

IL SUCCESSO DEI FUMETTI GIAPPONESI IN UN'EPOCA DI RELATIVISMO

I manga e la nube tossica

CARLO BELLINI



Hetalia, Akira, Keroro: nomi che ai più non dicono niente, ma che sono dei miti per il popolo che dal 30 ottobre al 3 novembre ha assediato

letteralmente la città di Lucca per Luccacomics 2013, mercato del fumetto... e anche altro. Così come a molti non diranno niente i termini "manga" e "anime", perché sono termini giapponesi e perché sulla grande stampa ancora girano solo i cartoons occidentali. Ma se fiorisce florido il mercato dei manga e se migliaia di ragazzi si scambiano avidi le impressioni ricevute da fumetti che si leggono "al contrario", cioè partendo da

quella che noi siamo abituati a considerare l'ultima pagina, e in ogni pagina leggendo prima le vignette sulla destra e poi quelle a sinistra, un motivo c'è. Purtroppo ancora nessuno si interroga su questo fenomeno che non è più *underground*, ma diffuso e in aumento; tanto che Luccacomics non è stata solo la tradizionale fiera del libro o del cartoon, perché la città è stata invasa da 200.000 personaggi dei cartoon stessi: tutti rigorosamente in divisa da personaggio dei fumetti giapponesi, tutti o quasi con un abito raffinato e copia conforme dell'originale, e tutti lì per confrontarsi i costumi l'uno con l'altro, per mettersi in posa e per farsi fotografare. Senza un'organizzazione centrale, migliaia di "comparsa" sono per magia

apparse per le strade di Lucca intasando la circolazione; nessun miraggio di un premio: solo per esserci, forse per una sorta di devozione al personaggio che rappresentavano o alla cultura manga in genere. È un fenomeno nuovo perché non riguarda il mondo infantile, che di solito viene associato all'idea di fumetto: non c'erano bambini a Lucca: l'età media delle comparse (che si chiamano *Cosplayers*) è di 25 anni circa. Dobbiamo riconoscere il dato: migliaia di ragazzi e adulti in Italia sono affascinati da un mondo magico-fantastico legato ad una cultura orientale (ma non esoterica) molto distante dalla nostra. E dobbiamo domandarci il perché, che mi sembra in sostanza evidente: la cultura usa-e-getta che passa la tv ai ragazzi o i tradizionali *cartoons* non basta più, col suo lieto fine, con le sue storie stereotipate, col suo scarso approfondimento dei caratteri. Non basta una cultura per ragazzi che censura i drammi della vita, che si divide tra i frivoli amori di Topolino e Minnie e i soliti ripetitivi supereroi di cui il mondo degli adulti sembra avere tanto bisogno. Ma non basta più nemmeno la discoteca o lo sballo o la trasgressione violenta: a Lucca i migliaia di persone non si è avuto un solo incidente: tutti "esagerati" e tutti ordinati. È necessità di "altro",

che non va a cercare un'altra religione come avveniva negli anni 60 con le corse ai guru indiani, ma cerca altri modelli perché sembra che intorno a sé non ne veda più. E allora ecco che sperimentano cose esotiche: mondi popolati da demoni, riscritture della storia passata, storie senza lieto fine, ma pervase da amicizia e devozione. Perché un mondo giovanile occidentale che per decenni ha respirato relativismo etico infiltrato in ogni dove, ha subito una reale asfissia in cui anche le cose buone, le piccole aree di resistenza, diventano invisibili (e certo i mass media non fanno molto per mostrarle, anzi); e allora si fugge fuori della nube tossica, in un mare nuovo, che ha le sue insidie e talora nemmeno tanto nascoste, ma che è meglio della nube di nulla che ci regala il mondo occidentale. È importante allora che le nuove culture non creino un sincretismo che confonde le idee, ed è bene tener alta la guardia su messaggi pericolosi che certi (pochi) autori possono veicolare; ma prima di arroccarsi in difesa, è d'obbligo andare a spegnere la sorgente della nube tossica da cui i ragazzi stanno scappando, non distinguendo più, purtroppo, neanche le cose belle che hanno vicino.

© RIPRODUZIONE RISERVATA