



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale

in

Lingue e civiltà
dell'Asia e
dell'Africa
mediterranea

2019/2020

Tesi di Laurea

Sugiura Hinako: vita, opere, eredità e influenze

Relatore

Ch.ma Prof.ssa Silvia Vesco

Correlatore

Ch.mo Prof. Bonaventura Ruperti

Laureando

Lorenzo Di Giuseppe

Matricola

879961

Anno Accademico

2019 / 2020

Indice

序文	4
Introduzione	5
Interrogativi di ricerca, stato dell'arte e metodologia	7
Capitolo 1: Sugiura Hinako: biografia e testimonianze	9
Capitolo 2: Manga come nuovi ukiyoe?	13
2.1 Cosa si intende per <i>manga</i>	13
2.2 Per un preliminare discorso accademico sui <i>manga</i>	14
2.3 <i>Manga</i> e arte premoderna: continuità e discontinuità	18
2.4 Contesto editoriale	25
2.5 Analisi di alcune opere significative	27
2.5.1 <i>Sodemogisama</i>	27
2.5.2 <i>Futatsu Makura</i>	31
2.6 Il rapporto con Hokusai: <i>Yakusoku</i> e <i>Sarusuberi</i>	35
2.6.1 <i>Yakusoku</i> e <i>Hokusai Manga</i>	35
2.6.2 <i>Sarusuberi</i> : il capolavoro su Oei e Hokusai	39
Capitolo 3: Il periodo Edo visto attraverso i <i>manga</i>	51
3.1 Inventare Edo: dal periodo Meiji all'”Edo Boom”	51
3.2 Storia e cultura popolare: rappresentare la storia attraverso i <i>manga</i>	56
3.3 Edo nei <i>manga</i> di Sugiura	61
3.3.1 Edo per Sugiura	61
3.3.2 <i>Tsūgen muro no mume</i>	64
3.3.3 <i>Kira kuyō</i>	66
3.3.4 <i>Fūryū Edo suzume</i>	69
3.3.5 <i>Gassō</i>	72
3.3.6 <i>Tondemonee yarō</i>	76
Capitolo 4: Le opere più singolari e il ritiro dal mondo dei <i>manga</i>	80
4.1 <i>Hanageshiki kitsune kōdan</i>	80
4.2 <i>Hyakumonogatari</i>	88
4.3 Gli anni di divulgazione dopo il ritiro	93

Conclusioni	96
Bibliografia	98
Indice delle illustrazioni	110

序文

杉浦日向子（すぎうらひなこ、1958-2005）は、戦後の最も重要な漫画家の一人であり、漫画やエッセイ、専門家としてのテレビ出演などを通じて、江戸時代（1603-1868）の研究と普及に尽力した。

私が修士論文のテーマのためにこの作家を選んだ理由は数多くあり、次のページで明らかにしますが、簡単に言えば、日本のポップカルチャー、特に漫画に対する私の大きな情熱に起因している。そして何よりも、漫画からテレビまで、様々なメディアを横断して行った緻密で清冽な文化活動、そして杉浦の絵や文章、モノローグで喚起してやまなかった現実と架空の過去との密接な結びつきにある。その内容の濃さゆえに、「ガロ」という漫画雑誌で1982年から1983年まで連載した「合葬」が1984年日本漫画家協会賞を受賞したり、「風流江戸雀」（1987）が1988年に文藝春秋漫画賞を受賞するなど、重要な批評家賞を受賞した作品があるのは偶然ではない。

それに加えて、杉浦の毅然とした、しかしリラックスした性格は、杉浦が免疫系の病気に襲われ、漫画家活動からの引退を余儀なくされ、全身の健康状態を回復できないという不幸な命に立ち向かうことを可能にしたが、杉浦にとって大切なテーマを伝える情熱と願望は完全に損なわれなかった。これらの点は、杉浦日向子の全作品を分析・調査することを目的とした研究の道を歩み始めた決定的な理由でもある。特に、江戸時代とのつながり、漫画と浮世絵の関係という2つの分野に焦点を当てている。第1章では杉浦日向子の経歴を紹介し、第2章では杉浦作品における漫画と浮世絵の関連性について、いくつかの点を分析している。第3章では、杉浦がどのようにして江戸時代を表現したのか、漫画を使ってこの時代のイメージを広めていったのかについて、再びいくつかの作品を分析していく。第4章では、杉浦の作品が横断的に配置され、非常に顕著で特徴的な要素がある漫画を扱う。

これらの分野は、杉浦日向子が、一般的に庶民的があと考えられているメディアに身を置くことが多かったにもかかわらず、芸術家として、また総合的な知識人としての重要性を理解するのに非常に関連している。

Introduzione

Sugiura Hinako (杉浦日向子, 1958-2005) è stata una delle più importanti autrici di *manga* del dopoguerra e un'attenta studiosa e divulgatrice del periodo Edo (1603-1868), sia attraverso le sue opere a fumetti sia attraverso i suoi saggi e le sue partecipazioni televisive in qualità di esperta.

I motivi per cui ho scelto di focalizzare la mia tesi magistrale su questa autrice sono molteplici e verranno esplicitati nelle pagine che seguono; tuttavia, si possono brevemente ricondurre non solo alla mia grande passione per la cultura popolare giapponese, con particolare riferimento ai *manga*, ma soprattutto all'interesse verso il preciso e limpido lavoro culturale da lei svolto trasversalmente in diversi media, dal fumetto alla televisione passando per la scrittura. Il suo stretto legame con un passato contemporaneamente realistico e fittizio, che Sugiura non smetteva di evocare e richiamare con i suoi disegni, i suoi scritti e i suoi monologhi, ha sicuramente contribuito all'aumentare di questo fascino. Proprio per la densità contenutistica dei suoi lavori non è un caso, infatti, che alcuni dei suoi *manga* abbiano vinto importanti premi di critica, come *Gassō* (合葬, “Sepoltura di gruppo”, serializzato dal 1982 al 1983 su *Garo*) vincitore del Japan Cartoonists Association Award (日本漫画家協会賞, Nihon Mangaka Kyōkai Shō) nel 1984¹ o *Fūryū Edo Suzume* (風流江戸雀, “I passeri eleganti di Edo”, 1987) vincitore del Bungeishunjū Manga Award (文藝春秋漫画賞) nel 1988².

Oltre a ciò, il suo carattere risoluto ma rilassato le ha permesso di affrontare una vita sfortunatamente difficile, essendo stata colpita da una malattia del sistema immunitario che l'ha costretta a ritirarsi dall'attività di *mangaka* e ne ha compromesso irrimediabilmente le condizioni di salute generali, senza comunque minare completamente la passione e la voglia di comunicare i temi a lei cari. Anche questi ultimi aspetti sono risultati decisivi per intraprendere un percorso di ricerca teso ad analizzare e indagare la produzione artistica di Sugiura Hinako, concentrandosi in particolar modo su due filoni, quello del legame con il periodo Edo e quello relativo al rapporto tra *manga* e *ukiyo-e*, quanto mai rilevanti per comprendere l'importanza di Sugiura come artista

¹ Il Japan Cartoonists Association Award è un premio annuale conferito a una o più opere, in base alla categoria, da una giuria di dieci o dodici persone, tra cui *mangaka* e critici. È stato istituito nel 1972. Disponibile al link: <https://nihonmangakakyokai.or.jp/about/about07> (consultato il 15/01/2022)

² Il Bungeishunjū Manga Award è stato un premio istituito nel 1955 e consegnato, fino al 2001, dalla casa editrice dello stesso nome a gag, *yonkoma* e *manga* satirici oppure a opere ritenute la summa artistica di un particolare autore o autrice. Disponibile al link: http://www.ztv.ne.jp/keiko/comic_lab/prize/bungei_shunju_mangasho.html (consultato il 15/01/2022)

e intellettuale a tutto tondo, seppur collocatasi in media comunemente ritenuti popolari, apparentemente non atti a svolgere un'accurata divulgazione storica.

Interrogativi di ricerca, stato dell'arte e metodologia

Nonostante la popolarità di cui Sugiura goda ancora oggi in patria a distanza di diversi anni dalla sua prematura scomparsa, rafforzata grazie al film d'animazione del 2015 *Miss Hokusai* (百日紅, "Mirto crespo") diretto da Hara Keiichi (1959-) e prodotto dallo studio Production I.G., trasposizione del *manga* dallo stesso nome serializzato tra il 1983 e il 1987 sulla rivista settimanale *Manga Sunday*, e all'adattamento in *live action* sempre nello stesso anno di *Gassō* a opera di Kobayashi Tatsuo (1985-), non esistono né in lingua giapponese né in altra lingua studi accademici relativi alla sua persona o alla sua produzione fumettistica e saggistica. Si tratta di una vera e propria mancanza, alla quale si cercherà di porre rimedio con questo studio.

I principali interrogativi di ricerca a cui si proverà a rispondere sono: perché è importante leggere e studiare le opere di Sugiura Hinako? Come ha rappresentato il periodo Edo l'autrice e perché ha scelto prima i *manga* e poi i saggi e la televisione per farlo? Come ha esplorato la storia attraverso il fumetto? Esiste un legame tra le sue opere e gli *ukiyo-e*? Come si collocava il suo tratto e la sua impostazione grafica nel contesto editoriale dell'epoca? Qual è il significato socioculturale e artistico della sua presenza su determinate riviste quali *Garo* e *Manga Sunday*? Per rispondere a queste domande si farà riferimento a diversi ambiti di studio: *manga studies* e *comics studies*, *media studies* e storia dell'arte, cercando di combinarli con la dovuta attenzione nel tentativo di fornire un compendio esaustivo sui diversi argomenti che verranno trattati. In aggiunta a tutto il materiale scritto e disegnato dall'autrice che è stato possibile recuperare, ai non molti articoli a lei dedicati e a due speciali su rivista, si farà riferimento a testi e *paper* che trattano gli aspetti tecnici di funzionamento dei *manga* e più in generale dei fumetti di tutto il mondo, oppure che fondono con efficacia questi ultimi a studi culturali e scienze sociali, ma anche a documenti propriamente storici, artistici o storico-artistici.

Questo studio sarà diviso in quattro parti più la conclusione, ponendosi come obiettivo e fine ultimo non solo la risposta ai quesiti di ricerca, ma anche la creazione di un percorso teorico che permetta di comprendere quali direttive hanno guidato la produzione artistica di Sugiura Hinako, esplorando la sua vita, con gli opportuni riferimenti, e le sue opere, per mezzo di un'analisi critico-interpretativa contenutistica, formale, grafica e visuale opportunamente contestualizzata. Il proposito dello studio non è comunque quello di esaminare esaustivamente ogni anfratto artistico dell'autrice in questione, ma di porsi come punto di partenza per ulteriori studi futuri.

Negli ultimi anni gli studi accademici concernenti i *manga* sono notevolmente aumentati ma, come scrive Mikhail Koulinov, si tratta ancora di un ambito di ricerca in via di formazione³. Questo perché sono ancora pochi i dipartimenti e le università che permettono di concentrarsi esclusivamente su tale ambito, ma anche perché gli studi disponibili tendono spesso a far prevalere gli aspetti contenutistici e tematici su quelli grafici e visuali⁴, circostanze che si verificano sia per i *manga* che per gli *anime*. Inoltre, questi stessi studi si indirizzano maggiormente su un numero limitato di autori maschili, di sovente i più noti a livello mondiale, tralasciando autori, e soprattutto autrici, più sperimentali⁵.

Questo studio cercherà quindi di porsi in evidente controtendenza, analizzando con lo stesso livello di attenzione la parte tematica e quella grafica, possibilmente andando a colmare una lacuna e recuperando quanto è stato trascurato in precedenza riguardo Sugiura Hinako.

³ Mikhail KOULINOV, "A Field in Formation—A Citation Analysis of Japanese Popular Culture Studies.", *portal: Libraries and the Academy*, Johns Hopkins University, Vol. 20, No. 2, 2020, pp. 269-270.

⁴ Jaqueline BERNDT, "Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity", in Mark W. MacWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, New York, M.E. Sharpe, 2008, p. 297.

⁵ Jaqueline BERNDT, "Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies", *Arts*, Stockholm University, 7, Vol. 4, No. 56, 2018, pp. 1-2.

Capitolo 1: Sugiura Hinako: biografia e testimonianze

Un documento pubblicato nel 2019 dal museo a carattere storico Fukagawa Edo, situato a Tōkyō, fornisce le necessarie coordinate biografiche della vita di Sugiura Hinako, all'anagrafe Suzuki Junko. L'autrice nasce nel 1958 a Minato, quartiere di Tōkyō, in una famiglia di venditori di kimono. Fin da piccola guarda il teatro *kabuki* e il *sumō* e sviluppa un'innata passione per i kimono, essendone circondata dalla nascita, elemento che successivamente si riverbererà nei suoi lavori e nel suo rapporto con il passato. Alle elementari è considerata una bambina strana, perché frequenta il club di disegno ma allo stesso tempo ama marchingegni e modellini di plastica. Alle scuole medie entra a far parte del club di *kendō* e proprio in questo periodo, sotto l'influenza del fratello maggiore Suzuki Masaya, fotografo, scopre il rock e il cinema, venendo particolarmente affascinata da King Crimson e The Band nel primo caso e dai film di Ozu Yasujirō nel secondo. Nel 1973 entra al liceo Tsurugaoka e si interessa di arte moderna, matematica, fisica e ingegneria meccanica. Impossibilitata a entrare all'Università della Marina Mercantile, sua prima scelta, che non accoglie iscritte di genere femminile, nel 1976 entra nel Dipartimento di Belle Arti della Nihon University, abbandonando il corso dopo solo un anno per mancanza di interesse. Mentre aiuta i genitori nella loro attività, studia la tecnica di pittura a mano *yūzen*¹ e in seguito lavora part-time in un negozio specializzato in apparecchi audio ad Akihabara, promettendo di decidere cosa fare nella vita entro i ventidue anni². Dopo molte riflessioni, sceglie di frequentare il corso di ricerca storica di Inagaki Shisei all'Asahi Cultural Center, con l'intenzione di prendere una qualifica da autodidatta. Inagaki Shisei (1912-1996) ha scritto numerosi libri sul periodo Edo ed è stato consulente per diversi *dorama* ad ambientazione storica della NHK. Nonostante fosse noto per le sue parole dure e il suo carattere spigoloso, Sugiura diventa sua allieva con entusiasmo, tanto che qualche tempo dopo, quando l'autrice inizia ad affermarsi nel mondo dei *manga*, lo stesso Inagaki arriverà a dire: "Il suo lavoro è fatto bene, mi prendo la responsabilità di tutto ciò che disegna"³.

¹ Tecnica di tintura giapponese in cui i coloranti vengono applicati all'interno di contorni di pasta di riso, che può essere disegnata a mano libera o decorata su uno stampo e che è utile a mantenere separate le aree di pittura. Nasce e si sviluppa durante il periodo Edo e prende il nome da Miyazaki Yūzen (1654-1736), pittore di ventagli che perfezionò la tecnica.

² "Sugiura Hinako Sutōrī", *Shiryōkan nōto*, Tōkyō, No.130, 2019, p.1. Disponibile al link: https://www.kcf.or.jp/cms/files/pdf/original/10777_%E8%B3%87%E6%96%99%E9%A4%A8%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%88130%E5%8F%B7_%E6%9D%89%E6%B5%A6%E2%91%A0.pdf (consultato il 15/01/2022)

³ "Sugiura Hinako...", cit., pp. 1-2.

Sugiura decide inizialmente di diventare una storica, ma venendo a sapere che non sarebbe riuscita a guadagnarsi da vivere per circa quindici anni, cambia direzione e sceglie di diventare *mangaka*. Tuttavia, sapeva poco dei *manga* e lei stessa non ne aveva mai comprato nessuno. Scrive e disegna una storia, ma non riesce a trovare un editore che gliela possa pubblicare, fino a quando non viene a conoscenza di *Garo*, rivista mensile di *manga* alternativo e d'avanguardia pubblicata da Serindō, propensa ad accettare opere sperimentali di autori o autrici esordienti. Così, nel numero del novembre 1980 esordisce con la storia breve *Tsūgen muro no mume* (通言室之梅, “Comunemente detta ‘prugna di serra’” o “Mode e bellezze artificiali”⁴). Successivamente inizia a disegnare *manga* per *Manga Action* di Futabasha e la già citata *Manga Sunday* di Jitsugyō no Nihonsha, riuscendo così a vivere del suo lavoro⁵. Nel 1983, mentre lavora come fumettista, comincia a scrivere articoli sul periodo Edo per alcune riviste e nel 1986 pubblica *Edoe yōkoso* (江戸へようこそ, “Benvenuti a Edo”) per Chikuma Shobō, prima raccolta di saggi di una lunga serie che pubblicherà per tutta la sua vita. In quegli anni conosce e sposa Aramata Hiroshi (1947-), scrittore, dal quale però divorzia dopo soli sei mesi. Nel 1993 dichiara il suo ritiro dal mondo dei *manga*, apparentemente insoddisfatta del suo lavoro e poco predisposta a tenere il passo insostenibile imposto dall'industria ad artisti e artiste⁶. In realtà, opta per questa soluzione perché contrae una malattia del sistema immunitario del sangue, come confessa al suo editor Matsuda Tetsuo, a causa della quale sarebbe stato impossibile proseguire con i ritmi tenuti fino a quel momento⁷. Si dedica così allo studio del periodo Edo a tempo pieno, conseguendo un dottorato e partecipando, dal 1995, al programma televisivo della NHK *Comedy: Oedo de gozaru* come esperta di abitudini e costumi di quell'epoca storica⁸. Nel 2004 è costretta ad abbandonare il programma per l'aggravarsi delle sue condizioni di salute, dovuto all'insorgere di un tumore maligno all'ipofaringe. Si spegne all'ospedale di Kashiwa, nella prefettura di Chiba, il 22 luglio 2005 all'età di quarantasei anni.

Leggendo le testimonianze di parenti, amici e persone che l'hanno conosciuta si può comprendere meglio che tipo di persona fosse Sugiura Hinako e quali fossero il suo stile di vita e la sua attitudine.

⁴ Secondo la traduzione di Frederik L. Schodt.

Frederik L. SCHODT, *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1998, p.138.

⁵ “Sugiura Hinako...”, cit., p. 2.

⁶ SCHODT, *Dreamland Japan...*, cit., p. 140.

⁷ MATSUDA Tetsuo, *Sayōnara Sugiura Hinakosan*. Disponibile al link:

<https://www.chikumashobo.co.jp/top/050803/index.html> (consultato il 15/01/2022)

⁸ “Hinako Sugiura...”, cit., p. 2.

Suzuki Masaya, il fratello maggiore, nel dolore per la scomparsa della sorella riesce comunque a trovare parole dolci e rimembrare ricordi felici del passato, in particolar modo legati alla musica e al ruolo che aveva nella vita di sua sorella Hinako. Masaya, infatti, racconta di come per la sorella fosse un'abitudine giornaliera ascoltare musica rock, sia quando era adolescente sia nel momento in cui cominciava ad affermarsi come artista, tanto che si sentiva la musica provenire dallo studio dove disegnava⁹. Racconta ancora che perfino al ricevimento dato alcuni mesi dopo la scomparsa di Sugiura per salutarla definitivamente, sono state suonati in suo onore alcuni brani e le persone presenti si sono stupite che l'autrice ascoltasse certi gruppi¹⁰.

Ishikawa Eisuke (1933-), scrittore e studioso del periodo Edo che nel 2004 ha sostituito Sugiura in *Comedy: Oedo de gozaru*, scrive del loro rapporto d'amicizia e sottolinea quanto lei avesse acume e sensibilità per notare nell'arte dettagli che normalmente lui non notava, poiché assumeva sempre il punto di vista non dell'osservatore, ma dell'artista¹¹. Inoltre, aggiunge interessanti confessioni sull'autrice, la quale affermava che poteva essere un motivo di orgoglio il fatto di essere fermata per strada da persone che la riconoscevano perché l'avevano vista in televisione, ma per lei era soltanto un fastidio, giacché il suo vero lavoro era un altro¹². Nonostante questo, era proprio la capacità di parlare direttamente al pubblico e catturarlo con le sue spiegazioni ciò che le veniva naturale¹³.

Hayashi Jōji (1947-), illustratore, narra le due facce di Sugiura: da un lato il suo portamento principesco, dall'altro la passione popolare per *soba*, *sake* e *sentō*¹⁴. Come scrive Hayashi, anche dopo la scoperta della malattia l'autrice continuò a godersi la vita semplicemente per la sua natura giocosa e intelligente, due caratteristiche che si riflettono anche nelle sue opere¹⁵.

Secondo Nakajima Azusa (pseudonimo di Kurimoto Kaoru, 1953-2009), scrittrice e critica, Sugiura era diversa dagli altri *mangaka*, il cui fondamento del mondo e della vita sono le immagini e la cui necessità primaria è disegnare. Lei non aveva questa necessità e Nakajima

⁹ SUZUKI Masaya, "Imōto Junko", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, pp. 25-26.

¹⁰ SUZUKI, "Imōto...", cit., p. 24.

¹¹ ISHIKAWA Eisuke, "Eshi Sugiura Hinako no omoidashi", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, pp. 30-31.

¹² ISHIKAWA, "Eshi Sugiura...", cit., p. 31.

¹³ ISHIKAWA Eisuke, "Kaisetsu", in Sugiura Hinako (a cura di), *Oedo de gozaru*, Tōkyō, Shinchōsha, 2006, p. 284.

¹⁴ Edifici pubblici in cui si può fare il bagno pagando l'entrata, molto meno numerosi oggi rispetto al passato.

¹⁵ HAYASHI Jōji, "Suzumega sukidatta Hinakosan", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, pp. 41-44.

pensava che se Sugiura avesse trovato un altro modo per materializzare le cose che vedeva si sarebbe sicuramente mosso verso di esso senza esitazione¹⁶.

Questi aneddoti e pensieri aiutano a comprendere meglio il portato e il vissuto dell'autrice, come è stata la sua vita e come l'ha affrontata, e risultano fondamentali per capire appieno le tematiche inserite all'interno delle sue opere e i legami tra il suo lavoro e le sue passioni.

¹⁶ NAKAJIMA Azusa, "Kaisetsu kanojoha taimu toraberādearu", in Sugiura Hinako, *Nipponia nippon*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1991 (2015), pp. 175-176.

Capitolo 2: *Manga* come nuovi *ukiyo*?

2.1 Cosa si intende per *manga*

Definire cosa si intende per *manga* (漫画, マンガ) potrebbe essere già di per sé argomento per una tesi; tuttavia, risulta necessario limitare il campo d'azione per non incorrere in seguito in paradossi o affermazioni incaute. Controllando i principali dizionari ed enciclopedie online di tre lingue, italiano, inglese e giapponese, si manifestano diverse opzioni riguardo la definizione. Per Treccani “*manga*” sta per: “denominazione generica di storie a fumetti giapponesi”. Su Macmillian Dictionary si trova la definizione: “Japanese comics or cartoons with stories that are aimed at adults as well as children”, mentre per Merriam-Webster i *manga* sono: “Japanese comic books and graphic novels considered collectively as a genre”. Su goo 辞書 vengono definiti in due modi: la prima definizione si riferisce a “disegni dalle pennellate semplici e leggere con fine principalmente di satira, esagerazione, umorismo e nonsense”; la seconda a “immagini in sequenza, spesso accompagnate da dialoghi, in modo da formare una storia”. Kotobank definisce “*manga*” come: “un campo della pittura con diversi nomi, quali *cartoon*, *caricatura*, *ōtsue*¹, *tobae*², *gekiga*³, *comics*, o un termine generale che li include”. Come si può notare, esiste una certa confusione generale su cosa si intenda per *manga*, ma non è il proposito di questa tesi portare chiarezza nel mare agitato di questi termini né provare a dare una nuova definizione di *manga* che riunisca, rielabori o squalifichi le precedenti, così come non lo è ricostruire la storia di questo medium o metodo espressivo per arrivare al presente e mostrare quale livello di consapevolezza autoriflessiva abbia raggiunto. L'aspetto rilevante che emerge dal confronto delle definizioni è l'ambiguità dei *manga*, non solo storica, estetica e culturale⁴, ma anche linguistica. L'ambiguità è la cifra che pienamente caratterizza i *manga* e attorno a questa ambiguità gravitano concetti dei quali le definizioni ufficiali non fanno menzione. Per

¹ Arte popolare tipica del Periodo Edo, dai temi religiosi o folkloristici, sviluppatasi a Ōtsu e nei villaggi limitrofi, luoghi frequentati da commercianti e viaggiatori fino all'avvento della ferrovia.

² Stile di pittura caricaturale sviluppatosi durante il Periodo Edo che si basava sui dipinti del tardo periodo Heian (794-1185) attribuiti a Toba Sōjō.

³ Termine coniato negli anni Cinquanta dal *mangaka* Tatsumi Yoshihiro che significa “immagini drammatiche”, in contrapposizione a *manga* come “immagini divertenti”, e che indica opere a fumetti intrise di realismo, dal layout di pagina teso al dinamismo cinematografico, e rivolte a un pubblico adulto e maturo, nate nei negozi di libri a prestito (*kashihonya*) i cui autori sono confluiti poi su riviste di *manga* alternativo come *Garo* e *COM*.

⁴ BERNDT, “Considering Manga...”, cit., p. 305.

esempio, non viene specificato il fatto che la trascrizione in *kanji* della parola (漫画), formata dai caratteri di “casuale” o “divertente” e “immagine” è stata usata in passato, ma oggi viene invece utilizzata meno perché la sua versione in *katakana* (マンガ) ha preso il sopravvento nel linguaggio scritto comune andando a indicare un qualsiasi fumetto⁵. Recentemente il significato sembra addirittura deviare da questa rotta andando a comprendere animazione, videogames e *light novel*⁶, senza contare il disorientamento che provoca e permane in certe fasce della popolazione euro-americana riguardo la differenza tra *manga* e *anime*⁷. In aggiunta a questo, non si parla del suo significato globale e transculturale oggi e del ruolo che ha avuto nelle politiche del Cool Japan, delle pratiche di *media mix* o della differenza tra *story manga* e *yonkoma manga*, nonostante questi siano argomenti centrali all’interno del dibattito accademico. Tuttavia, il punto fondamentale viene espresso con grande chiarezza: i *manga* sono fumetti. Senza scomodare, per adesso, altre definizioni di “fumetto” in senso più generale e altri termini legati a esso quali “*graphic novel*” e “letteratura disegnata”, poiché d’altronde anche in ambito euro-americano la definizione di “fumetto” è spesso dibattuta, in questo studio ci si atterrà alla seconda definizione di goo 辞書, generica ma limpida, che non lega necessariamente il *manga* a un supporto fisico né lo obbliga ad avere parole o dialoghi ma lo considera in quei termini nel suo essere arte sequenziale, e si considererà il *manga* anche come un medium in dialogo costante con altri media (cinema, televisione) o altri campi del sapere (arte), ma con le sue specificità e caratteristiche.

2.2 Per un preliminare discorso accademico sui *manga*

Solitamente, quando si scrive o si parla di *manga* ci si concentra spesso su autori e autrici o sul pubblico, dimenticandosi però un aspetto importante, ovvero sia che un oggetto della cultura popolare si è trasformato in una nuova forma grazie ai, o a causa dei, dipendenti dell’industria culturale che hanno lavorato con il supporto delle agenzie governative e delle istituzioni

⁵ Casey BRIENZA, “Introduction: Manga without Japan?”, in Casey Brienza (a cura di), *Global Manga: “Japanese” comics without Japan?*, Farnham, Ashgate Publishing Limited, 2015, p. 6.

⁶ Jaqueline BERNDT, “Introduction: Manga Beyond Critique?”, *Kritika Kultura*, Ateneo de Manila University, vol. 26, 2016, p. 167.

⁷ Frederik L. SCHODT, “The View from North America. Manga as Late-Twentieth-Century Japonisme?”, in Jaqueline Berndt, Bettina Kümmerling-Meibauer (a cura di), *Manga’s Cultural Crossroads*, New York, Routledge, 2013, p. 22.

nazionali in un'epoca di cambiamento politico⁸. Infatti, fin dagli anni Sessanta, attraverso un rapido e progressivo sviluppo, i *manga* non sono stati più solo oggetti culturali, ma sono diventati essi stessi un'industria, in cui ogni fase della loro produzione è diventata soggetta alla pianificazione. Questa pianificazione è nelle mani degli editor che, per questo motivo, si trovano, spesso inevitabilmente, in conflitto con gli artisti⁹. Tra il 1980 e il 1990 i *manga*, almeno per quello che riguarda i fumetti che hanno per *target* gli adulti, sono passati da essere anti-establishment a pro-establishment, poiché sono andati sempre più a riflettere i gusti, la classe sociale, il benessere e l'educazione di editor istruiti e altamente formati, che hanno preteso di decidere cosa deve essere raccontato e disegnato per il bene (cioè il profitto) della casa editrice per cui lavorano¹⁰. L'assimilazione culturale durante gli anni Novanta fu un processo sociale che collegava individui e organizzazioni senza relazione specifica con l'industria dei *manga*. Per esempio, il Ministero dell'Educazione e della Cultura iniziò a lavorare a stretto contatto con l'industria editoriale per sviluppare nuovi canali di crescita culturale e il potere acquisito dai *manga* fu disseminato in articoli e libri scritti da critici, recensioni nei quotidiani nazionali, pubblicità su giornali e treni, e in programmi televisivi e trasmissioni radiofoniche. La promozione dei *manga* ha comunque dimostrato quanto sia importante il rapporto di cooperazione tra diversi rami dei media per sviluppare un'industria culturale rilevante ed economicamente fiorente¹¹.

I *manga* hanno cominciato a catturare l'interesse globale, accademico e mediatico, all'inizio del ventunesimo secolo, quando le pratiche culturali a essi legate si sono ampiamente diffuse tramite il potenziamento dei mezzi di comunicazione. L'uso della parola "*manga*" come etichetta ha generato tre posizioni all'interno del dibattito su questo argomento: *manga* inteso come "stile", usato soprattutto al di fuori del Giappone; *manga* come "Made in Japan", cioè un media modellato storicamente dal sistema di produzione, distribuzione e fruizione giapponese; e infine *manga* come "*mangaesque*"¹², ovvero secondo la definizione di Berndt:

Mangaesque (manga-teki, manga-rashii, manga-chikku) is a term that emerged at the beginning of the twenty-first century, when Japan's comics culture went global

⁸ Sharon KINSELLA, *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000, p. 1.

⁹ KINSELLA, *Adult manga...*, cit., p. 8.

¹⁰ KINSELLA, *Adult manga...*, cit., pp. 10-12.

¹¹ KINSELLA, *Adult manga...*, cit., p. 70.

¹² Jaqueline BERNDT, "Manga, Comics and Japan: An Introduction", *Orientaliska Studier*, Stockholm University, No. 156, 2018, p. 6.

and the very notion of manga expanded. Since then, it has been used mainly in two ways: on the one hand, to demarcate prototypical manga, be it motivated by denigration, advocacy, or fan-culture gatekeepers' policing; on the other hand, to mark a whole culture (often called *sabukaruchā* [subculture] in Japanese and “Japanese popular culture” abroad), which includes associated media such as anime, video games, light novels, figurines, J-pop music, visual-kei, and Gothic Lolita fashion, as well as fan practices like cosplay and fan-fiction/fan-art production.¹³

Questa superficiale sovraesposizione non ha in realtà contribuito in maniera decisiva al necessario approfondimento accademico e critico, visto che in molti casi i *manga* sono stati affrontati più come media e meno come forma di arte sequenziale, tanto che riviste e formati di pubblicazione, lettori e alfabetizzazione, *media mix* e studi di genere hanno attirato più attenzione di strutture narrative, stili di disegno o layout delle pagine¹⁴. A volte, per mettere alla prova la capacità socio-critica del *manga*, i ricercatori di studi giapponesi tendono ad illuminare il contesto storico iniziale di produzione di *manga* e *anime* popolari, mentre i ricercatori-fan provenienti da altri campi sono inclini ad appoggiarsi alla critica letteraria tradizionale. Quest'ultima include, da un lato, un trattamento delle narrazioni seriali e altamente contestuali dei *manga*, che sono testi aperti nella misura in cui sono destinati ad essere condivisi, come opere specchio o antitesi di una struttura sociale più grande, senza considerare né le complesse mediazioni tra testo e società né lo status del testo come co-protagonista. D'altra parte, tale ricerca di criticità è di solito accompagnata da una certa indifferenza verso i modi multipli di lettura, concentrandosi più sulla destabilizzazione che sulla riconfigurazione. Le narrazioni *manga* possono essere lette sì in modo critico, ma questo è solo un modo tra gli altri, le cui condizioni devono essere specificate rispetto ai diversi contesti mediali¹⁵. In sostanza, di frequente tesi e articoli accademici non tengono in considerazione gli aspetti specifici dei fumetti in quanto tali né il discorso critico giapponese sugli stessi¹⁶. Per di più, vengono evitati, consapevolmente o meno, paragoni con fumetti di altro tipo o provenienti da altre aree del pianeta, segregando in qualche modo i *manga* nei loro confini, senza comprendere pienamente quanto essi siano impuri e parassitari – come in seguito si procederà a mostrare nei lavori di Sugiura Hinako – e quanto

¹³ Jaqueline BERNDT, “Mangaesque”, in Jason G. Karlin, Patrick W. Galbraith and Shunsuke Nozawa (a cura di), *Japanese Media and Popular Culture: An Open-Access Digital Initiative of the University of Tokyo*, 2020. Disponibile al link: <https://jmpc-utokyo.com/keyword/mangaesque/> (consultato il 15/01/2022).

¹⁴ BERNDT, “Manga, Comics and...”, cit., p. 7.

¹⁵ BERNDT, “Introduction...”, cit., p. 170.

¹⁶ BERNDT, “Considering Manga...”, cit., p. 295.

debbano alla pittura cinese ad inchiostro, alla prospettiva europea, alle *strip*¹⁷ americane, al cinema, alla fotografia e alla televisione, essendo per loro natura prodotti risultati da scambi interculturali¹⁸. Nonostante la loro interculturalità, non vengono risparmiati da pratiche di addomesticamento da parte di mercati non giapponesi, nelle pratiche di traduzione e adattamento e a volte di censura¹⁹, ma la loro attuale globalità permette la nascita di felici creazioni fuori dal Giappone racchiudibili sotto l'ombrello di "*global manga*", cioè *manga* concepiti, realizzati, distribuiti e venduti senza la necessità che qualcuno in Giappone sia coinvolto²⁰. In questa direzione, sbocciano studi di estremo spessore, che vedono i fumetti, e in particolare quelli giapponesi, non soltanto come luoghi di incontro di diverse culture, ma come oggetti che possono essere compresi proprio come incroci culturali, trasportati e allo stesso tempo arricchiti dai flussi transculturali²¹. Tuttavia, poiché gli elementi fondamentali dei *manga* sono linee e vignette, è impossibile esaminarli in modo critico senza prendere concretamente in considerazione questi aspetti²².

I *manga*, comunque, subiscono ancora certi pregiudizi. Per quanto la società giapponese fornisca un ambiente favorevole allo sviluppo dei *manga* in modi possibili differenti, per molti giapponesi i fumetti non possiedono un così grande capitale culturale, perché essendo economici, usa e getta²³ e ampiamente letti sono associati a un basso status sociale, e spesso anche i giovani al di fuori del Giappone si vergognano di affermare di leggere i *manga* o dubitano che possano diventare oggetto di studio accademico²⁴. *Mangaka* e critici sono consapevoli che il loro oggetto di attenzione non viene preso seriamente né dal mondo letterario né dal mondo delle arti e in una

¹⁷ La *strip*, o striscia a fumetti, è una sequenza di vignette affiancate, disegnate in bianco e nero o a colori e accompagnate o meno da testo racchiuso in *balloon*, che compone una singola scena e che può essere parte di storia a fumetti lunga formata da più strisce. Sono state e sono tuttora pubblicate sui quotidiani e hanno raggiunto la loro massima popolarità durante il ventesimo secolo.

¹⁸ BERNDT, "Considering Manga...", cit., pp. 297-299.

¹⁹ BRIENZA, "Introduction...", cit., p. 3.

²⁰ BRIENZA, "Introduction...", cit., p. 2.

²¹ Jaqueline BERNDT, Bettina KÜMMERLING-MEIBAUER, "Introduction: Studying Manga across Cultures", in Jaqueline Berndt, Bettina Kümmerring-Meibauer (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, New York, Routledge, 2013, pp. 1-3.

²² NATSUME Fusanosuke, "The Grammar of Manga: Manga's Inherent Hyōgen 'Stylistics'", in Masami Toku e Hiromi Tsuchiya Dollase (a cura di), *MANGA!: Visual Pop-Culture in ARTS Education*, InSEA Publications, 2021, p. 1.

²³ Si ricorda che, in Giappone, i fumetti vengono letti principalmente su riviste che possiedono una grande maneggevolezza e una carta di bassa qualità, fattori che le rendono essenzialmente monouso, a differenza dei *tankōbon* (volumetti brossurati) più solidi, resistenti e compatti, con carta di maggiore qualità, che si prestano più facilmente al collezionismo.

²⁴ John E. INGULSRUD, Kate ALLEN, *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Plymouth, Lexington Books, 2009, p. 26.

certa misura anche dall'accademia. Tuttavia, come spiegato poc'anzi, il panorama è in continua evoluzione, non solo per la vasta popolarità raggiunta²⁵, ma anche perché durante la pandemia di COVID-19 le vendite sono decisamente aumentate – così come l'interesse a riguardo – per volumi fisici e digitali, sia in Giappone²⁶ che negli Stati Uniti²⁷ e in Europa, con l'Italia che sembra vivere un boom paragonabile a quello avvenuto tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta²⁸, con la differenza che questa volta, a fare da traino socioeconomico non c'è più l'animazione, ma direttamente la controparte cartacea, tra intensa passione per la lettura e feticismo del collezionismo²⁹.

Questo discorso preliminare su *manga* e accademia risulta essenziale per questo studio per tre motivi: come base concettuale su quale si poggeranno i successi discorsi sul rapporto tra fumetto giapponese e arte; come limite o confine del raggio d'azione dello stesso lavoro; e, infine, come immagine statica che fotografa la complessità di un ambito in perenne cambiamento negli ultimi anni.

2.3 Manga e arte premoderna: continuità e discontinuità

Sono già diversi anni che la ricerca di un legame diretto tra *manga* e *ukiyo-e*, in ambiti meno ufficiali come quello popolare quanto in ambiti più istituzionali come quello museale, si protrae. Per di più, in Giappone, il *manga* viene spesso fatto risalire addirittura all'arte antica e premoderna, specificandone così la presunta “giapponesità” intrinseca. Questa intenzione di tracciare un legame diretto tra il *manga* contemporaneo e l'arte antica, individuando la sua

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Crystalyn HODGKINS, “Manga Market in Japan Hits Record 612.6 Billion Yen in 2020”, *Anime News Network*, 2021. Disponibile al link: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-02-26/manga-market-in-japan-hits-record-612.6-billion-yen-in-2020/.169987> (consultato il 15/01/2022).

²⁷ Milton GRIEPP, “Another Big Growth Year for Manga in 2020”, *ICv2*, 2021. Disponibile al link: <https://icv2.com/articles/news/view/47712/another-big-growth-year-manga-2020> (consultato il 15/01/2022).

²⁸ Il cosiddetto “anime boom” europeo avvenne principalmente in paesi quali l'Italia, la Germania, la Francia e la Spagna e solo successivamente in altre aree, quasi esclusivamente grazie alle serie televisive mandate in onda su canali generalisti, impattando sui giovani spettatori di allora.

Marco PELLITTERI, “L'anime boom in Occidente. Il primo periodo di successo dell'animazione commerciale giapponese in Europa e in America 1978-1984”, in Guido Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Latina, Tunué, 2017, pp. 151-152.

²⁹ Gianmaria TAMMARO, “I manga sfidano la narrativa: con Twitch, streaming e librerie scalano le classifiche”, *La Stampa*, 2021. Disponibile al link: <https://www.lastampa.it/topnews/tempi-moderni/2021/04/19/news/i-manga-sfidano-tex-e-topolino-sono-i-fumetti-piu-amati-e-venduti-in-italia-dopo-quelli-storici-1.40171549> (consultato il 15/01/2022).

origine negli *emakimono*³⁰, negli *Hokusai Manga*³¹ o nelle stampe *ukiyo-e* e creando così una tradizione ininterrotta, è un'intenzione fortemente conservatrice che ignora sia la storia dell'arte giapponese che la storia dei *manga*³². Per esempio, sostenere che l'*emakimono Chōjū giga* ("Caricature di animali antropomorfi", realizzato tra il dodicesimo e il tredicesimo secolo) (Fig. 1), tesoro nazionale e tra i più famosi *emaki*, sia il progenitore dei *manga* per alcune caratteristiche grafiche come le linee cinetiche o l'antropomorfizzazione, è inaccurato: in primo luogo, era accessibile solo a un ristretto numero di persone, trovandosi all'interno del tempio Kōzanji a Kyōto, e in secondo luogo, manca di un testo scritto, di una narrazione coerente e chiaramente identificabile e di una rappresentazione del tempo e dello spazio definita³³.



Fig. 1 Toba Sōjō (attribuito a), *Chōjū jinbutsu giga* 鳥獸人物戯画, XII-XIII° secolo.

I *manga* sono fondamentalmente un fenomeno della modernità, per il loro uso della vignetta come unità minima fondamentale nella costruzione della pagina, che disambigua la rappresentazione del tempo e dello spazio, per l'enfatizzazione del ruolo dei quotidiani come mezzo di comunicazione di massa e di diffusione del fumetto, e per il fatto che legano la loro stessa formazione al processo di occidentalizzazione del Giappone³⁴. La volontà di inserire il *manga* nella cultura nazionale, legandolo in maniera diretta all'arte del passato per servire scopi

³⁰ Gli *emakimono* (o *emaki*) sono opere narrative disegnate o dipinte su rotoli di carta o seta, nate intorno all'ottavo secolo in Giappone, guardando ai più vecchi corrispettivi cinesi, e sviluppatasi compiutamente durante i Periodi Heian e Kamakura (1185-1333).

³¹ *Hokusai Manga*, e in generale il rapporto di Sugiura con i lavori di Hokusai, verranno trattati in seguito in un paragrafo dedicato.

³² BERNDT, "Considering Manga...", cit., pp. 305-306.

³³ BERNDT, "Considering Manga...", cit., p. 306.

³⁴ BERNDT, "Considering Manga...", cit., p. 308.

identitari, economici e politici, può essere ritenuto un mezzo per giustificare o rafforzare le teorie *nihonjinron*, cioè quelle teorie di determinismo culturale che vedono i giapponesi come possessori di caratteristiche uniche che le altre popolazioni del mondo non posseggono, quali l'armonia, l'omogeneità e l'immutabilità. Il *manga*, così come altri settori della cultura popolare giapponese, con la sua palese natura globale e la sua concezione transculturale di base, mina le fondamenta di queste precarie teorie, mostrandone tutti i limiti³⁵. Gli scambi transculturali si possono individuare fin dalla fine del diciannovesimo secolo, quando nello stesso periodo in cui molti artisti europei, soprattutto francesi, venivano influenzati dagli *ukiyo-e* importati dal Giappone dando vita al Giapponismo³⁶ (persino nelle sue manifestazioni orientaliste), Kitazawa Rakuten, uno dei primi *mangaka* a pubblicare sui giornali, si faceva influenzare dalle strisce a fumetti americane. L'influenza degli *ukiyo-e* in Francia si è estesa ben oltre la pittura arrivando fino alla *bande dessinée*³⁷ contemporanea, così come l'influenza dei fumetti americani non si è fermata a Kitazawa ma è proseguita fino ai *manga* più recenti ispirati dai *comics* supereroistici³⁸, come è il caso di *My Hero Academia* (僕のヒーローアカデミア, *Boku no hīrō akademia*) di Horikoshi Kōhei (1986-).

Riguardo al rapporto tra *ukiyo-e* e *manga*, un'altra differenza che non è stata affrontata molto in libri e articoli accademici è il sottile scarto temporale nel processo di fruizione. Gli *ukiyo-e*, pur raccolti in pubblicazioni di diversi fogli e pur presentando soggetti e situazioni molto variegati e stratificati, legati alla storia, alla letteratura, al folklore e a tanto altro³⁹, si possono fruire immediatamente, senza la necessità di conoscere un particolare linguaggio per apprezzarle. Ad esempio, per comprendere il valore artistico di un foglio della serie *Suikoden* (1827-30) (Fig. 2) di Utagawa Kuniyoshi (1798-1861) non è necessario aver letto il classico della letteratura cinese del quale la serie rappresenta gli eroi, così come non è necessario distinguere ognuno dei personaggi, perché la forza del tratto e le scelte di composizione e colori fanno subito capire al fruitore la qualità dell'opera, nelle sue singole parti e globalmente, e il grande lavoro dell'artista, trattandosi così di una fruizione abbastanza passiva. Per i *manga*, invece, la fruizione non è

³⁵ IWABUCHI Koichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham, Londra, Duke University Press, 2002, pp. 51-52.

³⁶ Con questo termine, o con il corrispettivo francese *Japonisme*, si indica il forte interesse per l'arte giapponese, in particolare per gli *ukiyo-e*, che dominò la scena artistica europea nella seconda metà dell'Ottocento.

³⁷ *Bande dessinée* è il termine che nei paesi francofoni indica in generale i fumetti, mentre in quelli non francofoni designa i fumetti realizzati in Francia e Belgio.

³⁸ Fabienne DARLING-WOLF, "Japan's Global Resonances: From ukiyo-e to la Nouvelle Manga", *Orientaliska Studier*, Stockholm University, No. 156, 2018, pp. 18-19.

³⁹ KOBAYASHI Tadashi, ŌKUBO Jun'ichi, *Ukiyo-e no kanshō kiso chishiki*, Tōkyō, Jibundō, 1994, pp. 27-110.

immediata, ma è altresì mediata dal loro stesso linguaggio, che il fruitore deve necessariamente conoscere non solo per poter apprezzare completamente l'opera che sta osservando o leggendo, ma proprio per comprendere le sue dinamiche. Facendo un esempio, è più facile che al lettore meno esperto, all'interno di un *manga* o di un fumetto in generale, piaccia maggiormente una *splash page* rispetto a una scena di dialogo, questo non solo o non tanto perché nella *splash page* l'artista ha avuto possibilità di sbizzarrirsi e catturare l'attenzione del fruitore con un'illustrazione a piena pagina elaborata o spettacolare, quanto perché, senza l'adeguata esperienza o lo studio approfondito, è più difficile comprendere le dinamiche del ritmo, la gestione dei personaggi in funzione dello spazio o la scelta delle inquadrature rispetto a una "bella immagine". Ishiko Junzō, critico d'arte e tra i primi critici di *manga*, a tal proposito affermava che i dipinti si rivolgono al bisogno di apprezzamento individuale e autonomia estetica, che comporta un'esplorazione dei significati nascosti e al contempo un divertimento passivo, mentre i *manga* esprimono "immagini comprensibili", accessibili alle masse ma non consumate passivamente, visto che permettono al lettore di confrontarsi con l'opera e creare i propri significati e valori⁴⁰.



Fig. 2 Utagawa Kuniyoshi, *Matsui Tamijirō combatte un serpente gigante* 魔津伊多見治郎, Serie: *Suikoden* 水滸伝, 1825.

⁴⁰ Jaqueline BERNDT, "Permeability and Othering: The Relevance of 'Art' in Contemporary Japanese Manga Discourse", in Livia Monnet (a cura di), *Critical Perspective on Twentieth Century Japanese Thought*, Montreal University Press, 2001, pp. 359-360.

Una negazione assoluta della continuità tra arte del passato e *manga*, tuttavia, sarebbe un errore, perché è evidente anche agli occhi dei meno esperti quanto la pittura li abbia influenzati sia nel tratto (come nel caso del *sumie*⁴¹, con le sue sfumature e la predilezione per i paesaggi), sia nella scelta dei soggetti e nel loro disegno (come nel caso del *nihonga*⁴², che riprendeva il modo di delineare i contorni e stendere il colore dello stile *yamatoe*⁴³ ampliando però il numero di soggetti rappresentabili)⁴⁴. Facendo qualche ulteriore esempio, risulta chiara l'influenza della pittura nell'impostazione libera del layout delle pagine negli *shōjo manga*⁴⁵ dei primi anni Settanta, come quelli di Ikeda Riyoko (1947-) e Takemiya Keiko (1950-), mentre la forza del *sumie* si può vedere più recentemente nei *manga* di Fujita Kazuhiro (1964-), come *Karakuri Circus* (からくりサーカス) (1997-2006) e *Ushio e Tora* (うしおととら) (1990-96)⁴⁶. Berndt individua quattro punti sui quali *manga* e arte premoderna si incontrano. In primo luogo, entrambi combinano il visivo con il tattile, perché richiedono di toccare girando le pagine, tenere in mano le stampe o srotolare i rotoli. Infatti, ciò che sembra essere pittoricamente piatto può acquistare profondità nelle mani del fruitore. Secondo, né i vecchi dipinti giapponesi né i *manga* sono destinati essere esposti per lunghi periodi di tempo sotto i moderni riflettori, ma piuttosto per essere esposti occasionalmente. Poi, le immagini tradizionali (non solo le stampe) rifuggono il concetto moderno di originalità proprio come i *manga*, anche se in modo premoderno più che postmoderno. L'aura delle opere d'arte tradizionali doveva molto alla circolazione culturale delle stesse, anche dall'essere rivisitate e copiate. Allo stesso modo, il *manga* è altamente "parassitario", sia da parte dei suoi creatori professionisti che dei fan che si appropriano delle

⁴¹ Il *sumie* è una tecnica di pittura a inchiostro nero e acqua, che tende a prediligere il tono evocativo e la resa dell'atmosfera rispetto alla rappresentazione dettagliata e descrittiva, nata in Cina durante la dinastia Tang (618-907) e diffusasi poi in varie parti dell'Asia. In Giappone venne introdotta nel quattordicesimo secolo.

⁴² Per *nihonga* si intende uno stile per il quale le opere erano realizzate con materiali e tecniche giapponesi in accordo con la sensibilità artistica di quel paese. Il termine è stato coniato durante il Periodo Meiji (1868-1912) per distinguere questi dipinti da quelli influenzati dalla pittura europea seguente all'occidentalizzazione. Il *nihonga* risulterà fondamentale anche per la nascita della corrente postmoderna del Superflat di Murakami Takahashi, uno dei più importanti artisti contemporanei, che ha studiato *nihonga* all'università.

⁴³ Lo *yamatoe* è considerato lo stile classico della pittura giapponese, ispirato ai dipinti della dinastia Tang e affermatosi durante il periodo Heian. Si tratta di uno stile ricco di dettagli e dai colori accesi e saturi.

⁴⁴ BERNDT, "Considering Manga...", cit., pp. 308-309.

⁴⁵ *Manga* che hanno come target di riferimento il pubblico femminile, dalle bambine alle ragazze.

⁴⁶ È interessante notare uno dei metodi di lavoro di Fujita consista nell'usare una comune bacchetta di legno, immergerla nell'inchiostro e poi inchiostrare il disegno realizzato a matita, richiamando così sia la pittura *sumie* che la calligrafia, intimamente legate. Questo processo si può vedere nella seconda puntata della prima stagione del documentario a episodi *Urasawa Naoki no Manben* (浦沢直樹の漫勉) in cui Urasawa Naoki, famoso *mangaka*, visita gli studi di altri suoi colleghi per mostrare come lavorano.

sue pratiche, come per i *dōjinshi*⁴⁷. In quarto luogo, soprattutto gli *ukiyo-e* possono essere paragonati ai *manga*, essendo forme popolari altamente commercializzate che storicamente hanno dimostrato di essere molto più aperte alle influenze straniere rispetto ad altri ambiti delle arti figurative “alte”⁴⁸, spesso dimenticando o negando la loro specifica natura popolare⁴⁹. Köhn utilizza un modello semiotico a tre stadi per arrivare a criteri che determinino la presenza di narrazioni visive *mangaesque* nell’arte premoderna, partendo dal presupposto che il *manga* deve essere inteso soprattutto come una sorta di narrazione. Il primo stadio si concentra sul cosiddetto micro-livello che comprende elementi di base come le linee cinetiche, le onomatopee, le iscrizioni extradiegetiche su edifici e tessuti e i dialoghi. La varietà di stili verbali e pittorici è intenzionalmente trascurata perché non ritiene che siano rilevanti per il processo di narrazione visiva⁵⁰. Nel secondo stadio, i sintagmi di questi singoli elementi sono situati sul cosiddetto macro-livello. Un’attenzione particolare è data all’inquadramento del campo visivo, ai *balloon* e alle *splash page*. Ciò che accade all’interno della singola inquadratura, la rispettiva messa in scena e la sua resa pittorica, non è considerato di fondamentale importanza per la narrazione. Infine, il cosiddetto livello superiore regola le interrelazioni di tutte le micro e macro-componenti mettendole al servizio della narrazione. Secondo Köhn, solo le funzionalità di questo terzo stadio giustificano il riconoscimento di certe tradizioni come *mangaesque*, fattore che non implica che queste siano state tramandate durante il ventesimo secolo⁵¹.

Il legame tra *manga* e belle arti è spesso trascurato all’interno dei *manga studies* e dei *comics studies*, nondimeno risulta essere un discorso centrale poiché problematizza questioni quali il perenne confronto tra le due categorie e la sempiterna divisione tra cultura “alta” e cultura “bassa”. Il *manga*, con il suo ibridismo e il suo intrecciare la dimensione verbale e quella pittorica, quella sequenziale e quella simultanea, quella spaziale e quella temporale, pone una sfida al concetto di autenticità di cui si fregiano le belle arti ma di cui spesso usufruisce anche il *manga* stesso trincerandosi dietro le proprie posizioni. I musei, che nella maggior parte dei casi funzionano sull’assunto tradizionale stereotipato del dominio della pittura sulle altre arti figurative, nelle loro esposizioni favoriscono la componente visuale dei *manga*, soprassedendo

⁴⁷ I *dōjinshi* sono fanzine autoprodotte da amatori, spesso derivate da opere molto conosciute, oppure lavori originali di autori professionisti pubblicati al di fuori dei canali dell’industria commerciale.

⁴⁸ Jaqueline BERNDT, “Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Premodern Art”, *Signs*, No.1, 2006, p. 13.

⁴⁹ BERNDT, “Permeability and Othering...”, cit., p. 354.

⁵⁰ Stephan KÖHN, *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*, Wiesbaden, Harrassowitz Verlag, 2005, p. 90.

⁵¹ KÖHN, *Traditionen visuellen...*, cit., p. 198.

ingenuamente sul fatto che la componente visuale è inscindibile da quella testuale e verbale e che non possono essere trattate come compartimenti stagni⁵². Per Ishiko, *manga* e arte non si oppongono, ma si sovrappongono, e l'esperienza estetica non è separata dalla quotidianità. Per un altro studioso, Tsurumi Shunsuke, l'esperienza estetica è invece separata dalla quotidianità: il compito di colmare la frattura e assorbire gli impulsi della modernizzazione dando vita a nuovi tipi di arte resta nelle mani di quella che definiva "arte marginale", come i *manga*, liberata dai vincoli dell'arte "alta"⁵³. Ne consegue che ciò che è importante non è la definizione di *manga* come tipologia o sottocategoria di arte, ma il ripensamento dei limiti e del potenziale di entrambi, tenendo bene a mente le specificità del medium fumetto e tentando comparazioni ancora inesplorate con i fumetti americani, francesi o di altri paesi⁵⁴. Berndt scrive anche che il problema della continuità o della discontinuità tra arte e *manga* non è solo storiografica, ma anche di prospettive, perché oggi come in futuro qualche critico o storico dell'arte potrebbe ignorare certi punti di contatto e privilegiarne altri; quindi, l'indeterminatezza deve essere presa come idea metodologica dietro il processo di analisi complessiva del problema⁵⁵.

In questo contesto e sul rapporto tra *ukiyo*e e modernità, il parere di Sugiura Hinako risulta particolarmente interessante, in qualche modo unico nel suo genere. Infatti, seppur venga riconosciuta da molti come "disegnatrice di *ukiyo*e in forma *manga*", grazie anche alla particolare abilità di catturare l'atmosfera del periodo Edo⁵⁶, lei in realtà riteneva gli *ukiyo*e molto più simili alla televisione che ai *manga*, non solo perché essa descriveva un modo di vivere edonistico simile a quello del "mondo fluttuante" ma anche per la posizione che occupava nella vita di tutti i giorni. Negli anni Novanta la televisione era diventata così economica che tutti potevano comprarla e, visto che le persone potevano permettersene addirittura una per stanza, ci si trovava in una situazione simile a quella del periodo Edo, dove in ogni stanza poteva esserci appesa una stampa: se non era possibile andare a uno spettacolo teatrale se ne comprava una per ricevere un surrogato delle emozioni reali. Allo stesso modo, con la televisione, se non era possibile andare a un concerto si poteva comunque fruirlo attraverso lo schermo⁵⁷. Sugiura riteneva intrigante la televisione per il "caos" che riusciva a creare⁵⁸ e avvicinava il processo di

⁵² BERNDT, "Permeability and Othering...", cit., pp. 351-53.

⁵³ BERNDT, "Permeability and Othering...", cit., pp. 360-61.

⁵⁴ BERNDT, "Permeability and Othering...", cit., p. 371.

⁵⁵ Jaqueline BERNDT, "Reflections: Writing Comics into Art History in Contemporary Japan", *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History*, Vol. 86, No. 1, 2017, p. 72.

⁵⁶ TAMAMURA Toyō, "Kaisetsu", in Sugiura Hinako, *Fūryū edo suzume*, Tōkyō, Shinchōsha, 1987 (2008), p. 201.

⁵⁷ SUGIURA Hinako, *Daiedo kankō*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1994, pp. 44-45.

⁵⁸ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., p. 46.

produzione degli *ukiyoe* a quelli televisivi o filmici, dove un grosso staff collabora per il fine ultimo di far divertire chi vedrà l'opera: secondo lei gli *ukiyoe* venivano venduti e consumati perché erano intrattenimento e non arte⁵⁹. Ciò è notevolmente rilevante per questo studio, poiché solitamente c'è la tendenza a paragonare il processo di produzione degli *ukiyoe* con quello dei *manga*, principalmente per il lavoro di gruppo necessario alla realizzazione e per alcune figure coinvolte (artista, stampatore e editore su tutte), trascurando però alcune figure fondamentali sia da un lato che dall'altro (per esempio, l'incisore per gli *ukiyoe* e l'editor per i *manga*)⁶⁰. Il punto di vista di Sugiura, invece, enfatizza il senso primigenio (l'intrattenimento) e lo scopo finale (il consumo) degli *ukiyoe*, usando la televisione come simbolo di un nuovo mondo consumista che ha il solo proposito di divertire, a dispetto del grado di accuratezza che inseriva nei suoi *manga* riguardo la rappresentazione del periodo Edo.

2.4 Contesto editoriale

Esplicitare e approfondire il contesto editoriale in cui si colloca Sugiura Hinako, ovvero analizzare il periodo durante il quale ha pubblicato le sue storie e le riviste sulle quali sono state serializzate, è essenziale per cogliere tutti gli aspetti della sua produzione.

Come scritto nella biografia, Sugiura Hinako esordisce su *Garo* nel 1980. In seguito, diversi altri suoi fumetti appariranno sulla rivista, come *Gassō* e il nucleo di storie che compongono *Futatsu Makura* (二つ枕, "Due cuscini") (1986). *Garo* era stata fondata da Nagai Katsuichi (1921-1996) e Shirato Sanpei (1932-2021) nel 1964, con il proposito di lasciare agli artisti coinvolti massima libertà di sperimentazione. Le regole per la selezione dei *manga* da serializzare erano semplici: materiale interessante e contenuto prima della forma. Nagai vedeva *Garo* come una palestra per giovani fumettisti che avevano buone idee ma non una tecnica eccelsa, la quale poteva essere comunque sviluppata con l'esperienza: questo forse è uno dei motivi per cui ha sempre attratto *mangaka* con delle idee innovative e una visione personale e autoriale del fumetto. Un aspetto sicuramente stupefacente è il fatto che Nagai non poteva pagare gli artisti, perché le copie vendute erano solo settemila al mese, pochissime rispetto ai milioni di copie vendute dalle più

⁵⁹ SUGIURA Hinako (a cura di), *Oedo de gozaru*, Tōkyō, Shinchōsha, 2006, pp. 20-22.

⁶⁰ Per una completa spiegazione del processo di produzione e realizzazione degli *ukiyoe* vedere: KOBAYASHI, ŌKUBO, *Ukiyoe no kanshō...*, cit., pp. 177-204.

grandi case editrici⁶¹. Nel 1980, quando Sugiura esordiva, il mensile si trovava alle porte del cambiamento. La tiratura e le vendite diminuirono drasticamente in quegli anni, anche se i *mangaka* continuavano a proporre le loro opere. Durante gli anni Ottanta e Novanta tra le difficoltà nel rimanere a galla nell'industria dell'editoria, un passaggio di proprietà a un'azienda produttrice di videogiochi (1991) e la scomparsa del mentore Nagai (1996), la rivista ha continuato a pubblicare opere fuori dagli schemi⁶², cessando le sue attività nel 2002. Sugiura, proprio qualche mese dopo la scomparsa di Nagai, ha scritto un commovente memoriale in suo omaggio, raccontando di come non avrebbe mai iniziato a disegnare senza il suo aiuto e la sua spinta e affermando, con molta consapevolezza anche sulle proprie condizioni di salute, che la vita è strana e triste e la nascita è essa stessa una promessa di morte⁶³.

Dal 1980, però, il cambiamento più epocale all'interno della rivista è quello socioculturale, che coinvolse una nuova generazione di autrici della quale Sugiura fa parte. Precedentemente, infatti, un grande numero di autori maschili era pubblicato sulle pagine di *Garō*, quali Shirato, Tsuge Yoshiharu (1937-) e Tadao (1941-), Tatsumi Yoshihiro (1935-2015), Katsumata Susumu (1943-2007), Abe Shin'ichi (1950-) e molti altri, ma solo una donna, Tsurita Kuniko (1947-1985). Gli anni Ottanta, invece, segnarono non solo l'esordio della talentuosa Uchida Shungiku (1959-), ma soprattutto di tre *mangaka* chiamate in seguito "le tre ragazze di *Garō*", ovvero Yamada Murasaki (1948-2009), Kondō Yōko (1957-) e proprio Sugiura Hinako – le ultime due entrambe assistenti della prima all'inizio della loro carriera – che introdussero nuove tematiche, nuovi stili e una nuova sensibilità, infondendo una rinnovata linfa vitale al mensile⁶⁴.

Sugiura ha poi continuato a pubblicare in altre riviste più commerciali e dalla tiratura più alta, come *June*, magazine bimestrale indirizzato a un pubblico femminile, *Big Comic Original*, quindicinale di Shogakukan indirizzato principalmente a un pubblico maschile adulto e, come accennato precedentemente, in *Manga Sunday*. Una riflessione in merito, almeno per quanto riguarda le ultime due riviste e anche altre non menzionate, è che Sugiura, con i suoi *manga*, si pose in controtendenza rispetto: al target delle riviste in cui pubblicava; alla maggior parte delle storie pubblicate, *action* e thriller; al genere degli autori pubblicati in quelle riviste, per la maggioranza maschili. L'autrice si è così sempre mossa quasi in maniera autonoma tra le maglie

⁶¹ SCHODT, *Dreamland Japan...*, cit., pp. 131-33.

⁶² SCHODT, *Dreamland Japan...*, cit., pp. 134-135.

⁶³ SUGIURA Hinako, "Nagaisan, Nagaisan", in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitān 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, pp. 196-197.

⁶⁴ ISHIKAWA Jun, "Edo no hito", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 86.

dell'editoria giapponese, un'autonomia in costante adeguamento: infatti, in base alla rivista in cui veniva pubblicata cercava di adeguare le sue storie e, in maniera minore, i suoi disegni e non è un caso, quindi, che i *manga* dalla linea, dalla struttura delle pagine o dalle inquadrature più sperimentali siano apparsi su *Garō*. Satō Yumio afferma proprio che Sugiura sembrava disegnare in modo da fondersi con la rivista sulla quale veniva pubblicata⁶⁵. Nonostante questa connotazione generale, non sarebbe saggio ridurre il tutto ad assiomi incontrovertibili o univocamente validi, ma al contrario è necessario analizzare ogni opera nelle sue specificità e contestualizzarla singolarmente per fornire un approfondimento il più penetrante possibile nella produzione dell'autrice.

2.5 Analisi di alcune opere significative

In questo paragrafo verranno analizzate, senza nessuna pretesa di completezza, alcune opere significative di Sugiura Hinako riguardo al rapporto tra *manga* e *ukiyo-e*. Si passeranno in rassegna sia i contenuti tematici e narrativi (argomenti trattati, ambientazione, simbolismi, significati) che quelli grafico-visuali (tratto, layout delle pagine, tecniche utilizzate, scelta delle inquadrature, *character design*).

2.5.1 *Sodemogisama*

Sodemogisama (袖もぎ様, “La ragazza delle maniche”) è un *manga* di ventiquattro pagine serializzato su *Garō* nel 1981 e poi inserito nel volume *Ehimosesu* (ゑひもせず, “Non ubriacarti”)⁶⁶ (1983), che raccoglie le prime dieci storie di Sugiura Hinako, pubblicate tra il 1980 e il 1982 e in qualche modo tutte catalizzatrici di elementi sperimentali. *Sodemogisama* racconta di una ragazza, in procinto di diventare adulta e sposarsi, che incontra un samurai che sa di non poter rivedere ma con cui si scambia un pegno d'amore, ovvero la manica del proprio kimono. La sequenza di apertura è classica ed efficace, ma già significativa per come l'autrice imposta il lavoro per immergere il lettore immediatamente dentro la storia. In tre vignette, infatti, passiamo da un campo lungo sull'ambiente cittadino (una vignetta che occupa la metà superiore della pagina), a un'inquadratura dal basso sulla strada in cui si affaticano due trasportatori e sul cui

⁶⁵ SATŌ Yumio, “Hakanai sagashi”, *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 101.

⁶⁶ Il titolo è formato dagli ultimi cinque caratteri del sillabario giapponese classico.

sfondo si staglia un'insegna e una casa (una vignetta quadrata abbastanza ampia), e infine a un mezzo busto di una ragazza, la protagonista, nella sua camera che guarda fuori dalle tipiche finestre di legno sbarrate del periodo Edo (una vignetta verticale in cui il soggetto non sta interamente)⁶⁷: questa scelta rivela subito al lettore sì il mondo fisico di costrizione, ma soprattutto quello emotivo e mentale, indice di un destino già segnato. Si può dire che la vignetta in questione, con i suoi contorni, limita l'immagine, generando uno spazio simbolico che fornisce ulteriori significati relativi a ciò che si trova al suo interno⁶⁸. Natsume Fusanosuke, citando Kandinsky, spiega che, solitamente, nell'area superiore del piano di un'immagine si tende a inserire qualcosa che dia una sensazione di "leggerezza" o "libertà", mentre nel piano inferiore qualcosa che dia una sensazione di "pesantezza" o "costrizione", creando così un effetto di contrasto⁶⁹: questo è proprio ciò che compie Sugiura al livello non del piano dell'immagine, ma a quello della struttura della tavola, posizionando una prima grande vignetta con pochi elementi (il cielo ampio e la strada semivuota contribuiscono a una prevalenza del bianco sul nero, o del vuoto sul pieno) nella parte superiore della pagina e due vignette cariche di elementi nella parte inferiore. Verso la metà della storia, prima di alcune pagine di dialogo risolutivo tra la ragazza e il samurai, l'autrice sceglie di far immedesimare il lettore con la protagonista attraverso ripetute inquadrature semi-soggettive, che evolvono in due casi in soggettive mediate da uno specchio che lei tende a sporgere oltre le sbarre, in cui la sua figura viene disegnata sempre da sinistra⁷⁰, come se "esponesse il fianco" al lettore, mostrando, molto sobriamente, il suo lato più emotivo. Al contrario, l'immagine di lei che sporge lo specchio viene anche proposta dall'esterno, fino a quando, sul finale, la stessa inquadratura, questa volta priva del suo braccio esposto e dello specchio, mostra in realtà la sua evidente assenza. Secondo Thierry Groensteen, che intende i fumetti principalmente come un linguaggio⁷¹ e che afferma l'assunto secondo cui una vignetta non può avere significato di per sé ma solo se in co-presenza con quelle che la precedono e la seguono⁷², questa funzione di ripetizione è fondamentale, perché è un modo per reiterare e

⁶⁷ SUGIURA Hinako, "Sodemogisama", *Ehimosesu*, Tōkyō, Futabasha, 1983, p. 12.

⁶⁸ NATSUME Fusanosuke, "The Functions of Panels (*koma*) in Manga: an essay by Natsume Fusanosuke", *ejcjs*, trad. di Joh Holt e Tepei Fukuda, Vol. 21, No. 2. Disponibile al link: http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol21/iss2/holt_fukuda.html (consultato il 15/01/22).

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ Due esempi: SUGIURA, "Sodemogisama", cit., pp. 14-15.

⁷¹ Thierry GROENSTEEN, *The System of Comics*, trad. di Bart Beaty e Nick Nguyen, Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p.1.

⁷² GROENSTEEN, *The System...*, cit., pp. 5-6.

a soggetto. Bisogna anche sottolineare che gli artisti *ukiyo*e erano in una certa misura affascinati dall'atto del vedere e dal percepire attraverso strumenti come specchi, telescopi e occhiali o attraverso lanterne nella notte e nella nebbia⁷⁵. Sugiura, nel suo *manga*, sfrutta consapevolmente tutti questi aspetti per raccontare una storia, arrivando ad aggiungere un significato allegorico allo specchio gettato a terra dalla protagonista⁷⁶, che diventa simbolo della fine del tempo in cui ci si limita a vedere e l'inizio del tempo dell'agire, anche se solo per l'attimo di un volo d'uccello, abilmente rappresentato poche pagine dopo⁷⁷.

Il *character design* e il modo in cui vengono fatti recitare i personaggi sono altri elementi connessi agli *ukiyo*e. I personaggi hanno volti allungati e forme piene e rotondeggianti, abiti molto curati e dettagliati, e non mancano di mettersi in pose mutuata dalle stampe. Cionondimeno, conservano delle specificità proprie dei *manga* e in generale dei fumetti – visto che, come è stato scritto precedentemente, il *manga* è un fenomeno, linguaggio e medium globale⁷⁸ – quali una certa stilizzazione e un dinamismo maggiore dato dalla sequenzialità, a differenza di quello che succede per esempio in *Futatsu Makura*, del quale in seguito si avrà modo di approfondire le caratteristiche.

Infine, risulta interessante l'utilizzo che fa Sugiura di quello che in inglese viene chiamato *double-page spread*, cioè un'immagine che occupa due pagine. In *Sodemogisama*, oltre a essere visivamente d'impatto e rallentare il tempo della narrazione, ovvero le funzioni più comuni in qualsiasi tipo di fumetto, l'autrice riesce a riflettere sulla complessità di posizionare un'immagine in due pagine contigue, senza comunque esplorare effetti di simmetria o inversione⁷⁹. Questo perché è come se Sugiura desse ai *double-page spread* che inserisce una sorta di funzione di raccordo visuale tra *manga* e *ukiyo*e. In questo *manga* ne sono presenti due e in entrambi l'autrice ne accentua la bidimensionalità, ma se nel primo appiattisce la figura umana e gli oggetti di sfondo attraverso la pittoricità di un segno molto carico e denso e di una delineazione minuziosa dei dettagli di ogni elemento raffigurato⁸⁰, richiamando gli *ukiyo*e anche

⁷⁵ Mara MILLER, "Art and the Construction of Self and Subject in Japan", in Roger T. Ames, Thomas P. Kasulis, Wimal Dissanayake (a cura di), *Self as Image in Asian Theory and Practice*, Albany, New York, State University of New York Press, 1998, pp. 444-445.

⁷⁶ SUGIURA, "Sodemogisama", cit., p. 17.

⁷⁷ SUGIURA, "Sodemogisama", cit., p. 20.

⁷⁸ Scott McCloud nota quanto certi simboli espressivi per il volto, inizialmente presenti nei *manga*, si siano poi diffusi nei fumetti di tutto il mondo.

Scott McCLOUD, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, trad. di Leonardo Favia, Milano, Bao Publishing, 2018, p. 579.

⁷⁹ GROENSTEEN, *The System...*, cit., p. 35.

⁸⁰ SUGIURA, "Sodemogisama", cit., pp. 18-19.

nella loro disposizione in rapporto al soggetto, nel secondo utilizza i retini e una rappresentazione “concettuale” delle ombre (una serie di linee che si intersecano diagonalmente per ogni piede di ogni figura umana) per convogliare particolari effetti di luce e illuminazione nella scena⁸¹. Inoltre, il fatto che l’immagine, in entrambi i casi, non si estenda interamente sulle due pagine, come alcuni esempi che si vedranno successivamente, ma sia inserita all’interno di una cornice similmente alle altre vignette, alimenta sia la sua “funzione separativa”, cioè la possibilità di essere letta e compresa separatamente dalle altre vignette⁸², sia la comunanza di dimensioni con una stampa. Tutti questi fattori contribuiscono a richiamare l’immaginario visivo dell’*ukiyo*e attraverso le caratteristiche proprie del *manga*, specialmente l’impossibilità di dire se il *frame* visivo del lettore prenda forma dalla pagina intera o dalla singola vignetta, come scritto da Itō Gō⁸³, fornendo così un precipuo raccordo visuale tra le due forme espressive.

2.5.2 *Futatsu makura*

Futatsu makura è l’insieme di quattro storie a sé stanti, ma legate dal punto di vista tematico e grafico-visuale, serializzate su *Garo* negli ultimi mesi del 1981. Le trame ruotano attorno a quattro prostitute del quartiere di Yoshiwara e a fugaci momenti della loro vita, tra incontri notturni, lieve erotismo, questioni economiche e situazioni leggere e divertenti. Ciò che più colpisce è la coesione stilistica adottata da Sugiura, che non si limita a ispirarsi agli *ukiyo*e, ma ne trasla su carta in forma sequenziale segno, icone grafiche, inquadrature, soggetti, *character design*, atmosfera e ambientazione. L’autrice non sceglie come punto fermo un maestro in particolare o a un tratto preciso, ma con questa operazione artistica sembra posizionarsi come punto di contatto tra *manga* e *ukiyo*e, pur nella sua problematicità. La volontà sembra quella di raccontare il mondo oltre gli *shunga*⁸⁴, evitando le scene esplicite non tanto per pudicizia o timore censorio quanto per un maggiore interesse personale nei gesti, nella manifestazione

⁸¹ SUGIURA, “Sodemogisama”, cit., pp. 32-33.

⁸² GROENSTEEN, *The System...*, cit., p. 41.

⁸³ NATSUME Fusanosuke, “Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD”, trad. di Jessica Bauwens-Sugimoto, in Jaqueline Berndt (a cura di), *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyōto, International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010, p. 48.

⁸⁴ Le stampe *shunga* (letteralmente “immagini primaverili”) sono stampe *ukiyo*e a carattere erotico, più o meno esplicite a seconda delle tipologie, molto diffuse durante il periodo Edo. Tutti i più grandi maestri di *ukiyo*e hanno realizzato *shunga* nella loro carriera.

giocosa dell'*iki*⁸⁵, nel ritrovare il senso di un periodo storico fra le crepe di discorsi fatti a mezza voce, in stanze private e semibuie, tra prostitute e clienti che si confidano i propri segreti o battibeccano amichevolmente. Trovava interessante, infatti, la moderazione con cui le parole non sempre superassero le emozioni, in un contesto in cui mettere a nudo le proprie emozioni non si sarebbe dimostrato conforme all'*iki*⁸⁶. Oltretutto, l'autrice sottolineava che uno dei principali elementi di interesse degli *shunga* era il loro senso di irrealtà, vuoi per le pose acrobatiche vuoi per i genitali dalle proporzioni esagerate che venivano rappresentati⁸⁷, fermo restando che per un artista l'idea di base era quella di mostrare e vendere il più possibile i propri disegni e non c'era differenza qualitativa tra serie *shunga* e serie con altri temi⁸⁸.

Il focus di Sugiura in queste storie è tutto diretto verso le figure umane, sui loro volti per coglierne le espressioni più vivaci e sulle loro mani per catturarne la gestualità, tanto che anche lei segnalava nelle stampe *shunga* un'attenzione per i volti, che si vedevano spesso frontalmente⁸⁹. Il *character design* è tutto votato alla mimesi di quello degli *ukiyo-e*, ma la linea modulata impiegata dall'autrice, più sottile per i corpi e più spessa per i contorni e le pieghe dei vestiti, grazie all'inchiostrazione sopperisce alla mancanza di colore, elemento fondamentale nelle stampe, rendendo il segno più materico⁹⁰. L'alto livello dei dettagli si spinge fino alla definizione degli occhi e delle labbra e alla cura maniacale nel rendere l'attaccatura dei capelli⁹¹ e gli elaborati *pattern* dei kimono. I vari oggetti utilizzati dai personaggi, come forcine, ventagli e pettini, non mancano della stessa attenzione, come erano soliti fare i maestri per le stampe *bijinga*⁹². Certamente, comunque, questo focus sulle figure umane non è semplicemente attribuibile agli *ukiyo-e*, ma è anche una caratteristica dei *manga*, che sfruttano la tendenza dei lettori, quando osservano delle immagini, a concentrarsi su di esse, in particolare su volti, mani e piedi. I *manga* favoriscono la rappresentazione di queste parti del corpo, che combinate con i

⁸⁵ L'*iki* è un ideale estetico e filosofico emerso durante il periodo Edo e connesso alla vita cittadina, che si riferisce allo spirito del divertimento, alla raffinatezza del proprio aspetto e del proprio comportamento e all'attrazione sessuale, tutti abilmente affettati. Sugiura sosteneva che durante il periodo Edo "il gioco era al centro della vita cittadina".

SUGIURA Hinako, "Edobunka no ushiro tate", in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, p.58.

⁸⁶ SUGIURA Hinako, *Edoe yōkoso*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1989 (2001), p. 82.

⁸⁷ SUGIURA Hinako, *Edoe yōkoso*, cit., p. 90.

⁸⁸ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., p. 36.

⁸⁹ SUGIURA, *Edoe yōkoso*, cit., p. 79.

⁹⁰ SUGIURA Hinako, "Hagisato", *Futatsu makura*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1997 (2005), p. 84.

⁹¹ Un esempio significativo: SUGIURA Hinako, "Hagisato", cit., p. 85.

⁹² I *bijinga* (letteralmente "dipinti di belle donne") sono dipinti o stampe che hanno per soggetti le figure femminili e costituiscono uno dei grandi temi dell'*ukiyo-e*.

dialoghi e le onomatopée, i quali vengono letti e osservati successivamente, compongono un codice unico che controlla il movimento dello sguardo⁹³. Dal punto di vista dei lettori contemporanei, una critica che si potrebbe muovere a un *manga* con questo *character design* è che risulta molto difficile distinguere i personaggi l'uno dall'altro, a causa di tratti fisici e forme simili. Eppure, Sugiura mette in atto un processo consapevole che sfida in anticipo un'inclinazione postmoderna che apparirà evidente negli anni Novanta, ma che nasce già negli Ottanta, ovvero sia il personaggio (*character*, *kyara* in giapponese) come centro delle narrazioni e oggetto di eccessive interpretazioni⁹⁴. Ponendosi in contrasto a ciò, l'autrice sembra prediligere più il racconto corale e le dinamiche relazionali rispetto al ritratto molto approfondito di un solo personaggio. Anche in *Sarusuberi*, del quale la protagonista è chiaramente Oei, in realtà racconta di volta in volta episodi che si concentrano sul padre Hokusai, su Keisai Eisen o su Utagawa Kuninao. Può essere, comunque, che Sugiura seguisse certe consuetudini connesse ai *bijinga*, per cui non era importante per il fruitore se diverse donne indistinguibili apparivano nella stessa immagine, né le loro sfumature espressive o le loro possibili differenze individuali, dato che era più importante a quale "stile" o "modello" si rifacesse una stampa⁹⁵. Nei *manga*, l'identificazione di un personaggio dipende da una "lettura contestuale" in linea con le convenzioni del medium, che avviene nel tempo immaginario del lettore e che permette allo stesso di percepire una singola vignetta come una manifestazione di uno specifico momento spaziotemporale all'interno di una scena o di una narrazione⁹⁶. In ogni caso, non si deve, con tutto ciò, sottovalutare l'importanza dei personaggi nei *manga*. In effetti, è difficile sostenere che una storia si indirizzi unicamente sui suoi personaggi e, allo stesso modo, è difficile sostenere che esista una certa tipologia di *storytelling* che ignora la forza attrattiva dei personaggi. Piuttosto, storia e personaggi sono intimamente legati e il piacere che il lettore ricava può derivare sia dalla prima che dai secondi, operando a fasi alterne o simultaneamente⁹⁷. In *Futatsu makura*, poi, il concentrarsi su figure umane si traduce frequentemente in un'assenza di sfondi, sia per il buio della notte che li oscura, sia per l'atto volontario di tralasciarli: la dimensione personale ed emotiva dei personaggi è il perno sul quale ruotano le quattro storie.

⁹³ NATSUME, "Pictotext and panels...", cit., p. 46.

⁹⁴ AZUMA Hiroki, *Otaku: Japan's database animals*, trad. di Jonathan E. Abel e Shion Kono, Minneapolis, Londra, University of Minnesota Press, 2009, pp. 37-38.

⁹⁵ KOBAYASHI Tadashi, *Edo ukiyoe o yomu*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 2002, pp. 189-192.

⁹⁶ NATSUME, "Pictotext and panels...", cit., p. 43.

⁹⁷ ITŌ Gō, "Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse", trad. di Miri Nakamura, *Mechademia*, University of Minnesota Press, Vol. 6, 2011, pp. 73-74.



Fig. 4 Sugiura Hinako, *Yukino* 雪野, *Futatsu Makura* 二つ枕, 1981, p. 99.

Una peculiarità che le caratterizza, a livello di layout, è quella che si potrebbe definire “struttura orizzontale”, concetto che si provvederà a definire e spiegare nel contesto di quest’opera. Tenendo bene a mente che la cornice dentro la quale le immagini si collocano ha una forma geometrica precisa (rettangolare, quadrata, ecc.) e un’area misurabile, parametri che determinano lo spazio abitato dall’immagine nella pagina – un fattore visuale fondamentale così come il posizionamento della vignetta stessa⁹⁸ –, facendo un rapido calcolo si nota come in *Futatsu makura* le vignette rettangolari orizzontali siano duecentodiciotto, mentre quelle rettangolari verticali novantacinque⁹⁹. In questo caso, risulta chiaro come Sugiura prediliga le vignette orizzontali rispetto a quelle verticali per creare specifici effetti di lettura e visione della pagina. Entrando nel campo delle speculazioni, i motivi possono essere diversi: l’autrice potrebbe aver scelto questa particolare impostazione per richiamare la forma orizzontale di molte stampe *ukiyo-e*, oppure per favorire il flusso della narrazione, preferendo una costruzione della tavola che segue la scansione ritmica dei dialoghi e consente al lettore di seguirli allo stesso passo in cui conversano i personaggi. Potrebbe non essere casuale, quindi, che manchi quell’effetto di

⁹⁸ GROENSTEEN, *The System...*, cit., p. 29.

⁹⁹ Calcolo sul totale delle vignette presenti nelle quattro storie che considera le singole *splash page* come vignette verticali e i *double-page spread* come vignette orizzontali (entrambe sono comunque molto rare), evitando di inserire nel conteggio quelle quadrate. Esso potrebbe quindi leggermente variare di qualche unità se vengono utilizzati altri sistemi di calcolo.

compressione e rilascio che tende a schiacciare l'ultima vignetta di fondo pagina e aprirsi in quella successiva con una vignetta molto grande o larga, spesso presente in certi *manga*¹⁰⁰, e che la grande maggioranza di transizioni tra vignette siano, secondo le teorie di McCloud, da-momento-a-momento (poco scarto temporale dato dalla *closure*¹⁰¹) e da-azione-ad-azione (singolo soggetto in progressione), evitando tutte le altre tipologie che necessitano maggiore elaborazione¹⁰². In questo modo si può definire la “struttura orizzontale” come un sistema consapevole e volontario di costruire la tavola privilegiando le vignette orizzontali per raccontare una storia e favorire lo scorrere fluido della narrazione, scandendone il ritmo per determinati fini. Analisi di questo tipo, che si concentrano sulla parte visuale invece che su quella prettamente verbale, suggeriscono una ricerca multimodale, poiché se il verbale non domina i vari significati altre modalità diventano più complesse per raccogliarli e comporli¹⁰³.

2.6 Il rapporto con Hokusai: *Yakusoku* e *Sarusuberi*

Il legame tra Sugiura e *ukiyo*e non deriva solo da puntuali quanto artisticamente fluide espressioni grafiche-visuali nei suoi *manga*, ma anche da uno stretto rapporto con il più famoso artista *ukiyo*e: Katsushika Hokusai (1760-1849). Su Hokusai importanti studiosi hanno già ampiamente dibattuto la sua vita, le sue opere, il portato e l'influenza di tutto il suo lavoro e non è compito o obiettivo di questo studio fornire una panoramica o ampliare ulteriormente tale universo. Di conseguenza, verranno trattati solo particolari opere e aspetti della sua vita o del suo lavoro strettamente collegati ai *manga* e a Sugiura Hinako.

2.6.1 *Yakusoku* e *Hokusai Manga*

Innanzitutto, è necessario partire dagli *Hokusai Manga*, rilevanti sia nel discorso terminologico attorno al *manga* contemporaneo, sia perché citati esplicitamente nell'opera di cui si parlerà in questo paragrafo. Gli *Hokusai Manga* sono una serie di quindici volumi pubblicati tra il 1814 e il 1878 contenenti migliaia di immagini molto diverse da loro, da eroi e divinità a gente comune,

¹⁰⁰ NATSUME, “The Functions of Panels (koma)...”, cit.

¹⁰¹ La *closure* è lo spazio bianco tra le vignette, un elemento cardine per qualsiasi tipo di fumetti.

¹⁰² McCLOUD, *Capire, fare e...*, cit., pp. 78-79.

¹⁰³ Neil COHN, “Japanese Visual Language: The Structure of Manga”, in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, New York, 2010, p. 199.

da paesaggi ad animali, in cui la vita quotidiana può essere considerato uno dei fulcri centrali. Nonostante l'eterogeneità di soggetti e tradizioni pittoriche, l'attenzione nei confronti di smorfie e acrobazie divertenti ha modellato la percezione comune dando l'impressione che il termine "manga" sia sinonimo di disegno comico. Tuttavia, le immagini all'interno di *Hokusai Manga* non sono necessariamente comiche¹⁰⁴ e, contrariamente alla credenza popolare, il termine "manga" non è stato inventato da Hokusai, perché altri esempi si trovano in una pubblicazione del 1798 di Santō Kyōden (1761-1816), così come in una guida sulle donne di Kyōto di Aikawa Minwa (date di nascita e morte sconosciute, ma attivo tra il 1814 e il 1821) pubblicata lo stesso anno del primo volume degli *Hokusai Manga* (1814)¹⁰⁵. Gli *Hokusai Manga* sono, alla base, dei manuali di insegnamento a scopo informativo, che riscossero molto successo tra tutti gli strati sociali della popolazione¹⁰⁶ e che permisero loro di accedere a una conoscenza un tempo elitaria¹⁰⁷. Alcuni storici dell'arte giapponese sostengono che gli *Hokusai Manga* erano, in primis, manuali che ritraevano ogni genere di cose e persone e solo in seconda battuta ritratti divertenti e umoristici che "promuovevano" la pittura tra il popolo, potendo quindi affermare che, prima della modernizzazione del Giappone, la parola "manga" era un termine collettivo che si riferiva più alla quantità che alla qualità delle immagini¹⁰⁸. Evgeny Steiner ha proposto recentemente nuove e interessanti interpretazioni riguardanti gli *Hokusai Manga*. La maggioranza degli esperti ha sempre ritenuto assodata la mancanza di un ordine progressivo delle pagine, ma lo studioso russo ritiene che esista uno schema compositivo dettagliato basato su sottili associazioni¹⁰⁹. Hokusai avrebbe eseguito molti piccoli disegni su fogli di carta di diversa misura che poi i suoi collaboratori hanno organizzato per costituire le pagine, come in un collage. L'artista supervisionava il lavoro o suggeriva uno schema generale, ma la gran parte dei compiti gravava sulle spalle dei compilatori¹¹⁰. In generale, gli *Hokusai Manga* erano composti secondo tre strategie: i soggetti e il loro ordine seguivano un andamento già consolidato e riscontrabile in

¹⁰⁴ Jaqueline BERNDT, "Drawing, Reading, Sharing: A Guide to the *Manga Hokusai Manga* Exhibition", in *Manga Hokusai Manga: Approaching the Master's Compendium from the Perspective of Contemporary Comics* (catalogo mostra), The Japan Foundation, 2016, p. 6.

¹⁰⁵ Jaqueline BERNDT, "Pictures that Come to Life: The Hokusai Manga", in Wayne Crothers (a cura di), *Hokusai* (catalogo mostra), National Gallery of Victoria, Melbourne, 2017, p. 26.

¹⁰⁶ BERNDT, "Drawing, Reading...", cit., p. 6.

¹⁰⁷ BERNDT, "Pictures that...", cit., p. 25.

¹⁰⁸ BERNDT, "Traditions of Contemporary...", cit., pp. 3-4.

¹⁰⁹ Evgeny STEINER, *Endlessly Variegated Pictures: A Pictorial Encyclopedia of Old Japanese Life (An Introduction to Hokusai Manga's Full Edition with Commentaries)*, Mosca, National Research University Higher School of Economics, 2014, p. 3.

¹¹⁰ STEINER, *Endlessly Variegated Pictures...*, cit., p. 10.

altri libri dell'artista; si utilizzavano certe tecniche compositive che coordinavano le pagine a inizio volume con quelle a fine volume; erano presenti connessioni tematiche che legavano pagine adiacenti. Il tutto seguiva non solo fonti visuali, ma anche letterarie¹¹¹. In ogni caso, gli *Hokusai Manga* non erano gli unici manuali di insegnamento o dal contenuto didattico che Hokusai disegnò. Tra questi si trova il *Ryakuga haya oshie* (*Corso accelerato di disegno semplificato*), pubblicato in due volumi nel 1812 e nel 1814 e realizzato con l'intento di diffondere le sue conoscenze e le sue tecniche, le cui spiegazioni sono più estese e precise rispetto ad altri manuali pittorici¹¹². Hokusai, comunque, non cercava di promuovere il proprio stile, ma di proporre un modello di comprensione accessibile a tutti¹¹³.



Fig. 5 Sugiura Hinako, *Yakusoku* ヤ・ク・ソ・ク, *Ehimosesu* 忍びもせず, 1983, p. 133.

Passando al *manga* di Sugiura da analizzare, uno di quelli più legati a Hokusai e agli *Hokusai Manga*, *Yakusoku* (ヤ・ク・ソ・ク, “Pro-mes-sa”), è una storia breve contenuta nel volume *Ehimosesu* e serializzata in origine su *Garo* nel 1980. *Yakusoku*, storia di un timido e remissivo

¹¹¹ STEINER, *Endlessly Variegated Pictures...*, cit., p. 28.

¹¹² Silvia VESCO, *Spontanea maestria. Il Ryakuga haya oshie (Corso accelerato di disegno semplificato) di Katsushika Hokusai*, Venezia, Edizioni Ca' Foscari – Digital Publishing, 2020, pp. 14-15.

¹¹³ VESCO, *Spontanea maestria...*, cit., p. 16.

figlio di un samurai e del suo servitore esuberante e ubriacone che si aggirano per la città, tra compiti da svolgere e voglia di divertimento, è una commedia dove il segno di Sugiura non è ancora completamente maturo e personale, rifacendosi a un certo tipo di *manga* umoristico che andava di moda negli anni Settanta. Consisteva sostanzialmente nel mettere una grande enfasi sulle espressioni facciali dei personaggi, disegnando poi sfondi e ambienti attraverso un marcato utilizzo del tratteggio e un uso pressoché nullo dei retini, facendo così stridere la linea pulita dei personaggi con quella più grezza e sporca di ambienti e sfondi. Detto questo, risulta comunque interessante per certe sue caratteristiche, che lo identificano quasi come un elaborato gioco dell'autrice per riflettere sulla comicità e ribaltarne gli assunti. Osservando il frontespizio (Fig. 5) si può già notare la forte influenza degli *Hokusai Manga*: esso imita pedissequamente proprio una pagina di figure umane del terzo volume¹¹⁴, rielaborate con il tratteggio che maschera l'assenza di colore nei vestiti e con sottili differenze nei cappelli parasole, conservando comunque una linea molto vicina a quella di Hokusai. Più avanti nel *manga*, durante una sequenza di dialogo in cui i due protagonisti discutono, il servitore compie alle spalle del giovane padrone smorfie per dileggiarlo¹¹⁵ che riprendono graficamente alcune di quelle all'interno degli *Hokusai Manga*¹¹⁶. Tuttavia, questi non sono gli unici riferimenti pittorici nell'opera. Infatti, i due *double-page spread* presenti sono entrambi omaggi a inconfondibili a lavori del periodo Edo. Nel primo caso¹¹⁷ si tratta di una rappresentazione dall'alto del quartiere di Yanagiwara – del quale Sugiura ha anche lasciato una descrizione particolarmente sentita nel suo libro *Edo arukichō* (“Libro sulle passeggiate a Edo”) (1989)¹¹⁸ – ricavata dall'*Edo meisho zue* (“Guida ai luoghi famosi di Edo”) (1834), guida illustrata realizzata da Hasegawa Settan (1778-1843) che ritraeva i luoghi più noti della capitale prima della modernizzazione. Questo *double-page spread* nel *manga* diventa un *establishing shot*¹¹⁹, che inquadra in maniera spaziotemporale il principio della storia ed è per questo motivo inserito in una vignetta. Nel secondo caso¹²⁰ si tratta dell'*Edo*

¹¹⁴KATSUSHIKA Hokusai, *Hokusai Manga*, pubblicato da Takano Tōshirō, Vol.3, p. 14. Disponibile al link: https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/851648?itemId=info%3Andljp%2Fpid%2F851648&__lang=ja (consultato il 15/01/2022).

¹¹⁵ SUGIURA, “Yakusoku”, cit., pp. 130-131.

¹¹⁶ KATSUSHIKA Hokusai, *Hokusai Manga*, Vol. 10, p. 22. Disponibile al link: <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/851655> (consultato il 15/01/2022).

¹¹⁷ SUGIURA, “Yakusoku”, cit., pp. 124-125.

¹¹⁸ SUGIURA Hinako, *Edo arukichō*, Tōkyō, Shinchōsha, 1989 (1998), p. 28.

¹¹⁹ Con questo termine, nel linguaggio cinematografico, si intende un'inquadratura che apre il film e che stabilisce le coordinate spaziali e temporali nelle quali si svolge la vicenda raccontata. Solitamente si tratta di un campo lungo o lunghissimo.

¹²⁰ SUGIURA, “Yakusoku”, cit., pp. 138-139.

hitomezu byōbu (“Paravento con mappa di Edo”) (1809), sorta di mappa illustrata della capitale dipinta su paravento da Kitao Masayoshi (1764-1824). In *Yakusoku*, questo *double-page spread* riempie interamente le due pagine, senza la cornice della vignetta, perché si inserisce in un momento in cui i protagonisti si fermano a osservare da un ponte la vista della città sottolineando la loro stupefazione per la bellezza del paesaggio, sequenza in cui Sugiura sfrutta le potenzialità del medium fumetto schiacciando i personaggi nell’ultima vignetta della pagina precedente per poi liberare completamente la visione, un fattore che aumenta la potenza dell’effetto di stupore¹²¹. In seguito, quando il tasso alcolemico del servitore comincia a essere elevato, cambia di conseguenza il modo in cui vengono ritratte le ambientazioni viste con i suoi occhi: Sugiura decentra il soggetto nelle vignette, scegliendo di mettere in evidenza i tic e le manie dettate dall’ubriachezza molesta. La comicità sfuma per lasciare il passo a una ricerca della forza comunicativa del segno, nelle espressioni facciali quanto nei gesti, mutando nel finale in grosse pennellate di inchiostro che mostrano il mondo filtrato dai fumi dell’alcol, a differenza del tratto sottile e pulito usato per i personaggi. In base alla tipologia di linea, del suo spessore e del suo equilibrio, cambia nettamente ciò che vuole comunicare l’artista e ciò che recepisce il lettore¹²².

2.6.2 *Sarusuberi*: il capolavoro su Oei e Hokusai

Prima di arrivare ad analizzare dettagliatamente *Sarusuberi*, opera più famosa di Sugiura e centrale nella sua produzione, è utile passare in rassegna alcune apparizioni di Hokusai nei *manga*, per individuare meglio quali sono le peculiarità del lavoro dell’autrice rispetto ad altri fumetti che presentano la stessa ambientazione e lo stesso protagonista. La personalità e la vita di Hokusai hanno spesso fornito il materiale per tratteggiare un personaggio complesso, ma anche per reinventare il periodo Edo (argomento principe del prossimo capitolo), approfondire il ruolo dell’arte nella vita quotidiana e scoprire il processo di produzione degli *ukiyo*e¹²³.

Una delle prime apparizioni a fumetti di Hokusai in ordine cronologico è quella in *Kyōjin kankei* (狂人関係, “Una relazione folle”) di Kamimura Kazuo (1940-1986), serializzato nella rivista *Manga Action* tra il 1973 e il 1974. La storia è ambientata intorno agli anni Trenta dell’Ottocento, come si può dedurre dal nome adottato da Hokusai, Miuraya Hachiemon, che il maestro utilizzò

¹²¹ NATSUME, “Pictotext and panels...”, cit., pp. 45-46.

¹²² NATSUME, “The Functions of Panels (koma)...”, cit.

¹²³ BERNDT, “Drawing, Reading, Sharing...”, cit., p. 10.

tra il 1834 e il 1846 durante la convivenza con la figlia Oei. Kamimura era propenso a una narrazione e a una descrizione grafica di stampo realistico, per cui tutte le componenti del *manga* seguivano i canoni della sua visione¹²⁴.

Ishinomori Shōtarō (1938-98), importante *mangaka* e autore di opere molto note tra il pubblico, ha realizzato nel 1987 il *manga* in tre volumi *Hokusai* (北斎), in cui ogni capitolo mostra la nascita di un'opera famosa del maestro. *Hokusai* presenta l'omonimo protagonista come un eroe e segue le sue gesta narrandole con le convenzioni dello *shōnen manga*¹²⁵. Nonostante questo, si tratta di un *manga* educativo¹²⁶, pubblicato direttamente in *tankōbon*¹²⁷ senza precedente serializzazione su rivista da Sekai Bunka, una casa editrice non specializzata nella pubblicazione di *manga* che definisce le sue pubblicazioni di questo tipo “*comic*”. Il *manga* giustappone l'azione reale con immagini *ukiyo-e*, stimolando i lettori ad associare le stampe a loro familiari con i colpi di pennello per intuire la forma ultima del dipinto, guidando anche lo sguardo degli stessi all'interno della pagina¹²⁸. Nagayama Kaoru, critico, nota i limiti di questa opera, affermando che la parte effettivamente creativa inserita nel *manga* si riduce meramente a un interludio in cui Hokusai gioca il ruolo di detective e risolve dei casi¹²⁹.

Mitsuko, pseudonimo di Sakura Sawa (data di nascita sconosciuta), ha recentemente reinterpretato in chiave *boys love*¹³⁰ la figura di Hokusai nel suo *manga* *Tōsei ukiyo-e ruikō: Nekojita gokoro mo koi no uchi* (当世浮世絵類考 猫舌ごころも恋のうち, “Correnti di pensiero contemporanee sugli ukiyo-e: persino un timido si innamora”) (2009), usando da un lato le convenzioni del genere e dall'altro parodizzando l'eccessiva mascolinità con la quale Hokusai è stato spesso ritratto¹³¹.

Sarusuberi, come già precedentemente sottolineato, è una serie in trenta capitoli serializzata su *Manga Sunday* dal 1983 al 1987. Il titolo significa “mirto crespo” e richiama i versi della

¹²⁴ BERNDT, “Drawing, Reading, Sharing...”, cit., pp. 10-14.

¹²⁵ *Manga* indirizzati principalmente a giovani adulti maschi che possono presentare alcuni standard grafici e narrativi.

¹²⁶ *Manga* che propongono contenuti tecnici riguardo diversi ambiti (scienza, storia, ecc.) e indirizzati principalmente a bambini e studenti, che hanno così la possibilità di apprendere molte nozioni attraverso un medium più accessibile e divertente per loro.

¹²⁷ Libro brossurato 13x18 cm utilizzato per la pubblicazione di *manga* in volume, che raccoglie capitoli di una serie oppure una storia a fumetti autoconclusiva.

¹²⁸ BERNDT, “Drawing, Reading, Sharing...”, cit., pp. 11-13.

¹²⁹ NAGAYAMA Kaoru, “Daiedo wandārando toshiteno ‘Sarusuberi’”, *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 148.

¹³⁰ Genere focalizzato sulle relazioni sentimentali e sessuali, spesso idealizzate, di uomini omosessuali.

¹³¹ BERNDT, “Drawing, Reading, Sharing...”, cit., pp. 11-12.

poetessa Kaga no Chiyojo (1703-1775) scritti anche sul frontespizio del primo capitolo. La storia ha per protagonista Oei, terza figlia di Hokusai, e suo padre durante il periodo in cui vissero insieme quando Hokusai era anziano. La narrazione è episodica e si concentra su eventi quotidiani divertenti o alcuni misteri da risolvere, che ruotano comunque intorno al mondo degli *ukiyo*e, al disegno e all'arte e che evocano di frequente emozioni e simbolismi. Nel *manga* compaiono inoltre altri artisti *ukiyo*e, come Keisai Eisen (1790-1848), Utagawa Toyokuni (1769-1825) e Utagawa Kuninao (1793-1854). In *Sarusuberi*, così come nelle altre sue opere, l'autrice compie un attento lavoro di documentazione che si può vedere chiaramente nella caratterizzazione dei personaggi. Il nome reale di Oei era Katsushika Ōi, ma era conosciuta pubblicamente con il primo, composto dalla particella onorifica "O" e dal nome "Ei". La date precise di nascita e morte non sono note, ma secondo alcune ricerche di Hayashi Yoshikazu, sulle quali Sugiura si basò, Oei sarebbe nata nel 1791¹³². Oei sposò Tsutsumi Tōmei, un allievo di Tsutsumi Tōrin III, ma si separarono dopo pochi mesi perché derideva il marito per la scarsa qualità dei suoi dipinti, avendo ereditato dal padre un carattere forte, spigoloso e sincero. Tornata alla casa paterna, lavorò come assistente di Hokusai e si ritiene sia stata incaricata di colorare le sue stampe *shunga*. Hokusai la chiamava anche "ago", letteralmente "mento", poiché secondo lui aveva un mento molto pronunciato e non era una bella ragazza, mentre lei chiamava il padre Tetsuzō. Secondo alcune fonti le piaceva bere e fumare e sarebbe voluta diventare un eremita se avesse potuto, ma visse con il padre gli ultimi vent'anni della sua vita¹³³. Tra i suoi dipinti più famosi si possono segnalare *Tre donne che suonano strumenti musicali* (Fig. 6) e *Hua To opera il braccio di Guan Yu*, entrambi *kakemono*¹³⁴ in stile *ukiyo*e; sono stati realizzati invece con le tecniche di stampa su matrice di legno le illustrazioni per il volume *Onna chōhōki* ("Tesoro per l'educazione delle donne"), che perdono l'eleganza e la ricercatezza dei dipinti ma conservano comunque un grande valore compositivo.

¹³² HAYASHI Yoshikazu, *Hayashi Yoshikazu Edo enpon shusei. Keisai Eisen Katsushika Ōi (Oei)*, Nakano Mitsutoshi, Kobayashi Tadashi (a cura di), Tōkyō, Kawade Shobō Shinsha, 1967 (2012), pp. 119-120.

¹³³ IJIMA Kyoshin, SUZUKI Jūzō, *Katsushika Hokusai den*, Tōkyō, Iwanami Shoten, 1999, pp. 308-312.

¹³⁴ Il *kakemono*, letteralmente "oggetto appeso" o "cosa appesa", è un dipinto su seta, cotone o carta dall'aspetto di un rotolo, che viene appeso verticalmente.



Fig. 6 Katsushika Ōi, *Tre donne che suonano strumenti musicali (Sankyoku gassō zu)* 三曲合奏図, 1850 ca.

Sugiura, nel suo *manga*, cerca di cogliere molte componenti della vita di Oei, soprattutto del suo carattere, delle cose che amava fare e della sua attitudine alla vita, evidenziando in modo particolare l'aiuto che forniva al padre nel suo lavoro, ingentilendone però leggermente i tratti del viso e fisici in generale, probabilmente anche per questioni commerciali. Tuttavia, si può notare quanto l'autrice abbia messo sé stessa nella Oei fittizia, nelle sue passioni dentro e fuori dall'arte e dai *manga*, o viceversa quanto abbia visto di sé nella Oei storicamente esistita, condizionandola nell'immedesimazione. Riguardo a questo, Sugiura aveva venticinque anni e non era sposata quando ha iniziato a scrivere *Sarusuberi* e anche questo può contribuire nel considerare Oei come alter ego dell'autrice¹³⁵. Allo stesso modo, la vita e il personaggio di Hokusai hanno un grande livello di accuratezza. Infatti, per esempio, nel capitolo sette del *manga* vengono ritratte in poche vignette le grandi imprese di Hokusai, dal dipinto di 350m² del monaco Bodhidharma allo stormo di uccelli su di un chicco di riso¹³⁶, tutte storicamente verificate¹³⁷. La cifra globalmente intesa dell'opera di Sugiura si può osservare proprio nel dare uno spazio molto limitato a queste imprese para-legendarie e nel riempire le vicende della quotidianità dell'artista, del suo stile di vita in qualche modo sgangherato e della sua casa perennemente in disordine – abitazione che, tra l'altro, non mancava di cambiare nel momento in cui il disordine diventava

¹³⁵ NAGAYAMA, "Daiedo wandārando...", cit., p. 153.

¹³⁶ SUGIURA Hinako, *Sarusuberi (ue)*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1996, pp. 152-154.

¹³⁷ Gian Carlo CALZA, *Hokusai. Il vecchio pazzo per la pittura*, Torino, Einaudi, 2002, pp. 126-127.

ingestibile, evento non raro¹³⁸. Cionondimeno, anche se *Sarusuberi*, come gli altri *manga* di Sugiura, si basa su una ricerca storica meticolosa, presenta immagini che Berndt definisce decorative e "mediatiche": facendo un confronto con la serie *Kyōjin kankei* di Kamimura, si può osservare quanto, differentemente da *Sarusuberi*, i personaggi vivano con un corpo "realmente" carnale, che ha bisogni, necessità e disagi, anche perché deve far fronte a condizioni di vita precarie. Una tale corporeità poteva essere troppo diretta per i lettori che non amavano il *gekiga*, visto che i *manga* con cui avevano familiarità privilegiavano il senso della vista su quello del tatto¹³⁹. Sugiura sceglie quindi uno stile più confacente ai suoi lettori, evitando di rappresentare scene eccessivamente pruriginose o violenti a livello grafico, pur non risparmiando di tanto in tanto piccole dosi di leggero erotismo o dramma. Secondo Berndt, è probabile che l'autrice si sia ispirata anche al dipinto *La dimora temporanea di Hokusai* (1843-44) (Fig. 7) di Tsuyuki Kōshō (data di nascita sconosciuta e deceduto dopo il 1893) per catturare l'atmosfera e rappresentare le immagini che vedono Oei e Hokusai insieme in casa intenti a dipingere¹⁴⁰.



Fig. 7 Tsuyuki Kōshō, *La dimora temporanea di Hokusai* (*Hokusai karitaku no zu*) 北斎仮宅之図, 1840 ca.

¹³⁸ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., pp. 90-94.

¹³⁹ Jaqueline BERNDT, *Manga: Medium, Kunst und Material / Manga: Medium, Art and Material*, Barleben, Leipziger Universitätsverlag, 2015, pp. 56-58.

¹⁴⁰ BERNDT, "Drawing, Reading, Sharing...", cit., p. 16.

D'altronde questa è una delle ambientazioni più comuni nel *manga*: Hokusai passa la maggior parte del tempo a disegnare in casa, spesso non vuole trattare con i committenti lasciandolo fare alla figlia e quando esce lo fa per andare a bere, a trovare l'amante o a studiare nuove prospettive per i suoi disegni. Si tratta di un Hokusai più mite rispetto al "pazzo per la pittura" ritratto in altri documenti storici, biografie e romanzi¹⁴¹. Nonostante ciò, e nonostante non venga mostrata la realizzazione delle sue opere più famose, emerge comunque l'irrefrenabile dedizione e passione nel fare e nel pensare l'arte da parte del famoso maestro, definito da un carattere brusco ma buono, severo ma amichevole, però forse troppo amabile rispetto alla realtà¹⁴².



Fig. 8 Sugiura Hinako, *Miss Hokusai (volume primo)*, 百日紅 (上), 1996, p. 106.

La questione del realismo e dell'aderenza storica non deve fuorviare. Marc Singer tratta ampiamente il realismo a fumetti prendendo come esempio Chris Ware, uno dei più quotati fumettisti americani, facendo comunque delle considerazioni generali applicabili anche al caso di studio. Secondo Singer, mentre Ware abbraccia le possibilità formali del fumetto, evita i generi popolari e privilegia una scrittura letteraria, perpetuando le divisioni tra cultura alta e bassa pur posizionando il fumetto tra le due. Ware partecipa nella costruzione della crescente legittimità culturale del fumetto, eppure i suoi fumetti rafforzano molti degli stessi presupposti e valori – il

¹⁴¹ NAGAYAMA, "Daiedo wandārando...", cit., p. 153.

¹⁴² BERNDT, "Drawing, Reading, Sharing...", cit., p. 16.

letterario, il testuale, il realistico – che hanno negato al fumetto tale legittimità in primo luogo¹⁴³. Sugiura, invece, innestando nel suo racconto una certa dose di fiction senza la volontà o il desiderio di risultare letteraria o realistica a tutti i costi, permette alla sua opera di assumere dignità in sé stessa, valore in quanto punto di contatto tra diversi mondi culturali – accademia, arte e *manga* – che non ne amplifica le divisioni ma contribuisce al loro avvicinamento; anche perché, con tutte le sue pretese di oggettività, il realismo non può garantire una visione autentica della realtà¹⁴⁴. Ci sono ancora molte lacune storiche nella vita di Hokusai – e anche di Oei – che lasciano molto spazio di ricerca per lo studioso e molto potenziale di elaborazione della creatività per l'artista¹⁴⁵. Proprio questa permette, per esempio, di far vivere Keisai Eisen a casa di Oei e Hokusai, nonostante non esistano fonti che lo attestino¹⁴⁶.

Andando più in profondità nell'opera, bisogna constatare il valore assunto dai frontespizi dei capitoli. Infatti, Sugiura decide di aprire ogni capitolo con la riproduzione, eseguita da lei stessa con pennino e retini, di diverse stampe *ukiyo*e, per la maggior parte appartenenti a Keisai Eisen e Hokusai. L'autrice, per sopperire alla mancanza dei colori, applica un'inchiostrazione che definisce in modo netto i contorni, rendendo così i corpi, le superfici e gli oggetti meno eterei e più materici, e utilizza i retini per far spiccare tutti i dettagli compositivi, sfruttando diverse trame e tonalità di sfumature di grigio per decorare i kimono e gli oggetti usati per le acconciature. In più, trasforma la linea *ukiyo*e in una linea *mangaesque*, ammorbidendo certe caratteristiche fisiche tipiche delle stampe pur conservandone lo spirito. Si segnala anche come gli omaggi a Keisai e Hokusai partano dal quinto capitolo, mentre fino al quarto erano presenti riproduzioni di *shunga*, utilizzate probabilmente per conquistare l'attenzione dei lettori più distratti o più anziani stimolando i loro istinti e facendoli poi affezionare alla serie¹⁴⁷. Queste scelte si pongono in modo strategico, perché definiscono il campo d'azione dell'opera tutta: gli *ukiyo*e sia come centro che come sfondo narrativo; la loro rielaborazione grafica e concettuale; il consolidarsi della cultura di Edo nel *manga* all'epoca della pubblicazione; la riscrittura lontanamente biografica di due importanti figure storiche; la visione autoriale del mezzo di espressione utilizzato.

¹⁴³ MARC SINGER, *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies*, Austin, University of Texas Press, 2018, p. 129.

¹⁴⁴ SINGER, *Breaking the Frames...*, cit., p. 131.

¹⁴⁵ NAGAYAMA, "Daiedo wandārando...", cit., p. 147.

¹⁴⁶ TAKAHASHI Akihiko, "Machimusume no Edo", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 132.

¹⁴⁷ NAGAYAMA, "Daiedo wandārando...", cit., p. 150.

Questo tipo di citazioni, poi, non si limitano ai frontespizi. Per esempio, la scelta delle inquadrature dei ponti della città si ispirano ai paesaggi disegnati sia da Hokusai nella serie *Trentasei vedute del monte Fuji*, soprattutto *Tramonto attraverso il ponte di Ryōgoku dalla riva del fiume Sumida a Onmayagashi*, sia da Utagawa Hiroshige nella serie *Tōtō Meisho - Ochanomizu no Mizutaki* (“Luoghi famosi della capitale – Mizutaki a Ochanomizu”). È utile ribadire che Sugiura non cita pedissequamente, ma rielabora i classici adattandoli alla narrazione, allargando o stringendo il campo visivo in base alle necessità¹⁴⁸. Quando un *mangaka* disegna immagini realizzate in passato da un pittore è essenziale inserire tra le pagine una "copia" dell'opera dell'artista. Un errore nella gestione di questa "immagine nell'immagine" può distruggere il realismo del *manga*. Se la "copia" è troppo vicina all'originale, sarà fuori luogo nello stile generale del fumetto. D'altra parte, se la “copia” lascia l'originale e si avvicina troppo al segno del *mangaka*, il lettore percepirà la falsità della “copia”¹⁴⁹. La “copia” di Sugiura risulta molto equilibrata e non trasmette la sensazione di essere fuori posto, forse a causa del fatto che il suo stile di disegno è leggero, giocando così a suo vantaggio nella rappresentazione di queste “immagini nelle immagini”¹⁵⁰. Inoltre, Sugiura usa i dipinti di Hokusai in maniera intradiegetica, come parte di ciò che i personaggi stanno facendo, e li riproduce con lo stesso tratto, infondendo particolari significati che rafforzano metafore visive (come, ad esempio, la rappresentazione de *La grande onda di Kanagawa* per evocare la passione di due amanti¹⁵¹), a differenza di Ishinomori che dedica singole vignette ai dipinti stessi dando al lettore l'impressione che li stia realizzando Hokusai¹⁵². A proposito di immagini e copie, *Sarusuberi* tratta in maniera rilassata e divertente un tema interessante: l'imitazione. Nel *manga*, gli artisti copiano l'uno dall'altro, rubandosi a vicenda composizioni e parti del corpo. Non essendoci studi specifici in merito, è difficile verificare se ciò avvenisse realmente o meno, anche se dal confronto approfondito tra diversi artisti potrebbero sorgere nuove scoperte che getterebbero luce sull'argomento. Risulta comunque un'intuizione rilevante da parte di Sugiura, che da un lato ragiona su cosa sia l'originalità, in cosa consista veramente e quanto sia importante, e dall'altro riflette su sé stessa e sulle sue opere, che ritraggono il passato e “rubano” dai grandi artisti ma che rimangono originali.

¹⁴⁸ NAGAYAMA, “Daiedo wandārando...”, cit., pp. 148-149.

¹⁴⁹ NAGAYAMA, “Daiedo wandārando...”, cit. p. 150.

¹⁵⁰ NAGAYAMA, “Daiedo wandārando...”, cit., p. 152.

¹⁵¹ SUIGURA, *Sarusuberi (ue)*, cit., p. 317.

¹⁵² BERNDT, *Manga: Medium, Kunst...*, cit., pp. 54-55.



Fig. 9 Sugiura Hinako, *Miss Hokusai (volume primo)*, 百日紅 (上) , 1996, p. 82.

Molte pagine di *Sarusuberi* ed elementi in esse meritano un'analisi a sé stante. Nakata Kentarō, nel suo approfondimento sulla sequenza che va da pagina 78 a pagina 82 del primo volume di *Sarusuberi*, asserisce che il lavoro dell'autrice sembra conformarsi ai codici collaudati del fumetto giapponese, ma a volte abbandona questi codici con leggerezza, donando freschezza ai suoi *manga*¹⁵³. In questa sequenza vediamo Oei con i capelli sciolti camminare su una collina e incontrare Zenjirō (Keisai Eisen). Il secondo è affranto, sentendosi incapace di trovare un proprio stile di disegno personale, ma Oei lo rimprovera e alzandosi lascia fluire i suoi capelli al vento. Può sembrare una normale sequenza, tuttavia propone diverse componenti degne di nota. Pagina 78 presenta tre vignette in cui viene evidenziata visivamente l'analogia tra Oei e dei salici, entrambi soli e sferzati dal vento, sottolineando come i capelli di Oei si muovano tanto quanto i rami. L'ultima vignetta, più grande rispetto alle altre come dimensioni e dall'inquadratura più ampia, con Oei sulla collina e il salice ondeggiante in lontananza, evoca un silenzio che sembra essere stato lasciato fuori dal flusso temporale della storia. Questa vignetta si discosta dal flusso abituale del tempo, e oltre alla funzione di frammentare temporalmente la storia, contiene una propria temporalità sostenuta, simboleggiando la solitudine della passeggiata di Oei. Il vento che scuote il salice, l'erba e i capelli in egual misura, rafforza l'impressione che questo momento sia

¹⁵³ NAKATA Kentarō, "Yomerunoni kakezu, kakerunoni mirarenai mono no sekai", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 156.

una sorta di istantanea nel tempo¹⁵⁴. Nell'ultima vignetta a pagina 81, dopo il dialogo tra i due personaggi, Oei si alza e si prepara a scuotere i suoi capelli in aria: questo è l'unico movimento che viene raffigurato con una linea cinetica. Più del dinamismo del movimento, tuttavia, è il modo in cui i capelli vengono disegnati a essere eloquente. Fin dall'inizio della sequenza, i capelli sono stati disegnati dando una sensazione di pesantezza, con la loro massa nera scossa solamente dal vento, ma nell'ultima *splash page* (Fig. 9) sembrano possedere una volontà propria, innalzandosi verso il cielo e attorcigliandosi tra le mani e le braccia della protagonista. I capelli sfidano la gravità e questo è molto evidente proprio perché né i capelli di Zenjirō né l'erba della collina sono mossi dal vento, mostrando così la forza interiore di Oei¹⁵⁵. Al di là degli elementi spaziali della vignetta e della pagina, c'è una sorta di "cornice fluida" che è l'unità di tempo e di narrazione dei fumetti e che spesso si manifesta come più di una vignetta e meno di una pagina, caratterizzando il modo in cui i fumetti sono narrati. Quando troviamo speciale lo "stile" di un fumettista, come nel caso di Sugiura Hinako in *Sarusuberi*, non siamo semplicemente colpiti dalla disposizione simbolica delle vignette, ma anche dal ritmo della narrazione e del tempo che fluisce sullo spazio della pagina¹⁵⁶.

Un altro elemento di notevole interesse riguarda i volti e più in generale la distanza che prende l'autrice dai personaggi e di conseguenza quella che ricade sui lettori. I volti in *Sarusuberi* hanno un effetto discreto: sebbene abbiano un ruolo centrale, sono raramente mostrati frontalmente o accompagnati da pittogrammi che ne chiariscono lo stato emotivo. Spesso solo piccoli pittogrammi appaiono agli angoli delle vignette e a volte mancano gli occhi, il naso e la bocca, come per trasmettere un senso di smarrimento o anonimato. I *balloon* fluttuano di frequente nello spazio senza essere collegati al parlante, rendendo così un senso di indeterminatezza¹⁵⁷. Quando, invece, gli occhi vengono disegnati, sembrano assumere stimolanti sottotesti. Sugiura, infatti, pur disegnando occhi proporzionati, diversamente dallo standard del *manga* mainstream che vuole occhi molto grandi, a volte li raffigura vuoti per riempirli poi con i retini. In questa tecnica si può osservare la volontà di esprimere la presa di coscienza della propria esistenza da parte del personaggio che li possiede. Questa tecnica fu inventata nel dopoguerra da Tezuka Osamu (1928-1989), uno dei primi autori a studiare le potenzialità espressive degli occhi nei *manga*, declinata

¹⁵⁴ NAKATA, "Yomerunoni kakezu...", cit., p. 158.

¹⁵⁵ NAKATA, "Yomerunoni kakezu...", cit., pp. 159-160.

¹⁵⁶ NAKATA, "Yomerunoni kakezu...", cit., pp. 163-164.

¹⁵⁷ BERNDT, *Manga: Medium, Kunst...*, cit., pp. 55-56.

però da lui in un modo diverso, rendendo con un piccolo spazio circolare bianco all'interno di occhi neri questa presa di coscienza¹⁵⁸.

L'autrice tende anche a decentrare le figure umane nelle vignette, in particolar modo nei momenti di contemplazione, quasi per affermare che quegli stessi soggetti non siano in realtà il centro delle vicende, ma si collochino in processi storici e narrativi più ampi. Questo è un discorso che Sugiura rende più diffusamente ed efficacemente in altre sue opere che verranno trattate nel prossimo capitolo, dove è il periodo Edo a essere allo stesso tempo protagonista e ambientazione temporale in cui si muovono i personaggi. Bisogna però aggiungere che proprio questa particolarità del disegno dell'autrice fa sì che il lettore sembri seduto vicino ai personaggi, ma non possa interagire direttamente con loro. Questo senso di distanza permette inoltre di far prendere alle storie svolte impreviste, fantastiche o soprannaturali, e di lasciare il lettore lontano in modo che possa esperire con tranquillità anche forti emozioni quali la paura dell'inconoscibile o il timore della morte¹⁵⁹. A questa sensazione, probabilmente, contribuisce anche il segno dell'autrice, un tratto che fa della precisione e della pulizia grafica due delle sue caratteristiche principali, ma che di tanto in tanto si pone in contrasto con ambienti disegnati in maniera carica, con una linea grezza e sporca, quasi violenta, ben lontana dall'eleganza del *sumie*, quasi come se la polisemia intrinseca del tratto venisse repressa per diventare un sistema simbolico¹⁶⁰. Questo è ben evidente nel capitolo cinque, intitolato "Il drago", in cui Oei, che per sbaglio rovina il dipinto che stava realizzando il padre, è costretta a dipingere un drago per un committente. Il drago si manifesta in modo soprannaturale nella città, sbucando dalle nuvole, e tutta la sequenza è disegnata con un tratto nervoso e molto carico, che stride con il resto, fino a quando il disegno non viene completato e anche la creatura fantastica assume nel dipinto le caratteristiche grafiche appena elencate¹⁶¹. Tra l'altro, il drago di questo capitolo è una palese citazione a un altro suo *manga*, *Kagamisai mairu* ("È venuto Kagamisai"), storia in due capitoli dal segno stilizzato e pittorico contenuta nel volume *Nipponia nippon* (ニッポニア・ニッポン) (1985), dove il drago che compare presenta le stesse caratteristiche grafico-visuali di quello apparso in *Sarusuberi*¹⁶². Non si tratta dell'unica citazione autoreferenziale per l'autrice. Un ulteriore esempio degno di nota è una vignetta a pagina 35, in cui una mano con una lama attraversa la vignetta

¹⁵⁸ NATSUME Fusanosuke, "Where is Tezuka? A Theory of Manga Expression", trad. di Matthew Young, *Mechademia*, University of Minnesota Press, Vol. 8, 2013, pp. 102-105.

¹⁵⁹ KAMON Nanami, "Hinakoshi no kyori", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 94.

¹⁶⁰ NAKATA, "Yomerunoni kakezu...", cit., p. 162.

¹⁶¹ SUGIURA, *Sarusuberi (ue)*, cit., pp. 117-125.

¹⁶² SUGIURA Hinako, *Nipponia nippon*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1991 (2015), pp. 137-140.

diagonalmente, tensione visiva che richiama la storia breve *Gake* (崖, “Scogliera”), contenuta in *Ehimosesu*, in cui molte vignette rappresentano elementi come spade, ventagli e braccia, con una direzione diagonale, che spezza la linearità e la precisione delle vignette, presentando inoltre un tratto molto carico e denso. Tutto ciò potrebbe essere mutuato da, o rimandare a, Shirato Sanpei, storico autore di *Garo* dalla formazione artistica e iniziatore del *gekiga*, che nella sua opera *Ninja bugeichō Kagemaru den* (“Cronache delle arti ninja – La leggenda di Kagemaru”) (1959-1962) porta avanti una simile attitudine all’impostazione delle singole vignette.

Vista e considerato tutto quanto scritto, si può ritenere *Sarusuberi* come la summa del lavoro di Sugiura Hinako, un’opera che racchiude molte caratteristiche narrative, tematiche e grafico-visuali che si riflettono in altri *manga* e libri dell’autrice e che forse si rende più accessibile rispetto ad altre proprio grazie al, o a causa del, modo in cui si pone nei confronti dei lettori e riguardo al medium stesso.

Capitolo 3: Il periodo Edo visto attraverso i *manga*

3.1 Inventare Edo: dal periodo Meiji all'”Edo Boom”

Sugiura Hinako ha avuto un rapporto speciale con il periodo Edo: non è stata solo l'ambientazione storica, spaziale e temporale, di molte delle sue opere, ma è stata anche suo oggetto di studio per molti anni, come scritto nella biografia. Sugiura sembra porsi in modo ambivalente nei confronti di questo periodo storico, da un lato attraverso una strategia analitica di utilizzo delle fonti, dall'altro cavalcando l'onda di alcuni dibattiti culturali e opinioni comuni in essere negli anni in cui scrive e disegna i suoi *manga*. Il periodo Edo, infatti, è stato inventato e reinventato costantemente fin dal periodo Meiji (1868-1912), il momento in cui si è concluso storicamente. I partecipanti alla Restaurazione Meiji (1868) si ponevano in discontinuità rispetto al passato, cercando di forgiare lo stato moderno in contrapposizione al mondo “feudale” di Edo, definito meno in termini politici e più in quelli sociali di oppressione della popolazione¹. Cionondimeno, la logica di quello che Carol Gluck chiama Edo-come-tradizione, cioè il periodo Edo presupposto come culla della tradizione giapponese, implica che, anche se la modernità Meiji lasciava indietro il passato feudale, per costruire l'identità nazionale non poteva fare a meno di guardare nuovamente al periodo Edo. I nuovi liberali dell'epoca rivalutarono in positivo i villaggi feudali, soprattutto per lo sviluppo dei diritti umani all'interno di un sistema soffocante. I samurai vennero relegati al passato, alquanto paradossalmente visto che erano entrati nella burocrazia governativa, e i cittadini comuni vennero posti al centro della modernità. Questo perché venivano apparentemente visti come gli unici lavoratori del periodo Edo, mentre tutti gli altri sembravano solo divertirsi o studiare, senza ribellarsi o soffrire. Inoltre, vennero promossi tra la gente anche *ukiyo-e* e altri artefatti culturali di massa. Il fatto che il periodo Edo avesse potuto preparare la scena per la civilizzazione era in sostanza un racconto popolare². Un altro ritorno del periodo Edo avvenne tra gli anni Venti e gli anni Trenta del Novecento, quando il malcontento post-Meiji cambiò ancora la sua visione. Una parte dell'élite intellettuale vedeva la condizione moderna come spiritualmente vacua, in cui l'individuo alienato affogava nel materialismo; quindi, tentavano costantemente di guardare verso un'altra direzione: Edo. Edo-

¹ Carol GLUCK, “The Invention of Edo”, in Stephen Vlastos (a cura di), *Mirror of Modernity: Invented Traditions of Modern Japan*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press, 1998, p. 265.

² GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., pp. 266-269.

come-tradizione offriva così a loro uno spazio culturale immutabile, dove lo spirito giapponese si ergeva ancora a dominio delle masse e delle macchine. Proprio in questa fase, il repertorio immaginifico del periodo Edo si espanse a dismisura grazie alla cultura popolare, soprattutto per film e letteratura, creando un luogo che fosse “giapponese” dai vestiti ai trasporti passando per il cibo³. Appena dopo la Seconda guerra mondiale, le autorità d’occupazione americane rigettarono il periodo Edo, bollandolo come portatore di valori militaristici contrari al processo di democratizzazione. In seguito, quando la situazione politica in un certo qual modo si ristabilizzò, il rigetto totale ricadde sul governo fascista e sulla politica imperialista degli anni della guerra, facendo in modo di mostrare sotto una nuova luce il periodo Edo, preparandolo per l’avvenire⁴. Dal 1960, quando la ripresa economica fu manifesta a tutti, la cultura Edo è arrivata ad essere stimata dai più giovani in Giappone. L’improvvisa popolarità che ebbe dopo il 1960 e conservò fino agli anni Settanta può essere interpretata come una resurrezione del culto del periodo Edo, che fu legato all’influenza degli hippies negli Stati Uniti. L’interesse per l’ecologia, sviluppatosi in Giappone e negli Stati Uniti indipendentemente, venne aggiunto per ravvivare il fascino del periodo Edo, fondendosi con l’interesse verso un modo semplice di vivere in mezzo a una civiltà amante del lusso⁵. Durante gli anni Ottanta, avvenne il cosiddetto “Edo Boom”, un’esplosione di interesse generale per tutto quanto concerneva quel periodo storico. Il periodo Edo divenne uno spazio postmoderno di libertà, gioco e varietà, solare e felice, e molti storici celebrarono Edo-come-città per le sue energie: fuggire a Edo significava sconfiggere il pensiero razionalista della modernità. Edo-come-città si trasformò così in un feticcio dei media caratterizzato da quella che viene definita “cultura *yaminabe*”, riprendendo la descrizione data proprio da Sugiura Hinako insieme a Tanabe Seiko (1928-2019), cioè uno stufato sociale confuso, preferibile al presente, che separava le persone in partizioni stabilite come nella pentola dell’*oden*⁶. Questa memoria del periodo Edo tendeva a cancellare tutta la modernità, ovvero l’epoca compresa tra il periodo Meiji e la crescita del dopoguerra. Karatani Kōjin illustrava questa postmodernità degli anni Ottanta come un revival culturale dell’era Bunka-Bunsei (1804-30), attraverso dei concetti quali decentramento, spazialità e simulacri, inquadrandola già in senso postmoderno: secondo il filosofo, il Giappone premoderno era, di fatto in anticipo,

³ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., pp. 269-272.

⁴ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., p. 273.

⁵ TSURUMI Shunsuke, “Edo Period in Contemporary Popular Culture”, *Modern Asian Studies*, Vol. 18, No. 4, 1984, p. 755.

⁶ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., p. 274.

postmoderno⁷. In studi successivi, Karatani ha poi paragonato il diciannovesimo secolo europeo con quello giapponese, sottolineando che, così come gli europei di quel periodo fuggirono dalla modernità rifugiandosi nel Giapponismo, i giapponesi degli anni Ottanta fuggivano dalla modernità rifugiandosi nel periodo Edo, una scappatoia epistemologica dalla soggettività e dal senso⁸. Azuma Hiroki sostiene che il Giappone narcisista degli anni Ottanta voleva dimenticare la sconfitta e rimanere ignaro dell'impatto dell'americanizzazione. Così facendo, era più facile tornare all'immagine del periodo Edo⁹: in questo si può notare l'impulso auto-orientalizzante in cui il Giappone vedeva sé stesso attraverso gli occhi di un "occidente" esotico e il desiderio di rovesciare il complesso di inferiorità causato dalla sconfitta nella Seconda guerra mondiale¹⁰. Alla fine degli anni Novanta, in un clima socioculturale di fine imminente e in un clima politico diviso tra incertezza e neonazionalismo, il periodo Edo ha continuato a esercitare il suo fascino, in particolar modo come rifugio dalla pressione del continuo progresso¹¹.

Gluck sostiene che Edo-come-memoria e Edo-come-tradizione appaiono in tre forme posizionali, che riassumono la storia delle trasformazioni del suo significato. La prima riguarda la narrazione dello stato-nazione, in cui il periodo Edo può essere inteso sia come un impedimento che come una risorsa per la costruzione di una supposta identità nazionale: una produzione ideologica che immagina una comunità nazionale, sostenuta non solo dallo stato ma anche dalle persone interessate alla costruzione della "storia della nazione"¹². Questo è sì il campo della storia nazionale, ma anche della memoria pubblica, dove il passato è creato, messo in discussione e perpetuato collettivamente da storici, scuole, musei, media e intrattenimento. Essendo la storia nazionale un'ideologia, la memoria pubblica è egemonica¹³. La seconda forma metteva il passato dell'era Tokugawa in contrasto con il presente moderno. Chi dissentiva con la tradizione nazionale egemonica, o ne era escluso, poteva comunque usarla per la propria causa. Infatti, mentre i conservatori lodavano le comunità rurali del periodo Edo per la loro armonia, i progressisti invocavano lo spirito ribelle innato degli strati più bassi della popolazione¹⁴. Bisogna

⁷ GLUCK, "The Invention of Edo", cit., pp. 274-275.

⁸ Marc STEINBERG, "Otaku consumption, superflat art and the return of Edo", *Japan Forum*, Vol. 16, No. 3, 2004, pp. 455-457.

⁹ AZUMA, *Otaku: Japan's database animals*, cit., p. 22.

¹⁰ STEINBERG, "Otaku consumption...", cit., p. 458.

¹¹ GLUCK, "The Invention of Edo", cit., pp. 275-276.

¹² GLUCK, "The Invention of Edo", cit., p. 264.

¹³ Carol GLUCK, "The Past in the Present", in Andrew Gordon (a cura di), *Postwar Japan as History*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press, 1993, p. 65.

¹⁴ GLUCK, "The Invention of Edo", cit., p. 264.

infatti ricordare che durante il periodo Sengoku (1467-1603), detto anche degli Stati Combattenti, nacquero i movimenti *Ikkō-ikki*, gruppi di ribelli autonomi supportati dalla setta buddhista Jōdo Shinshū e composti in larga parte da contadini e comuni abitanti di piccoli villaggi, che stanchi delle vessazioni, degli sfruttamenti e delle pesanti tasse si misero contro i *daimyō*. Un ottimo esempio *manga* che descrive questa situazione si può trovare nel già citato *Ninja bugeichō Kagamaru den*, considerata la prima opera fumettistica giapponese che applicò il materialismo storico a una narrazione fittizia e lesse gli avvenimenti secondo le dinamiche di lotta di classe¹⁵. Non a caso, ottenne una grande accoglienza negli ambienti universitari di sinistra durante le proteste studentesche degli anni Sessanta, fattore che contribuì a identificare gli studenti come novelli oppositori dello stato¹⁶. La terza forma individuata da Gluck è quella che riguarda la mercificazione del periodo Edo, diventato bene di consumo diffuso in molti prodotti culturali e nei media commerciali e legato alla nostalgia come articolo da vendere¹⁷. La parola nostalgia è comunemente usata per descrivere le caratteristiche psicologiche degli individui che sembrano desiderare il passato. Questa sensazione sembra essere indotta da esperienze negative del presente o da percezioni negative della situazione di vita dell'individuo. Relativamente ai consumatori, però, la nostalgia è vista meno come un disturbo patologico e più come una parte della preferenza nel consumo di beni ed esperienze. Sembra plausibile che ci si possa identificare nostalgicamente con persone, luoghi o cose di un'epoca passata che si è vissuta solo attraverso libri, film o altre narrazioni¹⁸. Il potere informativo dei media è tanto importante per la costruzione collettiva della memoria nelle società capitaliste quanto lo erano un tempo le scuole. I libri di testo monopolizzano solo una piccola parte dell'immaginario storico popolare, che modifica costantemente la sua immagine del passato in risposta ai prodotti dell'industria culturale di massa. Il passato popolare include una storia mercificata e quindi commerciabile¹⁹. Marc Steinberg individua una quarta forma posizionale di Edo-come-memoria, intendendola come sito che rispecchia le forme contemporanee di consumo e da cui queste forme possono essere teorizzate: un luogo produttivo di teorizzazione – della mercificazione e della sua comparsa – più che un sito riproduttivo di nostalgia²⁰. Le svolte storiche verso il periodo Edo potrebbero

¹⁵ Maria Teresa ORSI, "IL FUMETTO IN GIAPPONE: 2) DAL DOPOGUERRA AL TRIONFO DEL GEKIGA", *Il Giappone*, Vol. 20, 1980, p. 146.

¹⁶ ORSI, "IL FUMETTO IN GIAPPONE...", cit., p. 158.

¹⁷ GLUCK, "The Invention of Edo", cit., p. 264.

¹⁸ Christina GOULDING, "Romancing the Past: Heritage Visiting and the Nostalgic Consumer", *Psychology and Marketing*, Vol. 18, No. 6, 2001, pp. 567-568.

¹⁹ GLUCK, "The Past in the Present", cit., p. 73.

²⁰ STEINBERG, "Otaku consumption...", cit., p. 451.

richiamare l'enfasi sul bisogno di origini stabili che deriverebbe da una relazione storica di tipo traumatico. Un ritorno a un momento mitico di felice coerenza, precedente a qualsiasi momento di trauma reale o di irruzione della differenza, che stabilizza a sua volta le condizioni che costituiscono la modernità dell'era Heisei (1989-2019)²¹.

In tutte queste forme posizionali vengono individuati quattro tropi fondamentali che si ripetono in modo costante indipendentemente dalla trasformazione del significato di Edo. Il primo è la divisione sociale in quattro classi – samurai, contadini, artigiani e mercanti – che da alcuni è stata usata per rimarcare la rigida separazione che sussisteva tra gli abitanti di uno stesso posto, mentre da altri per sottolineare la sostanziale uguaglianza delle persone e la vivace mobilità sociale, visto che i samurai si erano impoveriti, i mercanti arricchiti e tutti frequentavano gli stessi luoghi²². Il secondo tropo riguarda la divisione tra città e campagna, che ha fatto diventare i contadini i protagonisti della vita del periodo Edo, ma allo stesso tempo ha funzionato nel celebrare la città come spazio culturale di consumo e desiderio²³. Il terzo è lo shogunato Tokugawa, il sistema feudale “centralizzato” utilizzato per arrivare alla modernità sia come cattivo esempio da cui separarsi che come modello da seguire²⁴. L'ultimo tropo è quello del *sakoku*, il paese chiuso, ovvero l'isolamento del Giappone dagli altri paesi. Anche in questo caso alcuni hanno contestato questa definizione, segnalando quanto in realtà il paese durante il periodo Edo sia stato oggetto di influenze straniere, sia asiatiche che europee; altri, invece, soprattutto nell'incertezza della situazione nazionale e internazionale degli anni Novanta, hanno ambito a un ritorno del *sakoku* e del suo autarchismo²⁵.

Si può quindi dire che il periodo Edo sia stato inventato e reinventato continuamente, a seconda del momento storico in cui ci si è ritrovati a pensare al suo ruolo, immaginandolo primariamente come tradizione. Il sommarsi di significati ha prodotto prima un periodo Edo quale oggetto di desiderio della memoria moderna e poi come vero e proprio specchio della modernità. Ovviamente, le mutevoli immagini di Edo non sono state fabbricate senza tenere conto del passato, ma al contrario i responsabili della costruzione di queste narrazioni sono tornati nel passato per trovare ciò che mancava nel presente o che speravano succedesse in futuro²⁶.

²¹ Thomas LOOSER, “Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan”, *Mechademia*, University of Minnesota Press, Vol. 1, 2006, p. 107.

²² GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., pp. 276-278.

²³ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., pp. 279-280.

²⁴ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., p. 280.

²⁵ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., pp. 281-282.

²⁶ GLUCK, “The Invention of Edo”, cit., pp. 262-263.

3.2 Storia e cultura popolare: rappresentare la storia attraverso i *manga*

Tra storia e cultura popolare sussiste un rapporto complesso, poiché esistono storici professionisti che studiano in maniera accademica la Storia e pubblico che accede liberamente al passato attraverso varie forme e mezzi. Indagare al fine di discernere meglio qual è il suo significato risulta quindi necessario in tutte le sue modalità: come viene venduta, presentata, trasmessa e vissuta. La storia si configura come una serie di pratiche discorsive che sono state prese in prestito dalla cultura popolare. La storia pubblica utilizza un'ampia varietà di generi che sono diversi da quelli della disciplina accademica, un fatto che modella il contenuto del tipo di storia che viene indicata come "pubblica"²⁷. Dall'inizio degli anni Novanta – e dall'inizio degli anni Ottanta in Giappone, come si è visto in precedenza – la storia e il genere storico sono cresciuti esponenzialmente come artefatti culturali, discorsi, prodotti e obbiettivi. Mentre gli storici professionisti si occupavano di argomentazioni teoriche, la storia come passatempo ha avuto un'esplosione. Da quel momento, un fiorente mercato di storie ed eventi culturali, storici famosi, romanzi storici, film, serie televisive e documentari ha spinto la "storia" nel mainstream in una serie di nuove forme. Per una nazione, il passato sembra incredibilmente interessante attraverso i media. In quegli anni sono avvenuti dei cambiamenti riguardo al consumo della storia e, in particolare, all'impatto che hanno avuto le nuove tecnologie, le diverse esperienze e i dibattiti storiografici sul modo in cui la storia viene consumata, compresa e venduta, assumendo sostanzialmente i connotati del bene di consumo per molte persone. Il modo in cui la società consuma la storia è cruciale per la comprensione della cultura popolare contemporanea, le questioni in gioco nella rappresentazione della stessa e i vari mezzi di costruzione individuale e sociale disponibili. Le pratiche di consumo influenzano ciò che è confezionato come Storia e lavorano per definire come il passato si manifesta nella società²⁸. Due sono stati i cambiamenti principali. Il primo è stato un cambiamento nell'accesso – reality TV, nuove pratiche curatoriali, libri di storia popolare, avvento del Web 2.0 – che ha permesso all'individuo di aggirare gli storici dandogli l'impressione di impegnarsi con il "passato" in modo più diretto. Di conseguenza, sembrava esserci una sorta di crisi della legittimità storica e una nuova epistemologia popolare. Il secondo, avvenuto pressoché contemporaneamente, è stata la nuova considerazione della storia,

²⁷ Jerome DE GROOT, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Londra, New York, Routledge, 2009, p. 1.

²⁸ DE GROOT, *Consuming History...*, p. 2.

sempre più prevalente come tropo e genere culturale, sociale ed economico. La storia era associata alla nazionalità, alla nostalgia, al bene di consumo e alla conoscenza, ma anche alla testimonianza personale, all'esperienza e alla rivelazione: era contemporaneamente un discorso distante e qualcosa che l'individuo poteva letteralmente tenere in mano, cambiare a modo suo, o sperimentare in una varietà di mezzi²⁹. Le varie industrie create per vendere la storia hanno realizzato un prodotto relazionale artificiale tanto interessato a differire quanto a identificare l'alterità storica. La storia accademica aiuta a formare un pubblico storicamente consapevole e dovrebbe aiutare a proteggere questo pubblico dalle minacce della società dei consumi, ma se lo storico cerca di proteggere la coscienza storica del pubblico dovrebbe capire come esso si informa e acquisisce le sue conoscenze. La cultura popolare è in uno stato di costante contesa ed evoluzione e la rappresentazione della storia è parte di questo sviluppo. I prodotti storici inseriti nella cultura popolare portano in loro una lettura introduttiva o controcorrente ai nuovi modi di concettualizzare il sé e la società³⁰. Le manifestazioni culturali popolari della storia, quindi, sfidano gli storici professionisti poiché presentano qualcosa come una storiografia dissidente che abbraccia una molteplicità innata. Questi fenomeni dicono molto sulle possibili relazioni e valutazioni della conoscenza storica. Offrono una serie di versioni del passato che suggeriscono una varietà di esperienze ma anche una profonda sofisticazione nel leggere e rispondere al discorso storico. Le diverse manifestazioni della storia popolare non rappresentano la standardizzazione della storia come un prodotto unificato, ma riflettono la complessità dell'interfaccia culturale e sociale contemporanea. Leggere la storia permette quindi di comprendere i modi in cui la cultura funziona nel suo insieme. La comprensione popolare, l'uso e il consumo del "passato" sono modelli e paradigmi potenti per i modi in cui la società pensa alla storia³¹.

I *manga*, nonostante siano ritenuti controversi in certi ambienti accademici rispetto al grado di verosimiglianza delle rappresentazioni storiche, possiedono un potenziale che può trascendere i tradizionali metodi di studio e di insegnamento della storia. I *manga* si trovano in una posizione ambivalente tra il lettore e l'artista, essendo artefatti culturali che permettono una molteplicità di letture critiche pur portando con loro limiti contestuali di produzione, trasmettendo l'ambiguità stessa del discorso storico, assumendo il ruolo di agenti sociopolitici e culturali ed esprimendo

²⁹ DE GROOT, *Consuming History...*, cit., pp. 3-4.

³⁰ DE GROOT, *Consuming History...*, cit., pp. 4-5.

³¹ DE GROOT, *Consuming History...*, cit., pp. 6-7.

una storia ricca dei sentimenti delle persone comuni³². Combinando discorso narrativo e grafico, gli *story manga*³³ così come le controparti occidentali – *graphic novel*³⁴ e fumetto popolare seriale – manifestano il soft power transculturale di un media globale che ha il potenziale di mostrare la storia in modi precedentemente inimmaginabili. I confini dello spazio e del tempo nel *manga* diventano permeabili come le società e le culture di tutto il mondo. Con l'avanzata globale del *manga* come ibrido culturale, i lettori devono avere familiarità con una serie di discorsi accademici, perché i *manga* sono intertestuali, si rivolgono a specifici target sociodemografici, possono essere classificati in generi e trasmettono un peculiare senso di storicità³⁵.

Inoltre, c'è bisogno di fare i conti con il fatto che molti *manga* sono prodotti intermediali, che a volte includono anche saggi, diagrammi, interviste, tutte cose che i lettori sono liberi di ignorare ma che hanno il potenziale di mediare modalità di consumo significative come il posizionamento di un *manga* come prodotto storico. Invece di cercare di definire rigidamente le norme rappresentative del medium sarebbe utile accettare una certa pluralità, anche all'interno di una singola opera. Il mix di immagine e testo, fatti e finzione, invita i lettori a rispondere ai *manga* storici in modi diversi, ma apre anche a discussioni critiche sul passato³⁶. Il modo in cui i creatori di *manga* stabiliscono la propria autorità – affermando la propria esperienza in un determinato campo – per rappresentare il passato, si collega a importanti dibattiti che riguardano la società giapponese. Questo tipo di lavori allettano, infatti, il pubblico di riferimento sfruttando le tensioni tra fiction e storia e trasformando, come scritto poc'anzi, il passato in qualcosa di vendibile. Ciò reifica un passato a cui si può accedere come spazio di consumo attraverso il turismo dei siti d'interesse, il gioco di ruolo e altre modalità. La "correttezza" della rappresentazione del passato non è la questione centrale, ma lo è piuttosto l'organizzazione della storia come un prodotto che i consumatori usano per formare relazioni con il passato. Queste opere di intrattenimento sono per lo più prive di contesti storiografici, ma molti commentatori le

³² Roman ROSENBAUM, "Introduction: the representation of Japanese history in manga", in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Londra, New York, Routledge, 2013, pp. 1-2.

³³ Per *story manga* si intendono i *manga* che portano avanti una narrazione orizzontale lineare più o meno unitaria per un grande numero di capitoli, in contrapposizione agli *yonkoma manga*, *manga* in quattro vignette verticali solitamente umoristici.

³⁴ Senza entrare nel complesso dibattito sulla migliore definizione possibile per *graphic novel* e sul suo significato socioculturale, questo termine indica spesso in maniera generale, specialmente nei mercati di Europa, Stati Uniti e America del Sud, una storia a fumetti autoconclusiva e dall'intreccio ricco.

³⁵ ROSENBAUM, "Introduction: the representation...", cit., p. 3.

³⁶ Matthew PENNEY, "Making history: manga between *kyara* and historiography", in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Londra, New York, Routledge, 2013, p. 147.

hanno identificate come rappresentazioni potenzialmente problematiche del passato. Quello che non viene mostrato, ciò che è consegnato al silenzio, ha ancora importanza a livello di auto-rappresentazione³⁷. Molti studiosi hanno sostenuto che la cultura visiva può “fare la storia” e giocare un ruolo costruttivo nei dibattiti storiografici. Non deve però tentare di riprodurre le convenzioni della storiografia accademica, che viene descritta come un tipo di rappresentazione che non ha una pretesa esclusiva sulla verità storica e sul pensiero storico³⁸.

Riguardo ai *manga* ambientati nel periodo Edo, la nostalgia che essi evocano spesso include tristezza e voglia di ritorno a quel vecchio stile di vita³⁹. Tuttavia, è presente nell'arte una relativa importanza data all'intrattenimento durante il periodo Edo e l'appello giocoso alle masse rispecchia in qualche misura gli artisti *manga* contemporanei. Per Tsuji Nobuo, storico, *manga* e *anime* rappresentano la "rinascita degli elementi di base della cultura rappresentativa giapponese". Tsuji sostiene invero che il *manga* dovrebbe essere pensato come un "mezzo visivo" piuttosto che come un "genere di narrazione illustrata definito dal contenuto". Tsuji ha sostenuto anche che il concetto di “eccentricità” è stato rivoluzionario nella comprensione della storia dell'arte giapponese. Ci sono sia funzioni negative che positive dell'“eccentricità”: la funzione negativa ha dato origine a immagini grottesche, violente e pornografiche che funzionavano come espressioni dell'autocoscienza ironica degli artisti di Edo, delle loro deviazioni dalla bellezza classica; la funzione positiva ha prodotto espressioni giocose e popolari che includono la parodia. L'ironia e la parodia, utilizzati anche dai *mangaka* moderni, sono quindi strumenti per venire a patti con il passato e raccontarlo⁴⁰. Nell'esame delle rappresentazioni del periodo Edo, la questione chiave non sono tanto le varie somiglianze tra la sensibilità premoderna e quella contemporanea, quanto il motivo per cui queste connessioni con il premoderno sono state fatte⁴¹, ovvero ciò che hanno sostenuto Gluck, Karatani e Azuma citati precedentemente. La rottura di ogni chiara distinzione tra reale e immaginario ha implicazioni per la rappresentazione della storia e i *manga*, soprattutto di tipo storico, si configurano come narrazioni culturali che possono aiutare a comprendere sia il passato che il presente⁴².

³⁷ PENNEY, “Making history: manga between...”, cit., pp. 150-151.

³⁸ PENNEY, “Making history: manga between...”, cit., p. 162.

³⁹ Paul SUTCLIFFE, “Postmodern representations of the pre-modern Edo period”, in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Londra, New York, Routledge, 2013, p. 175.

⁴⁰ SUTCLIFFE, “Postmodern representations...”, cit., pp. 180-182.

⁴¹ SUTCLIFFE, “Postmodern representations...”, cit., pp. 183-184.

⁴² SUTCLIFFE, “Postmodern representations...”, cit., pp. 185-186.

La storia, e la sua rappresentazione in qualsiasi media, è accompagnata da una miriade di associazioni, e gli enormi impedimenti – sociali, politici, economici, culturali, linguistici, demografici, ecc. – della rappresentazione nell'arte grafica servono come promemoria di ciò a cui dovremmo prestare attenzione quando leggiamo i *manga*. Coinvolti profondamente nella loro estetica visiva è molto facile dimenticare le complesse allusioni, metafore e allegorie della storia che sono codificate nelle narrazioni grafiche. I *manga* in Giappone hanno sempre avuto una stretta affinità con le circostanze sociali del tempo. In breve, rappresentano la storia in uno stile grafico che trasmette lo spirito del tempo di un particolare periodo storico⁴³. La storia del *manga* come medium nella società giapponese ha subito una complessa gamma di transizioni che vanno dai fumetti del primo dopoguerra, sviluppatasi anche dalla tradizione giapponese del *kamishibai*⁴⁴, e del mercato dei libri a noleggio, all'influenza della Disney su Tezuka Osamu e più tardi allo stile *gekiga* di Tatsumi Yoshihiro. Queste transizioni storicamente ispirate hanno portato alla variegata gamma di materiale grafico disponibile nella società giapponese contemporanea. Per quanto diversi sembrino essere queste manifestazioni, al loro centro c'è una posizione storica che rivela i presupposti sociopolitici, economici, ideologici e culturali sottostanti, che possono portarci a comprendere l'emergere della moderna società dei consumi giapponese⁴⁵.

Per dovere di completezza, bisogna segnalare che, allo stesso modo dei *manga*, anche i *graphic novel*, per la loro natura ibrida, quando prendono in considerazione la storia lo fanno in un certo qual modo al di fuori delle interpretazioni comuni, mettendole in discussione e interrogandole. Grazie a ciò, possono riflettere su nuove visualizzazioni del passato, anche nel caso della non-fiction, interessata spesso al reportage o all'autobiografia, ma capace di esplorare questioni al di fuori della storiografia autorizzata. Non è un caso che uno dei *graphic novel* più letti, amati e premiati sia *Maus* di Art Spiegelman, che mescola racconto storico, biografia, caricature di animali e temi dall'importanza capitale⁴⁶.

⁴³ Roman ROSENBAUM, "Towards a summation: How do manga represent history?", in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Londra, New York, Routledge, 2013, pp. 251-252.

⁴⁴ Il *kamishibai* era una forma di spettacolo itinerante per bambini dove un narratore viaggiava con una scatola di legno in cui erano contenute tavole disegnate davanti e scritte dietro, in modo che gli spettatori vedessero le immagini mentre il narratore leggeva la storia. Ha origini antiche e avuto il momento di massimo splendore tra gli anni Trenta e Cinquanta del Novecento, fino a essere poi soppiantato dalla televisione.

⁴⁵ ROSENBAUM, "Towards a summation...", cit., p. 254.

⁴⁶ DE GROOT, *Consuming History...*, cit., pp. 225-228.

3.3 Edo nei *manga* di Sugiura

In questo paragrafo, verranno analizzati alcuni *manga* di Sugiura Hinako che fanno della rappresentazione di Edo il proprio centro, seguendo la metodologia e i parametri stabiliti nel precedente capitolo. Verranno però analizzate opere differenti, per garantire maggiore completezza e approfondimento. Questo non pregiudica comunque che le opere in questione non presentino certe reminiscenze grafico-visuali degli *ukiyo-e* o che le precedenti non rappresentino adeguatamente il periodo Edo. Semplicemente, i *manga* che verranno analizzati nei prossimi paragrafi esibiscono una più pregnante raffigurazione storica. Prima di questo, si passerà in rassegna il modo di intendere Edo per Sugiura, cioè quanto ha disseminato nei suoi vari saggi e interventi scritti, per capire la sua posizione sull'argomento preliminarmente all'analisi delle sue opere disegnate.

3.3.1 Edo per Sugiura

Tenendo conto del fatto che Sugiura si colloca nella struttura di pensiero e nei discorsi socioculturali dell'”Edo Boom” degli anni Ottanta, risulta interessante esporre le sue idee relativamente al periodo Edo, per indagare in che modo si posiziona all'interno di questi dibattiti grazie ai suoi studi. Non deve stupire, infatti, che sia diventata scrittrice e saggista dopo il ritiro dal mondo dei *manga*, vista l'accurata ricerca storica da lei praticata per realizzare le sue opere disegnate e non⁴⁷.

Fin dal suo primo libro, si impegnava ad affermare la sua estraneità a un certo modo di porsi e di scrivere riguardo alla storia, visto che non le interessava lo "stile" perfetto all'interno di un "mondo" chiuso e non si sentiva di poter essere chiamata "appassionata di rappresentazioni storiche", perché pur scrivendo di Edo non le piacevano particolarmente⁴⁸. Per Sugiura, l'interesse per il periodo Edo era un modo di vivere che consisteva nell'apprezzare diversi prodotti e oggetti culturali, dalle lanterne di carta agli *ukiyo-e*, negando però la nostalgia per il passato o l'intento di voler tornare indietro nel tempo⁴⁹. Non potendo fare a meno di chiedersi per quale motivo le interessasse così tanto il periodo Edo, si era accorta che la risposta più onesta

⁴⁷ TAKAHASHI, “Machimusume...”, cit., p. 136.

⁴⁸ SUGIURA, *Edoe yōkoso*, cit., p. 9.

⁴⁹ SUGIURA, *Edoe yōkoso*, cit., pp. 10-11.

era che lei era affascinata dalle cose che non capiva fino in fondo e che, una volta comprese, il fascino sarebbe svanito⁵⁰. Il suo desiderio era di avvicinarsi quanto più possibile al periodo Edo, provando a entrarci in contatto e cercando al suo interno calma e forza, senza dimenticarsi ciò che le generazioni precedenti avevano fatto per mostrare Edo a tutti, ma allo stesso tempo pensare e disegnare il periodo Edo senza idee preconcepite⁵¹. Sosteneva, infatti, che molti *jidaigeki*⁵² dell'epoca fossero troppo standardizzati e che seguissero certi binari che a lungo andare avevano reso il genere poco attraente: sentiva quindi il bisogno di renderlo più interessante attraverso le sue opere⁵³. Inoltre, riteneva che il periodo Edo venisse rappresentato in maniera troppo cupa, mostrando così solo uno dei tanti suoi aspetti, senza ripensarlo nella contemporaneità, un fattore che avrebbe contribuito a perdere la connessione con esso⁵⁴. Ciò sembrava succedere, secondo l'autrice, perché la vita quotidiana dei giapponesi degli anni Ottanta era molto simile a quella americana e in quel momento alcune persone tendevano a osservare Edo come un periodo in qualche modo esotico⁵⁵. Trovò anche alcune corrispondenze storiche, come l'atmosfera di fine secolo che caratterizzava il Giappone lanciato verso il ventunesimo secolo paragonata a quella di fine periodo Edo, oppure come un evento come l'esplosione della centrale nucleare di Chernobyl (1986) sia stato fondante per la storia del Novecento quanto l'arrivo delle "navi nere" del commodoro Perry in Giappone (1853)⁵⁶. Scrivendo della città di Edo, l'odierna Tōkyō, sosteneva che cambiò solo il suo nome, ma la sua "spina dorsale" e il suo "carattere" sono rimasti immutati, paragonando poi la capitale a sé stessa, rimasta la medesima persona pur essendo cambiata rispetto a quando era bambina a causa delle esperienze vissute⁵⁷. Tuttavia, l'autrice non sentiva l'atmosfera del periodo Edo in luoghi secolari come il tempio Sengakuji o il tempio Sensōji, ma piuttosto negli spazi in cui molte cose diverse tra loro si mescolavano⁵⁸. Sottolineava poi che, nonostante Edo fosse una città consumista, le persone attribuivano grande valore agli oggetti antichi e conservavano una sorta

⁵⁰ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., pp. 16-17.

⁵¹ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., p. 28.

⁵² Genere di narrazioni storiche, dai film ai libri passando per serie televisive e *manga*, in cui spesso l'ambientazione principale è il periodo Edo.

⁵³ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., p. 56.

⁵⁴ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., p. 98.

⁵⁵ SUGIURA Hinako, "Edokara gendaiwo miru", in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, p. 71.

⁵⁶ SUGIURA, *Daiedo...*, cit., pp. 242-243.

⁵⁷ SUGIURA, *Edoe yōkoso*, cit., pp. 11-12.

⁵⁸ SUGIURA, *Oedo de gozaru*, cit., p. 178.

di orgoglio nell'utilizzarli⁵⁹. Riteneva fosse consumista perché la metà della popolazione consisteva in samurai che potevano spendere, a differenza delle altre città del Giappone dove solo il 10% della popolazione era composto da samurai⁶⁰. Spendere soldi era un divertimento e il quartiere dove le persone più si divertivano era Yoshiwara, ma la gente non aveva fretta di lavorare o svolgere mansioni, non si trattava quindi di una città frenetica. Al contrario di quanto si pensi comunemente, le donne, spesso appunto associate alle case di piacere e a una struttura familiare patriarcale, erano abbastanza libere, tanto che potevano separarsi dal marito e risposarsi con un altro uomo⁶¹, come confermato anche da diversi studi⁶².

Sugiura era consapevole del fatto che alcuni elementi della cultura del periodo Edo, quali gli *ukiyo*e, il *sumō* e il teatro *kabuki*, siano stati fondamentali nella diffusione della cultura giapponese nel mondo⁶³. Oltre a ciò, metteva in evidenza quanto non solo la cultura di Edo, ma addirittura la cultura giapponese in generale derivasse da quella del Kamigata, cioè la zona comprendente Kyōto e aree limitrofe, il cui perno era avere successo nella vita⁶⁴. Tuttavia, non amava i primi anni del periodo Edo e preferiva di gran lunga la logica dei *chōnin*, la classe sociale cittadina che comprendeva mercanti e artigiani, rispetto a quella dei samurai⁶⁵. La rappresentazione del periodo Edo che fa l'autrice è, in sostanza, una finzione – una simulazione, si potrebbe aggiungere – che non è, e non può essere, la realtà. Seppur si collochi in questa finzione, come già detto, rimane in lei la volontà di creare qualcosa di molto realistico, raggiungibile anche attraverso il linguaggio che utilizza in diverse sue opere, fatto di sfumature classicheggianti e dialettali utili a creare un'atmosfera e una sensazione di autenticità⁶⁶. Questa presa di posizione filosofica e concettuale è molto chiara e differente rispetto ad altri autori e autrici che si pongono in maniera più ambigua, come per esempio Maruo Suehiro (1956-), esponente della corrente *eroguro*⁶⁷, che presenta alcuni punti di contatto con Sugiura (interesse per le stampe *ukiyo*e, importanza del passato nei suoi *manga*). Nelle sue storie non condanna né

⁵⁹ SUGIURA, *Edo de gozaru*, cit., p. 218.

⁶⁰ SUGIURA, "Edokara...", cit., p. 75.

⁶¹ SUGIURA, "Edo 'fūryū' emaki", in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, pp. 213-215.

⁶² Si veda per esempio: Harald FUESS, *Divorce in Japan: Family, Gender, and the State, 1600-2000*, Stanford, Stanford University Press, 2004.

⁶³ SUGIURA, *Edo de gozaru*, cit., p. 70.

⁶⁴ SUGIURA, "Edobunka no...", cit., p. 56.

⁶⁵ TAKAHASHI, "Machimusume...", cit., p. 140.

⁶⁶ NAGAYAMA, "Daiedo wandārando...", cit., p. 153.

⁶⁷ Termine composto formato dalle parole "erotic" e "grotesque" e che indica un genere che mescola erotismo e situazioni orrifiche e sanguinolente, il tutto intriso in un'atmosfera decadente e malsana.

idealizza il passato che modella per architettare le ambientazioni, prendendo più una posizione estetica che ideologica, depotenziando così gli effetti di quest’ultima sul subconscio collettivo dei lettori⁶⁸.

3.3.2 *Tsūgen muro no mume*

Tsūgen muro no mume è, come scritto nel Capitolo 1, il debutto come *mangaka* di Sugiura Hinako. La trama ruota attorno a un *chōnin* che entra in una casa di piacere, seguendo successivamente in parallelo la relazione travagliata tra una prostituta, assegnata al suddetto *chōnin*, e il suo giovane amante che si trova in un’altra stanza.



Fig. 10 Sugiura Hinako, *Tsūgen muro no mume* 通言室之梅, *Ehimosesu* 爰ひもせず, 1983, p. 148.

L’autrice si cala completamente nel contesto editoriale e culturale dell’epoca non solo a livello di contenuti ma anche di disegni. Infatti, il tratto mutuato dal *gekiga*, ancora un po’ acerbo e derivativo, presenta comunque qualche dettaglio degno di nota, come l’assenza di retini e il conseguente utilizzo di un tratteggio fitto e marcato – tecnica che garantisce ai disegni una patina

⁶⁸ Jaqueline BERNDT, “Adult Manga’: Maruo Suehiro’s Historically Ambiguous Comics”, in Jaqueline Berndt, Steffi Richter (a cura di), *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig, Leipzig Universitätsverlag, 2006, p. 116.

di antichità –, riferimenti grafici-visuali agli *ukiyo-e* ancora in fase embrionale e una delineazione ricercata dell’atmosfera storica sia dal lato linguistico che da quello prettamente visivo, così come l’abilità di spezzare le scene emotivamente drammatiche con un umorismo conferito dal *character design* rotondo e morbido e dall’uso di onomatopee “claudicanti” che veicolano l’effetto comico del rumore.

Riguardo al livello contenutistico e tematico, Sugiura non cerca di mettere in evidenza le severe condizioni delle donne che lavorano nelle case di piacere, mostrando i loro proprietari che macchinano schemi intricati per sfruttarle. Preferisce piuttosto mostrare la capacità di padroneggiare il *bitai* (“civetteria” o “abilità nel *flirting*”) da parte loro e il relativo destreggiarsi tra lavoro e amore⁶⁹, come esemplificato dalla protagonista femminile del *manga*, pienamente cosciente del proprio ruolo e abile nel dispensare diverse forme di piacere e allo stesso tempo provare sofferenza.

La caratteristica forse più rilevante legata al modo di rappresentare il periodo Edo è la combinazione tra contenuto delle vignette e layout delle pagine. Se per il primo si può dire che vengano riprodotti prevalentemente interni, costruendo quindi il periodo Edo attraverso vestiti, oggetti, arredamento, oltre che attraverso i dialoghi, per il secondo è una sua certa regolarità che permette di comprendere la composizione globale del fumetto. In questo caso la regolarità non è da intendersi in maniera rigida, perché non ci si trova di fronte a pagine estremamente regolari come quelle di *Watchmen* (DC Comics, 1986-87) di Alan Moore (1953-), David Gibbons (1949-) e John Higgins (1949-) o della serie italiana *Tex* (Sergio Bonelli Editore, 1958-) creata da Giovanni Luigi Bonelli (1908-2001) e Aurelio Galeppini (1917-1994) – a causa della sua standardizzata costruzione della pagina si è arrivati a coniare il termine “gabbia bonelliana⁷⁰” – ma si può osservare come il layout presenti molte forme simili di vignette e un numero di vignette per pagina quasi identico per tutte le pagine. Un layout, quindi, per nulla esibizionistico, secondo la definizione di Groensteen, il quale sostiene che un layout è esibizionistico o vistoso nelle pagine in cui esso si impone immediatamente alla percezione del lettore, mentre la storia domina le pagine in cui il layout è discreto⁷¹. Se il layout diventa esibizionistico o appariscente solitamente lo fa per raggiungere determinati scopi estetici, ma è necessariamente opportuno

⁶⁹ NISHIYAMA Matsunosuke, *Edo Culture: Daily Life and Diversions in Urban Japan, 1600-1868*, trad. di Gerald Groemer, Honolulu, University of Hawai’i Press, 1997, pp. 61-62.

⁷⁰ David PADOVANI, Marco D’ANGELO, “La gabbia bonelliana, questa sconosciuta”, *Lo Spazio Bianco*. Disponibile al link: <https://www.lospaziobianco.it/gabbia-bonelliana-sconosciuta-parte/> (consultato il 15/01/22).

⁷¹ GROENSTEEN, *The System...*, cit., p. 99.

interrogarsi sulle motivazioni che il fumettista ha seguito nell'elaborazione della pagina. Per procedere in questa valutazione, bisogna confrontare il layout della pagina con i suoi contenuti iconici e narrativi o con il progetto artistico che anima l'intera opera. Un layout del tutto regolare o quasi regolare permette altresì di osservare la massima neutralità e di elevare altri parametri la cui visibilità ed efficacia sarebbe notevolmente ridotta se il layout fosse affidato a elaborati meccanismi. Inoltre, il fascino meccanico del layout regolare non esclude soluzioni sottili e ingegnose e comporta la possibilità di rotture improvvise e spettacolari dalla norma inizialmente data. In un libro in cui tutte le pagine sono regolari, una pagina che improvvisamente si distingue con una configurazione speciale ha un impatto estremamente forte⁷². In *Tsūgen muro no mume* una relativa regolarità, combinata con l'assenza di certi pittogrammi come le linee cinetiche, permette di evocare l'imparzialità e la normalità con le quali Sugiura osserva e disegna il periodo Edo. Il lettore si trova così a essere affascinato non tanto dall'esplosività della pagina, quanto dai dettagli sparsi tra le vignette, dal ritmo dei dialoghi e da ambienti pervasi da una calma genuina.

3.3.3 *Kira kuyō*

Kira kuyō (吉良供養, “Servizio funebre per Kira”), contenuto nel volume *Ehimosesu* e originariamente serializzato in due parti su *Garo* nel 1980, è un *manga* che racconta la famosa storia dei quarantasette *rōnin*, ovvero la vendetta di un gruppo di samurai un tempo al servizio di Asano Naganori (1667-1701) nei confronti di Kira Yoshinaka (1641-1703). Asano fu costretto a commettere *seppuku* – suicidio rituale per sventramento – per aver assalito nel palazzo shogunale proprio il maestro di protocollo Kira.

Per narrare e disegnare questa vicenda, Sugiura prende diverse decisioni interessanti. Innanzitutto, cambia il punto di vista degli avvenimenti, mostrando la notte della vendetta dalla parte dei servitori di Kira, invece che dalla parte dei *rōnin*, riscrivendo già per questo motivo la storia in senso lato: si assiste a un massacro totale dei servitori, ai quali spesso non viene concesso nemmeno il tempo di prendere un'arma e di conseguenza difendersi in uno scontro leale, minimizzando così i valori del *bushidō* dei *rōnin* stessi, tradizionalmente esaltati in moltissime rappresentazioni letterarie, filmiche, fumettistiche e teatrali. Essi sono sì leali, cionondimeno non

⁷² GROENSTEEN, *The System...*, cit., pp. 96-98.

esitano a tradire i principi che ipoteticamente dovrebbero seguire per sconfiggere i propri nemici. L'autrice, con questo processo di riposizionamento, ridimensiona completamente i valori del *bushidō*, trattandoli implicitamente come una costruzione a posteriori per fini nazionalistici, una concezione, questa, ampiamente dimostrata da studi recenti⁷³. L'attacco a un determinato tipo di mentalità militaristica giapponese non risparmia neanche Kira, tuttavia, che viene mostrato non come un combattente onorevole ma come un uomo anziano che si nasconde nella sua tenuta e che non pensa minimamente ai suoi guerrieri. Si potrebbe quasi affermare che l'autrice non applichi una riscrittura del periodo Edo, quanto una scrittura vera e propria, colmando i buchi narrativi e temporali della storia per rompere le vecchie ideologie o quantomeno sostituire il vecchio con il nuovo. Per farlo, sceglie di visualizzare il suo progetto attraverso i *manga*, un mezzo, come detto nel paragrafo precedente, adatto per questo tipo di processi grazie ad alcune sue caratteristiche distintive.



Fig. 11 Sugiura Hinako, *Kira kuyō* 吉良供養, *Ehimosesu* 忍びもせず, 1983, p. 232.

In secondo luogo, e direttamente collegato a quanto detto, Sugiura adotta un approccio documentaristico alla materia attraverso l'uso di annotazioni, cornici decorative, didascalie e narratore onnisciente, costruzioni di particolari layout di pagine comprese di titoli e riproduzioni

⁷³ Oleg BENESCH, *Inventing the Way of the Samurai. Nationalism, Internationalism, and Bushidō in Modern Japan*, Oxford, Oxford University Press, 2016, pp. 8-10.

di mappe accurate. Questo metodo non solo permette alla storia di poggiare su un'apparente solida documentazione, rendendola fondata e aumentandone il realismo, ma permette a Sugiura di sperimentare con il layout della pagina e creare soluzioni originali o inedite. Nel caso delle cornici, esse riquadrano sia i momenti decisivi, incastonandoli nel tempo ed evidenziando quanto siano fondamentali all'interno della storia, sia le annotazioni, per suggerire un discorso parallelo rispetto a quello narrativo. A questo proposito, bisogna segnalare che queste ultime raccontano ciò che succede all'interno della vignetta, a differenza delle didascalie che si limitano nella maggior parte dei casi a indicare informazioni geografiche, topografiche o biografiche. In seno a questo, risulta evidente la differenza di percezione che nasce nel lettore tra linguaggio stampato nelle didascalie e onomatopee, dialoghi e annotazioni scritti a mano. Infatti, anche se si tratta di lettere scritte, i lettori sentono la "temporalità" del suono: visto che la lettura stessa e la costruzione del significato richiede tempo, il linguaggio nelle immagini si converte in "temporalità" nella coscienza del lettore. Le onomatopee sono suoni e quando vengono lette si sente una "temporalità" costante poiché stimolano il senso dell'udito. Le onomatopee disegnate a mano sono contemporaneamente "linguaggio" e immagini. Immagini e linguaggio, che sono gli elementi di base dei *manga*, si sovrappongono in questo modo in alcuni punti e per questo se vengono scritte a mano il loro effetto ne esce potenziato⁷⁴.

Il terzo elemento impiegato dall'autrice è un tratto pittorico decisamente sorprendente se si è abituati ai suoi *manga* più recenti. Confrontando con lo storyboard a matita⁷⁵, si può notare come l'inchiostrazione sia in questo caso molto importante nel rendere ogni componente all'interno della pagina e nel veicolare le emozioni. La linea è nervosa e abbozzata, sbilanciata verso il piano dell'espressione grafico-visuale piuttosto che atta ad accompagnare la narrazione, anche grazie all'utilizzo di vignette ampie che permettono una visione d'insieme sulle varie sequenze: da ciò emerge la violenza del nero, delle ombre notturne della tenuta di Kira, dei vestiti dei *rōnin* di Asano, del sangue che esce impetuoso dai corpi (evento raro nelle opere di Sugiura).

Takekuma Kentarō (1960-), alla morte di Sugiura, ha espresso nel suo blog online un grande apprezzamento per quest'opera. L'autore lo definisce "*manga-reportage*", perché è un fumetto realizzato utilizzando il maggior numero di documentazione possibile, trasformando poi la ricerca storica in intrattenimento. Secondo lui, Sugiura era l'unico esempio di autrice che

⁷⁴ NATSUME, "The Grammar of Manga...", cit., p. 3.

⁷⁵ SUGIURA Hinako, "*Kira kuyō shitagaki bājon*", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, pp. 211-242.

combinava alla perfezione il talento di disegnatrice con la professionalità nell'analisi e nella ricerca⁷⁶.

3.3.4 *Fūryū Edo suzume*

Fūryū Edo suzume, opera pubblicata direttamente in volume da Shinchōsha, è l'epitome della celebrazione della cultura del periodo Edo e della stessa città di Edo, ma l'autrice adotta una struttura particolare per veicolare questa personale celebrazione. Infatti, il volume è composto da storie di quattro pagine in cui sia all'inizio che alla fine è presente un *senryū* proveniente dallo *Haifū Yanagidaru* ("Antologia di poemi umoristici"). I *senryū* sono brevi composizioni poetiche nella forma di *haiku* – ovvero divisi secondo la metrica sillabica 5-7-5 – dal contenuto spiritoso e pungente, inventati da Karai Senryū (1718-90). Senryū soleva tenere competizioni poetiche annuali in cui venivano prodotti un numero elevatissimo di strofe e versi, dei quali lui ne selezionava una minima parte per comporre una raccolta, lo *Haifū Yanagidaru*, comparso per la prima volta nel 1760 e pubblicato anche in seguito alla morte del suo curatore fino al diciannovesimo secolo. I *senryū* nascevano eliminando la strofa iniziale nella versione stampata, dando così origine alla forma con cui vengono conosciuti oggi⁷⁷. Incidentalmente, una delle prime apparizioni della parola "*manga*", posteriore a Santō Kyōden ma precedente a Hokusai, compare proprio nello *Haifū Yanagidaru*, in uno dei *senryū* composti dal loro inventore⁷⁸.

La struttura generale del fumetto, quindi, è atipica, visto che storie brevissime e divertenti sono racchiuse da una sorta di cornice poetica che le introduce in modo acuto e le conclude con un effetto *punchline*. Un elemento che risulta interessante mettere a fuoco è il posizionamento dei *senryū* nel layout delle pagine. Questi vengono inizialmente inseriti in piccoli riquadri dalle forme tondeggianti che si sovrappongono alle vignette, per poi venire scritti con un font più grande e collocati al di fuori di esse. In questo modo, assumono la stessa funzione di un commento o di una narrazione fuori campo. Se si considerano dalla prospettiva di ciò che progredisce all'interno delle vignette, dove vengono collocati linee, immagini create da esse e

⁷⁶ TAKEKUMA Kentarō, "Fuō Sugiura Hinakosan shikyo", *Takekumamemo*. Disponibile al link: http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2005/07/post_86f5.html (consultato il 15/01/2022)

⁷⁷ Earl MINER, Hiroko ODAGIRI, Robert E. MORRELL (a cura di), *The Princeton Companion to Classical Japanese Literature*, Princeton, Princeton University Press, 1985 (1988), p. 106.

⁷⁸ Adam L. KERN, *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*, Cambridge, Harvard University Press, 2006, p. 142.

balloon con i dialoghi, i commenti è come se fossero un linguaggio trascendente che viene dall'esterno, assumendo comunque, a volte, una funzione simile a quella dei *balloon*⁷⁹.

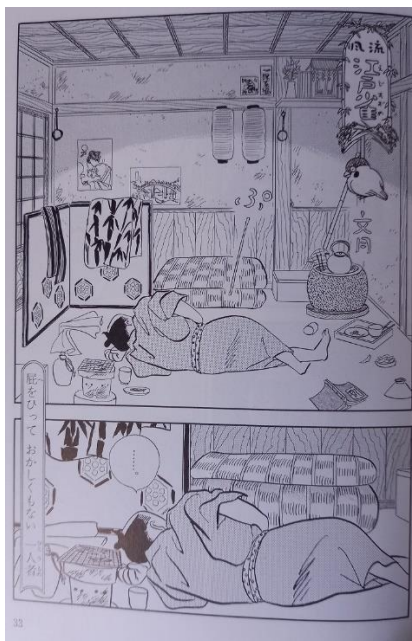


Fig. 12 Sugiura Hinako, *Fūryū Edo suzume* 風流江戸雀, 1987, p. 33.

In tutto questo, non mancano i riferimenti agli *ukiyo-e*, quali certi rimandi compositivi alla serie di stampe tratte dallo *Haifū Yanagidaru* di Torii Kiyonaga (1752-1815) o all'*Edo suzume*⁸⁰ illustrato da Hishikawa Moronobu (1618-1694), ma non sono il fulcro tematico o grafico-visuale dell'opera. Edo è il centro di tutto, i suoi abitanti e le loro abitudini quotidiane, i loro passatempi, la loro intimità e i loro discorsi, immersi nella cultura di Edo e nel loro sentirsi veri *edokko*⁸¹. La cura quasi maniacale posta dall'autrice nella rappresentazione degli oggetti, degli ambienti e degli indumenti non è mai fine a sé stessa. Sugiura non impiega, infatti, un segno estremamente dettagliato, ma procede per sottrazione, impiegando il minor numero di linee possibili per rappresentare ciò che ritiene necessario. Groensteen constata che un'immagine non può essere descrittiva nel senso tecnico del termine. Se mostra le parti costitutive di un certo oggetto, così come le proprietà di queste parti (forme, materiali, ecc.), questi dettagli non aggiungono nulla

⁷⁹ NATSUME, "The Grammar of Manga...", cit., pp. 4-5.

⁸⁰ *Edo suzume* fu il primo periodico pubblicato nel periodo Edo, compilato inserendo i luoghi più famosi della città in modo da fornire un prototipo di guida turistica. Le illustrazioni furono realizzate da Hishikawa Moronobu.

⁸¹ Con questo termine si intende le persone nate e cresciute a Edo, le quali provano orgoglio derivato da ciò. NISHIYAMA, *Edo Culture...*, cit., pp. 41-44.

alla presentazione dell'oggetto. In effetti, è la caratteristica distintiva di ciò che si mostra visivamente di presentare il "particolare" piuttosto che il "generale". La presenza di questi dettagli nell'immagine non è contingente e non testimonia un'intenzione descrittiva. Con un'immagine disegnata, è lo stile particolare dell'illustratore che determina il grado di precisione dell'immagine, il numero di dettagli che essa riceve⁸². Una volta che uno stesso motivo viene rappresentato più volte, trasporta con sé tutti i suoi attributi. Se vogliamo dare un riconoscimento alle proprietà descrittive del disegno, dobbiamo dunque ammettere che si tratta di una descrizione che ricomincia all'infinito, alla quale non possiamo assegnare una sede particolare. Al contrario, in un testo, le descrizioni sono generalmente date "una volta per tutte"; una volta descritto, un personaggio può essere designato semplicemente dal suo nome, da un pronome o da un deittico. La descrizione cede il posto alla designazione, che può quindi essere considerata una forma di estensione. Per tutte le ragioni sopracitate, i fumetti, di qualsiasi tipo, non sono in grado di produrre, da soli, un equivalente dell'operazione nota in ambito letterario come descrizione. D'altra parte, ciascuna delle vignette è descrivibile dal lettore, nello stesso modo in cui egli riconosce ciò che è enunciabile⁸³.

Il minimalismo nel segno è accompagnato da quello nel layout delle pagine, composte generalmente da poche vignette che vanno a creare un particolare ritmo narrativo dilatato, poiché il tempo che scorre tra le vignette percepito dal lettore è ampio, ma senza creare una velocizzazione o usare un montaggio frenetico. Il fatto che le vignette tendano a ripetere le stesse forme e misure in tutte le storie, senza grandi variazioni, contribuisce a creare l'effetto descritto⁸⁴. Inoltre, oltre agli stilemi già impiegati in altre opere come il decentramento dei soggetti nelle grandi vignette o la presa di distanza dai soggetti stessi con la predilezione per inquadrature come campi lunghi o figure intere e la non rappresentazione dei volti, in quest'opera l'autrice sfrutta altre potenzialità proprie del fumetto. Per esempio, sfrutta la forza di ciò che non viene mostrato – quello che viene definito cinematograficamente “fuori campo” – combinandolo con le vignette a fondo pagina, oppure legandolo al momento in cui il lettore volta pagina per continuare a leggere, al fine di creare alcuni effetti comici⁸⁵ connessi anche al *character design* semplice e leggermente cartoonesco dei personaggi.

⁸² GROENSTEEN, *The System...*, cit., pp. 121-122.

⁸³ GROENSTEEN, *The System...*, cit., pp. 122-123.

⁸⁴ NATSUME, “The Functions of Panels (*koma*)...”, cit.

⁸⁵ Un esempio: SUGIURA Hinako, *Fūryū edo suzume*, Tōkyō, Shinchōsha, 1987 (2008), p. 38.

Takahashi Akihiko nota che, anche se *Fūryū Edo suzume* è un'opera composta da episodi in cui sostanzialmente non succede nulla, presentano comunque storie compatte che esprimono molti sentimenti ed emozioni e perdono l'assurdità realistica e rumorosa che a volte caratterizza altri lavori dell'autrice⁸⁶. Questo è probabile che avvenga, prendendo in esame la sola componente sistemica "sonora" senza addentrarsi come fa Takahashi sul "rumore" nelle opere di Sugiura, grazie all'uso dei *balloon* e delle onomatopée. Riguardo ai primi, la loro forma normalmente definisce il tono di voce utilizzato dai personaggi⁸⁷: in questo manga sono molto rari sia le urla (*balloon* dalla forma segmentata) sia i sussurri (*balloon* dalla forma tremolante), indicando così un tono medio che stabilisce uno standard di rumore abituale. Riguardo alle seconde, sono utilizzate in maniera controllata e, per il fatto di essere allo stesso tempo linguaggio e immagine che insieme evocano un suono nella mente del lettore⁸⁸, la loro presenza relativa permette di visualizzare spazi pressoché silenziosi dove però i rumori meno invadenti sono uditi.

3.3.5 *Gassō*

Gassō, il *manga* più famoso di Sugiura dopo *Sarusuberi*, uno dei pochi che ha una trama lineare non episodica, rappresenta una fase del periodo Edo che l'autrice prima di allora non aveva esplorato, ovvero il periodo Bakumatsu, gli ultimi anni di vita dello shogunato Tokugawa, e in particolare l'era Keiō (1865-1868). La storia narra di tre ragazzi, Yoshimori Seinosuke, che ha lasciato la famiglia adottiva e non ha un posto dove andare, Akitsu Kiwamu, che ha intenzione di servire lo *shōgun*, e Fukuhara Teijirō, che vorrebbe proteggere Akitsu. Tutti e tre finiranno per arruolarsi nello Shōgitai e si ritroveranno coinvolti nella battaglia di Ueno. La battaglia di Ueno, svoltasi il 4 luglio 1868, vide contrapporsi le truppe imperiali desiderose di restaurare il potere dell'imperatore e l'esercito dello Shōgitai fedele alla famiglia Tokugawa. La battaglia terminò con l'annientamento quasi totale dello Shōgitai. Ancora una volta, quindi, Sugiura si basa su documenti e fonti accertate per innestare la sua dose di fiction, in questo caso più drammatica del solito: solo uno dei protagonisti si salverà, mentre gli altri due moriranno sul campo di battaglia.

⁸⁶ TAKAHASHI, "Machimusume...", cit., p. 142.

⁸⁷ NATSUME, "The Grammar of Manga...", cit., p. 3.

⁸⁸ *Ibidem*.

Molti elementi ricorrenti che vanno a comporre lo stile dell'autrice sono presenti anche in questa opera, come l'uso di occhi vuoti o riempiti da retini per indicare la consapevolezza di sé dei personaggi. Oppure, la gestione controllata del ritmo, che non presenta notevoli differenze tra scene di dialogo e scene più concitate. È sufficiente, infatti, prendere due pagine di diverso tipo per fare un confronto: una pagina di dialogo e una pagina di battaglia⁸⁹ hanno pressoché lo stesso numero di vignette e la stessa scelta di inquadrature (angoli, piani, ecc.) senza conferire più staticità alla prima o dinamicità alla seconda. In questo modo, l'autrice manifesta empiricamente il suo modo di rappresentare il periodo Edo, prendendo una certa distanza dalle vicende, così da mostrarle nella maniera più obbiettiva possibile, senza però rinunciare a veicolare l'emotività dei personaggi o il pathos delle vicende. A questo si connette quanto già detto sui volti e le caratteristiche del viso, spesso omessi⁹⁰ per rinforzare il senso di distanza da un passato ormai irraggiungibile o indistinguibile, una sorta di partecipazione limitata. La tragedia e la commedia sono completamente opposte, ma poiché l'autrice le affronta dalla stessa distanza riesce ad avere una visione dei fatti che rende giustizia all'epoca storica in questione⁹¹. Spesso anche i personaggi sono a volte collocati in posizione decentrata⁹² all'interno della vignetta, per indicare il fatto che non sono loro il fulcro delle vicende: la Storia e il corso degli eventi sono i veri protagonisti, a causa dei quali i personaggi si trovano a perdere il controllo sulle loro vite. Affrontare il cambiamento – per i personaggi – e discernere la verità – per il lettore – sono processi che vengono messi sullo stesso piano. Sugiura, infatti, affermava che sarebbe stato emozionante osservare la fine del periodo Edo in presa diretta, quando molti costumi e usanze vennero sepolti⁹³, tuttavia era consapevole che alcuni fatti finirebbero nell'oblio se non venissero raccontati ed è per questo motivo che è come se avesse deciso di “salvare” gli spiriti dei giovani guerrieri morti nella battaglia di Ueno consegnandoli all'universalità in un fumetto: secondo Ozawa Nobuo (1927-2021) da queste riflessioni nasce il titolo “*Gassō*”⁹⁴. Egli ritiene che i ragazzi protagonisti siano incastrati tra le pieghe del tempo, incapaci di muoversi, e per questo restino intrappolati in una battaglia che non volevano veramente, cercando disperatamente un futuro da realizzare⁹⁵. Inoltre, Sugiura non aveva alcun legame diretto con lo Shōgitai, anche se

⁸⁹ Due esempi casuali: SUGIURA Hinako, *Gassō*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1987 (2015), p. 72 e p. 126.

⁹⁰ Un esempio: SUGIURA, *Gassō*, cit., p. 42.

⁹¹ SATŌ, “Hakanai...”, cit., p. 102.

⁹² SUGIURA, *Gassō*, cit., p. 77.

⁹³ SUGIURA, “Hajimari”, in *Gassō*, cit., p. 5.

⁹⁴ OZAWA Nobuo, “Kaisetsu Sugiura Hinako ‘Gassō’ wo yomu”, in Sugiura Hinako, *Gassō*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1987 (2015), p. 197.

⁹⁵ OZAWA, “Kaisetsu Sugiura Hinako ‘Gassō’...”, cit., pp. 194-195.

l’aveva già citato in un’altra sua opera, *Kakenukeru* (駆け抜ける, “Attraversare di corsa”), *manga* contenuto nella raccolta *Ehimosesu*. L’artista non voleva rappresentare veramente lo Shōgitai, o almeno non solamente quello, ma soprattutto un frammento del periodo Edo che si sfaldava ulteriormente in numerosi pezzi. Tutte le sue opere, comprese quelle che si collocano già nel periodo Meiji, sono filtri utilizzati per raffigurare diverse facce del periodo Edo: Edo in fiore, Edo a pezzi o Edo calpestata⁹⁶. *Gassō* è in sostanza la morte della città di Edo e la nascita della nuova capitale Tōkyō⁹⁷.



Fig. 13 Sugiura Hinako, *Gassō* 合葬, 1987, p. 75.

Combinare a queste soluzioni grafico-visuali già descritte per altre opere, se ne riscontrano altre specifiche di questo *manga*. Una di esse consiste nel posizionamento delle vignette in pagine affiancate in modo che possano “rimare” graficamente. Groensteen definisce la modalità che ingloba questa tecnica “intrecciamento”, intendendo un livello di integrazione più elaborato del normale tra flusso narrativo e operazioni grafiche spazio-topiche⁹⁸. È comune nei fumetti che le vignette si trovino rinforzate dal fatto che occupano uno dei posti della pagina che gode di un privilegio naturale, come l'angolo superiore sinistro, il centro geometrico o l'angolo inferiore

⁹⁶ KAMON, “Hinakoshi...”, cit., p. 95.

⁹⁷ SATŌ, “Hakanai...”, cit., p. 101.

⁹⁸ GROENSTEEN, *The System...*, cit., p. 22.

destra – e anche, in misura minore, gli angoli superiore destro e inferiore sinistro. Numerosi artisti hanno assimilato questo fatto facendo coincidere, in maniera più o meno sistematica, i momenti chiave della storia con queste posizioni iniziali, centrali e terminali, per "rimare" le prime e le ultime vignette di una pagina, istituendo un effetto riconoscibile nella modalità di "intrecciamento"⁹⁹. Sugiura compie lo stesso processo nel suo manga, come ad esempio alle pagine 26 e 27, in una sequenza di dialogo tra Akitsu Kiwamu e suo padre. Akitsu vorrebbe arruolarsi e il padre glielo concede, anche se suo fratello minore non vuole che ciò avvenga. Nella prima vignetta a pagina 26 si vede il mezzo busto del personaggio, al centro della vignetta, e su parte del volto e del collo delle sottili e fitte linee – con funzione di pittogramma – segnalano la gravità della situazione, il metaforico peso sulle spalle che Kiwamu porta nel pronunciare le sue parole. Nella prima vignetta a pagina 27 avviene uno zoom sul volto del personaggio, che viene spostato sul lato destro della vignetta, mentre su quello sinistro appaiono lunghe e fitte linee, alle quali si sovrappone il *balloon* contenente il dialogo del padre, a indicare questa volta la serietà nelle parole di chi le pronuncia, così "pesanti" da decentrare il soggetto. In questo modo Sugiura crea una "rima" grafico-visuale, un espediente che può aprire le pagine a nuove interpretazioni e analisi.

Un'altra soluzione interessante riguarda le funzioni di *splash page* e *double-page spread*. Le *splash page* assumono, infatti, la funzione di interruzione temporale: si tratta di un funzionamento base di questo strumento fumettistico, che solitamente indica un rallentamento narrativo; tuttavia, assume in questo *manga* particolare rilevanza per il modo in cui viene affrontata la temporalità, come accennato poc'anzi. Le *splash page* in *Gassō* interrompono lo scorrere della storia e della narrazione nei momenti cruciali. Un caso emblematico è quello alla fine del secondo capitolo, in cui i tre protagonisti si fanno scattare una foto insieme. Questa prolungata esposizione, in cui i giovani cercano di andare avanti con le loro vite nonostante i tumultuosi sviluppi del mondo (simboleggiati dalla pioggia che cade all'esterno), sembra essere una copia dell'anacronistico futuro dei protagonisti che, contro ogni previsione, si uniranno allo Shōgūtaì e combatteranno per il vecchio shogunato (e per la passata epoca di Edo)¹⁰⁰. I *double-page spread*, invece, sembrano assumere per contrasto una funzione "scenica": a differenza del resto del *manga*, sono disegnati in maniera molto dettagliata e raffigurano momenti che assumono grande simbolismo, sia grafico-visuale che narrativo. L'esempio più significativo in

⁹⁹ GROENSTEEN, *The System...*, cit., p. 30.

¹⁰⁰ NAKATA, "Yomerunoni kakezu...", cit., p. 161.

questo senso si trova verso la fine del volume, in cui un *double-page spread* che ritrae un campo erboso e il cielo con delle nubi non ha una cornice e non è quindi all'interno di una vignetta, ma si estende completamente sulle due pagine, andando a indicare la libertà raggiunta dall'unico sopravvissuto tra i tre ragazzi.

3.3.6 *Tondemonee yarō*

Tondemonee yarō (とんでもねえ野郎, “Che razza di tipo!”) è un *manga* serializzato prima sulle pagine di *Morning*, rivista settimanale di *seinen manga*¹⁰¹ pubblicata da Kodansha, e poi raccolto in volume da Serindō (1991) e da Chikuma Shobō (1995). La storia, ambientata alla fine del periodo Edo, racconta di Momozono Hikojirō, un pigro insegnante di *kendō* dedito al consumo di alcol e alla frequentazione di case di piacere. Il *dōjō* che gestisce è chiamato Shinbunkan ed è amministrato dalla sua amorevole moglie Wakana, che prova ad accudire anche tutti i bambini che lo frequentano. Alla fine dello shogunato Tokugawa, la maggior parte dei samurai non prendeva parte alle arti marziali e i *dōjō* erano riservati ai figli dei cittadini. Il *dōjō* era diventato così un asilo per questi bambini¹⁰². Momozono è imprevedibile e irragionevole, e coinvolge le persone che lo circondano nelle sue avventure quotidiane, dal padre di sua moglie, fortissimo maestro di spada, all'amico d'infanzia Daionji Asanojō, integerrimo poliziotto feudale, riuscendo comunque a farsi voler bene da tutti. La narrazione episodica non lineare è tutta votata alla comicità e alla leggerezza delle situazioni, che si basano sulle improbabili e simpatiche trovate del protagonista.

In un dialogo tra Sugiura Hinako e Kusumi Masayuki (1958-) si possono trovare numerosi suggerimenti sulla realizzazione di quest'opera. Riguardo all'idea di fondo, cioè a come un personaggio così scapestrato come Momozono possa avere ancora delle persone intorno visto il suo carattere, Kusumi, che l'ha amato da lettore, si chiedeva come gli altri personaggi possano amarlo. Sugiura risponde che è solamente un *manga* ed è così che deve andare: lei cercava semplicemente una storia da ambientare nel periodo Bakumatsu¹⁰³. In questa risposta si può individuare la poetica dell'autrice e l'approccio impiegato nel creare un lavoro, cercando un risultato contemporaneamente interessante e divertente, che possa intrattenere il lettore e al

¹⁰¹ I *seinen manga* sono *manga* che hanno come target demografico lettori maschi dall'età adulta in poi.

¹⁰² SUGIURA Hinako, KUSUMI Masayuki, “Furoku taidan”, in Sugiura Hinako, *Tondemonee yarō*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1995 (1998), p. 200.

¹⁰³ SUGIURA, KUSUMI, “Furoku taidan”, cit., p. 199.

contempo inserirlo in un contesto storico accurato. Sugiura ha poi rivelato che non aveva programmato con precisione tutta l'opera e non aveva intenzione di continuare dopo il primo episodio, che era nato in maniera casuale. Dopo l'uscita, però, le è stato chiesto se avesse avuto intenzione di disegnarlo nel tempo libero e così ha accettato¹⁰⁴. Tale metodo di lavoro si riflette inevitabilmente sul finale dell'opera, che fondamentalmente non è un vero e proprio finale: non sono presenti alcun tipo di risoluzione, svolta narrativa o colpo di scena che permettono di chiudere la storia, dando quindi l'impressione che le vicende sarebbero potute continuare per lungo tempo, ripetendo la stessa comicità ma modificano gli espedienti narrativi per raggiungerla. Sugiura notava a questo proposito che molti libri e opere teatrali del periodo Edo non avevano la struttura *kishōtenketsu* – introduzione (*ki*), sviluppo (*shō*), svolta o colpo di scena (*ten*), conclusione (*ketsu*)¹⁰⁵ – perché elidevano il finale lasciando una struttura più libera ed elusiva ed è proprio a questi modelli che lei si era ispirata¹⁰⁶.



Fig. 14 Sugiura Hinako, *Tondemonee yarō* とんでもねえ野郎, 1995, p. 86.

Anche in questo *manga* sono presenti componenti grafico-visuali che costituiscono lo stile di Sugiura e che ricorrono nella quasi totalità delle sue opere. Tra i molti: un tratto sottile, definito e morbido che compone figure stilizzate dal *character design* semplificato ma che si concede,

¹⁰⁴ SUGIURA, KUSUMI, "Furoku taidan", cit., p. 203.

¹⁰⁵ La struttura *kishōtenketsu* è il modello di costruzione di una storia su cui si basano le narrazioni classiche cinesi e giapponesi, la cui influenza è giunta fino alla contemporaneità.

¹⁰⁶ SUGIURA, KUSUMI, "Furoku taidan", cit., p. 204.

per acuire la comicità, di ritrarre in maniera caricaturale corpi ed espressioni; i riferimenti agli *ukiyo-e*; una costruzione “minimale” della pagina, composta da poche vignette per dare vita a un ritmo dilatato e rilassato conforme al registro e al tono delle vicende narrate; una rappresentazione quanto più attenta possibile di usi e costumi del periodo Edo; l’uso di differenti tecniche pittoriche e di disegno in una stessa pagina. Tuttavia, è possibile mettere in evidenza alcune soluzioni apparse di rado, o non apparse, in precedenza. Una di queste è direttamente connessa con la composizione del layout e il posizionamento delle vignette all’interno della pagina, argomento già approfondito in questo studio. L’ultimo episodio del volume si apre con due personaggi, un anziano e il suo attendente, che vorrebbero trasportare a casa una pietra dalla forma di drago trovata nella neve, ma è troppo pesante per due persone e sembrano costretti a rinunciare. Improvvisamente però nell’ultima vignetta di pagina 179 compare un piede e nella prima vignetta della pagina successiva si può vedere il protagonista di spalle e il personaggio più anziano che parla nella sua direzione. In questo frangente si può sottolineare la decostruzione in chiave umoristica del meccanismo della suspense, visto che il lettore solo vedendo il piede e leggendo la battuta all’interno del *balloon* sa perfettamente che si tratta di Momozono, e un potenziamento della stessa decostruzione attraverso il sottile paragone tra l’azione del girare la pagina del fumetto e la testa dell’anziano che si gira verso il protagonista, quest’ultimo movimento indicato da un pittogramma¹⁰⁷. Questo effetto è particolarmente efficace in questo contesto e risuona con il carattere divertente dell’opera, ma non mancano esempi di fumetti contenutisticamente più densi o di altri paesi del mondo che sfruttano le stesse potenzialità¹⁰⁸. Le *splash page* hanno in questa occasione, a parte rari casi, la funzione di *establishing shot*, comparando spesso come prima pagina di ogni capitolo e presentando l’ambiente dove si svolgerà l’episodio. Fondali completamente neri vengono adoperati sporadicamente, ma quando l’autrice se ne serve lo fa per sottolineare un momento ironico di riflessione del protagonista¹⁰⁹ o per enfatizzarne i movimenti¹¹⁰. Compaiono poi soluzioni singolari come la presentazione di una tecnica di *kendō* in stile *shōnen manga* – il personaggio è ritratto in una posa edificante e la tecnica che andrà ad usare è scritta in grassetto all’interno della vignetta¹¹¹ – o l’impiego di linee molto spesse e retini pesanti per

¹⁰⁷ SUGIURA Hinako, *Tondemonee yarō*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1995 (1998), pp. 179-180.

¹⁰⁸ GROENSTEEN, *The System...*, pp. 28-29.

¹⁰⁹ SUGIURA, *Tondemonee yarō*, cit., p. 20.

¹¹⁰ SUGIURA, *Tondemonee yarō*, cit., p. 27.

¹¹¹ SUGIURA, *Tondemonee yarō*, cit., p. 45.

creare un contrasto tra corpi fuori fuoco in primo piano e corpi a fuoco in secondo piano¹¹², oppure ancora l'utilizzo di immagini all'interno dei *balloon*, con funzione di simbolo in chiave comica¹¹³.

In quest'opera, come in altre, il periodo Edo è rappresentato con leggerezza, senza tuttavia trascurare l'aspetto storico: era importante per l'autrice conservare il proprio metodo di lavoro e anche in *manga* non programmati come questo era fondamentale per lei veicolare una personale visione della storia e del *manga* come arte sequenziale e medium.

¹¹² SUGIURA, *Tondemonee yarō*, cit., p. 111.

¹¹³ SUGIURA, *Tondemonee yarō*, cit., p. 121.

Capitolo 4: Le opere più singolari e il ritiro dal mondo dei *manga*

In questo capitolo verranno analizzate alcune tra le opere più singolari di Sugiura Hinako, tenendo in conto sia la parte grafico-visuale, sia quella narrativa e tematica. Queste opere, per varie caratteristiche e motivazioni, delineano ulteriori varietà e diversità all'interno della produzione dell'autrice, rimarcandone precipue modalità realizzative o strategie tematiche applicate.

4.1 *Hanageshiki kitsune kōdan*

Hanageshiki kitsune kōdan (花景色狐巷談, “Pettegolezzi di volpi nel paesaggio fiorito”), contenuto nella raccolta *Ehimosesu*, è uno dei più atipici *manga* di Sugiura. Se la breve storia di dodici pagine racconta semplicemente di un samurai che libera un albero secolare di un piccolo villaggio da alcune volpi, segno di sventura, è la parte grafico-visuale a colpire maggiormente. Infatti, si presenta come un *kibyōshi* (letteralmente “libretto dalla copertina gialla”). I *kibyōshi* sono stati considerati da alcuni i primi fumetti comparsi in Giappone, con precise convenzioni grafico-visuali, narrative, tematiche e verbali¹, per diversi motivi: erano una forma visuale-verbale; raggiunsero un grande pubblico di lettori attraverso una produzione di massa a basso prezzo, almeno per gli abitanti di Edo; la loro enfasi si concentrava su argomenti umoristici o sociali². Il milieu culturale nel quale sono stati prodotti e consumati era la città di Edo durante le ere An'ei (1772-1781) e Tenmei (1781-1789). Queste due ere sono state frequentemente sottovalutate nella storiografia giapponese, anche per il numero ridotto di influenti figure culturali emerse durante quegli anni. Nonostante questo, alcuni personaggi rilevanti si affermarono, tra i quali il più famoso fu Santō Kyōden. Quegli anni videro svilupparsi compiutamente quell'irriverenza giocosa caratteristica della capitale, che era accompagnata dal successo commerciale dei mercanti. I *kibyōshi*, come altre forme artistiche, divennero espressione di quella classe socioeconomica e si trasformarono poi in una forma di satira politica, in un paese dove la cultura era storicamente dominata dalla corte e dai samurai. I *kibyōshi* ebbero, tuttavia, vita breve, sia a causa delle riforme che proibirono fortemente i contenuti politici, sia per un esaurimento del genere che più si apriva al grande pubblico e più perdeva in unicità. Prima

¹ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 5-6.

² KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 11.

della loro fine, possedevano un intrattenimento sofisticato che sfociava spesso nella parodia o nella caricatura a sfondo politico³. Questo raffinato immaginario nacque nelle interazioni tra varie arti letterarie, pittoriche e drammatiche giapponesi, compresa la scrittura, la quale in effetti, combinando immagini, semantica e astrazioni, non sembra separare nel lettore la competenza verbale da quella visuale⁴. Si può affermare, quindi, che i *kibyōshi* furono la prima arte narrativa verbale-visuale adulta, cioè contenente interessi adatti a un pubblico maturo in grado di comprenderli. In seguito, essi vennero spesso sminuiti dal mondo accademico, da un lato associati alla letteratura popolare frivola del periodo Edo, dall'altro ritenuti prodotti commerciali senz'anima realizzati in serie⁵. Il carattere ibrido di queste opere, che usano parole e immagini per raccontare una storia, fu senza dubbio la ragione principale del loro rigetto da parte dell'accademia legata alla letteratura nazionale. Molto recentemente, i moderni studi sui *manga* hanno "riscoperto" la letteratura illustrata di Edo come precorritrice del *manga* moderno⁶. Il termine "verbale-visuale" è stato introdotto da Kern nella pubblicazione citata in questo studio ma, come nota Charles Shiro Inouye, questo termine solleva numerose questioni epistemologiche a cui non viene data risposta, per esempio quale sia la differenza tra un'immagine mentale prodotta verbalmente attraverso un testo e una suggerita attraverso un'immagine vera e propria⁷.

L'aspetto che più interessa l'analisi di *Hanageshiki kitsune kōdan* è il rapporto che sussiste tra *kibyōshi* e *manga*. Molti studiosi hanno notato alcune somiglianze tra le due forme espressive o hanno addirittura affermato che i secondi sarebbero la diretta conseguenza dei primi. Ciononostante, le differenze restano importanti e decisive. I *kibyōshi* possono al massimo essere considerati tra i tanti precursori dei *manga*, ma non i progenitori diretti⁸. Analizzando più nel dettaglio, il pericolo maggiore nell'assumere l'esistenza di una cultura *manga* monolitica che attraversa diversi periodi storici rischia di distorcere sia le forme contemporanee e moderne che quelle premoderne⁹, come è stato scritto anche nel Capitolo 2. Un esempio del fatto che i *kibyōshi* vengono inseriti a forza all'interno della cultura *manga* è la loro connotazione erotica o

³ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 6-9.

⁴ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 17.

⁵ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 13.

⁶ Stephan KÖHN, "Reviewed Work(s): Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan by Adam L. Kern", *Monumenta Nipponica*, Vol. 62, No. 2, 2007, p. 235.

⁷ Charles Shiro INOUE, "Two Phases of Japanese Illustrated Fiction", *Mechademia*, University of Minnesota Press, Vol. 4, 2009, p. 313.

⁸ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 12.

⁹ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 132.

pornografica, un'affermazione che si basa, in modo erroneo, sulle presunte cospicue raffigurazioni di carattere sessuale nei *manga*. Questa distorsione sembra nascere dall'equiparazione tra *kibyōshi* e *shunga* o dalla supposizione che opere che traggono la loro energia dal “mondo fluttuante” ritraggano inevitabilmente scene sessuali. È vero, comunque, che la copertina gialla dei *kibyōshi* connotava qualcosa di scandaloso e che alcuni di essi avevano contenuti pornografici, visto che i lettori maschi non sposati erano numerosi nella capitale e gli editori dovevano necessariamente fare conto di questa fetta di mercato. In ogni caso, si tratta di casi sporadici, non rappresentativi di una forma artistica che aveva tutt'altro tipo di contenuti e che aveva come scopo di suscitare le risate e non stimolare il desiderio sessuale. Riassumendo, la loro connotazione erotica o pornografica è sbagliata per più ragioni, che vanno da un'inesatta contestualizzazione storica dei *kibyōshi* a una superficialità di studio riguardante i *manga*¹⁰.



Fig. 15 Santō Kyōden, *Edoumare uwaki no kabayaki* 江戸生艶氣樺焼, 1785.

Per quanto i *kibyōshi* e i *manga* condividano certe affinità, in termini di formato (narrazioni visuali e verbali), modalità di produzione (prodotti di massa “fabbricati in serie”) e ricezione (i primi erano i più venduti all'epoca, così come i *manga* lo sono oggi), esse sono superficiali, più legate al fatto che entrambi sono fumetti che non a un diretto legame storico o una connessione culturale. La componente visuale dei *kibyōshi* deriva principalmente dalle rappresentazioni popolari degli *ukiyo*e, mentre quella dei *manga* dai fumetti americani e dal cinema. Qualsiasi

¹⁰ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 134-139.

somiglianza è dovuta agli effetti derivanti dal fatto che si tratta, per entrambi, del medium fumetto e delle sue caratteristiche e non di una continuità tra le due forme: proprio per questo motivo le differenze appaiono più nitide¹¹. Un esempio di affinità superficiale è quella dei *balloon*. I *kibyōshi*, così come i *manga*, fanno grande uso dei *balloon*, ma in un modo completamente diverso: all'interno di essi non vengono inseriti i dialoghi, che sono posizionati vicino al parlante senza essere delimitati da qualcosa, ma vengono invece inseriti scene, figure o testo narrativo, di solito associati al mondo dei sogni. Inoltre, la pipetta – la “coda” del *balloon* che si lega al parlante – punta al di fuori della pagina, indicando che il contenuto del *balloon* è trasmesso telepaticamente, spiritualmente o in modo sovrannaturale da un Altrove ignoto. Più di frequente, la pipetta comincia dalla parte media del tronco di un personaggio, riflettendo la credenza giapponese secondo la quale l'anima risiede al centro del corpo. Ciò è cambiato solo nel ventesimo secolo quando, durante la nascita e i primi sviluppi dei *manga*, l'individualità è passata dalla pancia alla testa, seguendo l'influenza dei fumetti americani. I *balloon* in *kibyōshi* e *manga* hanno quindi funzione diversa, anche se la presenza in entrambi non è una coincidenza. Infatti, è possibile che la natura stessa dei fumetti dia origine a espedienti come il *balloon*. Quando un medium grafico-visuale e verbale rappresenta più di una progressione narrativa lineare, un espediente come il *balloon* può essere utile per rendere figurativamente la complessità temporale, facendolo diventare una sorta di piccola vignetta atta a raffigurare un breve momento all'interno della frazione temporale più lunga della pagina¹². Un secondo esempio di affinità superficiale riguarda la costruzione della pagina. Nei *manga* la pagina è composta da più vignette e la vignetta è l'unità fondamentale, mentre nei *kibyōshi* la pagina è l'unità fondamentale, che non è suddivisa in vignette. Si potrebbe sostenere che alcune divisioni, come il *balloon*-sogno o le immagini d'angolo (*komae*), possano essere considerate vignette, ma in realtà non assumono le funzioni della vignetta propriamente intesa, soprattutto della funzione di sequenzialità, e non hanno ovviamente alcun tipo di inquadratura cinematografica. Un terzo esempio di affinità superficiale è quello delle linee cinetiche. Nei *manga*, dove appaiono spesso, esprimono differenti aspetti, dai movimenti all'emotività, mentre nei *kibyōshi*, dove appaiono raramente, si limitano a trasmettere il senso dell'acqua, del vento e della luce, ed è quindi probabile che, se i *manga* hanno adottato da una tradizione grafica giapponese le linee cinetiche, lo hanno fatto bypassando i *kibyōshi*¹³. Ricapitolando, si può sostenere che l'immaginario visivo dei *kibyōshi* è

¹¹ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 144-146.

¹² KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 146-149.

¹³ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 149-150.

quello dei *manga* sia diverso, poiché diverse sono le influenze e diversi sono i modi in cui sono state elaborate, senza contare che nel corso di un secolo, cioè dalla diffusione dei primi alla nascita dei secondi, molto è cambiato a livello socioeconomico in Giappone: vista la presenza di grosse differenze e di labili affinità superficiali, non si può affermare una continuità tra i due, se non nel fatto che entrambi abbiano raggiunto la popolarità in momenti cruciali nella storia culturale, i primi nella transizione da scrittura a mano a stampa su matrici in legno e i secondi nella transizione da stampa su matrici in legno a stampa su carta¹⁴.

Nei *kibyōshi*, nonostante parole e immagini abbiano uguale valore nel contribuire complessivamente alla storia, a volte l'equilibrio può rompersi e le immagini passano al servizio delle parole o viceversa, sottolineando così il fatto che le une non potrebbero fare a meno delle altre¹⁵. I *kibyōshi* svilupparono rapidamente una relazione speciale tra il narratore e il lettore implicito, con digressioni narrative dirette specificamente al lettore, e persino caricature dell'autore che appare nel testo e nelle illustrazioni¹⁶. Come sottolineano vari studiosi, in particolare Marie-Laure Ryan, vari fattori sono da considerare quando si pensa a ciò che lei definisce i “modi di narrazione”: lo studio dei vari tipi di narratore, della focalizzazione e della prospettiva, la velocità della narrazione e l'inaffidabilità della stessa, gli effetti come la suspense e la sorpresa, le strategie come la prefigurazione e la disnarrazione, e i vari modi di rappresentare il dialogo e riportare l'attività mentale¹⁷. In questo senso il rapporto con il testo diventa fondamentale. Convenzionalmente, in un *kibyōshi* tutto il testo è presentato sulla pagina in modo totalmente uniforme. La voce narrativa, i dialoghi e persino il testo all'interno del mondo narrativo sono tutti sulla pagina senza alcuna indicazione di quale testo appartenga a quale voce o soggetto. In effetti, a volte è difficile capire chi dice esattamente cosa. Questo groviglio di testo può attingere a certe tecniche narrative tradizionali, ma questa negazione della differenziazione crea anche un effetto interessante nei *kibyōshi*, perché tutti i livelli di discorso nel testo sono confusi. Negare la distinzione tra diversi tipi di testo nega anche qualsiasi privilegio di un tipo di testo rispetto a un altro. L'effetto di questa presentazione testuale apparentemente caotica, secondo Christopher Smith, indica la destabilizzazione della dicotomia tra fatti e finzione,

¹⁴ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 151-153.

¹⁵ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 157.

¹⁶ Lawrence E. MARCEAU, “Behind the scenes: narrative and self-referentiality in Edo illustrated popular fiction”, *Japan Forum*, Vol. 21, No. 3, 2009, p. 403.

¹⁷ Marie-Laure RYAN, “Narrativity and its modes as culture-transcending analytical categories”, *Japan Forum*, Vol. 21, No. 3, 2009, p. 318.

passato e presente, rappresentante e rappresentato, che sfida i moderni presupposti della rappresentazione sviluppati nei diversi media¹⁸.

La teoria del “pictorial storytelling”, comunque, asserisce che in ogni *kibyōshi* l’autore fabbrica un narratore umoristicamente inaffidabile e lo mette nella posizione scomoda di dover commentare una storia pittorica preesistente che non ha mai visto prima e che non comprende adeguatamente. Il narratore inaffidabile è sostanzialmente impreparato e dal suo commento nasce “involontariamente” la comicità. Indipendentemente che ci si attenga o si applichi la teoria del “pictorial storytelling”, il suo contributo principale risiede nell’enfatizzare la complessità insita nei *kibyōshi*, che non implica l’esistenza di un narratore inadeguato, ma in realtà suggerisce la presenza di un autore che, come un burattinaio, regge tutti i fili verbali e visivi dell’opera¹⁹. Nei *kibyōshi* le immagini hanno una dimensione verbale e le parole una dimensione pittorica²⁰. La forte presenza dell’arte calligrafica nel Giappone premoderno ha trasformato ogni tipo di scrittura in arte, persino quella che non era resa calligraficamente. Così come i fumetti europei e americani e i *manga*, i *kibyōshi* dedicano una certa attenzione al trattamento delle parole come arte grafica. Come è ben noto, nei *manga* contemporanei, il ruolo della calligrafia è notevolmente diminuito, essendo entrate in vigore la standardizzazione dei sillabari e l’omogeneità di stampa dei caratteri, apparendo solo in opere particolari come nel caso di alcune di quelle di Sugiura o applicandosi solo alle onomatopee. Le “parole” sono pittoriche sotto diversi aspetti: in quanto tutta la rappresentazione scritta è derivata e rappresentata pittoricamente; in quanto la scrittura, nel contesto generale della tradizione calligrafica, può essere letta artisticamente anche quando non è scritta artisticamente; in quanto la disposizione spaziale delle parole sulla pagina rende alcune scritte una parte del piano figurativo in un modo che sarebbe stato apprezzabile per i personaggi all’interno di quello stesso piano²¹; e in quanto i testi verbali e pittorici comprendono entrambi il “quadro” più grande, vale a dire il surplus complessivo di significazione che il lettore ideale costruisce e porta via come “significato” della storia. La pagina singola dei *kibyōshi* è divisa in più parti, solitamente con il blocco narrativo posizionato in cima a essa, ma non esiste

¹⁸ Christopher SMITH, “Who said that? Textuality in eighteenth century *kibyōshi*”, *Japan Forum*, Vol. 29, No. 2, 2017, p. 280.

¹⁹ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 160-161.

²⁰ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 162.

²¹ Nei *kibyōshi*, per un trucco narrativo, le parole nella pagina possono essere lette dai personaggi all’interno della storia.

un ordine gerarchico di lettura. Questo processo, infatti, è dialettico e l'occhio tende a saltare tra parole e immagini²².

Oltre a ciò, non bisogna dimenticare la natura comica delle immagini nei *kibyōshi*, derivata da una tradizione ricca di caricature disponibili nel periodo Edo nella capitale in forma di stampe *ukiyo-e*, uno stretto legame che è stato dimostrato e che pone in luce la varietà di stili e modi caricaturali presenti al tempo²³. Il tratto dei *kibyōshi*, poi, potrebbe sembrare primitivo nel suo essere realizzato con una linea chiara e pulita, ma questo stile da un lato deve molto alla tecnica di schizzo veloce dell'iconografia buddhista; dall'altro, cerca di porre figure e sfondi sullo stesso livello di importanza, evitando i dettagli, la profondità d'incisione o il design elaborato degli *ukiyo-e*. A dispetto di questo, molti dei più rilevanti illustratori erano anche maestri *ukiyo-e*, cosa che rende le illustrazioni dei *kibyōshi* dei deliberati calcoli stilistici tendenti alla bassa qualità, ma non per incompetenza o indifferenza: si trattava di un inganno messo in scena per rafforzare le gag contenute all'interno, ma poteva anche significare una difficoltà da parte degli artisti nel rispettare le scadenze date dall'editore virando così su uno stile più semplice e immediato. In questo senso, le immagini dei *kibyōshi* sono una sorta di paradosso, presentando allo stesso tempo dei disegni quasi abbozzati non realistici e un'ossessiva attenzione alle banalità della vita quotidiana di Edo²⁴.

Inouye, dall'opinione per certi versi contraria, sostiene che lo studio di Kern tenda più a rimarcare in maniera accademicamente accurata le difformità tra *kibyōshi* e *manga*, che non le caratteristiche teoretiche che condividono²⁵. Anche Natsume Fusanosuke riscontra possibili corrispondenze arcaiche tra *kibyōshi* e *manga*, sottolineando come i primi esprimessero il fluire degli eventi in una sequenza temporale e mostrassero l'interazione tra testo e immagine. Ovviamente, mancavano della divisione in vignette tipica dei *manga* moderni e contemporanei, ma certi *kibyōshi* avevano una progressione temporale veloce e gli eventi si svolgevano ordinatamente, tanto che se fosse stato possibile inserire certe scene all'interno di vignette avrebbero rappresentato una sequenza base di un *manga*²⁶. Inoltre, Stephan Köhn sottolinea come la critica di Kern alle connessioni che sono state tracciate tra *kibyōshi* e *manga* non sia veramente convincente. Gli studi sui *manga* non hanno, come lui suggerisce, enfatizzato

²² KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 167-169.

²³ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 174.

²⁴ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 178-179.

²⁵ INOUE, "Two Phases of...", cit., p. 314.

²⁶ NATSUME Fusanosuke, "The Characteristics of Japanese Manga", trad. di Jon Holt e Teppei Fukuda, *International Journal of Comic Art*, Vol. 22, No. 2, 2020, pp. 170-171.

l'elemento della pornografia come base per una genealogia che colleghi *kibyōshi* e *manga*, ma invece gli aspetti di satira, deformazione, e abbreviazione, che Kern stesso identifica come caratteristiche fondamentali dei *kibyōshi*. Pur riconoscendo alcune "ovvie" somiglianze tra i *kibyōshi* e i *manga* moderni, come la presentazione visivo-verbale, la produzione di massa, il riciclo e la diversificazione dei lettori, Kern sottolinea le differenze fondamentali che stanno alla base di apparenti somiglianze, come l'uso dei *balloon*, l'organizzazione delle vignette e le linee cinetiche. Secondo Köhn, se l'autore avesse dato uno sguardo più attento ai recenti studi sui *manga* sarebbe senza dubbio giunto a una conclusione molto diversa²⁷.



Fig. 16 Sugiura Hinako, *Hanageshiki kitsune kōdan* 花景色狐巷談, *Ehimosesu* 忍ひもせず, 1983, pp. 184-185.

Tenendo conto di quanto scritto, si può notare come Sugiura, in *Hanageshiki kitsune kōdan*, utilizzi tutte le maggiori caratteristiche dei *kibyōshi*, confezionando un *manga* che è di per sé un *kibyōshi* modernizzato, cioè creato, editato e pubblicato attraverso strumenti, parametri e metodi moderni. Quattro differenze fondamentali, però, si possono riscontrare nell'opera di Sugiura. La prima riguarda la rappresentazione effettiva di ciò che si trova all'interno della pagina, in cui si può vedere un uso corretto e coerente della prospettiva che, come già accennato, mancava nei *kibyōshi*. In aggiunta a questo, l'autrice costruisce spazi e layout di pagina dalla forma romboidale, intensificando la profondità della prospettiva stessa. Così facendo, l'immagine, che possiede uno o più punti di fuga, conferisce in maniera minore l'impressione di essere "subita

²⁷ KÖHN, "Reviewed Work(s)...", p. 236.

passivamente” rispetto ai *kibyōshi*, che presentavano tutti gli elementi sullo stesso piano, ma che comunque, per loro natura, avevano ugualmente dei “buchi” che il lettore doveva coprire con la propria fantasia²⁸. La seconda differenza riguarda la scelta delle inquadrature e più precisamente una in particolare, ovvero il mezzo busto del protagonista nella penultima pagina²⁹. Questa è chiaramente un’inquadratura derivata dal cinema, non presente per questioni storiche nei *kibyōshi*, utilizzata in questo caso per marcare le emozioni del protagonista in modo da farle comprendere più chiaramente al lettore. Le altre pagine, invece, presentano spesso figure intere, ma anche campi lunghi, un’altra scelta specifica di Sugiura e collegabile alla costruzione dell’immagine a cui si faceva riferimento scrivendo della prima differenza. La terza riguarda la linea impiegata dall’autrice. Si è detto di una calcolata trascuratezza o di una velocità necessaria a rispettare le scadenze da parte degli illustratori, ma in *Hanageshiki kitsune kōdan* Sugiura imita quella tipologia di linea, facendo scattare di conseguenza un meccanismo di referenti a catena. Infatti l’autrice, con questo stile, allude volontariamente all’immaginario grafico-visuale del cinema, dei *manga*, del periodo Edo e dei *kibyōshi*, così come questi ultimi facevano consapevolmente allusioni a eventi, storie, poemi e tanto altro che poteva non essere compreso pienamente dal lettore dell’epoca³⁰. La reiterazione a catena diventa così un sottile modo di esprimere la visione di Sugiura dell’arte in generale e del *manga* in particolare, mostrando quanto i riferimenti al passato possano contribuire all’edificazione del presente. L’ultima differenza è l’assenza di una forte comicità o satira politica, trattandosi di un *manga* dai toni leggeri e dal ritmo pacato, senza alcun tipo di picco drammatico o di ironica derisione dei potenti, cosa che si può notare anche dal registro della narrazione e dei dialoghi. Per tutti questi motivi, si tratta di una storia atipica ma di assoluto valore all’interno della produzione di Sugiura Hinako.

4.2 *Hyakumonogatari*

Hyakumonogatari (百物語, “Cento storie”), serializzato in origine su *Shōsetsu Shinchō* e poi pubblicato da Shinchōsha in tre volumi (1988, 1990, 1993) successivamente raccolti in un

²⁸ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., p. 180.

²⁹ SUGIURA Hinako, “Hanageshiki kitsune kōdan”, *Ehimosesu*, Tōkyō, Futabasha, 1983, p. 191.

³⁰ KERN, *Manga from the Floating World...*, cit., pp. 170-171.

volume unico (1995), è un'antologia di brevissime storie a tema *yōkai*³¹, *bakemono*³² e *yūrei*³³, che vanno a comporre un quadro multiforme sulla materia per quella che è in definitiva l'ultima opera a fumetti di Sugiura Hinako. Per questo *manga* l'autrice, oltre che dai suoi studi autonomi, sembra prendere spunto da diverse tradizioni e atmosfere, tutte connesse all'argomento principale. In primo luogo, dallo *Hyakumonogatari kaidankai* ("Incontro delle cento storie sui fantasmi"), un gioco molto popolare durante il periodo Edo che consisteva nell'accendere in una stanza buia cento candele. I giocatori a turno raccontavano una storia spaventosa, spegnendo una candela appena concluso il proprio racconto: si pensava che, una volta che tutte le candele fossero state spente, sarebbe apparso uno *yōkai*. È tuttora un gioco popolare che ispira e ha ispirato film, serie televisive e serie animate³⁴. In secondo luogo, dall'*Ehon hyakumonogatari* ("Libro illustrato delle cento storie") (1841), libro in cinque volumi sugli *yōkai* illustrato da Shunsensai Takehara (date di nascita e morte sconosciute) e scritto da Michimaro Tōkaen (date di nascita e morte sconosciute), che rappresenta diverse creature dandone qualche informazione³⁵. Infine, Sugiura è stata influenzata da tutto l'immaginario visivo giapponese, che ha elaborato e rielaborato le figure delle creature soprannaturali per motivazioni differenti che vanno dall'esorcizzazione di una paura reale all'intrattenimento popolare.

Grazie a un dialogo datato 1998 tra Sugiura e Nakazawa Shin'ichi (1950-), storico delle religioni, si può comprendere molto riguardo a quest'opera, sulla sua realizzazione, sul ruolo degli *yōkai* e sul rapporto dell'autrice con essi. Innanzitutto, Sugiura afferma che è stato un *manga* facile da realizzare rispetto agli altri scritti e disegnati durante la sua carriera, perché su una rivista di *manga* viene normalmente dato un minimo di 16, 24 o 32 pagine da realizzare, ma per lei quelle pagine erano troppe³⁶. Visto che lavorava per una casa editrice che solitamente pubblicava romanzi, otto pagine andavano bene per una storia breve e non le aveva sentite come una fatica da disegnare né come un lavoro pesante. Sottolinea poi che queste storie, similmente a *Tondemonee yarō*, sono costruite in maniera libera, senza pensare alla struttura *kishōtenketsu*³⁷

³¹ Gli *yōkai* sono le creature soprannaturali giapponesi per eccellenza, sia benevole che maligne, composte da un folto numero di esseri dal carattere e dalla forma variegati.

³² Sottogruppo degli *yōkai* composto dalle creature mutaforma.

³³ Gli *yūrei* sono i fantasmi della tradizione giapponese.

³⁴ Sugiura ne fornisce una descrizione esauriente in uno dei suoi testi: SUGIURA Hinako, *Daiedo...*, cit., pp. 181-184.

³⁵ <https://pulverer.si.edu/node/972/title/1> (consultato il 15/01/2022).

³⁶ Bisogna ricordare infatti che in quegli anni già soffriva della grave malattia di cui si è scritto nel Capitolo 1.

³⁷ SUGIURA Hinako, NAKAZAWA Shin'ichi, "Kaidan toshi, Edo", *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Tōkyō, Seidosha, 2008, p. 50.

e solo meno del trenta per cento di esse sono basate correttamente sullo *Hyakumonogatari kaidankai*, mentre le restanti sono frutto di immaginazione, inventate la mattina della consegna: era solita avere in mente alcune scene che voleva disegnare, per poi unirle e comporle come un mosaico e creare una storia breve³⁸. Secondo l'autrice, nel periodo Edo, dove il reale non era molto affidabile, i *kaidan* – le storie di fantasmi – avevano il potere di rendere paurosa una scoperta, facendo desiderare di non averla fatta³⁹. Approfondendo questo punto, sosteneva che a Edo era difficile distinguere se una persona fosse reale o meno, motivo per cui le storie di fantasmi erano adatte a essere ambientate in città: ciò che è morto ha un modo di pensare completamente diverso da ciò che è vivo, e anche se una persona è riconoscibile quando è viva, dopo la morte assume una personalità completamente diversa essendo un fantasma⁴⁰. Per Sugiura, il periodo Edo era quindi un mondo dove luci e ombre andavano di pari passo, a differenza del mondo moderno che è ritenuto privo di ombre, ma che non può sfuggire da esse⁴¹. Nakazawa, in un'acuta riflessione, afferma che gli *yōkai* presenti in *Hyakumonogatari* sono molto diversi da quelli apparsi in molte storie di Mizuki Shigeru (1922-2015) – tra più noti e apprezzati *mangaka* giapponesi, autore della famosa e pluripremiata opera *Gegege no Kitarō* (conosciuto anche con il titolo *Hakaba no Kitarō* e tradotto in italiano come *Kitaro dei cimiteri*) (1960-69) – che avevano una presenza consistente, un nome e una forma definita. Questo perché i *manga* di Mizuki erano indirizzati a un pubblico di bambini e giovani ragazzi e avevano bisogno di una certa concretezza, di una netta divisione tra bene e male e a volte di una morale. La differenza con gli *yōkai* di Sugiura sta nel fatto che questi ultimi non hanno nome e spesso non hanno forme definite, trovando la loro forza nell'ambiguità⁴². Si può aggiungere che le motivazioni delle creature soprannaturali in *Hyakumonogatari* siano sconosciute e imperscrutabili e la comunicazione con loro risulti praticamente impossibile. In questo si può leggere la presenza di una realtà ulteriore che circonda gli esseri umani alla quale essi non possono accedere, bloccati in un mondo reale che presenta fenomeni inspiegabili e irrisolvibili con il solo metodo scientifico o con la logica e la ragione. Sugiura afferma comunque, in un altro testo, che delle categorizzazioni e delle differenze esistono. I *bakemono* sono legati a un luogo e lo infestano, perseguitando chiunque ci passi, ma alcuni appaiono solo a una determinata ora; quindi, non

³⁸ SUGIURA, NAKAZAWA, "Kaidan toshi, Edo", cit., pp. 51-52.

³⁹ SUGIURA, NAKAZAWA, "Kaidan toshi, Edo", cit., pp. 54-55.

⁴⁰ SUGIURA, NAKAZAWA, "Kaidan toshi, Edo", cit., p. 58.

⁴¹ SUGIURA, NAKAZAWA, "Kaidan toshi, Edo", cit., p. 59.

⁴² SUGIURA, NAKAZAWA, "Kaidan toshi, Edo", cit., pp. 62-63.

andando a quell'ora si può evitare di vederli. Gli *yūrei*, invece, sono legati a una persona e perseguitano solo quella⁴³. Secondo un certo punto di vista, Sugiura può essere collocata anche vicino ai discorsi riguardo il progressivo scollamento tra realtà urbana e rurale – un tema cardine della produzione di Mizuki – asserendo che a causa della progressiva urbanizzazione di Edo e dell'aumento della popolazione cittadina, lo sviluppo di aree residenziali abbia portato alla distruzione di alcune aree dove la natura cresceva rigogliosa, privando *tanuki*⁴⁴ e *kitsune*⁴⁵ – tradizionalmente considerati dei *bakemono* – di tane e cibo. Proprio da questo contesto sono potuti nascere racconti e storie con protagonisti esseri soprannaturali. Anche se già da prima del periodo Edo le storie di fantasmi erano intrattenimento, avevano per protagonisti prevalentemente spiriti violenti di genere maschile, che simboleggiavano la guerra che incombeva sulla vita dei giovani maschi giapponesi. Quando si raggiunse la pax Tokugawa e finirono le guerre da combattere, le donne divennero protagoniste, perché facevano molta più paura⁴⁶, fattore che negli ultimi anni ha fatto nascere ricerche accademiche nei campi dei *gender studies* e degli studi culturali⁴⁷.

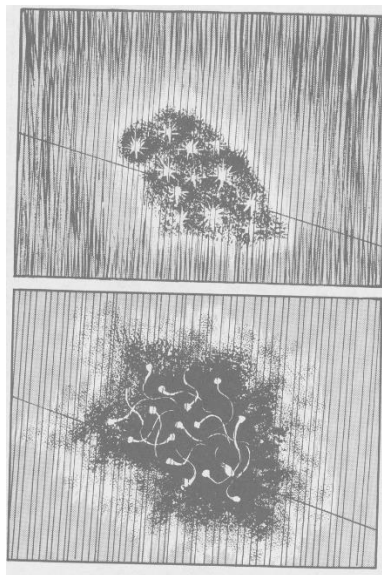


Fig. 17 Sugiura Hinako, *Hyakumonogatari* 百物語, 1995, p. 74.

⁴³ SUGIURA, *Oedo de gozaru*, cit., pp. 182-183.

⁴⁴ Cane procione, tipico dell'Asia, che si ritiene abbia poteri mutaforma.

⁴⁵ Significa letteralmente "volpe" e indica un essere con poteri mutaforma, in particolare l'abilità di trasformarsi in una bella donna.

⁴⁶ SUGIURA, *Oedo de gozaru*, cit., pp. 186-187.

⁴⁷ Si veda, per esempio, tra i molti casi: YASUI Manami, "Changing folk cultures of pregnancy and childbirth", trad. di Lucy Fraser e Madelein Shimizu, in Jennifer Coates, Lucy Fraser, Mark Pendleton (a cura di), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*, Londra, Routledge, 2019.

Scendendo nel dettaglio dell'opera, si possono notare stilemi consolidati e composizioni inedite. Tra gli stilemi consolidati permane una certa distanza dalle vicende e dai personaggi, con la scelta frequente di non rappresentare il volto, lasciando un vuoto che veicola indeterminatezza, impraticabilità di comunicazione e lontananza storica. Ancora una volta, poi, Sugiura decide di impostare la pagina con poche vignette, garantendo contemporaneamente un ritmo lento e una grande velocità temporale alle varie storie, che hanno la necessità di svilupparsi compiutamente in sole otto pagine e non possono essere presenti troppi momenti di rallentamento riflessivo. Anche la varietà di tecniche utilizzate è una caratteristica rafforzata durante la carriera dell'autrice, che passa agilmente dall'uso dell'inchiostro per richiamare il *sumie* a immagini sperimentali giocate su particolari effetti con i retini, fino a disegni solamente abbozzati per veicolare specifici significati. Tra le composizioni inedite, invece, si nota una linea sì pulita e morbida, ma che non raramente si permette incursioni nell'iperrealismo o nella semplificazione funzionale, senza dimenticare l'uso di campiture nere per comporre silhouette particolarmente evocative. Inoltre, non è banale la duplice funzione che assumono le *splash page*, posizionate all'inizio dei brevi racconti per delinearne immediatamente l'ambientazione e situate verso la fine nel momento del colpo di scena. Questa struttura visiva permette di comprendere gli istanti cardine e di visualizzarli come fissi nel tempo, pur vivendo necessariamente uno (il colpo di scena) all'interno dell'altro (l'ambientazione). Non mancano poi inquadrature atipiche per Sugiura, quali scelte compositive che simulano inquadrature *plongée* o grandangoli per veicolare effetti metaforici e stranianti. Tra gli elementi più interessanti c'è il personaggio di Goinkyosan. Goinkyosan (ご隠居さん, letteralmente "il pensionato") è il personaggio che apre e chiude *Hyakumonogatari*, che ascolta le storie inquietanti e ne racconta a sua volta, dispensando di tanto in tanto saggi consigli. Goinkyosan non agisce soltanto da narratore, ma sembra configurarsi come doppio della stessa autrice: egli si è ritirato dalla frenetica vita lavorativa e sociale per condurre un'esistenza tranquilla e narrare leggende del passato a chi è disposto ad ascoltarlo, ovvero ciò che farà Sugiura dopo la conclusione del *manga*. Sembra quindi che l'autrice, già prima della conclusione dell'opera, meditasse il ritiro per il sopraggiungere di difficoltà legate alla sua malattia e si immaginasse come divulgatrice di storie bizzarre del passato.

In conclusione, si può vedere come, grazie all'utilizzo di soluzioni grafico-visuali e tecniche variegate, questo *manga* sia un concentrato del meglio dell'autrice, che pur lavorando su un singolo tema e in condizioni di salute non ottimali riuscì a raggiungere grandi risultati e mise insieme una raccolta ancora oggi ricordata tra le sue opere migliori.

4.3 Gli anni di divulgazione dopo il ritiro

Come scritto nel Capitolo 1, nel 1993 dichiara il suo ritiro dal mondo dei *manga*, apparentemente insoddisfatta del suo lavoro e poco predisposta a tenere il ritmo forsennato imposto dall'industria editoriale. In realtà, sceglie di fare ciò perché ha contratto una malattia del sistema immunitario del sangue, a causa della quale sarebbe stato impossibile proseguire con il lavoro di *mangaka*. Si dedica così allo studio del periodo Edo a tempo pieno, conseguendo un dottorato, scrivendo saggi divulgativi e partecipando, dal 1995 al 2004, al programma televisivo della NHK *Comedy: Oedo de gozaru* come esperta di abitudini e costumi di quell'epoca storica. *Comedy: Oedo de gozaru* è andato in onda negli stessi anni per un totale di 387 episodi, raccontando in forma di commedia la vita quotidiana degli abitanti di Edo. Il programma consisteva in tre parti: un'opera teatrale, una performance di *enka*⁴⁸ da parte di una cantante e l'angolo informativo-divulgativo di Sugiura Hinako. Il set dello studio era una riproduzione di una casa da gioco, elaborata da una troupe teatrale. Il programma, a causa delle norme di sicurezza antincendio, non era aperto al pubblico. Tuttavia, si svolsero negli anni, con l'aumentare degli ascolti, diversi speciali all'aperto alla presenza del pubblico. La parte teatrale era una commedia sulla vita cittadina. Erano presenti pochi samurai nell'opera, e quando c'erano, gli attori principali erano comunque cittadini e mercanti, e l'ambientazione era una casa di questi ultimi. Lo spettacolo teatrale era composto generalmente da quattro o cinque scene. La performance di *enka* comprendeva l'apparizione di alcune cantanti che eseguivano le loro canzoni, originali o meno. L'angolo di Sugiura introduceva la cultura degli abitanti di Edo, compresi i luoghi, le occupazioni, gli oggetti e le mode che apparivano nell'opera teatrale. All'inizio, il capo della troupe di attori chiedeva a Sugiura di valutare lo spettacolo e la presenza di inesattezze storiche. Lei faceva notare gli errori ed elogiava gli aspetti positivi (soprattutto piccoli elementi e linguaggio degli interpreti)⁴⁹. Nonostante non sia distribuito in formato home video né legalmente online, è possibile trovare alcuni spezzoni riguardanti l'angolo di Sugiura Hinako in *Comedy: Oedo de gozaru* su YouTube e Twitter. Da questi, emerge chiaramente come le sue osservazioni, espresse in maniera precisa e con tono calmo, aiutassero gli spettatori a comprendere in maniera più profonda il periodo Edo, facendoli riflettere anche sugli sbagli commessi da film e *dorama* di ambientazione storica.

⁴⁸ Genere musicale popolare dai testi generalmente amorosi o melodrammatici.

⁴⁹ Informazioni disponibili al link: <https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=entertainment011> (consultato il 14/01/2022)

Come fa notare de Groot, la storia rappresentata in televisione è immensamente potente ed esercita influenza sul modo in cui il passato viene considerato. Le persone interessate all'autenticità della verità storica hanno deriso la semplificazione percepita della conoscenza storica, concentrandosi su errori e problemi di interpretazione. La “verità” è troppo complessa per essere comunicata a un vasto pubblico; il processo di comunicazione diretto a un pubblico “ampio” finisce inevitabilmente per semplificare il messaggio. La storiografia spesso passa in secondo piano nei programmi televisivi storici per lasciare spazio al racconto e alla narrazione: la televisione migliora la comprensione della storia – in maniera fattuale ed esperienziale – definendola comunque come una disciplina con delle proprie regole. Alcuni pensatori postmoderni ritengono che la storia come narrazione sia semplicemente la versione esplicita di una pratica professionale o istituzionale. Cionondimeno, l'atto stesso di guardare un programma televisivo storico, soprattutto un documentario, è quello di impegnarsi con un insieme di concetti formali ed elementi tecnici che mettono in evidenza l'inconsistenza della conoscenza storica. L'epistemologia della storia in televisione è di fatto incompleta, parziale, influenzata dalla narrazione e dal racconto, che sia biografico o mitologico, dimostrando però la capacità del pubblico di affrontare la complessità⁵⁰. Si può affermare, dunque, che *Comedy: Oedo de gozaru*, come altri programmi storici di paesi differenti, trasmetta il messaggio che la storia non è confinata al passato, ma è piena di ripetizioni e risonanze che possono arrivare fino al presente⁵¹. Parallelamente alla sua attività in televisione, Sugiura ha portato avanti la scrittura di numerosi saggi, sia brevi che lunghi, da sola o insieme ad altri scrittori, scrittrici e artisti. Infatti, di varia natura sono i saggi, spesso raccolti in antologie anche postume e recenti come *Sugiura Hinako besuto essei* (杉浦日向子ベスト・エッセイ, “I migliori saggi di Sugiura Hinako”) del 2021, avendo sia un contenuto più classico come *Taidan Sugiura Hinako no Edo juku* (対談 杉浦日向子の江戸塾, “Dialogo: il corso intensivo su Edo di Sugiura Hinako”) (1997) – che racconta la vita dei cittadini della capitale durante il periodo Edo in forma di conversazione – sia una forma più sperimentale come *Tōkyō Kannon* (東京観音) (1998) – realizzato insieme al famoso fotografo giapponese Araki Nobuyoshi (1940-) sulle statue di pietra del bodhisattva Kannon che popolano le zone desolate di Tōkyō. Si può affermare che la sua produzione saggistica non si presenta molto diversificata come temi, trattando quasi esclusivamente il periodo Edo e i suoi usi e costumi, l'area in cui Sugiura si era specializzata durante gli studi in gioventù e durante il

⁵⁰ DE GROOT, *Consuming History...*, cit., pp. 150-153.

⁵¹ DE GROOT, *Consuming History...*, cit., p. 156.

dottorato post-ritiro dal mondo dei *manga*, ma si presenta invece poliedrica nei punti di vista adottati e nelle scelte dei microargomenti all'interno di macroperiodi, resistente nella volontà di insistere e approfondire una passione personale da trasmettere a un pubblico il più ampio possibile.

Conclusioni

Le analisi delle opere e della vita di Sigura Hinako permettono di comprendere il suo instancabile lavoro nel cercare di comunicare a un pubblico di tutte le età il senso, personale e filtrato, del periodo Edo. Rappresentandolo prima attraverso i *manga*, un medium fluido e ambiguo ma dalle infinite possibilità che consente al lettore una forte partecipazione, e poi attraverso i libri e la televisione, media con regole precise ma in cui il fruitore è più passivo, ha potuto creare una propria e specifica visione storica, che non è mutata nel passaggio da un medium all'altro. Infatti, anche se questo passaggio è stato dettato da condizioni di salute progressivamente debilitanti, non le ha comunque impedito di proporre una prospettiva personale sul periodo Edo, leggera, svagata e quasi priva di drammi ma quanto più possibile accurata, che nasce e si inserisce nel contesto socioculturale dell'”Edo Boom” ma che continua persino all'esaurirsi dell'interesse generale e mainstream.

I suoi racconti a fumetti narrano di grandi eventi storici giapponesi, come la vendetta dei quarantasette *rōnin*, o di grandi figure storiche, come quella di Hokusai, adottando punti di vista non tradizionali e ribaltando le comuni credenze popolari su questi argomenti. In alternativa, racconta la vita di persone comuni ambientando le vicende nel periodo Edo per illustrarlo in senso macroscopico facendolo emergere dagli oggetti, dai vestiti, dagli ambienti o dalle parole dei personaggi, tutti basati su una dettagliata documentazione. Il suo tratto si è evoluto negli anni, diventando certamente più elegante e raffinato, ma adattandosi al contesto editoriale di pubblicazione. La presenza ingombrante, artisticamente e culturalmente, degli *ukiyo-e* nella linea e nella composizione di certe vignette è passata da un'iniziale mimesi consapevole a una calibrata influenza residua, mostrando i punti di continuità e discontinuità che esistono tra *ukiyo-e* e *manga*. Come già affrontato nel Capitolo 2, i *manga* non sono i nuovi *ukiyo-e* per diverse motivazioni, ma Sugiura sembra abbia cercato di porsi come *trait d'union* tra i due mondi, assumendo le funzioni di tramite tra passato e presente, così come ha fatto per la divulgazione storica. Il suo esordio su *Garo* nel 1980, insieme a quello di altre autrici, segna una rivoluzione per il mensile, aprendo a una maggiore componente femminile che diventerà sempre più sostanziosa negli anni a venire. Allo stesso modo, la pubblicazione di *Sarusuberi* su *Manga Sunday* la identifica come un unicum, non solo perché è tra le pochissime donne nella rivista, ma anche perché mostra la differente sensibilità per il passato rispetto agli altri autori e autrici. Questi due fatti segnalano, di conseguenza, la valenza artistica della sua presenza in quelle

specifiche riviste durante quegli anni, seppur in seguito pubblicherà le sue opere su riviste e in ambienti editoriali più convenzionali e dove il suo segno, il suo layout di pagina, la sua scrittura equilibrata la faranno distinguere dal resto della produzione.

Il ricordo di Sugiura Hinako è ancora oggi vivo nella memoria di molti studiosi e appassionati e a livello artistico e narrativo sembra abbia lasciato degli “eredi”. Uno tra essi è Nakama Ryō (1990-), che con la sua serie *Isobe Isobee Monogatari – Ukiyo wa tsurai yo* (磯部磯兵衛物語 ~浮世はつらいよ~, “La storia di Isobe Isobee – È dura la vita nel mondo fluttuante”) pubblicata tra il 2013 e il 2017 su *Weekly Shōnen Jump* di Shueisha, si è imposto all’attenzione dei lettori. La serie è disegnata con uno stile vicino agli *ukiyo-e* e racconta di un samurai fannullone che sogna di trovare il proprio posto nel mondo. In questo senso, Nakama sembra raccogliere spiritualmente l’eredità di Sugiura, anche se il suo tratto è meno elegante e più cartoonesco. Un’altra possibile erede è Okadaya Tetsuzō (data di nascita sconosciuta), che con uno stile moderno racconta in diverse declinazioni il periodo Edo, da *Hirahira - Kuniyoshi ichimon ukiyotan* (ひらひら 国芳一門浮世譚, “Svolazzando – Il racconto della scuola Kuniyoshi”) (2011) a *MUJIN 無尽* (“Infaticabile”) (2014-). Okadaya sembra avere l’intenzione di catturare l’atmosfera dinamica e mutevole del periodo Edo, piuttosto che compiere un esplicito omaggio o una mimesi grafica degli *ukiyo-e*.

In conclusione, prendendo in considerazione tutte le istanze analizzate e le risposte date ai quesiti di ricerca, questo studio si pone come punto di partenza per ulteriori trattazioni in merito alla figura e alla produzione di Sugiura Hinako, con l’augurio di essere d’ispirazione nell’approfondimento di un’autrice per lungo tempo sottovalutata negli studi di settore.

Bibliografia

Testi in lingue occidentali

AZUMA, Hiroki, *Otaku: Japan's database animals*, trad. di Jonathan E. Abel e Shion Kono, University of Minnesota Press, Minneapolis, Londra, 2009.

BENESCH, Oleg, *Inventing the Way of the Samurai. Nationalism, Internationalism, and Bushidō in Modern Japan*, Oxford University Press, Oxford, 2016.

BERNDT, Jaqueline, "Permeability and Othering: The Relevance of 'Art' in Contemporary Japanese Manga Discourse", in Livia Monnet (a cura di), *Critical Perspective on Twentieth Century Japanese Thought*, Montreal University Press, Montreal, 2001, pp. 349-375.

- "Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Premodern Art", *Signs*, No.1, 2006, pp. 1-15.
- "'Adult Manga': Maruo Suehiro's Historically Ambiguous Comics", in Jaqueline Berndt, Steffi Richter (a cura di), *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig Universitätsverlag, Leipzig, 2006, pp. 107-126.
- "Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity", in Mark W. MacWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E. Sharpe, New York, 2008, pp. 295-310.
- con KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina, "Introduction: Studying Manga across Cultures", in Jaqueline Berndt, Bettina Kümmerling-Meibauer (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, Routledge, New York, 2013, pp. 1-15.
- *Manga: Medium, Kunst und Material / Manga: Medium, Art and Material*, Leipziger Universitätsverlag, Barleben, 2015.
- "Drawing, Reading, Sharing: A Guide to the *Manga Hokusai Manga* Exhibition", in *Manga Hokusai Manga: Approaching the Master's Compendium from the Perspective of Contemporary Comics* (catalogo mostra), The Japan Foundation, 2016, pp. 2-48.
- "Introduction: Manga Beyond Critique?", *Kritika Kultura*, Vol. 26, 2016, pp. 166-178.

- “Reflections: Writing Comics into Art History in Contemporary Japan”, *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History*, Vol. 86, No. 1, 2017, pp. 67-74.
- “Pictures that Come to Life: The Hokusai Manga”, in Wayne Crothers (a cura di), *Hokusai* (catalogo mostra), National Gallery of Victoria, Melbourne, 2017, pp. 21-27.
- "Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies", *Arts*, Vol. 4, No. 56, 2018, pp. 33-45.
- “Manga, Comics and Japan: An Introduction”, *Orientaliska Studier*, No. 156, 2018, pp. 6-14.

BRIENZA, Casey, “Introduction: Manga without Japan?”, in Casey Brienza (a cura di), *Global Manga: “Japanese” comics without Japan?*, Ashgate Publishing Limited, Farnham, 2015, pp. 1-22.

CALZA, Gian Carlo, *Hokusai. Il vecchio pazzo per la pittura*, Einaudi, Torino, 2002.

COHN, Neil, “Japanese Visual Language: The Structure of Manga”, in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, New York, 2010, pp. 187-203.

DARLING-WOLF, Fabienne, “Japan’s Global Resonances: From ukiyo-e to la Nouvelle Manga”, *Orientaliska Studier*, No. 156, 2018, pp. 15-27.

de GROOT, Jerome, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Routledge, Londra, New York, 2009.

FUESS, Harold, *Divorce in Japan: Family, Gender, and the State, 1600-2000*, Stanford University Press, Stanford, 2004.

GLUCK, Carol, “The Past in the Present”, in Andrew Gordon (a cura di), *Postwar Japan as History*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, 1993, pp. 64-95.

— “The Invention of Edo”, in Stephen Vlastos (a cura di), *Mirror of Modernity: Invented Traditions of Modern Japan*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, 1998, pp. 262-284.

GOLDBERG, Deborah A., “Reflections of the floating world”, *The Print Collector's Newsletter*, Vol. 21, No. 4, 1990, pp. 132-135.

GOULDING, Christina, “Romancing the Past: Heritage Visiting and the Nostalgic Consumer”, *Psychology and Marketing*, Vol. 18, No. 6, 2001, pp. 565-592.

GROENSTEEN, Thierry, *The System of Comics*, trad. di Bart Beaty e Nick Nguyen, University Press of Mississippi, Jackson, 2007.

INGULSRUD, John E., ALLEN, Kate, *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lexington Books, Plymouth, 2009.

INOUE, Charles Shiro, “Two Phases of Japanese Illustrated Fiction”, *Mechademia*, Vol. 4, 2009, pp. 313-315.

ITŌ, Gō, “Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse”, trad. di Miri Nakamura, *Mechademia*, Vol. 6, 2011, pp. 69-82.

IWABUCHI, Koichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, Durham, Londra, 2002.

KERN, Adam L., *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*, Harvard University Press, Cambridge, 2006.

KINSELLA, Sharon, *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2000.

KÖHN, Stephan, *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, 2005.

— “Reviewed Work(s): Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan by Adam L. Kern”, *Monumenta Nipponica*, Vol. 62, No. 2, 2007, pp. 235-237.

KOULINOV, Mikhail, "A Field in Formation—A Citation Analysis of Japanese Popular Culture Studies.", *portal: Libraries and the Academy*, Vol. 20, No. 2, 2020, pp. 269-283.

LOOSER, Thomas, “Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan”, *Mechademia*, Vol. 1, 2006, pp. 92-109.

MARCEAU, Lawrence E., “Behind the scenes: narrative and self-referentiality in Edo illustrated popular fiction”, *Japan Forum*, Vol. 21, No. 3, 2009, pp. 403-423.

McCLOUD, Scott, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, trad. di Leonardo Favia, Bao Publishing, Milano, 2018.

MILLER, Mara, “Art and the Construction of Self and Subject in Japan”, in Roger T. Ames, Thomas P. Kasulis, Wimal Dissanayake (a cura di), *Self as Image in Asian Theory and Practice*, State University of New York Press, Albany, New York, 1998, pp. 421-460.

MINER, Earl, ODAGIRI, Hiroko, MORRELL, Robert E. (a cura di), *The Princeton Companion to Classical Japanese Literature*, Princeton University Press, Princeton, 1985 (1988).

NATSUME, Fusanosuke, “Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD”, trad. di Jessica Bauwens-Sugimoto, in Jaqueline Berndt (a cura di), *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*, International Manga Research Center, Kyoto Seika University, Kyōto, 2010, pp. 37-52.

— “Where is Tezuka? A Theory of Manga Expression”, trad. di Matthew Young, *Mechademia*, Vol. 8, 2013, pp. 89-107.

- “The Characteristics of Japanese Manga”, trad. di Jon Holt e Teppei Fukuda, *International Journal of Comic Art*, Vol. 22, No. 2, 2020, pp. 164-179.
- “The Grammar of Manga: Manga’s Inherent Hyōgen ‘Stylistics’”, in Masami Toku e Hiromi Tsuchiya Dollase (a cura di), *MANGA!: Visual Pop-Culture in ARTS Education*, InSEA Publications, Viseu, 2021, pp. 1-10.

NISHIYAMA, Matsunosuke, *Edo Culture: Daily Life and Diversions in Urban Japan, 1600-1868*, trad. di Gerald Groemer, University of Hawai’i Press, Honolulu, 1997.

ORSI, Maria Teresa, “IL FUMETTO IN GIAPPONE: 2) DAL DOPOGUERRA AL TRIONFO DEL GEKIGA”, *Il Giappone*, Vol. 20, 1980, pp. 103-158.

PELLITTERI, Marco, “L’anime boom in Occidente. Il primo periodo di successo dell’animazione commerciale giapponese in Europa e in America 1978-1984”, in Guido Tavassi, *Storia dell’animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunué, Latina, 2017, pp. 151-160.

PENNEY, Matthew, “Making history: manga between *kyara* and historiography”, in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Routledge, Londra, New York, 2013, pp. 146-170.

ROSENBAUM, Roman, “Introduction: the representation of Japanese history in manga”, in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Routledge, Londra, New York, 2013, pp. 1-17.

- “Towards a summation: How do manga represent history?”, in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Routledge, Londra, New York, 2013, pp. 251-258.

RYAN, Marie-Laure, “Narrativity and its modes as culture-transcending analytical categories”, *Japan Forum*, Vol. 21, No. 3, 2009, pp. 307-323.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1998.

— “The View from North America. Manga as Late-Twentieth-Century Japonisme?”, in Jaqueline Berndt, Bettina Kümmerling-Meibauer (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, Routledge, New York, 2013, pp. 19-26.

SINGER, Marc, *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies*, University of Texas Press, Austin, 2018.

SMITH, Christopher, “Who said that? Textuality in eighteenth century *kibyōshi*”, *Japan Forum*, Vol. 29, No. 2, 2017, pp. 279-298.

STEINBERG, Marc, “Otaku consumption, superflat art and the return of Edo”, *Japan Forum*, Vol. 16, No. 3, 2004, pp. 449-471.

STEINER, Evgeny, *Endlessly Variegated Pictures: A Pictorial Encyclopedia of Old Japanese Life (An Introduction to Hokusai Manga's Full Edition with Commentaries)*, National Research University Higher School of Economics, Mosca, 2014.

SUTCLIFFE, Paul, “Postmodern representations of the pre-modern Edo period”, in Roman Rosenbaum (a cura di), *Manga and the Representation of Japanese History*, Routledge, Londra, New York, 2013, pp. 171-188.

TSURUMI, Shunsuke, “Edo Period in Contemporary Popular Culture”, *Modern Asian Studies*, Vol. 18, No. 4, 1984, pp. 747-755.

VESCO, Silvia, *Spontanea maestria. Il Ryakuga haya oshie (Corso accelerato di disegno semplificato) di Katsushika Hokusai*, Edizioni Ca' Foscari – Digital Publishing, Venezia, 2020.

YASUI, Manami, “Changing folk cultures of pregnancy and childbirth”, trad. di Lucy Fraser e Madelein Shimizu, in Jennifer Coates, Lucy Fraser, Mark Pendleton (a cura di), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*, Routledge, Londra, 2019.

Testi in lingua giapponese

HAYASHI, Jōji, “Suzumega sukidatta Hinakosan” (Hinako, che amava i passeri), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 41-44.

林 丈二、『スズメが好きだった日向子さん』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 41-44.

HAYASHI, Yoshikazu, *Hayashi Yoshikazu Edo enpon shusei. Keisai Eisen Katsushika Ōi (Oei)* (Collezione di stampe erotiche di Keisai Eisen e Katsushika Ōi (Oei)), Nakano Mitsutoshi, Kobayashi Tadashi (a cura di), Kawade Shobō Shinsha, Tōkyō, 1967 (2012).

林 美一、「江戸艶本集成溪斎英泉・葛飾応為(お栄)」、中野三敏編、小林忠編、河出書房新社、東京、1967 (2012).

IJIMA, Kyoshin, SUZUKI, Jūzō, *Katsushika Hokusai den* (Biografia di Katsushika Hokusai), Iwanami Shoten, Tōkyō, 1999.

飯島 虚心、鈴木 重三、「葛飾北斎伝」、岩波書店、東京、1999.

ISHIKAWA, Eisuke, “Kaisetsu” (Commento), in Sugiura Hinako (a cura di), *Oedo de gozaru*, Shinchōsha, Tōkyō, 2006, pp. 281-288.

石川 英輔『解説』、杉浦 日向子編、「お江戸でござる」、新潮社、東京、2006、pp. 281-288.

— “Eshi Sugiura Hinako no omoidashi” (Ricordi sull’artista Sugiura Hinako), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 28-33.

石川 英輔『絵師 杉浦日向子の思い出』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 28-33.

ISHIKAWA, Jun, “Edo no hito” (Una persona di Edo), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 86-89.

いしかわ じゅん、『江戸の人』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 86-89.

KAMON, Nanami, “Hinakoshi no kyori” (La distanza della signora Hinako), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 92-96.

加門 七海、『日向子氏の距離』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 92-96.

KOBAYASHI, Tadashi, ŌKUBO, Jun'ichi, *Ukiyoe no kanshō kiso chishiki* (Conoscenza di base per l'apprezzamento degli ukiyoe), Jibundō, Tōkyō, 1994.

小林 忠、大久保 純一、「浮世絵の鑑賞基礎知識」、至文堂、東京、1994.

KOBAYASHI, Tadashi, *Edo ukiyoe o yomu* (Leggere gli ukiyoe del periodo Edo), Chikuma Shobō, Tōkyō, , 2002.

小林 忠、「江戸浮世絵を読む」、筑摩書房、東京、2002.

NAGAYAMA, Kaoru, “Daiedo wandārando toshiteno ‘Sarusuberi’” (‘Sarusuberi’ come paese delle meraviglie della grande Edo), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 146-154.

永山 薫、『大江戸ワンダーランドとしての【百日紅】』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 146-154.

NAKAJIMA, Azusa, “Kaisetsu kanojoha taimu toraberādearu” (Commento: lei era una viaggiatrice del tempo), in Sugiura Hinako, *Nipponia nippon*, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1991 (2015), pp. 175-180.

中島 梓、『解説 彼女はタイム・トラベラーである』、杉浦 日向子、「ニッポニア・ニッポン」、筑摩書房、東京、1991 (2015) 、 pp. 175-180.

NAKATA, Kentarō, “Yomerunoni kakezu, kakerunoni mirarenai mono no sekai” (Un mondo di cose che puoi leggere ma non puoi scrivere, disegnare ma non vedere), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 155-166.

中田 健太郎、『読めるのに書けず、描けるのに見られないものの世界』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 155-166.

OZAWA, Nobuo, “Kaisetsu Sugiura Hinako ‘Gassō’ wo yomu” (Commento: leggere Gassō di Sugiura Hinako), in Sugiura Hinako, *Gassō*, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1987 (2015), pp. 192-197.

小沢 信男、『解説 杉浦日向子【合葬】を読む』、杉浦 日向子、「合葬」、筑摩書房、東京、1987 (2015) 、 pp. 192-197.

SATŌ, Yumio, “Hakanai sagashi” (Ricerca effimera), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 97-102.

佐藤 弓生、『ハカナイサガシ』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 97-102.

SUGIURA, Hinako, *Ehimosesu*, Futabasha, Tōkyō, 1983.

杉浦 日向子、「ゑひもせず」、双葉社、東京、1983.

— *Higashi no Eden* (Il paradiso dell’Est), Seirindō, Tōkyō, 1989.

「東のエデン」、青林堂、東京、1989.

— *Hyakumonogatari* (Cento storie), Shinchōsha, Tōkyō, 1995.

「百物語」、新潮社、東京、1995.

— *Sarusuberi (ue)* (Miss Hokusai volume primo), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1996.

「百日紅」(上)、筑摩書房、東京、1996.

— *Sarusuberi (shita)* (Miss Hokusai volume secondo), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1996.

「百日紅」(下)、筑摩書房、東京、1996.

— *Tondemonee yarō* (Che razza di tipo!), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1995 (1998).

「とんでもねえ野郎」、筑摩書房、東京、1995 (1998) .

— *Futatsu makura* (Due cuscini), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1997 (2005).

「二つ枕」、筑摩書房、東京、1997 (2005).

— *Fūryū edo suzume* (I passeri eleganti di Edo), Shinchōsha, Tōkyō, 1987 (2008).

「風流江戸雀」、新潮社、東京、1987 (2008).

— *Gassō* (Sepoltura di gruppo), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1987 (2015).

「合葬」、筑摩書房、東京、1987 (2015).

— *Nipponia nippon* (Nipponia nippon), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1991 (2015).

「ニッポニア・ニッポン」、筑摩書房、東京、1991 (2015).

— *Daiedo kankō* (Visita turistica nella grande Edo), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1994.

「大江戸観光」、筑摩書房、東京、1994.

- *Edoe yōkoso* (Benvenuti a Edo), Chikuma Shobō, Tōkyō, 1989 (2001).
「江戸へようこそ」、筑摩書房、東京、1989 (2001).
- *Edo arukichō* (Libro sulle passeggiate a Edo), Shinchōsha, Tōkyō, 1989 (1998).
「江戸アルキ帖」、新潮社、東京、1989 (1998).
- (a cura di), *Oedo de gozaru* (Ecco Edo), Shinchōsha, Tōkyō, 2006.
編、「お江戸でござる」、新潮社、東京、2006.
- con KUSUMI, Masayuki, “Furoku taidan” (Conversazione in appendice), in Sugiura Hinako, *Tondemonee yarō*, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1995 (1998), pp. 185-204.
と久住 昌之、『付録対談』、杉浦 日向子、「とんでもねえ野郎」、筑摩書房、東京、1995 (1998)、pp. 185-204.
- con NAKAZAWA, Shin’ichi, “Kaidan toshi, Edo” (Edo, la città delle storie di fantasmi), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 49-67.
と中沢 新一、『怪談都市、江戸』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 49-67.
- “*Kira kuyō shitagaki bājon*” (Servizio funebre per Kira: bozza), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 211-242.
「吉良供養」下書きバージョン、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 211-242.
- “Nagaisan, Nagaisan” (Signor Nagai, Signor Nagai), in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, pp. 196-197.
『長井さん、長井さん』、河出書房新社編集部、「杉浦日向子 増補新版: 生誕 60周年 江戸から戻ってきた人」、東京、2018、pp. 196-197.
- “Edobunka no ushiro tate” (La spina dorsale della cultura di Edo), in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, pp. 54-58.
『江戸文化の後ろ盾』、河出書房新社編集部、「杉浦日向子 増補新版: 生誕 60周年 江戸から戻ってきた人」、東京、2018、pp. 54-58.
- “Edokara gendaiwo miru” (Guardare il presente dal periodo Edo), in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, pp. 70-86.

『江戸から現代を見る』、河出書房新社編集部、「杉浦日向子 増補新版: 生誕 60周年 江戸から戻ってきた人」、東京、2018、pp. 70-86.

— “Edo ‘fūryū’ emaki” (Emaki eleganti di Edo), in dipartimento editoriale di Kawade Shobō Shinsha (a cura di), *Sugiura Hinako sōbo shinpan: seitan 60 shūnen edokara modottekita hito*, Tōkyō, 2018, pp. 212-215.

『江戸【風流】絵巻』、河出書房新社編集部、「杉浦日向子 増補新版: 生誕 60周年 江戸から戻ってきた人」、東京、2018、pp. 212-215.

SUZUKI, Masaya, “Imōto Junko” (Mia sorella minore Junko), *Eureka*, sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 24-27.

鈴木 雅也『妹 順子』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 24-27.

TAKAHASHI, Akihiko, “Machimusume no Edo” (Edo per una ragazza di città), *Eureka* sōtokushū Sugiura Hinako, Seidosha, Tōkyō, 2008, pp. 131-143.

高橋 明彦、『町娘の江戸』、「ユリイカ」、総特集・杉浦日向子、青土社、東京、2008、pp. 131-143.

TAMAMURA, Toyō, “Kaisetsu” (Commento), in Sugiura Hinako, *Fūryū edo suzume*, Shinchōsha, Tōkyō, 1987 (2008), pp. 197-201.

玉村 豊男、『解説』、杉浦 日向子、「風流江戸雀」、新潮社、東京、1987 (2008)、pp. 197-201.

Sitografia

Bungeishunjū Manga Award, “Archivio vincitori”.

http://www.ztv.ne.jp/keiko/comic_lab/prize/bungei_shunju_mangasho.html

Jaqueline Berndt, “Mangaesque”, in Jason G. Karlin, Patrick W. Galbraith and Shunsuke Nozawa (a cura di), *Japanese Media and Popular Culture: An Open-Access Digital Initiative of the University of Tokyo*, 2020.

<https://jmpc-utokyo.com/keyword/mangaesque/>

Milton Griep, “Another Big Growth Year for Manga in 2020”, *ICv2*, 2021.

<https://icv2.com/articles/news/view/47712/another-big-growth-year-manga-2020>

Crystalyn Hodgkins, “Manga Market in Japan Hits Record 612.6 Billion Yen in 2020”, *Anime News Network*, 2021.

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-02-26/manga-market-in-japan-hits-record-612.6-billion-yen-in-2020/.169987>

Katsushika Hokusai, *Hokusai Manga*, pubblicato da Takano Tōshirō, Vol.3, p. 14.

https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/851648?itemId=info%3Andljp%2Fpid%2F851648&_lang=ja

Katsushika Hokusai, *Hokusai Manga*, Vol. 10, p. 22.

<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/851655>

Mangaka Association, “Archivio vincitori”.

<https://nihonmangakakyokai.or.jp/about/about07>

Matsuda Tetsuo, “Arrivederci Sugiura Hinako”.

<https://www.chikumashobo.co.jp/top/050803/index.html>

Natsume Fusanosuke, “The Functions of Panels (*koma*) in Manga: an essay by Natsume Fusanosuke”, *ejcjs*, trad. di Joh Holt e Teppei Fukuda, Vol. 21, No. 2.

http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol21/iss2/holt_fukuda.html

NHK, “Comedy: Oedo de gozaru”

<https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=entertainment011>

David Padovani, Marco D’Angelo, “La gabbia bonelliana, questa sconosciuta”, *Lo Spazio Bianco*.

<https://www.lospaziobianco.it/gabbia-bonelliana-sconosciuta-parte/>

Pulverer Collection, “Ehon hyaku monogatari”

<https://pulverer.si.edu/node/972/title/1>

Shiryōkan nōto, “Storia di Sugiura Hinako”.

https://www.kcf.or.jp/cms/files/pdf/original/10777_%E8%B3%87%E6%96%99%E9%A4%A8%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%88130%E5%8F%B7_%E6%9D%89%E6%B5%A6%E2%91%A0.pdf

Takekuma Kentarō, “Necrologio: la scomparsa di Sugiura Hinako”, *Takekumamemo*.

http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2005/07/post_86f5.html

Gianmaria Tammaro, “I manga sfidano la narrativa: con Twitch, streaming e librerie scalano le classifiche”, *La Stampa*, 2021.

<https://www.lastampa.it/topnews/tempi-moderni/2021/04/19/news/i-manga-sfidano-text-e-topolino-sono-i-fumetti-piu-amati-e-venduti-in-italia-dopo-quelli-storici-1.40171549>

Indice delle illustrazioni

Fig. 1, *Chōjū jinbutsu giga*, Kosanji, “Chojujinbutsugiga”.

<https://kosanji.com/chojujinbutsugiga/>

Fig. 2, *Matsui Tamijiro combatte un serpente gigante con una spada*, Utagawa Kuniyoshi, serie Suikoden, British Museum.

https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_2008-3037-21204

Fig. 3, “Sodemogisama”, in Sugiura Hinako, *Ehimosesu*, Futabasha, Tōkyō, 1983, p. 27.

Fig. 4, “Yukino”, in Sugiura Hinako, *Futatsu makura*, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1997 (2005), p. 99.

Fig. 5, “Yakusoku”, in Sugiura Hinako, *Ehimosesu*, Futabasha, Tōkyō, 1983, p. 133.

Fig. 6, *Tre donne che suonano strumenti musicali*, Katsushika Ōi, Museum of Fine Arts Boston.

<https://collections.mfa.org/objects/26487?image=3>

Fig. 7, *Disegno di Hokusai e Ōi*, Tsuyuki Kōshō, National Diet Library.

<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1286947>

Fig. 8, *Sarusuberi*, Sugiura Hinako, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1996, p. 106.

Fig. 9, *Sarusuberi*, Sugiura Hinako, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1996, p. 82.

Fig. 10, “Tsūgen muro no mume”, in Sugiura Hinako, *Ehimosesu*, Futabasha, Tōkyō, 1983, p. 148.

Fig. 11, “Kira kuyō”, in Sugiura Hinako, *Ehimosesu*, Futabasha, Tōkyō, 1983, p. 232.

Fig. 12, *Fūryū edo suzume*, Sugiura Hinako, Shinchōsha, Tōkyō, 1987 (2008), p. 33.

Fig. 13, *Gassō*, Sugiura Hinako, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1987 (2015), p. 75.

Fig. 14, *Tondemonee yarō*, Sugiura Hinako, Chikuma Shobō, Tōkyō, 1995 (1998), p. 86.

Fig. 15, *Edoumare uwaki no kabayaki*, Santō Kyōden, National Diet Library.

<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1072450>

Fig. 16, “Hanageshiki kitsune kōdan”, in Sugiura Hinako, *Ehimosesu*, Futabasha, Tōkyō, 1983, pp. 184-185.

Fig. 17, *Hyakumonogatari*, Sugiura Hinako, Shinchōsha, Tōkyō, 1995, p. 74.