

DOSSIER DI RICERCA

Università degli Studi di Camerino
Scuola di ateneo Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
A.A. 2020/2021

Tesi di Laurea
Laureando: Alessio Marziali
Relatore: Carlo Vinti
Correlatore: Chris Rocchegiani

ALESSIO MARZIALI

Manga Visual Language (MVL)

INDICE

A. INTRODUZIONE	
A1. ARGOMENTO	8
1.1 Linguaggio visivo del Manga	9
B. RICERCA PRELIMINARE	
A1. AREA D'INTERVENTO	14
1.1 Le Icone	15
1.2 La Narrazione	23
1.3 Le Vignette	29
C. CASI STUDIO	
C1. MANGA	40
1.1 Riferimenti manga	41
C2. FUMETTO	92
2.1 Riferimenti fumetto	93
D. MANGA VISUAL LANGUAGE	
D1. REGOLE GENERALI	98
1.1 Senso di lettura	99
1.2 Gabbia Tipografia	100
1.3 Codice Visivo	104
D2. MOCKUP	106
2.1 Modelli	107
D. MANGA VISUAL LANGUAGE	
D1. REGOLE GENERALI	114
1.1 Senso di lettura	115
1.2 Gabbia Tipografia	116
1.3 Codice Visivo	118
D2. MOCKUP	120
2.1 Modelli	121

A

Introduzione

A1

ARGOMENTO

1.1 LINGUAGGIO VISIVO DEL MANGA



Il primo problema che si può riscontrare andando a leggere un manga, anche se magari si ha dimestichezza con il consono fumetto Europeo o Americano, è l'andare a capire come funziona la pagina che si ha sotto i propri occhi. Saremo subito catapultati fra vignette di tutte le taglie e le forme, cambi di prospettiva e di punto di vista, fra onomatopее grafiche che affollano la pagina e che possono far restare disorientato il lettore per via di questi simboli dal significato poco comprensibile come stalattiti di ghiaccio, goccioloni sulla tempia, torte alla crema che spuntano sullo sfondo come carta da parati,... Questi elementi, che possono risultare infantili e demenziali, non sono altro che alcuni dei moltissimi mezzi che i mangaka usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica, ovvero rendere percepibili le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi evitando che il testo scritto surclassi quello iconico (il manga, può essere comunque un vero chiacchierona, ma in generale privilegia i mezzi grafici per trasmettere le emozioni, piuttosto che lasciare questo compito alle nuvolette). In occidente, dove il soggetto individuale si vede al centro di tutto, la narrazione a fumetti fa del personaggio parlante il vettore fondamentale, se non l'unico, delle emozioni; nel manga, queste costellano l'intera situazione e i personaggi vi si immergono; è l'intera immagine che il mangaka realizza allo scopo di esprimere, a scapito del realismo, l'emozione del momento e la tonalità generale della scena. Non è più la nuvoletta a dirci cosa pensare dei sentimenti dei personaggi: è il disegno nella sua interezza che ci parla.

Per la società giapponese tutto è segno: lo sguardo, la gestualità, persino i rumori che accompagnano un'azione (segnalati in modo perfino infinitesimale). Esempio ne è lo scoppiettio di un ceppo che ci permette di percepire tutta l'atmosfera che avvolge

una scena, l'addove per l'occidentale si vede solo del fuoco, un semplice e insignificante elemento scenico. La pioggia nel manga può cadere in molti modi diversi, ai quali corrispondono altrettante onomatopее. Lo stesso silenzio ha una qualità significativa, infatti nei manga proprio per il silenzio c'è una precisa onomatopее (shiin o しいん), mentre in occidente diremmo, più prosaicamente "Non si sente niente". I giapponesi distinguono mille e un suono, là dove noi non ne udiamo che un indifferenziato brusio.

In occidente secondo il Vangelo, il verbo si fece carne, in altri termini ciò che la parola veridica esprime è la stessa realtà. In Giappone, la cultura pone in grande risalto l'empatia, denominata Hara de Wakaru e cioè comprendere con il punto vitale. Non è l'orecchio che decodifica e ordina, ma l'essere nella sua interezza, che percepisce, prova e sente. All'abilità oratoria i giapponesi preferiscono la sincerità di colui che non esiti a mostrare la verità del suo cuore. Tre primi ministri contemporanei, benchè con la fama di uomini forti, non hanno esitato a piangere in pubblico (le loro lacrime in occidente sarebbero forse percepite come una debolezza) e sono state prese, in Giappone, come una prova della loro capacità di provare a condividere i sentimenti umani (ninjo).

Nell'Arcipelago le emozioni mostrate senza imbarazzo sono prova di onestà, di qui la propensione dei mangaka ad utilizzare espedienti grafici, invece che testuali, per trasmetterle.

La seconda difficoltà in cui si può incappare è quella che, si verifichi una incapacità di distinzione dei personaggi, perchè si "assomigliano tutti", secondo la concezione occidentale, e nel quale le ellissi temporali e i cambi di scena sono indicati solo da segnali minimi, che spesso sfuggono ad un occhio inesperto.

Ciò che rende, inoltre, difficoltoso l' approccio critico verso il manga è anche la questione della classificazione dei generi. Causa principale di questa difficoltà di approccio è la nostra consuetudine nel ragionare unicamente in termini di generi narrativi, come si fa con il cinema o con la lettura. Siamo abituati dunque a chiedere, cercare, sfogliare fumetti, comici, drammatici, storici, fantascientifici, horror, pornografici e così via. E non ci accorgiamo magari che se noi compriamo proprio quel fumetto può essere anche perché chi l' ha realizzato l' ha pensato specificamente per noi. In Giappone, in particolare, la questione del pubblico di riferimento assume un' importanza decisiva. Kure Tomofusa dirà:

Alcuni anni fa un certo giornalista di un certo paese europeo sviluppato, venne a farmi visita per un servizio, con l' intenzione di chiedermi un parere sui fiorenti manga giapponesi.

Egli esordì affermando che i manga giapponesi si possono dividere in tre grandi gruppi: Keizai manga (manga economici), Ero manga (manga erotici) e Boryoku manga (manga violenti)... Io, oltre a rimanere sorpreso, mi resi conto che gli europei fraintendevano in tal modo i manga giapponesi; da lì mi rattristai.

A prescindere da ciò esistono infiniti stili del manga, anche se nel suo insieme devono sicuramente qualcosa alle innovazioni grafiche e stilistiche che si diffusero nelle riviste per bambini e adolescenti all' indomani della Seconda Guerra Mondiale, in particolare sotto l' influenza di Osamu Tezuka (Dio dei Manga).

Parlando ora della ricerca sfolta, possiamo dire che lo studio ha portato a dividere in tre classi quello che possiamo definire come linguaggio

visuale giapponese nel manga:

- 1- Le icone e gli elementi del manga;
- 2- L' analisi dei manga dal punto di vista narrativo (studio della sceneggiatura);
- 3- La forma e disposizione delle vignette in una pagina (conseguenti tecniche narrative/grafiche).

B

Ricerca preliminare

B1

AREA D'INTERVENTO



Partiamo dal presupposto di Jean-Marie Bouisson il quale afferma che i fumetti giapponesi cercano principalmente di far sentire e di stabilire un collegamento empatico che sia il più diretto possibile con il lettore. Questo è dato dal fatto che i manga sono strutturati per essere letti in fretta; è importante perciò che le immagini siano capaci di comunicare con immediatezza, e con una bassa percentuale di parti scritte (si cerca di raccontare soprattutto tramite immagini).

“Da questo fatto discende che un manga, più e oltre che leggersi, si coglie”

Cerchiamo dunque, per prima cosa, di definire che cosa sono le icone.

Le icone sono delle immagini che vengono utilizzate per rappresentare persone, animali, oggetti, luoghi, ecc; quando infatti disegniamo un oggetto, lo facciamo sotto forma di icona, a seconda di come lo rappresentiamo, più o meno realistico, esso sarà più o meno iconico. Si può parlare di icona anche per indicare i cosiddetti simboli; ovvero otterremo un simbolo nel momento in cui il significante e il significato sono correlati grazie a una convenzione e non perchè si assomigliano.

McCloud spiega che i fumetti sono composti da icone: ogni figura che viene tracciata sulla pagina, forma un qualcosa che nella nostra mente rimanda ad un dato significato, il quale diventa un elemento del fumetto. Queste sono le icone.

I manga sono particolarmente iconici e questo si può ipotizzare dal fatto che ciò sia dovuto al sistema di scrittura giapponese e al fatto che esso è un sistema di scrittura di tipo ideografico (Kanji); in altre parole la lingua giapponese scritta, si basa sulla continua associazione tra una data immagine, chiamata ideogramma, e un dato significato. Questo processo è

molto simile a ciò che avviene quando si legge un manga.

I manga sono quindi composti da una serie di simboli accostati tra loro (come la lingua giapponese di cui parleremo meglio nel capitolo della disposizione delle vignette in una pagina).

“Non le considero immagini...”

In realtà, non sto disegnando, ma sto scrivendo una storia utilizzando un particolare tipo di simboli”

Tezuka, il dio del manga, quando si trova a dover spiegare come rappresentare graficamente le emozioni dei personaggi, prima ne illustra la forma, poi sottolinea come esse andassero applicate per tutto il corso dell’ opera nello stesso modo, per dare unità al fumetto. Le espressioni grafiche vanno viste come una sorta di pattern da applicare di volta in volta su ciascun personaggio, come fossero delle particelle grammaticali fisse.

Tezuka sottolinea anche l’ importanza di avere un proprio stile originale come ad esempio adottare modelli più semplificati o modelli più realistici definiti gekiga. Tra uno stile e l’ altro, a cambiare non sono solo le proporzioni dei corpi e i dettagli presenti nel disegno, ma anche lo spessore delle linee e il tratto.

Tra le innumerevoli innovazioni è opinione comune e diffusa considerare Tezuka come il primo mangaka a produrre il “manga cinematografico” .

Introdusse questo nuovo modo di disegnare e comunicare per la prima volta in “New Treasure Island” , di cui vedremo la realizzazione più avanti, e nel quale riportò in maniera accurata tutte le tecniche cinematografiche del tempo. Moto Abiko creatore e disegnatore di Doraemon dirà “questo è un fumetto statico stampato su carta, ma questa

macchina sta correndo a tutta velocità! È come se io stessi guardando un film!” .

Tornando a parlare dell' icona in se, dello stesso pensiero di Tezuka è Nelson Cohn, il quale, le tratta come se fossero delle parti grammaticali che vengono applicate qua e là nel manga, sopra ai personaggi, come se fossero degli aggettivi per un nome. Cohn le chiama prefissi, ovvero le considera come delle parti grammaticali che si disegnano ai morfemi per caratterizzarli (in questo caso, sopra ai personaggi e al loro volto).

Le icone sempre secondo Cohn possono essere, anche delle suppletion. Quest' ultime non sono icone che si applichiamo al personaggio, bensì vanno a sostituire parti già presenti nel disegno: le pupille possono essere sostituite con dei cuori, da delle girandole, dal simbolo del dollaro o dello yen o da una fiamma che brucia di passione; al posto della bocca ci può essere un numero 3 che imita la forma di un musetto di un animale e così via.

Gli stessi occhi, che sono ritenuti rappresentativi dello stile manga, sono un' icona che funge da finestra sull' anima; la presenza di occhi esageratamente grandi non serve che ad aumentare ulteriormente l' empatia con il personaggio (questo vale specialmente per gli Shōjo manga) e come afferma Jaqueline Berndt:

Il manga contemporaneo è associato in tutto il mondo a personaggi dai grandi occhi, piuttosto che alla disposizione sofisticata delle vignette.

In effetti, primi piani di visi, e di occhi in particolare, giocano un ruolo importante nei manga, poiché vanno a facilitare l' identificazione emotiva da parte del lettore. L' iconicità del fumetto giapponese raggiunge probabilmente il suo apice nella raffigurazione delle figure umane, e in particolare

dei volti e con maggiore accortezza, come già detto, negli occhi, che sono il principale segno di umanità in un disegno. L' importanza degli occhi non si limita alla riconoscibilità o meno di un viso ma, pur partendo da questo ruolo chiave da essi rivestito, deve riuscire a comunicare la sua sfera interiore, il suo carattere, il suo stato emotivo (il Giappone, fumettisticamente parlando, è da molti riconosciuto come “il paese degli occhi grandi”). Tanto più un character deve essere empatico, tanta più cura e attenzione va posta nel disegno dei suoi occhi, che ne aumenta il grado di empatia.

Come osserva Frederick Schodt, gli occhi sono “una finestra sull' anima” . Ma come è iniziata questa consuetudine? Un' ipotesi ci viene fornita dallo stesso Schodt, il quale annota come gli artisti giapponesi, prima che l' arcipelago si aprisse ai contatti con l' Occidente, disegnassero gli occhi in maniera ben più realistica, stretti e affusolati: e come in seguito, grazie all' introduzione di nuovi canoni estetici e di nuovi ideali di bellezza di provenienza occidentale, la loro raffigurazione sia cambiata. Con questo affrontiamo un' altra domanda ricorrente che riguarda il volto dei personaggi che è nata fin dall' arrivo dei disegni animati nipponici: “ma perché hanno l' aspetto da occidentali?” . Errore gravissimo!!! I visi dei personaggi manga non cercano minimamente di apparire occidentali, non più di quanto non cerchino di apparire giapponesi. La loro funzione è stata perfettamente esplicitata da Roland Barthes: “ la faccia è soltanto la cosa da scrivere” . I volti minimalisti sono stati concepiti allo scopo di facilitare al massimo l' espressione grafica dei sentimenti e delle emozioni iscritte nei loro immensi occhi rotondeggianti.

Questi volti sono come degli schermi cinematografici, con occhi così grandi da aggirare qualsiasi realismo, quest' ultimi infatti, ricordiamo, non sono

altro che icone simboliche. La loro forza espressiva, sbarazzatasi di ogni dettaglio e di qualsiasi scrupolo a livello di natura estetica ne risulta rafforzata, suscitando l'empatia del lettore. Questo schermo permette non solo al mangaka di proiettarvi le emozioni, ma anche al giovane lettore di proiettarvisi. Per capire meglio il concetto di immedesimazione del lettore nel personaggio del manga dobbiamo far riferimento ad uno studio di McCloud, il quale spiega come gli esseri umani siano self-centered, ovvero tendano ad individuare forme e volti umani in qualsiasi disegno vagamente antropomorfo (è sufficiente vedere due puntini e una riga messa in un certo modo affinché un uomo pensi che quella sia una faccia). In altre parole, l'uomo tende a proiettare se stesso sul disegno.

Questo è il primo punto che permette l'identificazione tra noi e una figura bidimensionale che vediamo sulle pagine del manga. Il secondo punto riguarda invece il modo in cui percepiamo noi stessi e gli altri; come ci vediamo con gli occhi della nostra mente?

Semplice! A meno che non ci concentriamo intensamente, difficilmente ci immaginiamo in maniera realistica (ovvero come ci vedono gli altri), tendiamo invece a pensare a noi stessi in maniera vaga, percependo solo a grandi linee le nostre espressioni (visione semplificata del nostro volto); pertanto, ci risulta più facile immedesimarsi in disegni dai tratti semplificati perché è proprio così che noi ci immaginiamo nella nostra testa.

Osservando ora come vengono disegnati i volti dei personaggi dei manga più comuni, ovvero con volti che risultano puliti, depurati da ogni irregolarità e semplificati, tanto da sembrare minimalisti, capiamo, che essi permettono ad un qualsiasi lettore, un'immediata identificazione nel personaggio. Risulterebbe difficoltoso invece provare empatia verso

un'immagine estremamente realistica e ricca di dettagli (eccessivamente caratterizzata e che quindi il lettore dissocerebbe subito da se stesso perché troppo diversa).

Inoltre, per completare l'analisi facciale, troviamo la forma trianfolare del volto dei personaggi, che serve a lasciar spazio agli occhi e alla bocca, che vengono irrealisticamente ingranditi in quanto si fanno carico dell'espressione.

Tutto ciò ci porta a una distinzione che Posocco fa tra immagini iconiche-soggettivanti ed immagini realistiche-oggettivanti e alle dicotomie che ne conseguono.

La prima dicotomia trova applicazione direttamente nell'insieme dei personaggi, più precisamente nei loro volti. Il meccanismo psicologico è lo stesso visto in precedenza, un personaggio iconico consente l'identificazione del lettore, mentre al contrario un personaggio realistico, forte della tangibilità della sua caratterizzazione, rimarrà esterno, estraneo alla sua sfera emotiva. Dunque una raffigurazione con tratti realistici viene utilizzata, spesso, per la caratterizzazione delle nemesi o di personaggi ostili verso i quali il lettore deve essere immune da empatia; vi sono anche delle eccezioni, dove in alcuni casi un villain viene disegnato con uno stile iconico, nascosto dall'intenzione del disegnatore di rendere quel personaggio empatico, al fine di ottenere effetti drammatici.

Il lettore ritrova quindi nel manga ciò che lui prova ogni giorno, ossia la differenza tra il modo in cui percepisce se stesso (idealizzato, una semplice immagine della mente) e il modo in cui percepisce le persone intorno a se (persone che vede chiaramente come diverse da se, con volti riconoscibili e fortemente caratterizzanti, nei quali fa fatica ad identificarsi).

La seconda dicotomia è forse il caso più comune di differenziazione tra immagini iconico-soggettivanti e immagini realistico-oggettivanti ed è l' utilizzo di uno stile iconico nella raffigurazione degli esseri umani (in questo caso dei personaggi del fumetto giapponese), accostato all' iperrealismo di fondali e oggetti (case, palazzi, insegne pubblicitarie, oggetti comuni). Ciò permette l' identificazione dei lettori con i protagonisti della storia e crea in essi l' illusione di addentrarsi in prima persona in un mondo reale e sensorialmente percepibile. Il lettore non veste i panni del protagonista del fumetto, ma anzi tende a interiorizzare i personaggi in sé, nella sua vita quotidiana, condividendone così, ansie, gioie, obiettivi ed emozioni.

In poche parole i mangaka, dando un forte senso del luogo, cercano di richiamare le esperienze quotidiane dei lettori e far riaffiorire i loro ricordi sensoriali, portando la lettura ad un livello di coinvolgimento maggiore.

Per quanto riguarda i fondali, vi è una possibilità in più, ovvero la facoltà della loro omissione, inizialmente applicata, per lo più per risparmiare tempo, ma sviluppatasi poi, come scelta espressiva e comunicativa.

Per capirne l' importanza è utile fare un passo indietro, a ovest, negli anni 60 in Occidente, più precisamente in Europa, dove gli autori di fumetti preudevano riconoscimento artistico per i loro lavori e di conseguenza si riscoprì l' importanza dei fondali rifiutando la definizione di semplice contestualizzazione delle vicende. In occidente, così, l' omissione del fondale divenne un caso limite (produzioni economiche o umoristiche).

Al contrario in Giappone, dove la rivoluzione avvenne una decina d' anni prima e riguardò i lati narrativi e sociali del fumetto, più che l' aspetto grafico, l' omissione dei fondali finì con l' assumere

un significato e un' importanza narrativa profonda. L' assenza dello sfondo e talvolta dei contorni significa assenza di una contestualizzazione ambientale e trasporta i personaggi in una sorta di spazio ideale che favorisce l' interiorizzazione da parte del lettore, nei loro pensieri e nelle loro emozioni (l' applicazione maggiormente riuscita è negli shojo manga). Questo spazio descrittivo si trasforma in uno spazio simbolico, aspatiale e atemporale rendendo tutto ciò che lo circonda in un certo senso universale: in questo modo i pensieri e le emozioni dei personaggi acquistano ancora maggior risalto; senza ricorrere all' uso di parole o spiegazioni esplicite.

Dunque nei fumetti giapponesi non sempre si mostra il paesaggio o il luogo in cui si trova il protagonista, perchè lo scopo del manga non è quello di rappresentare realisticamente la realtà, bensì riprodurre realisticamente il modo in cui la viviamo. In alcuni momenti, infatti, tendiamo a essere immersi nei nostri pensieri, a chiuderci in noi stessi o a prestare grande attenzione a cosa abbiamo attorno, specialmente nei momenti in cui proviamo forti emozioni. La forma massima della rappresentazione soggettiva della realtà nel manga si può ottenere, dunque, con la sostituzione dello sfondo iperrealistico, che può avvenire in tre diversi modi:

Nel primo caso la vignetta non ha alcuno sfondo, esso rimane bianco, permettendo una forte identificazione in quanto l' occhio del lettore si focalizza solamente sul personaggio e sulla sua espressione e nei suoi pensieri;

Nel secondo, il fondale viene sostituito da effetti grafici che rispecchiano una emozione e quindi il protagonista viene catapultato in uno spazio ideale che rappresenta ciò che sta provando interiormente (questa tecnica che va a discapito del realismo si usa quando si vogliono rappresentare delle sensazioni forti come ad esempio felicità, paura, tristezza, ecc),

con questa tecnica vengono disegnati degli effetti grafici che rispecchiano le emozioni provate dal personaggio, coinvolgendo emotivamente il lettore; Nel terzo ed ultimo caso lo sfondo viene sostituito da linee di velocità dette path lines. L' utilizzo di questa tipologia di linee come fondali è un' altra caratteristica dei manga a cui si dà il nome di linee cinetiche di movimento soggettivo.

L' assenza dello sfondo e talvolta dei contorni stessi sulla vignetta significa assenza di una contestualizzazione ambientale e trasporta i personaggi in una sorta di spazio ideale che favorisce l' interiorizzazione da parte del lettore nei loro pensieri e delle loro emozioni.

Un particolare tipo di sfondo, come accennato prima, sono le linee cinetiche. Quest' ultime non sono solo una particolarità del fumetto giapponese, trattandosi di uno dei primissimi espedienti grafici escogitati dagli autori di fumetto, onde ricreare la suggestione del movimento. Tuttavia, in Giappone il loro uso fu assorbito e reinterpretato con una sensibilità del tutto particolare.

Grazie agli studi sulla fotografia e sul cinema paralleli allo sviluppo del fumetto, si scoprì che l' occhio umano, quando osserva degli oggetti in movimento non li percepisce nettamente, ma deformati, sfocati, scomposti come sporcati da linee parallele seguenti la direzione del movimento stesso. Nacque così l' idea di disegnare delle linee che seguissero e sottolineassero i movimenti degli oggetti e dei personaggi o ne ricreassero l' illusione: le linee cinetiche.

Il fumetto occidentale tende a disegnare le linee cinetiche più o meno accentuate nei pressi degli oggetti in movimento, tracciandone il percorso compiuto. La via intrapresa invece dai fumettisti giapponesi fu provare a dare spazialità alle linee cinetiche

tenendo conto della distinzione fra immagine a fuoco e immagine fuori fuoco (Il movimento è una cosa relativa, ogni movimento è sempre in rapporto a qualcosa di fermo).

Il disegnatore deve quindi decidere un punto fisso da cui osservare la scena e capire di conseguenza, cosa l' occhio del lettore deve percepire in movimento e cosa no, favorendo così l' identificazione del lettore col protagonista; la nostra ipotetica macchina da presa deve essere montata sul protagonista stesso, mostrando in movimento tutto ciò che è intorno a lui e creando così l' illusione di seguirlo, di muoversi assieme.

Una grande innovazione del manga, che ha aiutato a fare ciò, è stata l' invenzione del movimento soggettivo, che proietta il lettore in sella alla motocicletta lanciata a tutta velocità, nell' occhio del battitore che vede arrivare la palla verso di sé e tante altre; i disegnatori giapponesi hanno sostituito, all' astrazione iconica che privilegia uno sguardo dall' esterno, l' inserimento diretto del lettore nel cuore del movimento (nel fulcro dell' azione).

Loro sono stati i primi ad utilizzare massicciamente nelle tavole manga quello che in seguito è divenuto il principio dei videogiochi della categoria first person shooter (sparatoria in soggettiva).

Ci sono poi alcuni casi in cui l' autore decide di tenere fisso nello spazio il punto d' osservazione e dare l' illusione che i personaggi o gli oggetti si stiano muovendo all' interno di esso e dove i contorni degli arti dei personaggi non sono definiti, ma tratteggiati in quella che si pone come un' ideale fusione fra il disegno e la linea cinetica.

Un passo successivo avviene quando assistiamo a un non movimento vero e proprio, ma un improvviso scatto interiore del personaggio, come una sorta di emozione repentina. Un medium figurativo, questo, improntato spesso sul dinamismo proprio come il manga, che non poteva non appropriarsi e sottrar-

si di uno strumento formidabile e prezioso come le linee cinetiche, che danno al fumetto giapponese un indice di somiglianza con la realtà maggiore.

L' iconicità delle immagini del manga si manifesta ad ampio livello anche nei manga comici e umoristici. La comicità nei manga è una comicità fortemente grafica corporea, basata in gran parte sullo stesso impatto delle immagini.

L' anatomia dei personaggi nei manga, in linea con gran parte dell' arte illustrativa e pittorica giapponese, non si è mai data grandissima importanza alla verosimiglianza e al rigore delle anatomie, quanto piuttosto, si è data come obiettivo quello della loro attinenza verso i fini espressivi e comunicativi: sicché il corpo stesso si fa, ancora una volta, icona.

Dunque, nell' umorismo manga troviamo facce e corpi dei personaggi che si deformano e grazie a ciò vengono esagerate le emozioni improvvise: collera, imbarazzo, sorpresa (stile detto *super deformed* o *comical deformed*).

Questo stile, consiste in una specie di caricatura dei personaggi contraddistinta da corpi piccoli e tozzi, arti cortissimi, teste rotonde e sproporzionatamente grandi, racchiuso da un viso infantilizzato.

Il *super deformed* ha diverse applicazioni: può venire usato saltuariamente all' interno di fumetti non espressamente umoristici per stemperare l' atmosfera tramite piccoli stacchi farseschi o può essere scelto come stile base per manga dai contenuti giocosi o grotteschi.

In alcuni casi alcuni autori hanno escogitato un espediente opposto: è possibile ottenere un inaspettato effetto comico cambiando all' improvviso le fattezze di taluni personaggi in caratteri più realistici e abbelliti per indicarne un moto di narcisismo o vanagloria. Questo è quindi lo stadio terminale dell' iscrizione delle emozioni nel fisico dei personaggi, nel quale tutto il corpo diviene un' icona simbolica (tecnica utilizzata per mostrare che il

personaggio è in preda alle emozioni). Le figure sd sono la quintessenza di ciò che il manga cerca di fare: mostrare con tutti i mezzi, ma parlando il meno possibile, la verità più profonda di un personaggio, riuscendo ad essere una perfetta espressione della cultura giapponese.

Un caso interessante legato all' iconicità del personaggio è quello che ci viene offerto dalle opere di Adachi Mitsuru; molto abile nella gestione delle immagini iconiche, grazie alle quali riesce a creare una grafica fortemente comunicativa.

Egli realizza personaggi caratterizzati da volti e fisionomia altamente stilizzate e idealizzate come le maschere del teatro giapponese; egli crea dei personaggi tipo contraddistinti da un particolare carattere e ruolo e a ognuno di essi assegna un volto e determinate caratteristiche fisiche. In questo modo i lettori che già hanno avuto modo di conoscere i suoi lavori precedenti, nello sfogliare un suo nuovo manga, riconosceranno subito il ruolo e il carattere dei personaggi, semplicemente grazie alle loro sembianze. I volti minimalisti che hanno la tendenza ad assomigliarsi fra loro, vengono spesso differenziati dalle capigliature; infatti assediati ogni giorno dal fatto di dover costantemente decodificare ideogrammi che a volte differiscono fra loro solo per un minuscolo tratto, i lettori giapponesi non hanno bisogno, per distinguere due giovani, che di segni appena accennati.

Un' altra particolarità di Adachi riguarda la presenza del fondale che è limitata regolarmente a due, massimo tre vignette per pagina; questa è sia una necessità produttiva legata ai ritmi di pubblicazione delle storie, sia una scelta narrativa (la presenza di fondali eccessivamente realistici in tutte le vignette appesantirebbe eccessivamente la tavola; al contrario, dosando i fondali, otteniamo un certo equilibrio grafico).

Iconici sono anche i ballon, le nuvolette che escono dalla bocca dei personaggi. Il loro scopo è quello di rendere visibile qualcosa di immateriale come il suono. Natsume elenca le più ricorrenti tipologie di nuvolette di fumetto (specialmente europeo ed americano): quelle normali, usate nelle conversazioni; quelle a nuvoletta per i pensieri; quelle poligonali, che indicano voci elettroiche; quelle tremolanti, per le voci lugubri; quelle quadrate, di narrazione; e quelle irradianti, anch'esse usate per esprimere i pensieri. Il disegno del ballon influisce sul modo in cui viene percepito il testo contenuto al loro interno e le sue dimensioni, inoltre, influenzano il ritmo di lettura.

Ma forse ciò che distingue maggiormente i ballon dei manga da quelli degli altri fumetti, oltre al fatto che sono verticali e lunghi, è la loro assenza. In altre parole, nei fumetti giapponesi capita spesso che alcuni brevi dialoghi (soprattutto i pensieri), vaghino liberamente nella tavola, senza che ne sia delineato un contenitore. Questo equivale secondo Takahashi a una narrazione in prima persona, in quanto ci si trova faccia a faccia con i pensieri del protagonista e si è coinvolti nel suo flusso di coscienza.

Altra icona interessante è l'onomatopea, infatti avendo la lingua giapponese un sistema di scrittura ideografico, il concetto di immagine e quello di significato sono fortemente correlati. Apriamo ora una parentesi sullo studio delle onomatopee che sono allo stesso tempo parole e segni. L'analisi del ruolo dei suoni onomatopeici poggia sulle due diverse componenti da cui essi sono caratterizzati: una componente linguistica e una componente grafica. La prima componente è direttamente correlata all'idioma giapponese uno dei più ricchi di onomatopea al mondo; esso infatti possiede una particolarità che lo rende unico, ovvero la differenziazione in due macrogruppi distinti: le onomatopee che rappresentano i suoni divise in giseigo (擬音語) e

in giongo (擬音語) e le onomatopee che rappresentano azioni o stati d'animo dette gitaigo (擬態語).

Le prime hanno una natura analoga a quelle usate nella lingua occidentale, ovvero tentano di imitare fonicamente i versi o i rumori che devono comunicare: l'unica differenza è che, le onomatopee del gruppo giseigo descrivono i suoni prodotti da esseri umani e animali come ad esempio, Wanwan (ワンワン) l'abbaiare del cane; Nyan (ニャン) il miagolare di un gatto; Gabugabu (ガブガブ) il suono di quando una persona beve; mentre quelle giongo rappresentano suoni prodotti da oggetti inanimati per esempio, Gan! (ガン) il suono di un forte urto; Gorogoro (ごろごろ) il rombo di un tuono; Zaza (ザー) la pioggia che cade, eccetera.

I gitaigo sono, invece, una peculiarità della lingua giapponese, e vengono utilizzati per rendere a livello sonoro il senso del compimento di un'azione o la manifestazione di un particolare stato d'animo, e sono utilizzati di frequente nella lingua colloquiale. Per esempio, docki docki (ドニ・ドック) è l'onomatopea che si usa per indicare l'emozione di un personaggio, il battito frequente del suo cuore (nella lingua comune si può utilizzare nell'espressione doki doki suru, ovvero emozionarsi). Altri gitaigo possono essere kura kura (倉倉), per indicare il mal di testa; ira ira (怒り怒り) per indicare agitazione e nervosismo; kira kira (キラキラ) per luccichii e scintille e guru guru (ぐるぐる) per il girare attorno. Tuttavia l'onomatopea fonica più sorprendente e che si trova al di fuori di entrambe queste macrocategorie è l'onomatopea del silenzio, che viene indicata con shiin (しいん). Qual'è il suo scopo? Secondo Natsume, questa icona serve a dare una durata temporale alla vignetta che, in mancanza di onomatopee, verrebbe letta troppo in fretta e non si comunicherebbe correttamente l'atmosfera della scena.

Analizzando invece il ruolo delle onomatopee dal punto di vista grafico (ricordando che devono trasmettere un suono) in linea con la tradizionale calligrafia giapponese, si costituiscono veri e propri elementi decorativi, perfettamente integrati nella tavola e capaci di rendersi anche metafora dell'idea che devono comunicare. Ad esempio, l'onomatopea di un colpo potente e fragoroso sarà resa di grandi dimensioni e dall'aspetto imponente; invece, lo scrosciare dell'acqua scorgerà verso il basso seguendo le goccioline d'acqua.

1.2 LA NARRAZIONE



Studiare le caratteristiche delle trame dei manga può sembrare un compito arduo. Possiamo però iniziare da ciò che Otsuka dice a proposito della narrazione dei manga: egli sostiene che vi sia un' unica struttura che accomuna tutte le storie scritte, ossia la ricerca di qualcosa. Questo perché in ogni storia vi è un personaggio che cerca qualcosa o comunque a cui manca qualcosa (un oggetto, una capacità, un potere) e il cui scopo è ottenerlo.

Così è possibile rintracciare una struttura base di molti manga, che viene replicata in maniera sempre uguale; a parlarne fu già Osamu Tezuka nel suo manga daigaku (L' università del Manga) dove egli cita la struttura ki-sho-ten-ketsu, composta dalle seguenti parti:

1. Ki (起): Introduzione di un tema; si viene quindi introdotti alla storia, ai suoi temi e vengono inoltre forniti i dati principali;
2. Sho (承): Spiegazione del tema; dove si aggiungono altri dettagli e la trama si infittisce;
3. Ten (転): Esposizione di una tesi inaspettata; vi è il colpo di scena, un ribaltamento improvviso e imprevisto nella trama;
4. Ketsu (結): Conclusione.

Il ki-sho-ten-ketsu viene utilizzato per strutturare sia la trama dei singoli episodi, sia quella degli archi narrativi o di un' intera serie.

Questa struttura divisa in quattro parti risulta quindi differente dalla struttura europea, che è divisa invece in tre fasi: inizio, svolta e conclusione. Facendo un piccolo confronto fra le due strutture, si nota come lo schema giapponese trasmetta al lettore inesperto la sensazione di trovarsi di fronte a un' introduzione estremamente lunga. In realtà essa ha lo scopo di creare nel lettore un sentimento di partecipazione affettiva alla storia.

Nell' esempio riportato nella pagina successiva le prime due vignette sono introduttive, servono cioè

a presentare la situazione e i personaggi. Compare prima la maestra (personaggio nel quale il lettore si identifica) e in seguito compare un nuovo personaggio ovvero la sua alunna Chiyo. La svolta sta nel fatto che anche la bambina è lì per lo stesso motivo della maestra.

Nella seconda striscia di sinistra le prime due vignette sono caratterizzate da un dialogo dai toni divertenti, ma è la terza vignetta a contenere il colpo di scena: la bambina dopo aver fatto sfoggio dei propri piani per la cena, rigira la domanda alla maestra che si trova impreparata e imbarazzata davanti alla dedizione della sua alunna che sta mostrando verso il proprio compito. La conclusione dai toni comici lascia aperta la strada ad altre vignette.

Quella del ki-sho-ten-ketsu non è la sola struttura che si può applicare a una narrazione giapponese; diversa è la struttura che viene rintracciata da Stevie Suan in The anime Paradox, dove i suoi studi partono da una comparazione delle forme tradizionali del teatro giapponese (no, kabuki e bunraku) con gli anime più recenti; Suan sostiene che la stessa struttura che sta alla base delle trame delle opere teatrali venga utilizzata ancora oggi nella produzione di manga.

Quindi lo schema rintracciato da Suan è composto da tre fasi jo-ha-kyu:

1. Jo (序): Introduzione della trama.
2. Ha (破): Rottura del flusso della storia, la storia si fa interessante.
3. Kyu (急): Rapido finale che lascia una forte impressione nel lettore.

Questa struttura sembra non coincidere con la precedente ma Suan specifica che spesso la seconda parte del jo-ha-kyu, ossia lo ha, è doppia, se non addirittura tripla. Va sottolineato che lo ha è visto genericamente come una novità che rende interessante la storia piuttosto che come un plot twist

(Suan definisce lo ha tanto una svolta improvvisa quanto la comparsa di un nuovo personaggio).

Per questo possiamo affermare come la struttura del ki-sho-ten-ketsu, seppur diversa da quella dello jo-ha-kyu abbiano dei particolari che le fanno assomigliare. Ciò che cambia è il modo in cui si intende la "svolta" ; se nel ki-sho-ten-katsu si ritiene che la svolta sia un capovolgimento improvviso della trama, nello jo-ha-kyu essa è qualunque cambiamento che modifichi l' equilibrio raggiunto dalla situazione precedente.

In breve possiamo concludere che la principale differenza nella struttura di una narrazione giapponese consiste nel diverso bilanciamento degli avvenimenti, con una parte iniziale particolarmente lunga che permettere al lettore di identificarsi maggiormente. Altro tassello che riguarda il mondo della narrazione del fumetto giapponese è la classificazione dei generi che risulta molto difficoltosa per noi occidentali; causa principale di questa difficoltà di approccio è la nostra consuetudine nel ragionare unicamente in termini di generi narrativi, come si fa con il cinema o con la lettura. Siamo abituati dunque a chiedere, cercare, sfogliare fumetti, comici, drammatici, storici, fantascientifici, horror, pornografici e così via. E non ci accorgiamo magari che se noi compriamo proprio quel fumetto può essere anche perché chi l' ha realizzato l' ha pensato specificamente per noi. In Giappone, in particolare, la questione del pubblico di riferimento assume un' importanza decisiva. Ogni manga è pensato e realizzato per un pubblico particolare, distinto non soltanto in base alla fascia d' età, ma anche in base al sesso, all' occupazione e allo status sociale.

Per una sua corretta comprensione, quindi, il manga va analizzato tenendo conto in primo luogo l' audience cui è diretto e poi, una volta circoscritto

all' interno di questo campo, sarà possibile classificarlo secondo generi narrativi.

Possiamo quindi provare a dare due diversi metodi di classificazione per generi: quello basato sul pubblico di riferimento e quello basato sui contenuti narrativi.

Iniziamo con la classificazione esterna proprio perché essa si basa non su aspetti direttamente riscontrabili nel fumetto stesso, ma su un criterio che ne analizza l' ambiente a disposizione. Seguendo questo tipo di suddivisione possiamo individuare principalmente 5 macroaree: kodomo manga (fumetti per l' infanzia), shonen manga (fumetti per ragazzi), shojo manga (fumetti per ragazze), seinen manga (fumetti per giovani adulti o per adulti), redisu manga (fumetti per donne) e dojinshi (fumetti fatti da otaku per otaku).

Interessante è la questione dei seinen manga (o seimenshi) dove intorno agli anni 60 il governo giapponese, ostile alla loro diffusione e a un loro riconoscimento in quanto forma d' espressione culturale, esercitò delle pressioni sugli editori affinché evitassero pubblicazioni indirizzate ad un pubblico adulto. Fu così che venne escogitato un sotterfugio; nella dicitura seinen, si sostituì il kanji sei che dava al sostantivo il significato di adulto, con un omofono che gli conferì invece il significato di giovane.

Questo piccolo camouflage rese possibile la divulgazione di manga caratterizzati da una certa complessità narrativa.

Occorre, inoltre precisare che queste categorie non sono chiuse e inaccessibili, ma si attua fra esse un certo livello di intercomunicazione reciproca, in quanto vi è sempre una certa percentuale di lettori provenienti da un' altra fascia interessati verso opere teoricamente a essi non destinati.

Grazie a questo "scambio" di lettori, unito all' esperienza di certi autori che scelgono di provare a cimentarsi in generi diversi dai loro, si è gradualmente

generato un interscambio di codici emotivi fra un genere e l' altro (in particolare fra shonen manga e shojo manga), portando alcuni cambiamenti ed evoluzioni.

I kodomo manga sono caratterizzati da una grande semplicità e chiarezza, i disegni sono semplici e stilizzati, facilmente memorabili in quanto sprovvisti di particolari in eccesso.

L' impaginazione è lineare e regolare; i toni di grigio, del bianco e nero sono contrastati e privi di impegnative sfumature. Le storie vertono su situazioni fantastiche, spesso presentano animali antropomorfizzati come protagonisti o comprimari.

Kodomo è una parola giapponese che letteralmente vuol dire bambino; con questo il genere è appositamente creato tenendo in gran conto un' utenza composta appunto da bambini, motivo per il quale in questo genere sono del tutto assenti temi e spunti più appropriati per un' utenza adulta.

Gli shonen manga o manga adolescenziali, sono il corpus maggiore della produzione fumettistica giapponese. Questi manga osservano delle regole e sono formati da codici grafico narrativi fortemente caratterizzanti. Esagerazioni e rigonfiamento innanzitutto, e poi drammaticità, forte presenza di epos e pathos, grande importanza è data dall' appeal visivo.

I contenuti hanno come base principale il confronto fra io e gruppo (che si tratti di conflitto con la società quanto di auto sacrificio per il bene del collettivo) e sul tema della competizione, autentica croce e delizia dei giovani giapponesi. Negli shonen manga, l' esagerazione grafica e narrativa è come mai palese e palesata. I personaggi hanno anatomie molto pronunciate, che ne esaltano la virilità e la procacità. Il loro look è bizzarro, vistoso e fuori dal comune; le vignette iper-affollate di linee cinesiche e onomatopee sembrano circondare i protagonisti e ne

scandiscono un ritmo frenetico. I personaggi vivono ogni evento in maniera pressochè drammatica, lo rigonfiano della loro emotività, con toni drammatici e quasi epici mentre la narrazione va avanti.

Non molto spazio è dedicato al dialogo, mentre un ruolo predominante è riservato alle scene d' azione che sono iper-veloci e iper-coinvolgenti. Il leitmotiv della competizione si risolve nello scontro fisico, tanto che si tratti di una lotta per la salvezza del mondo, di sfide sportive o di faide amorose farcite da intricati triangoli.

Gli shojo manga, anch' essi manga adolescenziali, sono prodotti da mani femminili per un pubblico femminile, di conseguenza essi rivelano la loro femminilità nei contenuti, nella struttura narrativa, ma soprattutto nel gusto estetico e nell' impostazione grafica (gli shojo manga si rivelano l' esatto contrario dei maschilissimi shonen).

Nel caso di questo tipo di manga, ad essere amplificata è la composizione sentimentale, e ciò, graficamente, si traduce in una grande importanza data al disegno degli occhi dei protagonisti, che devono essere esageratamente grandi e contenere un riflesso molto marcato.

“Il look delle protagoniste è per molti versi estremamente esagerato.

Gli occhi grandi, fino a occupare quasi 1/3 del voto, con riflessi simili a stelle scintillanti nelle pupille, capelli biondi e ricci, gambe lunghe e snelle; sono donne occidentali idealizzate e nipponizzate, non hanno quindi naso alto e seni e fianchi abbondanti, come le vere donne occidentali.”

Questa tendenza all' idealizzazione dei sentimenti ha portato ad una progressiva eliminazione della fisicità, oltre che all' impossibilità di collocare le

protagoniste, di questo particolare manga, ad un determinato ceppo etnico, infatti esse sono esili e con corpi affusolati, eterei, quasi incorporei, all'opposto dei personaggi degli shonen, dove la fisicità straripante ne fa da padrone.

Caratteristica grafica degli shojo è la spiccata presenza in sostituzione dei fondali o in sovrimpressioni di essi, di motivi ornamentali, spesso floreali ed elementi decorativi e strutturali che manifestano metaforicamente gli stati d'animo e i pensieri dei personaggi.

Da un punto di vista diegetico il ritmo narrativo è lento, caratterizzato da pochissima azione e lunghi monologhi interiori. I temi trattati sono solitamente i drammi madre figlia, debutti nel mondo dello spettacolo o dello sport e storie d'amore. Particolare interessante è la gabbia di costruzione delle tavole, molto libera e irregolare, con vignette dalle forme più svariate e frequenti inquadrature a figura intera dei personaggi che spesso le travalicano fino a occupare lo spazio totale della pagina. La differenza quindi principale fra gli shonen manga e gli shojo, sta nell'estroversione dei primi e nell'introversione dei secondi.

I seinen manga sono facilmente riconoscibili e distinguibili dagli altri tipi di manga, così come i redisu manga, per il semplice fatto che sono privi di furigana (i segni fonico-sillabici utilizzati nei fumetti per ragazzi, onde facilitare la lettura degli ideogrammi). I seinen possono essere divisi in due categorie: la prima è visivamente la più sobria del panorama fumettistico giapponese, lo stile grafico e l'impostazione della tavola sono solitamente rigorosi e ordinati; persone e oggetti sono rappresentati in maniera realistica, dettagli riportati con minuziosità e cura verso i particolari. Le storie narrate tendono a essere aderenti alla real-

tà, spesso contraddistinte anche da finalità informative come nei casi, per esempio, di quei manga che narrano fatti storici di attualità, episodi di vita quotidiana, la nascita di una pietanza o di una tradizione, e così via. Questo non significa affatto che i seinen manga siano graficamente o narrativamente poveri e banali, infatti resta il fatto che, soprattutto in questi manga è possibile trovare l'utilizzo più maturo e consapevole dei codici tipici del manga, proprio perché, qui, vengono usati e non abusati.

La seconda categoria dei seinen manga è quella dei manga pornografici. Questa categoria dai contenuti scabrosi, può essere a sua volta suddivisa in sottogruppi, ognuno specializzato nell'andare incontro alle singolari preferenze del particolare gruppo di lettori, a cui espressamente si rivolge; è, inoltre, caratterizzata dagli stili grafici più disparati, dal kawaii all'iper-realismo.

I redisu manga o josei manga, sono la versione "cresciuta" degli shojo manga, si sono sviluppati durante gli anni '80 e possono essere a loro volta suddivisi in due categorie: la prima si distingue dagli shojo, innanzitutto nella rappresentazione e nell'uso dei personaggi sia femminili, sia maschili: i main characters femminili sono marcatamente adulti, privi di quegli elementi distintivi dell'infanzia o dell'adolescenza; i personaggi maschili non sono più dolci ed eroici principi azzurri, ma uomini tormentati, ribelli, protagonisti di vicende non più sognanti e mielose, ma crude, scabrose, coinvolgenti.

L'amore stesso non è più visto con gli occhi puri e innocenti di una ragazzina, ma è un amore altamente carnale, dipinto con forti connotati erotici. Persiste l'idealizzazione dell'amore ideale, ma in questo caso è quello impossibile, osteggiato dalla società, l'amore che va inseguito contro tutti a un prezzo di sofferenze e sacrifici; il che rendendo il tutto più puro ed emozionante. La presenza del sesso è una forte peculiarità dei redisu manga, sia per la

frequenza con cui appaiono scene spinte, sia per l'importanza che al sesso è data nella sceneggiatura. Non è raro assistere a situazioni estreme come scene di stupro, prostituzione ed incesto. Graficamente gli occhi sono privi di riflessi o comunque di esagerazione degli stessi, bocche molto larghe, fisici decisamente più realistici, ricorso appena sporadico ad elementi decorativi. Impaginazione più sobria, disegni essenziali, stilisticamente quasi underground.

La seconda categoria altro non è che un'ulteriore estremizzazione degli shojo manga, i codici grafici, stilistici e narrativi utilizzati sono gli stessi tipici di questo genere, in particolare nell'impostazione molto libera della tavola. La differenza con essi e con il redisu del primo gruppo sta nel fatto che qui la componente sessuale sfocia nella vera e propria pornografia. Tema peculiare del filone principale di queste produzioni, detto shonen ai (letteralmente "amore fra ragazzi") è l'omosessualità maschile. Il fenomeno delle dojinshi è uno dei più interessanti all'interno del panorama fumettistico giapponese. Il termine nasce dalla crasi di dojin zasshi, ovvero rivista di associati, ed è il corrispondente del nostro fanzine (a sua volta abbreviazione di fan magazine). A differenza di quello occidentale dove il corpus del fanzine è costituito in predominanza da organi amatoriali di critica o da informazioni settoriali estremamente approfondite, a comporre il microcosmo delle dojinshi nipponiche troviamo invece quasi esclusivamente brevi fumetti amatoriali o raccolte di diversi autori, solitamente prodotti da otaku e per un pubblico di otaku (particolare pubblico di giovani fanatici collezionisti su cui si basano numerose strategie commerciali).

Fra i vari tipi di questo genere ve ne sono alcune che riprendono e cercano di ricreare le atmosfere originali di una serie o che propongono storie psicologiche, intimistiche, che scavano nell'animo dei per-

sonaggi (spesso di elevato livello grafico narrativo). Vi sono poi le classiche parodie che rivisitano storie note in chiave demenziale, surreale o grottesca, prodotti caratterizzati da qualità altamente variabile. La grandissima maggioranza dei dojinshi è costituita da prodotti erotici e pornografici che cercano di far luce sul non detto della vita relazionale di personaggi celebri, dividendosi all'incirca metà fra prodotti per un pubblico maschile e prodotti per un pubblico femminile (solitamente di genere yaoi). Tali prodotti, che non godono di una distribuzione ufficiale, vengono smerciati alle fiere, nelle librerie specializzate, o via internet.

L'altro criterio di classificazione che possiamo utilizzare è quello basato sui contenuti e delle vicende descritte, quello che possiamo chiamare metodo di classificazione interna.

A differenza del precedente questo è un sistema sorto dal basso e viene utilizzato in particolar modo dal pubblico degli appassionati onde poter catalogare le loro opere preferite, ed utilizzato in seguito dagli editori nelle loro indagini di marketing e nella stesura delle strategie di mercato.

Il punto critico di questa suddivisione sta nella confusionarie che si palesa a mano a mano che si procede nell'individuazione delle categorie, dal generale al particolare; alcuni otaku hanno infatti finito col creare sottogeneri talmente specifici e singolari da rendere assai arduo, se non proprio improponibile, ogni tentativo di una elencazione esaustiva e attendibile. Nonostante le molte ricerche fatte su questo metodo di classificazione che a volte viene proposto come un'alternativa di quello precedente, non di rado si intersecano: alcune delle categorie dell'uno possono essere considerate, sotto certi punti di vista, dei sottogruppi dell'altro e viceversa.

Per esempio, il gruppo dei ren' ai manga (manga d'amore) o ren' ai mono (vicende d'amore) può essere considerato un sottogruppo degli shojo man-

ga; al contrario, il gruppo dei romakome (commedia romantica) o rabukome (commedia d' amore) si può distribuire fra tutte le categorie della suddivisione in base al pubblico, e quindi si possono individuare, incrociando le due classificazioni, dei sottogruppi che potremmo chiamare shonen romakome, shojo romakore, seinen romakore e redisu romakore. Tenuto conto dei generi conosciuti dal pubblico si è giunti a stilare una lista di generi (tabelle delle pagine seguenti) che sia al tempo stesso esaustiva, ma che faccia altresì attenzione a non sfociare in particolarissimi generi.

1.3 LE VIGNETTE



Il Giappone è il primo produttore e consumatore mondiale di fumetti. Essi vengono pubblicati in apposite riviste-contenitore ad altissima tiratura e contenenti diverse centinaia di pagine, stampate su carta di bassa qualità, pubblicate a cadenza regolare (settimanale, quindicinale, mensile) e commercializzate ad un prezzo popolare. In ognuna di queste riviste vengono serializzati diversi manga, al ritmo di un episodio di sedici-venti pagine per ogni uscita. I manga maggiormente apprezzati dal pubblico vengono successivamente raccolti e ripubblicati in volumi di circa duecento pagine chiamati tankobon, caratterizzati, a differenza delle riviste, da ottima carta e stampa e da una lussuosa sovracoperta patinata (ci sono anche altri tipi di formato oltre al tankobon che sono, il formato tascabile o bunkobon, e il volume da collezione con copertina rigida o tokusei waido han).

La stragrande maggioranza del mercato giapponese è dominata da quattro colossi editoriali: Hakusensha, Kodansha, Shogakukan e Shueisha, le quali da sole si spartiscono i tre quarti del mercato totale. Parlando ora delle riviste sopra citate, prima fondamentale caratteristica è la loro lunghezza, di gran lunga superiore agli albi monografici occidentali, infatti esse contengono moltissime pagine e un gran numero di fumetti al loro interno. Qual'è la conseguenza pratica di ciò? Gli autori americani ed europei si trovano nelle condizioni di dover concentrare in poco spazio una quantità di eventi tale da poter racchiudere un intreccio compiuto e in grado di catturare l'interesse dei lettori. Ciò non accade in Giappone, dove la lunghezza di ogni episodio di una singola serie è troppo breve per poter presentare un intreccio complesso e finito (tante serie in un'unica rivista, bastano a catturare l'interesse del lettore e combattere la noia); gli autori giapponesi si trovano dunque, al contrario dei colleghi occidentali, nella si-

tuazione di non dover concentrare gli eventi narrati, bensì di poterli dilatare a seconda delle loro esigenze. Questa differenza nella scansione del tempo è un'altra delle differenze fondamentali fra il manga e il fumetto occidentale.

La prima differenza, consiste nello spazio assegnato ai dialoghi: molti e fittissimi nel fumetto occidentale, pochi e decisamente scarni nel manga. Nel primo caso vi è la necessità di condensare in poco spazio il maggior numero possibile di informazioni; mentre nel secondo caso questa necessità non sussiste e dunque l'autore può ben utilizzare lo spazio in ben altro modo.

La differenza maggiore, però, sta nella distinzione fra tempo di lettura e tempo diegetico. Il tempo di lettura è, ovviamente, il tempo che il lettore impiega a leggere l'intera pagina.

Prendendo in esempio due tavole: nel fumetto occidentale (nella pagina corrente), il tempo di lettura sarà nettamente superiore a quello della seconda tavola del manga (nella pagina di seguito), dove basterebbe anche solo uno sguardo veloce per "leggerla" completamente.

Più complesso è il discorso sul tempo diegetico, ovvero il tempo trascorso all'interno della narrazione. Riosserviamo la prima immagine: il tempo che si impiegherebbe a pronunciare le battute è di un minuto, massimo due, ma i personaggi compiono nel mentre anche delle azioni. Ad esempio il ragazzo riceve delle foto, che la donna deve aver estratto in un momento non raffigurato; le sfoglia con attenzione e infine comincia ad utilizzare il computer. Per questo ognuna di queste azioni necessita di tempo per essere compiuta, e in più fra esse potrebbero esserci delle pause che non ci vengono mostrate. Dunque, la scena mostrata dovrebbe durare circa tre-quattro minuti.

Poniamo ora la nostra attenzione sulla tavola del manga: per leggere le battute il tempo stimato è di

venti secondi, trenta al massimo, ma allora a quanto ammonterà il tempo diegetico? Il cane annusa il viso della donna che, a sua volta, lo abbraccia, si confida con lui, volge lo sguardo al cielo e, mentre fissa il volo degli uccelli, rimugina preoccupata sull' assenza di un suo coinquilino, che ritroviamo nell' ultima vignetta in auto (non lo vediamo, ma dalle battute capiamo che si tratta lui). Notiamo anche come fra la quinta e la settima vignetta vi sia un' inquadratura dall' alto dei tetti della città che viene usata come cambio di scena e allo stesso tempo riesce a dare una durata, facendo sì che la scena dell' auto non si svolga proprio contemporaneamente ai pensieri della donna. Quanto tempo è passato? Stabilirlo è impossibile, ma l' impressione che si ottiene è che la scena sia molto lunga. Ciò avviene perché, a differenza del fumetto occidentale, qui le pause ci vengono mostrate, facilitando l' approfondimento psicologico dei personaggi. Con questo possiamo dire che il fumetto occidentale, ha una durata che si avvicina a quella di lettura, mentre nei manga, prevalga la scansione di un tempo diegetico differente dal tempo di lettura. Questa tendenza alla dilatazione oltre che ad aiutare il lettore nell' immedesimarsi con i personaggi ha anche altre radici, infatti i mangaka, costretti a ritmi di lavoro forsennati a causa della strettissima periodicità cui sono sottoposti, cominciarono ad escogitare alcuni espedienti utili a guadagnare tempo. Certi autori addirittura inseriscono a bordo pagina uno yonkoma il quale ritrae i protagonisti del manga o l' autore stesso e i suoi assistenti in situazioni comiche. Ma l' espediente più comune è l' eliminazione completa dell' ultima tavola di narrazione, sostituendola con uno schizzo o una piccola vignetta satirica o pin-up che riprende uno o più personaggi dell' episodio concluso. Una delle differenze più visibili tra i fumetti occidentali, americani in particolare, e i manga, risiede nell' uso del colore: preferito dai primi, spesso

assente negli ultimi. Tutto ciò si può spiegare facendo ricorso all' incrocio di due cause: una di natura pratica e una di natura culturale.

Per prima cosa la stampa a colori è molto costosa, sia per gli inchiostri necessari sia per il tipo di carta adatta: perciò utilizzare il colore nelle riviste giapponesi sarebbe controproducente, si alzerebbero notevolmente i costi e i tempi di produzione, il che porterebbe ad un aumento notevole dei prezzi, minando fors' anche il mantenimento della regolarità delle uscite. Per questo le tavole a colori hanno un ruolo marginale, una sorta di contenuto bonus per renderle più appetibili.

L' altro motivo, come accennato prima, è quello culturale, e va ricercato nella tradizione pittorica giapponese, che vanta diverse scuole monocrome: non bisogna dimenticare che i manga si sono sviluppati come mezzo d' intrattenimento popolare in maniera analoga ai kibyoshi e kusazoshi di epoca Tokugawa, anch' essi pubblicati in edizioni economiche per facilitarne l' accessibilità a tutti. Per sopperire alla mancanza del colore, i mangaka giapponesi hanno fatto passi in avanti, rispetto ai loro colleghi occidentali, riguardo all' uso dei retini (pellicole adesive trasparenti, su cui sono stampate tinte piatte o sfumate o texture particolari create da minuscoli puntini neri, la cui dimensione, distanza e frequenza creano l' effetto finale).

Esaminiamo ora come un ruolo determinante venga rivestito anche da quell' insieme di fattori, accorgimenti e componenti non facenti parte direttamente della diegesi ma utili al fine di esprimerla. Per comodità chiameremo questi elementi condiegetici, sia in contrapposizione con gli elementi diegetici (la fabula, lo spazio narrativo, i personaggi, ecc.) sia in contrapposizione con quelli extradiegetici, cioè che non possono essere controllati direttamente dall' autore né rivestono alcun ruolo nella resa

della diegesi (il lettore, la stanza in cui si legge, ecc.), anche se poi questi elementi possono godere di un certo grado d' interazione.

Nel manga la componente condiegetica di maggior importanza è l' organizzazione dello spazio narrativo della tavola; sia per quanto riguarda l' impostazione di essa nella sua interezza, sia per quanto riguarda la costruzione e il posizionamento di ogni singola vignetta.

Dunque a parlarci e a raccontare sono tutti gli elementi costitutivi della pagina del fumetto e non solo il testo.

La Berndt ci fa inoltre osservare che vi sia uno stretto rapporto fra l' impostazione della tavola del manga e il sistema di scrittura giapponese (kanji). Esso possiede due caratteristiche fondamentali: è ideografico (simbolico) e ha uno sviluppo verticale (dall' alto verso il basso).

Tutto ciò deriva da pittogrammi o disegni stilizzati, dove ogni cosa disegnata ha un significato. I giapponesi, dunque, accedono direttamente al significato dei loro Kanji senza la mediazione astratta di lettere la cui combinazione formi delle parole. Ma cos' è concretamente un kanji?

Un Kanji è un elemento sempre contenuto in un quadrato e composto da due elementi: Il primo è un radicale (hen o pon), spesso disposto a sinistra; i radicali sono in totale 214 e sono delle chiavi che vanno a definire il campo semantico nel quale l' ideogramma si iscrive. Ad esempio il radicale del concetto "parola" (gon hen) figura in ideogrammi come insegnare, accusare e domandare; il radicale "donna" si collega ad ideogrammi che riguardano la famiglia, la fecondità, l' inizio, la tenerezza, la tranquillità ed il piacere...

Il secondo elemento che compone l' ideogramma è il corpo centrale che va a precisarne il senso, quindi

se prendiamo in esempio la combinazione "donna + bambino" tutto ciò andrà a significare amare teneramente; mentre la combinazione "gon hen + sovrano + mese" significherà sollecitare, infatti la parola sollecitare viene descritta dalla lingua giapponese come "rivolgersi al decisore con insistenza per un mese" .

All' interno dei manga, dunque, il lettore deve possedere una sorta di sensibilità Kanji, questo riferimento spiega l' uso che i mangaka fanno della vignetta, di cui parleremo meglio più avanti.

La pagina del manga sarà dunque una pagina in cui un ruolo fondamentale lo avranno la verticalità e la simbolicità, dove le vignette delle tavole di destra, insieme a quelle di sinistra formano un insieme che darà un senso a tutto.

Per capire meglio il concetto di verticalità e simbolicità possiamo notare l' esempio riportato nella pagina seguente in cui la sagoma del personaggio principale taglia verticalmente l' intera tavola. Essa non appartiene a nessuna vignetta, la trascende: è la protagonista indiscussa della pagina e le vignette non fanno altro che da contorno (caratteristica ricorrente, soprattutto negli shojo manga).

Questa scelta da parte dell' artista oltre che assumere un ruolo stilistico-estetico, assume un preciso valore semiotico e narrativo. Per quanto riguarda il valore semiotico, l' attenzione del lettore viene infatti bloccata sull' istante rappresentato da questa figura a piena pagina, assunto così una posizione di rilievo dal punto di vista del discorso diegetico. Dal punto di vista narrativo non vi è dubbio infatti che la scena in cui il protagonista vaga alla ricerca di un indirizzo possa essere omessa, in quanto non fondamentale alla comprensione della trama, a differenza di un momento chiave come ad esempio l' arrivo nel luogo desiderato, eppure, qui, l' autrice sceglie non solo di mostrarcelo, ma addirittura, di

amplificarne l' importanza, consegnandogli una posizione predominante rispetto alla pagina e parallela rispetto al movimento verticale dell' occhio del lettore (aggiunge così informazioni rispetto all' azione narrativa, relative allo stato d'animo del protagonista, in questo caso smarrimento e apprensione durante l' azione).

Questo è un esempio di come un' impostazione dinamica della tavola possa avere, come ben intuito da Tezuka già negli anni Quaranta, un ruolo fondamentale nella caratterizzazione e nell' approfondimento psicologico ed emotivo dei personaggi.

Dalla comparsa di Tezuka in poi, la costruzione della pagina diventa protagonista non meno dell' eroe. Il Dio del manga, un artista eclettico e straordinariamente sensibile, fu forse il primo giapponese ad intuire il grande potenziale racchiuso in una struttura dinamica della pagina:

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.

La prima innovazione applicata da Tezuka fu l' utilizzo di tecniche prese in prestito dal mondo del cinema. Tale tecniche sono perfettamente esemplificate nell' esempio riportato.

Qui l' ipotetica mdp (movimento di cinepresa) controllata dall' autore esegue movimenti tipici delle tecniche cinematografiche: partendo da un primissimo piano del volto del protagonista, colto in un' espressione seria e concentrata, esegue uno zoom-out fino a svelarlo alla guida di un' automobile. Le linee cinetiche che accompagnano il protagonista e che tratteggiano il palo della luce, e la distorsione di quest' ultimo, rendono efficacemente il senso dell' estrema velocità. La mdp comincia quindi a disegnare dei movimenti circolari, seguen-

do il movimento della vettura: partendo da una tre quarti frontale, passa per un'inquadratura laterale che chiude la tavola con una tre quarti posteriori, eseguendo al contempo un nuovo zoom-out. Nella tavola successiva, in cui ripartiamo da una posizione simile, lo zoom-out prosegue fino all' ultima vignetta, in cui l' inquadratura ridiventa laterale. La quarta tavola è l' esatto inverso delle precedenti; questa volta il movimento della mdp non è più verso il retro, a mostrarci l' auto che si allontana, bensì verso la parte anteriore, a mostrarci l' auto che si avvicina, effetto reso tramite uno zoom-in.

Un manga tradizionale non avrebbe mai indugiato per un' intera pagina solo sullo spostamento di un personaggio; Tezuka invece, utilizzando questa tecnica non solo stimola sensorialmente il lettore, trasmettendogli l' ebbrezza della velocità, ma riesce a esprimere la concitazione della scena, al contempo la fretta e la risoluzione del protagonista, creando fin da subito un effetto di suspense. Suspense che viene rimarcata proprio dal cambiamento della quarta tavola; il fatto che il protagonista all' improvviso si avvicini dopo che fino a quel momento si era sempre allontanato, può significare che si sta avvicinando alla meta, o che comunque qualcosa sta per interrompere la sua corsa. Il mistero è svelato nelle ultime due tavole dove lo zoom-in prosegue in un primissimo piano del protagonista, mentre il suo volto si contrae in un' espressione spaventata. Finalmente con un improvviso controcampo che ci mostra direttamente il punto di vista del protagonista come sottolineato dalla sagoma della pupilla che circonda il centro delle vignette è che, estendendosi verso l' esterno, rende il senso dell' avvicinamento repentino, si conclude la zoomata, e con essa il climax: scopriamo che il panico era dovuto alla comparsa inaspettata di un cagnolino che attraversava la strada. Fortunatamente il mezzo si ferma giusto

in tempo, lasciando il mite cucciolo stremato dalla paura e liberando il lettore dalla morsa in cui era stato stretto.

Il secondo passo operato da Tezuka fu quello di liberarsi dai vincoli delle impaginazione classica (regolare), studiando gabbie di impaginazione dinamiche. Tramite queste è possibile ampliare le possibilità offerte dalla strutturazione spaziale della tavola, a cui sono legate: possibilità di approfondimento psicologico dei personaggi e disconnessione di un tempo e di un ritmo diegetico.

Lo spazio della tavola si rivela dunque uno spazio simbolico che, oltre a mostrarci il susseguirsi degli eventi, assegna loro un'importanza che ci offre informazioni aggiuntive circa lo stato d'animo dei personaggi, creando così un'atmosfera. Quest'ultimo particolare dello spazio della pagina in quanto spazio simbolico è mostrato in modo ancor più evidente nell'esempio riportato nella pagina seguente, dove ogni tipo di contestualizzazione è assente e dove il fondo nero pece cancella ogni riferimento a una realtà sensorialmente percepibile, rivelando che il monologo a cui assistiamo è un monologo interiore che si svolge all'interno dello spazio mentale del personaggio, metaforicamente trascinato in una spirale di dubbi e angoscia.

L'esempio riportato in questa stessa pagina ci mostra un uso analogo dell'impaginazione dinamica come una metafora dell'incedere dei pensieri e delle sensazioni dei personaggi. Anche qui vediamo che la pagina di destra è interamente dominata da un fondo nero che ha la funzione di bloccare l'attimo in cui la ragazza cade fra le braccia dell'uomo quasi come un fermo immagine, effetto ribaltato dallo schiarimento improvviso del colore dell'abito dell'uomo, quasi fosse lui stesso la fonte di luce. Tutto ciò porta un duplice effetto: conferisce alla scena un'importanza cruciale e mette in evidenza

la sorpresa e la forte emozione del personaggio maschile (mentre è riservata alla vignetta in basso l'evocazione di una reazione simile in quello femminile).

Nella tavola successiva non solo il fondale è ancora assente ma, fatta eccezione per le due in basso, sono assenti pure i contorni delle vignette, segno che l'azione ora si svolge non in uno spazio reale ma nello spazio mentale della protagonista. Il ribaltamento dei colori che ritornano quelli "reali", sbloccano idealmente lo scorrere del tempo.

Per il manga nel tempo si è codificata una gabbia decisamente "libera": l'autore può sovrapporre le vignette, ingrandirle o rimpicciolirle a piacimento e molto altro. In generale un albo è caratterizzato da i seguenti fattori:

- Ogni pagina è formata di solito da 2 strisce, ma in qualche caso possono essere anche 3;
 - Ogni tavola ha da 1 a 8 vignette e questo ovviamente varia in base a cosa si vuole comunicare, raramente si superano le 8 vignette (in media si vedono dalle 4 alle 8 vignette per pagina);
 - Ogni volume varia dalle 180 alle 200 pagine.
- Chiaramente queste sono regole generali e ogni editore (sia in Giappone che editori europei che pubblicano manga) segue la sua gabbia e numero di pagine più consoni al suo lavoro (alcuni autori italiani ad esempio usano il formato da 100-130 pagine; molto dipende infatti dalla storia e da cosa si vuole raccontare).

Più nel dettaglio la gabbia grafica è quello spazio della pagina in cui vengono inserite le vignette. Possiamo trovare l'impaginazione più classica che racchiude al suo interno otto vignette con due fasce verticali e quattro fasce orizzontali, meno comune ma comunque utilizzata è l'impaginazione con sei vignette e rispettivamente sempre con

due fasce verticali e tre orizzontali (solitamente gli spazi verticali sono più stretti di quelli orizzontali per facilitare il passaggio di lettura fra una vignetta adiacente all' altra).

Ma come si struttura il foglio da disegno di un manga? Anche in questo caso non esiste uno standard universale, ma ci viene in aiuto Salvatore Pescarella il quale afferma che "è presente una gabbia che delimita le vignette chiuse e i testi, poi è posto il margine esterno per i disegni e le vignette al vivo".

Per quanto riguarda invece il formato, molti utilizzano quello B4 suddiviso nelle seguenti aree: l' area rossa corrisponde al bordo delle vignette e della gabbia, l' area gialla è il margine a bordo della pagina, quindi dove sarà tagliata in corrispondenza della zona verde e infine l' area verde che corrisponde alla gabbia esterna, che verrà poi eliminata in fase di stampa (nella zona gialla è quindi possibile disegnare, ma è meglio non inserire elementi fondamentali alla lettura).

Il prodotto finito viene solitamente stampato in bianco e nero su carta usomanu con una grammatura che si aggira intorno ai 90gr e dove il metodo di rilegatura più comune è una brossura grecata e fresata. Anche se la scelta è varia e dipende dal gusto dell' artista e da quello che intende realizzare.

Se ci si vuole cimentare a disegnare un manga "manualmente" secondo tradizione e non tramite computer è necessario un tipo di foglio particolare, adatto proprio per la realizzazione di una tavola completa: il suo nome è Manga Manuscript Paper. Se vogliamo fare prove o semplici schizzi, un qualsiasi foglio va benissimo. Se però vogliamo realizzare delle tavole professionali allora Manga Manuscript Paper, proposto dalla Deleter, è quella più adatta, perché ha una squadratura particolare

con linee guida pre-stampate che consente di impostare la propria tavola manga nel modo corretto in vista poi della stampa definitiva. Il colore azzurro chiaro delle linee è dovuto al fatto che sono visibili e utili durante la lavorazione ma che spariscono durante la fase di stampa lasciando visibile solo la tavola finita e inchiostrata.

Un bordo esterno indica l' area entro il quale deve rientrare tutto il disegno della tavola per non rischiare tagli durante la fase di stampa; un bordo interno invece delimita l' area entro cui le vignette e i dialoghi devono essere posizionati, per evitare anche in questo caso tagli al momento della stampa definitiva. Infine in basso piccole caselle indicano dove posizionare il numero delle pagine.

Soffermiamo ora la nostra attenzione su ciò che è all' interno della gabbia d' impaginato, ovvero le vignette. Per fare ciò partiamo da una ricerca svolta da Neil Cohn riguardante quest' ultime.

Inanzitutto egli divide le vignette in tre categorie: macro, mono e micro; definendo macro le vignette che contengono più entità, mono quelle che contengono una singola entità e micro quelle che mostrano solo un dettaglio.

Successivamente Cohn evidenzia come nei fumetti americani siano 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. Questo va a confermare 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 andando a porre il lettore in un luogo esterno agli eventi; in una visione d' insieme, i dettagli sarebbero troppo lontani e piccoli per trasmettere l' idea di essere davvero sul luogo. Nei manga lo sguardo del lettore viene guidato sui particolari, forse perché andare a notare i dettagli è più simile al modo in cui ci avviciniamo alla realtà.

Nei fumetti europei ed americani le posizioni dei personaggi vengono mostrate con maggiore scrupolosità, oggettività e basso dinamismo; al contrario nei manga, si cerca di mostrare l'aspetto emotivo, le lotte esteriori e interiori, creando dinamismo attraverso le inquadrature soggettive e i movimenti rapidi, così come il linguaggio corporeo dei personaggi.

Dobbiamo ora andare a sottolineare due concetti chiave che sono: il primo è che la vignetta è un' icona che racchiude il tempo e il suo scorrimento, mentre il secondo è che a seconda della forma, della dimensione e della posizione della vignetta, può cambiare l'impatto che essa ha sul lettore.

Ad esempio, prendendo in considerazione i manga rivolti ad un pubblico adulto, raramente si trova una grande varietà nella struttura delle vignette: esse, infatti, tendono ad essere molto regolari. Come sottolinea Posocco a proposito dell'impostazione della tavola dei "seinen" manga.

Nei manga per adolescenti, invece, troviamo molte più linee oblique e pagine una diversa dall'altra, strutturate in maniera originale e molto particolare (le loro caratteristiche fisiche vengono sfruttate al fine di trasmettere in maniera più funzionale il contenuto).

Le vignette sono numerose: possiamo trovare una vignetta stretta posta nella parte inferiore della tavola destra che può trasmettere l'idea di soffocamento e di chiusura, in quanto l'occhio la percepisce come schiacciata dal resto della pagina; una vignetta ampia, posta in alto nella tavola di sinistra che trasmette un'idea di apertura di ariosità, ed è facile che attiri l'attenzione del lettore; troviamo le vignette più strette e verticali che hanno lo scopo di scandire dei tempi brevi; quelle più grandi e orizzontali scandiscono tempi più lunghi.

L'uso, inoltre, di linee oblique viene utilizzato per andare a spezzare un momento in vari istanti e

viene spesso proposto per arricchire di pathos una situazione.

Un'altra caratteristica del layout dei manga è l'utilizzo di vignette bianche, spesso aperte, ossia prive di bordi.

Natsume ne riassume nei seguenti tre punti le funzioni: servono a dare l'idea di un momento privo di tempo, servono a trasmettere un'idea di vacuità e un senso di liberazione, in quanto le parti bianche, bilanciano la struttura dell'intera pagina.

L'aspetto più interessante è la vacuità, ossia la presenza di un momento senza tempo che rallenta la lettura. Seppur infatti, prive di testi trasmettono un'idea di pausa, di fermo immagine, grazie all'enorme spazio bianco che si trova attorno al protagonista, questo può servire sia per rallentare una scena ricca di suspense, quanto per focalizzarsi sulle emozioni di un personaggio. Possiamo trovare così fiori ed effetti luminosi che avvolgono i personaggi, oppure pentagoni di luce e grandi occhi che ci guardano luccicanti di emozioni. Il lettore immagina in modo libero cosa sta passando per la testa del personaggio in quel preciso momento, facendo propri quei pensieri che vanno a riempire quello spazio vuoto lasciato apposta dal mangaka.

L'effetto psicologico di queste vignette non si esaurisce con questo, l'artista infatti sfrutta la forma, la posizione e la dimensione delle vignette per veicolare in maniera più funzionale le emozioni, queste permettono dunque al lettore di fare una pausa per apprezzare a pieno i sentimenti provati dal personaggio, cosa che difficilmente accadrebbe e si riscontrerebbe nei fumetti occidentali.

Riassumendo dunque, vignette piccole, strette e verticali scandiscono un tempo breve, mentre vignette grandi, larghe ed orizzontali scandiscono un tempo più lungo, creando tal volta delle combinazioni fra loro che possono dar luogo a diverse eccezioni, come nel caso delle linee oblique che ottengono

l' effetto di spezzare e frammentare il tempo in diversi attimi.

Un caso particolare è quello rappresentato dalle splash page, un esempio estremo di orizzontalità. Essa, solitamente, è indice di lunghe durate, utilizzata per mostrare grandi paesaggi o ambienti che richiedono un certo tempo per essere scrutati, ma può anche essere usata per riportare un fermo immagine, in un istante di particolare importanza. Interessante, inoltre è analizzare l' esempio riportato nella seguente pagina dove notiamo una tavola complessa, e che riunisce insieme diverse possibilità di un uso temporale delle gabbie di impaginazione. La differenza nella forma e nelle dimensioni delle vignette scandisce il ritmo di lettura, mentre il contrasto fra bianco, nero e retini sfumati trasportano l' azione in uno spazio mentale interno alla protagonista.

Le prime tre vignette rappresentano tre istanti immediatamente successivi nella stessa azione scenica e la durata è data dall' insieme di esse. La quarta ha uno sviluppo orizzontale, e occupa in larghezza uno spazio uguale alle precedenti, prendendosi dunque una durata analoga. Il fatto poi che tale momento sia più lungo rispetto ai tre raffigurati sopra è accentuato dalla quantità di spazio vuoto attorno alla protagonista, immobile al centro della vignetta. Le successive quattro vignette sono demarcate da linee oblique che spezzano un' unica vignetta verticale più estesa: vediamo raffigurati lo sguardo fisso della ragazza e i suoi pensieri, brevi attimi che si rincorrono nella sua mente. La nona vignetta è molto stretta e mostra solo il particolare dell' occhio di lei, ancora fisso, e privo dei contorni del viso: lo spazio angusto che tale vignetta ha nella pagina, significa un breve tempo nella successione dei fatti, una sensazione improvvisa, ma che si risolve subito nella vignetta seguente; l' ultima è la più grande, in

cui la ragazza si volta, e rimane ferma per un tempo indefinito, ma non breve, come suggerito ancora una volta dallo spazio vuoto intorno a lei, mentre il retino sfumato attorno ne simboleggia il turbamento.

Nel manga viene dato molto spesso un ruolo fondamentale agli enjambement e alle variazioni di ritmo. Prendiamo ad esempio Clover: si tratta di un manga quasi interamente impostato sull' uso dinamico dell' impaginazione, volto a creare un ritmo musicale, lirico, fatto di progressioni e pause, segnato dai vuoti della pagina e dal contrasto di un inconsueto bianco e nero. Leggendolo si ha l' impressione che le vignette siano sistemate all' interno della pagina come note su una partitura musicale. Notiamo ad esempio i frammenti del gesto compiuti dalla mano della fanciulla si avvicendano, e quando essa si ferma sul petto dell' uomo, e i loro sguardi si incrociano al pari delle stesse vignette, sembra essere passato un tempo indefinibile, quasi come se il tutto fosse bloccato.

Osservati i tipi di vignette che possiamo trovare, è ora di parlare di come esse si legano fra di loro e quindi il tipo di correlazione che c' è tra una e l' altra.

Per fare ciò ci avvaliamo dello studio di Scoot McCloud, il quale, divide le possibili sequenze, ovvero le tipologie di passaggi tra una vignetta e l' altra, in 6 classi:

- 1) Da momento a momento: quindi con due momenti che si succedono a breve distanza;
- 2) Da azione ad azione: con due azioni consecutive tra loro;
- 3) Da soggetto a soggetto: dunque l' alternarsi di due personaggi o oggetti differenti;
- 4) Da scena a scena: troveremo quindi l' alternarsi di ambienti e scene diverse;
- 5) Da aspetto ad aspetto: con la successione di frammenti di oggetti o ambiente;

6) Non-sequitur: quando avremo una totale mancanza di apparente legame logico tra due vignette.

I dati ottenuti dalla ricerca sono i seguenti: i passaggi da momento a momento sono pari allo 0% nei fumetti americani e circa del 5% nei manga; proseguendo nella seconda classe abbiamo una percentuale di circa il 65% per i fumetti e 50% nei manga; nella terza classe i manga superano i fumetti americani, rispettivamente con un 25% e un 20%; la quarta classe, invece, è utilizzata nei fumetti per un 15%, mentre il manga ne usa solo per un 5%; la penultima classe viene utilizzata solo dai manga per un 15% del totale; mentre l'ultima classe viene ignorata quasi totalmente da entrambi i soggetti.

Analizzando i dati, osserviamo come nei fumetti giapponesi si dia più risalto ai piccoli gesti (sequenza da momento a momento) e ai dettagli dell'ambiente che circonda i personaggi (da aspetto ad aspetto), rispetto all'attenzione che viene data ad essi nei fumetti occidentali. Ma perché questa differenza?

McCloud prova a rispondere elaborando due soluzioni: la prima per via delle lunghe serializzazioni che caratterizzano i manga pubblicati sulle riviste; infatti i fumetti giapponesi hanno più pagine a disposizione di quante ne abbia un disegnatore occidentale, permettendo così ai mangaka di impiegare più spazio per rappresentare una scena. La seconda è che, rispetto alla cultura americana ed europea, quella giapponese è meno goal-oriented, ossia meno interessata a raggiungere un obiettivo, ma più concentrata a trasmettere l'atmosfera della storia momento dopo momento; l'effetto ottenuto è quello di riuscire a trasmettere una visione più soggettiva, andando ad inserire piccole azioni ed oggetti della vita quotidiana, che permettono al lettore un'identificazione con la realtà disegnata. Potendosi soffermarsi maggiormente sui dettagli,

riescono a raccontare più per immagini che tramite le parole. Schodt afferma che un manga può infatti usare decine di pagine per raccontare ciò che in un fumetto americano verrebbe spiegato in una sola tavola. Nei fumetti giapponesi non si trovano quindi dei riquadri di testo con funzioni didascaliche, le immagini si fanno narratrici e allo stesso tempo funzionano come elementi che vanno a regolare il ritmo e ne trasmettono al lettore una particolare atmosfera. Abbiamo visto ad inizio capitolo come sia possibile operare una distinzione fra elementi diegetici (o intradiegetici), elementi codiegetici ed elementi extradiegetici; e come gli ultimi non possano essere manovrati dall'autore e non possano rivestire un ruolo nella diegesi (piccola bugia). L'utilizzo dell'ironia è l'arma con cui agli autori può essere permesso di intromettersi in prima persona nella sfera esterna al loro racconto, di coinvolgere all'interno della diegesi gli elementi condiegetici e quelli extradiegetici.

L'ironia è necessaria perché, coinvolgere questi elementi nel racconto, equivale implicitamente a svelare i meccanismi del gioco, a riconfermare la finzione. Accettare questo meccanismo e scherzarci sopra, oltre che costituire fonte di divertimento per ambo le parti (il creatore e il suo pubblico), rende possibile un ampliamento delle frontiere della narrazione e una partecipazione diretta del lettore all'interno di essa.

L'estensione della diegesi alle componenti condiegetiche avviene facendo interagire con esse i personaggi del racconto: questi quindi riconoscono lo spazio delle vignette, della tavola e lo sfruttano a loro favore. Un secondo livello di estensione è quello che coinvolge lo stesso pubblico e lo spazio della realtà in cui esso si trova. Un modo semplice e frequente utilizzato per giungere a questo scopo è il far voltare il protagonista verso l'esterno della pagina, e fargli rivolgere un commento destinato al lettore.

C

Casi studio

C1

MANGA

1.1 RIFERIMENTI MANGA

21ST CENTURY BOYS

Titolo originale: 21 Seiki Shonen

Titolo inglese: 21st Century Boys

Titolo Kanji: 21世紀少年

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shogakukan

Storia: Naoki Urasawa

Disegni: Naoki Urasawa

Categoria: Seinen

Genere: Azione, Drammatico, Fantascienza, Mistero, Psicologico

Anno: 2006 - 2007

Volumi: 2

Capitoli: 16

Trama: La Guerra è finita. L' Amico è morto. La razza umana non deve più temere l' estinzione. La pace è finalmente arrivata a Tokyo... o almeno così sembra. Vi sono ancora fin troppi misteri. Nessuno conosce la vera identità dell' Amico e da dove fosse arrivato. La risposta è racchiusa esclusivamente nei ricordi dell' eroe Kenji. È tempo di aprire il vaso di Pandora per scoprire cosa vi è al suo interno.



AMALGAM OF DISTORTION

Titolo: originale Ibitsu no Amalgam

Titolo: inglese Amalgam of Distortion

Titolo Kanji: 歪のアマルガム

Nazionalità: Giappone

Casa: Editrice Shueisha

Storia: Ryo Ishiyama

Disegni: Ryo Ishiyama

Categoria: Shounen Pubblico Adulto

Genere: Azione, Drammatico, Fantascienza, Horror, Scolastico, Sentimentale, Soprannaturale

Anno: 2016 - 2017

Volumi: 3

Capitoli: 21

Trama: Questa storia tratta di un ragazzo di nome Rokumichi Kusaba, il quale vuole confessare i suoi sentimenti a Yayoi Hino, sua amica d'infanzia. Purtroppo, dopo aver scelto il luogo in cui dichiararsi, viene investito da un treno e perde la parte inferiore del suo corpo. Rokumichi viene salvato da uno scienziato che lo trasforma in un mostro... Come cambierà la sua vita, ora che ha le sembianze di un mostro? E come reagirà la sua amica d'infanzia?



AOZORA KIRAI NO USOTSUKI SEMIKO

Titolo: originale Aozora Kirai no Usotsuki Semiko
Titolo inglese: The Lying Cicada Who Hated the Blue Sky

Titolo Kanji: 青空嫌いの嘘つきセミ子

Nazionalità: Giappone

Casa: Editrice Media Factory

Storia: Karate

Disegni: Wannyanpu

Categoria: Shoujo

Genere: Drammatico, Fantastico, Scolastico, Sentimentale

Anno: 2014

Tratto da: Light Novel

Volumi: 1

Capitoli: 7

Trama: Trasposizione del quarto capitolo della light novel Makaron Daisukina Onnanoko ga dou ni ka kou ni ka Chitose Iki Tsuzukeru Ohanashi:

Una notte un ragazzo riceve la visita di una ragazza che sostiene di essere una cicala. La giovane dice di essere stata salvata da lui in passato e che ora è lì per restituire il favore.



AOZORA TO KUMORIZORA

Titolo originale: Aozora to Kumorizora

Titolo inglese: Aozora to Kumorizora

Titolo Kanji: あおぞらとくもりぞら

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kadokawa Shoten

Storia: Sugaru Miaki

Disegni: Loundraw

Categoria: Seinen

Genere: Drammatico, Psicologico, Scolastico, Sentimentale, Soprannaturale

Anno: 2016

Volumi: 2

Trama: Un uomo con un potere sinistro: prendere possesso dei corpi altrui per poi indurli al suicidio. Dopo sei missioni andate a buon fine, il suo settimo obiettivo si rivela però essere un caso decisamente inusuale...



AS THE GODS WILL 2

Titolo originale: Kami-sama no iutoori ni

Titolo inglese: Like God Says 2

Titolo Kanji: 神さまの言うとおり忒

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Disegni: Akeji Fujimura

Storia: Muneyuki Kaneshiro

Categoria: Shounen

Genere: Azione, Horror, Soprannaturale

Anno: 2013 - 2016

Volumi: 21

Capitoli: 186

Trama: Il mondo degli studenti di liceo si divide in due categorie: quelli che oggi sono andati a scuola e quelli che non ci sono andati. Per i primi non c'è scampo: dovranno sottostare alle regole di un gioco mortale che li porterà a scoprire chi è il dio del nuovo mondo... Tutti gli altri, invece, moriranno miseramente! Questa volta la scuola sarà visitata da un ospite davvero popolare: Babbo Natale! Ma, come è facile prevedere, difficilmente porterà dei bei doni ai ragazzi...



ASSASSINATION CLASSROOM

Titolo originale: Ansatsu Kyoushitsu

Titolo inglese: Assassination Classroom

Titolo Kanji: 暗殺教室

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Yosei Matsui

Disegni: Yosei Matsui

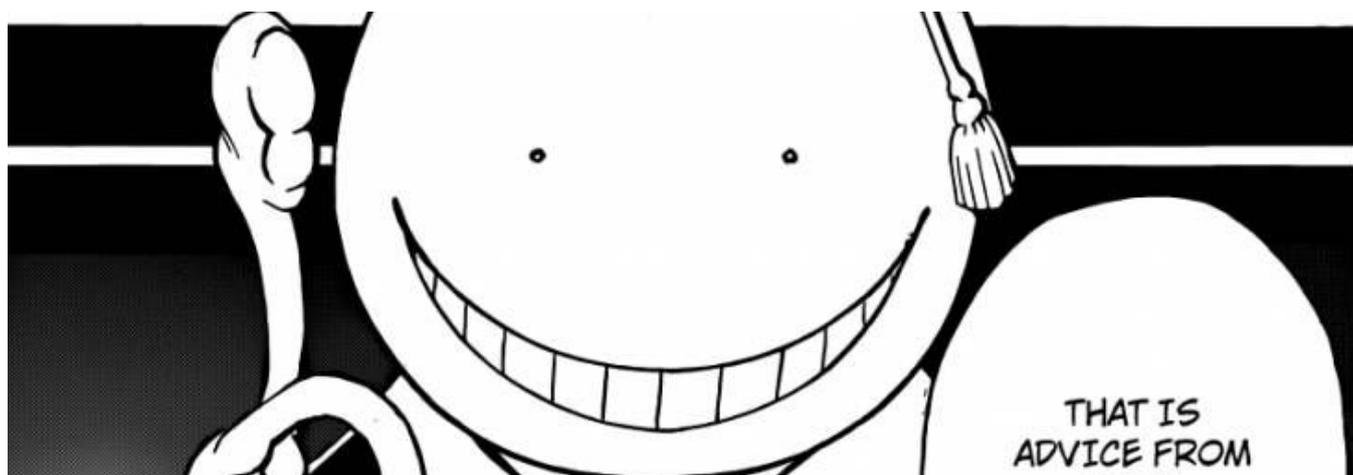
Categoria: Shounen

Genere: Azione, Commedia, Fantascienza, Mistero, Scolastico

Anno: 2012 - 2016

Volumi: 21

Trama: Nella classe 3-E della scuola media Kunugi-gaoka vi è una strana usanza: gli alunni, tutti, danno il buongiorno al proprio insegnante cercando in massa di piazzargli un proiettile in fronte. Non stiamo però parlando di un insegnante qualunque, ma di un individuo a dir poco strano, una via di mezzo tra un alieno e un polpo. Si scoprirà che questo "insegnante" è stato il responsabile della distruzione della luna, nonché colui che ha annunciato la fine del mondo tra un anno...



ASTRO BOY

Titolo originale: Tetsuwan Atom

Titolo inglese: Astro Boy - Mighty Atom

Titolo breve: Astroboy

Titolo Kanji: 鉄腕アトム

Nazionalità: Giappone

Casa editrice: Shogakukan

Storia: Osamu Tezuka

Disegni: Osamu Tezuka

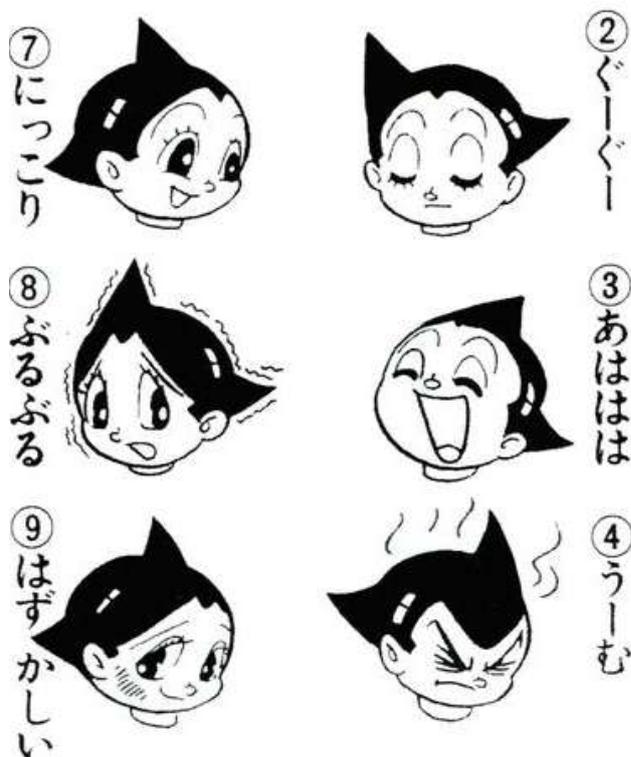
Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Commedia, Fantascienza, Mecha

Anno: 1952

Volumi: 32

Trama: Astro Boy (Tetsuwan Atomu) è un bambino robot dai sentimenti umani, creato dal dottor Tenma con le sembianze di suo figlio, morto. Ha una famiglia di robot, frequenta la scuola come gli altri bambini e lotta contro molti nemici per difendere la Terra ed i suoi abitanti. La serie originale è composta da 23 volumi, pubblicati in Giappone tra l'aprile del 1952 e il marzo del 1968 sulla rivista Shonen Manga di Kobunsha, poi diventata Kodansha.



BLACK JACK

Titolo originale: Burakku Jakku

Titolo inglese: Black Jack

Titolo Kanji: ブラックジャック

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Storia: Osamu Tezuka

Disegni: Osamu Tezuka

Categoria: Shounen

Genere: Drammatico

Anno: 1973

Volumi: 17

Trama: Con Black Jack, Tezuka ritorna alla giovanile passione per la medicina: il protagonista è un misterioso e abilissimo medico chirurgo senza licenza. Scrive Tezuka: «Il nome Black Jack indica un bicchiere di metallo (una volta di legno), ma ha anche il significato di bandiera pirata, contrassegnata con uno scheletro. Ho scelto questo paragone con i pirati perché il protagonista dell' opera arraffa soldi e taglia a pezzi brutalmente con il bisturi.



BLUE FLAG

Titolo originale: Ao no Flag

Titolo inglese: Blue Flag

Titolo Kanji: 青のフラッグ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: KAITO

Disegni: KAITO

Categoria: Shounen

Genere: Drammatico, Scolastico, Sentimentale, Slice of Life

Anno: 2017 - 2020

Volumi: 8

Capitoli: 54

Trama: Questa storia di un amore "giovane e puro" ha inizio durante il terzo ed ultimo anno di liceo per Taichi, Toma e Futaba, tre ragazzi alle prese con le difficili scelte riguardanti il loro futuro. Ad attenderli, giorni dolci quanto dolorosi... le geometrie dell' amore, d' altronde, sono raramente così semplici come sembrano.



BLUE PERIOD

Titolo originale: Blue Period

Titolo inglese: Blue Period

Titolo Kanji: ブルーピリオド

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Storia: Tsubasa Yamaguchi

Disegni: Tsubasa Yamaguchi

Categoria: Seinen

Genere: Scolastico

Anno: 2017

Volumi: 11

Trama: Durante il suo penultimo anno di liceo, lo appassionato ma studioso Yatora Yaguchi trova finalmente una vocazione nell' arte. Senza alcuna esperienza pregressa, decide di impegnarsi per iscriversi a un' università con indirizzo artistico; una decisione che lo porta a confrontarsi con tutte le sue paure, che lo spinge a crescere sempre di più e che gli fa comprendere quanto ama davvero l' arte.



DOBRYBYKOV - RACCONTI



CITRUS

Titolo originale: Citrus

Titolo inglese: Citrus

Titolo Kanji: シトラス

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Ayuko

Disegni: Ayuko

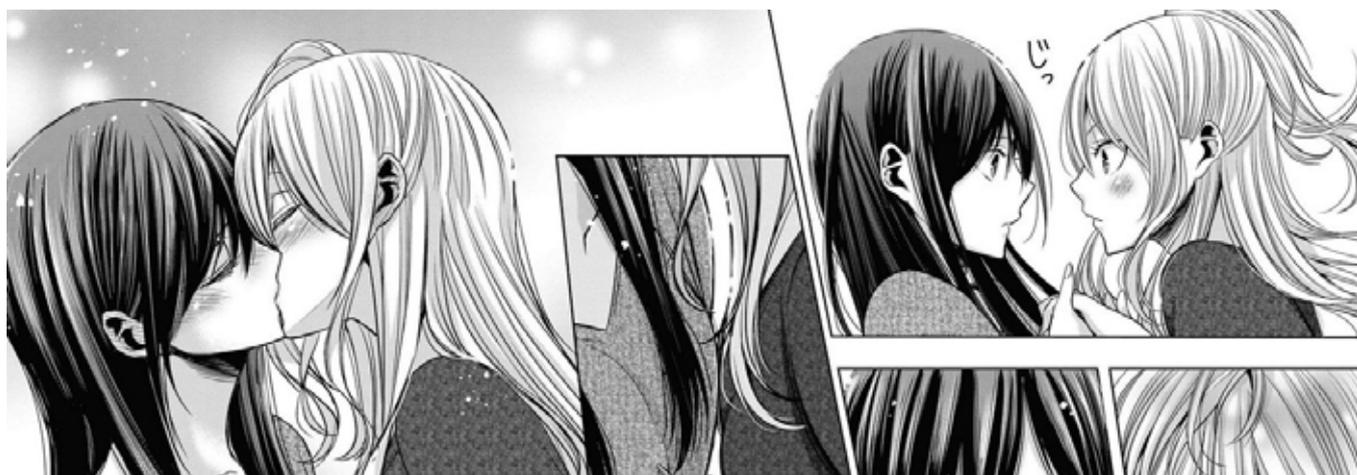
Categoria: Shoujo

Genere: Scolastico, Sentimentale, Slice of Life

Anno: 2010

Volumi: 2

Trama: Cresciuta nella cittadina di Kinoto, Shiho è al terzo anno della scuola media. Ama suonare il pianoforte e sogna, quando sarà cresciuta, di aprire una scuola di musica. Un affascinante studente di nome Nanami si trasferisce da Tokio e finisce nella stessa classe di Shiho. Attraverso l'incontro con Nanami, il mondo di Shiho inizia a cambiare.



CLOVER (CLAMP)

Titolo originale: クローバー - CLOVER

Titolo inglese: Clover

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Disegni: CLAMP

Storia: CLAMP

Categoria: Shoujo

Genere: Drammatico, Fantascienza

Anno: 1997 - 1999

Volumi: 4

Trama: « Se trovi un quadrifoglio, ti porterà fortuna. Ma non far mai parola con uomo o donna alcuna del luogo dove sboccia il suo fiore bianco; di quante foglie conti non fiatar nemmeno. Quattro sono i petali di me, trifoglio raro: la gioia dono solo se ogn' altro n' è ignaro. »



DEATH NOTE

Titolo originale: Death Note

Titolo inglese: Death Note

Titolo Kanji: デスノート

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Disegni: Takeshi Obata

Storia: Tsugumi Ohba

Categoria: Shounen

Genere: Crimine, Drammatico, Mistero, Psicologico, Soprannaturale, Thriller

Anno: 2003

Volumi: 12

Trama: Light Yagami è un geniale quanto cinico liceale e il mondo, con la sua ingiustizia, lo disgusta profondamente. Ryuk è un dio della morte, che come tutti i suoi "colleghi" conduce da tempo immemorabile un' esistenza vuota e minata dalla noia. In cerca di distrazioni, Ryuk decide di abbandonare nel mondo degli uomini il suo Quaderno Della Morte. Dopo aver per caso trovato il Quaderno Della Morte, Light decide di servirsene per cambiare il mondo, mentre Ryuk lo osserva divertito.



6'0"

5'6"

5'0"



DEATHTOPIA

Titolo originale: Deathtopia

Titolo inglese: Deathtopia

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Disegni: Yoshinobu Yamada

Storia: Yoshinobu Yamada

Categoria: Seinen

Genere: Azione, Combattimento, Ecchi, Soprannaturale

Anno: 2014 - 2016

Volumi: 8

Trama: In seguito ad un incidente, l' universitario Kou Fujimara, gravemente ferito, perde la vista in entrambi gli occhi. Sottoponendosi ad un intervento di chirurgia, però, il ragazzo sopravvive miracolosamente, donandogli l' abilità di percezione extrasensoriale. Con l' apparire di una misteriosa donna, la vita di Kou cambia in una notte.



DEMON SLAYER

Titolo originale: Kimetsu no Yaiba

Titolo inglese: Demon Slayer

Titolo Kanji: 鬼滅の刃

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Koyoharu Gotoge

Disegni: Koyoharu Gotoge

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Fantasy, Storico

Anno: 2016 - 2020

Volumi: 23

Capitoli: 207

Trama: Tanjiro è il primogenito di una famiglia che ha perso il padre. Un giorno, visita un' altra città per vendere carbone ma finisce col passare la notte lì, invece di tornare a casa, per via di una voce riguardante un demone che di notte vaga per una montagna lì vicino. Quando torna a casa il giorno seguente, ad attenderlo ci sarà una tragedia.



DORAEMON

Titolo originale: Doraemon

Titolo inglese: Doraemon

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shogakukan

Disegni: Fujio F. Fujiko

Storia: Fujio F. Fujiko

Categoria: Strisce Kodomo

Genere: Commedia, Fantascienza, Slice of Life

Anno: 1964

Volumi: 45

Trama: Nobita è uno studente delle elementari svogliato che ha una cotta per una sua compagna di classe di nome Shizuka, ma a causa della suo carattere timido e insicuro non ha il coraggio di rivelarle i suoi veri sentimenti. Le cose inizieranno a cambiare con l' arrivo di Doraemon, un gatto robot proveniente dal futuro venuto per eliminare la pigrizia di Nobita che causerà molti problemi ai suoi discendenti. Per aiutarlo gli presterà alcuni gadget provenienti dal futuro in grado di fare cose strardinarie.



DORONDORORON

Titolo originale: Doron Dororon

Titolo inglese: Dorondororon

Titolo Kanji: ドロンドロロン

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Gen Osuka

Disegni: Gen Osuka

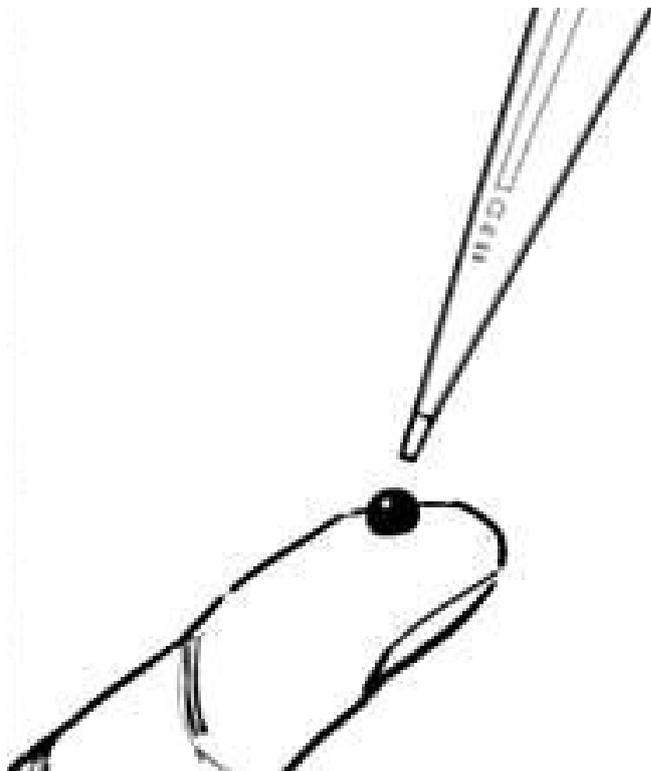
Categoria: Shounen

Genere: Azione, Commedia, Drammatico, Fantasy, Mistero

Anno: 2021

Volumi: 1

Trama: Gli esseri umani sono minacciati da misteriosi mostri chiamati mononoke, coloro che li affrontano e sconfiggono sono i samurai. Dora Sasaki, volendo mantenere una promessa fatta alla madre defunta, cerca di passare l' esame per diventare un samurai, fallendo nel suo intento. Il suo destino cambia dopo l' incontro con un mononoke di buon cuore di nome Kusanagi.



DOTTOR SLUMP

Titolo originale: Dr. Suranpu

Titolo inglese: Dr. Slump

Titolo Kanji: Dr. スランプ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shoemisha

Storia: Akira Toriyama

Disegni: Akira Toriyama

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Commedia, Fantastico,

Magia, Soprannaturale

Anno: 1979 - 1984

Volumi: 28

Capitoli: 250

Trama: Senbee Norimaki, noto come "Dr. Slump", è un inventore di 28 anni che abita sull' isola di Gengoro; crea invenzioni più o meno utili ma comunque bizzarre, fra le quali la stessa Arale, un robot dall' aspetto di bambina. Arale è indistinguibile da una persona vera, al punto di soffrire persino di miopia, e per questo Senbee la spaccia per la sua sorellina tredicenne.



DRIFTERS

Titolo originale: Drifters

Titolo inglese: Drifters

Titolo Kanji: ドリフターズ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shonen Gahosha

Storia: Kota Hirano

Disegni: Kota Hirano

Categoria: Seinen

Genere: Avventura, Azione, Combattimento, Commedia, Demenziale, Fantasy, Soprannaturale, Storico, Tamarro, Umoreismo

Anno: 2009

Volumi: 6

Trama: La storia di Drifters si svolge nell'era Sengoku (1467-1603), un periodo di costanti fermenti bellici. Un giovane samurai in punto di morte si trova improvvisamente catapultato in un altro, fantastico mondo. Come è possibile ciò? Quale destino attende lo spaesato guerriero?



EDEN' S ZERO

Titolo originale: Eden' s Zero

Titolo inglese: Eden' s Zero

Titolo Kanji: エデンズゼロ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Storia: Hiro Mashima

Disegni: Hiro Mashima

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Commedia, Fantascienza

Anno: 2018

Volumi: 20

Trama: Shiki è un umano che vive in una città i cui abitanti sono tutti robot. Li considera suoi amici e se ne prende cura, ma un giorno incontra un altro essere umano, Rebecca, una ragazza che posta video online allo scopo di diventare famosa. Quello che Shiki ancora non sa è che l' incontro con questa ragazza sarà solo l' inizio di un viaggio fantastico attraverso la galassia!



FAIRY TAIL

Titolo originale: Fairy Tail

Titolo inglese: Fairy Tail

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Disegni: Hiro Mashima

Storia: Hiro Mashima

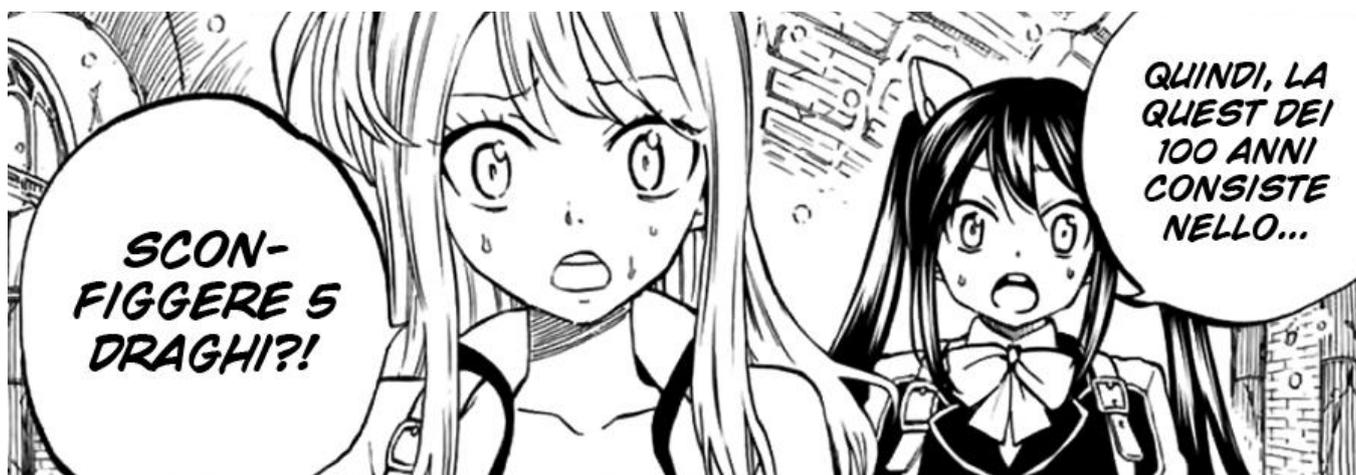
Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Ecchi, Fantasy

Anno: 2006 - 2017

Volumi: 63

Trama: La storia narra le avventure di Lucy, una giovane maga scappata di casa, e di Natsu, un ragazzo che gira il mondo in cerca del drago Igneel insieme al suo fidato compagno, il gatto blu Happy. I due fanno parte della gilda più famosa del loro paese: Fairy Tail. Insieme ai loro amici, formeranno il Team più forte della loro gilda e incontreranno molti maghi, buoni e malvagi, mostri e demoni, viaggiando anche in mondi paralleli, per vivere la loro avventura.



GUN X CLOVER

Titolo originale: GunxClover
Titolo inglese: Gun x Clover
Titolo Kanji: ガン×クローバー
Nazionalità: Giappone
Casa Editrice: Kadokawa Shoten
Disegni: D.P
Storia: Mikoto Yamaguchi
Categoria: Shounen
Genere: Azione, Combattimento, Ecchi, Scolastico, Sentimentale
Anno: 2012 - 2017
Volumi: 12
Capitoli: 60

Trama: Il liceo Mikado prepara i migliori studenti per essere le migliori guardie del corpo mercenarie. Ma Morito Hayama, uno studente senza alcun rango, viene improvvisamente assegnato a guardia di una persona molto in vista, a cui nessuna scorta è mai sopravvissuta prima. Il soggetto in questione come si comporterà? E riuscirà Morito a sopravvivere?



HAIKYU!! L' ASSO DEL VOLLEY

Titolo originale: Haikyuu!!

Titolo inglese: Haikyuu!!

Titolo Kanji: ハイキュー!!

Nazionalità: bandiera nazione Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Disegni: Haruichi Furudate

Storia: Haruichi Furudate

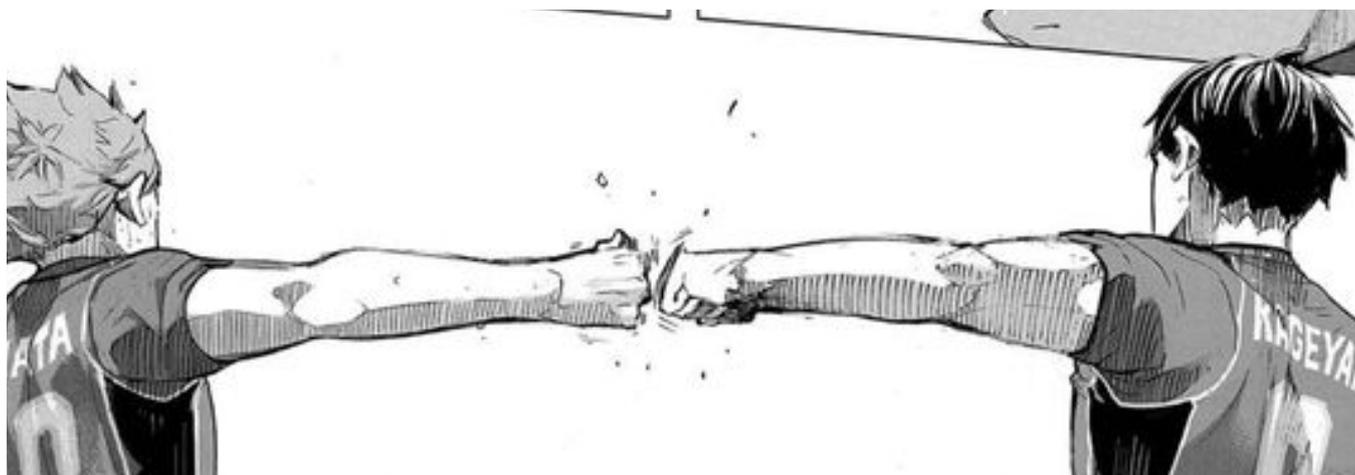
Categoria: Shounen

Genere: Slice of Life, Sport

Anno: 2011 - 2020

Volumi: 45

Trama: Dopo aver assistito a una partita di pallavolo, il giovane Shouyou Hinata si pone come obiettivo quello di diventare "Il piccolo Gigante" di quello sport. Entrato così nel club di pallavolo della sua scuola media, affronta insieme alla squadra il torneo interscolastico ma lui e i suoi compagni devono inchinarsi di fronte a una forte squadra guidata da un formidabile giocatore di nome Tobio Kageyama.



HUNTER X HUNTER

Titolo originale: Hunter x Hunter

Titolo inglese: Hunter x Hunter

Titolo Kanji: ハンター×ハンター

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Disegni: Yoshihiro Togashi

Storia: Yoshihiro Togashi

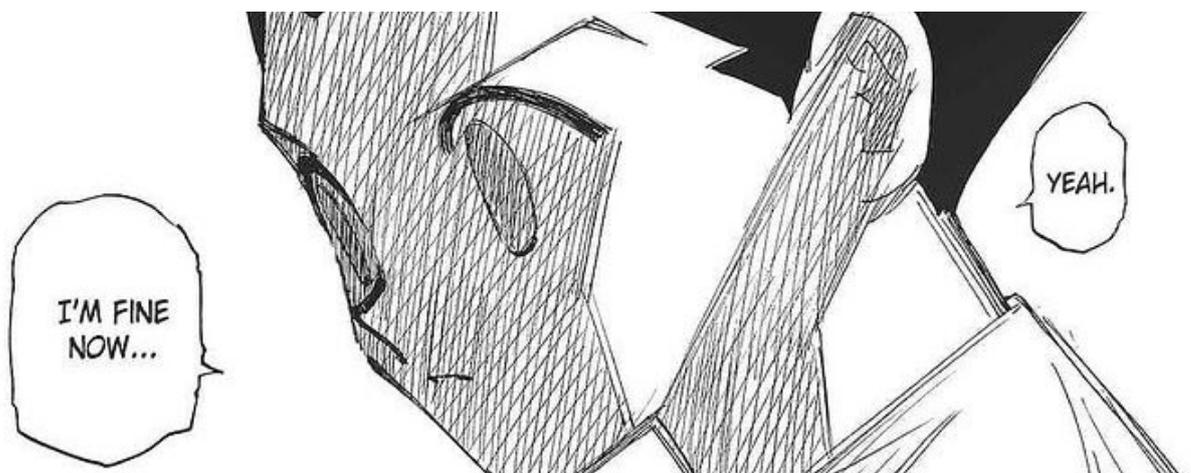
Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Combattimento, Fantastico, Psicologico, Soprannaturale

Anno: 1998

Volumi: 36

Trama: Gon Freecs è un bambino prodigio dell' isola Balena che vive con la nonna e la zia. E' in grado di fare amicizia con tutti gli animali, compresi i più pericolosi, e il suo sogno è quello di diventare cacciatore, lo stesso lavoro del padre che lo ha abbandonato ancora in fasce. L' esame per diventare cacciatore è severissimo: solo 1 su 10.000 riesce anche solo a raggiungere la sede dell' esame, e dopo varie prove il numero degli ammessi è quasi sempre a una sola cifra.



INGOSHIMA

Titolo originale: Ingoshima

Titolo inglese: Ingoshima

Titolo Kanji: インゴシマ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Wani Books

Storia: Mesuko Amashita

Disegni: Yoshiki Tanaka

Categoria: Seinen Pubblico Adulto

Genere: Azione, Ecchi, Horror, Mistero

Anno: 2018

Volumi: 12

Trama: Gli studenti del 2 anno della scuola municipale Yoshinomiya si sono imbarcati in quella che doveva essere una divertente gita scolastica, ma la nave su cui stanno viaggiando incontra improvvisamente una burrasca in mare e si schiantano su una strana isola. Gli studenti sopravvissuti, mentre cercano di capire cosa sia successo, scoprono che non sono soli sull' isola e gli indigeni non sembrano essere molto amichevoli con gli stranieri.



JAGAN

Titolo originale: Jagaaaaaaaaaaaaaaaaan

Titolo inglese: Jagaaaaaan

Titolo Kanji: ジャガー

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shogakukan

Storia: Muneyuki Kaneshiro

Disegni: Kensuke Nishida

Categoria: Seinen Pubblico Adulto

Genere: Azione, Drammatico, Horror, Mistero, Soprannaturale, Splatter

Anno: 2017 - 2021

Volumi: 14

Capitoli: 163

Trama: Shintarou Jagasaki è un annoiato poliziotto di quartiere che, stanco della banalità della propria vita, fa delle sue fantasie omicide il suo unico rifugio. Un giorno delle strane rane piovono dal cielo: sono dei parassiti in grado di fondersi con il corpo degli esseri umani, che si cibano dei loro desideri repressi. Quando Shintarou si imbatte in uno di questi mostri si trova nel bel mezzo di un massacro, tutto sembra essere finito...



KAGAMIGAMI

Titolo originale: Kagamigami

Titolo inglese: Kagamigami

Titolo Kanji: カガミガミ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Toshiaki Iwashiro

Disegni: Toshiaki Iwashiro

Categoria: Shounen

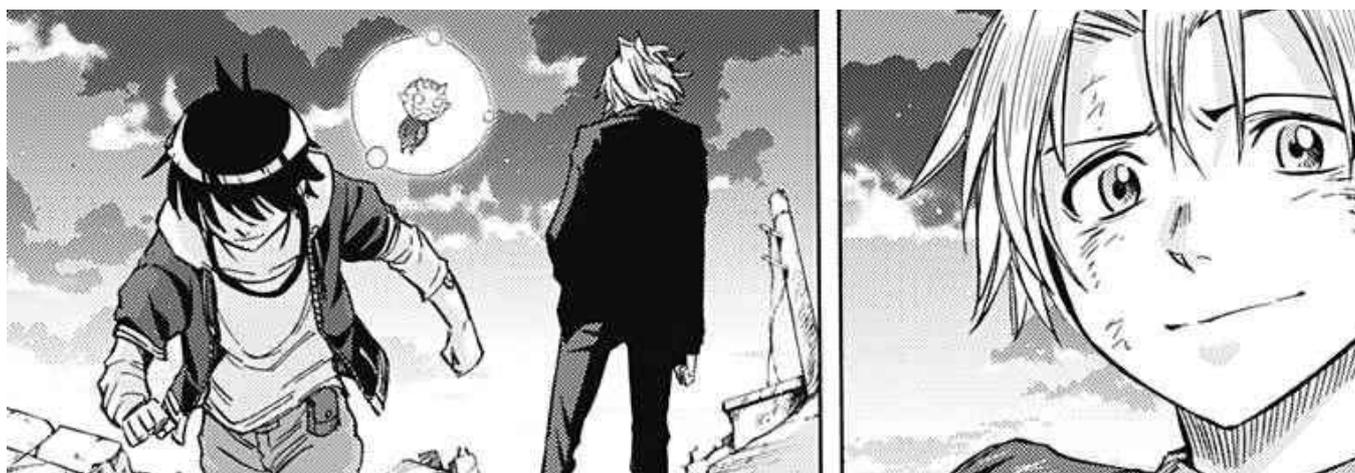
Genere: Azione, Commedia, Ecchi, Mistero, Sentimentale, Soprannaturale

Anno: 2015

Volumi: 5

Capitoli: 41

Trama: C'è un serial killer a piede libero e la polizia brancola nel buio. Quello che ancora non sanno è che la risoluzione di questo caso richiede l'intervento di metodi non tradizionali: è a questo punto che entrano in scena il detective Mako Miyoshi e lo shikigami Kyosuke Kagami. I due investigano insieme sui crimini soprannaturali.



KINGDOM

Titolo originale: Kingdom

Titolo inglese: Kingdom

Titolo Kanji: キングダム

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Yasuhisa Hara

Disegni: Yasuhisa Hara

Categoria: Seinen

Genere: Avventura, Azione, Drammatico, Guerra, Politica, Storico

Anno: 2006

Volumi: 64

Trama: Milioni di anni sono passati dai tempi delle leggende, quando era il desiderio dell' uomo a muovere il mondo. È l' era della guerra dei 500 anni: il periodo degli stati combattenti. Kingdom è la storia di un giovane ragazzo di nome Xin, che si trasformò in un grande generale. La storia di un ragazzo e tutte le prove e gli spargimenti di sangue che sarà costretto ad affrontare per raggiungere il suo grandioso obiettivo.



KUROSAKI-KUN NO IINARI NI NANTE NARANAI

Titolo originale: Kuroski-kun no Iinari ni Nante Naranai

Titolo inglese: Defying Kuroski-kun

Titolo Kanji: 黒崎くんの言いなりになんてならない

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Storia: Makino

Disegni: Makino

Categoria: Shoujo

Genere: Scolastico, Sentimentale, Slice of Life

Anno: 2014 - 2021

Volumi: 19

Capitoli: 88

Trama: Yuu è una ragazza semplice che ha trovato la determinazione di cambiare non appena entrata al liceo. Lei ha subito avuto un colpo di fulmine per il bel ragazzo soprannominato "Principe Bianco", ma allo stesso tempo sembra provare interesse per il sadico ragazzo soprannominato "Diavolo Nero".



MAGI - THE LABYRINTH OF MAGIC

Titolo originale: Magi - The Labyrinth of Magic

Titolo inglese: Magi - The Labyrinth of Magic

Titolo Kanji: マギ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shogakukan

Storia: Shinobu Ohtaka

Disegni: Shinobu Ohtaka

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Commedia, Fantasy, Magia

Anno: 2009 - 2017

Volumi: 37

Capitoli: 369

Trama: Aladdin è un bambino vagabondo che viaggia di città in città vivendo alla giornata. Non sempre incontra gente generosa disposta a fargli un po' di carità, ma la cosa non lo turba perché gli basta suonare il suo flauto magico e subito fuoriesce da una lampada una gigantesca creatura pronta a difenderlo da qualunque malintenzionato! C'è un unico problema: quando il gigante viene anche solo sfiorato da una ragazza, sviene all'istante.



MAHOUTSUKAI NO REIMEIKI

Titolo originale: Mahoutsukai no Reimeiki

Titolo inglese: The Dawn of the Witch

Titolo Kanji: 魔法使い黎明期

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Storia: Kakeru Kobashiri

Disegni: Tatsuwo

Categoria: Shounen

Genere: Commedia, Ecchi, Fantasy, Magia

Anno: 2019

Tratto da: Light Novel

Volumi: 4

Trama: La guerra che ha infuriato per cinque anni tra la Chiesa e le streghe si è chiusa con il raggiungimento della pace pochi anni fa. Tuttavia, in angoli nascosti del mondo, le braci dell' antico conflitto sono ancora accese. All' Accademia di magia del regno di Wenias c' è uno studente senza ricordi, di nome Sable. Su ordine del preside Albus, lascia il regno per svolgere un allenamento speciale nel sud del continente, dove sono ancora presenti ribelli anti-magia.



MAISON IKKOKU

Titolo originale: Maison Ikkoku

Titolo inglese: Maison Ikkoku

Titolo Kanji: めぞん一刻

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shogakukan

Storia: Rumiko Takahashi

Disegni: Rumiko Takahashi

Categoria: Seinen

Genere: Commedia, Sentimentale, Slice of Life

Anno: 1980 - 1987

Volumi: 15

Capitoli: 162

Trama: "Maison Ikkoku" inizia con l'incontro tra i due personaggi principali: Godai, uno studente universitario che si trasferisce a Tokyo per laurearsi, e Kyoko, una ragazza poco più che ventenne con alle spalle un matrimonio conclusosi con la morte del marito Soichiro. I due abitano in una vecchia pensione chiamata Maison Ikkoku, di proprietà del suocero di Kyoko e gestita dalla ragazza in veste di nuova amministratrice. Oltre ai protagonisti, la pensione è abitata da altri inquilini alquanto bizzarri...



MUSHLE

Titolo originale: Mushle

Titolo inglese: Mushle

Titolo Kanji: マッシュル

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shoehisha

Storia: Hajime Komoto

Disegni: Hajime Komoto

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Fantastico, Magia, Soprannaturale

Anno: 2021 - 2022

Volumi: 11

Capitoli: 100

Trama: La storia si svolge in un mondo in cui la magia esiste e viene usata per qualunque occorrenza della vita quotidiana. Mash è un ragazzo senza poteri magici che vive nelle profondità della foresta con suo padre e trascorre le giornate impegnandosi in esercizi per muscolarizzare il corpo. Un giorno però la sua vita viene messa in pericolo: la sua unica alternativa per proteggere la vita del padre è entrare all' Accademia Magica Easton.



MY DRESS-UP DARLING – BISQUE DOLL

Titolo originale: Sono Bisque Doll wa Koi wo suru

Titolo inglese: My Dress-Up Darling

Titolo Kanji: その着せ替え人形は恋をする

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Square Enix

Storia: Shinichi Fukuda

Disegni: Shinichi Fukuda

Categoria: Seinen

Genere: Commedia, Ecchi, Scolastico, Sentimentale

Anno: 2018

Volumi: 9

Trama: Wakana Gojou è un liceale di quindici anni che in passato è stato traumatizzato a causa delle sue passioni. Questo incidente l'ha trasformato in un recluso, finché un giorno non ha incontrato Kitagawa, una gyaru molto socievole che è il suo completo opposto. Presto i due si trovano a condividere le loro passioni, facendo nascere un rapporto piuttosto bizzarro.



MY HERO ACADEMIA

Titolo originale: Boku no Hero Academia

Titolo inglese: My Hero Academia

Titolo Kanji: 僕のヒーローアカデミア

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Kohei Horikoshi

Disegni: Kohei Horikoshi

Categoria: Shounen

Genere: Azione, Commedia, Scolastico, Soprannaturale

Anno: 2014

Volumi: 34

Trama: Per via di una mutazione genetica al piede, il genere umano sviluppa dei superpoteri, denominati "quirk", che si manifestano all'età di quattro anni. Queste particolari abilità hanno consentito lo sviluppo di una nuova categoria di persone, gli eroi. Affascinato dagli eroi, Izuku Midoriya è uno studente delle scuole medie che ha sempre sognato un giorno di entrare a far parte di questa cerchia. Tuttavia, Izuku è un ormai rarissimo essere umano nato senza quirk, per cui viene deriso.



NON TORMENTARMI, NAGATORO!

Titolo originale: Ijiranaide, Nagatoro-san
Titolo inglese: Please don't bully me, Nagatoro
Titolo Kanji: イジらないで、長瀬さん
Nazionalità: Giappone
Casa Editrice: Kodansha
Storia: 774 House
Disegni: 774 House
Categoria: Shounen
Genere: Commedia, Scolastico, Sentimentale
Anno: 2017
Volumi: 12

Trama: Un liceale, appassionato di arte e completamente restio a instaurare rapporti con i suoi coetanei, fino a quando l'incontro in biblioteca con Nagatoro, una compagna più giovane, non sconvolge la sua vita. Nagatoro è esattamente l'opposto di lui: brava nello sport, socievole, energica, ma soprattutto... piuttosto sadica! Inizia così un'improbabile coppia, con lei che si dedicherà a tormentare senza sosta il suo "senpai", facendo notare piano piano un genuino interesse nei suoi confronti, che si ritroverà a uscire sempre più dal suo guscio.



ONE PIECE

Titolo originale: One Piece

Titolo inglese: One Piece

Titolo Kanji: ワンピース

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Eiichiro Oda

Disegni: Eiichiro Oda

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Combattimento, Commedia, Fantastico

Anno: 1997

Volumi: 101

Trama: Monkey D. Ruffy è un giovane pirata sognatore che da piccolo ha inavvertitamente mangiato il frutto del diavolo Gom Gom che lo rende "elastico", permettendogli di allungarsi e deformarsi a piacimento, a scapito, però, della capacità di nuotare. L'obiettivo che lo ha spinto in mare è quello ambizioso di diventare il "re dei pirati". Dovrà, dunque, ritrovare il leggendario "One Piece", il magnifico tesoro lasciato dal mitico pirata Gold Roger alla fine della Rotta Maggiore.



ONE PUNCH-MAN

Titolo originale: One Punch-Man

Titolo inglese: One-Punch Man

Titolo Kanji: ワンパンマン

Nazionalità: Giapponese

Storia: ONE

Disegni: ONE

Categoria: Genere

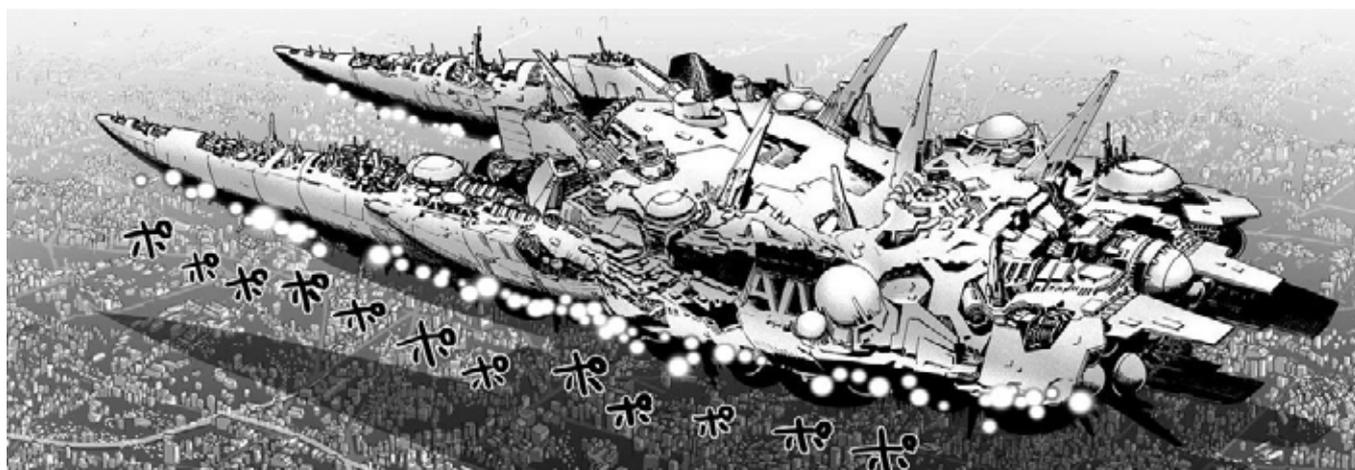
Azione: Commedia, Fantascienza, Soprannaturale, Supereroi

Anno: 2009

Volumi: 25

Capitoli: 141

Trama: "One-Punch Man" segue la vita di un eroe medio che riesce a vincere tutte le sue battaglie con un solo pugno. Questo finisce per essere la causa di un sacco di frustrazioni poiché egli non sente più l'emozione e l'adrenalina di combattere una dura battaglia. Forse non valeva la pena di intraprendere il suo rigoroso allenamento per diventare forte. Dopo tutto, cosa c'è di buono nell'aver un potere così schiacciante?



OSHI NO KO

Titolo originale: Oshi no Ko

Titolo inglese: Oshi no Ko

Titolo Kanji: 推しの子

Nazionalità: bandiera nazione Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Aka Akasaka

Disegni: Mengo Yokoyari

Categoria: Seinen

Genere: Drammatico, Mistero, Musica, Psicologico, Soprannaturale

Anno: 2020

Volumi: 7

Trama: Ai Hoshino è una talentuosa e bellissima idol, molto amata dai suoi fan. A prima vista, sembra la personificazione della perfetta e pura ragazza, ma non è tutto oro ciò che luccica. Goro Honda è un ginecologo e un grande fan di Ai. Per questo non può che rimanere a bocca aperta quando la giovane idol arriva alla porta del suo studio, incinta di due gemelli. Goro promette di aiutarla ad avere un parto sicuro. Tuttavia, l'incontro con una misteriosa figura causa l'improvvisa morte del dottore.



SHANGRI-LA FRONTIER

Titolo originale: Shangri-La Frontier ~Kusoge Hunter, Kamige ni Idoman to su~

Titolo inglese: Shangri-La Frontier ~Shitty Games Hunter Challenges Godly Game~

Titolo Kanji: シャングリラ・フロンティア ~クソゲーハンター、神ゲーに挑まんとなす~

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kodansha

Storia: Katarina

Disegni: Ryosuke Fuji

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Fantascienza, Fantasy, Gioco

Anno: 2020

Volumi: 8

Trama: Lo studente del secondo anno delle superiori Rakurou Hizutome è interessato ad una sola cosa: trovare nuovi "giochi di merda" e completarli. Le sue abilità come videogiocatore non sono seconde a nessuno, e dalla sua prospettiva, nessun gioco è mai troppo brutto per essere giocato.



SHIORI EXPERIENCE JIMI NA WATASHI TO HEN NA OJI SAN

Titolo originale: Shiori Experience Jimi na Watashi to Hen na Oji san

Titolo inglese: Shiori Experience Jimi na Watashi to Hen na Oji san

Titolo Kanji: ジミなわたしとヘンなおじさん

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Square Enix

Storia: Kazuya Machida

Disegni: Yu-Ko Osada

Categoria: Seinen

Genere: Commedia, Musica, Scolastico, Slice of Life, Soprannaturale

Anno: 2013

Volumi: 17

Trama: Quando frequentava le scuole superiori Shiori faceva parte di un club di musica leggera come chitarrista. Il suo primo live viene però rovinato da suo fratello che fugge via di casa sommerso dai debiti. Passano dieci anni e Shiori è un' insegnante alle scuole superiori che vive una vita noiosa mentre cerca di ripagare i debiti.



SLAM DUNK

Titolo originale: Slam Dunk

Titolo inglese: Slam Dunk

Titolo Kanji: スラムダンク

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Takehiko Inoue

Disegni: Takehiko Inoue

Categoria: Shounen

Genere: Commedia, Demenziale, Scolastico, Sport

Anno: 1990 - 1996

Volumi: 31

Capitoli: 276

Trama: Hanamichi Sakuragi è una matricola del liceo Shohoku ed è sostanzialmente un attaccabrighe che non passa certo inosservato con i suoi capelli rossi fuori dal comune e con la sua altezza. Entrerà nel mondo del basket dopo essersi innamorato di una ragazza che si chiama Haruko, alla quale questo sport piace molto... quindi per conquistarla decide di entrare nella squadra di basket della sua scuola... anche se è totalmente a digiuno di questo sport, di cui non conosce nemmeno le regole!



SWORD ART ONLINE

Titolo originale: Sword Art Online

Titolo inglese: Sword Art Online

Titolo breve: SAO

Titolo Kanji: ソードアート・オンライン

Nazionalità: Giappone

Storia: Reki Kawahara

Disegni: Abec

Casa Editrice: ASCII Media Works

Categoria: Light Novel

Genere: Avventura, Combattimento, Fantasy, Gioco, Sentimentale

Anno: 2009

Tratto da: Web Novel

Volumi: 26

Trama: Kazuto "Kirito" Kirigaya è quel che si potrebbe definire un autentico genio della programmazione. Questi un giorno entra a far parte di una realtà virtuale interattiva, un MMO (massively multi-player online), denominata "Sword Art Online". E qui sorge una complicazione: una volta entrati in SAO, è possibile uscirne solo da vincitori, completando il gioco.



TAKOPII NO GENZAI

Titolo originale: Takopii no Genzai

Titolo inglese: Octoppi' s Original Sin / Takopi' s Original Sin

Titolo Kanji: タコピーの原罪

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Taizan5

Disegni: Taizan5

Categoria: Shounen

Genere: Drammatico, Fantascienza, Psicologico, Slice of Life

Anno: 2021 - 2022

Volumi: 2

Capitoli: 16

Trama: Takopi proviene dal pianeta della felicità e il suo scopo sulla Terra consiste nel diffondere la gioia. Durante il suo cammino incontra Shizuka, una ragazza che non sorride mai e che sembra avere problemi a scuola e con gli amici. L'ingenuo Takopi dovrà affrontare qualcosa di completamente nuovo per lui...



THE EMINENCE IN SHADOW

Titolo originale: Kage no jitsuryokusha ni naritakute

Titolo inglese: The Eminence in Shadow

Titolo Kanji: 陰の実力者になりたくて！

Nazionalità: bandiera nazione Giappone

Casa Editrice: Kadokawa Shoten

Storia: Daisuke Aizawa

Disegni: Anri Sakano

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Commedia, Ecchi, Fantasy, Harem

Anno: 2018

Tratto da: Novel

Volumi: 7

Trama: Gli uomini che vivono nell'ombra sono quelle persone che passano inosservate, come persone ordinarie, ma in realtà detengono il potere da dietro le quinte. Questo è ciò a cui aspira Shido e per raggiungere il suo obiettivo vive una vita insignificante di giorno, mentre di notte si allena duramente preparandosi alla sua ascesa al potere. Finalmente riesce a raggiungere il suo obiettivo quando, si risveglia in un mondo misterioso...



TOKYO GHOUL

Titolo originale: Tokyo Kushu

Titolo inglese: Tokyo Ghoul

Titolo Kanji: 東京喰種トーキョーグール

Nazionalità: bandiera nazione Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Sui Ishida

Disegni: Sui Ishida

Categoria: Seinen Pubblico Adulto

Genere: Azione, Drammatico, Horror, Mistero, Psicologico, Soprannaturale

Anno: 2011 - 2014

Volumi: 14

Capitoli: 144

Trama: Nella città di Tokyo si stanno verificando degli strani omicidi. Secondo le indagini della polizia gli attacchi sono provocati da creature misteriose chiamate Ghoul. Il protagonista, Kaneki, insieme all' amico Hide credono fermamente che questi strani esseri imitano gli umani e per tale motivo non ne hanno mai visto uno. I due ancora non sapevano che la loro teoria poteva benissimo diventare realtà.



VIGILANTE: MY HERO ACADEMIA ILLEGALS

Titolo originale: Vigilante: Boku no Hero Academia Illegals

Titolo inglese: Vigilante: Boku no Hero Academia Illegals

Titolo Kanji: ヴィジランテ-僕のヒーローアカデミア

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Hideyuki Furuhashi

Storia: Kohei Horikoshi

Disegni: Court Betten

Categoria: Shounen

Genere: Azione, Commedia, Scolastic, Supereroi

Anno: 2016

Volumi: 14

Trama: In un mondo in cui quasi tutte le persone sono dotate di poteri particolari chiamati "Quirks", la legge ne regola l'uso, difatti, non si possono usare i propri poteri in luoghi pubblici. Si tratta di un privilegio concesso solo a coloro che sono registrati come supereroi. Un piccolo gruppo ha però deciso di non obbedire a questa legge: i cosiddetti Vigilanti, con cuore da eroi ma cattivi.



WITCH WATCH

Titolo originale: Witch Watch

Titolo inglese: Witch Watch

Titolo Kanji: ウィッチウォッチ

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Shueisha

Storia: Kenta Shinohara

Disegni: Kenta Shinohara

Categoria: Shounen

Genere: Commedia, Fantasy, Sentimentale

Anno: 2021

Volumi: 5

Trama: Morihito, un ragazzo dalla forza sovrumana, sta per iniziare a convivere con la sua amica d'infanzia Niko, durante il suo allenamento per diventare una strega. I due adolescenti faranno i conti anche con le magie imprevedibili di Niko.



WOLF CHILDREN

Titolo originale: Ookami Kodomo no Ame to Yuki

Titolo inglese: Wolf Children: Ame & Yuki / Wolf

Children: Rain and Snow

Titolo breve: Wolf Children

Titolo Kanji: おおかみこどもの雨と雪

Nazionalità: Giappone

Casa Editrice: Kadokawa Shoten

Storia: Mamoru Hosoda

Disegni: Yo

Categoria: Seinen

Genere: Drammatico, Scolastico, Sentimentale, Slice of Life, Soprannaturale

Anno: 2012 - 2013

Volumi: 3

Capitoli: 16

Trama: La storia tratta dell' amore tra genitori e figli, e per la precisione tra Hana ed i suoi due "bambini-lupo" nati da una relazione con un affascinante e fiabesco "uomo-lupo". La figlia maggiore si chiama Yuki (neve), poiché data alla luce in un giorno nevoso, e il minore Ame (pioggia), nato invece in una giornata uggiosa.



ZATCH BELL!

Titolo originale: Konjiki no Gash!!

Titolo inglese: Zatch Bell!

Titolo Kanji: 金色のガッシュ!!

Nazionalità: bandiera nazione Giappone

Casa Editrice: Shogakukan

Storia: Makoto Raiku

Disegni: Makoto Raiku

Categoria: Shounen

Genere: Avventura, Azione, Commedia, Fantastico,

Magia, Soprannaturale

Anno: 2001 - 2007

Volumi: 33

Capitoli: 323

Trama: Ogni mille anni i demoni scendono sulla Terra per affrontarsi in una lunga battaglia. Il vincitore della competizione si aggiudicherà il titolo di Re dei demoni e per tale motivo ognuno dei partecipanti sarà libero di manifestare tutta la propria forza ignorando la presenza di altri esseri viventi nei paraggi, ma per poterlo fare dovranno necessariamente stringere un patto con un essere umano che fornirà loro l'energia necessaria per il combattimento.



C2

FUMETTO

ALAN FORD

Titolo originale: Alan Ford

Titolo inglese: Alan Ford

Nazionalità: Italia

Casa Editrice: Editoriale Corno

Storia: Max Bunker

Disegni: Magnus

Genere: Azione, Comico

Anno: 1969-2022

Volumi: 636

Trama: Inizialmente Alan Ford è l'unico protagonista ma col tempo anche gli altri comprimari come il Conte Oliver e Bob Rock acquisiscono spessore e importanza tali da rendere proprio il gruppo nel suo insieme il vero protagonista della serie, con i vari membri che di volta in volta sono più o meno al centro delle vicende narrate. Il canovaccio è quello della missione impossibile rocambolescamente portata a termine grazie al contributo più o meno determinante dei diversi membri del Gruppo TNT, sullo sfondo di situazioni o circostanze più o meno attuali o verosimili. Il gruppo di agenti segreti ha sede in un negozio di fiori a New York che funge da copertura.



ASTERIX & OBELIX

Titolo originale: Asterix & Obelix

Titolo inglese: Asterix & Obelix

Nazionalità: Francia

Casa Editrice: Hachette Livre

Storia: René Goscinny

Disegni: Albert Uderzo

Genere: Commedia, satira

Anno: 1961 - 2021

Volumi: 40

Trama: Ambientata nell' antica Gallia al tempo di Giulio Cesare, attorno al 50 a.C., ha per protagonisti il guerriero gallo Asterix, il suo miglior amico Obelix e tutti gli altri abitanti di un piccolo villaggio gallico in Armorica (l' odierna Bretagna) che si ostina a resistere alla conquista romana grazie all' aiuto di una pozione magica preparata dal druido Panoramix, in grado di rendere invincibili. il piccolo villaggio gallico rimane l' unico pezzo di Gallia libero dal dominio romano.



DYLAN DOG

Titolo originale: Dylan Dog

Titolo inglese: Dylan Dog

Nazionalità: Italia

Casa Editrice: Sergio Bonelli Editore

Storia: Tiziano Sclavi

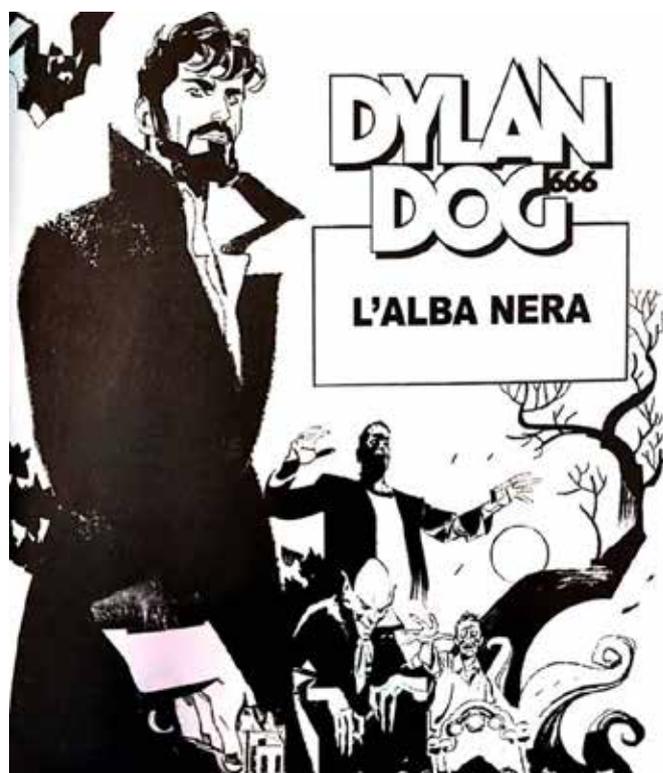
Disegni: Tiziano Sclavi

Genere: Horror, thriller, giallo

Anno: 1986-2022

Volumi: 430

Trama: Ex agente di Scotland Yard, alcolista disintossicatosi, vegetariano e animalista convinto, Dylan Dog ha un passato misterioso avvolto in una dimensione onirica e surreale. Non a caso, il sogno (o meglio: l' incubo) e tutto ciò che sembra essere al di là della realtà sono i suoi interessi personali e professionali. Come detective privato si occupa esclusivamente di casi insoliti, in tutte le sfumature del termine: a lui si rivolge chi è stato colpito, o anche solo sfiorato, dall' ala nera del soprannaturale. Persone a cui la polizia non crede e che spesso rischierebbero di scivolare nella follia, se non trovassero qualcuno disposto ad ascoltarli e aiutarli.



D

Manga Visual Language

D1

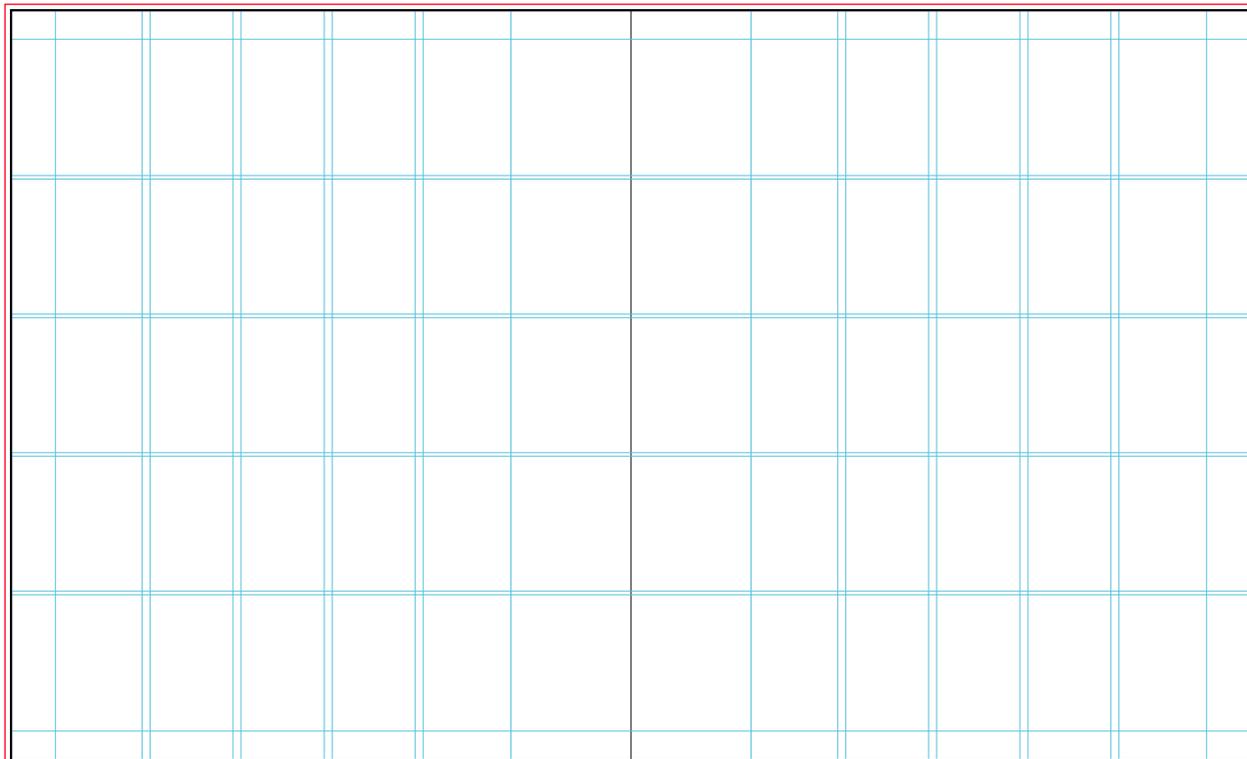
REGOLE GENERALI



Per quanto riguarda l'elaborato realizzato sul linguaggio visuale dei manga occorre fare un piccolo preambolo.

Essendo un libro realizzato a partire dall'analisi dei manga, si è pensato di sviluppare l'intero libro con il medesimo senso di lettura. Per questo motivo l'artefatto va sfogliato, non da sinistra a destra, ma da destra a sinistra come il consueto manga. All'interno del libro però ogni pagina è strutturata con il senso di lettura occidentale, per cercare di non confondere troppo chi si accinge a consultare lo stesso. Dunque all'interno del libro si andrà prima a leggere la colonna di sinistra per poi proseguire con quella di destra come è consueto fare.

Detto ciò all'interno del libro troveremo tre sezioni principali, precedute da un'introduzione al problema con l'aggiunta del tema che si andrà ad affrontare, e seguite da una stesura di tutti i manga che hanno dato il loro contributo all'interno della ricerca. Di quest'ultimi troveremo le informazioni principali, seguite da una breve trama scritta. I tre capitoli principali sopra accennati, invece, tratteranno delle componenti in cui è stata suddivisa sia la ricerca che lo stesso linguaggio visuale del manga, e sono: le icone, la narrazione e infine la parte delle vignette.



Formato pagina: 205x250 mm;

Formato griglia: composto da 5 colonne distanziate di 5 mm e 5 righe distanziate di 2.5 mm;

Margini: superiore di 10 mm, inferiore di 15 mm, esterno di 15 mm ed interno di 40 mm;

Abbondanza: 3 mm;

Tipo di carta: osumanu 150gr

Centaur, Regular, c. 20

KozukaGothic Pr6N, Bold, c. 40

Californian FB, Regular, Italic, c. 7



INTRODUZIONE

Il primo problema che si può riscontrare andando a leggere un manga, anche se magari si ha dimestichezza con il consono fumetto Europeo o Americano, è l'andare a capire come funziona la pagina che si ha sotto i propri occhi. Saremo subito catapultati fra vignette di tutte le taglie e le forme, cambi di prospettiva e di punto di vista, fra onomatopoeie grafiche che affollano la pagina e che possono far restare disorientato il lettore per via di questi simboli dal significato poco comprensibile come stalattiti di ghiaccio, goccioloni sulla tempia, torte alla crema che spuntano sullo sfondo come carta da parati... Questi elementi, che possono risultare infantili e demenziali, non sono altro che alcuni dei moltissimi mezzi che i mangaka usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica, ovvero rendere percepibili le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi evitando che il testo scritto surclassi quello iconico (il manga, può essere comunque un vero chiacchierona, ma in generale privilegia i mezzi grafici per trasmettere le emozioni, piuttosto che lasciare questo compito alle nuvolette). In occidente, dove il soggetto individuale si vede al centro di tutto, la narrazione a fumetti fa del personaggio

parlante il vettore fondamentale, se non l'unico, delle emozioni; nel manga, queste costellano l'intera situazione e i personaggi vi si immergono, è l'intera immagine che il mangaka realizza allo scopo di esprimere, a scapito del realismo, l'emozione del momento e la tonalità generale della scena. Non è più la nuvoletta a dirci cosa pensare dei sentimenti dei personaggi: è il disegno nella sua interezza che ci parla.

Per la società giapponese tutto è segno: lo sguardo, la gestualità, persino i rumori che accompagnano un'azione (segnalati in modo perfino infantesimale). Esempio ne è lo scoppietto di un ceppo che ci permette di percepire tutta l'atmosfera che avvolge una scena, l'addove per l'occidentale si vede solo del fuoco, un semplice e insignificante elemento scenico. La pioggia nel manga può cadere in molti modi diversi, ai quali corrispondono altrettante onomatopoeie. Lo stesso silenzio ha una qualità significativa, infatti nel manga proprio per il silenzio c'è una precisa onomatopoeia (shūin o しん音), mentre in occidente diremmo, più prosaicamente "Non si sente niente". I giapponesi distinguono mille e un suono, là dove noi non ne udiamo che un indifferenziato brusio.



Raffigurazione dei pilastri del manga, conosciuto in Italia come *Denso Shōjo*, nato in Giappone come *Komatsu Yūki*, ideato e illustrato da Kōshirō Gōshi e stampato dalla casa editrice Shōeisha dal 2004 al 2020, e conta 23 volumi (completo in Giappone, ancora da terminare in Italia). I Pilastri, sono i membri più forti della squadra ammazzademoni, che rispondono direttamente al capitano della Divisione "Il lupo di Thibou" (nel mezzo che indica appunto i pilastri) è composto da nove tratti; per questo motivo i pilastri sono 9, ognuno associato a una diversa "tecnicazione" (tecnica di combattimento).

Californian FB, Regular, Italic, c. 10

Californian FB, Regular, c. 7



LE ICONE

Partiamo dal presupposto di Jean-Marie Bouissou il quale afferma che i fumetti giapponesi cercano principalmente di far sentire e di stabilire un collegamento empatico che sia il più diretto possibile con il lettore. Questo è dato dal fatto che i manga sono strutturati per essere letti in fretta; è importante perciò che le immagini siano capaci di comunicare con immediatezza, e con una bassa percentuale di parti scritte (si cerca di raccontare soprattutto tramite immagini).

"Da questo fatto discende che un manga, più è oltre che leggeri, si coglie"

Cerchiamo dunque, per prima cosa, di definire che cosa sono le icone. Le icone sono delle immagini che vengono utilizzate per rappresentare persone, animali, oggetti, luoghi, ecc.; quando infatti disegniamo un oggetto, lo facciamo sotto forma di icona, a seconda di come lo rappresentiamo, più o meno realistico, esso sarà più o meno iconico. Si può parlare di icona anche per indicare i cosiddetti simboli, ovvero otterremo un simbolo nel momento in cui il simbolo e il significato sono correlati grazie a una convenzione e non perché si assomigliano.

McCloud spiega che i fumetti sono composti da icone: ogni figura che viene tracciata sulla pagina, forma un qualcosa che nella nostra mente rimanda ad un dato significato, il quale diventa un elemento del fumetto. Queste sono le icone.

Il manga sono particolarmente iconici e questo si può ipotizzare dal fatto che ciò sia dovuto al sistema di scrittura giapponese e al fatto che esso è un sistema di scrittura di tipo ideografico (Kanji), in altre parole: la lingua giapponese scritta, si basa sulla continua associazione tra una data immagine, chiamata ideogramma, e un dato significato. Questo processo è molto simile a ciò che avviene quando si legge un manga.

Il manga sono quindi composti da una serie di simboli accostati tra loro (come la lingua giapponese di cui parleremo meglio nel capitolo della disposizione delle vignette in una pagina).

"Non le considero immagini. In realtà, non sto disegnando, ma sto scrivendo una storia utilizzando un particolare tipo di simboli"



One Piece è un manga ideato e illustrato da Eiichirō Ōda, stampato nel 1997 dalla casa editrice Shōeisha, che conta ben 101 volumi (ad oggi ancora non terminato) e che narra la storia di Monkey D. Luffy, un giovane pirata sognatore che da piccolo ha inavvertitamente mangiato il frutto del diavolo Gomu Gomu che lo rende "Stainco", permettendogli di allungare e deformare a piacimento, a scapito, però, della capacità di nuotare. L'obiettivo che lo ha spinto in mare è quello ambizioso di diventare il "re dei pirati". Dopo, dunque, ritrovare il leggendario "One Piece", il magnifico tesoro lasciato dal mitico pirata Gold Roger, alla fine della Era Maggior, ma rinvenuto e sepolto di ogni pirata. Nella sua avventura, Luffy finirà intossicato a più di una dozzina ben assortita, e si troverà in mezzo a situazioni bizzarre e stravaganti, che domano all'opera un'atmosfera surrealista e divertente.

1-2. Realizzato Jean Marie, una storia narrata dal fumetto giapponese, Latina, Tome 5.1, 2011.

Californian FB, Regular, c. 7

In alto viene riportato un esempio di suppletion, dove gli occhi vengono sostituiti con dei segni di immagine e insieme che indicano stupore ed incertezza verso qualcosa o qualcuno.
Fairy Tail, Cap.02, pg. 12

Le due immagini nel mezzo riproducono ed evidenziano la peculiarità del fumetto giapponese ad ingrandire e far diventare come gli occhi dei personaggi.
La destra) Oshio No Ki, Cap. 21.
La sinistra) Non tormentare, Negatore, Cap.02, pg. 2

In basso troviamo un esempio di icona come parte grammaticale. Qui troviamo un esempio di personaggio lo stesso "suppletivo", ovvero delle goccioline sulla faccia che indicano la felicità e stupore.
Fairy Tail, Cap.02, pg. 20

Tornando a parlare dell'icona in se, dello stesso pensiero di tezuka e Nelson Cohn, il quale, le tratta come se fossero delle parti grammaticali che vengono applicate qua e là nel manga, sopra ai personaggi, come se fossero degli aggettivi per un nome. Cohn le chiama *profissi*, ovvero le considera come delle parti grammaticali che si disegnano ai morfemi per caratterizzarli (in questo caso, sopra ai personaggi e al loro volto).

Le icone sempre secondo Cohn possono essere, anche, delle *suppletions*. Quest'ultimo non sono icone che si applichiamo al personaggio, bensì vanno a sostituire parti già presenti nel disegno: le pupille possono essere sostituite con dei cuori, da delle grandole, dal simbolo del dollaro o dello yen o da una fiamma che brucia di passione; al posto della bocca ci può essere un numero 3 che imita la forma di un musetto di un animale e così via.

Gli stessi occhi, che sono ritenuti rappresentativi dello stile manga, sono un'icona che funge da finestra sull'anima; la presenza di occhi esageratamente grandi non serve che ad aumentare ulteriormente l'empatia con il personaggio (questo vale specialmente per gli Shōjo manga) e come afferma Jacqueline Berndt:

Il manga contemporaneo è associato in tutto il mondo a personaggi dai grandi occhi, piuttosto che alla disposizione sofisticata delle vignette.
*In effetti, primi piani di visi, e di occhi in particolare, giocano un ruolo importante nei manga, poiché vanno a facilitare l'identificazione emotiva da parte del lettore.*³

L'iconicità del fumetto giapponese raggiunge probabilmente il suo apice nella raffigurazione delle figure umane, e in particolare dei volti e con maggiore accortezza come già detto, negli occhi, che sono il principale segno di umanità in un disegno. L'importanza degli occhi non si limita alla riconoscibilità o meno di un viso ma, partendo da questo ruolo chiave da essi rivestito, deve riuscire a comunicare la sua sfera interiore,

il suo carattere, il suo stato emotivo (il Giappone, fumettisticamente parlando, è da molti riconosciuto come "il paese degli occhi grandi"). Tanto più un character deve essere empatico, tanta più cura e attenzione va posta nel disegno dei suoi occhi, che ne aumenta il grado di empatia.

Come osserva Frederick Scott, gli occhi sono "una finestra sull'anima". Ma come è iniziata questa consuetudine? Un'ipotesi ci viene fornita dallo stesso Schodt, il quale annota come gli artisti giapponesi, prima che l'arcipelago si aprisse ai contatti con l'Occidente, disegnassero gli occhi in maniera ben più realistica, stretti e affusolati: e come in seguito, grazie all'introduzione di nuovi canoni estetici e di nuovi ideali di bellezza di provenienza occidentale, la loro raffigurazione sia cambiata.

Californian FB, Regular, c. 7

Californian FB, Regular, Italic, c. 10

scene intere che sembrerebbero viste da lontano, ossia andando a porre il lettore in un luogo esterno agli eventi; in una visione d'insieme, i dettagli sarebbero troppo lontani e piccoli per trasmettere l'idea di essere davvero sul luogo. Nel manga lo sguardo del lettore viene guidato sui particolari, forse perché andare a notare i dettagli è più simile al modo in cui ci avviciniamo alla realtà.

Nei fumetti europei ed americani le posizioni dei personaggi vengono mostrate con maggiore scrupolosità, oggettività e basso dinamismo; al contrario nei manga, si cerca di mostrare l'aspetto emotivo, le lotte esterne e interiori, creando dinamismo attraverso le inquadrature soggettive e i movimenti rapidi, così come il linguaggio corporeo dei personaggi.

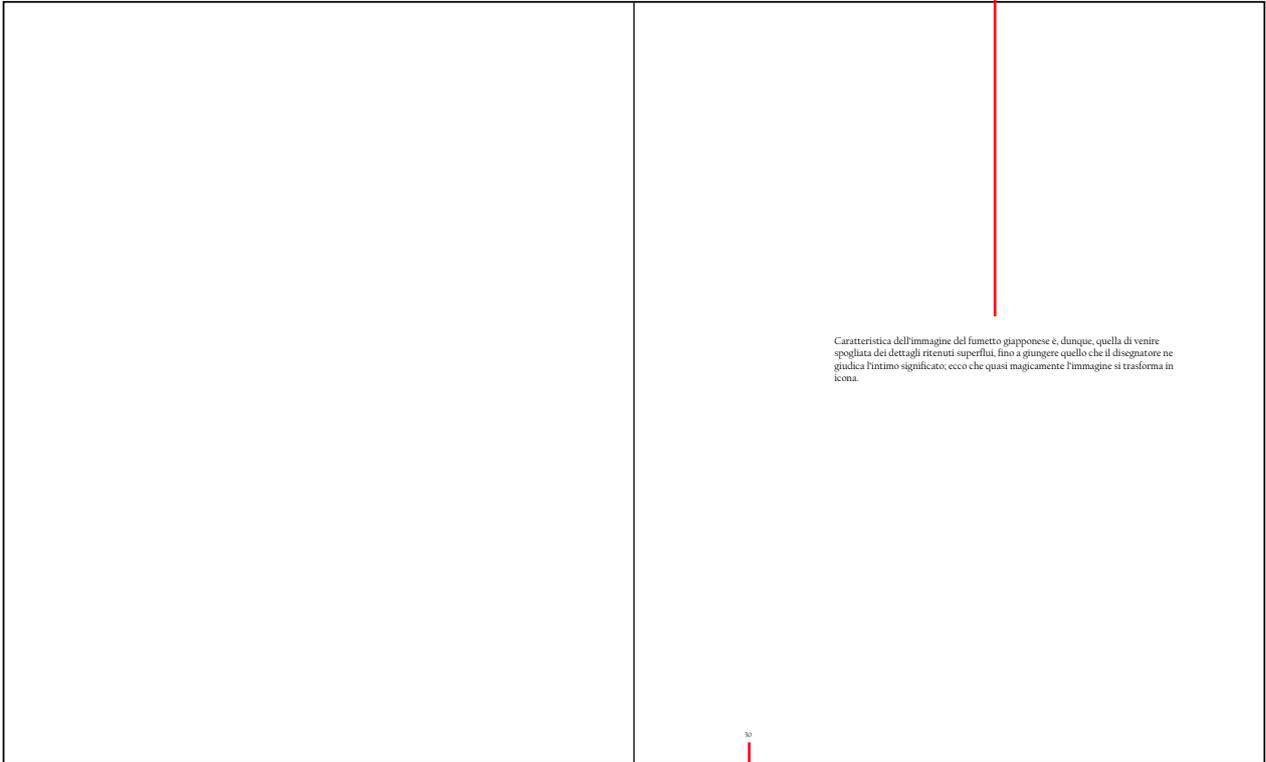
Sono qui riportati degli esempi di vignette macro, medio e micro. Più precisamente a destra troviamo una vignetta macro dal manga Zanki Banzai, CAP.01, pg. 14. Proseguendo nella pagina corrente troviamo in alto un esempio di vignetta medio-estesa dal manga Takape no Goushi, CAP. 01, pg. 17. Sotto sotto a sinistra troviamo una vignetta medio, ripresa dallo stesso manga citato in precedenza Takape no Goushi, CAP.01, pg. 17. Infine altri tre esempi di vignette micro dal manga Doraemon, CAP.06, pg. 14 CAP.01, pg. 10.

Sofferimmo ora la nostra attenzione su ciò che è all'interno della gabbia d'impaginazione, ovvero le vignette. Per fare ciò partiamo da una ricerca svolta da Neil Cohn riguardante quest'ultimo.

Inanzitutto egli divide le vignette in tre categorie: macro, medio e micro, definendo macro le vignette che contengono un'entità, mono quelle che contengono una singola entità e micro quelle

che mostrano solo un dettaglio. Successivamente Cohn evidenzia come nei fumetti americani siano presenti molte più scene macro rispetto a quante se ne trovano nei fumetti giapponesi, nei quali invece sono più numerose le vignette di tipo mono e micro. Questo va a confermare l'ipotesi che i manga tendano a enfatizzare i volti e i dettagli dei luoghi, piuttosto che mostrare

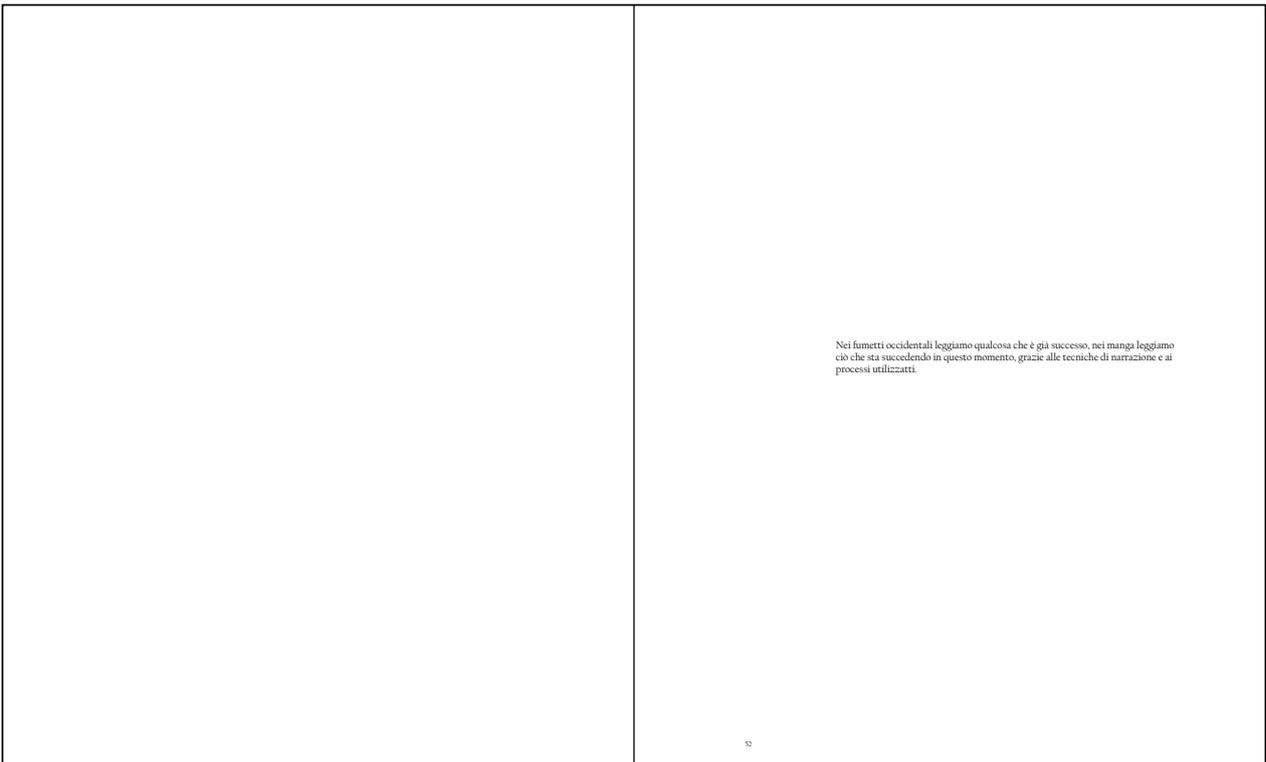
Californian FB, Regular, c. 7



Caratteristica dell'immagine del fumetto giapponese è, dunque, quella di venire spogliata dei dettagli ritenuti superflui, fino a giungere quello che il disegnatore ne giudica l'intimo significato, ecco che quasi magicamente l'immagine si trasforma in icona.

10

Californian FB, Regular, c. 7



Nei fumetti occidentali leggiamo qualcosa che è già successo, nei manga leggiamo ciò che sta succedendo in questo momento, grazie alle tecniche di narrazione e ai processi utilizzati.

12

Colore



CMYK: 0,95,82,0

RGB: 255,0,30

HEX: #ff001e

Tipografia

Californian FB Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"£\$%&/'()=?

Centaur Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"£\$%&/'()=?

Centaur Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"£\$%&/'()=?

Centaur Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"£\$%&/'()=?

Centaur Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"£\$%&/'()=?

D2

MOCKUP







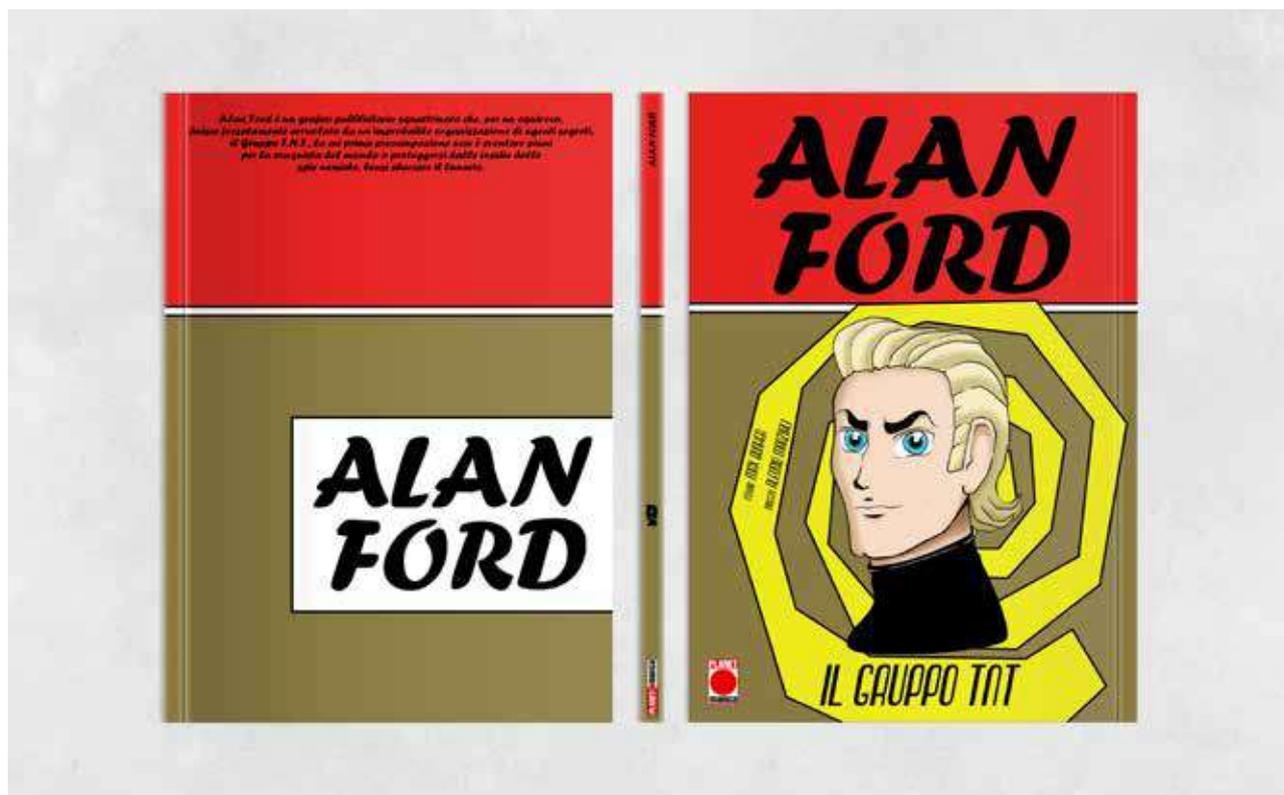
E

Rivisitazione

Alan Ford

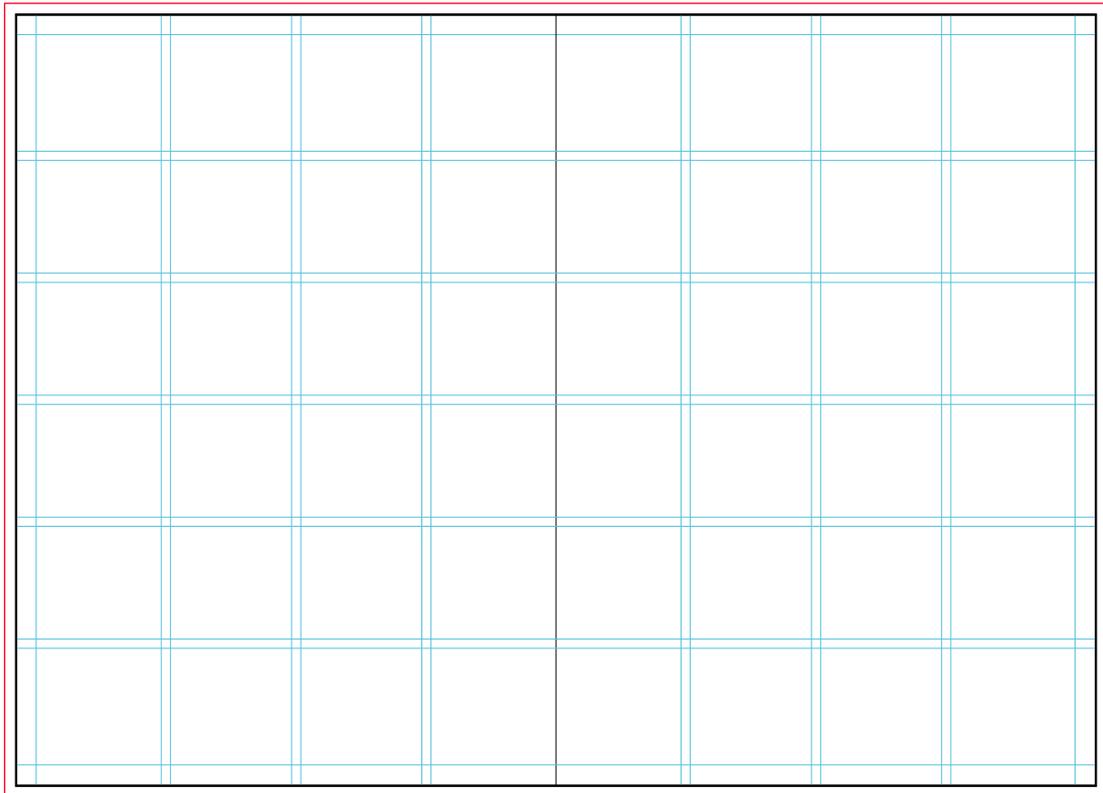
E1

REGOLE GENERALI



Come è consono e corretto fare, lo stesso manga realizzato a partire dal fumetto europeo Alan Ford, avrà un senso di lettura che andrà da destra verso sinistra sia per quanto riguarda lo sfogliare le pagine sia la stessa composizione della pagina.

All' interno del manga rielaborato avremo però un'aggiunta. Infatti se sfoglieremo il manga da destra a sinistra troveremo il fumetto rielaborato in stile manga, mentre se sfoglieremo l' artefatto da sinistra a destra, come è consono fare in Europa, troveremo le pagine del fumetto europeo originale così da avere subito un confronto diretto con la nuova creazione ed osservare cosa è stato modificato o cosa è rimasto integro.



Formato pagina: 125x180 mm;

Formato griglia: composto da 4 colonne distanziate di 2.5 mm e 6 righe distanziate di 2.5 mm;

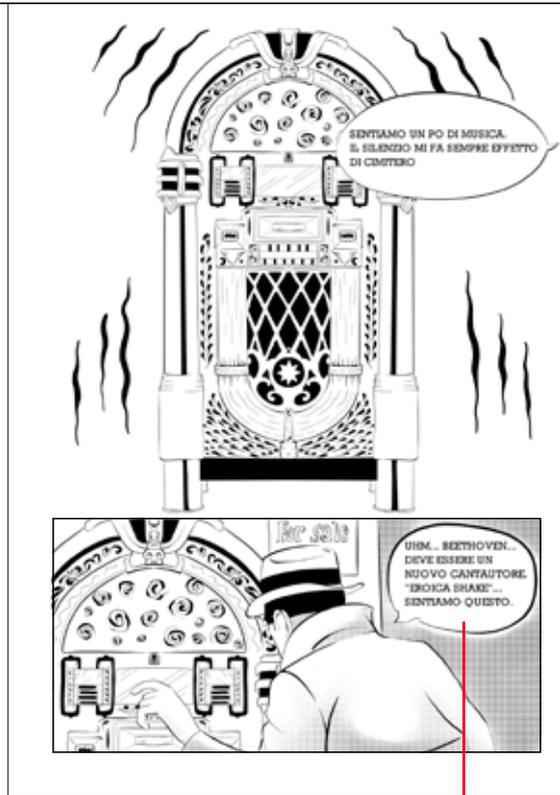
Margini: superiore di 5 mm, inferiore di 10 mm, esterno di 5 mm ed interno di 10 mm;

Abbondanza: 3 mm;

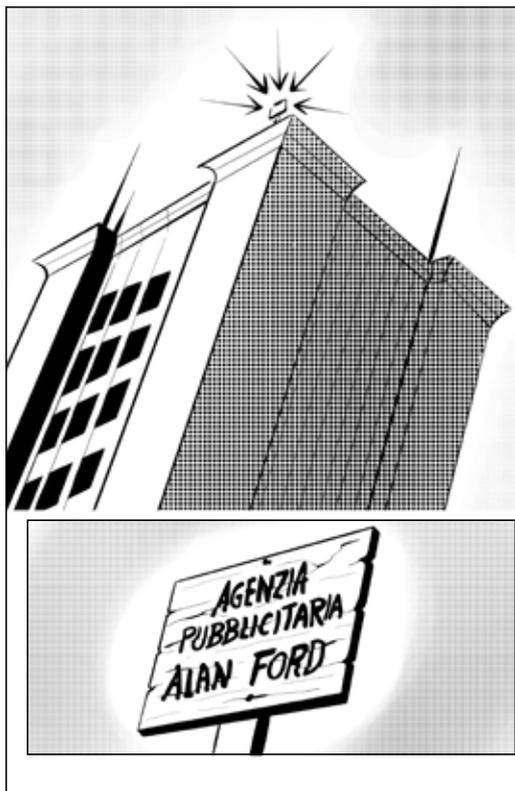
Tipo di carta: osumanu 90gr



PLAY PRETEND, REGULAR, C13



Californian FB, Regular, c. 5



Colore



CMYK: 0,94,90,0
RGB: 229,35,33
HEX: #e52321



CMYK: 42,38,78,26
RGB: 137,122,66
HEX: #897a42



CMYK: 14,0,88,0
RGB: 238,233,27
HEX: #eee91b

Tipografia

Californian FB Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

Californian FB Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

CALIFORNIAN FB REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

CALIFORNIAN FB REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

Centaur Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

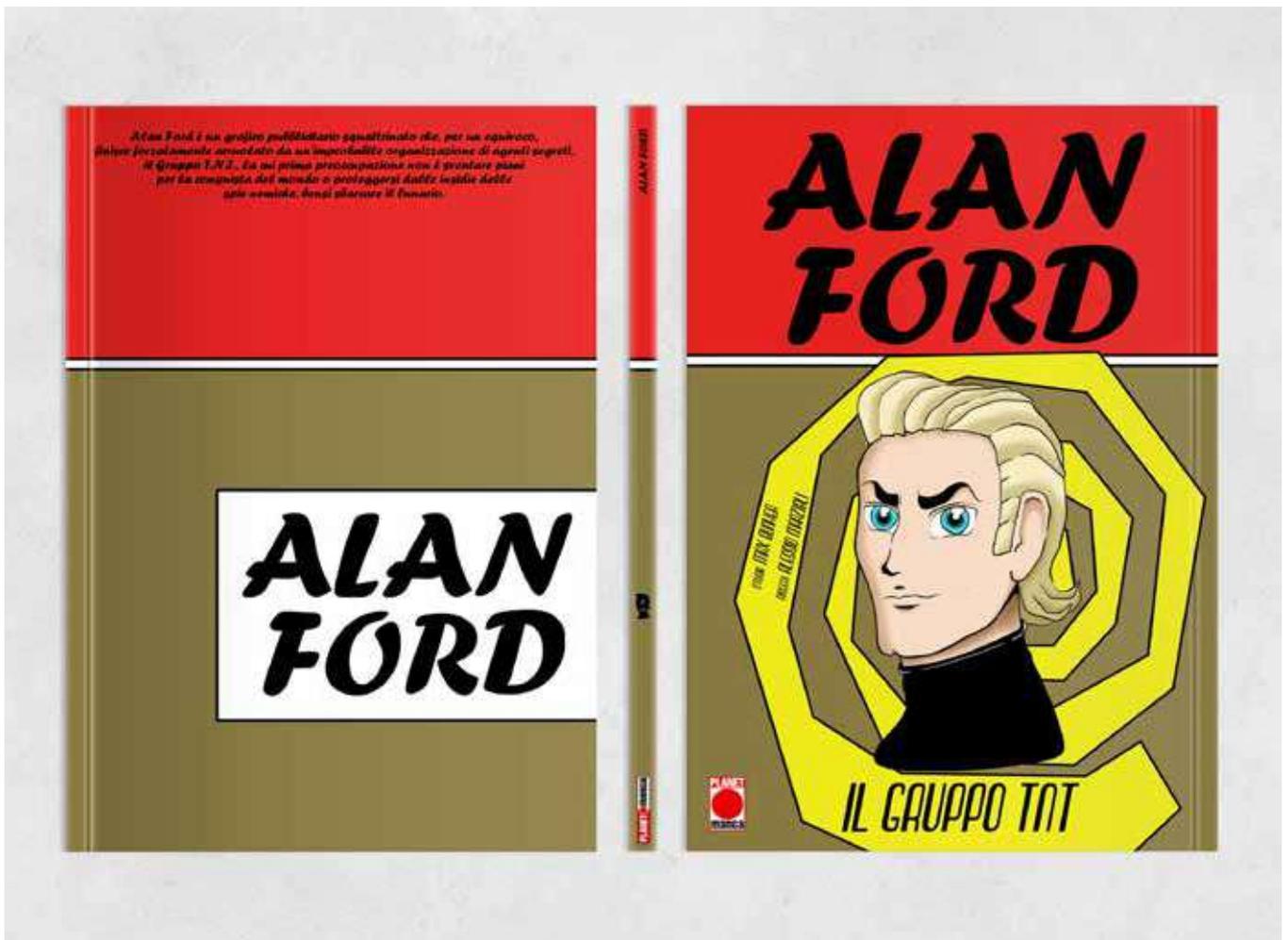
Centaur Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

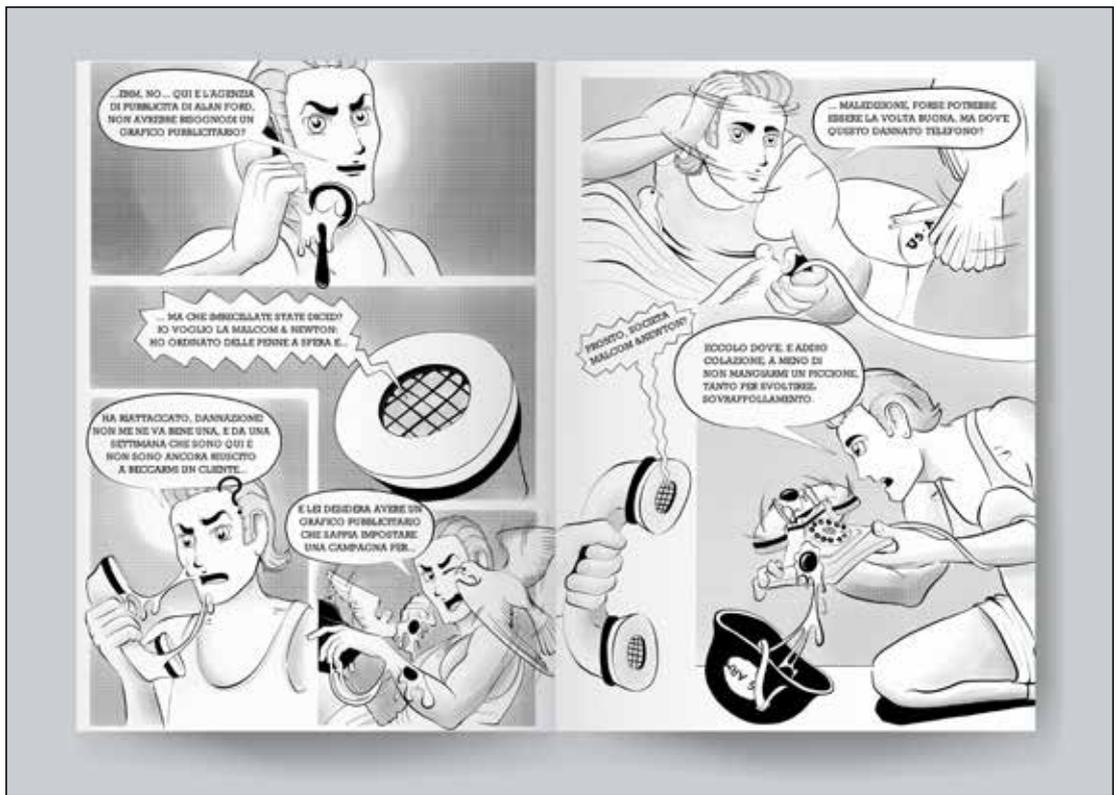
CENTAUR BOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

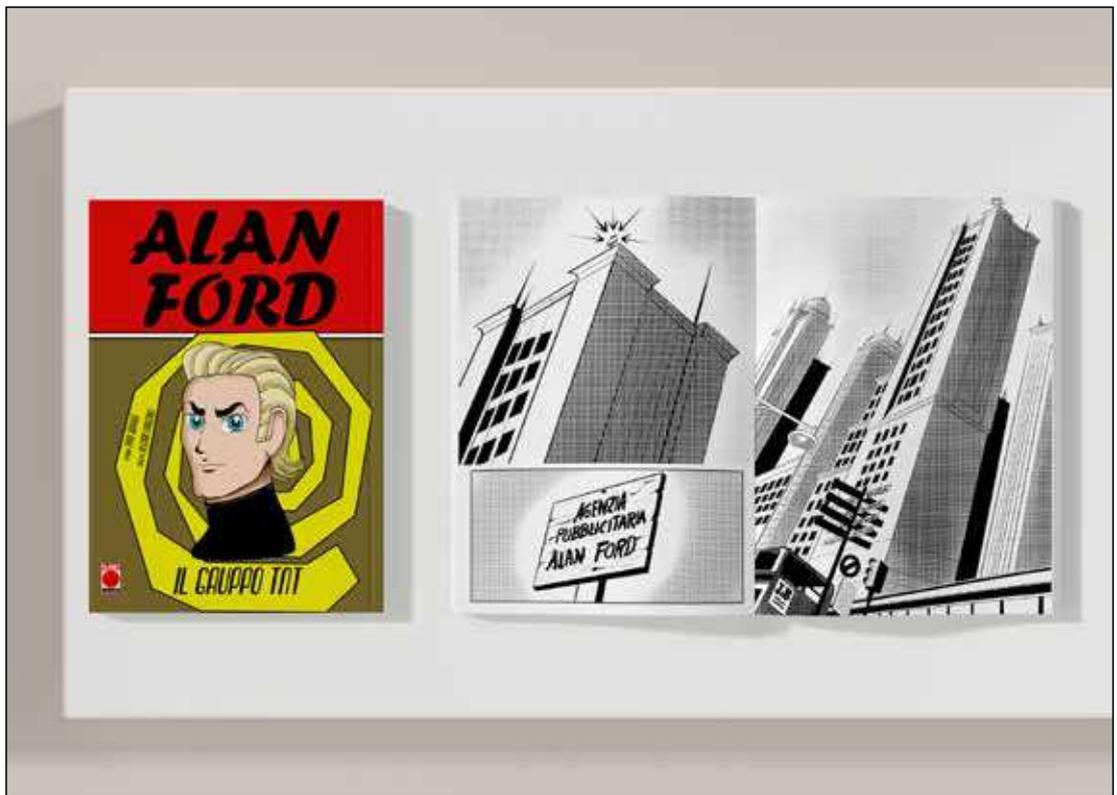
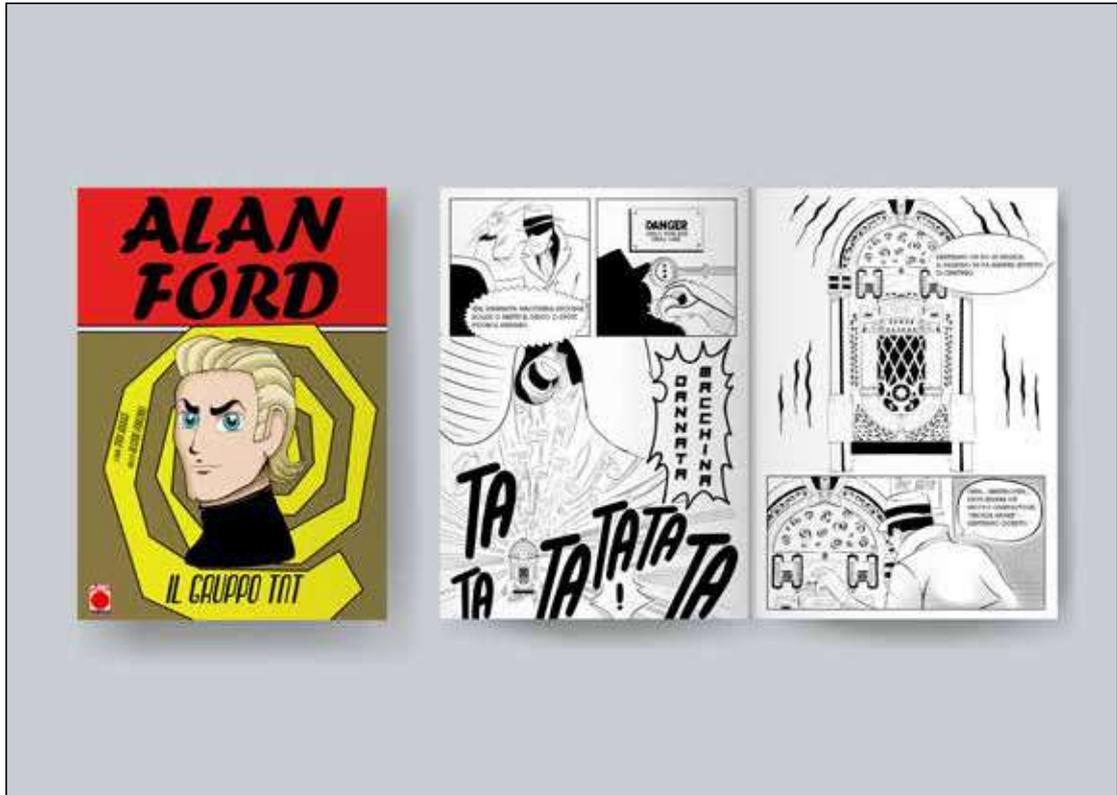
CENTAUR BOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"£\$%&/()=?

E2

MOCKUP







BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- Berndt Jacqueline, *Manga no kuni (il paese dei fumetti)*, Kyoto, Kadensha, 1994.
- Berndt Jacqueline, *Comics world & the world of comics: towards scholarship on a global scale*, Kyoto, International manga research center, 2010.
- Bouissou Jean-Marie, *Il manga: storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué S.r.l., 2011.
- Calderone Francesco, *Anime e manga: alla scoperta del fumetto e dell'animazione giapponese*, Chievo, Caravaggio Editore, 2018.
- Cohn Neil, *A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga*, 2011.
- Cohn Neil, *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*, London, Bloomsbury Publishing, 2013.
- Cohn Neil, *Visual narrative structure*, London, Bloomsbury Publishing, 2013.
- Ghilardi Marcello, *Filosofia nei manga: estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Milano, Mimesis Edizioni, 2010.
- How to draw manga: getting started*, Tokyo, Gurafikkusha, 2001.
- Ito Go, *Tezuka izu deddo: Hirakareta manga hyogenron*, Tokyo, NTT Shuppan, 2005.
- McCloud Scott, *Capire il fumetto. L'arte dell'invisibile*, Torino, Pavesio Editori, 1999.
- McCloud Scott, *Fare il fumetto*, Torino, Pavesio Editori, 2007.
- McCloud Scott, *Il libro del fumetto*, Torino, Pavesio Editori, 2013.
- Possocco Cristian, *Mangart: forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Milano, Graphos Edition, 2005.
- Sarti Davide, *Capire il manga: caratteristiche grafiche e narrative del fumetto giapponese*, Caserta, Società editrice La Torre, 2018.
- Schodt Frederick L., *Manga! Manga!: The world of Japanese Comics*, Tokyo, Kodansha International, 1983.
- Schodt Frederick L., *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Berkeley (CA), Stone Bridge Press, 1996.

Steinberg Marc, *Anime system: il successo polimediale dell'animazione giapponese*, Latina, Tunué S.r.l., 2019.

McCartey Helen, *The art of Osamu Tezuka: god of manga*,
New York, ABRAMS the art of books, 2009

<https://www.animeclick.it/>

<https://www.zonanegativa.com/%C2%BFidentificacion-mediante-la-caricatura/>

<https://www.visuallanguagelab.com/vloc>

Università degli Studi di Camerino
Scuola di ateneo Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
A.A. 2020/2021

Tesi di Laurea
Laureando: Alessio Marziali
Relatore: Carlo Vinti
Correlatore: Chris Rocchegiani

漫画

MANGA VISUAL LANGUAGE

RICERCA PRELIMINARE

Il problema principale in cui si può incorrere andando a leggere un manga, anche se magari si ha dimestichezza con il consueto fumetto, è andare a **CAPIRE** come funziona la pagina che si ha sotto gli occhi. Saremo subito catapultati fra vignette di tutte le taglie e forme, cambi di posto, punti di vista, fra onirici e grafiche che affollano la pagina.

Questi elementi, non sono altro che alcuni dei mille pezzi che i mangaka usano per affrontare e risolvere la sfida centrale della narrazione grafica: **rendere PERCEPIBILI LE EMOTIONI** e lo **STATO D'ANIMO** dei personaggi evitando che il resto scritto surclassi quello visivo, e **interanimare** che il mangaka realizza alla scopo di esprimere, a scapito del realismo, l'**EMOZIONE DEL MOMENTO** e la tonalità generata dalla scena.

CAMPI DI RICERCA

Dopo un'attenta analisi di ciò che il manga ha da offrire, si è pensato di andare a suddividere tutti gli elementi che compongono il "Manga Visual Language" in tre macroaree che potessero coprire il meglio di questo immenso mondo.

Le tre macroaree in cui è stato suddivisa tutta la fase di ricerca sono: le **ICONE**, la **NARRAZIONE** e la **VIGNETTA**, che nel manga si comporta non solo come elemento contenitore, ma come elemento vivo della pagina.

PIANTI INCONTROLLATI



STRANE ENTITÀ



COMICITÀ



OCCHI GIGANTI



VOLTI SEMPLICI



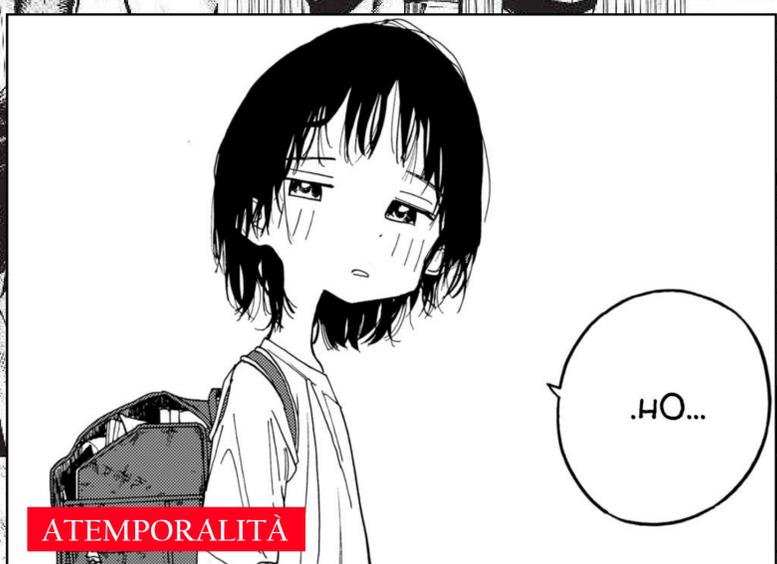
LINEE CINETICHE



EMOZIONI



ATEMPORALITÀ



REFERIMENTI PROGETTUALI



漫画

MANGA VISUAL LANGUAGE

CONTENUTI E LAYOUT

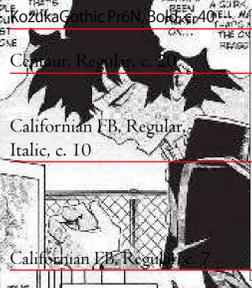
Il primo artefatto di dimensioni 250x250mm troveremo tre sezioni principali, precedute da una introduzione al problema con l'aggiunta del tema che si andrà ad affrontare, e seguite da una serie di immagini manga che hanno dato il loro contributo all'interno della ricerca. Di quest'ultimi troveremo le informazioni principali, seguite da una breve trama a cartella.

Nel secondo artefatto di dimensioni 250x180mm troveremo invece una rielaborazione disegnata in stile del fumetto europeo Alan Ford, in pieno stile manga. L'elaborato è stato creato e realizzato riportare al suo interno i contenuti appresi dalla ricerca, riportata nel primo elaborato.

LAYOUT ARTEFATTO EDITORIALE



Formato pagina: 205x250 mm,
Formato griglia: composto da 5 colonne distanziate di 25 mm e 5 righe distanziate di 25 mm;
Margini: superiore di 10 mm, inferiore di 15 mm, esterno di 15 mm ed interno di 40 mm;
Abbondanza: 3 mm



INTRODUZIONE

California FB, Regular, Italic, c. 10



California FB, Regular, Italic, c. 7



Pagina tipo capitolo

LAYOUT COPERTINA MVL



Formato pagina: 205x250 mm,
Formato griglia: composto da 3 colonne distanziate di 25 mm e 5 righe distanziate di 25 mm;
Margini: superiore di 10 mm, inferiore di 10 mm, esterno di 15 mm ed interno di 10 mm;
Abbondanza: 3 mm



California FB, Regular, Italic, c. 10



California FB, Regular, Italic, c. 10



Pagina tipo interno

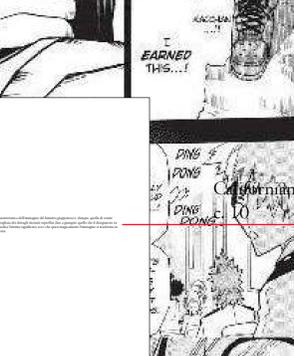
PRIMA E QUARTA DI COPERTINA



Formato pagina: 205x250 mm,
Formato griglia: composto da 3 colonne distanziate di 25 mm e 5 righe distanziate di 25 mm;
Margini: superiore di 10 mm, inferiore di 10 mm, esterno di 15 mm ed interno di 10 mm;
Abbondanza: 3 mm



California FB, Regular, Italic, c. 10



California FB, Regular, Italic, c. 10



Pagina tipo fine capitolo

LAYOUT ARTEFATTO EDITORIALE MANGA



Formato pagina: 125x180 mm,
Formato griglia: composto da 4 colonne distanziate di 2,5 mm e 6 righe distanziate di 7,2 mm;
Margini: superiore di 5 mm, inferiore di 10 mm, esterno di 5 mm ed interno di 10 mm;
Abbondanza: 3 mm



California FB, Regular, Italic, c. 10



California FB, Regular, Italic, c. 10



Pagina tipo capitolo

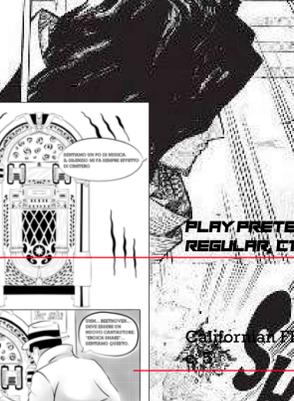
LAYOUT COPERTINA MANGA



Formato pagina: 125x180 mm,
Formato griglia: composto da 4 colonne distanziate di 2,5 mm e 6 righe distanziate di 7,2 mm;
Margini: superiore di 5 mm, inferiore di 10 mm, esterno di 5 mm ed interno di 10 mm;
Abbondanza: 3 mm



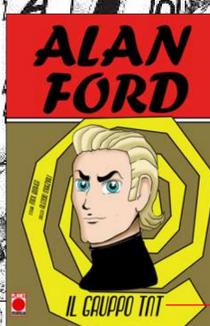
California FB, Regular, Italic, c. 10



California FB, Regular, Italic, c. 10



Pagina tipo interno



ALAN FORD

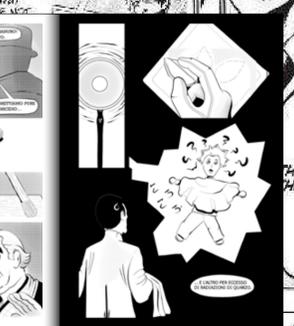
IL GRUPPO TTT



California FB, Regular, Italic, c. 10



California FB, Regular, Italic, c. 10



Pagina tipo flash pack

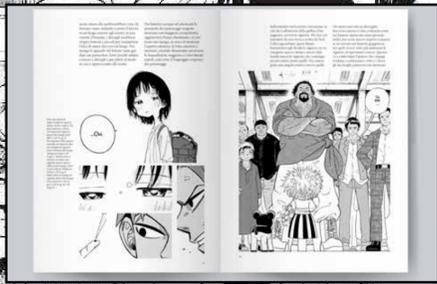
漫画

MANGA VISUAL LANGUAGE

CONTENUTI E LAYOUT

Per quanto riguarda il primo elaborato, essendo esso, un libro realizzato a partire dall'analisi del manga, si è pensato di sviluppare l'intero libro con il medesimo senso di lettura. Per questo motivo il libro è stato sfogliato, da destra a sinistra come è consono a un manga vuole. All'interno del libro per ogni pagina è strutturata con il senso di lettura occidentale. Il libro è realizzato a partire dal layout europeo, Alan Ford sarà un modo di lettura che si svolgerà da destra verso sinistra sia per quanto riguarda lo sfogliare, sia per la stessa composizione della pagina. Sfogliando invece il libro da sinistra a destra come è consono fare in occidente troveremo la versione originale del fumetto Alan Ford, così come un incontro visivo tra il libro e il fumetto elaborato dallo stesso fumetto.

LAYOUT ARTE FATTO EDITORIALE MANGA VISUAL LANGUAGE



LAYOUT ARTE FATTO EDITORIALE MANGA VISUAL LANGUAGE

