piano delle forme astratte, dove linee e colori tornano al loro stato più semplice e primordiale. Al contrario, se un'immagine è molto dettagliata e ricca di dettagli, come ad esempio una fotografia, ha più punti in comune con il piano della realtà. Se si incorporano il linguaggio e altre icone nella tabella si comincia a costruire un'ampia mappa dell'universo chiamato "fumetto". L'attrazione di un disegnatore per un estremo del triangolo può rivelare qualcosa sui suoi valori e le sue influenze artistiche. Quelli che si avvicinano alla zona in basso a sinistra, per esempio, sono probabilmente attratti da un giusto per la bellezza della natura e per il realismo: quelli in cima per la bellezza dell'arte allo stato puro, mentre quelli a destra per la bellezza delle idee. Affinché il fumetto maturi come *medium*, dovrà

Sopra, fig. 4.3  
Scott McCloud, *Understanding comics*, pag. 51, 1993.

essere capace di esprimere i bisogni e gli ideali più profondi di un artista; ma ogni autore ha bisogni e passioni diversi e quindi necessita di trovare forme differenti d'espressione. Questo grafico è solo un modo per rappresentare il vocabolario del fumetto, che in realtà comprende un universo di icone al quale i fumettisti possono attingere. Chiarito il concetto di icona nel fumetto, in questa tesi verranno affrontati i principali elementi di questo *medium*, confrontando Occidente e Giappone.

#### 4.1.1 I personaggi

Come accennato nel paragrafo precedente, i personaggi sono la prima icona che il lettore di fumetti incontra e che permette l'immedesimazione. Ogni Paese ha sviluppato il proprio metodo di rappresentazione: in questo paragrafo, vengono approfondite le differenze principalmente tra il fumetto americano e quello giapponese, utilizzando i confronti realizzati da Davide Sarti nel suo saggio *Capire il manga*.

Egli, come punto di partenza, propone di analizzare diversi manuali di disegno, poiché è in essi che vi è raccolta la conoscenza e lo stile più mainstream e conosciuti dal pubblico.

Per i fumetti americani è interessante osservare i manuali *How to draw Comics: The Marvel Way* (1978) di Stan Lee e Jhon Buscema, i primi che hanno dato origine a una nuova serie di supereroi, da personaggi perfetti e inscalfibili a personaggi con punti deboli, desideri ed emozioni, come qualsiasi persona comune e *Drawing Cutting Edge Comics* (2011) di Christopher Hart, disegnatore di successo, discepolo più moderno di Lee e del filone dei fumetti supereroistici.

Per quanto riguarda i manga, si porrà l'attenzione su *Autore di manga in un anno* (*Ichinenkan de mangaka ni naru! Kishoben*, 2002) e *Manga chōshokyūkōza* (*Corso di manga per principianti*, 2005). Al contrario dei manuali americani, quelli giapponesi sono spesso disegnati da autori poco famosi, affiancati da uno sceneggiatore, la cui tematica è come diventare autori di manga. Dal momento che tutti questi manuali di fumetto sono rivolti ad un pubblico di principianti, i temi trattati saranno i medesimi: anatomia, prospettiva, inchiostrazione, colorazione, rappresentazione dei volti eccetera. Tuttavia, è interessante notare come vi siano delle esplicite differenze tra un manuale e l'altro fin dalla struttura o dall'ordine con cui i semplici argomenti vengono presentati e spiegati.



Fig. 4.4  
Stan Lee e Jhon Buscema, *How to draw Comics: The Marvel Way*, 1978.



Fig. 4.5  
Autori vari, *Autore di manga in un anno. Corso di fumetto per principianti*, 2003.



**Il volto** | Partendo dall'analisi del volto, i manuali giapponesi dedicano una parte iniziale alla struttura anatomica, per poi passare numerose pagine sui dettagli e sulle espressioni del viso prima di passare ai corpi. Infatti, nei manga, soprattutto negli *shōnen* e negli *shōjo*, il viso assume un ruolo di primaria importanza per l'espressione dei sentimenti, al contrario dei fumetti americani dove è il corpo ad avere questo ruolo. In particolare, i volti dei protagonisti risultano puliti, perfetti, minimal, tanto da ricordare i ritratti delle antiche stampe giapponesi, in modo da permettere un'immediata identificazione. Inoltre, la forma tipicamente triangolare che viene data ai volti serve a lasciare più spazio agli occhi e alla bocca, che vengono irrealisticamente ingranditi perché riflettano i sentimenti dei personaggi. Il naso, invece, che viene molto rimpicciolito, tanto da essere rappresentato, a volte, con un solo puntino.

I caratteristici occhioni manga, molto usati negli *shōjo*, non hanno un'origine precisa, bensì è probabile che derivino da più fattori. Uno di questi è la tecnica realizzativa dei primi manga, disegnati con un unico pennello in modo da gestire meglio l'inchiostro. Vi è anche il già citato Osamu Tezuka, amante dell'animazione statunitense. Egli, già nelle sue prime opere, introdusse gli occhi grandi imitando i prodotti disneyani, poiché aveva compreso che fossero molto funzionali per la resa dello stato d'animo dei personaggi. È ben più probabile, però, che lo stilema degli occhi grandi fosse già presente nella cultura locale, soprattutto nelle già note illustrazioni *Jojōga*. Come afferma Posocco:

...già prima che Tezuka "reinventasse" gli occhi grandi e introducessero il genere *shōjo*, questa convenzione grafica era presente in una forma d'arte prettamente nipponica come l'illustrazione *jojōga*, di cui sono particolarmente rappresentative le opere di Nakahara Jun'ichi (1913-1983).<sup>2</sup>

2.Posocco (2005: 91).

Questo tipo di rappresentazione del viso è spesso criticato dai lettori poco avvezzi al manga: dai commenti come «sono disegnati male» oppure «sono tutti uguali» si fa strada una domanda ricorrente: «ma perché hanno l'aspetto da occidentali?». In realtà non è vero. Anzi, i visi dei personaggi dei manga non cercano di apparire "occidentali" non più di quan-

to cerchino di apparire "giapponesi". La loro funzione viene perfettamente descritta da Roland Barthes a proposito dei volti ricoperti di cerone bianco degli attori teatrali nipponici: «La faccia è soltanto la cosa da scrivere». I volti minimalisti *shōnen* e *shōjo* sono stati concepiti con lo scopo di facilitare al massimo l'espressione grafica dei sentimenti e delle emozioni inscritti nei loro immensi occhi tondeggianti. Aggirando qualsiasi realismo, essi non sono altro che icone simboliche. Il foglio bianco rappresentato dai volti permette non solo ai *mangaka* di proiettare le emozioni, ma anche al giovane lettore di proiettarvisi (Bouissou 2011: tr. it.). Oltre alla rappresentazione del viso, per esprimere al meglio le emozioni di un personaggio i *mangaka* ricorrono ad una vastissima gamma di icone che rappresentano una o più emozioni.

**Sotto a sinistra**, fig. 4.6  
Mitsuki, protagonista di *Full Moon wo sagashite* (*Full Moon- Canto d'amore*) di Arina Tanemura, 2002.

**Sotto a destra**, fig. 4.7  
Betty Cooper, uno dei personaggi principali di *Archie Comics*.





Sopra, fig. 4.8  
Niel Cohn, *The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language*, 2019. Alcuni esempi di linguaggio visuale giapponese adattato ai manga.

Come afferma Bouissou:

Il lettore poco avvezzo ai manga, può a buon diritto restare disorientato da simboli dal significato poco comprensibile, come stalattiti di ghiaccio, goccioloni sulla tempia, torte alla crema che spuntano sugli sfondi come carte da parati, sfilze di polpi grotteschi e danzerecci [...] non sono altro che alcuni dei moltissimi mezzi che i *mangaka* usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica: rendendo percepibili le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi evitando che il testo scritto fagociti quello iconico.<sup>3</sup>

3. Bouissou (2011: tr. it. 124)

Questo tipo di icone possono essere posizionate sia sul volto, come i simboli di rabbia o i goccioloni da *shock*, sia sostituire parti del viso, come le croci al posto degli occhi. La particolarità di queste icone è che possono essere "applicate" non solo a personaggi, ma anche ad animali e oggetti inanimati rendendoli immediatamente ricchi di emozioni. Ad esempio, in molte pubblicità viene utilizzato questo linguaggio per antropomorfizzare ciò che non ha vita.

Il teorico Cohn tratta queste icone come parti grammaticali, che vengono applicate in diversi punti nel fumetto. Quando sono posizionate sopra ai personaggi, egli le chiama "prefissi", sono disegnate sopra ai morfemi (in questo caso i personaggi) per caratterizzarli, come nel caso del segno di rabbia sulla fronte. Qualora le icone sostituiscano parti già presenti nel disegno, esse vengono nominate *suppletion*. Due esempi sono le pupille che diventano a forma di cuore, o a forma di girandola. Questi elementi, che per lettori occidentali non familiari col manga risultano spesso incongrui o demenziali, non sono altro che alcuni dei moltissimi mezzi che i *mangaka* usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica: rendere percepibili le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi evitando che il testo scritto fagociti quello iconico.

Il manga, in particolare lo *shōjo*, può a volte essere un vero chiacchierone ma, in genere, si distingue dal fumetto occidentale per la sua volontà di privilegiare i mezzi grafici per trasmettere le emozioni, piuttosto che lasciare questo compito alle nuvolette.<sup>4</sup>

4. Bouissou (2011: tr.it. 124).

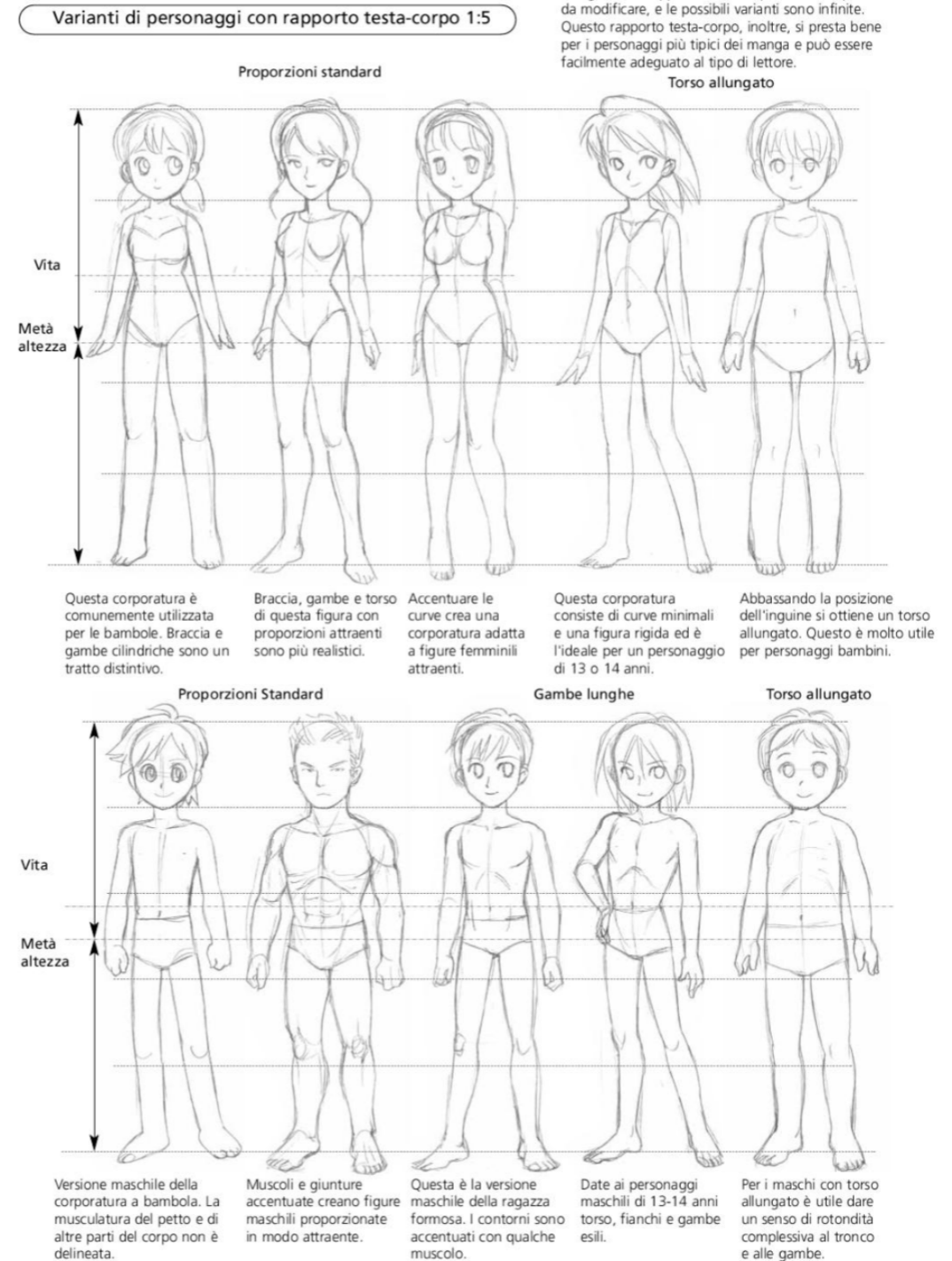
I personaggi, nei fumetti per adolescenti, vengono dunque rappresentati in maniera *minimal* e priva di dettagli superflui per favorire l'identificazione del lettore. Tendenzialmente, i personaggi positivi sono quelli rappresentati in modi più semplici, mentre i personaggi considerati negativi dall'autore sono rappresentati in maniera più dettagliata e realistica, risultando sgraziati se affiancati al personaggio più iconico. Questa dicotomia, tipicamente nipponica, permette al lettore di trovare nel fumetto ciò che vive ogni giorno, ossia la differenza tra il modo in cui percepisce se stesso (idealizzato, semplice immagine nella mente) e il modo in cui percepisce le persone intorno a sé (chiaramente diverse da sé, nelle quali fatica a identificarsi).

I personaggi non protagonisti, a causa della loro forte caratterizzazione, non permettono al lettore di stabilire un collegamento empatico. (cfr Sarti, 57). Questa distinzione fra immagini iconico-soggettivanti (in questo caso rappresentate dai personaggi più semplici) e immagini realistico-oggettivanti (rappresentate dai personaggi più dettagliati) è una prerogativa strettamente nipponica che trova applicazione non solo nell'insieme dei personaggi, ma anche nei fondali, come si vedrà nel paragrafo successivo.

## Il corpo |

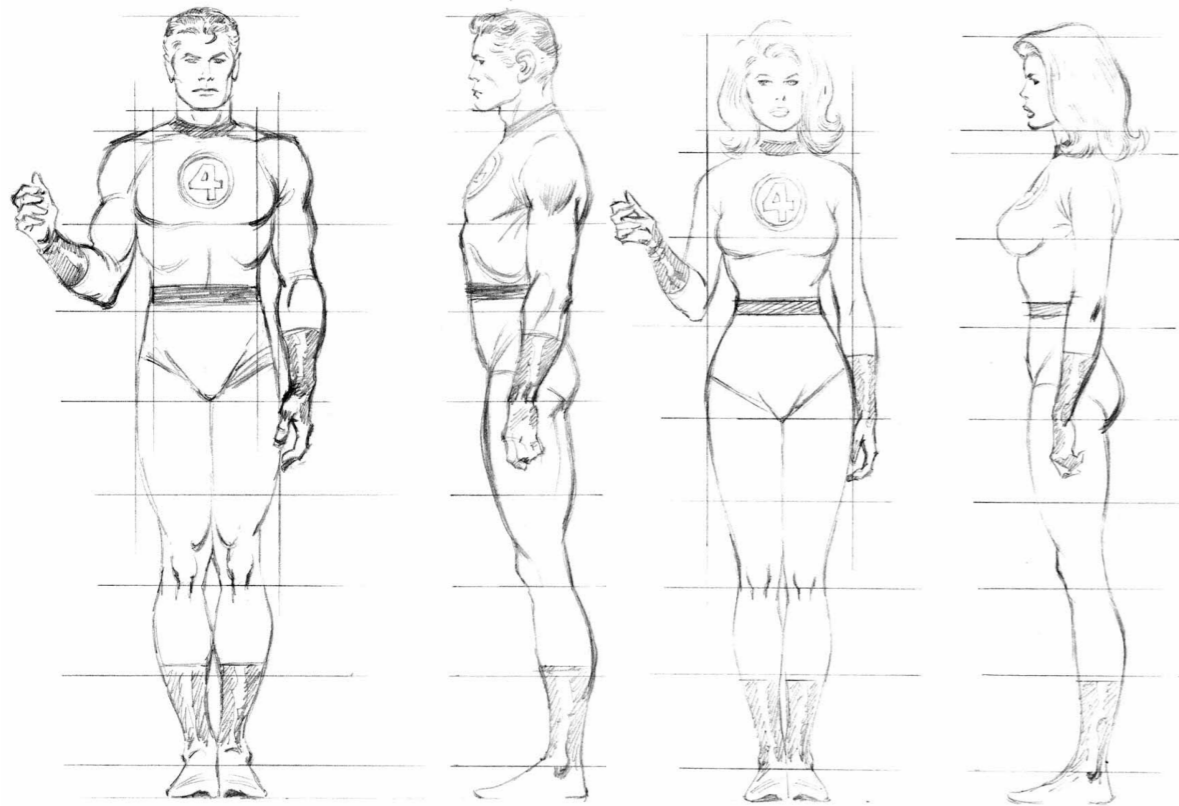
Nei manuali giapponesi sopra citati, dopo accenni di anatomia generale, i corpi vengono presentati in diverse proporzioni e dimensioni: corpi di uomini adulti, anziani, donne, bambini, bambine e anche *superdeformed* (con la testa molto grande e il corpo piccolo). Le altre pagine si concentrano sulla rappresentazione di mani e piedi, fondamentali per ritagliare dettagli della vita quotidiana onnipresenti nei manga. Soprattutto negli *shōjo*, dove il punto centrale sono le emozioni espresse attraverso il viso, il corpo viene lasciato più da parte. Spesso le anatomie poco realistiche, tanto da donare un'idea di leggerezza e incorporeità.

50



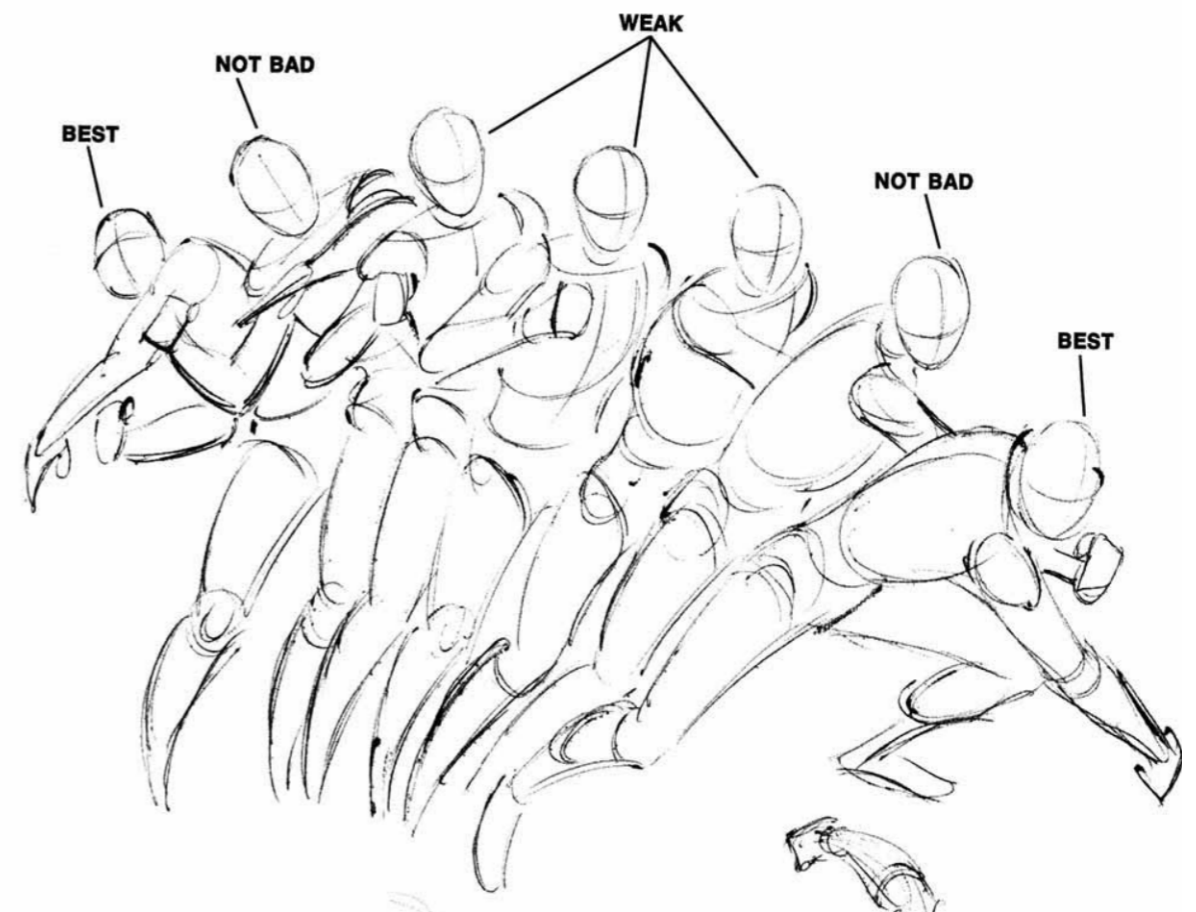
Sopra, fig. 4.9  
Alcune tipologie di corpi mostrati in *Proporzioni e canoni anatomici*. Stilizzazione dei personaggi, 2012.

Se nei manga i corpi passano più in secondo piano rispetto alla rappresentazione del corpo, nel fumetto americano esso assume un'importanza fondamentale. Lo stesso Stan Lee sottolinea come lo studio dei corpi sia essenziale in quanto i fumetti supereroistici sono fumetti d'azione, dotati di campi lunghi rispetto ai primi piani nipponici. Nel manuale di Lee e Buscema vengono presentati due modelli anatomici, quello di un uomo e di una donna già sviluppati. Essi sono ben proporzionati, con la testa che sta otto volte nel corpo, muscolosi e prestanti, ben distanti dalle numerose proporzioni presenti nei fumetti giapponesi.

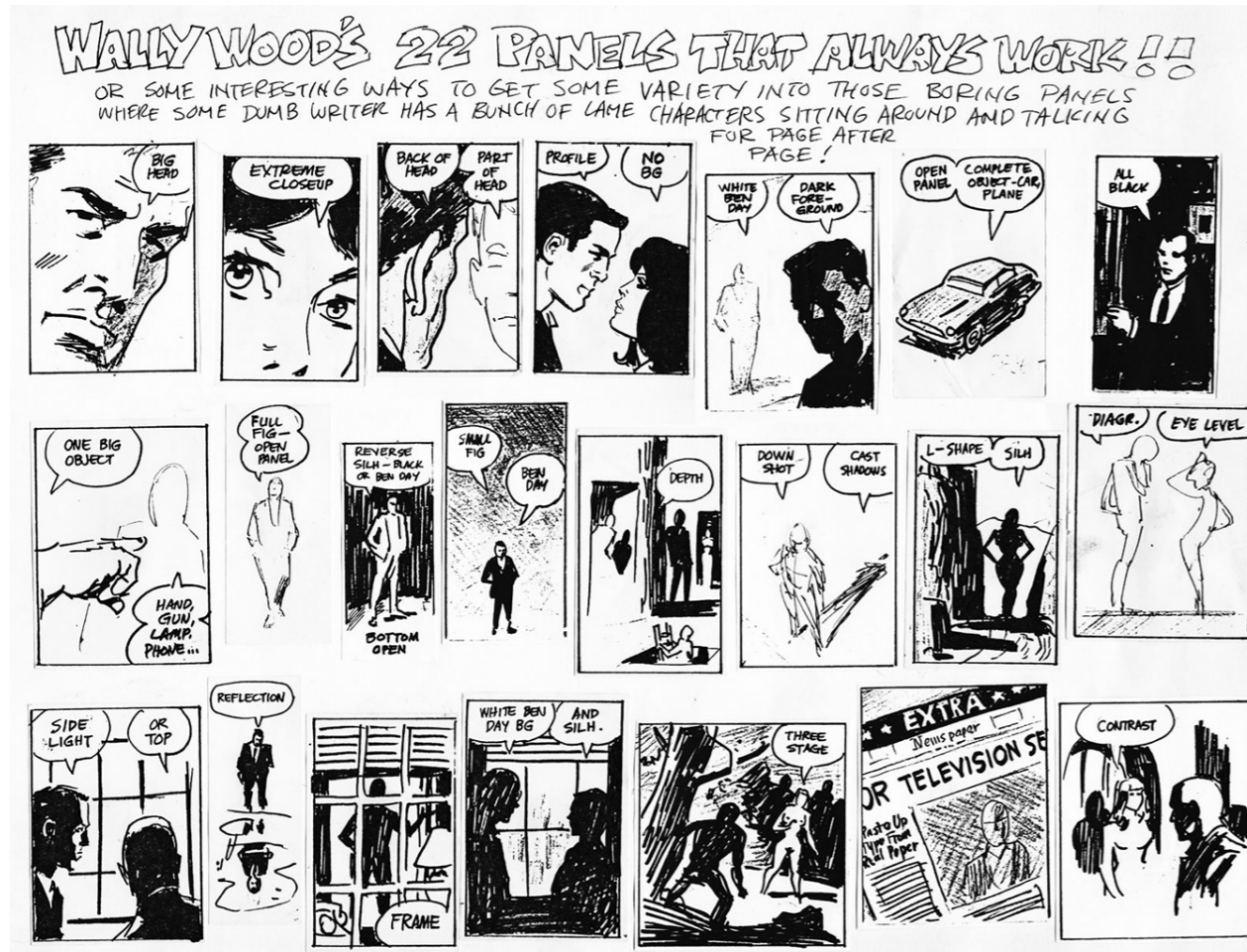


Sopra, fig. 4.10  
Modello di corpi di donna e uomo proposti in *How to draw comics the Marvel Way*, di Lee e Buscema.

Successivamente, vengono dedicate numerosissime pagine alla rappresentazione del corpo in movimento, nella posa più dinamica possibile: Stan Lee consigliava di “esagerare” le pose proprio per aumentare l'espressività. Oltre al dinamismo delle pose, l'elemento chiave nell'espressività dei fumetti è nelle inquadrature e nella prospettiva. Infatti, una scena con delle prospettive estreme si arricchirà di carica emotiva. L'importanza della prospettiva viene evidenziata immediatamente nei manuali di disegno, partendo da semplici oggetti, arrivando fino alla rappresentazione di fondali complessi e posizioni dei personaggi.



Sopra, fig. 4.11  
Pose dinamiche secondo Lee e Buscema.

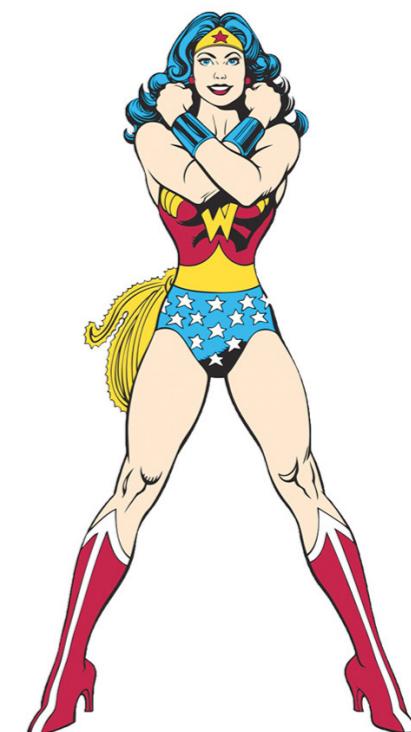


Sopra, fig. 4.12  
Le "22 vignette che funzionano sempre" di Wallace Wood.

Essa è in grado di coinvolgere il lettore e di catturare il suo sguardo all'interno di ogni vignetta, basti pensare che per rendere sempre dinamica una scena la Marvel ha fotocopiato le famosissime 22 vignette di Wally Woods da distribuire a tutti i suoi autori. Si tratta di ventidue inquadrature che riuscirebbero a rendere interessante qualsiasi scena, per quanto noioso possa essere il testo. Alla rappresentazione dei volti, invece, vengono dedicate molte meno pagine: sono proposti come esempio un volto maschile e uno femminile, anch'essi ben proporzionati, con occhi piccoli, nasi definiti e labbra carnose raffigurati con diverse inclinazioni della testa ed espressioni. Dopo aver chiarito le differenze tra *manga* e *comics*, è interessante notare la differenza di rappresentazione di un'eroina tra questi due media. Nei *manga*, soprattutto negli *shōjo*, la testa dei personaggi femminili viene disegnata leggermente più grande, in modo da far rimpicciolire otticamente le spalle.

I corpi sono più morbidi, esili, tanto da trasmettere un'idea di "gommosità" e sembrare eterei. Nei *comics*, i corpi femminili sono disegnati con proporzioni più realistiche, la testa sta otto volte nel corpo, sono magri, meno rotondi e con un maggior numero di linee che sottolineano i muscoli e l'ossatura. Forse è ancora più interessante il confronto tra le due tecniche di cui gli autori si servono per rappresentare un personaggio femminile sexy. La soluzione americana è quella di ispessire le ciglia, rendere le labbra più carnose, scompigliare i capelli, donare uno sguardo seducente e svestire leggermente il corpo. Nei *manga* la soluzione proposta è diversa: spesso viene suggerito di aumentare il seno e il fondoschiena, bilanciando il tutto con collo e arti molto allungati. Inoltre, viene consigliato di donare alla ragazza un'espressione di freschezza e purezza. Si tratta, dunque, di due metodi diversi di rappresentazione, uno che punta ad aumentare la sensualità della donna rendendola consapevole del proprio aspetto, mentre l'altro punta ad accentuarne le forme lasciando però la ragazza pura e ingenua. Riassumendo: nei *manga*, soprattutto negli *shōjo*, la chiave per entrare nel mondo narrativo è data dai languidi sguardi e numerosi primi piani, mentre nei *comics* è il corpo ad avere il potere di far immedesimare il lettore.

Sotto a sinistra, fig. 4.13  
Fisicità di Sailor Jupiter, di Pretty Guardian Sailor Moon (1991)  
Sotto a destra, fig. 4.14  
Fisicità di Wonder Woman (1995).



## 4.2 Gli sfondi

Come accennato nel paragrafo precedente, in Giappone la dicotomia tra immagini iconico-soggettivanti e realistico-oggettivanti è applicabile non solo ai personaggi, ma anche agli sfondi. Spesso, infatti, per far risaltare i personaggi iconici, i fondali vengono rappresentati in maniera molto più dettagliata e curata. Possono essere sia disegnati, se l'autore è particolarmente abile, oppure presi direttamente da cartoline e fotografie. Tuttavia, vi è una possibilità in più, ovvero la facoltà di omissione, tecnica inizialmente sviluppata dagli autori per risparmiare tempo, ma sviluppatasi poi come scelta espressiva e comunicativa precisa: il manga non tende a rappresentare realisticamente la realtà, bensì a riprodurre il modo in cui la vivono i lettori

### 1° tipo di sfondo |

Esistono tre tipologie di omissione di sfondo. Il primo caso è costituito dall'assenza, dove il fondale viene lasciato bianco, in modo da incanalare l'attenzione del lettore sul personaggio, sulla sua espressione e sui suoi pensieri. L'assenza di sfondo trasporta i personaggi in una sorta di spazio ideale che favorisce l'interiorizzazione del lettore dei loro pensieri e delle loro emozioni (cfr Posocco 2005: 76). Questa tecnica viene utilizzata, infatti, soprattutto negli *shōjo*, perché è proprio in questi fumetti che le emozioni hanno un ruolo di primaria importanza. Inoltre, il vuoto rende la scena atemporale, aspatiale e quindi, in un certo senso, universale. Questo espediente grafico è pressoché assente nel fumetto occidentale, creando così un'ulteriore differenza tra i due media.



Sopra, fig. 4.15  
Una tavola di *Tsubaki-cho Lonely Planet* di Mika Yamamori, 2015.



Sopra, fig 4.16  
Tavola di Versailles no Bara, (Le rose di Versailles), di Ryoko Ikeda, 1972.

## | 2° tipo di sfondo

La seconda tipologia di sfondo consiste in una dissociazione dall'emozione del personaggio.

I sentimenti sono più espressi tramite icone applicate al volto o vicino al personaggio, ma sono rappresentati sullo sfondo, espandendo verso l'esterno le emozioni del personaggio, tanto da appropriarsi dello spazio della vignetta. Questa tecnica serve a descrivere i sentimenti e l'atmosfera di una scena (Bouisou 2011: tr. it. 127), soprattutto nel caso di sensazioni forti, come paura, rabbia, spavento. Lo sfondo è dunque sostituito da degli effetti grafici che, rispecchiando il pensiero del personaggio, coinvolgono emotivamente il lettore, che sa riconoscere il significato di questi simboli. Essi possono essere dei più diversi tipi, dai fiori per delineare una scena dolce e romantica, ai fulmini su sfondo scuro per esprimere uno stato di *shock*. Inoltre, Cohn identifica anche delle linee cinesiche, che definisce *deietic lines*, ovvero linee che hanno la funzione di puntare verso qualcosa. Ne esistono diversi tipi: alcune, definite *zoom lines*, "zoommano" sul personaggio o sul punto d'attenzione, senza indicare nessun movimento reale ma evidenziano un ingresso dinamico verso il soggetto. Altre, chiamate *focal lines*, attirano l'attenzione del personaggio su qualcosa, evidenziandone particolari come gli occhi, o direttamente l'intero volto. Il loro fine è quello di enfatizzare momenti di grande tensione emotiva. Nella tavola della pagina a fianco, tratta da *Versailles no Bara*, sono presenti più tipologie di sfondi. Nella vignetta in alto sono presenti delle *deietic lines*, che enfatizzano André, il personaggio che sta parlando. In quelle centrali i fondali sono completamente bianchi o neri. Nell'ultima vignetta in basso a sinistra la sensazione dello sgomento non solo viene rappresentata sul viso di Oscar e Rosalie, ma si espande nello sfondo dietro di loro. I fondali dettagliati lasciano spazio alle emozioni dei personaggi.

**3° tipo di sfondo** | Nel terzo e ultimo caso, lo sfondo viene sostituito da linee di velocità dette *path lines*. L'utilizzo di queste linee come fondali è un'altra caratteristica tipicamente nipponica, a cui si dà il nome di "linee cinetiche di movimento soggettivo" (Bouis-sou 2011: 132 tr. it.), perché portano il lettore ad "entrare" nell'oggetto rappresentato e a percepire i suoi movimenti e la sua velocità. I fumettisti giapponesi degli anni Sessanta hanno cominciato a mettere il lettore "sul sedile del passeggero". Negli anni Ottanta, alcuni fumettisti americani cominciarono ad adottare questo effetto per i propri lavori, fino a renderlo comune negli anni Novanta.

Anche i *balloon*, ovvero le nuvolette che contengono le battute dei personaggi, sono iconici e parte integrante degli sfondi. Si presentano in svariate forme: dalle ovali usate nelle conversazioni, alle ricciolute per i pensieri, fino a quelle poligonali per voci elettroniche, oppure tremolanti per voci lugubri e quadrate per la narrazione.



Sopra, fig 4.17  
Esempio di fondale con *path lines* in una vignetta di Akira di Katshuiro Otomo, 1982.

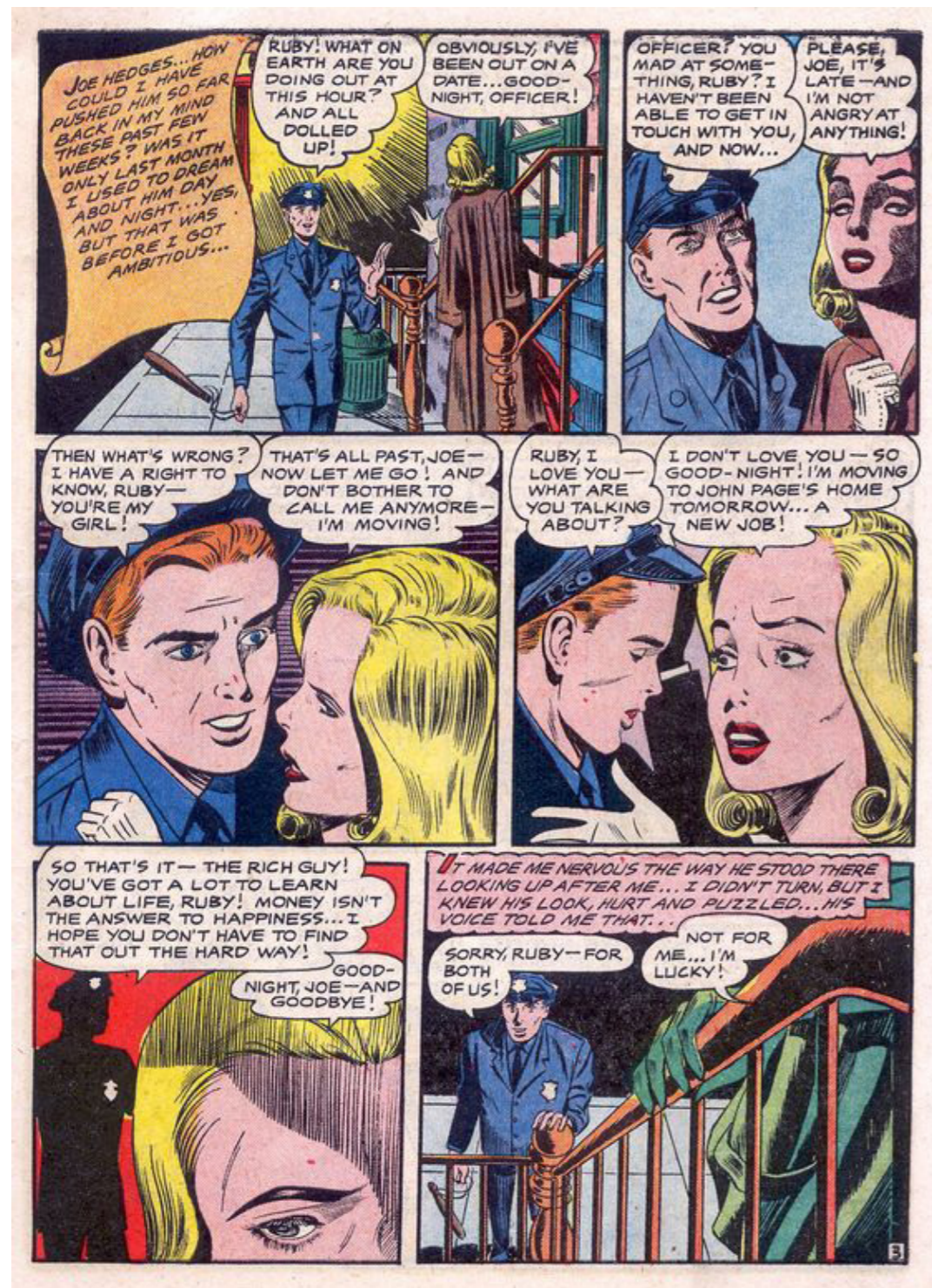
Le numerose forme permettono al lettore di capire quale sia il tono del discorso, ma ciò che forse diventa più interessante ed esclusivo nei manga rispetto agli altri fumetti, in particolare negli *shōjo*, è la loro assenza. In alcune vignette, i dialoghi sono lasciati liberi di vagare per la tavola, senza che vi sia delineato un contenitore. Spesso questo *escamotage* equivale a una narrazione in prima persona, nella quale il lettore entra nel flusso di coscienza del personaggio, sia di pensieri organizzati sia di pensieri più liberi, come in una sorta di *stream of consciousness*.

## | Ballons



Fig 4.18  
Tavola di *Fruits Basket* di Natsuki Takaya, 1998.  
I pensieri del protagonista sono liberi di vagare nella pagina, senza necessariamente essere rinchiusi nei *balloons*.





Sopra, fig. 4.19  
Una pagina di *Young Love* del 1960. I fondali sono ben definiti oppure riempiti con tinte piatte.

Per quanto riguarda i *comics*, non vi sono particolari distinzioni o propensioni per i vari generi. Nella maggior parte dei casi, gli sfondi vengono disegnati dettagliatamente e minuziosamente, e, come accennato nel paragrafo precedente, con particolare attenzione alla prospettiva e al dinamismo. Oltre ai dettagliati disegni di città, ambienti esterni ed interni, anche nei fumetti vengono spesso utilizzate le linee cinetiche, soprattutto rispetto ai personaggi. Al contrario dei manga, ai *balloon* non viene data la possibilità di vagare per la pagina. Essi vengono rinchiusi in ovali e cerchi per i dialoghi, mentre la narrazione è posta all'interno di rettangoli, spesso colorati diversamente rispetto agli altri ballon. Un'ulteriore differenza tra *shōjo* e fumetti è la distribuzione dei *balloon* sullo sfondo della vignetta: negli *shōjo* i dialoghi sono tendenzialmente meno, complice del fatto che la rappresentazione delle emozioni non passi solo attraverso il testo, ma soprattutto attraverso i primi piani. Al contrario, dei *comics* i testi abbondano, occupando molto spazio all'interno della vignetta. Nei *comics*, soprattutto in quelli dei supereroi, poiché i personaggi sono sempre stati ricchi di movimento, sorgeva tra gli autori un problema, ovvero la modalità di rappresentazione del movimento attraverso il disegno, che è fisso e impresso nella carta. All'inizio, le linee cinetiche erano confusionarie, sregolate, un tentativo quasi disperato di rappresentare lo spostamento di oggetti in movimento attraverso lo spazio. Negli anni, queste linee sono diventate sempre più stilizzate ed efficaci, quasi schematiche, fino a raggiungere la loro massima espressione grazie alle mani di disegnatori del *fantasy* eroico come Bill Everett e il già citato Jack Kirby. Oggi, grazie a loro, le linee sono così stilizzate da avere una vita e una presenza fisica autonome (cfr McCloud 1993: 119). Grazie alla loro capacità di rappresentazione, queste sgargianti linee cinetiche sono state rappresentative del fumetto per americano per anni.

| Sfondi

| Ballons

## 4.3 Le onomatopee

Nel linguaggio del fumetto, i suoni vengono rappresentati graficamente attraverso l'onomatopea, cioè quell'icona che rappresenta la formazione di parole che ricorre a un'imitazione diretta del suono o rumore da rappresentare. Lo scopo dell'onomatopea è quello di aumentare la partecipazione del lettore rafforzando l'atmosfera e il dinamismo nella rappresentazione della scena. Infatti, le parole vengono disegnate in modo da enfatizzare graficamente il suono, e di conseguenza l'azione, che lo ha prodotto mediante l'uso del lettering, dei colori, della forma e dei font. In questo paragrafo verranno analizzate e approfondite le onomatopee più usate in Occidente e quelle più note in Oriente: entrambe hanno lo stesso scopo, ma mostrano delle interessanti differenze.

### 4.3.1 Onomatopee occidentali

In Occidente, l'origine delle onomatopee risale a fine Ottocento negli Stati Uniti, dove la disponibilità di molte parole monosillabiche e onomatopoeiche rendeva naturale agli illustratori e fumettisti trasporle direttamente nelle vignette con la funzione di onomatopee. Quando il fumetto si è man mano diffuso in Europa e nel resto del mondo, il linguaggio grafico e semantico delle onomatopee si era già consolidato e con esso anche il significato delle più ricorrenti, che, seppur in lingua inglese, sono diventate ugualmente comprensibili dai lettori non anglofoni. Difatti, la maggior parte delle onomatopee derivano da parole inglesi, come ad esempio "cough cough" che indica il tossire, che in inglese si dice *to cough*.

Tuttavia, nei fumetti il termine "onomatopee" indica due diversi concetti linguistici.

**1° tipo** | Nel primo caso si parla di onomatopea in senso stretto, ovvero il fonema nato come traduzione fonetica di un suono (ad esempio il "mu-mu" del muggito di una mucca).

Nel secondo, invece, si intende la "parola onomatopeica", ossia una parola autonoma derivata nel corso del tempo da quel suono. Per quanto riguarda questo caso è molto semplice trovare degli esempi in lingua inglese, poiché i termini sono tratti da verbi nella forma "bare infinitive", facilitando al lettore il collegamento immediato tra azione e suono: un esempio può essere il *bang* di una pistola (*to bang* significa "sparare") oppure *sigh* (*to sigh* significa "sospirare").

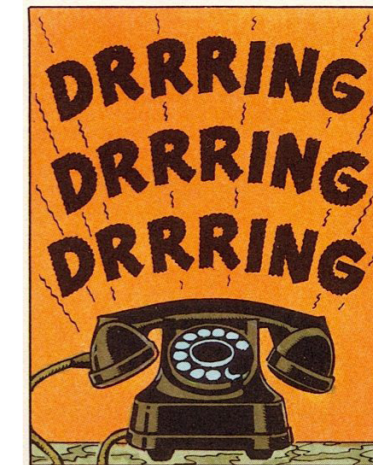


Fig. 4.20  
Esempi di  
onomatopee tratti da  
vari numeri di Archie  
Comics e Young Love.



È però negli anni '80 che l'uso delle onomatopee con forte impatto grafico esplose nei fumetti supereroistici, diventando uno dei canoni estetici più noti. Le lettere si deformano, entrano nell'azione e si materializzano quasi in maniera reale. Uno degli autori che ha sperimentato di più in questo ambito è il già citato fumettista Frank Miller, grazie al suo *Il ritorno del Cavaliere Oscuro* del 1986.

Risulta, tuttavia, interessante dare un'occhiata anche a ciò che sta succedendo in Italia, dove Jacovitti, con il suo *Cocco Bill*, sperimenta nuovi tipi di onomatopee per le sue vignette, ispirandosi ai termini presi dal linguaggio comune, come ad esempio "schiaff schiaff" o "pugno" e altri inventati da zero: come "bammete", "pomfete", "slappete", "flup", e molti altri.

Fig. 4.21  
Onomatopea "Slùpt" in Cocco Bill, 1965.



Fig. 4.22  
Onomatopea "Plact" in Cocco Bill, 1965.



### 4.3.2 Onomatopee giapponesi

Un'analisi del ruolo dei suoni onomatopeici nei manga poggia su due componenti da cui essi sono caratterizzati: una è la componente linguistica, mentre l'altra è la componente grafica. La prima è direttamente correlata all'idioma giapponese, uno dei più ricchi di onomatopee del mondo. Inoltre, presenta due tipi di onomatopee differenti: ad un gruppo appartengono onomatopee che rappresentano suoni (chiamate *giseigo*) mentre all'altro appartengono onomatopee che rappresentano azioni o stati d'animo (nominate *gitaigo*).

Le prime rappresentano i suoni reali, come quello che può fare un oggetto quando cade oppure il verso prodotto da un animale, esattamente come le onomatopee "in senso stretto" occidentali. Difatti, tentano di imitare foneticamente i versi o i suoni che devono comunicare: alcuni esempi possono essere *zaa*, il rumore della pioggia che cade, *wan wan*, l'abbaiare di un cane o *nyan*, il miagolio di un gatto. L'onomatopea più sorprendente per il lettore occidentale, poichè assente nei fumetti euro-americani, è probabilmente *shiiin*, ovvero quella che indica il silenzio: esso è ben diverso dal conosciuto *ssh* per indicare a qualcuno di stare zitto, infatti, lo *shiiin* giapponese indica una situazione d'imbarazzo o tensione o uno zittirsi improvviso. L'idea di rappresentare il silenzio con un'onomatopea sembra illogica, ma secondo Natsume, il suo scopo è quello di dare una durata temporale alla vignetta che, in mancanza di onomatopee, verrebbe letta troppo in fretta e l'atmosfera della scena non verrebbe comunicata correttamente.

| 1° tipo: *giseigo*



Fig. 4.23  
Esempio di onomatopea *shiiin*, ovvero quella del silenzio.

**2° tipo: gitaigo** | Le onomatopee *gitaigo*, invece, sono esclusive della lingua giapponese e vengono utilizzate per rendere a livello sonoro il senso del compimento di un'azione o la manifestazione di un particolare stato d'animo. Alcuni esempi sono *doki doki*, onomatopea che si usa per indicare il battito frenetico del cuore di un personaggio, oppure *kira kira* per indicare luccichii e scintillii, *guru guru* per il girare attorno e così via (Posocco 2005: 85).

Fig 4.24  
Due vignette tratte da *Gekkan Shojo Nozaki-kun* (L'assistente del mese) di Izumi Tsubaki, 2011. La protagonista nel secondo panel ha un batticuore (*doki-doki*).

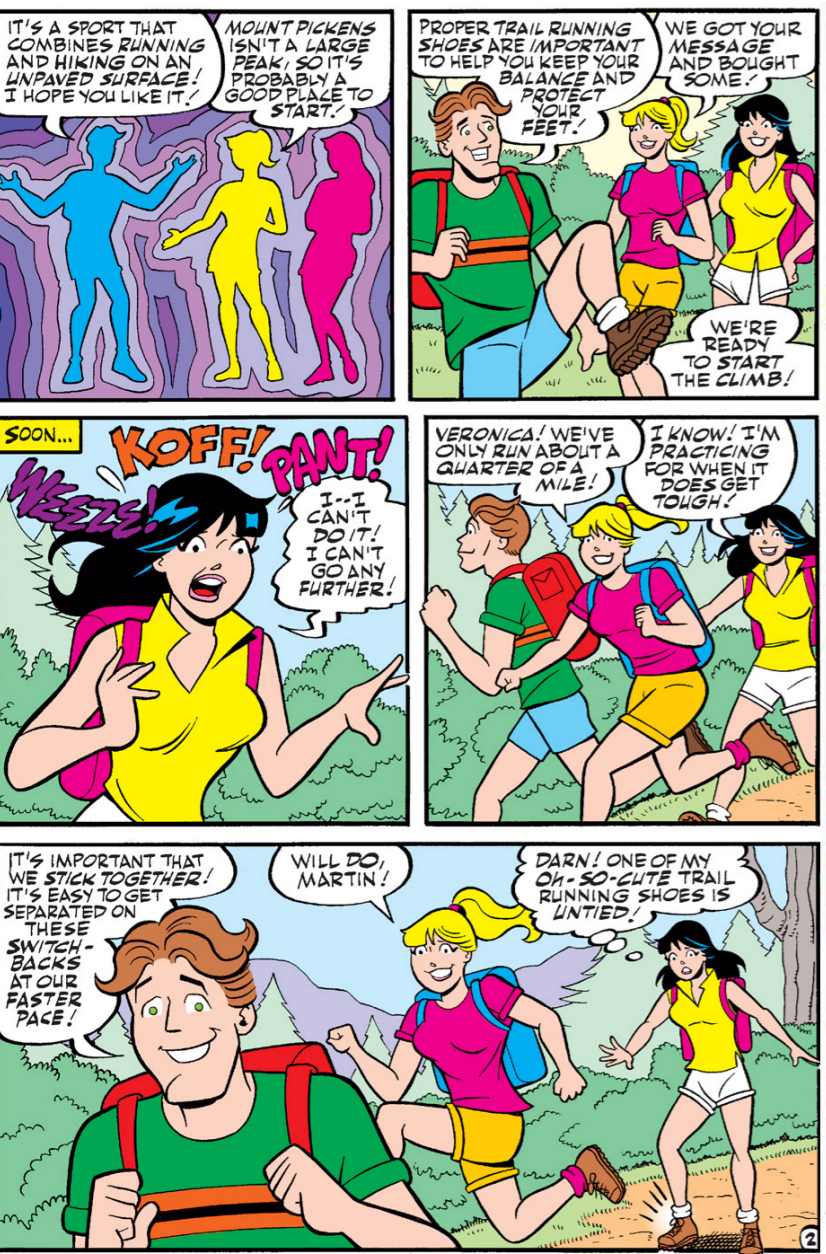
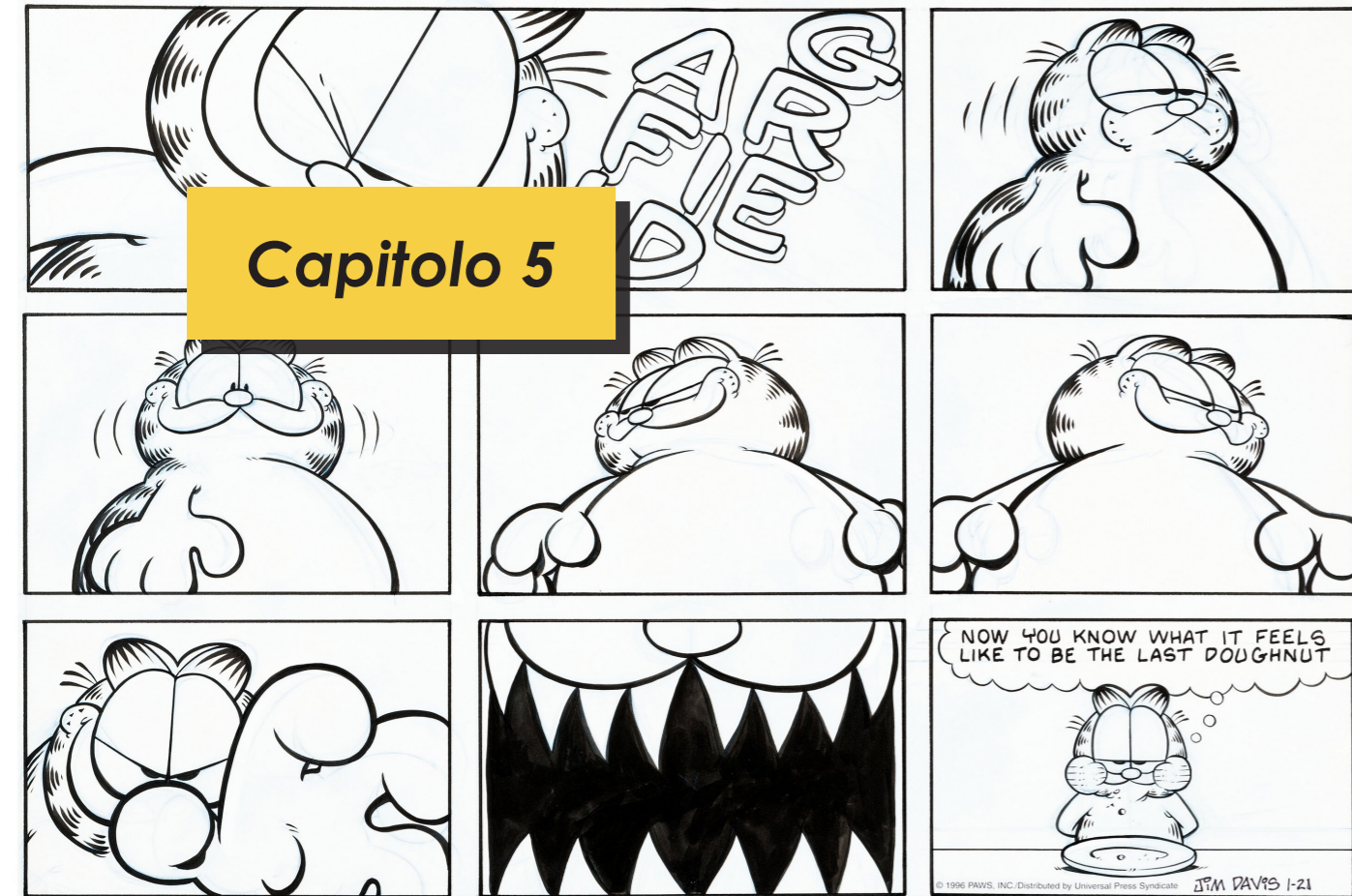


Analizzando invece il ruolo delle onomatopee dal punto di vista grafico, si vede come esse, non di rado, trascendono dalla loro funzione primaria - ovvero la trasmissione del suono - e, in linea con la tradizione calligrafica nipponica, si costituiscono come veri e propri elementi decorativi, perfettamente integrati nella tavola e capaci di rendersi metafora anche visiva dell'idea che devono comunicare. Così, un colpo potente e fragoroso sarà reso con un'onomatopea di grandi dimensioni e dall'aspetto imponente e così via. Le possibilità sono innumerevoli, sta solo alla creatività degli autori come utilizzarle.



Fig. 4.25  
Esempio di onomatopea che per rappresentare un forte rumore si appropria di tutta la vignetta di *One Piece* di Eiichiro Oda, 1997.

# Capitolo 5



# Caratteristiche narrative



## 5.1 Le vignette

Per cominciare l'analisi degli aspetti riguardanti le tecniche narrative della comunicazione del fumetto, è necessario introdurre un'altra icona fondamentale, ovvero la vignetta.

McCloud definisce le vignette come cornici variegata, che contengono nei loro margini tutte le icone comprese nel vocabolario del fumetto. Esse si comportano come un indicatore generale che divide spazio e tempo.

La gestione dello spazio e del tempo, infatti, risulta molto difficile da rappresentare nel fumetto, rispetto ad esempio al cinema, dove la lunghezza delle scene è imposta dal regista. Nel caso dei fumetti, sia occidentali che orientali, la durata del tempo e la dimensione dello spazio sono definite più dai contenuti della vignetta che dalla vignetta stessa. Tuttavia, grazie alle innumerevoli forme che possono assumere le vignette, esse possono modificare notevolmente l'esperienza di lettura.

Il teorico giapponese Natsume afferma che le vignette possono avere tre tipi di funzioni (Natsume 1997: 152-153), applicabili sia ai manga che ai fumetti euroamericani:

- La funzione di attribuzione di senso ai segni, separandoli gli uni dagli altri
- La funzione di “compressione” o “apertura” delle vignette, che influiscono psicologicamente sul lettore.
- La funzione di articolazione del tempo necessario per regolare il ritmo della lettura.

Rispettivamente, il primo punto fa riferimento al contenuto delle vignette e al modo in cui esse si rapportano tra di loro, il secondo punto riguarda la forma delle vignette e il terzo punto concerne entrambi. Per semplicità del lettore, si analizzeranno questi punti in maniera separata: si comincerà dal contenuto delle vignette per poi proseguire alla forma e alla dimensione, e infine si tratterà degli elementi che intersecano forma e contenuto delle vignette.

### In copertina:

#### A sinistra:

Jim Davis, striscia di *Garfield*, 1996.

Ron Cacace, *Betty and Veronica friends forever*, 2022.

Dan Mishkin, Don Heck, un panel di *Wonder Woman* #323, 1984.

#### A destra:

Naoko Takeuchi, *Pretty Guardian Sailor Moon*, 1991.

Izumi Tsubaki, *Gekkan Shōjo Nozaki-kun*, 2011.

Yumiko Igarashi, *Georgie*, 1982.

Rumiko Takahashi, particolare di *Ranma 1/2*, 1987.

### 5.1.1 Contenuto delle vignette

#### Closure

Il fumetto è un medium composto da immagini statiche, discontinue e separate tra loro, dove le vignette hanno il compito di frammentare il tempo e lo spazio. Tuttavia, la mente umana è in grado di percepire questo insieme di icone come una narrazione fluida: secondo McCloud, ciò è grazie al principio di *closure*. Essa è ciò che consente di collegare i momenti distinti e di costruire mentalmente una realtà continua ed unificata. Detto più brevemente, la *closure* è il fenomeno che permette di osservare le parti ma di percepire l'intero (McCloud 1993: 71). La *closure* è un concetto conosciuto ed applicato in molte forme d'arte: ad esempio, nei film essa avviene continuamente, mentre la nostra mente, aiutata dalla persistenza della visione, trasforma una serie di immagini immobili in una storia in continuo movimento. La *closure* di un qualsiasi *medium* elettronico è continua, e per lo più involontaria e virtualmente impercettibile. Nei fumetti questo fenomeno non è affatto involontario, poiché il pubblico, molto più che in altri casi, è un attivo e cosciente collaboratore, incaricato di mettere in moto la propria fantasia per costruire temporalmente e spazialmente la narrazione. In altre parole, nei fumetti la mente umana, quando si trova davanti alla colonna bianca posta tra due vignette (detta anche *gutter*) tende a riempire il vuoto creando con la propria immaginazione i passaggi necessari per collegare la prima situazione alla seconda. McCloud propone un esempio per comprendere meglio la questione.

Fig. 5.1  
Scott McCloud, *Understanding comics*, pag. 66, 1993.



Egli mostra due vignette, la prima con due uomini, uno dei quali armato di accetta mentre l'altro tenta di scappare spaventato; la seconda mostra la città di notte e un urlo. Non viene disegnata nessuna scena di omicidio, ma il lettore immagina che l'uomo con l'accetta abbia ucciso l'altro e che quell'urlo disperato fosse proprio il suo. L'autore lascia intuire al lettore ciò che è successo e ad esso viene lasciato il compito di riempire con la propria fantasia il *gap* tra una vignetta e l'altra: sia quando esso è rappresentato da una colonna bianca sia quando sono rappresentati in modo diverso (infatti non è sempre necessario che ci sia un *gutter* tra le vignette affinché si creino frammentazioni tra momenti diversi nel fumetto). Un altro esempio del funzionamento della *closure* si può osservare nel caso in cui vi è presentata una vignetta nella quale compare solo la testa di un personaggio. Il lettore immagina immediatamente tutto il resto del corpo anche se non è stato disegnato, e sa che quel personaggio non è una testa mozzata (cfr Eisner 1985: 39).

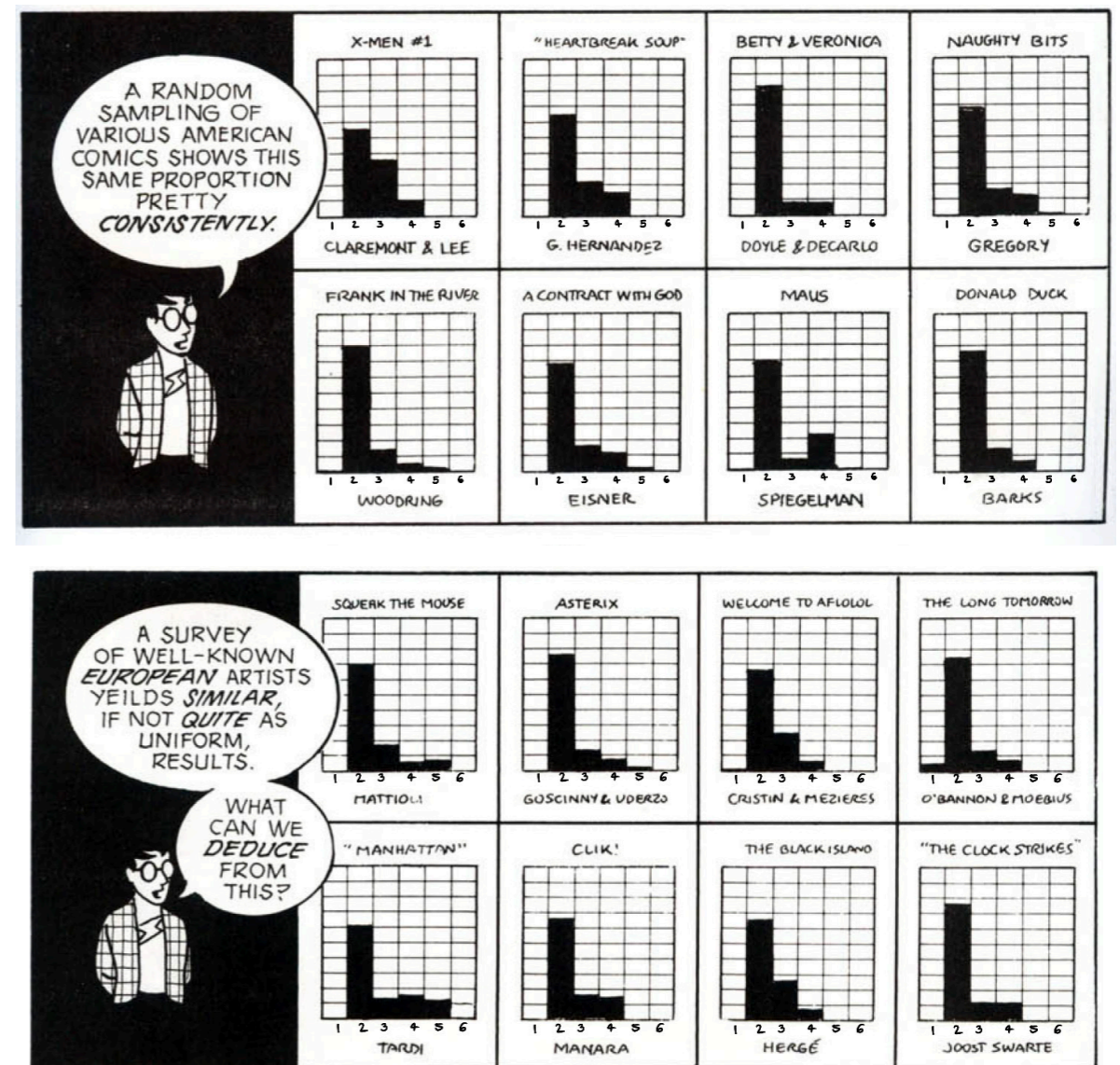
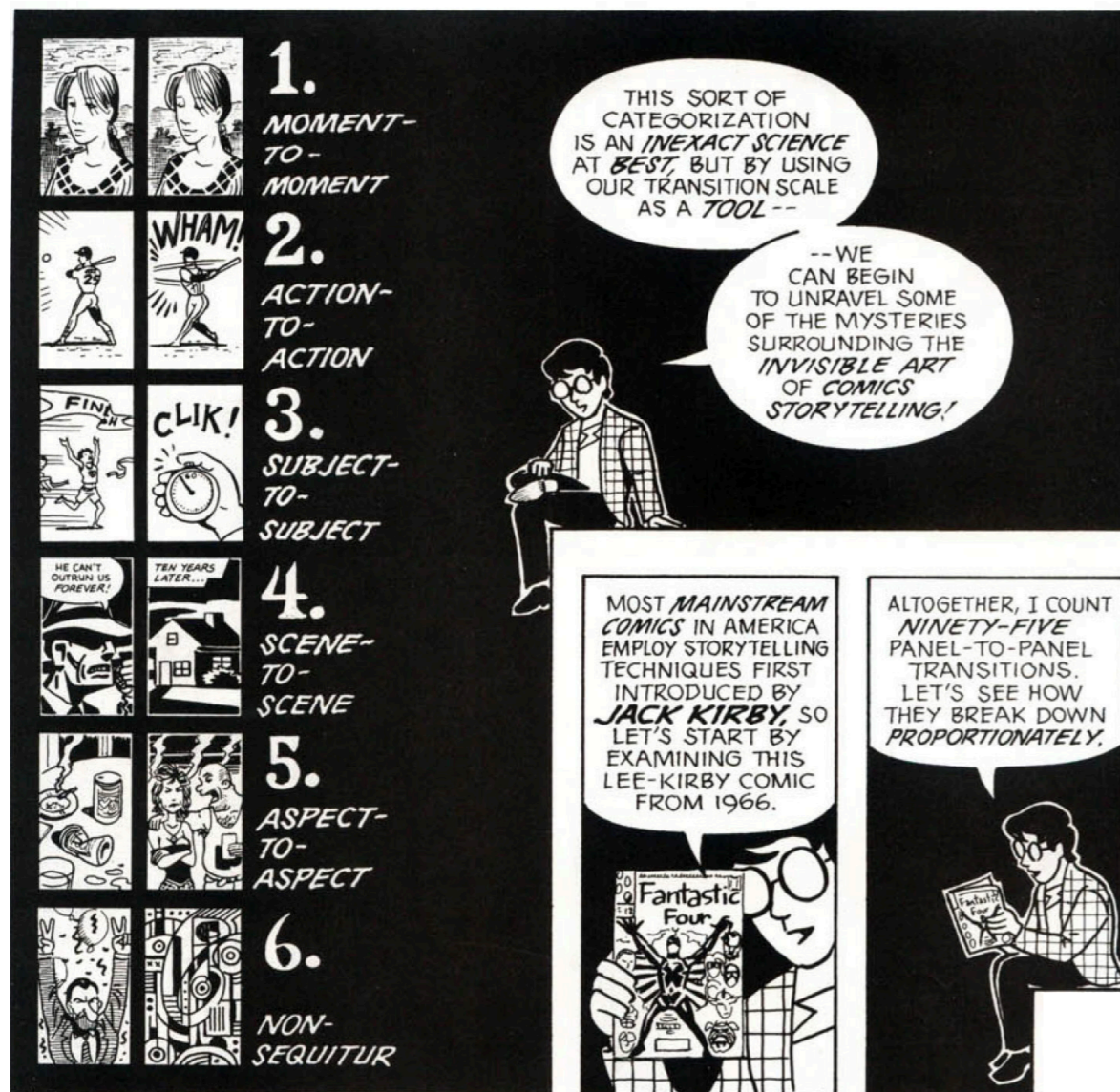
Ciò che emerge da queste osservazioni, è che il fumetto è un linguaggio basato sulla reticenza, molti aspetti non vengono chiariti esplicitamente, per cui richiede la partecipazione attiva del lettore, che è chiamato a riempire di senso le interruzioni della narrazione. Esistono diversi tipi di transizioni che possono stabilirsi tra le vignette; in particolare, McCloud ne teorizza sei possibili.

1. **Da momento a momento:** ovvero due momenti che si succedono a breve distanza, richiede poca closure
2. **Da azione ad azione:** ovvero due azioni consecutive tra loro, coinvolgono un singolo oggetto in una progressione
3. **Da soggetto a soggetto:** ovvero l'alternarsi di due personaggi o oggetti differenti. Il grado di coinvolgimento del lettore necessario per realizzare queste transizioni è più consistente.
4. **Da scena a scena:** ovvero l'alternarsi di ambienti e scene diverse. In questa transizione è spesso richiesto un ragionamento deduttivo, che trasporta il lettore attraverso notevoli distanze di spazio e di tempo.
5. **Da aspetto ad aspetto:** la successione di frammenti di un ambiente. Essa dimentica il tempo e fa vagare l'occhio su differenti aspetti di un luogo, un'idea, un sentimento.
6. **Non sequitur:** totale mancanza di apparente legame logico tra due vignette.

#### | Transizioni

McCloud, dopo aver confrontato le transizioni che si possono trovare nei fumetti, traccia dei grafici per evidenziare le tipologie più usate nei fumetti occidentali e orientali. Esaminando i fumetti *mainstream* americani, nota che la maggior parte utilizza tecniche narrative introdotte da Kirby e Lee. Il tipo di transizione più comune nel fumetto di Kirby è da

azione ad azione, seguito dalle transizioni soggetto a soggetto e infine da una minima parte di transizioni da scena a scena. Si nota però, che questo tipo di transizioni, non sono esclusive del fumetto supereroistico: analizzando altri fumetti americani ed europei, non necessariamente super eroistici mostrano proporzioni simili, come *X-men* di Claremont e Lee, *Betty & Veronica* di Doyle e Decarlo, *Paperino* di Barks e *Maus* di Spie-



Sopra, fig. 5.2  
Scott McCloud, *Understanding comics*,  
pag. 73, 1993.

Sopra, fig. 5.3 e fig. 5.4  
Scott McCloud, *Understanding  
comics*, pag.75, 1993. Transizione  
dei comics e nei fumetti europei.



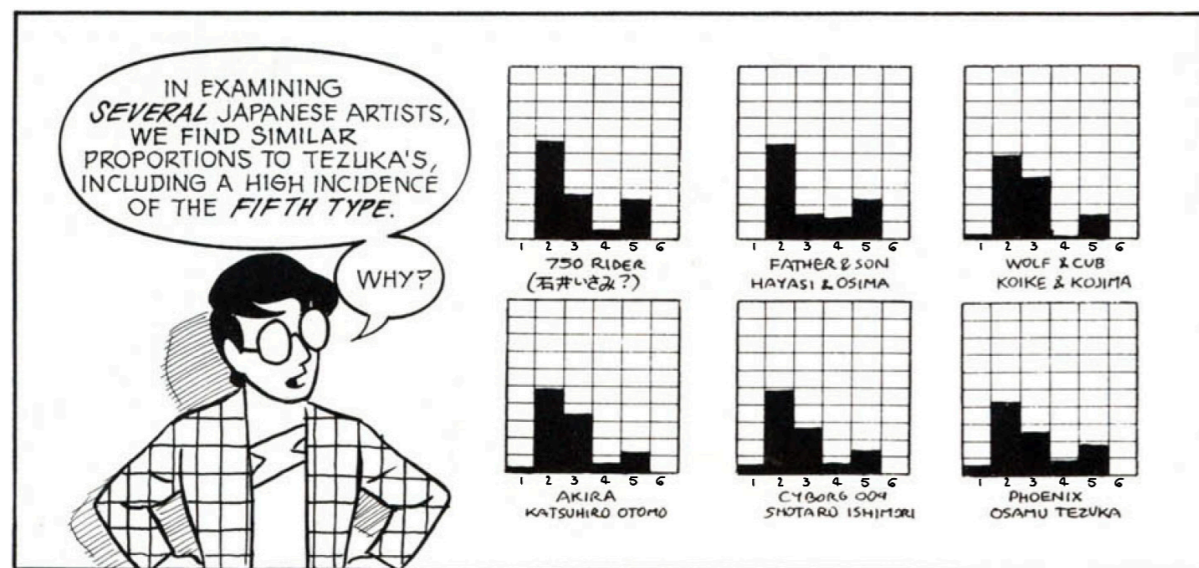
gelman, *Tintin* di Hergé e *Corto Maltese* di Hugo Pratt. È probabile che le vignette di tipo 2 e 4 siano le più usate perché mostrano gli eventi in maniera efficiente e concisa. Alcune sequenze, come quelle da aspetto ad aspetto, non sono utilizzate perché di fatto non “succede” nulla per definizione. È in questo momento che McCloud volge lo sguardo alla narrazione giapponese, in particolare analizzando quella di Osamu Tezuka, notando subito delle differenze; ovvero, sono presenti le transizioni da momento a momento e soprattutto quelle da aspetto ad aspetto. Queste ultime sono sempre state presenti nel fumetto popolare giapponese fin dai suoi albori. Esse rappresentano inquadrature di dettagli, per mettere in risalto i piccoli gesti o i dettagli dell’ambiente che circonda i personaggi. Spesso vengono utilizzate per stabilire uno stato d’animo o il senso di luogo rendendo il tempo lento se non fermo in queste tranquille combinazioni contemplative. Confrontando Tezuka con altre opere e autori, come *Akira* di Otomo, si notano proporzioni molto simili, con un’alta incidenza del quinto tipo di transizione. Ciò può essere possibile a

causa di due fattori. Il primo è la lunghezza. La maggior parte dei fumetti giapponesi o sono raccolti in enormi antologie o vengono pubblicati in piccoli *tankobon* che sommandosi contano migliaia di pagine. Per questo, decine di vignette possono essere utilizzate per rappresentare lenti movimenti o per rappresentare uno stato d’animo. Il secondo motivo, e forse ancor più determinante, risiede nella frattura tra narrazione occidentale e orientale. La letteratura occidentale non divaga: la sua cultura è molto centrata sugli obiettivi. In Oriente, il fumetto ha ereditato la grande tradizione di opere artistiche cicliche e labirintiche, che enfatizza l’essere in un luogo e non il raggiungimento del luogo. Se ne deduce che in Giappone, più che in qualunque altro posto, il fumetto è un’arte di intervalli. L’effetto che si ottiene è quello di riuscire a trasmettere una visione più soggettiva: inserendo piccole azioni e oggetti della vita quotidiana, si permette al lettore una maggiore identificazione con la realtà disegnata. Questo tipo di sequenze, inoltre, non puntano all’avanzamento della narrazione, bensì servono a regolare il ritmo della lettura, come se fossero piccole pause. Il soffermarsi maggiormente sui dettagli, consente agli autori di raccontare più per immagini che per parole. Come riassume Schodt, un manga può infatti usare decine di pagine per raccontare ciò che in un fumetto americano verrebbe spiegato in una sola tavola (cfr Schodt: 2011: 25).

Questa caratteristica comporta che nei manga sparisca un’istanza narrativa tipica dei fumetti occidentali: i riquadri di testo con funzione didascalica. Nei manga si presentano molto raramente, perché la spiegazione verbale viene sostituita da delle vignette che racchiudono l’immagine di un luogo, oppure dettagli che indicano una stagione, un tempo o un posto particolare per spiegare al lettore dove ci si trova. Le immagini e le vignette si fanno quindi “narratrici” e allo stesso tempo funzionano come elementi che regolano il ritmo e trasmettono al lettore una particolare atmosfera. Bouissou, per sottolineare la differenza nella relazione che intercorre tra fumetti euro-americani e manga afferma che

I manga differiscono sensibilmente dai fumetti euro-americani per via dell’assenza di “narratori testuali”. [...] Al posto di filtrare l’informazione visiva con un narratore extradiegetico, i manga mostrano cosa sta accadendo in una maniera più diretta.<sup>1</sup>

1. Bouissou (2011: tr. it. 130).



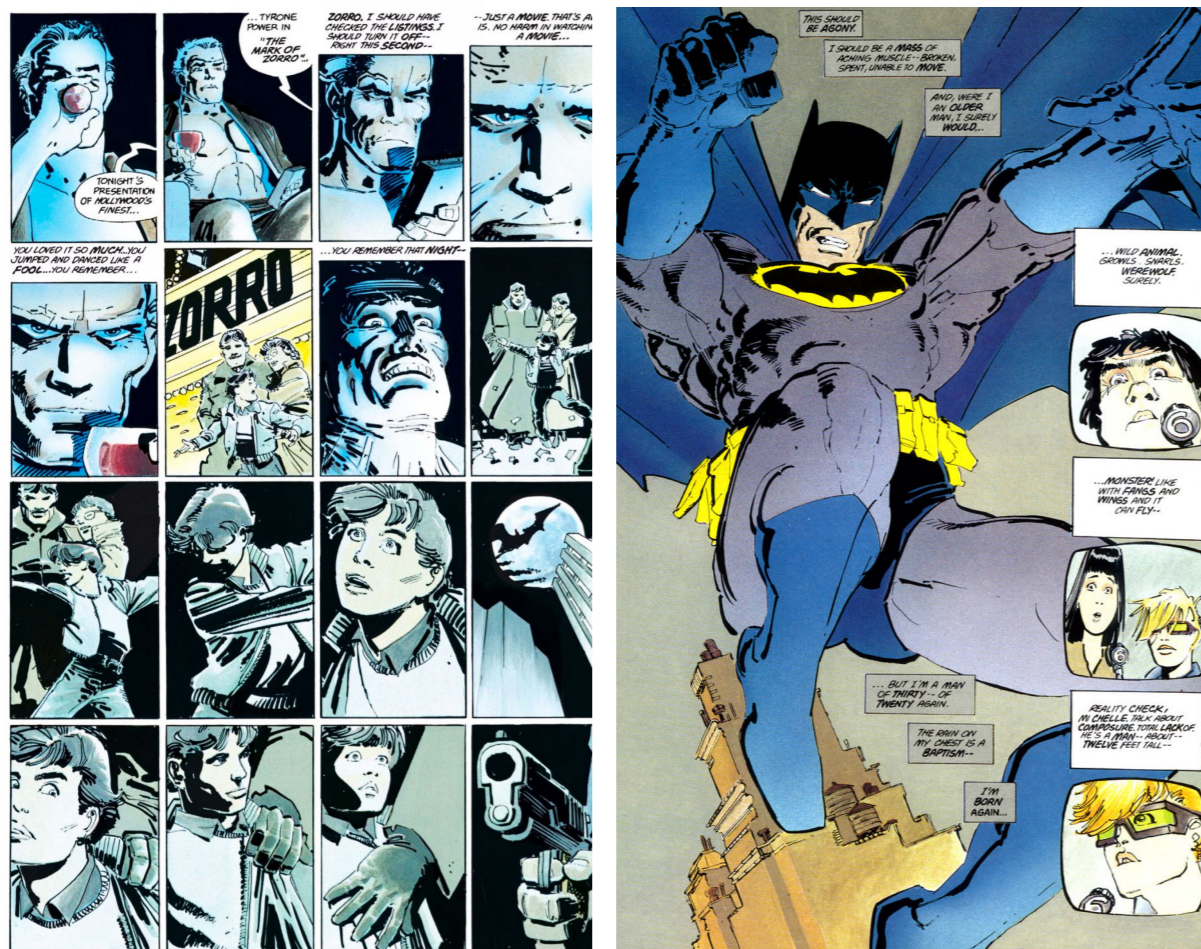
Sopra, fig. 5.5  
Scott McCloud, *Understanding Comics*, pag.76, 1993. Transizioni dei manga.

### 5.1.2 La forma delle vignette

Per quanto riguarda il secondo punto, ovvero la forma e la dimensione delle vignette, è importante sottolineare che la forma, la dimensione e la posizione possono impattare notevolmente sulle emozioni del lettore.

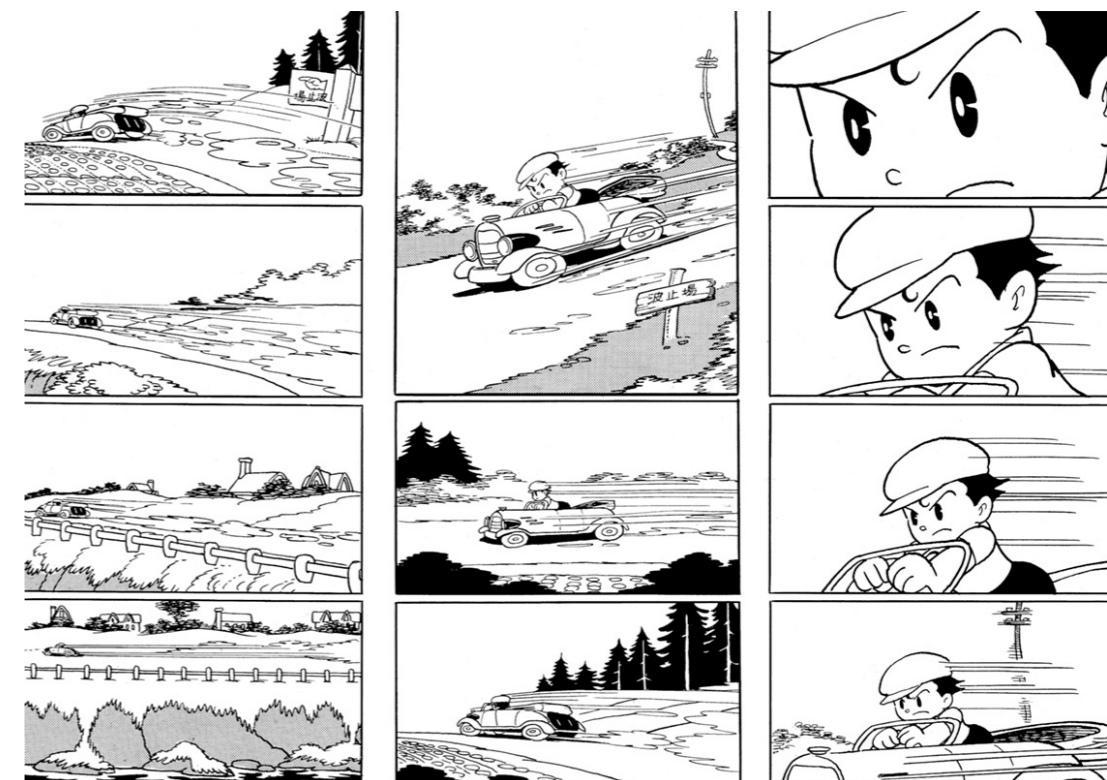
Nei fumetti euro-americani e nei manga *seinen* (per adulti), difficilmente si trova una grande varietà nella struttura delle vignette: esse tendono ad essere molto regolari. Risulta infatti, molto interessante la gabbia grafica usata in *The Dark Knight* di Frank Miller, costituita da quattro strisce e da quattro colonne. Questa gabbia serve come riferimento di base per creare una combinatoria incredibile di effettive organizzazioni di pagina, a dominanza verticale, orizzontale, con grandi vignette di dimensione 4 x 2, oppure con vignette a piena pagina (Barbieri 2017: pag 86). Questo tipo di impaginazione favorisce una lettura ricca di colpi di scena non solo narrativi, ma anche grafici. Lo spettacolo del lettore di trovarsi davanti un'enorme pagina a figura intera, dopo pagine e pagine di vignette più piccole e movimentate.

Sotto, fig. 5.6 e fig 5.7  
Frank Miller, *The Dark Knight*, 1986.



È interessante notare anche come nei primi protomanga e nelle prime produzioni di Tezuka, la forma delle vignette era principalmente quadrata o rettangolare, probabilmente perché influenzati dai primi fumetti americani importati nel paese. Egli però, dichiara: «Ero molto insoddisfatto dei manga esistenti. Pensavo che se avessi allargato le possibilità della costruzione grafica, anche la struttura narrativa si sarebbe rafforzata e ne sarebbe derivata una maggiore carica emotiva» (Tezuka 1979). Egli ha introdotto due innovazioni che hanno rivoluzionato la narrazione all'interno dei manga. La prima è l'utilizzo di tecniche mutuare dal cinema, come si può notare in questa tavola di *Shin Takarajima* (1947). L'ipotetica macchina da presa controllata dall'autore esegue movimenti tipici delle tecniche cinematografiche. In questo modo, Tezuka non solo stimola sensorialmente il lettore, trasmettendogli l'ebbrezza della velocità, ma riesce ad esprimere la concitazione della scena e la fretta e la risolutezza del protagonista, creando fin da subito effetto di *suspense* (cfr Posocco 2005).

Sotto, fig. 5.8  
Osamu Tezuka, *Shin Takarajima*  
(La nuova isola del tesoro), 1947.



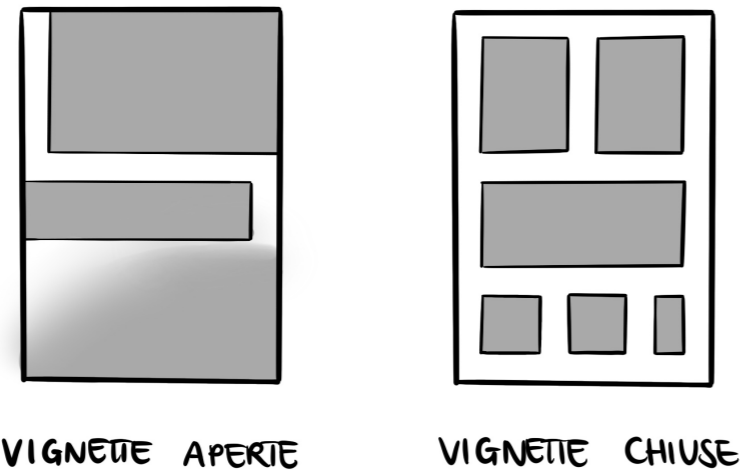
La seconda innovazione introdotta da Tezuka è quella di liberarsi dai vincoli dell'impaginazione classica, regolare - a cui *Shin Takarajima* è ancora conformato- studiando gabbie d'impaginazione dinamiche. Tramite il cambio forma delle vignette offre una maggiore possibilità di approfondimento psicologico dei personaggi e di scansione di un tempo e di un ritmo diegetici. Questa tecnica viene spesso applicata negli shojo, che combinano aspetti cinematografici con dinamismo grafico. Come riportato in questa tavola di *Le rose di Versailles*, l'autrice segue i cambiamenti del volto della protagonista come con una macchina da presa, mentre a lato mostra i suoi ricordi, racchiusi da linee oblique. Esse accompagnano il fruitore dell'opera nella lettura amplificando le emozioni del personaggio, e condividendone il momento drammatico. Lasciare le vignette chiuse non avrebbe causato lo stesso effetto. Infatti, è negli *shōnen* e soprattutto negli *shōjo*, di qualsiasi genere, che si trovano molte più linee oblique e pagine una diversa dall'altra. In questi manga, le caratteristiche "fisiche" delle vignette vengono sfruttate al massimo, al fine di trasmettere in maniera più funzionale il contenuto. Le combinazioni che si possono trovare sono numerose, per cui di seguito ne saranno riportate solo alcune. Ad esempio, una vignetta stretta, posta nella parte inferiore della tavola destra, trasmette l'idea di soffocamento e di chiusura, in quanto l'occhio la percepisce come schiacciata del resto della pagina: al contrario, una vignetta ampia, posta in alto nella tavola di sinistra, trasmette un'idea di apertura, di ariosità ed è facile che attiri l'attenzione del lettore. Più le vignette sono strette e verticali, più scandiscono tempi brevi: a quelle grandi e orizzontali sono affidati i tempi lunghi e lenti. Il manga e in particolare lo *shōjo*, fa affidamento su due tipologie di vignette tipiche di questa categoria: le vignette aperte e quelle bianche. Le vignette aperte, ovvero prive di bordi, sono in grado di generare l'idea di un luogo senza spazio e senza tempo, usata in antitesi alla vignette chiusa, creando una continua tensione. Inoltre, servono per contenere effetti cinematografici ricchi di linee oblique, prospettive vertiginose, e inquadrature soggettive e dinamiche che frammentano la tavola.



Sopra, fig. 5.9  
Versailles no Bara (*Le Rose di Versailles*) di Ryoko Ikeda, 1972.  
In questa tavola Oscar ricorda il suo amico d'infanzia André subito dopo la sua morte.

Il fatto che resta è che l'artista sfrutta la forma, la posizione e la dimensione delle vignette per veicolare in maniera più funzionale le emozioni, riflettendo graficamente il valore emotivo dell'immagine contenuta (Sarti 2018: 72).

Fig. 5.10  
Esempi di vignette aperte e vignette chiuse. Illustrazione mia.



Un'altra tipologia di vignette tipica della narrazione giapponese è costituita dalle vignette bianche, che possono essere anche aperte. Posocco sostiene che le vignette dallo sfondo bianco si trovano negli *shōjo* nei momenti di riflessione, e hanno lo scopo di permettere l'approfondimento psicologico dei personaggi. Il teorico Natsume riscontra diverse funzioni principali delle vignette vuote. Esse servono a dare idea di un momento privo di tempo, a trasmettere l'idea di vacuità e liberazione e, in quanto bianche, servono a bilanciare la struttura dell'intera pagina. La caratteristica principale è la vacuità, ossia la presenza di un momento atemporale, che rallenta la lettura, trasmettendo un'idea di pausa, grazie all'enorme spazio bianco che spesso si trova attorno attorno al protagonista. Le vignette vuote servono anche a rallentare una scena ricca di suspense o per focalizzarsi sulle emozioni di un singolo personaggio. Capita di frequente che gli autori, in questi spazi bianchi dove i sentimenti dei personaggi paiono "purificati", aggiungano effetti luminosi, pentagoni di luce, occhi luccicanti, di emozione. Lo spazio vuoto permette al lettore di riempirlo

con i sentimenti che il racconto lo porta a provare. In questo modo, il fruitore immagina liberamente cosa stia passando per la testa del personaggio in quel momento, facendo propri questi pensieri e riempiendo con essi lo spazio vuoto.

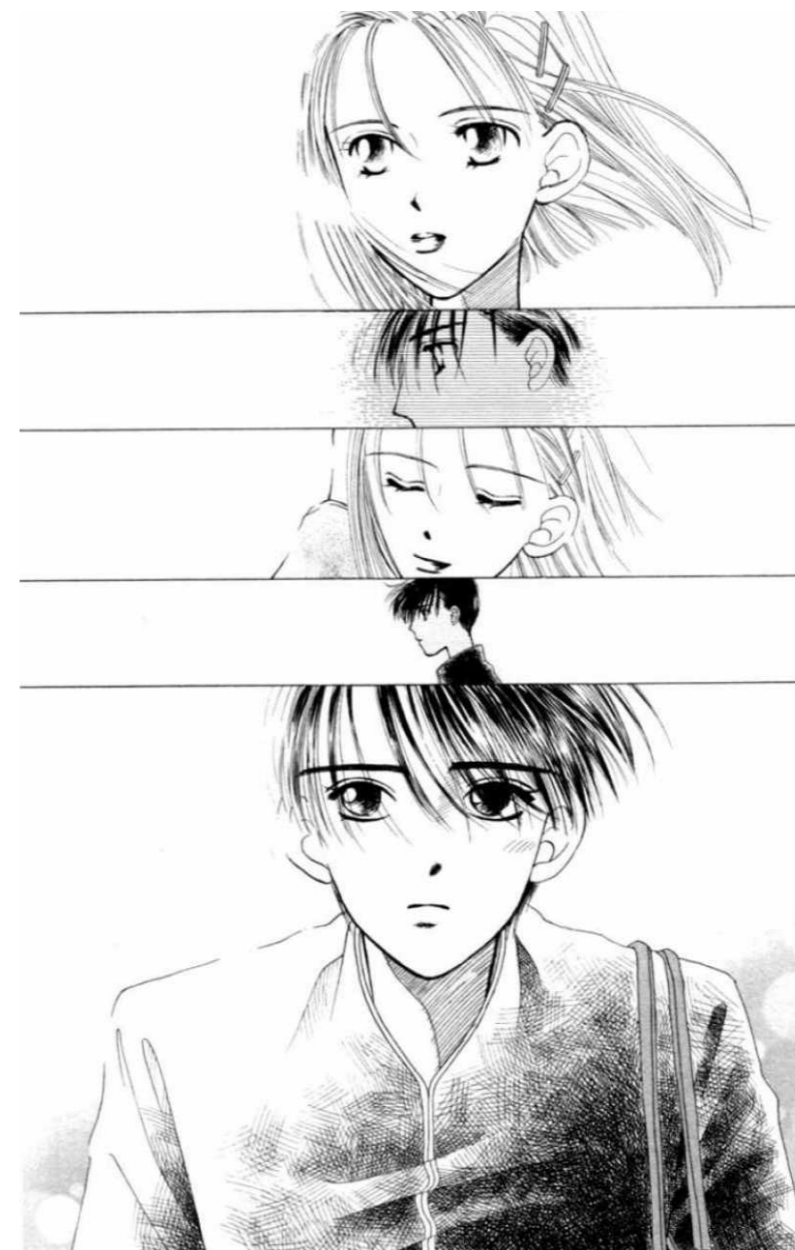


Fig 5.11  
Masami Tsuda, *Kareshi Kanojo no jijō (Le situazioni di Lui & Lei)*, 1996. In questa tavola tutte le vignette sono aperte. Lo sfondo viene lasciato bianco completamente bianco in quattro, mentre nell'ultima in basso a destra vengono aggiunti degli effetti grafici a forma di bolla.

### 5.1.3 La forma e il contenuto: il layout

Per facilitare il lettore nella comprensione del rapporto tra forma e contenuto nei *manga shōjo* e fumetti euroamericani, di seguito si analizzeranno alcune pagine di diverse opere.

Il teorico del fumetto Cohn ha effettuato una rilevante scoperta confrontando il tipo di vignette nei fumetti giapponesi con quelle dei fumetti americani, supereroistici e non. Egli, innanzitutto, divide le vignette in tre categorie: *macro*, *mono* e *micro*. Sono definite *macro* le vignette che contengono più entità, *mono* quelle che contengono una sola entità e *micro* quelle che mostrano solo un dettaglio, ossia una porzione di qualcosa. Ciò che ha notato Cohn è che nei fumetti americani sono presenti molte più scene *macro* rispetto a quante se ne trovino nei fumetti giapponesi, nei quali invece sono più numerose le vignette di tipo *mono* e *micro*.

Sotto, da destra a sinistra,

Fig. 5.12

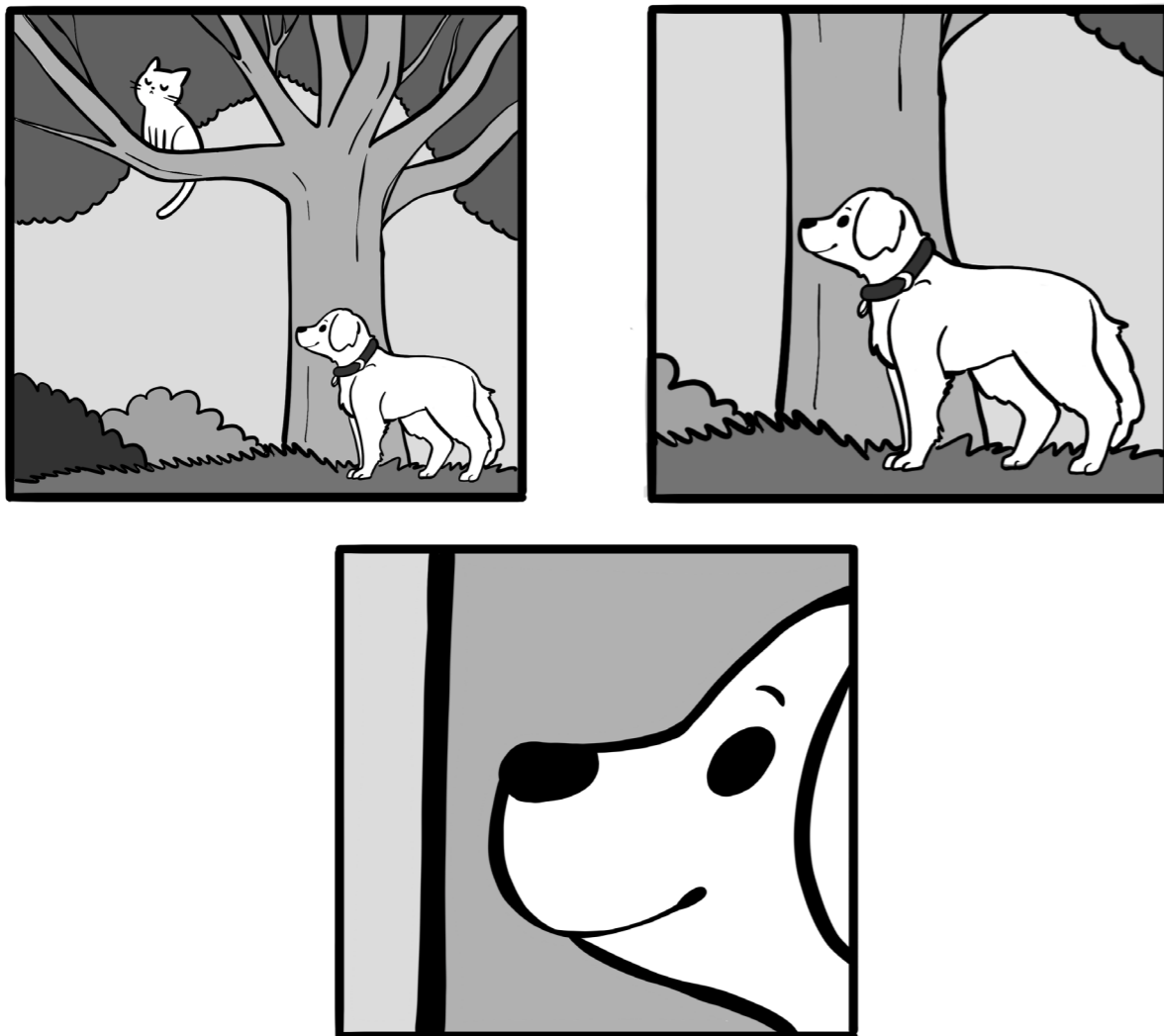
Vignetta macro.

Fig. 5.13

Vignetta mono.

Fig. 5.14

Vignetta micro.



Questo conferma ulteriormente l'ipotesi che i manga tendano a enfatizzare i volti e i dettagli dei luoghi, piuttosto che mostrare scene intere che sembrerebbero viste da lontano, ossia ponendo il lettore in un luogo esterno agli eventi.

La presenza dei dettagli serve, infatti, a dare la sensazione di essere sul posto, permettendo al lettore di costruire il luogo nella propria mente attraverso la combinazione di vari frammenti come fossero un puzzle.

Alla luce di questa scoperta e degli aspetti visti nei paragrafi precedenti, ritengo molto interessante proporre un'analisi nell'ottica di questa affermazione di Bouissou:

Nel fumetto occidentale la vignetta racchiude ogni disegno rendendolo un momento distinto in una concatenazione cronologica; la vignetta è al servizio del *tempo*. Nel manga, la vignetta è al servizio del *senso*. Il mangaka la usa al pari del disegno che essa contiene per esprimere ciò che vuol fare provare al lettore.<sup>2</sup>

2. Bouissou (2011: 120 tr. it.)

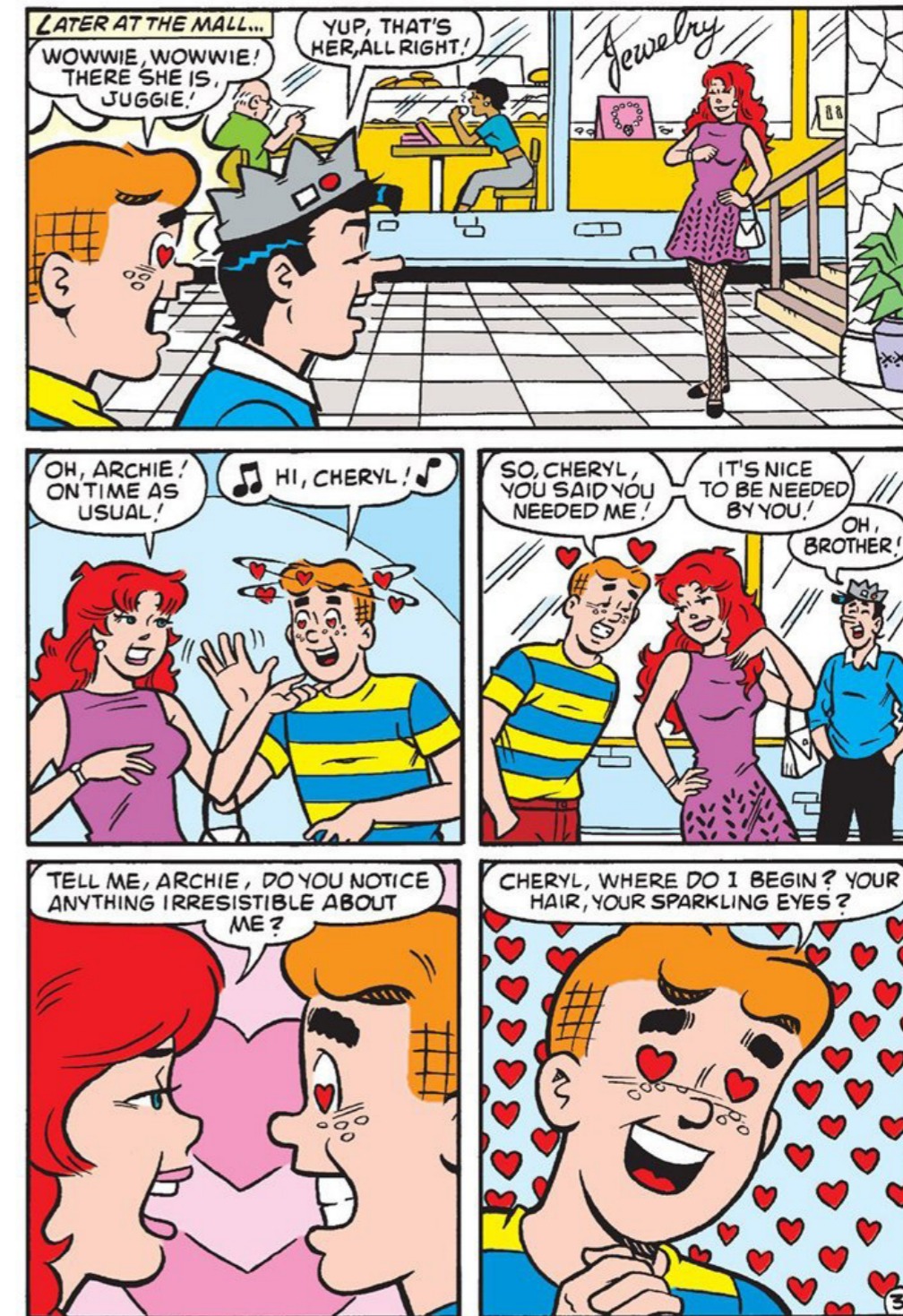
Prima di andare avanti, è necessario ricordare al lettore due differenze fondamentali che intercorrono tra ogni fumetto e manga, ovvero il colore e il senso di lettura.

Le tavole euro-americane, sono generalmente realizzate a colori, mentre lo *shōjo* sfrutta esclusivamente i toni dei retini che donano gli effetti di grigio. Tutti i manga sono in bianco e nero, perchè colorarli allungherebbe di molto i tempi di produzione, che sono già molto serrati.

Inoltre, mentre i fumetti euro-americani sfruttano il senso di lettura occidentale, mentre i manga usano quello orientale, ovvero si leggono da sinistra a destra.

Si osservino ora due tavole di due fumetti diversi: la prima di *Cheryl Blossom*, appartenente al circolo di fumetti adolescenziali *Archie Comics*, e la seconda del manga *shōjo My little Monster*, disegnato e scritto dalla mangaka Robico.

**Layout nei comics** | Nei fumetti euro-americani vi è la tendenza ad usare lo stesso tipo di vignetta, principalmente quadrata o rettangolare, nel quale ognuna di esse racchiude un evento che viene posto in successione temporale rispetto alle altre vignette nella pagina. Gli sfondi delle vignette sono sempre pieni, o grazie a dei fondali, grazie a delle tinte colorate piatte o grazie a delle icone. Sia i fumetti americani che quelli europei di qualsiasi genere mostrano un certo senso di horror vacui nei confronti dello spazio bianco. La paura dello spazio bianco si evince anche dall'abbondanza di dialoghi e soprattutto di didascalie, che spiegano ogni cambiamento di luogo, tempo ecc. In questa tavola di *Cheryl Blossom*, si notano molti degli elementi citati in precedenza. La griglia è molto statica, ed è composta da vignette rettangolari e quadrate. Esse sono "piene", riempite da sfondi di luoghi fisici, in questo caso l'interno di un centro commerciale, ma anche da grafiche che rappresentano stati d'animo, come si nota nelle ultime due vignette in basso piene di cuori. Esse scandiscono il tempo in maniera perfetta: nella prima scena Jughead e Archie incontrano la bella Cheryl al centro commerciale. Cheryl saluta Archie, e si intuisce che i due si erano dati appuntamento in precedenza. Archie è pronto a fare tutto ciò che gli dirà Cheryl. Nelle ultime due vignette il protagonista rimane totalmente ammaliato dalla ragazza, e pare pronto a fare qualsiasi cosa per lei. Osservando le vignette e usando il ragionamento di Cohn descritto in precedenza, notiamo che in questa tavola sono presenti quattro vignette macro (le prime a partire dall'alto) e due micro. È presente una piccola didascalia in alto a sinistra che dice in che luogo si trovano i personaggi e i balloon occupano uno spazio considerevole all'interno delle vignette. Il tratto è semplice ed efficace, e mostra l'infatuazione del protagonista, Archie, rappresentata da innumerevoli cuoricini nei confronti della rossa Cheryl. In questo caso, i sentimenti vengono espressi attraverso le icone-personaggio e soprattutto grazie alle icone-cuore che tappezzano i fondali delle ultime due vignette. Le emozioni vengono espresse esplicitamente dagli autori, lasciando ben poco spazio di immaginazione ai lettori.



Sopra, fig. 5.15  
Cheryl Blossom: It's Her Kiss page  
by Holly G! and Rudy Lapick,  
n.23, giugno 1999.



Sopra, fig. 5.16  
Una tavola di *My little monster*,  
Robico, 2008.

| Layout nei manga

Confrontando la tavola di *Cheryl Blossom* con una di *My little monster* scritto e disegnato da Robico (*Tonari no kaibutsu-kun*, tradotto come *My little monster*, 2008) si possono notare innumerevoli differenze.

Il contesto è all'incirca lo stesso, quello di due studenti, Haru e Shizuku, più o meno innamorati, che si incontrano in un luogo chiuso, questa volta in biblioteca.

Il luogo è riconoscibile solo nella vignetta centrale, dove sono disegnati scaffali colmi di libri, mentre le altre vignette vengono lasciate senza sfondo, perché ciò che conta non è dove sia ambientata la scena, ma le emozioni dei due personaggi. Esse sono rappresentate sia dai disegni dei personaggi, sia dalle inquadrature proposte dalle vignette, sia dal flusso dei *balloon*. In questo caso, la maggior parte delle nuvolette non ha la classica "codina" che indica chi parla, ma è facilmente intuibile che chi stia parlando sia principalmente il ragazzo. I *balloon* vengono lasciati liberi per la pagina, tanto da scavalcare le vignette, in un libero flusso di pensieri del protagonista. Tuttavia, il lettore può conoscere anche i pensieri della ragazza, poiché sono presenti nelle ultime due vignette completamente liberi, senza nemmeno aver bisogno del contorno "a nuvoletta".

Il vuoto lasciato dagli sfondi permette al fruitore dell'opera di riempire questo spazio con la sua fantasia, come meglio crede per i due protagonisti.

Le vignette, al contrario rispetto alla tavola di *Cheryl Blossom*, non si presentano al servizio esclusivo del tempo, ma del senso. I due giovani s'incontrano, parlano rimanendo abbracciati, si vedono dei primi piani dei loro volti e le loro espressioni, e la tavola termina con la protagonista, Shizuku, di spalle, come se fosse lontana per Haru, quasi irraggiungibile.

Seguendo la divisione delle vignette di Cohn, in questo caso sono presenti esclusivamente vignette mono e micro mentre non vi sono vignette macro.

La composizione del *layout* della pagina si presenta più libera rispetto al fumetto euro-americano, ma in alcuni casi, le autrici di *shōjo manga* si sono spinte ancora più lontano.

Molte *shōjo mangaka* tendono perfino a ripudiare la successione dei riquadri che “imprigionano” i disegni, e preferiscono disfarsene creando *layout* a volte privi di gabbie, oppure senza bordi tra le vignette. Rarefanno le divisioni dei disegni a tal punto che la tavola assume un aspetto unificante e unitario (Bouissou 2011: 122 tr. it.).

Fig. 5.17  
*Hanayori Dango* (lett. *Ragazzi anziché i fiori*), di Yōko Kamio 1992.  
 Altro esempio della gestione dello spazio negli *shōjo*: in questa pagina non sono presenti vignette, anzi, si sono fuse in un'unica tavola.



Lo spazio viene gestito in maniera più fluida, tanto che i pensieri e i dialoghi sono spesso espressi senza nuvolette. Alle autrici è concesso qualsiasi *escamotage* per creare i sentimenti e le sensazioni che si vogliono suggerire, dalle ghirlande ai cuoricini. Tutto ciò fa dello *shōjo manga* (o almeno, nelle sue incarnazioni più “classiche”) il genere più spiazzante per il lettore occidentale (Bouissou 2011: 122 tr. it.), soprattutto quando non è abituato alle letture di questo tipo.

Si pensa che i *layout* così vari e diversi degli *shōjo* siano influenzati dal sistema di scrittura giapponese. Essa sfrutta un sistema di scrittura ideografica, ovvero, composta da ideogrammi che di fatto sono veri e propri disegni stilizzati. In questo modo, è possibile stabilire una correlazione tra la struttura delle tavole e quella di un ideogramma. Infatti, la struttura delle vignette dei manga, che non è fissa, cambia e varia a seconda del messaggio e delle emozioni che ciascuna tavola deve trasmettere.

Nella maggior parte dei fumetti euro-americani, invece, la struttura complessiva di una tavola non esprime necessariamente le stesse relazioni interne delle vignette di tipo ideografico. Nei manga al contrario, tutte le vignette sono poste in relazione reciproca, come i singoli radicali di un *kanji* funzionali nella composizione di un'unità più ampia. A seconda della forma delle vignette e della loro posizione, dunque, il fumettista lascia che il lettore colga l'atmosfera della scena. Si può quindi dire che ogni pagina di un manga può essere vista come un grande ideogramma e che cambia a seconda del messaggio che vuole comunicare (Sarti 2018: 81).



## 5.2 Il plot

Per quanto riguarda gli aspetti della trama, manga e fumetto presentano diverse differenze ma hanno un obiettivo comune: insegnare qualcosa ai giovani lettori.

Per introdurre il lettore alla comprensione di questi aspetti, verranno anticipate alcune nozioni sulla narrazione nipponica ed euro-americana. In Giappone, la maggior parte delle opere sono scritte e disegnate dalla stessa persona accompagnate da un certo numero di assistenti, addetti a rifinire alcuni aspetti, come retini, campiture dei neri ecc. Esistono casi di opere a quattro mani, ma non sono così frequenti. Le pubblicazioni possono durare diversi anni, non vi è una regola precisa: alcune si concludono nel giro di qualche anno, mentre altre sono più longeve, come, ad esempio, *Golgo 13* di Takao Saitō, pubblicato ininterrottamente dal 1968. La trama segue le vicende di uno o più personaggi lungo tutto il loro percorso di crescita. Ad esempio, nel già citato *My Little Monster*, il lettore percorre la vita della protagonista dall'inizio delle superiori alla fine della scuola in maniera molto approfondita e dettagliata. Dopo un *time skip* dove vengono omessi alcuni anni dopo il liceo, vengono mostrati i personaggi adulti e felicemente sposati. Ogni capitolo è strettamente legato al successivo, e di conseguenza, è necessario leggere gli albi in sequenza per capire il senso della storia. Una volta terminata la pubblicazione, l'autore si dedica ad altro, senza allungare ulteriormente la storia. I casi di sequel sono molto rari. In questo modo, il ricambio e la continua creazione di nuove opere aumenta di molto l'offerta per qualsiasi tipo di lettore.

I fumetti euro-americani presentano un'impostazione del lavoro diversa. Rispetto alla produzione nipponica, si possono individuare due tipi di produzioni: una può definire *creator-owned*, ovvero dove un solo autore o una coppia sceneggiatore-disegnatore si occupa di un'opera dall'inizio alla fine, solitamente della durata di uno o più volumi, come *The Walking Dead* scritta da Robert e illustrata da Tony Moore e Charlie Adlard.

Le narrazioni di questo tipo sono molto simili ai manga, dove per comprendere la storia è necessario leggere i capitoli in ordine cronologico.

La seconda produzione fa riferimento ai fumetti seriali, che comprendono quelle opere che hanno un inizio ormai lontano nel tempo (come *Superman* negli anni Quaranta o *Spiderman* negli anni Sessanta) ma che sono ancora in commercio e che potenzialmente possono non avere mai una fine. Queste serie vengono affidate ciclicamente a dei team creativi che si occupano di uno o più archi narrativi, creando delle mini serie che possono essere lette in maniera indipendente. Grazie a questo tipo di serializzazione, il lettore può approcciarsi alla storia in qualsiasi momento, anche in *medias res*, senza dover obbligatoriamente recuperare i primissimi numeri. Nei paragrafi successivi verranno analizzate in maniera più approfondita le strutture narrative, le ambientazioni, e le tematiche.

### 5.2.1 Strutture nei manga

Approfondire le caratteristiche delle trame degli *story manga* può sembrare complesso, anche limitandosi ai soli manga adolescenziali, si riscontra una così ampia varietà di trame e temi trattati da risultare estremamente difficile rintracciare dei tratti caratteristici e condivisi. Tuttavia, in questo capitolo, si cercherà di individuare dei comuni denominatori.

Il teorico giapponese Ōtsuka, propone un'osservazione interessante: egli sostiene che vi sia un elemento che accomuna tutte le storie, ovvero la ricerca di qualcosa, poiché in ogni storia vi è un personaggio che cerca qualcosa o comunque a cui manca un qualcosa (un potere, una capacità, un oggetto ecc...) e il cui scopo è ottenerlo.<sup>3</sup> È, infatti, possibile risalire alla struttura che fa da base a molti manga, di qualsiasi categoria, replicata in maniera molto simile. Tezuka, nel suo testo *Manga daigaku* (tradotto come *L'università del manga*, 1950) fu tra i primi a mostrare questa struttura, chiamata *ki-shō-ten-ketsu*.

3. Ōtsuka, *Kyarukutā shōsetsu no tsukurikata*, (2013: 212).

Essa è composta dalle seguenti parti:

1. *Ki*: è l'introduzione, che presenta storia e personaggi;
2. *Shō*: è lo sviluppo, la trama viene spiegata ed elaborata;
3. *Ten*: rappresenta la svolta, il colpo di scena dove si presenta una circostanza; inaspettata che porta il lettore a rifare le proprie considerazioni;
4. *Ketsu*: rappresenta la conclusione, che segna il compimento degli eventi.

Questa struttura viene utilizzata sia per strutturare sia la trama dei singoli capitoli, degli archi narrativi o di un'intera serie. La studiosa Berndt sostiene che questa struttura divisa in quattro parti si adatta molto bene alle serializzazioni lunghe, frequenti in Giappone, in quanto, arrivati alla fine di un arco narrativo, spesso emergono una nuova situazione o un nuovo aspetto da approfondire che dà il via a un nuovo ciclo narrativo (cfr. Berndt 2013: 37). Poiché è divisa in quattro parti, la *ki-shō-ten-ketsu*, risulta differente dalla struttura europea, che è divisa in tre parti: inizio svolgimento e conclusione. Confrontando le due strutture, si nota come lo schema giapponese trasmetta al lettore inesperto la sensazione di trovarsi di fronte ad un'introduzione estremamente lunga (Sarti 2018: 82). Essa, però, ha uno scopo ben preciso, ovvero creare nel lettore un sentimento di partecipazione affettiva alla storia.

Per chiarire meglio la situazione al lettore, si analizza un esempio di applicazione della struttura *ki-shō-ten-ketsu* ad una *yonkoma*, ovvero una storia breve, solitamente comica, realizzata attraverso quattro vignette con un senso di lettura verticale. In questa *yonkoma*, le prime due vignette servono per introdurre il lettore nella situazione. Nella prima si vede una ragazza in divisa scolastica, che sta probabilmente sonnecchiando sotto a un albero. Nella seconda, sente uno strano rumore: è causato da un altro ragazzo che spunta da dietro un albero, con fare angelico ed etereo. La svolta sta nel fatto che dopo il loro scambio di sguardi, il ragazzo inciampa e cade rovinosamente a terra, facendo una terribile figura. Nell'ultima vignetta, la studentessa dice al professore che è arrivata in ritardo perché un "bellissimo ragazzo" è caduto dal cielo proprio davanti a lei. Ovviamente il professore non le crede e pensa



## A Shoujo Manga-like Development

Sopra, fig 5.18  
Izumi Tsubaki, Gekkan Shōjo  
Nozaki-kun (L'assistente del mese)  
2011.

che lo stia prendendo in giro. La conclusione dai toni comici lascia aperta la strada ad altre vignette.

Tuttavia, la struttura *ki-shō-ten-ketsu* non è l'unica esistente nella narrazione giapponese. Stevie Suan in *The Anime Paradox*, dove analizza pattern narrativi che si trovano negli anime tratti dagli story manga, sostiene che la stessa struttura che sta alla base delle trame delle opere teatrali venga utilizzata anche oggi nella produzione di anime.<sup>4</sup> Lo schema tradizionale rintracciato da Suan è composto da tre fasi dette *jo-ha-kyū*:

4. Suan, (2013: 27).

1. *Jo*: introduzione della trama
2. *Ha*: rottura del flusso della storia; la storia si fa interessante
3. *Kyū*: rapido finale che lascia una forte impressione nel lettore

Questa tripartizione sembra non coincidere con la struttura *ki-shō-ten-ketsu*, ma in realtà sono più simili di quanto non ci si aspetti. Suan specifica che spesso la seconda parte del *jo-ha-kyū*, ossia lo *ha*, è lunga il doppio, se non il triplo rispetto alle altre due parti. È necessario evidenziare, infatti, che lo *ha* è visto genericamente come una novità che rende interessante la storia piuttosto che un *plot twist*. Suan lo definisce tanto una svolta improvvisa quanto la comparsa di un nuovo personaggio. Rianalizzando la *yonkoma* precedente con questo schema, il risultato che si ottiene è questo:

*Jo*: la ragazza si sveglia perché sente un rumore provenire dall'albero

*Ha/1*: la ragazza incrocia il suo sguardo con un misterioso ragazzo che spunta da dietro un albero in maniera angelica ed eterea

*Ha/2*: Il ragazzo cade inaspettatamente e rovinosamente al suolo

*Kyū*: La ragazza arriva a scuola in ritardo e tenta di giustificarsi col professore, che non le crede

La differenza tra le due strutture è come viene inteso il momento di "svolta": se nel *ki-shō-ten-ketsu* si ritiene che la svolta sia un capovolgimento improvviso nella trama, nella *jo-ha-kyū* essa è qualunque cambiamento che modifichi l'equilibrio raggiunto dalla situazione precedente.

## 5.2.2 Le ambientazioni nei manga

Per quanto riguarda le ambientazioni, è interessante notare come i manga (e la controparte animata) facciano riferimenti in modo massiccio a temi occidentali. Il sociologo Marco Pelliceri propone un'interessante riflessione distinguendo quattro tipi di rapporto fra ambientazione giapponese e occidentale riscontrabile sia negli anime che nei manga, più un quinto tipo di ambientazione che non presenta indizi culturali riconoscibili. A ciascun tipo corrisponde una parola chiave che ne spiega la scelta strategica.

Al primo tipo corrispondono narrazioni tratte da opere occidentali, come ad esempio *Heidi*, tratto dall'omonimo romanzo scritto nel 1880 da Johanna Spyri. In questi casi, non si è in presenza di una cancellazione etnico-culturale, ma di un'operazione di normalissima trasposizione da opere straniere a vantaggio del pubblico giapponese e, all'occorrenza, di un'esportazione in Occidente di un prodotto agli occidentali familiare. Questo tipo di scelta creativa raffigura, dal punto di vista nipponico, uno scenario *esoculturale* (Posocco 2008: 417). Il secondo tipo comprende narrazioni che si svolgono in contesti e luoghi occidentali ma sono di ideazione esclusivamente nipponica. Nemmeno in questo caso si è in presenza di tentativi di neutralizzazione da parte degli autori, ma piuttosto dell'adozione narrativa di stilemi e ambienti visti con riguardo; l'occidentalità degli scenari e dei temi è mescolata con valori e comportamenti nipponici, come in *Lady Oscar* o *Candy Candy*. Si adotta, in modo più o meno consapevole, una strategia di fusione fra modi grafico narrativi occidentali e giapponesi. Questa scelta sincretica viene nominata *mimoculturale*.

Al terzo tipo corrispondono storie di ideazione del tutto giapponese e di ambientazione nipponica, che esulano dalla tradizione occidentale ma che talvolta possono rivarvisi nell'uso di vari cliché. In questo caso sono presenti espedienti narrativi e/o visuali percepibili dagli occidentali, come estranei ai modelli nipponici, come i capelli biondi, ha a che fare con il ricorso a mode ritenute ormai universali, e quindi messe in campo anche dagli autori giapponesi. Si pensi a serie sportive come *Jenny la tennista*. Non v'è insomma la minima ricerca dell'eliminazione dell'impronta culturale d'origine. Tale scelta narrativa presenta uno scenario *endoculturale*.

Il quarto tipo racchiude opere in cui sono mescolati in modo abbondante e a volte anche un po' incoerente, elementi provenienti da suggestioni etniche giapponesi, occidentali e di altre zone del mondo, o nelle quali l'assenza di specifici indizi culturali afferenti a qualsiasi civiltà è studiata a tavolino, alla ricerca di una pretesa universalità o neutralità. È a partire da questo quarto tipo di strategia che viene adottata una scarnificazione culturale, cioè il vero e proprio processo che porta a un prodotto le cui connotazioni regionali sono presentate in modo diluito.

Questo tipo di strategia è stata spesso attuata in serie di fantascienza come *Gundam* e d'avventura come *Dragon Ball* e *Pokémon*. In tal caso si è di fronte a uno scenario *ipoculturale*. La quinta e ultima strategia è ancora più radicale di privazione di riconoscibili indizi afferenti a tradizioni reali che si dà in storie fantastiche del tutto slegate dal mondo in cui viviamo. Il mondo disegnato, totalmente staccato da aggancio verso il mondo reale, è un'astrazione simbolica di tratti della vita reale così generici e vaghi che il lettore ha ben chiaro che la vicenda si svolge in un altro mondo, inventato *ex novo*. Un esempio di questo tipo può essere *Star Wars*, oppure il manga *Land of the Lustrous* di Haruko Ichikawa.

Un elemento particolare di questo tipo di narrazione, è che i personaggi, pur agendo in mondi privi di agganci con il mondo reale, dal momento che fanno parte comunque di una creazione artistica umana, si muovono sulla base di scelte, filtri culturali e sentimenti corrispondenti in fondo a quelli dei rispettivi autori. In questo modo, i valori espressi da questo tipo di opere tendono ad esprimere valori etici intesi come universali. Da queste riflessioni si deduce con facilità che una neutralità culturale e universalità valoriale non siano pienamente realizzabili, per cui questo scenario si chiamerà *neutroculturale*.

### 5.2.3 Tematiche ricorrenti

Nel caso dei manga, e in particolare degli *shōjo*, vi sono diverse tematiche o scene ricorrenti riconoscibili in diverse opere. Attraverso l'analisi di alcuni generi più specifici, diverrà più facile per il lettore riconoscere alcuni topoi letterari tipici della letteratura nipponica.

Il genere sicuramente più conosciuto e direttamente associato allo *shōjo* è quello *ren'ai*, traducibile come “fumetti d'amore”, che comprende manga incentrati sulle vicende sentimentali dei protagonisti. Nelle narrazioni di questo genere, i protagonisti si innamorano tra di loro, ma vivono mille e più difficoltà e imprevisti per cui alla fine si mettono insieme e riescono a vivere la loro storia d'amore in serenità solo alla fine.

Un sottogenere interessante dei *ren'ai* sono le *romakome*, ovvero le commedie romantiche. Esse sono sempre incentrate sulle vicende sentimentali dei protagonisti, ma vengono trattate con toni piuttosto *soft* e ambientati soprattutto in scuole superiori giapponesi. A questo genere appartengono opere come *Karekano*, noto in Italia come *Le situazioni di lui & di lei*, oppure *Kodomo no Omocha*, conosciuto come *Il giocattolo dei bambini* o più semplicemente *Rossana* e molti altri.

Molti seguono pattern narrativi simili, dove la protagonista (solitamente una studentessa) si prende una cotta per un compagno di scuola, e attraverso episodi che si trovano in ogni opera, come il capitolo della gita scolastica, oppure dell'uscita piscina o della spiaggia, il *matsuri* ovvero il festival estivo con i romantici fuochi d'artificio, il lettore viene coinvolto nella crescita del rapporto tra i personaggi.



Fig. 5.19  
Marmalade Boy (Piccoli problemi di cuore) di Wataru Yoshizumi, 1992-1995.

Le commedie romantiche non sono esclusivamente dedicate alle ragazze, anzi, vengono apprezzate molto anche dal giovane pubblico maschile: è questo l'esempio di *Urusei Yatsura* (in Italia *Lamù*) e *Ranma 1/2* della celeberrima Rumiko Takahashi, che narra le vicende del protagonista Ranma che dopo essere caduto in una pozza magica si trasforma in una ragazza ogni qualvolta tocchi l'acqua fredda.

Un altro genere interessante è quello del *mahō shōjo* un genere che mescola commedia, fantascienza, *fantasy*, elementi magici e i classici temi romantici e sentimentali. In questo caso, la protagonista è spesso accompagnata da un gruppo di ragazze, coi quali diverrà poi amica, tutte dotate di poteri magici, o innati o donati da altri personaggi. L'obiettivo del gruppo di eroine è solitamente quello di proteggere la Terra, ma spesso vengono coinvolti anche interessi amorosi. Nonostante il genere sia nato già negli anni Sessanta, è nei Novanta che vive il suo *boom*, grazie a uno dei manga di maggior successo, ovvero *Pretty Guardian Sailor Moon*, di Naoko Takeuchi, che apre la strada ad altre opere come *Ojamajo Doremi* di Izumi Tōdō e *Tokyo Mew Mew* di Reiko Yoshida e Mia Ikumi.

Sotto da sinistra a destra,

Fig. 5.20  
Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2*,  
1987.

Fig. 5.21  
Reiko Yoshida e Mia Ikumi, *Tokyo Mew Mew* (*Tokyo Mew Mew-Amiche Vincenti*), 2000.



Vi è poi il genere sportivo, conosciuto come *spokon*, che racchiude le vicende di protagoniste impegnate tra sport e interessi amorosi. Tra gli esempi più celebri vi è *Attacker You* del 1983, conosciuto come *Mila & Shiro*, due cuori nella pallavolo, dove la tenacia e la collaborazione tra compagne di squadra è di fondamentale importanza per vincere il campionato di pallavolo. Questi sono solo alcuni esempi, ma ne esistono altri come il genere storico, *slice of life*, e molti altri.

Il *fil rouge* che unisce tutti questi generi è l'attenzione ai sentimenti dei personaggi, che può essere inteso come l'amore che provano i due protagonisti oppure come l'amicizia che lega un gruppo di amiche. Ma non si limita a questo. Ci sono altri insegnamenti nascosti nella morale di queste opere, che li rendono così interessanti per i giovani lettori.

Ciò che il manga ripete all'infinito agli adolescenti è che il mondo è duro e difficile. Essi non devono contare sugli adulti affinché questi risolvano i problemi al posto loro, ma devono basarsi sulle loro forze. Insegnano che le relazioni tra ragazzi e ragazze sono complicate, che il sesso e l'attrazione amorosa sono un territorio sconosciuto, tanto inquietante quanto attraente, che la vita in gruppo comporta la sua dose di violenze, gelosie e pecore nere (cfr Bouissou 2011: 144 tr. it.).

I manga, in particolare quelli adolescenziali, mostrano ai giovani lettori questa parte di verità, e ripetono con un nuovo linguaggio ciò che le fiabe raccontavano ai ragazzi quando erano piccoli, cioè che riusciranno a superare le prove che si troveranno davanti al loro cammino e che alla fine «si sposteranno, avranno tanti figli e vivranno felici e contenti» risultando molto conservatori. È questo il caso di quasi tutti gli *shōjo*, come nei già citati *Sailor Moon* e *Karekano* dove i protagonisti, dopo essersi realizzati, alla fine si sposano e vivono il loro futuro in serenità. L'offerta di identificazione proposta per le ragazze sembra meno variegata rispetto a quella dei loro fratelli, che riescono a trovare un eroe per ogni gusto, ma rimane comunque più ampia della proposta euro-americana. Una tematica che rimane ancora nelle opere di oggi è quella del *gaiman*, ovvero della tenacia: ovvero, accettare con tenacia e resistenza quel che la sorte ci riserva e fare del proprio meglio, senza scoraggiarsi né uscire dalla riserva nella quale sono

relegate. La maschile “via del combattimento”, al femminile diventa la “via della perseveranza”. Essa è visibile in *Georgie* del 1982, dove la sfortunata e omonima protagonista ne passa di tutte e di più, dalla morte dei genitori adottivi, all’amore che pareva perfetto ma in realtà era non corrisposto, passando per un viaggio rischioso e la scomparsa di un fratello adottivo, ma che alla fine, perseverando, riesce a tornare a vivere in Australia con il suo nuovo amore.

Non è poi così diversa la sorte di Tohru Honda, protagonista di *Fruit Basket*, pubblicato nel 2001. Anche in questo caso la sfortunata ragazza, orfana dei genitori, riesce a trovare una sistemazione presso una famiglia molto numerosa, marchiata però da una maledizione secondo cui, se i diversi membri abbracciano una persona del sesso opposto, si trasformano nei dodici animali dello zodiaco cinese. Tohru vivendo con loro imparerà a conoscerli, e con pazienza e perseveranza riuscirà a spezzare la maledizione, a sposarsi e a mettere su famiglia.

Un altro fattore che accomuna molti *shōjo*, non sono solo i vari modelli di identificazione femminile, ma viene proposta alle lettrici una schiera di archetipi maschili tra cui scegliere per realizzare la loro integrazione sociale in quanto fidanzate e poi mogli. Continuando ad analizzare i due esempi precedenti, Georgie è in continuo tormento con tre ragazzi, il biondo Lowell e i due fratellastri Arthur e Abel. Alla giovane Tohru viene proposto un catalogo di tipi maschili molto ampio, tra cui Yuki, il *bishōnen* (bel ragazzo) archetipico, brillante e introverso, il burbero e tormentato Kyō, Hatsuharu, il *bad boy* poco di buono, Hureno, altruista e gentile e molti altri.

La lettrice adolescente non può non trovare un prodotto di suo gusto, e le vicende narrate le insegneranno che la sola via che abbia valore, per una giovane giapponese, è quella della sincerità, della perseveranza e della modestia e pur rimanendo così inaspettatamente conservatori, riescono a soddisfare il pubblico di tutto il mondo.

#### 5.2.4 Strutture nei comics

Anche nel caso dei comics o dei fumetti europei, è difficile analizzare tutte le caratteristiche delle trame, ma è possibile individuare una struttura che è possibile applicare a quasi tutte le narrazioni dei generi più disparati. Ogni racconto si svolge seguendo un preciso ritmo, che alterni scene descrittive a scene di azione, che tenga desta l’attenzione del lettore e che allontani il principale nemico dello scrittore e del pubblico, ovvero la noia. Una delle strutture più utilizzate è quella tripartita composta da:

1. Inizio: introduzione dei personaggi nella storia
2. Svolgimento: cuore della narrazione
3. Fine: conclusione del racconto

Essa può avere anche altri nomi, ad esempio nei manuali Disney è divisa in incipit, corpo e desinit, ma la sostanza rimane la medesima. All’inizio vengono presentati i personaggi principali e lo scenario di partenza, dove il protagonista si scontra con un problema da risolvere. Lo svolgimento è inteso come un lungo percorso che il personaggio deve affrontare per risolvere il problema proposto nell’incipit, i cui nodi si scioglieranno infine, nel desinit. Il finale del racconto dovrebbe avere carattere morale, deve insegnare qualcosa e non deludere lo spettatore. La trama risulta quindi divisa in tre parti rispetto alle quattro dei manga, presentando una parte centrale estremamente lunga. Essa può essere composta da archi narrativi diversi, nel caso di episodi collegati può presentare vignette cliffhanger per mantenere alta l’attenzione del lettore oppure si conclude senza collegarsi ai capitoli successivi.

Questa struttura si trova non solo in opere lunghe, come i fumetti supereroistici, ma anche nelle brevi vignette umoristiche. Si osservi il seguente esempio, tratto da *Calvin & Hobbes*.



Sopra, fig. 5.22  
Striscia di *Calvin & Hobbes* di Bill Watterson.

In questo caso, oltre che a svilupparsi in orizzontale rispetto al manga, la parte iniziale è rappresentata solo dalla prima vignetta. Il piccolo Calvin (il protagonista) dice al papà che ha preso una tigre e che non sa cosa fare (comparsa del problema). Lo svolgimento comprende le due vignette centrali, dove il papà dice a Calvin che non lo sa, ha ben altro a cui pensare e continua le sue faccende con fare infastidito.

Nel finale, vediamo che Hobbes, il tigrotto del protagonista, sta lentamente svaligiando il frigo della sua famiglia ospitante. Al contrario delle strisce giapponesi, quelle euro-americane tendono a concludersi subito e a non essere collegate ad altre vignette successive.

In conclusione, si può affermare che la principale differenza tra struttura euro-americana e struttura giapponese consista nel diverso bilanciamento degli avvenimenti: da una parte vi è la lunga parte iniziale dei manga, mentre dall'altra vi è la parte di svolgimento più consistente.

### 5.2.5 Ambientazioni nei comics

In questo caso, è molto complesso risalire a tutte le tipologie di ambientazione poiché sono molto varie in base al genere di fumetto. Nei *comics* americani, una delle ambientazioni più usate è proprio l'America stessa, sia città realmente esistenti come New York nel caso di *Spiderman* o città inventate ma collocabili in USA come Gotham City in *Batman*. Altri sono addirittura ambientati nello spazio come *Sky Masters of the Space Force*, di Jack Kirby, Wally Wood. Tendenzialmente non ci sono limiti, ma applicando le teorie di Pellitteri del paragrafo 5.2.2 si deduce che gli scenari più ricorrenti nel *comics* americano, ma anche più generalmente quello occidentale, sono due: uno è quello neutroculturale, dove anche se la storia è ambientata in un luogo non riconoscibile, il mondo disegnato è un'astrazione simbolica di tratti della vita reale. I personaggi si muovono in base a scelte filtrate culturalmente dal paese di provenienza, tendendo a mostrare valori di valenza universale. Il secondo è quello ipoculturale, che prevede narrazioni dove elementi esteri e occidentali sono mescolati in modo non sempre logico, presentando un prodotto con connotazioni regionali diluite e variegate. Un esempio di questa tipologia di storie può essere *Ronin* di Frank Miller, una storia ambientata tra Giappone e New York.

### 5.2.6 Tematiche ricorrenti

Per semplicità del lettore, in questa parte verrà principalmente analizzato il fumetto americano.

Si ricorda che il principale obiettivo del fumetto è quello di insegnare qualcosa, soprattutto ai giovani lettori. In questo caso, nei fumetti dei supereroi e supereroine si possono trovare una miriade di insegnamenti validi la propria *audience*.

Si prenda come esempio *Spiderman*: egli è l'alterego di Peter Parker, liceale appassionato di scienza, che vive con gli zii, poiché orfano dei genitori, considerato debole e "sfigato" dai suoi compagni di scuola. Durante una dimostrazione radioattiva in laboratorio viene accidentalmente morso da un ragno radioattivo, per cui acquista poteri soprannaturali come agilità e super-forza, capacità di aderire alle pareti e il "senso di ragno"

che gli permette di percepire eventuali minacce. Peter decide di usare i suoi poteri per prendersi prima una rivincita nei confronti dei bulli della scuola e successivamente cerca di diventare il più popolare possibile, sia per ripicca, sia per migliorare la condizione economica degli zii. Una sera, alla fine di un'esibizione, lascia scappare un ladro, che dopo qualche giorno scopre essere stato l'assassino del suo amato zio Ben. Da quel momento in poi, Peter si ritira dal mondo dello spettacolo, e per via del senso di colpa dedica la sua vita a combattere il crimine.

La morale di *Spiderman*, che in realtà si ritrova in quasi tutti i supereroi, è racchiusa nella celebre frase «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità», frase che gli dice proprio suo zio Ben: significa che Peter, nonostante la sua giovane età, deve essere responsabile delle sue azioni, poiché ognuna di esse può portare a delle conseguenze. Deve essere umile, prendersi cura della sua famiglia, ormai composta solamente dalla zia May, proteggere la sua amata, prima Gwen Stacey e dopo Mary Jane, e infine stringere amicizie anche con altri supereroi. Stan Lee, in un'intervista, sottolinea un altro aspetto interessante: ovvero che con un costume che copre integralmente il corpo, ogni lettore può identificarsi in un supereroe.

Ed è proprio questa la lezione che questi fumetti vogliono impartire: ognuno di noi è speciale e può diventare a modo suo, un supereroe.



Fig. 5.23  
Vignetta di *Spiderman*, tratta  
da *L'Uomo Ragno Classic*,  
Edizioni StarComics.

Passando ad un altro genere, quello umoristico-adolescenziale, si analizza il caso dei già noti *Archie Comics*. Il paragone con gli *shojo manga*, soprattutto le commedie romantiche ambientate a scuola risulta molto simile, poiché condividono lo stesso setting: vicende scolastiche e cittadine, triangoli amorosi ed episodi ricorrenti, come il festival estivo o il ballo di fine anno. Tuttavia, va specificato che gli *Archie Comics* appartengono alla tipologia di fumetti serializzati, ossia composto da episodi a sé stanti. Questo fatto causa diverse implicazioni: lo studioso di fumetti Beaty analizza in particolar modo i fumetti *Archie* degli anni Sessanta, dove evidenzia una sorprendente mancanza di continuità. Ciò che accade in un episodio non ha alcuna relazione con ciò che accade nel successivo, e alla fine di una storia, ciò che è accaduto viene completamente dimenticato, cancellato e ripristinato. A proposito di questa discontinuità Beaty scrive che «Dato che i fumetti mancano di un vero senso di continuità, un personaggio potrebbe essere un grande giocatore di bocce un giorno e un completo principiante il giorno successivo». E infatti, in base alle esigenze della storia, cambiano anche gli interessi amorosi di Archie: un giorno è Betty, un giorno è l'amica rivale Veronica, senza nessuna apparente spiegazione. I personaggi sono archetipi, in un certo senso anche piatti, e di conseguenza molto prevedibili: Archie è il classico teenager americano, Betty è la tipica ragazza della porta accanto, semplice e disponibile, Veronica è la ragazza ricca, un po' arrogante e piagnona mentre Jughead è un ragazzo svogliato ghiotto di hamburger.

Ovviamente, per i lettori è possibile identificarsi nei personaggi, ma i manga ruotano principalmente attorno a personaggi a tutto tondo, che mutano durante un percorso narrativo. La creazione di personaggi più stereotipati che all'occorrenza possono cambiare e la non continuità di Archie, si adattava alle esigenze di marketing: i fumetti erano rivolti ai lettori più giovani, che li raccoglievano casualmente in modo da far usufruire i lettori subito del prodotto, senza sapere necessariamente tutti i retroscena. Questa logica è molto ricorrente in altre serie umoristiche, rivolte principalmente a spettatori casuali piuttosto che ossessivi, come il disneyano *Phineas e Ferb*.



La discontinuità ha permesso la creazione di molte linee temporali ed universi: ad esempio in alcune storie Archie è sposato con Betty, in altre con Veronica, in un'altra invece è addirittura morto. Tutti questi elementi non esistono in nessun genere di manga.

Nonostante la discontinuità e l'assenza di una memoria nella storia, la serie porta degli insegnamenti per i giovani lettori: il valore dell'amicizia, rappresentata dai quattro personaggi principali, il valore della diversità, poiché vengono rappresentati personaggi di diverse etnie e orientamenti sessuali, arrivando fino a promuovere negli anni Settanta-Ottanta valori tipicamente cristiani, come gioia, altruismo e rispetto.

Negli anni, *Archie Comics* ha avuto moltissimi *reboot*, tra cui è noto quello del 2015 per aver dato alla serie un approccio più moderno, ispirato, in parte, anche ai manga.

Fig. 5.24  
World of Archie - comic double digest, 2017.



Fig. 5.25  
Melanie J. Morgan, *Archie Goodbye Forever*, 2011.

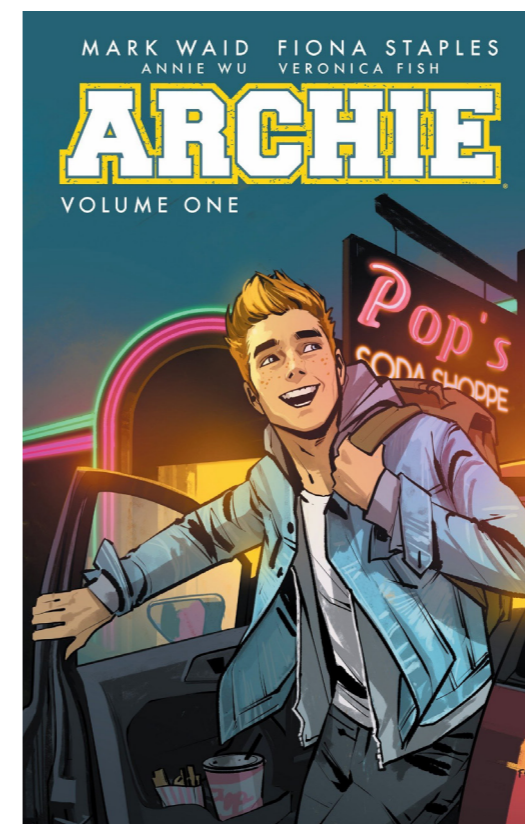
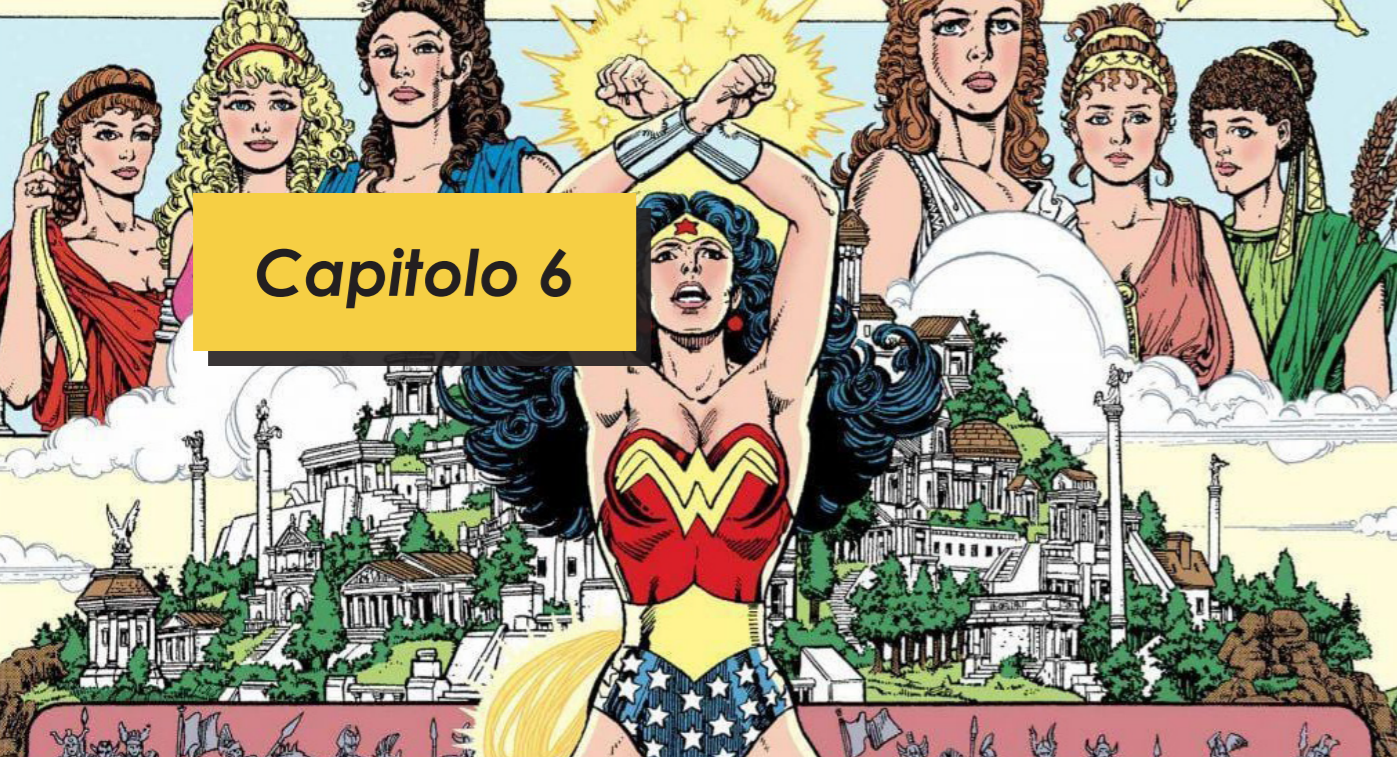
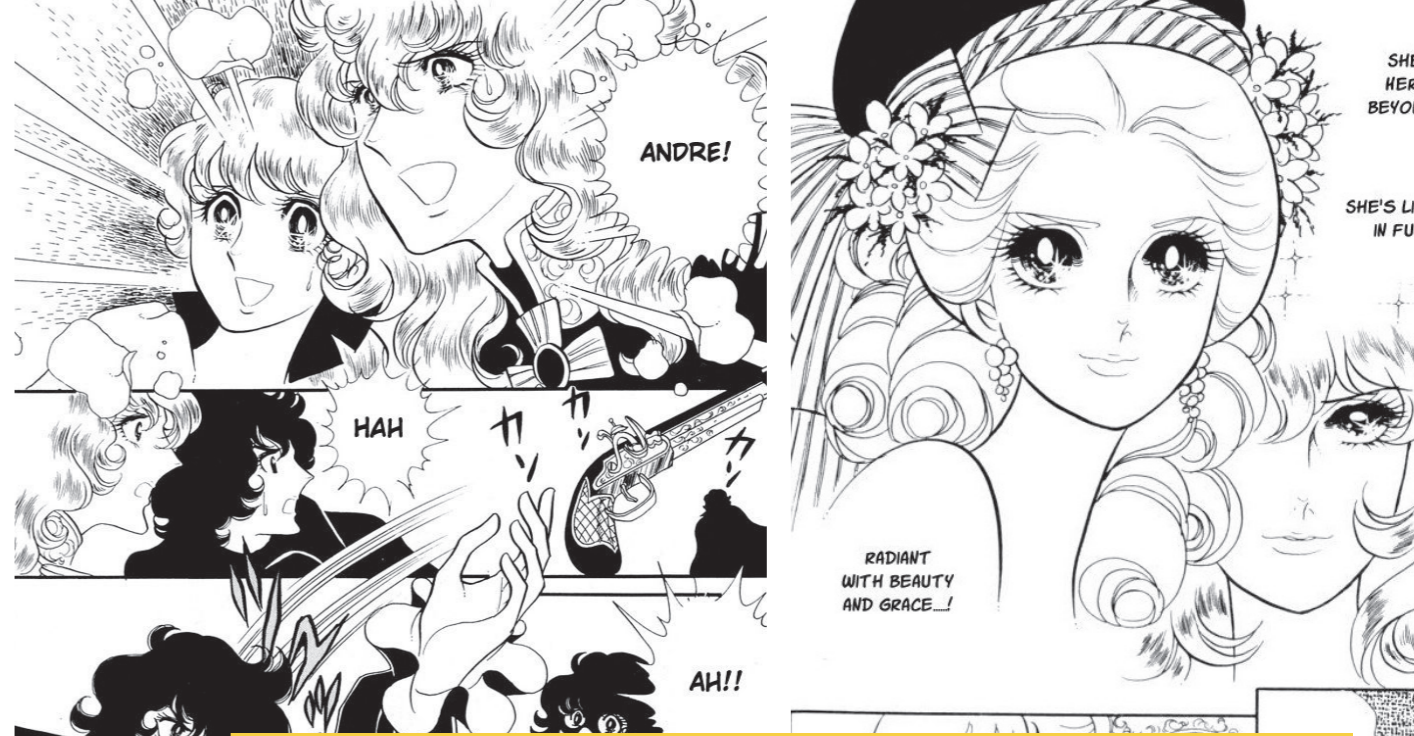


Fig. 5.26  
Mark Waid e Fiona Staples, *Archie volume one*, 2015.



Capitolo 6



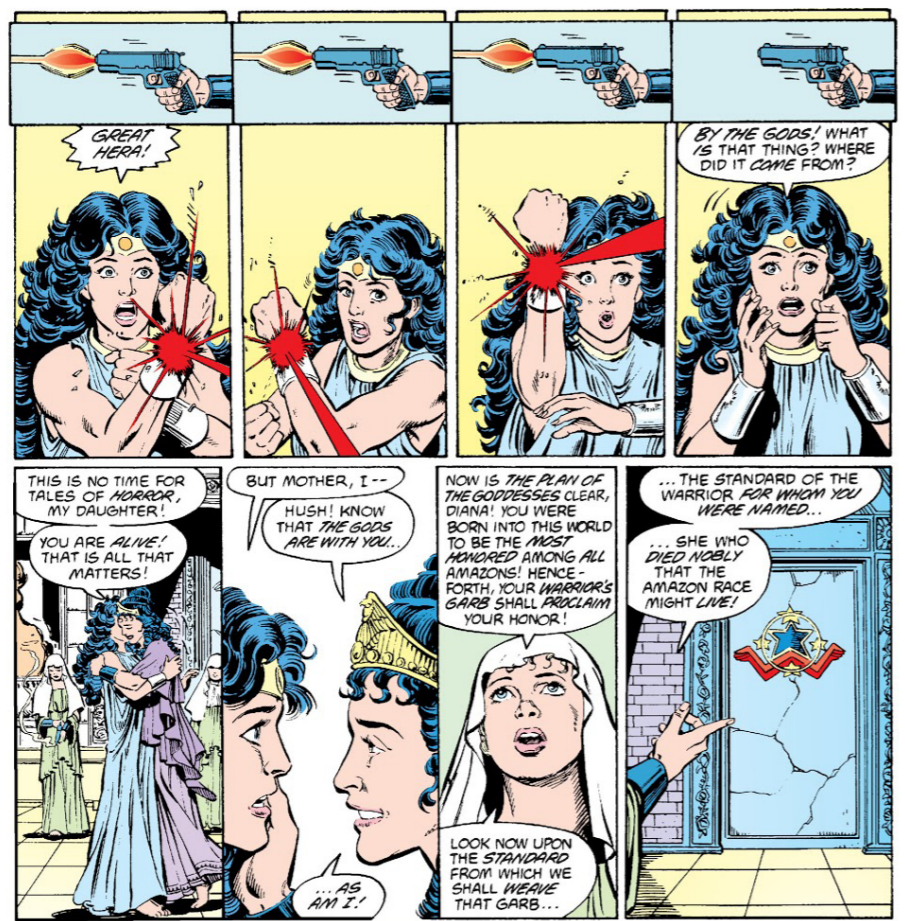
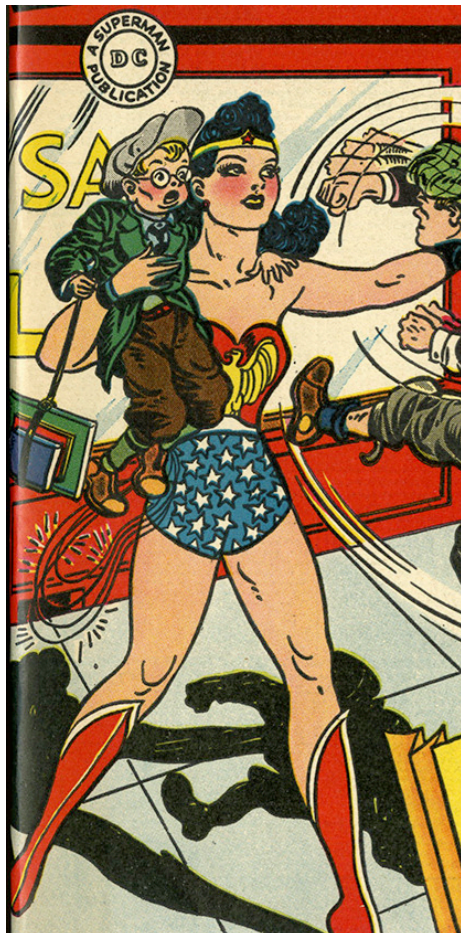
ANDRE!

HAH

AH!!

RADIANT WITH BEAUTY AND GRACE...!

# Lady Oscar e Wonder Woman. Un confronto tra eroine



GREAT HEHA!

BY THE GODS! WHAT IS THAT THING? WHERE DID IT COME FROM?

THIS IS NO TIME FOR TALES OF ADORAR, MY DAUGHTER!

YOU ARE ALIVE! THAT IS ALL THAT MATTERS!

BUT MOTHER, I--

HUSH! KNOW THAT THE GODS ARE WITH YOU.

NOW IS THE PLAN OF THE GODDESSES CLEAR, DIANA! YOU WERE BORN INTO THIS WORLD TO BE THE BEST MEMOARED AMONG ALL AMAZONS! HENCE FORTH, YOUR WARRIORS GARB SHALL PROCLAIM YOUR HONOR!

... THE STANDARD OF THE WARRIOR FOR WHOM YOU WERE NAMED...

... SHE WHO DIED NOBLY THAT THE AMAZON RACE MIGHT LIVE!

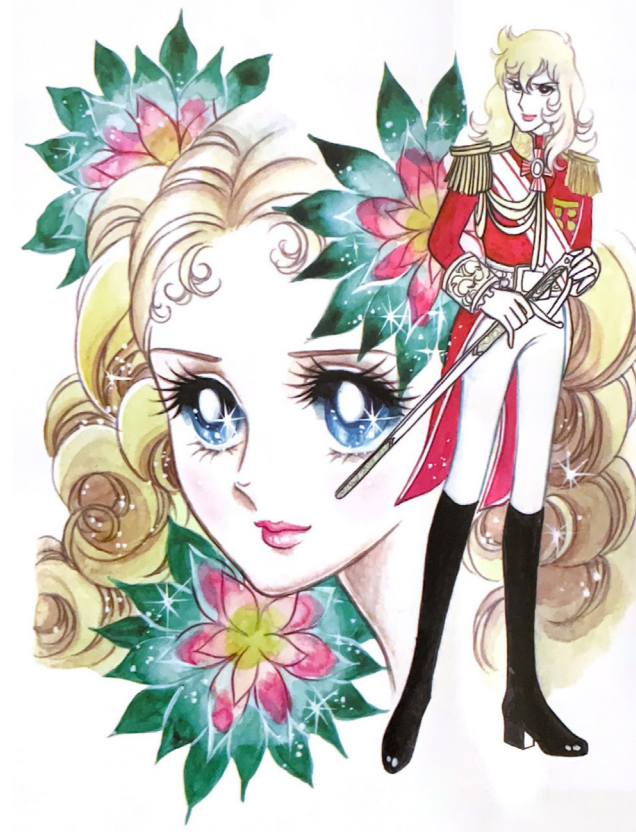
LOOK NOW UPON THE STANDARD FROM WHICH WE SHALL WEAVE THAT GARB...

... AS AM I!

WITH HER AMAZONIAN STRENGTH HEIGHTENED, BY HER CONCERN FOR HER COMRADE, WONDER WOMAN MAKES A SUPER-HUMAN EFFORT AND...



MY OLD FRIEND- AH, IT'S BEEN SO LONG.



## 6.1 Le Rose di Versailles

Dopo aver analizzato aspetti grafici e narrativi di manga e fumetto, verrà proposto al lettore un confronto tra due opere dedicate ad un pubblico femminile, ossia *Le rose di Versailles* e *Wonder Woman*. Le due opere presentano molte differenze, ma interessanti punti in comune da un punto di vista comunicativo: entrambe le protagoniste sono giovani donne, godono di una notevole fama tra i lettori di tutto il mondo e, nonostante provengano da paesi diversi, rispettivamente Giappone e Stati Uniti, rappresentano modelli interessanti per le giovani lettrici (e lettori) di ieri, di oggi e di domani. Capire le tecniche fumettistiche degli anni Settanta e Ottanta servirà come base per affrontare il capitolo successivo, che esplorerà le tendenze degli ultimi anni.

*Versailles no bara* (*Berusaifu no bara*, tradotto come *Le rose di Versailles*), conosciuto più comunemente in Occidente come *Lady Oscar*, è un manga scritto e disegnato da Riyoko Ikeda, pubblicato in Giappone dal 21 maggio 1972 al 23 dicembre 1973 sulla rivista shōjo *Margaret* della casa editrice Shūeisha. L'autrice, dopo una laurea in filosofia e studi sulle scienze dell'educazione, intraprende la strada per diventare mangaka nel 1967, pubblicando la sua prima opera, *Bara-yashiki no shōjo* (*La ragazza delle rose*). Tuttavia, il successo arriva nel 1972, quando pubblica la sua opera più famosa, appunto *Versailles no bara*, ispirata alla biografia *Maria Antonietta- Una vita in-vo-lontariamente eroica* di Stefen Zweig.

La trama di *Versailles no bara* ruota, infatti, attorno al personaggio di Maria Antonietta d'Austria e alle numerose figure che popolavano la reggia di Versailles negli ultimi anni dell'Ancien Régime. La storia comincia con l'arrivo a Versailles della giovane Maria Antonietta, promessa in sposa al del Delfino di Francia, Luigi XVI. Nella sua scorta è presente Oscar François de Jarjayes, nobile coetanea, comandante della guardia reale francese, educata come un uomo sin da bambina. Le due entrano subito in sintonia, stringendo una forte

### In copertina:

#### A sinistra:

George Perez, *Wonder Woman* vol. 1, 1987.

William Moulton Marston e Harry George Peter, *Wonder Woman - Sensation Comics* #23, anni Quaranta.

Tavola interna di George Perez, *Wonder Woman* vol. 1, 1987.

Vignetta di *Wonder Woman*, anni Quaranta.

Illustrazione di *Wonder Woman*, DC Comics, anni Settanta.

#### A destra:

Due tavole di *Versailles no Bara*, di Ryoko Ikeda, 1972.

Ryoko Ikeda, Poster in allegato al settimanale *Margaret* n°42, 1974

Ryoko Ikeda, copertina n°2 di *Versailles no Bara*, ed. *Margaret Comics*, 1972.

amicizia. Arrivata a corte, la principessa austriaca fa conoscenza con molti nobili. Primo fra tutti vi è il conte Hans Axel di Fersen: nobile svedese della quale s'innamora perdutamente, e la Contessa du Barry, favorita del re Luigi XV. Alla morte di quest'ultimo, Maria Antonietta e Luigi XVI diventano sovrani di Francia, ma il matrimonio non è come la regina sperava. Infatti, poiché trascurata dal consorte, si sfogava nei più svariati modi: dai balli in maschera, al gioco d'azzardo, all'acquisto sfrenato di abiti e gioielli sino agli incontri segreti con Fersen, iniziando a inimicarsi sia la corte che il popolo francese. Nella seconda parte della storia vengono introdotte nuove figure femminili, come le sorellastre Jeanne e Rosalie, due popolane parigine figlie di un nobile caduto in disgrazia, i quali destini si intrecciano con la corte di Versailles. Dopo la morte della madre adottiva le due si separano: Jeanne, ingannando alcuni nobili, diviene la responsabile dell'affare della collana, una truffa che ha danneggiato molto la reputazione di Maria Antonietta sia tra i nobili sia tra il popolo, mentre la premurosa Rosalie Lamorlière, alla ricerca della sua vera madre, viene presa in custodia da Oscar. Successivamente scopre di essere figlia della contessa di Polignac, invidiosa e approfittatrice amica della regina. A questi personaggi se ne affiancano altri altrettanto celebri come Robespierre, Saint Just, il giornalista Bernard Chatelet. Nella seconda parte dell'opera Oscar diventa un personaggio più rilevante, dato il suo successo tra il pubblico. Confessa i suoi sentimenti a Fersen, che però la rifiuta perché innamorato della regina. Allora André, amico d'infanzia e attendente di Oscar si dichiara a lei, ricevendo un due di picche. A quel punto Oscar, ferita nei sentimenti, decide di abbracciare definitivamente per sempre la carriera militare (e la vita da uomo) e di lasciare la guardia reale e la sua amata regina, per ricominciare una nuova vita entrando nella Guardia Francese di Parigi. Tra non poche difficoltà Oscar riuscirà a farsi rispettare dai soldati, anche grazie all'aiuto di André che l'ha seguita in questa scelta. Ma ormai, la Rivoluzione francese è alle porte: Oscar si scopre essere innamorata di André, e durante i tumulti si schiera dalla parte del popolo. Entrambi muoiono tragicamente, prima l'uno poi l'altra, durante la presa della Bastiglia nel 1789. L'opera si conclude con il periodo di

prigionia di Maria Antonietta e la sua esecuzione, avvenuta nel 1793. L'autrice in quest'opera, sceglie il punto di vista femminile: infatti, il titolo "Le rose di Versailles" paragona le donne centrali dell'opera a diversi tipi di rose. A Oscar è associata la rosa bianca, che rappresenta la purezza dei suoi ideali, alla capricciosa Maria Antonietta è assegnata la rosa rossa della passione, all'astuta contessa di Polignac è affidata la rosa gialla dell'invidia, la premurosa Rosalie è paragonata a un bocciolo di rosa e l'ambiziosa Jeanne, la ladra responsabile dello scandalo della collana, alla rosa nera.

*Le rose di Versailles* è dunque un manga storico, ma il tema che permea tutta l'opera è l'amore, presentato nelle più svariate forme. Vi è l'amore inteso come rispetto, come quello tra Maria Antonietta e il Re Luigi XVI, l'amore impossibile e passionale tra la regina di Francia e il conte Hans Axel di Fersen, c'è quello non corrisposto tra Oscar e il già citato conte e l'amore tragico tra Oscar e André, suo fedele attendente. L'amore in quest'opera è inteso anche come amicizia, come quella tra Oscar e la regina Maria Antonietta. Esse si rispettano e si proteggono a vicenda, nonostante alla fine si separino per via delle divergenze politiche sorte poco prima della Rivoluzione. Tuttavia, la forma di amore più interessante all'interno dell'opera è rappresentata dall'amore verso se stessi rappresentato da Oscar, che dà un forte messaggio alle lettrici.

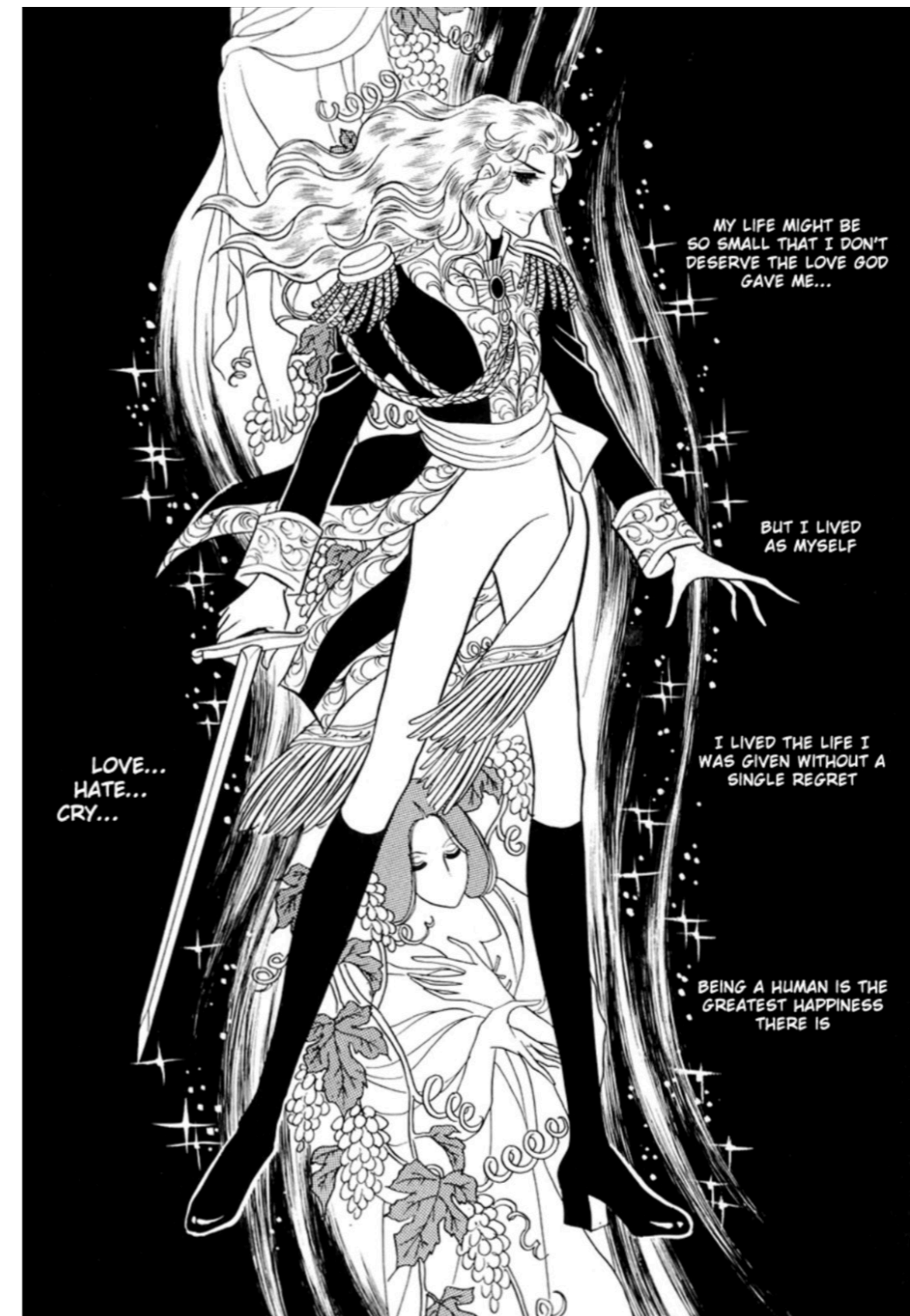


Fig. 6.1  
Ryoko Ikeda, copertina per il settimanale *Margaret* n° 13 del 1973.

### 6.1.1 Il personaggio: Lady Oscar

Nel giardino fiorito di Versailles, la donna che spicca più fra tutte è Oscar François de Jarjayes, splendida madamigella cresciuta però come un uomo, addestrata nell'uso del fioretto e delle armi da fuoco, che diventa capo della guardia reale. Le ragioni di questa sua scelta vanno ricercate nella sua infanzia: ultimogenita di sei figlie, il nobile padre, desideroso di un erede maschio, decide di crescere come tale la piccola Oscar per farla diventare comandante della guardia reale. Per questo motivo, veste sempre in abiti maschili, tanto che in tutto il manga la si vedrà una sola volta con un vestito femminile. Lady Oscar è snella e slanciata, con lunghe gambe, lunghi capelli biondi e luminosi e grandi occhi azzurri. Al contrario dei manga più moderni, il naso è molto evidente, mentre le labbra vengono rappresentate attraverso linee sottili. Le sue curve non sono pronunciate, sia del seno che dei fianchi, anche a causa della divisa da comandante della guardia e degli abiti maschili che indossa fuori servizio. Tutte queste caratteristiche rendono il suo corpo longilineo ed etereo, libero di vagare per la pagina e di scavalcare i contorni delle vignette a proprio piacimento.

Fig. 6.2  
Ryoko Ikeda, Lady Oscar in  
una copertina del settimanale  
*Margaret* n°6 del 1973.



Sopra, fig. 6.3  
Ryoko Ikeda, una pagina di  
*Versailles no Bara*, 1972. In questa  
tavola Oscar è rappresentata  
a figura intera immersa nei suoi  
pensieri, senza vignette né ballons.

La figura di donna che si traveste da uomo colpisce l'immaginario del pubblico: la sua identità confusa permette sia ai lettori, sia alle lettrici di identificarsi in lei, tanto che anche i personaggi la scambiano spesso per un uomo: infatti, sia la regina Maria Antonietta che Rosalie in un primo momento sono invaghite di Oscar. La confusione sull'identità della protagonista si ispira alla già citata Principessa Zaffiro di Tezuka e al teatro Takarazuka, dove le attrici donne si travestivano da uomini per impersonare personaggi maschili. Caratterialmente, Lady Oscar è un personaggio estremamente virtuoso, non violento, leale più che nei confronti della corona, nei confronti di se stessa. Infatti, quando si sente nell'aria lo scontento del popolo e l'arrivo della rivoluzione, Oscar lascia la guardia reale per entrare nella guardia francese e infine si schiera con il popolo, nonostante sia nobile, e perisce durante la presa della Bastiglia, rappresentando alla perfezione lo stereotipo dell'eroina tragica nei manga degli anni Settanta.

Nonostante le imposizioni familiari e reali, il messaggio che esprime questo personaggio al suo pubblico, anche grazie alla sua rappresentazione grafica, è quello di scegliere sempre se stessi, senza diventare succubi del volere degli altri. Oscar ha scelto per sé sin dal primo momento dell'opera, diventando comandante della guardia reale, sino alla fine, sacrificandosi per il popolo.

### 6.1.2 Analisi di alcune tavole

Ora si analizzeranno alcune pagine del manga per osservare le caratteristiche grafiche dell'opera.

Questa scena è ambientata durante un ballo in maschera, al quale la regina è andata segretamente scortata da Oscar. Li incontra il conte di Fersen che le concede un ballo. Fersen rimane ammaliato dalla fanciulla, e decide di scoprire la sua identità togliendole la maschera, ma Oscar scatta sull'attenti per proteggere la regina, perché non conosceva l'identità del conte. Come citato nel capitolo 3, i personaggi sono caratterizzati da grandi occhi ricchi di luccichii, ispirati sia da Tezuka che dalle illustrazioni *jojōga* e da corpi longilinei e allungati.

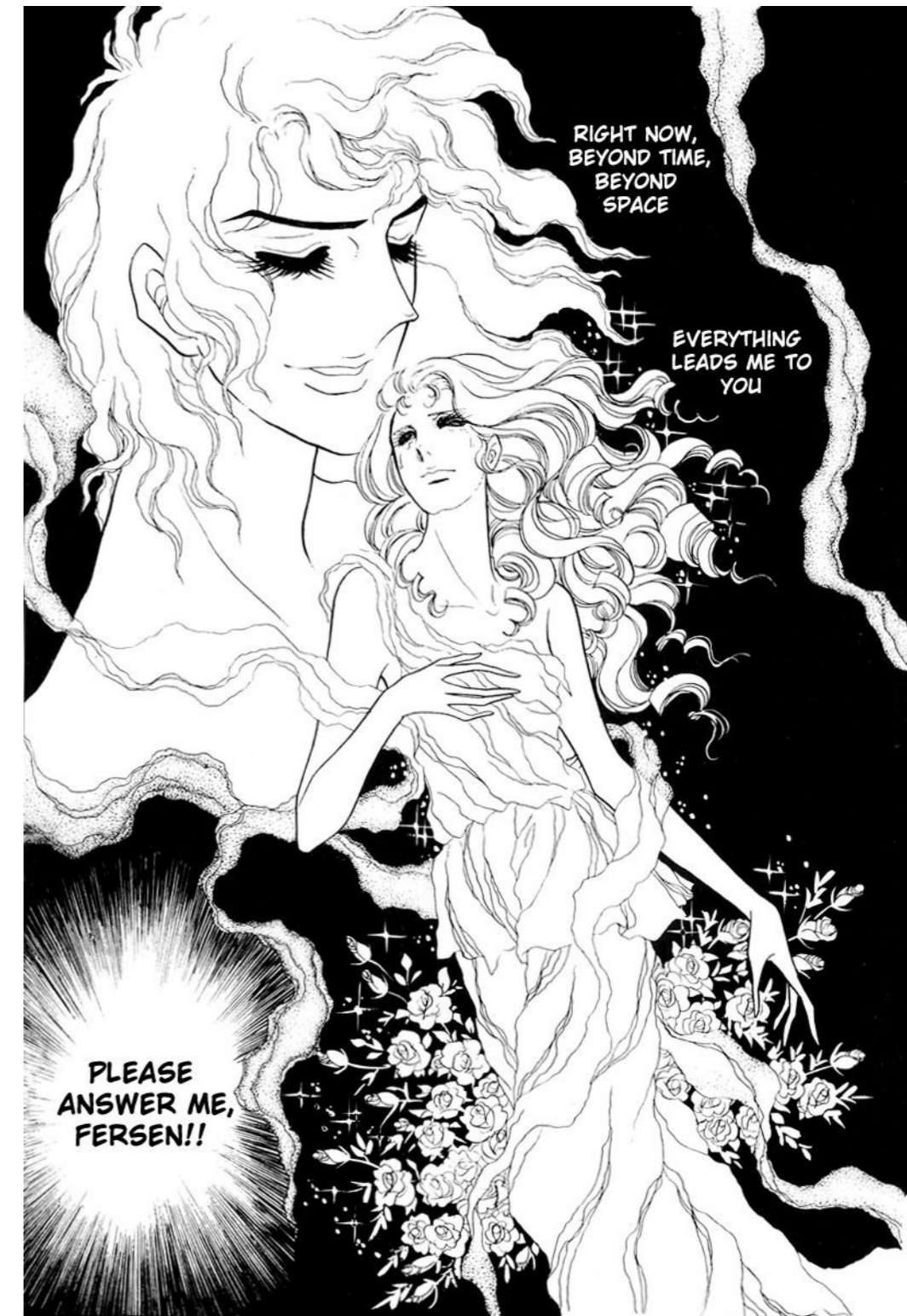


Sopra, fig. 6.4  
Ryoko Ikeda, *Versailles no Bara*,  
1972. Tavola raffigurante il primo  
incontro tra la regina Maria  
Antonietta e il conte di Fersen.

Nelle pagine è presente un'abbondanza di segni, soprattutto per rappresentare le emozioni. L'intensità degli sguardi è data dai grandi occhi ricchi di scintillii, tanto forte da occupare da soli ben due vignette, una sulla pagina a destra e una sulla pagina a sinistra. Le emozioni dei personaggi vengono rappresentate, oltre che dalle espressioni del viso, anche dalle linee sullo sfondo, che sostituiscono di fatto il reale fondale, ovvero la sala da ballo. Nella pagina di destra le linee dello sfondo sono più curve, mentre a sinistra diventano ritte, per indicare la durezza di Oscar nell'interrogare lo sonociuto principe. Le vignette hanno forme differenti e irregolari, tanto da risultare quasi confusionarie nella prima pagina. Seguendo la suddivisione di Cohn citata nel paragrafo 5.1.3 si possono notare tutti e tre le tipologie di vignette: infatti sono presenti alcune *macro*, come quella in basso a sinistra, alcune *mono*, come il riguardo contentente il volto di Oscar e due *micro*, ovvero i *panel* provi di sfondo che inquadrano solo gli occhi di Maria Antonietta e di Fersen.

I personaggi escono dai contorni delle vignette proprio per enfatizzare i sentimenti che provano, in questo caso sorpresa, shock e spavento. Tutta l'opera sfrutta questo *escamotage* dall'inizio alla fine, tanto che, in alcune pagine, non vi sono vignette, ricordando in tutto e per tutto le illustrazioni *jojōga*. È ciò avviene nella tavola della pagina seguente, dove i sentimenti di Maria Antonietta, ormai a pochi passi dal patibolo, ricorda l'amato Fersen. Le immagini raffigurate non rappresentano una situazione reale, bensì il mondo interiore della regina di Francia: e come tale, è libero di vagare nello spazio senza contorni o gabbie.

*Le rose di Versailles*, grazie ai suoi temi e al suo stile di disegno iconico, ha riscontrato un enorme successo, sia in madrepatria sia all'estero, soprattutto grazie alla sua trasposizione animata (in Italia nota come *Una spada per Lady Oscar* o semplicemente *Lady Oscar*) arrivata in Europa negli anni '80.



Sopra, fig. 6.5  
Ryoko Ikeda, *Versailles no Bara*,  
1972. Tavola raffigurante lo stato  
d'animo della regina Maria  
Antonietta prima del patibolo.

## 6.2 Wonder Woman

Wonder Woman, il cui nome civile è Diana Prince, è un personaggio immaginario dell'omonimo fumetto creato nel 1941 dallo psicologo William Moulton Marston e dal disegnatore Harry G. Peters. Ella è considerata la prima eroina della DC Comics, colonna portante dell'universo DC Comics assieme ai colleghi Superman e Batman.

All'inizio degli anni Quaranta, la casa editrice National (ribattezzata poi DC Comics) incarica lo psicologo e teorico del femminismo William Moulton Marston di analizzare la produzione fumettistica e proporre nuove idee per rinnovare la proposta editoriale. Marston si accorge che nei fumetti dell'epoca mancano personaggi femminili, e insieme al disegnatore Harry G. Peters crea il personaggio di Wonder Woman per dare un modello, un simbolo in cui identificarsi alle giovani lettrici, che rappresenti le loro idee.

Marston stesso afferma: «Il miglior rimedio per rivalorizzare le qualità delle donne è creare un personaggio femminile con tutta la forza di Superman e in più il fascino di una donna brava e bella». L'intenzione di Marston era di creare un'eroina forte quanto gli uomini, ma pur sempre dolce, affettuosa e bellissima. Di recente la giornalista e attivista Steinem ha riassunto così il messaggio che *Wonder Woman* vuole dare al suo pubblico:

«Wonder Woman simboleggia molti dei valori della cultura femminile che le femministe stanno ora cercando di introdurre nel mainstream: forza e fiducia in se stessi per le donne; sorellanza e sostegno reciproco tra le donne; serenità e stima per la vita umana; una diminuzione sia di aggressività maschile e della convinzione che la violenza sia l'unico modo per risolvere i conflitti».<sup>1</sup>

1. Gloria Steinem, per la rivista *Ms.*

La storia editoriale di *Wonder Woman* ha come vanto di essere tra le più longeve del fumetto americano. La principessa delle Amazzoni appare per la prima volta sul n.8 della testata antologica *All-Star Comics* nel gennaio del 1942. Da allora, la sua pubblicazione non si è mai interrotta e comprende circa

cinque macro pubblicazioni differenti. La prima, scritta dallo psicologo Moulton, ha esordito nel 1942 e si è conclusa nel 1987 con il n.329. Dopo il successo iniziale, *Wonder Woman* è stata una dei pochi supereroi in grado di superare la crisi degli anni Cinquanta a causa della censura della Comics Code Authority, che accusava i fumetti e gli abiti succinti della protagonista di minare all'integrità dei giovani. Dopo la morte di Marston, avvenuta nel 1947, le redini del fumetto vengono lasciate a scrittori più tradizionalisti, causando una involuzione qualitativa e l'abbandono del femminismo convinto, allontanando lo spirito originario del personaggio. Alla fine degli anni Sessanta, il personaggio risulta anacronistico: *Wonder Woman* perde tutti i suoi poteri, abbandona il suo costume ed entra nei panni di Diana Prince. Tuttavia, visto il successo sempre più scarso, nel 1973 le vengono restituiti poteri e costumi della Golden Age. La serie del 1982 include la storia riscritta e ridisegnata da capo, con alcune modifiche, da George Pérez, che rinnova il personaggio legandolo alla tradizione dei miti greci, realizzando probabilmente i migliori archi narrativi per questa super eroina. Le avventure di *Wonder Woman*, nel corso della sua lunga vita editoriale, hanno sempre viaggiato lungo tre corsie: quella mitologica, che mette Diana a confronto con divinità e mostri leggendari, quella umana, in cui assume un ruolo di ambasciatrice in un mondo che non conosce e non condivide i suoi valori e quella più propriamente supereroistica, in cui combatte, da sola o con altri eroi della DC contro il male in tutte le sue forme. *Wonder Woman* è un fumetto d'azione, ma trova spazio per alcune relazioni amorose, che passano spesso in secondo piano. In particolare va ricordata quella con il pilota Steve Trevor, un pilota di aerei dell'Esercito degli Stati Uniti durante la Prima Guerra Mondiale, che si schiantò sull'isola delle Amazzoni e fu salvato da Diana Prince. Egli, spesso salvato da Diana, si innamora di lei, e vivono una storia d'amore piuttosto tradizionale. Nella versione di Pérez è stato tolto il riferimento alla Prima Guerra Mondiale, ma Steve Trevor rimane un pilota a servizio dell'America salvato da *Wonder Woman* durante un attacco aereo. Lui rimane affascinato dalla sua forza e dalla sua bellezza, ma tra di loro non sboccia mai l'amore, ma solo una forte amicizia. In altre storie invece, si accenna alla relazione tra Diana Prince e Batman, senza però ufficializzare mai la coppia.



### 6.2.1 Il personaggio: Wonder Woman

Per l'analisi del personaggio, in questo studio si fa riferimento alla serie scritta da George Pérez, di inizio anni Ottanta poiché presenta il personaggio in maniera simile all'originale, rendendolo tuttavia più moderno.

Diana Prince è la figlia di Ippolita, regina delle Amazzoni. Esse erano un antico gruppo militare composto solo da donne che vengono abusate e successivamente sterminate da Ercole. Gli dei dell'Olimpo, decidono allora di riportarle in vita e di renderle immortali, poiché molto devote a loro, facendole rinascere sull'Isola Paradiso, detta anche Themyscira, un luogo isolato e protetto. Dopo diversi secoli di tranquillità, la regina Ippolita sente il desiderio di avere una figlia e Afrodite le affida in dono una bambina, ovvero Diana. La piccola cresce circondata da donne guerriere, imparando a lottare, a tirare con l'arco. Dopo diversi anni, la veggente Menalippe ha una visione: presto Ares attaccherà le Amazzoni e ci sarà bisogno di una campionessa che sia in grado di proteggere il popolo. Allora, la regina Ippolita organizza un torneo tra amazzoni e la vincitrice verrà proclamata campionessa. Diana partecipa segretamente, poiché la madre non era favorevole, sbaragliando la concorrenza e vincendo contro tutte le sue sorelle. Tra lo stupore generale, viene dichiarata campionessa e da quel momento vivrà avventure tra il mondo degli uomini (più precisamente gli Stati Uniti) e la sua amata isola Themyscira, tra esseri umani, divinità, supercriminali, scienziati pazzi e invasori alieni.

Dal punto di vista fisico, Wonder Woman ha un corpo ben proporzionato e muscoloso, con seno e fianchi evidenti, messi anche in vista dal suo costume. Esso ha subito molteplici redesign nel corso degli anni, ma la versione più nota è quella composta da un corpetto rosso con una colomba dorata sul petto e delle culotte blu. Inoltre, indossa lunghi stivali, polsini argentati (simbolo del suo status di campionessa delle Amazzoni) e un diadema che le tiene la folta chioma scura. Anche il suo viso è proporzionato, ha occhi piccoli con lunghe ciglia, nasino alla francese e rosse labbra carnose.

Sin dalla prima pubblicazione, il suo aspetto è sempre stato affascinante, sensuale e a tratti provocatorio anche per attirare il pubblico maschile.

Essendo una supereroina, è dotata di una lunga lista di superpoteri, tra cui super forza, resistenza, velocità, capacità di volare, esperta nel combattimento, percezione della magia, è immortale e invulnerabile. La sua arma principale è il lazo della verità con cui cattura i nemici e fa confessare i crimini commessi.

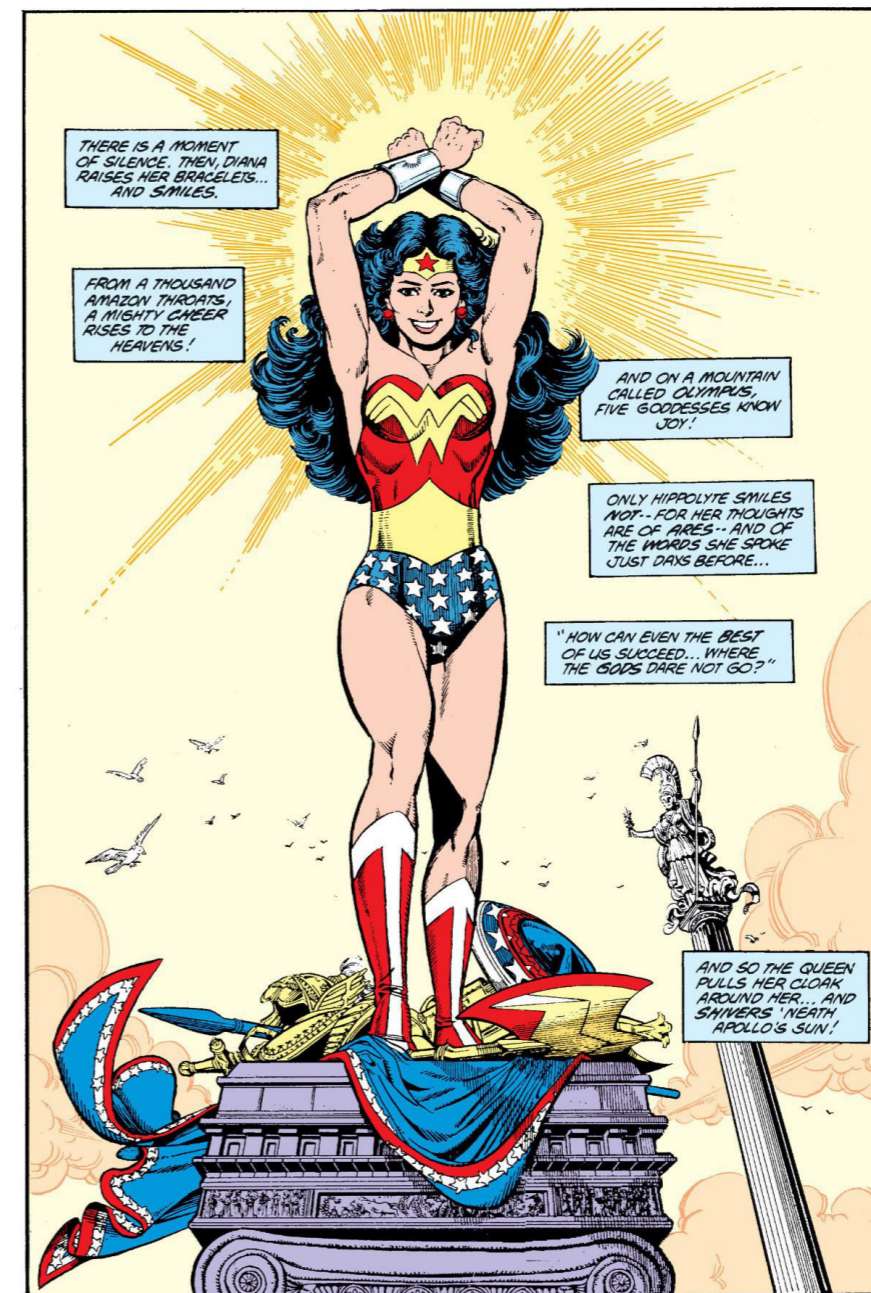


Fig. 6.6  
George Pérez, *Wonder Woman*, 1987. Momento della nascita dell'eroina Wonder Woman.

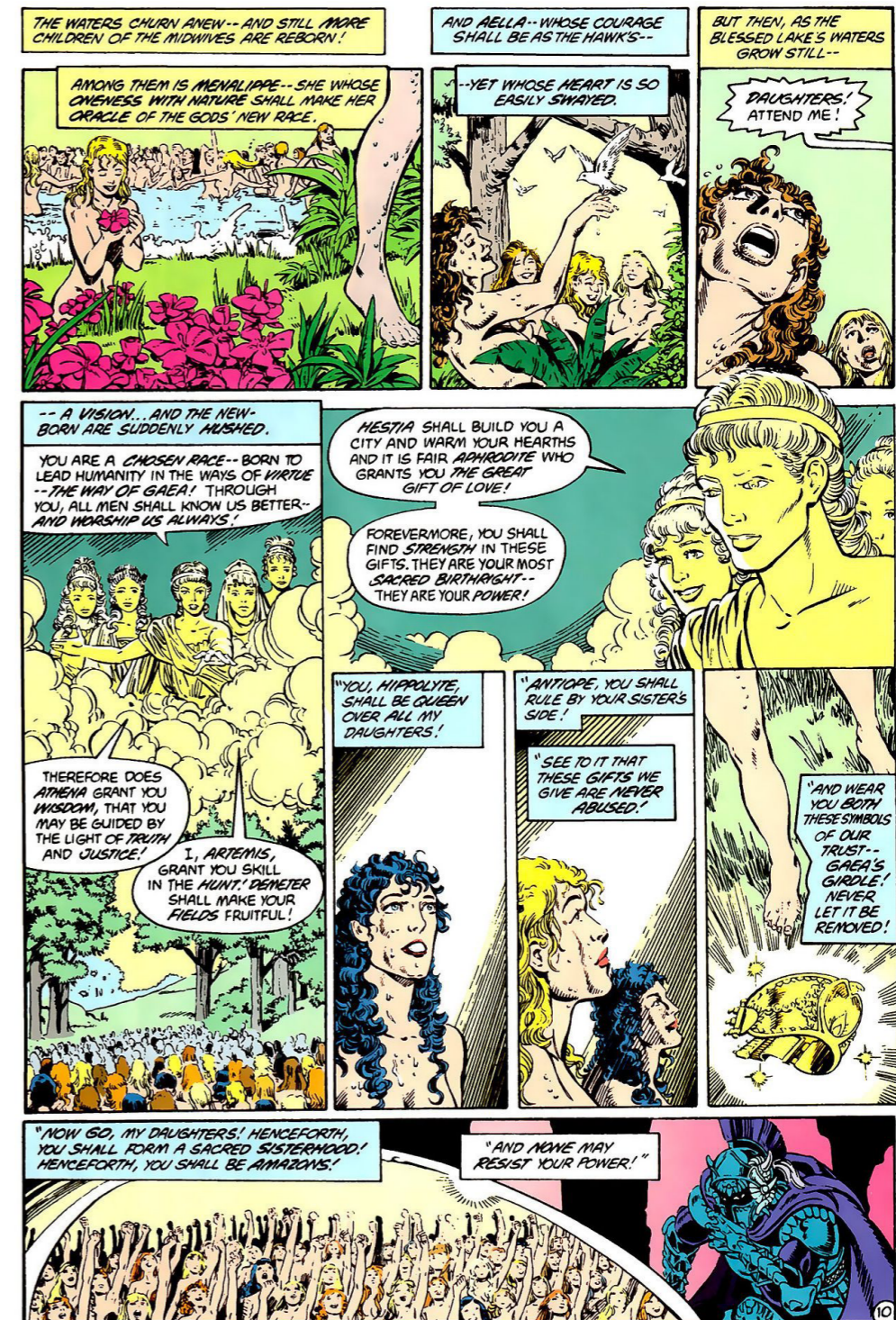
### 6.2.2 Analisi di alcune tavole

Analizzando alcune tavole, si ritrovano molti degli aspetti grafici descritti nei capitoli precedenti. Si osservi l'immagine 6.7 nella pagina a fianco. Questa tavola di George Pérez illustra il momento in cui le dee dell'Olimpo fanno rinascere le Amazzoni. La griglia usata conta un gran numero di vignette, se ne contano addirittura nove rispetto alle sei dell'immagine 6.4 di *Versailles no bara*. L'effetto che danno è quello di una tavola ricca, piena. I testi sono numerosi e occupano gran parte delle vignette, tra dialoghi, rappresentati dalle nuvolette e dai riquadri azzurri e dalle didascalie, rappresentate in giallo.

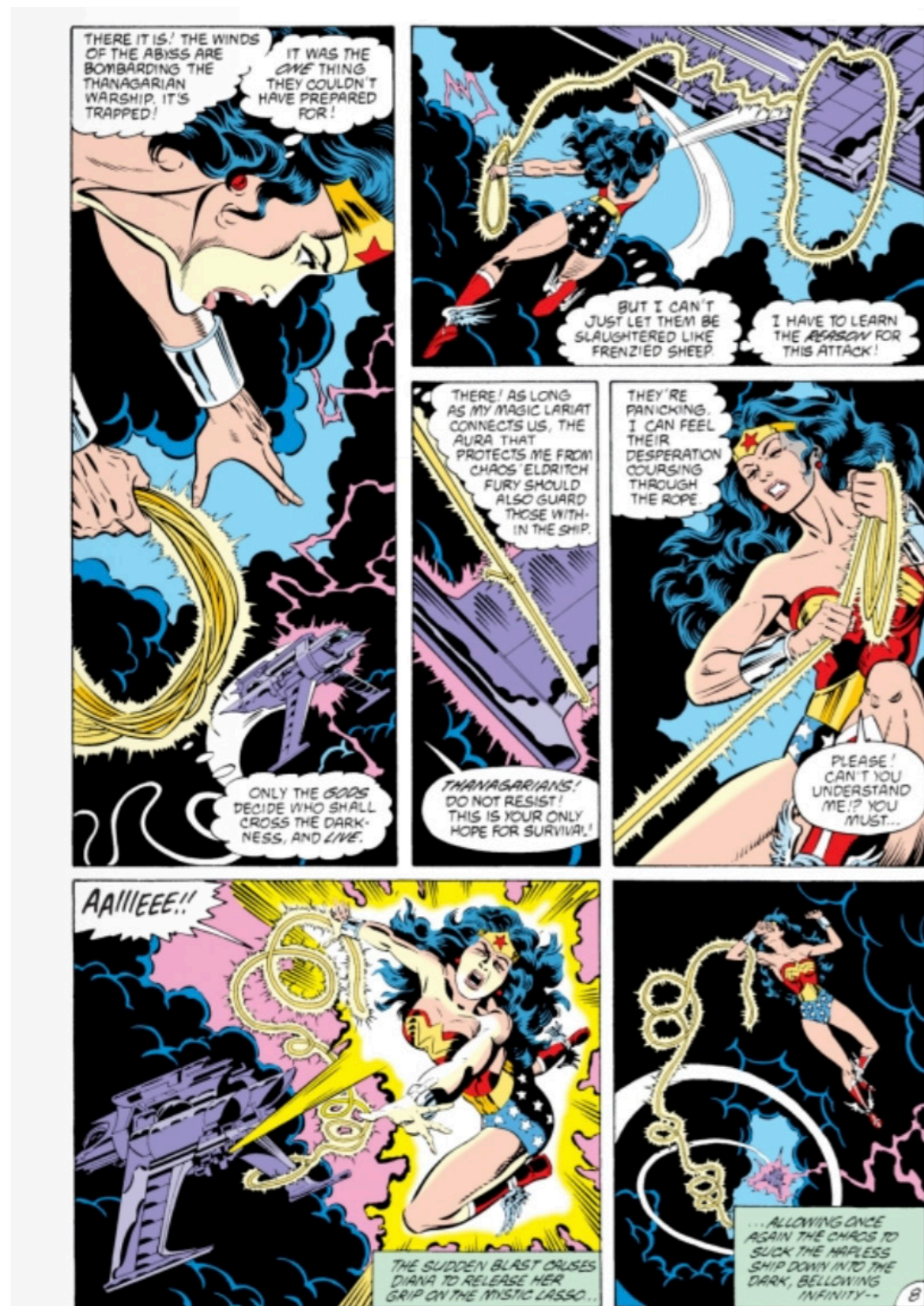
Passando ai personaggi, i loro corpi sono definiti con dettaglio e minuzia, contornati e ombreggiati da spessi contorni in china nera. È l'armonia e la sensualità dei corpi a farla da padrona. Le vignette più ricorrenti, seguendo la suddivisione di Cohn, sono quelle *macro*, ovvero quelle che contengono più elementi. In particolare, in questa tavola se ne contano sette, mentre è presente una sola vignetta *mono* (quella centrale dove viene inquadrata Ippolita) e nessuna vignetta *micro*.

Per quanto riguarda le transizioni descritte da McCloud, le più ricorrenti sono quelle di tipo 1 (da momento a momento) e di tipo 3 (da soggetto a soggetto). L'autore infatti alterna personaggi e oggetti differenti, richiedendo un grado di attenzione e coinvolgimento piuttosto alto al lettore.

Rispetto a *Lady Oscar* non vi sono transizioni da aspetto ad aspetto (tipologia 5), poiché viene rigorosamente rispettato il tempo e la successione delle azioni rappresentate nelle vignette. Si nota inoltre, la mancanza dei retini, spesso usati nei fumetti giapponesi, che sono sostituiti da tinte piatte e tratteggi o campiture nere. Infatti, i fondali, qualora non sono rappresentati nel dettaglio, vengono riempiti da tinte piatte e tratteggi a inchiostro, come nel caso della terza vignetta in alto a destra.



Sopra, fig. 6.7  
George Pérez, Wonder Woman,  
1987. Nascita delle Amazzoni.



Sopra, fig. 6.8  
George Pérez, Wonder Woman,  
1987. Diana Prince alle prese con  
una navicella spaziale.

In quest'altra tavola invece si può osservare Diana Prince in azione alle prese con la cattura di un'astronave aliena. In queste scene d'azione, il corpo di Diana diventa protagonista assoluto di questa pagina. Le pose sono estreme e tentano di esprimere al massimo la forza e la tensione che prova la supereroina in quel momento. L'esempio più evidente è racchiuso nella vignetta in basso a destra. Anche in questa tavola le vignette più ricorrenti sono quelle macro che inquadrano molti elementi della scena, come Wonder Woman, il suo lazo, la navicella e le nuvole. In queste tavole non abbiamo accesso al mondo interiore della protagonista come nei manga. Tutti i suoi sentimenti e pensieri vengono espressi direttamente attraverso il dialogo contenuto nei *balloon*. Nel momento in cui non vi sono dialoghi o pensieri, le didascalie (in questo caso rappresentate in verde) si occupano di spiegare al lettore cosa sta succedendo nella scena. Le emozioni di Wonder Woman vengono raffigurate solo dal suo volto e soprattutto dal suo corpo: al contrario dei manga, non si espandono per tutta la pagina. I primi piani scarseggiano mentre corpo e fondali sono rappresentati nel minimo dettaglio. Anche in questo caso, tinte piatte e dettagli neri si occupano di dare profondità e contesto alle scene. Wonder Woman è presente anche in altri media, come numerosi film e serie d'animazione, serie televisive e pellicole d'azione appartenenti al DC Extended Universe.

## 6.3 Due eroine a confronto

*Le Rose di Versailles* e *Wonder Woman* sono due opere che presentano molte differenze, ma anche interessanti punti in comune.

Il manga della Ikeda è *creator-owned*, per cui l'autrice di è occupata da sola della scrittura e del disegno dell'opera. L'audience a cui è diretto è esplicitamente femminile. L'ambientazione scelta per la storia, seguendo le classificazioni del paragrafo 5.2.2 cade nel profilo *mimoculturale*, che comprende le storie che si svolgono in luoghi occidentali ma sono di ideazione nipponica. Lo stile di disegno rispecchia perfettamente tutti gli stilemi degli *shōjo* più classici, dagli occhi grandi e luminosi ai corpi leggiadri ed eterei. Il tema fondamentale è l'amore, inteso come sentimento che lega i vari personaggi dell'opera, tenendo comunque in considerazione gli eventi storici.

*Wonder Woman* invece, è un fumetto seriale, che nel corso degli anni è passato tra le mani di svariati team creativi. Nonostante sia indirizzato ad un pubblico di giovani lettrici, è un fumetto d'azione e di combattimento; la componente affettiva è tuttavia presente, ma sicuramente in maniera meno invasiva rispetto alla nipponica *Lady Oscar*. Seguendo le classificazioni di Pellitteri, la narrazione di *Wonder Woman* si sviluppa in un ambiente *neutroculturale*. Infatti le Amazzoni, che vivono su un'isola esterna dal mondo degli uomini, essendo una creazione artistica umana, si muovono sulla base di scelte e filtri culturali familiari a quelli dei rispettivi autori.

Graficamente rispecchia tutti i canoni del fumetto supereroistico per eccellenza, dove corpi e azione sono protagonisti assoluti della scena. Le tavole sono colorate, ricche di vignette e testo, e i personaggi hanno una fisicità perfetta. Non c'è nulla di più diverso dall'incorporeità dei fisici di *Lady Oscar*.

Nonostante le abbondanti ed evidenti differenze, le due protagoniste di queste opere mostrano numerose somiglianze. Sia *Lady Oscar* che *Wonder Woman*, rappresentano dei modelli virtuosi per le giovani lettrici. Sono entrambe giovani donne, con grosse responsabilità alle spalle (una ha tra le mani l'inco-

lunità della regina di Francia mentre l'altra ha la salvaguardia e la protezione di città e civili) che si dimostrano coraggiose e valorose, senza avere nulla di meno rispetto ai personaggi maschili. Nonostante le loro incredibili abilità combattive, vogliono la pace e raramente usano la violenza in maniera gratuita. Entrambe vi fanno ricorso solo nel momento in cui è il caso di proteggere qualcuno a loro caro.

Uno dei messaggi più forti che comunicano è l'amore e il rispetto verso loro stesse e i propri ideali: nonostante le difficoltà, rimangono fedeli a loro stesse. Entrambe condividono un dualismo tra la loro parte da "eroina" e la loro parte più "umana". Oscar è vista come un comandante forte, leale, che non ha paura di nulla, ma in realtà è piena di preoccupazioni e dubbi, sia come comandante della guardia, quando si interroga su cosa sia giusto per il popolo parigino, sia come donna, come quando è tormentata dai sentimenti che prova verso Fersen e inizia a nutrire qualcosa per l'amico d'infanzia André.

Anche Diana Prince incute rispetto: è un personaggio potente e volitivo, non si tira indietro di fronte a nulla, tuttavia è una diplomatica che "favorisce fortemente la penna" e un'amante della pace. Allo stesso tempo è un membro potente della Justice League, ambasciatrice onoraria degli Stati Uniti e di Themyscira, cosa che la rende una temibile guerriera.

Nella versione di Pérez, *Wonder Woman* è un'eroina amichevole, tanto che la professoressa Kapatelis la definisce «La principessa Amazzone è la cosa più vicina a una dea che potrò mai conoscere, mentre la donna Diana è la cosa più vicina a un'amica che potrò mai avere». Questi sono insegnamenti molto utili per le ragazze, ma anche per i ragazzi. Stanno a significare che ogni aspetto del proprio carattere è importante, sia i tratti più forti che quelli più docili. La componente emotiva ed affettiva è importante in ambedue le opere, anche se rappresentata in modi differenti: in *Lady Oscar* questo aspetto è molto più palese, tra scandali amorosi e prove d'amicizia che superano ogni fazione politica e occhioni languidi, che

in Wonder Woman, ma anche la principessa delle Amazzoni mostra l'importanza delle relazioni con gli altri, sia amorose con Steve Trevor, sia d'amicizia, come ad esempio con le sue sorelle Amazzoni o con la professoressa Kapatelis, che la accoglie nella sua casa come una figlia, insegnandole tutto ciò che può sul mondo degli uomini. I loro corpi sono diversi perché mostrano donne che si esprimono in modo diverso: In *Le Rose di Versailles* è importante il mondo interiore: ciò che conta sono i sentimenti dentro di sé più che le azioni fisiche, che si manifestano attraverso i grandi occhi ricchi di luccichii, le espressioni del viso e la poca fisicità del corpo, che si deve adattare ai sentimenti del personaggio. In *Wonder Woman* invece è la fisicità, il rapporto con il mondo esterno a farla da padrona, invece che il riservato mondo dei sentimenti. Essendo un fumetto d'azione ciò che conta è la forza che i corpi riescono ad emanare e il dinamismo delle pose in relazione a fondali e scene ben dettagliate in modo da catturare l'attenzione del lettore. Nonostante le differenze, sia Lady Oscar che Wonder Woman vengono ritenute da vari teorici, come icone di pace e femminismo, che propongono una valida alternativa alla violenza, e che soprattutto, rappresentano un punto di riferimento per le lettrici (e i lettori) da generazioni.

Sotto, fig. 6.9  
Immagine promozionale per  
l'artbook *Shirobara yo einen ni...*  
Settimanale *Margaret* n°1/1974.

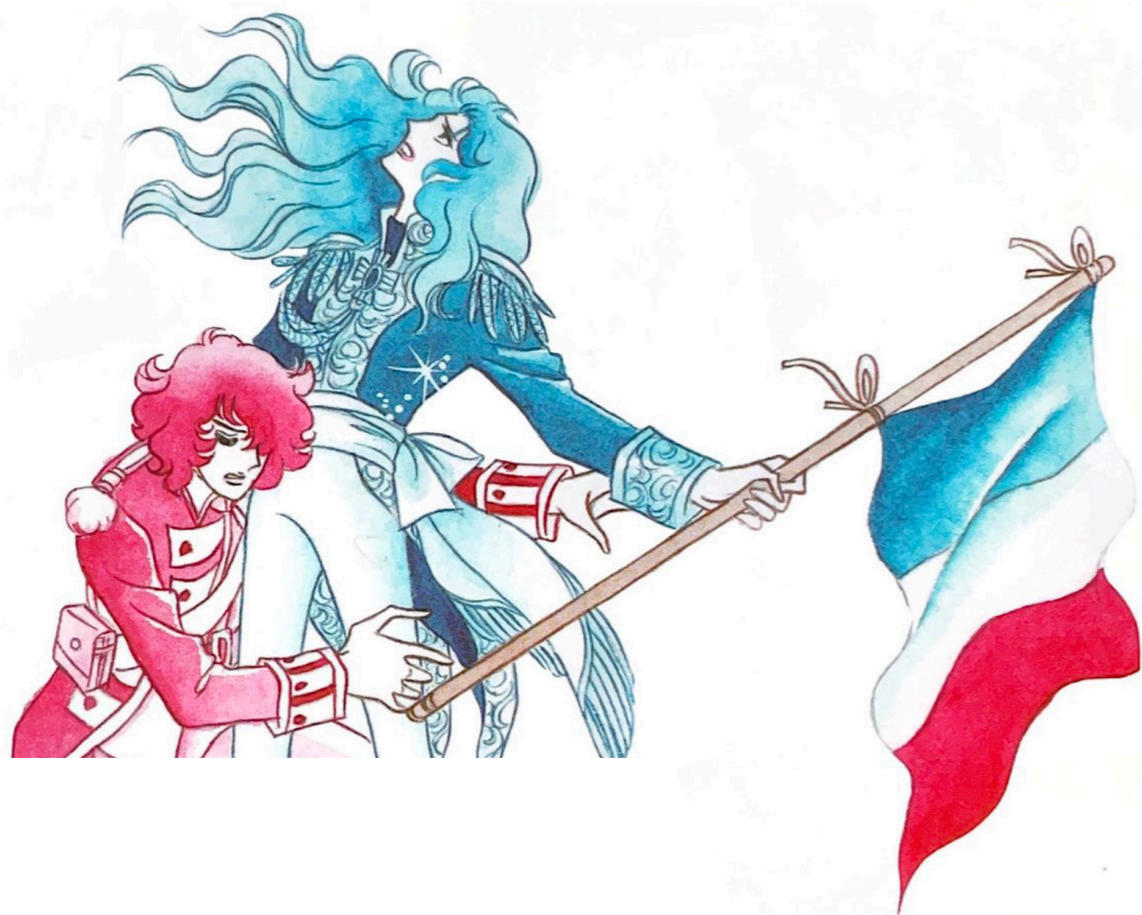


Fig. 6.10  
Copertina della rivista Ms.  
Magazine del 1972.

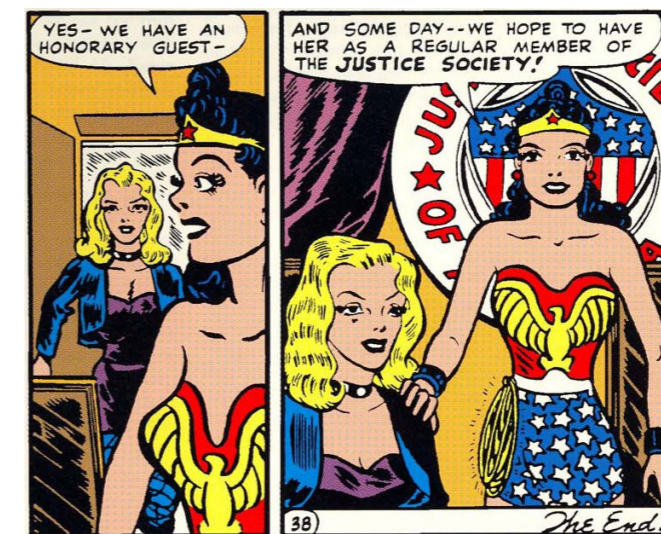
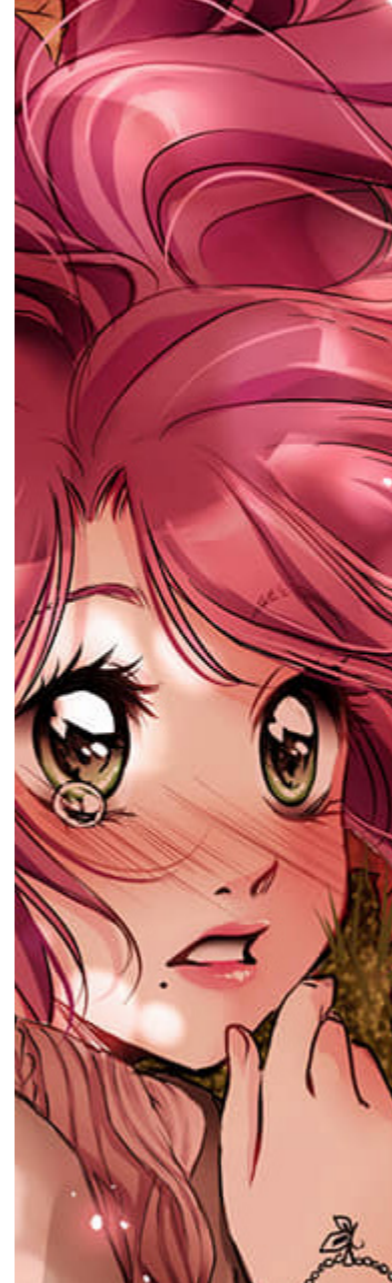
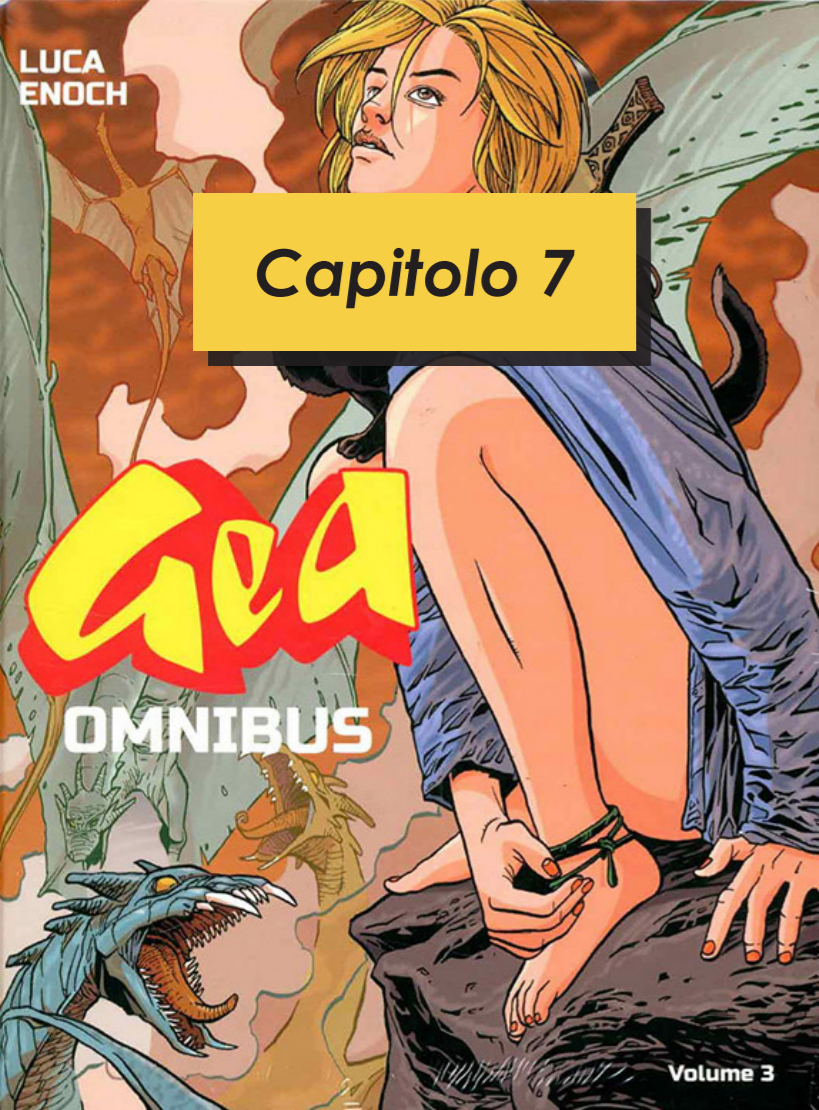


Fig. 6.11  
Due vignette di Wonder Woman,  
anni Settanta ca.



## 7.1 L'influenza degli shōjo sull'Occidente

La sociologa inglese Sharon Kinsella, in un articolo intitolato “Japanization of European Youth” [1997], annota che già da diversi anni la cultura popolare giapponese sta penetrando sempre più in profondità nel mondo giovanile europeo. Se dalla prima metà del Novecento è la cultura americana ad essere entrata in varia misura nei costumi e nel tessuto popolare di buona parte dell'Europa e del Giappone, dagli anni Settanta assistiamo invece a un altro tipo di infiltrazione, che procede dal Giappone verso l'Occidente (cfr Pellitteri 2008). Vaste platee di giovani lettori, spettatori e consumatori europei degli anni Novanta e Duemila apprezzano e fanno proprie molte estetiche dei prodotti medialti giapponesi, grazie a due tipi di influenze, intese come fasi successive del medesimo processo di avvicinamento interculturale. La prima è l'impronta estetica ricevuta sin da bambini arrivata grazie ai cartoni animati, la seconda è costituita dal graduale e sempre più intenso modificarsi delle forme di intrattenimento. L'evoluzione dei *media* - soprattutto grazie a Internet - favorisce la possibilità di venire a contatto con realtà giovanili, musicali, audiovisive più lontane aspettandosi per i prossimi anni, un potenziamento dell'estetica nipponica nei mercati dei beni di consumo. In questo scenario, lo *shōjo*, nonostante sia un *target mainstream* non famoso come lo *shōnen*, si ritrova ad essere quello più influente, sia nei fumetti giapponesi, sia nei fumetti occidentali, portando con sé caratteristiche grafiche come i grandi e luccicanti occhi, i corpi eterei e il vasto repertorio di espressioni, l'impostazione della tavola con una gabbia più libera, vignette aperte o narrative, sia nuovi temi, come giovani protagoniste emancipate, amore efebico e omosessuale, avventure scolastiche e altre tematiche fondamentali nella crescita adolescenziale. In questo capitolo, si analizzeranno le tendenze dagli anni Novanta ad oggi, osservando la situazione in Giappone, in Occidente, e infine analizzando i nuovi ibridi, dati dalla fusione di stile nipponico e occidentale.

### In copertina:

#### A sinistra:

Luca Enoch, *Gea volume 3*, 1999.

Alessandro Barbucci e Barbara Canepa, *Sky Doll 1*, 2000.

Rossella Sergi, *Deep Scar 1*, 2018.

Selina Giomarelli e Francesca Landi, *Losers 1*, 2019.

#### A destra:

Giulia della Ciana, illustrazione di *Butterfly Effect*, 2018.

Alessandro Barbucci e Barbara Canepa, concept art per *Will di W.I.T.C.H.*, 1999.

Elisabetta Cifone, illustrazione di *Ale e Cucca 2*, 2016.

Dopo il successo in Occidente degli anime, il manga fa ufficialmente il suo ingresso nel mercato del fumetto attorno agli anni Novanta.

Il primo manga ad arrivare prima in America e poi in Europa senza modifiche e senza ribaltamenti nelle tavole è *Akira*, opera magna scritta e disegnata da Katsuhiro Otomo nel 1982, dal quale è stato tratto l'omonimo film. Da quel momento in poi in Occidente gli editori cominciano a importare opere di diversi generi e target che hanno più successo in madrepatria, soprattutto fumetti per adolescenti come *shōnen* e *shōjo*.

Inizialmente, il manga si insinua nel mercato come un fenomeno di nicchia, catturando l'attenzione di coloro che si erano appassionati agli anime visti in televisione durante l'infanzia o l'adolescenza. Tuttavia, nel giro di pochissimi anni, i titoli nipponici si sono insediati in maniera massiccia nei mercati occidentali, scalzando i fumetti locali. Il successo dei manga in Occidente si può ricondurre a diverse ragioni. Il sociologo italiano Pellitteri ne individua due fondamentali. La prima è il legame intimo con i lettori che promana la multimedialità insita nel manga, poiché tutti coloro che oggi li leggono si collocano in un arco d'età fra i dieci e i trentacinque-quarant'anni, che si sono avvicinati all'intrattenimento grafico giapponese fin dall'infanzia, o adolescenziale, attraverso i disegni animati in televisione, i giocattoli o le figurine.

La seconda è che, nonostante i manga presentino alcuni presunti svantaggi rispetto alla tradizione del fumetto occidentale, come l'assenza di colori, la standardizzazione grafica, venendo sottovalutati e giudicati troppo bizzarri ed estranei alla tradizione occidentale, è proprio questa diversità a renderli più affascinanti presso un pubblico adolescenziale, di giovani adulti e altre categorie di lettori di solito più trascurate rispetto alla produzione fumettistica euroamericana. In effetti, il manga presenta un'incredibile abbondanza di generi, articolati rispetto al pubblico di destinazione, tocca una capillarità irraggiungibile in Paesi come ad esempio gli Usa, in cui il fumetto dagli anni Quaranta si è codificato soprattutto nel genere supereroistico (cfr Pellitteri 2008: 81).

In particolare, lo *shōjo*, al suo arrivo in Occidente, non trova nessun genere a competere direttamente: la maggior parte

delle riviste e i fumetti adolescenziali per ragazze aveva chiuso i battenti già dagli anni Settanta, e altre opere aventi donne come protagoniste erano destinate ad un pubblico di adulti. L'impatto culturale degli *shōjo manga* sul pubblico occidentale è visibile su diversi aspetti. Innanzitutto, offrono alla giovane *audience* nuovi modi per valorizzare la figura femminile, passando per forza, identità e autonomia. Mostrano nuovi modelli di rappresentazione e identificazione per le ragazze, che possono scegliere a chi ispirarsi attraverso un'ampia scelta di personaggi, da eroine che combattono il male ad aspiranti cantanti, studentesse ribelli e così via, rispetto allo stretto spettro euroamericano. Le tematiche androgine e queer portate da alcune opere donano spazio alla comunità di appassionati di discutere di genere, sessualità dei personaggi sia di loro stessi. I manga adolescenziali, soprattutto lo *shōjo*, risultano fortemente amati da giovani lettori e lettrici per l'attenzione ai sentimenti. Le emozioni sono trattate da autori e autrici giapponesi in un modo più ricco rispetto a quanto accadeva in Occidente.

Laddove nel fumetto occidentale occorre spesso rivolgersi a opere slegate dalla produzione popolare per trovare un approccio intimistico al mondo dei sentimenti e delle più profonde istanze esistenziali visti da un punto di vista concretamente giovanile, privi di dirette o indirette indicazioni morali e/o paternalistiche, nel manga invece molti autori di larga diffusione sono riusciti a liberarsi di quel filtro invisibile che separa l'autore dal lettore in un rapporto al racconto dei sentimenti più inconfessabili. Nel manga questo atteggiamento di trasparenza e di intensità è trasversale.<sup>1</sup>

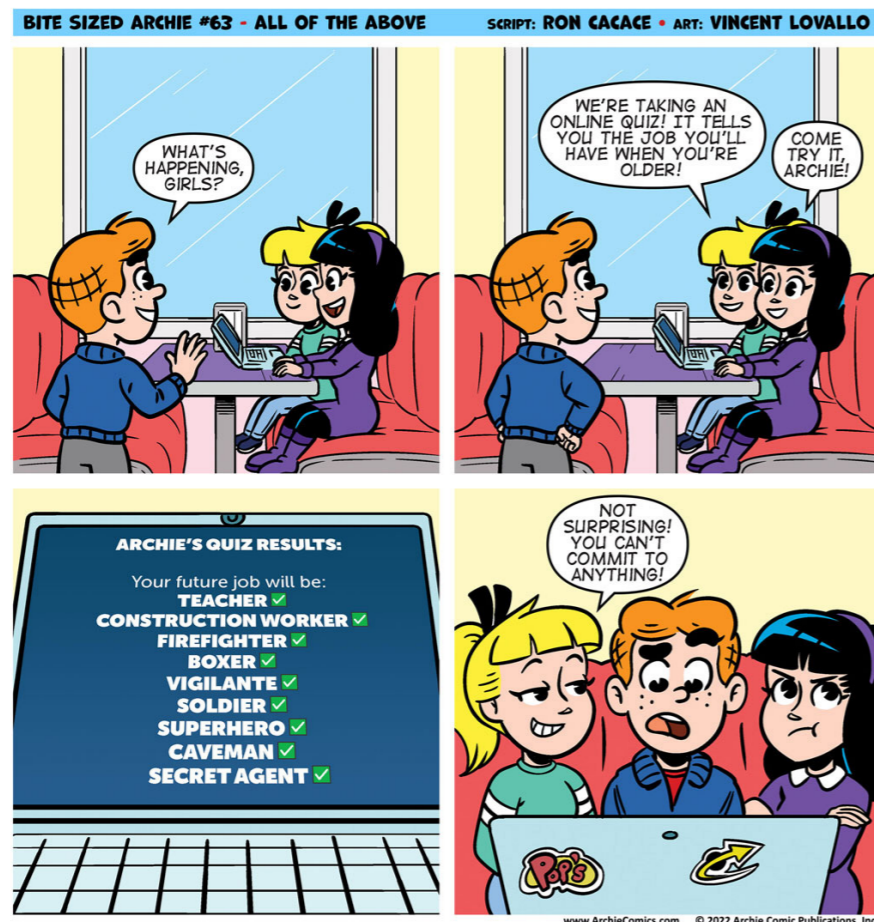
1. Pellitteri (2008: 82).

Gli stilemi degli *shōjo*, nonostante appartengano a un *target* più ristretto rispetto allo *shōnen* e al *seinen*, si espandono con estrema facilità negli altri generi, fino a diventare espressione del manga in maniera più generale. Di conseguenza, dal momento in cui il manga diventa un prodotto globale, le caratteristiche principali che vengono esportate sono proprio quelle degli *shōjo*, come occhi grandi, visi triangolari, composizione della tavola, tematiche, e via discorrendo. Inoltre, i nuovi artisti europei e americani che sono cresciuti con gli *shōjo*, iniziano a creare i propri fumetti: essi cominciano ad usare come modello gli stilemi narrativi e grafici appresi sin dalla tenera età nelle proprie opere. In questo caso, entra



ancora una volta in gioco la questione del fascino verso l'altro. Come già osservato nel capitolo 3, in un primo momento l'Europa e l'America, con l'apertura del Giappone verso il mondo Occidentale, influenzano il fumetto nipponico, sia attraverso elementi grafici come i *balloon*, sia importando icone di moda e la propria cultura. Il Giappone, lentamente, ha fatto proprie queste peculiarità, rielaborandole e mescolandole con le proprie tradizioni. Questi aspetti sono evidenti negli *shōjo* degli anni Settanta, dove la maggior parte delle opere sono ambientate in Paesi occidentali: che sia la corte di Versailles, negli Stati Uniti, in Inghilterra, Italia e così via, mantenendo caratteristiche evidentemente nipponiche (è il caso delle narrazioni mimoculturali del quale si discute nel capitolo 5). Negli anni Novanta avviene il contrario: il fascino del Giappone, un paese così lontano e diverso, e il soffice della *j-pop* entrano nelle curiose menti del pubblico occidentale dando vita a nuovi tipi di fumetto, che si situano "tra" fumetto occidentale e giapponese.

Fig. 7.1  
Ron Cacace e Vincent Lovallo, *Bite Sized Archie* #63, 2022. In queste vignette i personaggi hanno una corporatura super-deformed/chibi, tipica dei manga.



Sopra, fig. 7.2  
Mark Waid e Fiona Staples, *Archie volume one*, 2015. In questa pagina le transizioni tra le vignette sono da aspetto ad aspetto (5° tipo), usate ampiamente nel manga e assenti nei comics classici.

## 7.2 Ultime tendenze: i Global Manga

Le suggestioni giapponesi, penetrate a fondo nella cultura giovanile già dagli anni Settanta, durante gli anni Novanta e Duemila hanno prodotto, nel fumetto professionale, diverse modalità di manifestazione del manga all'occidentale (cfr. Pellitteri). In alcuni casi, le influenze giapponesi si sono insinuate nello stile grafico e nella costruzione narrativa in maniera più silenziosa e meno palese, mentre in altri casi permeano in maniera totalizzante il fumetto realizzato in Occidente. Il teorico statunitense Schodt ribattezza questi fumetti ibridi col termine ombrello *global manga*, che indica opere realizzate da autori non giapponesi su imitazione dello stile, del disegno e dei temi dei manga nipponici. Le influenze nipponiche più assorbite sono quelle presenti nelle opere più *mainstream* e di conseguenza più importate all'estero, ovvero *shōnen* e *shōjo*. Infatti nei *global manga* vi sono caratteristiche grafiche ricorrenti come fisionomia dei personaggi, occhi grandi, menti a punta, nasi piccoli, l'impostazione della pagina, delle vignette e anche tematiche narrative, come avventure scolastiche, ragazzini e ragazzine che combattono contro il male, e via discorrendo. Inoltre, in alcuni Paesi si è addirittura tentato di emulare il sistema di pubblicazione nipponico, raccogliendo i capitoli dei fumetti in apposite antologie e riviste, e poi pubblicando i fumetti in volumi di piccolo formato, esattamente come quelli nipponici. All'aumentare della richiesta di manga in Occidente, alcuni autori europei e americani si sono cimentati nella creazione di un fumetto in "stile manga" per emulare e rendere omaggio alle proprie opere preferite. In realtà, la questione dello "stile manga" è ben più complessa: infatti, non esiste un vero e proprio stile univoco nei manga, poiché dipende da diversi fattori, quali genere, epoca, autori. I manga non sono nemmeno un "genere" di fumetto, come si intende erroneamente in Europa e America, ma sono una tradizione nazionale, che come tale è difficile da emulare. Infatti, i primi tentativi di *global manga* non sono apprezzati dal pubblico occidentale

poiché privi del fascino esotico giapponese, che gli autori non riescono a imitare. Queste opere vengono percepite come non autentiche, posticce, apocrife, e quindi poco vendibili. Tuttavia, il fumettista Massimo Dall'Oglio afferma di avere «molta fiducia nell'evoluzione del genere: in fondo non ha alcun senso pensare che solo un giapponese possa realizzare manga. Un europeo o in genere un occidentale può ben permettersi di lavorare alla sua evoluzione». È inevitabile che più di un autore cresciuto a stretto contatto con determinati linguaggi, acquisendone in profondità i codici possa desiderare di riprodurli in creazioni autonome, inserito in un processo storico di contaminazione culturale (Posocco 2008: 460).

Ogni Paese infatti, sviluppa il suo particolare tipo di global manga. Per i manga prodotti in lingua inglese (sia americani che britannici) si usa la definizione "original English-language manga" abbreviati in *OEL manga*, mentre per le produzioni europee si usa il termine *euromanga*, più specificatamente *manfra* in Francia e *spaghetti manga* in Italia. Sono inclusi sotto il termine ombrello *global manga* anche i prodotti orientali nati a imitazione dei modelli giapponesi, come i *manhwa* coreani e i *manhua* cinesi. A volte si usano altri termini come "fumetto in stile manga", "pseudo-manga" o "emulation manga", purtroppo anche con accezione negativa, per sottolineare la differenza con i manga provenienti dal Giappone.

Dagli anni duemila, però, i *global manga* cominciano a togliersi di dosso l'aura negativa che li circonda entrando in un periodo di forte espansione. L'Europa è uno dei paesi in cui i manga e la cultura *pop* giapponese si sono insediati con più facilità e naturalezza. In particolare, come notato dal saggista italiano Marco Pellitteri, i paesi in cui il manga ha fatto più presa sono la Francia e l'Italia, ormai radicato nel gusto estetico di molti lettori e autori. Ad esempio, il mercato italiano viene invaso dagli anni Settanta da ogni categoria di manga, pubblicando nel bel paese più di 1400 titoli.

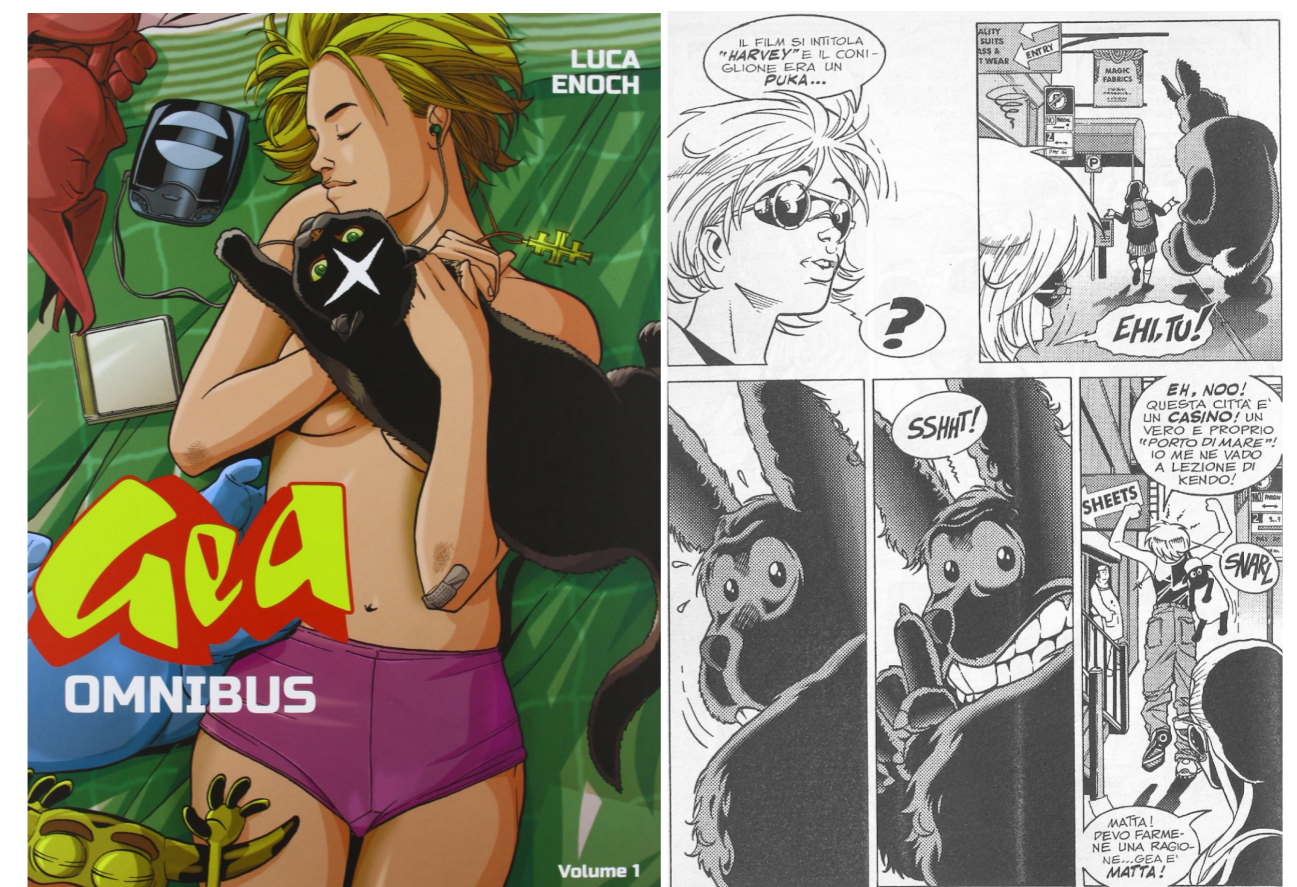
In questi due paesi lo stile manga è stato ripreso con maggior consapevolezza e autorialità, venendo integrato con maggior coscienza nei fumetti locali, come la *bande-dessinée* invece che essere emulato acriticamente. Di conseguenza, molte opere sono composte da aspetti europei, come ambientazioni,

tecniche illustrative, ma includono forti reminiscenze grafiche e narrative nipponiche. Si pone l'attenzione del lettore su una particolare caratteristica dei *global manga*: tra gli autori più prolifici di questo genere ibrido, una grande percentuale è occupata da donne, creatrici tra alcuni dei titoli *shōjo* globali di maggior successo. Tra gli *OEL manga* vi sono, ad esempio, *Dramacon* (2005) di Svetlana Chmakovat e *Bizenghast* (2005) di M. Alice LeGrow editi dalla statunitense Tokyopop. Alcune autrici hanno inizialmente debuttato con manga per poi approdare sul fronte dei comics: è il caso di Becky Cloonan, che ha iniziato la sua carriera con un manga d'avventura (*East Coast Rising*, 2007) e nel 2012 diviene la prima donna ad aver lavorato alla serie principale di *Batman*.

Fig. 7.3  
Svetlana Chmakovat,  
*Dramacon*, 2005.  
Copertina volume 3.



In Italia, sono presenti interessanti modalità di ripresa degli stili del manga da parte del fumetto professionale. Nella prima metà degli anni Novanta, alcuni autori della casa editrice Bonelli, come Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna, (ideatori di *Nathan Never*) e hanno preso a piene mani da temi e personaggi giapponesi di ambito fantascientifico mescolandoli sia alle specificità del fumetto italiano, sia a molti cliché del fumetto supereroico statunitense. Un'opera ancora più interessante è *Gea* scritta e disegnata interamente da un solo autore, Luca Enoch, iniziata nel 1999 e conclusa nel 2007 (al contrario di molti altri bonellidi ancora in serializzazione). La storia narra di Gea, ragazza adolescente che vive la sua vita tra la scuola, la sua passione per il basso, il kendō (scherma giapponese) e la scherma, ma che allo stesso tempo deve difendere e proteggere l'equilibrio della Terra contrastando creature pericolose provenienti da altre dimensioni. In questo caso, il *background* visuale e narrativo è italiano, sapientemente mescolato con qualche reminiscenza nipponica, in grado di conquistare il pubblico appassionato sia di fumetti autoctoni sia di manga.



Sotto a sinistra, fig. 7.4  
Luca Enoch, *Gea* n. 1, 1999.

Sotto a destra, fig. 7.5  
Luca Enoch, una pagina di *Gea*, 1999.

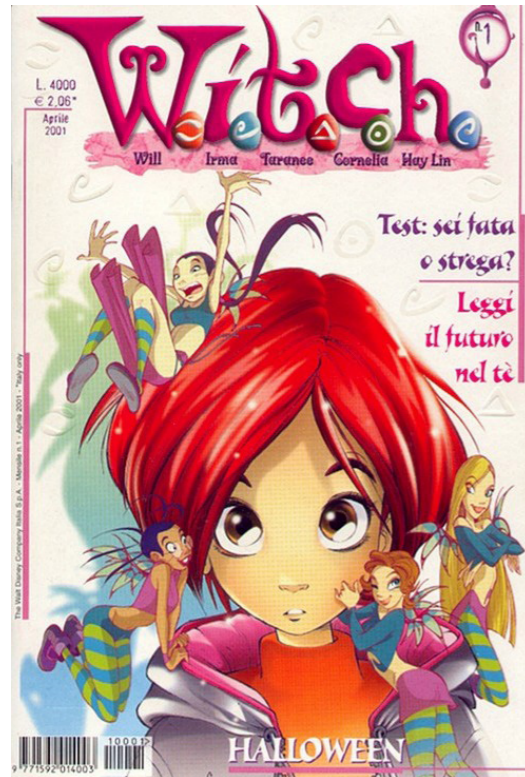
Sul versante dei piccoli e medi editori, autori come Andrea Accardi, Davide Toffolo, Vanna Vinci e altri, sotto la guida di Kappa Edizioni dalla metà degli anni Novanta iniziano a pubblicare fumetti profondamente italiani nelle ambientazioni, ma nipponici nella tecnica narrativa, nella resa grafica, nella qualità letteraria dei testi e nelle problematiche affrontate. Si tratta di autori che non vogliono, o non possono, rinunciare a una corposa compartecipazione all'immaginario nipponico. Ciò è evidente in alcuni espedienti narrativi, come i prolungati silenzi e gli *enjambement* visuali; oppure nella messa in tavola delle vignette, con transizioni più fluide e meno rigide. È importante sottolineare il character design dei personaggi dalle fisionomie che richiamano i tratti somatici e i corpi efebici di molti protagonisti dei manga. Vi sono anche aspetti tecnici, come l'uso non solo del tratteggio e delle campiture piene (tipici del fumetto italiano) ma anche dei grigi e degli occasionali retini di varie fogge, fattore di arricchimento espressivo per fumetti stampati in monocromia, come nei fumetti giapponesi (cfr Pellitteri 2009). Le influenze dei manga e degli *shōjo* sono arrivate, in maniera più o meno marcata, anche ad autori che non disegnano fumetti esplicitamente sentimentali o per adolescenti. Tra questi si ricordano Zerocalcare, Giacomo Bevilacqua, Angela Vianello, Mirka Andolfo e molti altri artisti della scena italiana.

Fig. 7.6  
Mirka Andolfo, *Sweet Paprika*,  
2021.



### 7.2.1 Caso studio: *W.I.T.C.H.*

In questo clima di influenze e suggestioni, anche grandi editori si avvicinano al manga. Con non poche difficoltà, nel 2001 Disney Italia pubblica il fumetto *W.I.T.C.H.*, ideato dalla sceneggiatrice Elisabetta Gnone e dai disegnatori Alessandro Barbucci e Barbara Canepa. In un'intervista rilasciata al sito Heroica in occasione dei vent'anni dalla prima pubblicazione, gli autori raccontano del lungo e problematico processo che hanno dovuto affrontare per la pubblicazione del fumetto. Verso la fine degli anni Novanta, *Sailor Moon* è impresso nelle menti di tutti: la direttrice dei periodici Disney dell'epoca, Elisabetta Gnone, si accorge che sul mercato manca una rivista dedicata alle teenager. Successivamente, entra in contatto con due disegnatori, Barbucci e Canepa, per la creazione di un periodico dedicato a questo pubblico. L'idea iniziale era quella di affiancare Minnie a cinque maghette, ma questa proposta fu scartata, perché la presenza di Minnie avrebbe reso il fumetto troppo infantile. Le giovani lettrici adolescenti avevano bisogno di personaggi con cui identificarsi: per cui gli autori hanno creato una storia con cinque maghette che ripercorre in chiave europea lo schema narrativo di *Sailor Moon*, calcando la mano sui cliché sia grafici sia tematici del manga. Infatti, in entrambe le opere le protagoniste sono ragazze magiche, ciascuna con i suoi segni di riconoscimenti, personalità, colore totemico e particolari poteri; in tutte e due le serie si alternano momenti di battaglia con le forze del male o rivali di vario tipo, a fasi di vita quotidiana e sentimentale. È Canepa a proporre uno stile più orientaleggiante, poiché appassionata già dall'infanzia, soprattutto grazie ad alcuni *shōjo* come *Candy Candy*, ma inizialmente la Disney è contraria sia alla storia sia allo stile grafico, costituito dai "grandi occhioni" nipponici, considerati, erroneamente, troppo lontani dalle produzioni di quegli anni. Infatti gli autori affermano: «Il manga stava diventando molto popolare in Italia, specialmente con il pubblico femminile, e non potevamo ignorarlo». Tuttavia essi, con non poca fatica, riescono ad imporsi e ad andare avanti col progetto. Il fumetto ha come protagoniste cinque adolescenti di nome Will, Irma, Taranee, Cornelia e Hay Lin, che vivono nella città di Heatherfield (a metà tra Genova e San Francisco). Grazie alla nonna di Hay Lin, scoprono di



avere poteri magici legati agli elementi della natura. Insieme, grazie al Cuore di Kandrakar, un monile magico, le ragazze si trasformano nelle W.I.T.C.H., ovvero in streghe in grado di proteggere il mondo umano dal Metamondo. Le tematiche della storia, come affermano i due disegnatori, dovevano essere molto più dark, cupe, introspettive, seguendo la scia degli *shōjo*. La Disney non lo ha permesso, soprattutto nella controparte animata dove si ha una versione più edulcorata della storia. *W.I.T.C.H.* rimane comunque un'opera molto interessante per il giovane pubblico, mostrando i diversi modi di affrontare l'adolescenza e i primi cambiamenti grazie alle diverse personalità delle protagoniste. L'opera è un perfetto fusion manga, a metà strada tra i fumetti adolescenziali di tradizione europea, grazie a un'ambientazione non esotica e tecniche visuali che ricordano la bande dessinée francese e gli stili dei disegni animati nipponici. Ad esempio, al contrario di altri manga europei che ricalcano meticolosamente lo stile nipponico, i disegni in bianco, nero e l'uso di retini, e il senso di lettura orientale, *W.I.T.C.H.* si distingue grazie alle tavole a colori e al senso di lettura occidentale, tipici della tradizione francese e italiana.

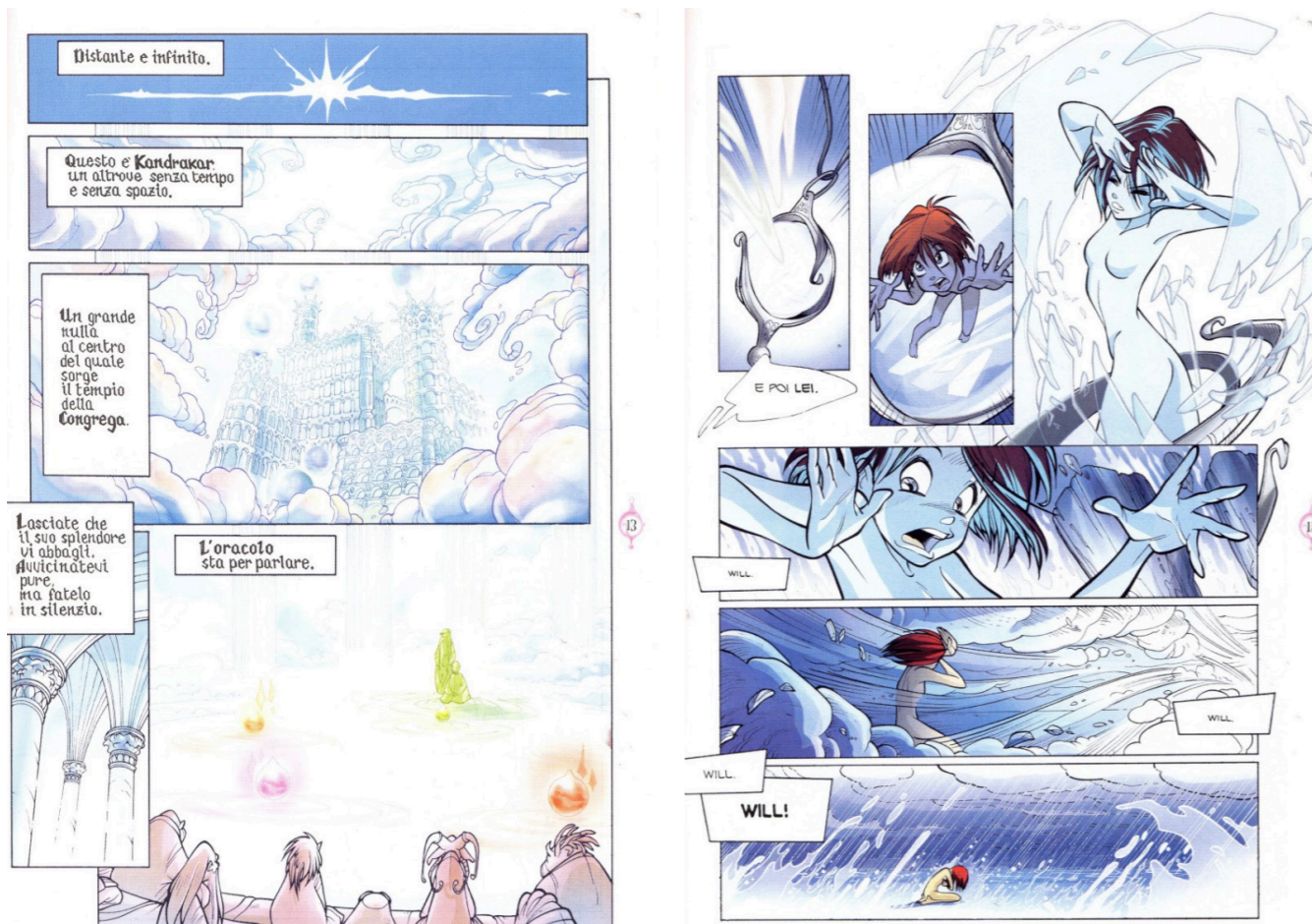
L'impostazione delle copertine e delle tavole è fortemente ispirata agli *shōjo manga*, come si può notare nel confronto con la copertina di *Hanayori Dango* in figura 7.

In un primo momento la Disney è contraria a questo tipo di copertine, alla redazione non piaceva il fatto che la protagonista fosse raffigurata di dimensioni diverse rispetto agli altri personaggi, ma il successo di *W.I.T.C.H.* parla da sé: è infatti diventato un successo su scala planetaria, distribuito in più di settanta paesi, vendendo più di 16 milioni di copie nel mondo e portando alla creazione di altri progetti collegati, come una serie animata francese, un videogioco, un manga e numerosi giocattoli. Le tavole possiedono una composizione molto dinamica, molto familiare agli *shōjo* analizzati nei capitoli precedenti. In particolare, in queste prime pagine del primo volume si vedono alcune vignette con Will, la protagonista, in un momento che richiama la trasformazione di Sailor Moon, una scena totalmente fuori dagli schemi disneyani, ma assolutamente familiare negli *shōjo*. Le vignette non sono stati-

**Nella pagina a fianco:**  
**Sopra a sinistra,** fig. 7.7  
 Barbucci e Canepa, copertina di *W.I.T.C.H. 1*, 2001.  
**Sopra a destra,** fig. 7.8  
 Yōko Kamio, copertina di *Hanayori Dango*, 1992.

**Sotto a sinistra,** fig. 7.9  
 Naoko Takeuchi, poster raffigurante i membri principali di *Pretty Guardian Sailor Moon*, 1991

**Sotto a destra,** fig. 7.10  
 Barbucci e Canepa, concept art di tutti i membri delle *W.I.T.C.H.*, 1999



Sopra, fig. 7.11 Barbucci e Canepa, prime pagine del primo volume di *W.I.T.C.H.*, 2001.

che come il fumetto americano o europeo, ma permettono ai personaggi di uscire ed esprimersi, proprio come nella pagina di destra.

*W.I.T.C.H.* rappresenta un perfetto esempio di ibridazione tra culture diverse, dove convergono fattori estetici e narrativi ripresi da manga e anime unito al design occidentale e al fashion americano. Questi fattori determinano la formazione di un nuovo linguaggio per il fumetto occidentale di inizio Duemila. Il successo sul pubblico si riflette ancora oggi dopo vent'anni dalla pubblicazione, influenzando molti artisti e artiste dei giorni nostri, del calibro di Mirka Andolfo (autrice di *Sacro & Profano*, *Contronatura* e *Sweet Paprika*) e molti altri. La fortuna di *W.I.T.C.H.* è situata nel perfetto equilibrio tra azione e combattimenti e vita privata, fatta di amicizie, litigi,



Fig. 7.12 Barbucci e Canepa, trasformazione delle cinque streghetto.

famiglia e primi amori, tutti temi cari allo *shōjo* e alle adolescenti. Data anche la varietà dei personaggi, sia estetiche che caratteriali, i lettori riescono ad immedesimarsi perfettamente ad entrare nella storia, a viverla e a capire i problemi dei personaggi come se fossero i propri. In questo modo, *W.I.T.C.H.* ha avvicinato al mondo del fumetto un gran numero di lettrici, che prima venivano trascurate dal mercato.

Il successo di queste cinque maghette ha stimolato la produzione italiana non solo nel mondo dei fumetti, ma anche in quello dell'animazione, favorendo la creazione di serie animate all'italian destinate ad un pubblico più globalizzato. È infatti questo il caso del successo di *Winx Club* (che ricalca il modello narrativo di *Sailor Moon*) e di *Monster Allergy* (prima fumetto e poi cartone animato), entrambi prodotti dalla Rainbow di Recanati.

### 7.2.2 Caso studio: shōjo manga italiani

Oltre alle opere più “fusion”, dove l’impatto dei manga non è palesi, ne esistono altre ancora più influenzate dagli stilemi manga. Attorno al 2010, data la crescente richiesta di manga, alcune case editrici italiane e francesi hanno dato fiducia agli artisti autoctoni pubblicando diversi fumetti in stile giapponese. Anche se non si tratta di uno *shōjo*, è importante segnalare il fumetto francese *Radiant*, euromanga di genere fantasy/avventura, scritto e disegnato da Tony Valente, pubblicato a partire dal 2013 da Ankama. Mescolando alla perfezione elementi europei e nipponici, è uno degli euromanga più di successo, tanto da essere pubblicato anche in Germania, Italia, Polonia, Spagna e Giappone, un evento più unico che raro. Inoltre, dal fumetto è stata tratta una serie animata prodotta interamente in Giappone trasmessa dal 2018 al 2020, godendo di un’ottima accoglienza. Anche in Italia, negli ultimi anni, si stanno facendo strada numerosi euromanga, inizialmente chiamati in senso leggermente dispregiativo “spaghetti manga”. Come per gli altri paesi, i manga italiani includono storie a fumetti scritte e disegnate da autori italiani, su imitazione del disegno, dello stile e delle tematiche giapponesi. Il primo tentativo di manga italiano è *Big Robot*, realizzato da Alberico Motta nel 1980, prodotto per combattere il calo delle vendite. Il termine “spaghetti manga” ha origini più recenti, poiché è stato coniato a fine anni Novanta dalla casa editrice Comic Art, che in quel momento pubblica molti titoli di questo tipo. Al giorno d’oggi questa casa editrice ha chiuso i battenti, ma molte altre si stanno occupando della pubblicazione di manga italiani, come Kappa Edizioni, Tora Edizioni, Shockdom Edizioni, specializzata nei fusion manga grazie ad una collana dedicata al genere, e Mangasenpai, che pubblica *shōjo*, *shōnen*, *boy’s love* e *seinen*. Queste ultime due case editrici si sono spinte un po’ più in là, realizzando delle riviste contenenti esclusivamente manga italiani o europei, su imitazione delle più note riviste giapponesi, come *Shōnen Jump*, *Ribbon*, *Nakayoshi* e molte altre. La più rilevante in ambito *shōjo* è *Blush* di Mangasenpai, dove vengono pubblicati autori e autrici di questo genere. Nell’ultimo decennio si fanno strada altre autrici italiane dotate di uno stile molto più influenzato dal manga rispetto a Barbucci e Canepa, assorbendo in maniera molto più inten-

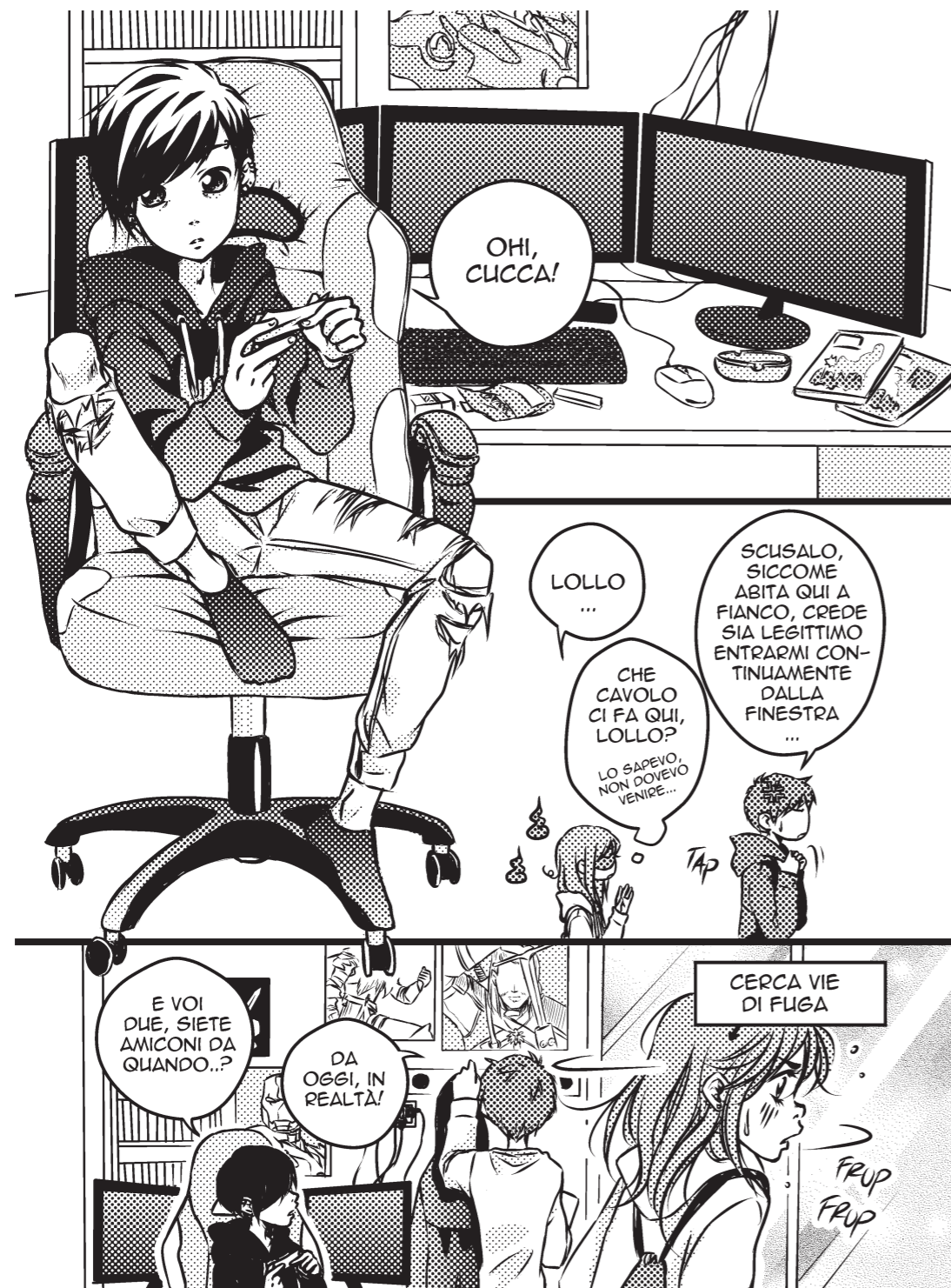
sa stilemi e narrazioni *shōjo*, due delle quali sono Elisabetta Cifone e Giulia della Ciana. Entrambe le opere sono disegnate seguendo la tecnica manga sia da un punto di vista grafico (occhioni grandi, vignette che seguono il flusso emotivo) che narrativo, sfruttando la struttura nipponica *ki-sho-ten-ketsu*, approfondita nel capitolo 5.



Fig. 7.13  
Elisabetta Cifone, *Ale & Cucca 1*,  
Kasaobake, 2016.



Fig. 7.14  
Giulia della Ciana, *Butterfly Effect*  
11, Mangasenpai, 2014.



Il manga italiano di Elisabetta Cifone, classe '92, si intitola *Ale & Cucca*. La storia tratta della preadolescenza vista attraverso gli occhi di due giovani protagoniste delle scuole medie, Alessia (Ale) e Veronica (Cucca). Le vicende delle due si svolgono tra casa e scuola, in una cittadina imprecisata dell'Emilia Romagna e affronta i temi più disparati: amicizia, primi amori, prime sigarette, gelosia, rapporto con i genitori, e l'autoleSIONISMO ed emozioni travolgenti, che trovano spazio in una storia che pone l'accento anche sulla necessità di assumersi le proprie responsabilità già da ragazzini. La scrittura punta all'immediatezza e alla mimesi, ricercata attraverso l'uso del gergo giovanile, e la condivisione di argomenti di discussione diffusi tra i giovani. L'autrice nelle tavole fa un uso perfetto della tecnica manga, sia dal punto di vista narrativo che grafico, caratterizzando i suoi personaggi con grandi occhioni e uso abbondante dei retini. Il punto di forza di quest'autrice è la rappresentazione della passionalità tipica degli anni delle medie, di quell'energia che porta a vivere qualsiasi situazione come se fosse questione di vita o di morte.

Un'altra opera interessante da questo punto di vista è *Butterfly Effect* di Giulia della Ciana (classe '93), edita da Mangasenpai dal 2015. L'opera è classificabile come *shōjo-ai*, ovvero tratta della relazione tra due ragazze, ma include molti altri temi. Le due protagoniste, Ania, introversa e dolce, e Stephanie, estroversa e decisa, diventano amiche al liceo, e affrontano le classiche problematiche che tutti hanno a quell'età, come scuola, prime cotte, compagnie di amici, genitori, ma l'autrice si sofferma in maniera molto minuziosa e precisa sulla costruzione delle personalità dei personaggi, mostrando vari punti di vista su come affrontare i vari problemi in cui si incappa a quell'età. Con l'avanzare dei capitoli, le due protagoniste scopriranno un forte sentimento d'affetto che provano l'una nei confronti dell'altra, sconvolgendo gli equilibri iniziali e le relazioni con gli altri personaggi. Il fumetto è ambientato a Roma, e l'autrice raffigura molti luoghi in maniera fedele. Sia *Ale & Cucca* che *Butterfly Effect* sono fumetti italiani che hanno assorbito fortemente l'influenza degli *shōjo*. Il loro stile grafico infatti, è in grado di avvicinare a sé un pubblico già familiare col manga, ma è in grado di fornire un legame più for-

Sopra, fig 7.15  
Elisabetta Cifone, *Ale & Cucca*,  
2016. Una tavola del quarto  
volume. Sono presenti retini,  
personaggi a figura intera e  
fondali bianchi, tipici degli *shōjo*.





Sopra, fig. 7.16  
Giulia della Ciana, *Butterfly Effect*,  
2015. Tavola del quarto volume.  
Momento di intesa tra Ania e  
Steph, le due protagoniste.

te col lettore, dati i continui riferimenti alla cultura, in questo caso, italiana o più in generale occidentale. Ad esempio, *Ale & Cuca* è ambientato in una scuola media, mentre *Butterfly Effect* è situato in un liceo artistico, luoghi più familiari per i lettori e le lettrici italiane rispetto alle suole giapponesi, dove i personaggi indossano divise e frequentano club scolastici dopo le lezioni. Dietro allo stile dolce, ai grandi occhioni luminosi e alla giovane età dei personaggi si nascondono tematiche più impegnative, come autolesionismo, bullismo, accettazione di sé stessi, molto interessanti per un pubblico di giovani adulti. Questi argomenti prendono ispirazione da altri shōjo giapponesi molto noti anche in Italia, come *Nana*, *Kodomo no Omocha* (*Il giocattolo dei bambini*).

Entrambe le opere e altri shōjo italiani non trattati in questo elaborato stanno avendo un buon successo tra il pubblico italiano, e di recente le rispettive case editrici hanno iniziato ad esportarle all'estero, in particolare in Francia e Spagna. I *global manga* e le opere più *fusion* si stanno adattando al tessuto sociale occidentale in modo molto interessante, nonostante siano in una fase ancora embrionale. Riescono a comunicare col lettore occidentale attraverso tematiche più interessanti e complesse rispetto alle produzioni più classiche, e grazie allo stile grafico ispirato al manga riescono ad avere sul pubblico due ulteriori effetti: uno è quello del fascino verso l'altro, l'esotico, il secondo è l'effetto nostalgia per i lettori cresciuti col manga. Il dialogo tra le due culture si sta sviluppando anche da un punto di vista educativo e accademico: infatti, negli ultimi anni, sono nate diverse accademie e scuole di disegno e tecnica manga, come l'Accademia Europea di Manga o la Lucca Manga School, dove è possibile frequentare corsi di fumetto giapponese in maniera professionale.

# Conclusioni

Sia fumetto che manga si dimostrano due validi metodi di comunicazione visuale, che si sono sviluppati in modi diversi per via delle culture di appartenenza differenti, ma che sono entrati in contatto e si sono influenzati più volte dalla loro nascita. L'incremento delle vendite degli ultimi anni mostra come i fumetti siano un media apprezzato e riconosciuto da lettori e lettrici di diverse fasce d'età, permettendogli di uscire da quell'aura di prodotto infantile e banale.

I dati di vendita dei fumetti in Europa mostrano come sia cambiata la situazione: in Italia, ad esempio, i fumetti sono stati protagonisti assoluti all'interno del mercato nel 2021. L'AIE, Associazione Italiana Editori, ha dichiarato che dal 2020 si è registrato un vero e proprio boom dei fumetti, soprattutto grazie ai manga, con 11 milioni di copie vendute nel circuito librario, aggiudicandosi il primo posto nella categoria di libri più venduti dagli italiani. Un +134% rispetto al 2020, che aveva invece chiuso con 4,7 milioni di copie vendute.

I manga e gli *shōjo* hanno contribuito a rendere il mercato del fumetto più dinamico e grazie alle particolari caratteristiche grafiche e narrative rappresentano quanto ciò di più lontano, diverso, "altro" c'è rispetto al fumetto occidentale.

In questo tipo di narrazione la dimensione emozionale, assume un ruolo di primaria importanza: essa avvolge e coinvolge le lettrici e i lettori in una spirale di sentimenti, situazioni intense e personaggi carismatici che ruotano intorno alle più basilari priorità giovanili quali l'amore, l'amicizia, la percezione che gli altri possono avere della propria persona, i modi in cui il singolo possa riuscire a superare le avversità della vita, sia all'interno di dinamiche nel gruppo dei pari (come ad esempio accade nelle storie ambientate a scuola) sia nel rapporto conflittuale, spesso ben rappresentato, tra giovani e adulti. L'immedesimazione, la proiezione e l'identificazione e il ruolo di insegnamento sono i meccanismi portanti del coinvolgimento per i manga (cfr Pellitteri). Le innovazioni delle autrici giapponesi, riscontrabili in vari aspetti come occhi grandi, risalto delle emozioni e del mondo interiore col passare del tempo sono diventate modalità assorbite nei manga più in generale. Nonostante lo *shōjo manga* sia un *target* di minor portata rispetto ad altri, come lo *shōnen*, l'estetica della forma e

del contenuto coltivati all'interno delle sue pagine sono diventate caratteristiche distintive nei manga, sia in Giappone che all'estero. Di conseguenza, poiché il manga sta diventando un prodotto sempre più globale, gli stilemi che vengono penetrati di più nell'immaginario occidentale sono quelli degli shōjo. Una delle possibilità di evoluzione del fumetto in Occidente è rappresentata da fenomeni come i global e i fusion manga che dagli anni Duemila uniscono stilemi e narrazione giapponese ad ambientazioni e caratteristiche del fumetto euroamericano. Le ibridazioni tra i due media vengono effettuate sia da grandi case editrici come Disney Italia (*W.I.T.C.H.*), Bonelli, Dargaud, Soleil che da realtà più contenute che si ispirano in modo più intenso al manga, come Shockdom, Mangasenspai, Beccogiallo, Tora edizioni e Tatailab. In questo clima di fermento, nuove tendenze emergono in Occidente. Negli USA alcuni editori da qualche anno tendono al meticcio di autori e contenuti, poiché assegnano la realizzazione di storie supereroiche (come quelle dell'*Uomo Ragno*) ad autori giapponesi, europei, cinesi, malesi o indiani; e, di contro, appaiono con sempre più frequenza, a partire da Adam Warren, disegnatori statunitensi impegnati in storie manga. In Francia, nel 2006, il direttore editoriale Yves Schlirf ha lanciato per il grande editore Dargaud Cosmo, una linea di fumetti che miscela autori e stili della bande dessinée, dei comics e dei manga. Anche in Spagna e Russia, vari autori pubblicano dal 1998 euromanga, come accade in Italia e in Germania. La nascita di scuole e accademie di fumetto e di disegno in tecnica manga sono sintomo che in Occidente il manga sta penetrando sempre di più nell'immaginario pop degli appassionati di fumetti. Un'altra tendenza di ibridazione riguarda alcuni disegnatori europei che riescono a concretizzare la propria volontà di andare in Giappone per lavorare in qualità di animatore/illustratore/fumettista. Alcuni di questi sono Laura Anselmino, traduttrice e fumettista, Roberto Ferrari, che ha lavorato a serie come *Yat-taman*, *Macross*, *Casshern*, Carlo Thomas Lai che per anni ha disegnato manga e illustrazioni con Yumiko Igarashi, cocreatrice di Candy Candy e Marco Albiero, illustratore e *character designer* di *Sailor Moon*, *Tōkyo Mew Mew*, *Saint Seiya* e molti altri. Se in Occidente i *global manga* iniziano ad avanzare, in Giappone sono ancora pochi i titoli che ci arrivano, come ad esempio il già citato *Radiant*. Questo probabilmente perché

la loro tradizione editoriale è molto forte e riesce a soddisfare ogni gusto esistente senza bisogno di guardare altrove. Tuttavia, sin dagli anni Sessanta, alcune case editrici giapponesi di rilievo, come la Kodasha, hanno acquistato i diritti di Marvel e DC per la pubblicazione di comics americani come *Spiderman*, *Batman* e via discorrendo. Il fascino dei supereroi americani ha colpito da subito l'immaginario nipponico, tanto da produrre un altro tipo di opere ibride, come *Bat-Manga* del 1966, pubblicato da Shōnen Gahōsha, iniziando a pubblicare fumetti ibridi in "stile manga". Il processo di ibridazione tra manga e fumetto è ancora in una fase embrionale, ma è proprio tra Occidente e Oriente, vi è la possibilità di nuove forme di comunicazione, che allo stesso tempo si rinforzano e si distaccano dalla tradizione per creare un futuro per il fumetto. Si può considerare come la fase iniziale di una comunicazione visuale tra i linguaggi dei due media. Sebbene oggi i *global manga* o le opere più *fusion* non convincano ancora tutto il pubblico, è possibile che l'ibridazione – ora dettata dalle mode e dall'affermazione di un gusto esotico, in reazione alla consuetudine di linguaggio del fumetto europeo – nel medio o nel lungo termine si sarà così ben sedimentata tra i lettori delle nuove generazioni che forse nessuno dei lettori del futuro avrà più memoria delle tappe di assorbimento del manga in Europa, dalla fase di scoperta a quella di interiorizzazione, da quella di riproduzione a quella, terminale, di autonoma creolizzazione (cfr Pellitteri 2008). Negli ultimi anni, i fumetti ibridi, figli degli shōjo, non solo hanno influenzato il mondo del fumetto, ma stanno cominciando a ritagliarsi uno spazio anche in altri ambiti del design, come la moda e la pubblicità. Spesso le illustrazioni in "stile manga" vengono utilizzate come stampe per capi sia dell'alta moda (come Gucci) che del *fast fashion* (come Shein o Bershka). Gli anime, invece, ispirati alle versioni cartacee entrano in gioco in alcune pubblicità, come ad esempio nello spot del profumo Gucci Flora, dove abbondano i riferimenti a *Pretty Guardian Sailor Moon*. La capacità dei questi nuovi ibridi di entrare in altri ambiti mostra la notevole trasversalità di questo linguaggio in continua evoluzione. Dunque, non esiste un modo giusto o sbagliato nel mondo del fumetto. Il fumetto non ha nulla di meno del manga e viceversa. Nonostante le loro diversità culturali e storiche, nello spazio generato "tra" di loro vi è la possibilità di nuove forme di comunicazione visuali per il futuro.

# Indice delle figure

## Capitolo 1

### In copertina:

Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> , pag. 202-203, 1993.	12
1.1 Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> , pag. 212, 1993.	15
1.2 Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> , pag.9, 1993.	19
1.3 Katsushika Hokusai, alcuni schizzi di <i>Hokusai Manga</i> , 1814-1878.	21
1.4 Osamu Tezuka, anni Settanta.	24
1.5 Osamu Tezuka, <i>Shin Takarajima (La nuova Isola del Tesoro)</i> , 1947.	24

## Capitolo 2

### In copertina:

<i>Everything's Archie</i> #118, 1969.	28
Mike Costa & Stacey Lee, <i>Amazing Spider-Man</i> #1, 2015.	28
Dick Giordano & Matt Baker, <i>Love Romance</i> #92, 1961.	28
Angela e Luciana Giussani, <i>Diabolik</i> , 1962.	28
Joe Oriolo, <i>Felix the cat</i> #70, 1956.	28
Jorge Jiménez, illustrazione di Superman, 2020.	28
Haruichi Furudate, <i>Haikyuu!! (Haikyuu!! L'asso del volley)</i> , 2013.	28
Io Sakisaka, <i>Ao Haru Ride (A un passo da te)</i> , 2011.	28
Inio Asano, <i>Solanin</i> , 2005.	28
Masashi Kishimoto, <i>Naruto</i> , 1999.	28
Katshuiro Otomo, <i>Akira</i> , 1982.	28
Osamu Tezuka, <i>Astroboy</i> , 1962.	28
2.1 Dettaglio di una copertina di <i>Superman</i> , DC Comics, John Byrne nel 1980.	30
2.2 Dettaglio di <i>Corto Maltese</i> di Hugo Pratt, 1967.	30
2.3 Dettaglio di Snoopy e Woodstock della striscia <i>Peanuts</i> di Charles M. Schulz.	30
2.4 Dettaglio di una copertina di <i>Flash Gordon</i> , di Alex Raymond, 1934.	31
2.5 Dettaglio di una copertina di <i>Dylan Dog</i> , di Sergio Bonelli Editore.	31
2.6 Copertina di un volume di <i>Young Romance</i> , issue #149.	31
2.7 Fujiko F. Fujio, <i>Doraemon</i> , Shōgakukan, 1969.	33
2.8 Akira Toriyama, <i>Dragon Ball</i> , Shueisha, 1984.	33

2.9 Kyoko Mizuki e Yumiko Igarashi, <i>Candy Candy</i> , Kodansha, 1975.	33
2.10 Kentaro Miura, <i>Berserk</i> , Hakusensha, 1989.	34
2.11 Toriko Chiya, <i>Clover</i> , Shūeisha, 2005.	34
2.12 Keiko Takemiya, <i>Il poema del vento e degli alberi</i> , Shogakukan, 1976.	34

### Capitolo 3

#### In copertina:

<i>Romantic Adventures</i> #129, 1962.	38
<i>L'art de vivre de Bécassine</i> , anni Trenta.	38
<i>La semaine de Suzette</i> #6, anni Sessanta.	38
<i>Wonder Woman</i> , vignetta degli anni Settanta.	38
<i>Archie Comics</i> , Vignetta degli anni Sessanta.	38
Moto Hagio, <i>Pō no Ichizoku (Il Clan dei Poe)</i> , 1972.	38
Macoto Takahashi, illustrazione degli anni Sessanta.	38
Machiko Satonaka, <i>Pia no Shozo</i> , 1964.	38
Osamu Tezuka, <i>Ribon no Kishi (La principessa Zaffiro)</i> , 1953.	38
3.1 Dettagli di <i>Poe no Ichizoku (Il clan dei Poe)</i> di Moto Hagio, 1972.	41
3.2 Dettagli di una pagina di <i>Young Romance</i> n.158 degli anni Sessanta.	41
3.3 Una pagina di <i>Little Nemo in Slumberland</i> di Winsor McCay	43
3.4 Una striscia di <i>Steve Canyon</i> di Milton Caniff.	45
3.5 Copertina del n. 40 di <i>Archie Comics</i> , di settembre 1944.	47
3.6 Copertina <i>Young Love</i> n.40 del 1963.	47
3.7 Pagina interna di <i>Look before you love</i> n.137 del 1972.	49
3.8 Copertina <i>Young Romance</i> n. 35 del 1954.	49
3.9 Copertina di <i>Daredevil</i> di Frank Miller & Klaus Janson.	51
3.10 Les chansons de Bécassine, anni Venti.	53
3.11 Copertina di <i>La Semaine de Suzette del 1929</i> .	54
3.12 Copertina di <i>La Semaine de Suzette del 1959</i> .	54
3.13 Copertina del <i>Corriere dei piccoli</i> del 1911.	57
3.14 Salame coi piedi di <i>Cocco Bill</i> , di Benito Jacovitti.	58
3.15 Guido Crepax, <i>Valentina</i> , 1965.	59

3.16 Una pagina di <i>Valentina Mela Verde</i> , del 12 ottobre 1969.	60
3.17 Una pagina di <i>Valentina Mela Verde</i> , del 12 ottobre 1969.	60
3.18 <i>Corriere dei piccoli</i> del 1982 con Lady Oscar in copertina.	62
3.19 Illustrazioni dell' <i>Ehon Genji Monogatari</i> , gennaio 1751.	65
3.20 <i>Tokyo Puck</i> del 15 aprile 1905, disegnata da Rakuten Kitazawa.	66
3.21 Illustrazione di Takehisa, degli anni Venti.	68
3.22 Illustrazione di Jun'ichi Nakahara, anni Trenta.	69
3.23 Illustrazione di Jun'ichi Nakahara, anni '50.	70
3.24 Illustrazioni di Macoto Takahashi, anni Sessanta.	71
3.25 Illustrazioni di Macoto Takahashi, anni Sessanta.	71
3.26 Illustrazione di Macoto Takahashi, 1972.	72
3.27 Illustrazione di Yumiko Igarashi, 1982.	72
3.28 Illustrazione di Arina Tanemura, 2008.	72
3.29 <i>Ribon no Kishi (La Principessa Zaffiro)</i> di Osamu Tezuka, 1953.	74
3.30 Una pagina di <i>Ribon no Kishi</i> .	75
3.31 <i>Il clan dei Poe</i> di Moto Hagio, 1972	77
3.32 <i>Il poema del vento e degli alberi</i> , di Yumiko Igarashi, 1976.	77
3.33 <i>Le Rose di Versailles</i> di Ryoko Ikeda, 1972.	77
3.34 <i>Candy Candy</i> di Yumiko Igarashi, 1972.	77
3.35 <i>Una ragazza alla moda</i> di Waki Yamato, 1975.	77
3.36 Copertina del primo numero di <i>Paradise Kiss</i> , di Ai Yazawa, 1999.	78
3.37 Mitsuteru Yokoyama, <i>Sally la maga</i> , 1966.	81
3.38 <i>Pretty Guardian Sailor Moon</i> di Naoko Takeuchi, 1991.	82

### Capitolo 4

#### In copertina:

Stan Lee e John Buscema, disegni di <i>How to Draw Comics: The Marvel Way</i> , 1978.	86
Hikaru Hayashi, disegni di <i>Character Design. Progettazione dei personaggi</i> , 2012.	86
4.1 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , 1993.	89
4.2 Hayashi Norio e Oshima Yasuichi, <i>Oyako-deka</i> , anni Ottanta	90
4.3 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , pag. 51, 1993.	91

4.4 Stan Lee e Jhon Buscema, <i>How to draw Comics: The Marvel Way</i> , 1978.	93
4.5 Autori vari, <i>Autore di manga in un anno. Corso di fumetto per principianti</i> , 2003.	93
4.6 Arina Tanemura, <i>Full Moon wo sagashite (Full Moon- Canto d'amore)</i> , 2002.	95
4.7 Betty Cooper, uno dei personaggi principali di <i>Archie Comics</i> .	95
4.8 N. Cohn, <i>The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language</i> , 2019.	96
4.9 Disegni tratti da <i>Proporzioni e canoni anatomici</i> . 2012.	99
4.10 Disegni tratti da <i>How to draw comics the Marvel Way</i> , di Lee e Buscema.	100
4.11 Pose dinamiche secondo Lee e Buscema.	101
4.12 Le "22 vignette che funzionano sempre" di Wallace Wood.	102
4.13 Fisicità di Sailor Jupiter, di <i>Pretty Guardian Sailor Moon</i> (1991).	103
4.14 Fisicità di Wonder Woman (1995).	103
4.15 Una tavola di <i>Tsubaki-cho Lonely Planet</i> di Mika Yamamori, 2015.	105
4.16 Tavola di <i>Versailles no Bara, (Le rose di Versailles)</i> , di Ryoko Ikeda, 1972.	106
4.17 Katshuiro Otomo, vignetta di <i>Akira</i> , 1982.	108
4.18 Tavola di <i>Fruits Basket</i> di Natsuki Takaya, 1998.	109
4.19 Una pagina di <i>Young Love</i> del 1960.	110
4.20 Esempi di onomatopée tratti da vari numeri di <i>Archie Comics</i> e <i>Young Love</i> .	113
4.21 Onomatopée "Slùpt" in <i>Cocco Bill</i> , 1965.	114
4.22 Onomatopée "Plact" in <i>Cocco Bill</i> , 1965.	114
4.23 Esempio di onomatopée <i>shiiin</i> .	115
4.24 Izumi Tsubaki, <i>Gekkan Shōjo Nozaki-kun (L'assistente del mese)</i> , 2011.	116
4.25 Eichiro Oda, <i>One Piece</i> , 1997.	117

## Capitolo 5

### In copertina:

Jim Davis, striscia di <i>Garfield</i> , 1996.	120
Ron Cacace, <i>Betty and Veronica friends forever</i> , 2022.	120
Dan Mishkin, Don Heck, un panel di <i>Wonder Woman #323</i> , 1984.	120
Naoko Takeuchi, <i>Pretty Guardian Sailor Moon</i> , 1991.	120
Izumi Tsubaki, <i>Gekkan Shōjo Nozaki-kun</i> , 2011.	120
Yumiko Igarashi, <i>Georgie</i> , 1982.	120
Rumiko Takahashi, particolare di <i>Ranma 1/2</i> , 1987.	120

5.1 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , pag. 66, 1993.	122
5.2 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , pag. 73, 1993.	124
5.3 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , pag.75, 1993.	125
5.4 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , pag.75, 1993.	125
5.5 Scott McCloud, <i>Understanding comics</i> , pag.76, 1993.	126
5.6 Frank Miller, <i>The Dark Knight</i> , 1986.	128
5.7 Frank Miller, <i>The Dark Knight</i> , 1986.	128
5.8 Osamu Tezuka, <i>Shin Takarajima (La nuova isola del tesoro)</i> , 1947.	129
5.9 <i>Versailles no Bara (Le Rose di Versailles)</i> di Ryoko Ikeda, 1972.	131
5.10 Esempi di vignette aperte e vignette chiuse. Illustrazione mia.	132
5.11 Masami Tsuda, <i>Kareshi Kanojo no jijō (Le situazioni di Lui &amp; Lei)</i> , 1996.	133
5.12 Vignetta macro. Illustrazione mia.	134
5.13 Vignetta mono. Illustrazione mia.	134
5.14 Vignetta micro. Illustrazione mia.	134
5.15 <i>Cheryl Blossom: It's Her Kiss page</i> by Holly G! and Rudy Lapick, n.23, 1999.	137
5.16 Una tavola di <i>My little monster</i> , Robico, 2008.	138
5.17 <i>Hanayori Dango</i> (lett. <i>Ragazzi anziché i fiori</i> ), di Yōko Kamio 1992.	140
5.18 Izumi Tsubaki, <i>Gekkan Shōjo Nozaki-kun (L'assistente del mese)</i> 2011.	145
5.19 <i>Marmalade Boy (Piccoli problemi di cuore)</i> di Wataru Yoshizumi, 1992-1995.	149
5.20 Rumiko Takahashi, <i>Ranma 1/2</i> , 1987.	150
5.21 Reiko Yoshida e Mia Ikumi, <i>Tokyo Mew Mew</i> , 2000.	150
5.22 Striscia di <i>Calvin &amp; Hobbes</i> di Bill Watterson.	154
5.23 Vignetta di <i>Spiderman</i> , tratta da <i>L'Uomo Ragno Classic</i> , Edizioni StarComics.	156
5.24 <i>World of Archie - comic double digest</i> , 2017.	158
5.25 Melanie J. Morgan, <i>Archie Goodbye Forever</i> , 2011.	159
5.26 Mark Waid e Fiona Staples, <i>Archie volume one</i> , 2015.	159

## Capitolo 6

### In copertina:

George Perez, <i>Wonder Woman vol. 1</i> , 1987.	162
W. M. Marston e H. G. Peter, <i>Wonder Woman #23</i> , anni Quaranta.	162

Tavola interna di George Perez, <i>Wonder Woman vol. 1</i> , 1987.	162	7.4 Luca Enoch, <i>Gea n.1</i> , 1999.	195
Vignetta di Wonder Woman, anni Quaranta.	162	7.5 Luca Enoch, una pagina di <i>Gea</i> , 1999.	195
Illustrazione di Wonder Woman, DC Comics, anni Settanta.	162	7.6 Mirka Andolfo, <i>Sweet Paprika</i> , 2021.	196
Due tavole di <i>Versailles no Bara</i> , di Ryoko Ikeda, 1972.	162	7.7 Barbucci e Canepa, copertina di <i>W.I.T.C.H. 1</i> , 2001.	199
Ryoko Ikeda, Poster in allegato al settimanale Margaret n°42, 1974	162	7.8 Yōko Kamio, copertina di <i>Hanayori Dango</i> , 1992.	199
Ryoko Ikeda, copertina n°2 di Versailles no Bara, ed. Margaret Comics, 1972.	162	7.9 Naoko Takeuchi, poster di <i>Pretty Guardian Sailor Moon</i> , 1991.	199
6.1 Ryoko Ikeda, copertina per il settimanale <i>Margaret</i> n° 13 del 1973.	165	7.10 Barbucci e Canepa, concept art di tutti i membri delle <i>W.I.T.C.H.</i> , 1999.	199
6.2 Ryoko Ikeda, Lady Oscar in una copertina di <i>Margaret</i> n°6 del 1973.	166	7.11 Barbucci e Canepa, prime pagine del primo volume di <i>W.I.T.C.H.</i> , 2001.	200
6.3 Ryoko Ikeda, una pagina di <i>Versailles no Bara</i> , 1972.	167	7.12 Barbucci e Canepa, trasformazione delle cinque streghe.	201
6.4 Ryoko Ikeda, <i>Versailles no Bara</i> , 1972.	169	7.13 Elisabetta Cifone, <i>Ale &amp; Cucca 1</i> , Kasaobake, 2016.	203
6.5 Ryoko Ikeda, <i>Versailles no Bara</i> , 1972.	171	7.14 Giulia della Ciana, <i>Butterfly Effect 11</i> , Mangasenpai, 2014.	203
6.6 George Pérez, <i>Wonder Woman</i> , 1987.	175	7.15 Elisabetta Cifone, <i>Ale &amp; Cucca</i> , 2016. Una tavola del quarto volume.	204
6.7 George Pérez, <i>Wonder Woman</i> , 1987. Nascita delle Amazzoni.	177	7.16 Giulia della Ciana, <i>Butterfly Effect</i> , 2015. Tavola del quarto volume.	206
6.8 George Pérez, <i>Wonder Woman</i> , 1987.	178		
6.9 Immagine promozionale per l'artbook <i>Shirobara yo einen ni...</i> 1974.	182		
6.10 Copertina della rivista <i>Ms. Magazine</i> del 1972.	183		
6.11 Due vignette di <i>Wonder Woman</i> , anni Settanta ca.	183		
<b>Capitolo 7</b>			
<b>In copertina:</b>			
Luca Enoch, <i>Gea volume 3</i> , 1999.	186		
Alessandro Barbucci e Barbara Canepa, <i>Sky Doll 1</i> , 2000.	186		
Rossella Sergi, <i>Deep Scar 1</i> , 2018.	186		
Selina Giomarelli e Francesca Landi, <i>Loosers 1</i> , 2019.	186		
Giulia della Ciana, illustrazione di Butterfly Effect, 2018.	186		
Alessandro Barbucci e Barbara Canepa, <i>concept art</i> per Will di <i>W.I.T.C.H.</i> , 1999.	186		
Elisabetta Cifone, illustrazione di <i>Ale e Cucca 2</i> , 2016.	186		
7.1 Ron Cacace e Vincent Lovallo, <i>Bite Sized Archie #63</i> , 2022.	190		
7.2 Mark Waid e Fiona Staples, <i>Archie volume one</i> , 2015.	191		
7.3 Svetlana Chmakovat, <i>Dramacon</i> , 2005.	194		

# Bibliografia

## Testi storico-critici

### Antonazzo, Andrea

2015 «Da Spider-Man a Batman, le versioni manga dei supereroi americani». (<https://fumettologica.it/2015/07/supereroi-americani-versione-manga/>).

### Bacchetta, Alessandro

2010 «Valentina Mela Verde vol. 1». ([lospaziobianco.it/Valentina-Mela-Verde-Vol-1/](http://lospaziobianco.it/Valentina-Mela-Verde-Vol-1/)).

### Barbieri, Daniele

1991 *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.  
 1995 «Il fumetto in Italia».  
 2009 *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci.  
 2017 *Semiotica del fumetto*. Roma: Carocci.

### Berndt, Jaqueline

1994 *Manga no kuni* («Il paese dei fumetti»). Tōkyō: Kadensha.  
 2010 *Comics World & World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: International Manga Research Center.  
 2013 «Ghostly: 'Asian Graphics Narratives', Nonnonba, and Manga».

### Bonfà, Ileano

2018 «Paradiso Perduto - Le origini di Wonder Woman (Parte 3)». 20 luglio 2018. (<https://www.lospaziobianco.it/paradiso-perduto-le-origini-di-wonder-woman-par-te-3-di-3/>).

### Bouissou, Jean-Marie

2008 *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Arles: Picquier, (tr. it. *Il Manga: Storie e universi del fumetto giapponese*, Tunuè, 2011).

### Brienza, Casey

2015 *Global Manga. «Japanese» Comics without Japan?* London: Ashgate.



**Cohn, Neil.**

- 2013 *The visual language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential images*. Londra: Bloomsbury.
- 2014 «The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics».
- 2019 «The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language».

**Cordeschi, Francesco Milo**

- 2017 «L'affaire di Wonder Woman, come Hollywood sta raccontando il supereroi smo femminile».

**CSM Seisaku Linkai**

- 2002 *Ichinenkan de mangaka ni naru!* («Autore di manga in un anno. Corso di fumetti per principianti»). Tōkyō: Kishonen.

**Eco, Umberto**

- 1964 *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: Bompiani.

**Fiamma, Andrea**

- 2014 «Dai manga in Italia ai manga italiani: Cao, Filosa, Vanzella». (<http://www.fumettologica.it/2014/11/dai-manga-in-italia-ai-manga-italiani/>).

**François Jullien**

- 2014 *Contro la comparazione: Lo «scarto» e il «tra». Un altro accesso all'alterità*. Milano: Mimesis.

**Groensteen, Thierry**

- 2011 *Système de la bande dessinée*. Parigi: Puf.
- 2011 «La bande dessinée des filles». Neuviemeart. (<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article134>).

**Hart, Christopher**

- 2011 *Drawing Cutting Edge Comics*. New York: Watson-Guptill.

**Hayashi, Hikaru**

- 2012 *Character Design. Progettazione dei personaggi*. Milano: Euromanga Edizioni.

**Johnson-Woods, Tony**

- 2010 *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Londra: Continuum.

**Lee, Stan, e John Buscema**

- 1978 *How to Draw Comics: The Marvel Way*. New York: Simon & Schuster.

**Locatelli, Leone**

- 2020 «Alle origini dello Shoujo». (<https://heroica.it/alle-origini-dello-shojo/>).
- 2021 «W.I.T.C.H, intervista ai creatori». (<https://heroica.it/w-i-t-c-h-20-anni-barbucci-canepa-intervista/>).

**McCloud, Scott**

- 1993 *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- 2000 *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins.
- 2006 *Making Comics*. New York: HarperCollins.

**Melati, Pietro**

- 2022 «La morale della tavola». Il venerdì di Repubblica, 28 gennaio 2022.

**Natsume, Fusanosuke**

- 1997 *Manga wa naze omoshiroi no ka* («Perché i manga sono interessanti?»). Tōkyō: NHK Library.

**Pellitteri, Marco**

- 2007 «Sette parole chiave del fumetto in Italia». (<http://www.liberweb.it/upload/cmp/Liera/7-parole-chiave-fumetto.pdf>).
- 2008 *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*. Latina: Tunué.
- 2018 «Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods».

**Posocco, Cristian**

- 2005 *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*. Milano: costa & nolan.

**Rumor, Mario A**

- 2005 *Come bambole. Il fumetto giapponese per ragazze*. Latina: Tunué.

**Sarti, Davide**

- 2018 *Capire il manga. Caratteristiche grafiche e narrative del fumetto giapponese*. Caserta: La Torre.

## Fumetti oggetto della ricerca

### Schodt, Frederik L

2011 *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Pr.

### Suan, Stevie

2013 *The Anime Paradox: Pattern and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theatre*. Leida: Brill Academic Pub.

### Zingale, Salvatore

2016 *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*. Milano: FrancoAngeli.

### Barbucci, Alessandro, e Barbara Canepa

2001. *W.I.T.C.H.* Milano: The Walt Disney Company Italia.

### Chiya, Toriko

2005. *Clover*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *Clover*, Star Comics, 2005).

### Cifone, Elisabetta

2016. *Ale & Cucca*. Novara: Shockdom.

### Della Ciana, Giulia

2014. *Butterfly Effect*. Vercelli: Mangasenpai.

### F.Fujio, Fujiko

1969. *Doraemon*. Tōkyō: Shōgakukan,  
(tr. it. *Sei un vero amico Doraemon*, Star Comics, 2005).

### Golightly, Holly

999. *Cheryl Blossom No.23*. New York: Archie Comics.

### Igarashi, Yumiko

1995. *Candy Candy*. Tōkyō: Kōdansha,  
(tr. it. *Candy Candy*, Fratelli Fabbri Editori, 1980).

### Ikeda, Ryoko

1972. *Versailles no Bara*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *Le Rose di Versailles*, J-pop, 2020).

### Kamio, Yōko

1992. *Hanayori Dango*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *Hanayori Dango. Meglio i ragazzi che i fiori*, Panini Comics–Planet Manga, 2004).

### Makimura, Jun, e Shizuo Koizumi

1984. *Attacker You!* Tōkyō: Kōdansha,  
(tr. it. *Attacker You!*, Star Comics, 2003).

### Miller, Frank

1986. *Batman: The Dark Knight*. Burbank: DC Comics.

**Miura, Kentaro**

1989. *Berserk*. Tōkyō: Hakusensha,  
(tr. it. *Berserk*, Panini Comics–Planet Manga, 2021).

**Nidasio, Grazia**

1969. *Valentina Mela Verde*. Milano: Corriere della Sera.

**Obana, Miho**

1994. *Kodomo no omocha*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *Il giocattolo dei bambini–Rossana*, Love&pop, 2002).

**Ōtomo, Katshuiro**

1982. *Akira*. Tōkyō: Kōdansha,  
(tr. it. *Akira*, Panini Comics – Planet Manga, 2021).

**Pérez, George**

1987. *Wonder Woman Vol.1*. Burbank: DC Comics,  
(tr. it. *Wonder Woman volume 1*, DeAgostini, 2011).

**Robico**

2008. *Tonari no Kaibutsu–kun*. Tōkyō: Kōdansha,  
(tr. it. *My little Monster*, Edizioni BD – GP Manga, 2012).

**Romita, John**

1963. *Young Love #40*. New York: DC Comics.

**Takaya, Natsuki**

1998. *Fruits Basket*. Tōkyō: Hakusensha, (tr. it. *Fruits Basket*, Dynit, 2002).

**Takeuchi, Naoko**

1999. *Bishōjo senshi Sērā Mūn*. Tōkyō: Kōdansha,  
(tr. it. *Pretty Guardian Sailor Moon*, Star Comics, 2019).

**Tanemura, Arina**

2008. *Sakura Hime Kaden*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *La spada incantata di Sakura*, Panini Comics – Planet Manga, 2010).

**Tezuka, Osamu**

1953. *Ribon no Kishi*. Tōkyō: Kōdansha,  
(tr. it. *La principessa Zaffiro*, Jpop, 2020).

**Toriyama, Akira**

1984. *Dragon Ball*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *Dragonball*, Star Comics, 2012).

**Tsubaki, Izumi**

2011. *Gekkan shōjo Nozaki–kun*. Tōkyō: Square Enix,  
(tr. it. *L'assistente del mese*, RW Edizioni – Goen, 2021).

**Tsuda, Masami**

1996. *Kareshi Kanojo no jijō*. Tōkyō: Hakusensha,  
(tr. it. *Le situazioni di Lui & Lei*, Dynamic Italia, 2002).

**Waid, Mark, e Fiona Staples**

2015. *Archie. Volume one*. New York: Archie Comics.

**Watterson, Bill**

1985. *Calvin and Hobbes*. New York: Universal Press Syndacate.

**Woolfolk, Dorothy, e Nick Cardy**

1972. *Look before you love #137*. New York: DC Comics.

**Yazawa, Ai**

2000. *NANA*. Tōkyō: Shūeisha,  
(tr. it. *NANA*, Panini Comics – Planet Manga, 2020).

# Ringraziamenti

Finalmente sono giunta alla fine di questo percorso. Ringrazio la mia famiglia per avermi permesso di completare il mio percorso di studi. In particolare, grazie mamma per avermi sempre sostenuta e per aver creduto in me nei momenti in cui mi sentivo peggio. Grazie per avermi disegnato il Grillo Parlante di Pinocchio un'infinità di volte quando ero piccola. Penso sia stato anche grazie a questo piccolo gesto che ho cominciato a disegnare. Grazie papà per avermi fatto sentire tutte (e quando dico tutte non scherzo) sigle dei cartoni animati durante i viaggi in macchina e per i DVD di *Lady Oscar* che guardavamo ogni pomeriggio. Grazie a Giulio che, dopo avermi conosciuto in un surreale viaggio in Giappone, è rimasto al mio fianco, sostenendomi con tutto il suo affetto e incoraggiandomi ogni giorno. Ringrazio il mio relatore, Salvatore Zingale per avermi accompagnata nella stesura di questo elaborato. Ringrazio tutti i miei amici, quelli storici, quelli della palestra, quelli conosciuti in università, quelli conosciuti a lavoro, per essermi stati vicini anche con i gesti più piccoli, da una chiacchierata, a una passeggiata, a un allenamento, a una cena, a una partita a ping-pong. Un grazie anche a quelle persone che non ci sono più, che oggi sarebbero tanto contente per me. Insomma, ringrazio tutti quelli che non hanno mai smesso di credere in me e che non mi hanno mai giudicata per la mia passione, ma che anzi, mi hanno sempre stimolata ad andare avanti e a migliorare sempre di più.

«[...] Però, ecco... magari ricordare la strada che hai fatto per arrivare a questo punto ti aiuta a camminare col cuore più leggero».

– Zerocalcare, *L'elenco telefonico degli accolti*



**Alice Abbate**  
aliceabbate.sketch@gmail.com

Finito di stampare in aprile,2022