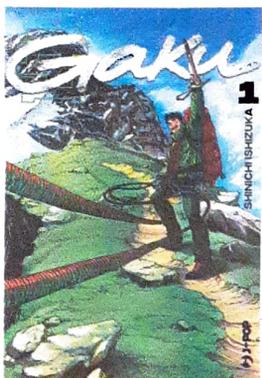
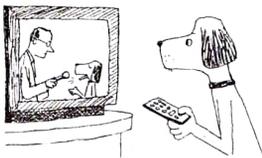


Interviste

Il fascino multiforme del Giappone

di Sofia Gallo



Film di animazione, videogiochi, fumetti, libri, riviste: il mondo culturale e dell'intrattenimento respira sempre più aria di Giappone.

Pensiamo a Yoshitaka Amano, superstar di Lucca Comics & Games 2024 con tre poster a firma sua e una mostra alla Fabbrica del Vapore a Milano, Amano Corpus Animae, che presenta cinquanta anni di vita e carriera, spesi tra animazione (Vampire Hunter D, Tatsunoko), videogiochi (Final Fantasy), cover e tavole, passando per *Vogue*, *The Sandman* di Neil Gaiman e molto altro. Oppure pensiamo alla fascinazione dei film di Hayao Miyazaki, fiabe visionarie come *La città incantata*, intimitate come *Il mio vicino Totoro*, incentrate sulla crescita adolescenziale come *Il ragazzo e l'airone*. Per non parlare del successo dei *graphic novel* e dei *manga*, fumetti quest'ultimi, sapientemente illustrati, che si leggono dall'alto in basso, da destra a sinistra e dalla fine, per noi, all'inizio. Un mondo sterminato di lettori appassionati. Segno soltanto la serie *Gaku: Mimma no Yama* (Il picco, la montagna di tutti), con le avventure di Sanpo Shimazaki, tecnico del soccorso e i disegni di Shinichi Ishizuka, e con tutt'altra tematica, *Il posto delle bambine* (Coconino Press - Fandango) di Yamaji Ebjine, storie di bambine dallo sguardo implacabile sul mondo adulto in cinque diversi paesi. Tra i *graphic novel* interessanti è *Himawari House. Il mio anno giapponese* di Harmony Becker (De Agostini), la storia di Nao, ragazzina che vive negli USA e va in Giappone, suo paese natale idealizzato e sognato, alla ricerca della sua vera identità, scontrandosi con una cruda realtà.

E qui veniamo al punto: cosa rap-



presenta il Giappone ai nostri occhi? In larga parte la bellezza, la grazia, il senso della caducità della vita (pensiamo all'*hanami*, la contemplazione dell'effimera bellezza dei ciliegi in fiore), il culto del pennello, la leggerezza del segno grafico. Tutto vero. Fin dall'incursione nell'editoria dell'infanzia, negli anni ottanta, della Gakken, una publishing company giapponese fondata nel 1947 da Hideto Furuoka, conosciuta per le *Denshi blocks*, scatole contenenti componenti elettronici utilizzati in giochi educativi e che spazia tuttora tra periodici di musica e sport, libri scientifici e materiali scolastici. Sua è, oggi, la collana dei grandi classici per ragazzi in versione manga, tradotti da Mondadori.

Di Gakken ci parla Anna Curti, contattata allora per la collana *Word Picture Book* nella quale sono usciti, tra 1983 e il 2008, una decina di albi suoi.

"Gakken richiedeva a noi illustratori un progetto completo, orientato a racconti rassicuranti con morale positiva e finale felice. Era un committente correttissimo con compensi ottimi che lavorava esclusivamente con l'eccellenza straniera (Ivan Gantschev, Marta Koci, Marie-José Sacré, Roser Capdevila, Nicoletta Costa) e distribuiva a prezzo simbolico i suoi albi nelle scuole materne. Laccortezza nella veste grafica e nella stampa ne faceva un raffinato biglietto da visita dell'editore".

Una raffinatezza che continua a far battere il cuore di Anna Curti. Il suo ultimo lavoro, *I sogni di Yume* con Sara Marconi (Lapis editore), ci regala un gatto dal kimono rosso interprete delle più belle fiabe giapponesi in una riscrittura rivolta ai più piccoli.

Ed è proprio lì, nelle fiabe della tradizione, che meglio cogliamo il senso della cura, dell'eleganza, del rispetto. Sentiamo al proposito Fabiola Palmeri, per dodici anni giornalista della NHK giapponese e autrice di un bellissimo *Miti e leggende giapponesi* (Nuova Frontiera Junior) illustrato da André Ducci, e di *Fiabe del sole più a est* (Effatà) coi disegni di Kunio Takemura e Noriko Miyahara, dove ha raccolto otto *mukashi banashi*, conosciutissime fiabe popolari.

"In Giappone - ci racconta - la natura in tutte le sue forme ed elementi, animali, uomini, piante, rocce, è rispettata come insegna il credo shintō. *Shin* significa divinità e *tō* via, sentiero, spirito: tutto ciò che compone il mondo è sensibile, e con esso l'umanità può parlare, interagire. Per questo nelle leggende troviamo l'incontro tra persone e animali, come tra il pescatore Urashima Taro, la tartaruga e la principessa kami (divinità) del mare, o fra esseri terreni e celesti come La Tenryo (donna del cielo) col suo vestito di piume (hagoromo). Il tutto in nome della gentilezza che si rivela sempre vincente, perché migliora la relazione, anche in presenza di litigi o soprusi, un atteggiamento presente già nei testi antichi, poi nei film di animazione, nei manga e nella letteratura.

Anche in nome della poesia,



si può aggiungere, pensando agli haiku, semplici componimenti di tre versi, secondo lo schema di 5/7/5 sillabe (per l'asettezza *more*) in cui è sempre presente il *kigo*, un richiamo alla stagione in cui vengono composti, conforme all'idea della penetrazione tra uomo e natura di cui ci ha detto Palmeri.

Pino Pace ha portato in Italia il



gioco compositivo degli haiku, in modo originale ed estroso, con ben quattro libri (*Un gatto nero in candelina fini*, Notes, 2010-12, *Haiku in bicicletta*, Notes 2012-19, *Poesie per gente che va di fretta*, con Chiara Lorenzoni, Marcos y Marcos, 2022, *Come un germoglio di bambù*, con Chiara Lorenzoni, Marcos y Marcos, 2023).

"Gli haiku sono diffusi ormai in tutto il mondo - dice - lo ho provato a scriverli e ha funzionato. Poi li ho portati a scuola e funzionano ancora meglio. Gli haiku sono un modo incredibile per introdurre bambini, ra-



gazzi (e anche adulti) alla poesia, e a usarla nella vita di tutti i giorni".

Segno che recentemente Salani ha riproposto questa forma di arte in *Primavera, estate, autunno, inverno - 100 haiku*, illustrati da Nicola Magrin.

E restando nell'ambito della ricerca di armonia e felicità in campo espressivo, non si può tralasciare il *kamishibai*, introdotto in Italia da *Artebambini* e di cui scrive la fondatrice della casa editrice Paola Ciarcia e presidente dell'Associazione Kamishibai Italia (AKI). Citiamo: un'antichissima modalità di narrazione viva che unisce testo e immagini e seduce per la sua parentela con il teatro. Il cantastorie è una figura speciale e i partecipanti sono desiderosi di essere coinvolti, richiamati da una pluralità di linguaggi sonori, visivi, corporei, espressivi. La modulazione della voce, la gestualità suggeriscono la lettura emotiva delle immagini. Il *kamishibai* è un'esperienza educativa ricca... è maneggevole, invita gli insegnanti all'operatività, all'impiego della fantasia e dell'immaginazione, e accresce la creatività nei bambini.

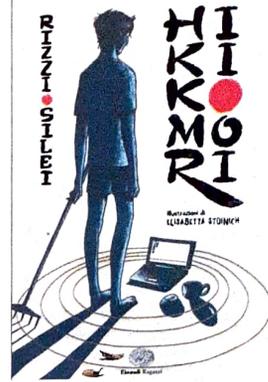
Dunque, molti gli esempi di raffinatezza, gentilezza, bellezza, creatività... ma c'è dell'altro? Al tempo dei *Word Picture Books* i bambini restavano appiccicati allo schermo della TV rapiti dai primi cartoni animati giapponesi (*Mila e Shiro - Due cuori nella pallavolo* con sigla di Cristina D'Avena) e i genitori protestavano: troppo competitivi, trasmettono un'idea di disciplina eccessiva, punitiva, esclusiva dei più deboli! Sentiamo al proposito Fabrizio Silei, autore con Ariela Rizzi di *Hikikomori* (Einaudi ragazzi).

"Il Giappone è un luogo meraviglioso e pieno di contraddizioni. - ci dice - *Del Giappone adoro la ricerca della bellezza nella grafica e nell'artigianato, il riuscire a tramandare tecniche tradizionali antichissime praticate quasi come una meditazione, mi spaventano invece altre cose, come la grande pressione sociale da parte delle famiglie e della società intera sulla performance dei giovani, sull'idea di eccellere e primeggiare*".

Quest'ultima forse una delle ragioni per cui l'isolamento sociale, l'hikikomori, è nato come fenomeno giapponese. Ascoltiamo le riflessioni di Rizzi, conoscitrice attenta di quel mondo:

"Quando sei descritto come appartenente alla generazione più privilegiata della storia e invece ti pare di soffocare, tra le aspettative di genitori e compagni, la luce accecante degli influencer; i giudizi preconfezionati degli insegnanti, le localizzazioni satellitari sugli smartphone, be', a quindici o sedici anni può capitare che tu ti senta un disastro. Quando il messaggio che ti arriva è: ti ameremo di più se farai tutte le cose giuste... be' può capitare che tu decida di ritirarti dalla Grande Gara della vita. *Gamer over*, non gioco più."

Hanno iniziato a non giocare più in Giappone, sotto la pressione di cui parlano Rizzi e Silei; ora ragazzi e ragazze si isolano un po' ovunque. Save



the Children riporta che attualmente i casi nel mondo sono oltre un milione: di questi centomila sono i giovani hikikomori in Italia. Sempre Ariela Rizzi ci dice:

"*Il Sol Levante è il luogo della massima differenza, è velluto e acciaio, fiori eleganti e grattacieli vertiginosi. Un'anima delicata avvolta nella custodia di una indistruttibile katana. Il luogo dei contrasti, una vita frenetica che si sposa con la compassione profonda per l'impermanenza e la bellezza struggente della vita umana. La sfida è ritrovare quel senso della vita che va oltre le apparenze e oltre la corsa verso l'essere all'altezza... forse è l'amore che ti riporta in pista e ti fa uscire dalla tana?*"

La sfida non è solo dei protagonisti del libro di Silei e Rizzi, e per tutti e dovunque.

Possiamo trarre insegnamenti dalle fiabe giapponesi che sembrano, nella loro trama circolare, approdare a un nulla di accaduto: un nulla che è, come scrive Luigi Dal Cin, autore di *Favolosi intrecci di seta - Fiabe dall'Estremo Oriente* (Franco Cosimo Panini) in un suo saggio, *Il sogno della farfalla*, un "Essere nella sua forma più piena, risultato di un'arte di vivere che è una navigazione tra gli opposti - più che una loro guerra - e consiste nel saper tenere in equilibrio i contrari affinché, unendosi, amorevolmente si annullino."

Così come, uniti e intrecciati insieme indissolubilmente, il segno grafico e il tratto illustrativo, creano nei libri quel mondo di bellezza che tanto ci affascina.

sofianna.gallo@gmail.com

S. Gallo è scrittrice

