



MIMESIS / ETEROTOPIE

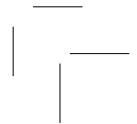
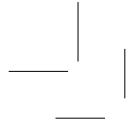
N. 864

Collana diretta da Salvo Vaccaro e Pierre Dalla Vigna

COMITATO SCIENTIFICO

Pierandrea Amato (*Università degli Studi di Messina*), Stefano G. Azzarà (*Università di Urbino*), José Luis Villacañas Berlanga (*Universidad Complutense de Madrid*), Oriana Binik (*Università degli Studi Milano Bicocca*), Pierre Dalla Vigna (*Università degli Studi "Insubria", Varese*), Giuseppe Di Giacomo (*Sapienza Università di Roma*), Raffaele Federici (*Università degli Studi di Perugia*), Maurizio Guerri (*Accademia di Belle Arti di Brera*), Micaela Latini (*Università degli Studi "Insubria", Varese*), Luca Marchetti (*Sapienza Università di Roma*), Valentina Tirloni (*Université Nice Sophia Antipolis*), Salvo Vaccaro (*Università degli Studi di Palermo*), Jean-Jacques Wunenburger (*Université Jean-Moulin Lyon 3*)







NIPPOP: 10 ANNI DI CULTURA POP GIAPPONESE IN ITALIA

a cura di



Paola Scrolavezza, Gino Scatasta, Anna Specchio





 **MIMESIS**






Il volume è stato finanziato dal Dipartimento di Lingue, Letterature
e Culture Moderne - LILEC, dell'Università di Bologna.



MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Eterotopie*, n. 864
Isbn: 9788857567358

© 2023 – MIM EDIZIONI SRL
Piazza Don Enrico Mapelli, 75
20099 Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 02 21100089



INDICE

| | |
|--|-----|
| DEDICA A STEFANO CARRER | 9 |
| <i>Paola Scrolavezza, Gino Scatasta, Anna Specchio</i> | |
| INTRODUZIONE | 11 |
| LA BELVA NELL'OMBRA | |
| <i>Ian Condry</i> | |
| LA LEZIONE DEI FAN A UN PROFESSORE | 21 |
| <i>Gino Scatasta</i> | |
| UNA STRADA VERSO IL GIAPPONE: BEARDSLEY E IL GROTTESCO | 29 |
| <i>Giacomo Calorio</i> | |
| J-HORROR UNDEAD: CHE NE È (STATO?) DELL'HORROR MADE IN JAPAN | 43 |
| <i>Massimo Soumaré</i> | |
| I VAMPIRI IN LETTERATURA, MANGA E ANIME GIAPPONESI | 65 |
| <i>Gianluca Di Fratta</i> | |
| WEIRD ANIME. ELEMENTI DI LETTERATURA GOTICA E DEL SOVRANNATURALE NEL CINEMA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE DI FANTASCIENZA | 91 |
| <i>Hasegawa Junko</i> | |
| LA LINGUA DEI PESCI | 107 |



Marco Zappa

TRA GUERRE DI SPIRITI E SPIRITI DELLA GUERRA. I RACCONTI
DI MIZUKI SHIGERU 153

QUEER JAPAN

Paola Scrolavezza

YOSHIYA NOBUKO, IL *DŌSEIAI* E L'EMERGERE
DELLA CULTURA *SHŌJO* NEL GIAPPONE FRA IL MEIJI E IL TAISHŌ 173

Tagame Gengoroh

INTERVISTA 189

Marta Fanasca

L'ATTACCO DEI GIGANTI TRA *QUEER THEORY*
E NUOVE DEFINIZIONI FUORI DAGLI STEREOTIPI 199



Fabrizio Modina

GOD SAVE THE QUEER. *CROSSDRESSING* E *QUEER STYLE*
FRA POP, MODA, CINEMA E ANIMAZIONE 223



Uchida Shungicu

LA EX RAGAZZA 241

Alberto Sebastiani

HATE SPEECH OMOFOBO ONLINE. I COMMENTI AL VIDEOGAME
PRIDERUN SU MULTIPLAYER.IT 257

Sakurai Ami

BRUCIARE FARFALLE 287

Susanna Scrivo

NIJI: L'ARCOBALENO DAL GIAPPONE 293

Giampiero Raganelli

L'IMPERO DELLE ROSE 303



#FOODPOP

Anna Specchio

FOOD&PORN.

DECLINAZIONI DI SESSO E CIBO IN *FUKIGEN NA KAJITSU*,
L'ULTIMO VOLO PER TOKYO E *BISHOKU KURABU* DI HAYASHI MARIKO 325

Stefania Viti

IL RACCONTO GASTRONOMICO

COME RACCONTO CULTURALE E SOCIALE 353

Stefano Carrer

IL CIBO COME METAFORA DELLA NUOVA APERTURA
DEL GIAPPONE AL MONDO

373

Pio D'Emilia

INTERVISTA

393

Maruyama Akira

COME GUSTARE AL MEGLIO LE PUBBLICITÀ GIAPPONESI

403

Tsuchiya Junji

ARMONIOSA DIVERSITÀ: LO SPIRITO TRADIZIONALE
DELL'ALIMENTAZIONE SOSTENIBILE IN GIAPPONE

435

Paolo Villani

ESORDI DEL CIBO NELLE LETTERE GIAPPONESI.
LE ATTESTAZIONI NEL *KOJIKI*

449

Luca Bruno

MANGIARE AD AKIHABARA: IL SAPORE DEL *MOE*

455

Paolo La Marca

RYŌRI MANGA E DINTORNI. SULLE RAPPRESENTAZIONI
DEL CIBO NEL FUMETTO GIAPPONESE

479

Est Em

BUON APPETITO

493

Marco Benoît Carbone

‘AH, SPAGHETTI...’ L’IMMAGINARIO DELLA PASTA
NEL FRANCHISE DI SUPER MARIO

497

Otto Gabos

SPINACI, SALSAPARIGLIA E PANINI. INDAGINE SUL CIBO NEL FUMETTO 521

PROFILI DEGLI AUTORI

539

RINGRAZIAMENTI

553



MARCO ZAPPA

TRA GUERRE DI SPIRITI E SPIRITI
DELLA GUERRA. I RACCONTI
DI MIZUKI SHIGERU

Mizuki Shigeru (1922-2015) è considerato tra i maestri del manga nel dopoguerra e tra i più importanti intellettuali del suo tempo. Oltre al valore artistico, la sua opera merita di essere conosciuta da un punto di vista antropologico e storiografico.

Due sono le linee portanti della poetica di Mizuki: da un lato, il rapporto con il folklore locale giapponese e in particolare con le storie di spiriti e fantasmi tramandate nelle zone rurali del paese-arcipelago; dall'altra, la testimonianza della Guerra del Pacifico, vissuta da soldato in prima linea in Papua Nuova Guinea¹. Numerosi scritti e memorie dello stesso autore e biografie chiariscono fonti di ispirazione e aspetti della vita personale di Mizuki². Come verrà discusso nei paragrafi successivi, gli aspetti personali sono infatti assai rilevanti per l'analisi delle opere del *mangaka* scomparso nel 2015.

A dispetto della sua fama di autore di manga tra i più prolifici e conosciuti all'estero, pochi sono gli studi che affrontano in modo scientifico la sua produzione. Obiettivo di questo contributo è fornire un'interpretazione organica dell'opera di Mizuki ponendo l'attenzione soprattutto sulle storie di guerra pubblicate dal *mangaka* a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta.

Prima di entrare nel merito della discussione e procedere con l'analisi di tre storie, è opportuno fornire alcuni elementi che chiariscano le tappe fondamentali della carriera di Mizuki.

1 F.L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley (CA) 2014; N. Adachi, *Yōkai to aruku: dokyumento-Mizuki Shigeru*, Shinchōsha, Tōkyō 2010.

2 Soprattutto N. Adachi, *op. cit.*



La riscoperta del folklore

La prima linea poetica è indubbiamente quella che ha contribuito in misura maggiore a rendere celebre l'artista in tutto il mondo. A partire dagli anni Novanta, anche in seguito a un rinnovato interesse per il sovrannaturale in patria, l'opera di Mizuki varca i confini del paese-arcipelago. Compagnono, in edizione limitata, le prime traduzioni in inglese di alcune sue storie: si tratta di lavori legati al folklore come *Kappa* e *Yamata no Orochi* (La leggenda del drago Orochi) o al contatto tra mondo reale e soprannaturale come *Marui wa no sekai* (Il mondo ad anello)³. Pochi decenni più tardi, l'interesse globale per gli *yōkai* verrà definitivamente sancito dall'assegnazione del premio di Angoulême, tra i più prestigiosi riconoscimenti internazionali per il fumetto, all'opera autobiografica *Nonnonbā to Ore*, quarant'anni dopo la sua prima edizione in Giappone del 1977.

Riscoprendo le storie di spiriti, mostri e fantasmi che hanno popolato l'immaginazione degli abitanti dell'arcipelago giapponese fin dall'antichità, Mizuki è riuscito a "ricreare" temi del folklore locale adattandoli alla sensibilità dei suoi contemporanei del ventesimo e delle nuove generazioni nel secolo successivo⁴. In questa costante ricerca, egli ha tratto ispirazione dalle storie sentite fino ai sette anni dalla cosiddetta "zia" Nonnon, una donna di Sakaiminato⁵, la cittadina dove il creatore di Kitarō ha vissuto la propria infanzia e adolescenza, e dai cataloghi di epoca Edo dipinti da Toriyama Sekien.

L'influenza maggiore, stando a quanto dichiarato da Mizuki nei suoi scritti, è certamente "zia" Nonnon. Come tante donne delle aree rurali del Giappone della sua generazione, ella conosceva "racconti di fantasmi e storie misteriose di ogni genere"⁶. È da lei, infatti, donna dall'autorevolezza premoderna, che l'autore dichiara di aver ereditato le sue facoltà di intermediario tra il mondo reale e il mondo invisibile degli spiriti.

3 F.L. Schodt, *op. cit.*, p. 181.

4 Si veda M.D. Foster, *The Otherworlds of Mizuki Shigeru*, in "Mechademia", vol. III, n. 1, 2008, p. 8.

5 Probabilmente una collaboratrice domestica della famiglia dell'artista quando questa risiedeva nella cittadina della prefettura di Tottori, nel Giappone centro-occidentale.

6 M.D. Foster, *op. cit.*, p. 18.

Dietro all'incurabile nostalgia per la propria infanzia che anima le storie di finzione di Mizuki, si cela però un intento che potrebbe essere definito politico. L'autore opera cioè una critica nei confronti della *turbo-modernizzazione* del suo paese⁷ all'indomani della fine della Seconda guerra mondiale e al conseguente distacco da una certa visione del mondo più genuina e percepita come "tradizionale"⁸.

Destreggiandosi su più media (manga, *anime*, *graphic novels*, enciclopedie illustrate, memorie, film e serie TV e così via) in cinque decenni di attività artistica, Mizuki è riuscito a costruire una propria persona pubblica slegata dal mero ruolo di disegnatore di fumetti. A partire dagli anni Ottanta, Mizuki ha ottenuto un riconoscimento pubblico di ricercatore di "cose soprannaturali" fondato, di fatto, su di un autocertificato accesso privilegiato al mondo degli spiriti. Il suo impegno e il suo successo gli hanno comunque permesso di far uscire gli *yōkai* da una dimensione provinciale creandone una nazionale⁹.

Un tale sforzo ha fatto conoscere Mizuki come "creatore" (o ri-creatore) di storie appartenenti ad una dimensione intima radicata nel Giappone rurale anche al di fuori dei confini del paese-arcipelago. Tuttavia, esso ha, per certi aspetti, oscurato la portata del suo lavoro di narratore di storie non di finzione, più strettamente legate alla realtà e, in particolare, al vissuto quotidiano dei soldati giapponesi al fronte durante il secondo conflitto mondiale.

Dopo il suo rientro in patria nel 1946, Mizuki sfruttò dapprima le sue capacità di disegno con i *kamishibai*, una forma di teatro itinerante in cui i narratori mostravano al pubblico tavole dipinte per sottolineare alcune parti del testo narrato, avvicinandosi poi al nascente mondo del *manga*. Diede così vita al suo primo fumetto,

7 Si veda S. Suzuki, *Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's Yōkai and War Manga*, in "Image & Narrative", vol. XII, n. 1, 2011.

8 Parlando del suo interesse per il mondo degli *yōkai*, Mizuki sottolineava il contrasto tra la mentalità di oggi e quella invece di un passato a cui lui stesso sentiva di appartenere. "Quando rifletto sul fatto che qualcuno in passato ha rappresentato in questo modo presenze invisibili – spiegava l'autore in una delle sue ultime interviste – mi ci sento più vicino [...] al giorno d'oggi quasi tutti sono insensibili [a queste presenze] e perciò dichiarano tranquillamente che gli *yōkai* sono solo un'invenzione [...]. Ciò accade perché oggi abbiamo la luce artificiale. E al chiarore della luce artificiale, gli spiriti spariscono". PEN Henshūbu (a cura di), *Mizuki Shigeru Dai Kenkyū. Yōkai -manga totonomi ikita kisai*, vol. 28, CCC Mediahouse, Tōkyō 2019, pp. 29-30.

9 M.D. Foster, *op. cit.*, p. 24.

Rocket Man, e ad altre storie serializzate per volumi a noleggio (*kashihon*). A vignette umoristiche e storie legate al folklore, Mizuki alterna storie di guerra (*senki*)¹⁰. Nel suo periodo di attività come autore di *kashihon*, Mizuki arrivò a curare una rivista che raccoglieva storie di guerra, ma dato il suo scarso successo di vendite, la chiuse poco tempo dopo. Probabilmente, il problema stava nel tenore dei racconti proposti da Mizuki, che della guerra aveva memorie tutt'altro che eroiche o di vittoria¹¹.

La guerra come disumanizzazione

Proprio la sconfitta e l'antieroisimo diventeranno però la cifra stilistica delle successive storie di guerra di Mizuki. Le reclute rappresentate nelle vignette dell'autore di Sakaiminato sono infatti disumanizzate, i loro compiti, dall'approvvigionamento di cibo e materiali da costruzione alle ronde notturne, descritti nel loro crudo realismo e nel loro carico di abiezione. Inoltre, molti episodi vengono inseriti in un ambiente naturale ipertrofico e spesso ostile, sottolineando ulteriormente la piccolezza dell'essere umano e la vacuità della sua esistenza rispetto a ciò che lo circonda.

A partire dalla fine degli anni Sessanta, a ormai vent'anni dalla fine della guerra, la seconda linea narrativa dell'autore sviluppa una sua certa autonomia. Da una parte, Mizuki si dedica alla compilazione di una storia a fumetti dedicata alla figura di Adolf Hitler (1971). Dall'altra, l'autore inizia a rielaborare le proprie esperienze in lavori in parte autobiografici e in parte ispirati a racconti sentiti da altri soldati durante la degenza presso l'ospedale per veterani di Aibo, Kanagawa¹². In questi anni Mizuki, ormai *mangaka* di successo, compie ripetuti viaggi verso l'isola della Nuova Britannia, in Papua Nuova Guinea, luogo dove aveva trascorso il proprio servizio militare.

10 R. Matsumura, *Mizuki Shigeru 'Kashihon ban Kitarō' no sekai-kan: 'tosh' to 'takai' no renzokusei*, in "Nihon Bungaku", vol. LIV, n. 11, 2005, p. 58.

11 K. Tokoi, Mizuki Shigeru – "Mizuki Shigeru no Rabauru Senki" o yomu, in I. Todaka "Senki" de yomitoku ano sensō no shinjitsu: Nihonjin ga wasurete wa ikenai Taiheiyō sensō no kiroku, E-Book, SB Shinsho, Tōkyō 2015, p. 35.

12 H. Ozaki, *Afterword*, in S. Mizuki, *Showa: A History of Japan, 1926–1939*, Drawn and Quarterly, Montréal 2016, pp. 517-518.

Al di là del pacifismo che permea le sue storie, non è facile però tracciare un profilo ideologico di Mizuki. Sarebbe infatti un errore annoverare il creatore di Kitarō e Akuma-kun tra i pensatori progressisti radicali degli anni Sessanta-Settanta¹³. Ben lungi dal proporre una critica del sistema politico imperiale *tout court*, il creatore di Kitarō giustifica l'esistenza dell'istituzione imperiale sulla base del discorso legato alla tradizione millenaria e di un'inclinazione "culturale" dei giapponesi a propendere per un ordinamento socio-politico fondato sull'idea di un padre-padrone (*mushi*). Ne critica tuttavia i tratti dispotici in tempo di guerra, accentuati, in particolare, dal disprezzo per la vita umana mostrato da gerarchi e ufficiali dell'esercito imperiale: "When I went to the front lines in the South Pacific, I was beaten half to death for dropping the 'rifle gifted by his highness'"¹⁴.

Il fronte di guerra diventa, anche nella rappresentazione di Mizuki, un luogo dove vige uno "stato d'eccezione" permanente che permette alla politica di entrare nella "vita nuda" dell'individuo, riducendo così l'uomo a mera presenza "sacrificabile". La sua vita è così spogliata di ogni diritto e dunque l'istigazione al suicidio, sanzionata nel Codice penale del 1907¹⁵, non è qui un reato punibile¹⁶.

Come ben rappresentato dall'adattamento televisivo del 2007 dei suoi "Diari di Rabaul" (*Rabauru Senki*) pubblicati nel 1973, in seguito a queste esperienze, che, tra l'altro, lo avvicinano alla "semplicità" e frugalità delle popolazioni locali, l'autore viene travolto dal peso del dovere della trasmissione della memoria dei commilitoni scomparsi. Per lui diventa quasi un imperativo morale: per oltre trent'anni, infatti, la spinta a narrare delle atrocità della guerra era stata repressa o solo parzialmente sublimata in storie d'invenzione. In uno scritto del 2007, Mizuki ammetterà di aver iniziato a narrare della propria esperienza bellica dopo aver visto troppi commilitoni morire: "Even

13 Si pensi ad esempio agli esponenti della cosiddetta generazione *yakeato* (rovine in fiamme) come Oda Makoto. Si veda R. Rosenbaum e Y. Claremont (a cura di), *Legacies of the Asia-Pacific War: The Yakeato Generation*, Routledge, New York 2011.

14 M. Penney, *War and Japan: The Non-Fiction Manga of Mizuki Shigeru*, in "The Asia-Pacific Journal: Japan Focus", vol. VI, n. 9, 2008, p. 2.

15 Penal Code of Japan, Art. 202.

16 Si veda G. Agamben, *Homo Sacer: il potere sovrano e la nuda vita*, Einaudi, Torino 1995.

now, I sometimes catch a glimpse of the shades of dead friends standing at my bedside [...]. When I think of those who, now without voice, died pitifully in war, I am overcome with anger”¹⁷.

Nel passo citato, emerge chiaro l’aspetto sovranaturale della memoria di Mizuki: gli amici e commilitoni morti gli appaiono come ombre e il desiderio di placare le loro anime ormai senza voce lo riempie di rabbia. D’altra parte, in questa rabbia sta proprio l’origine della sua ispirazione artistica.

Schodt tende a collocare le cronache belliche in una dimensione letteraria separata rispetto alle storie dedicate agli *yōkai*¹⁸. Tuttavia, secondo altri, questa seconda, ma non meno importante, linea poetica, va analizzata in continuità con la prima proprio perché nella sua violenza e nel suo atteggiamento antieroico illustra molto bene il carattere repressivo e di esclusione della società giapponese moderna e post-moderna¹⁹. Il *trait d’union* tra le due dimensioni dell’autore si trova proprio nella critica alla società giapponese contemporanea e in particolare nella rappresentazione di tutto quanto è stato escluso a partire dall’inizio della modernità (il folklore delle aree rurali) e nella costruzione di un’identità nazionale nel dopoguerra (la violenza e la disumanizzazione perpetrata e al contempo subita dai soldati impegnati sui fronti di guerra durante l’aggressione giapponese all’Asia tra gli anni Trenta e Quaranta del secolo scorso).

Una storia “ironica” della contemporaneità

Secondo Rosenbaum, nell’opera di Mizuki il racconto autobiografico assume una funzione ironica e dissacratrice rispetto alle istituzioni e alle convenzioni sociali della contemporaneità dell’autore (cioè l’epoca Shōwa dalla seconda metà degli anni Venti alla vigilia dei Novanta)²⁰. Oltre alle storie brevi e alle sue memorie a fumetti, questa tendenza emerge chiaramente nell’*opus magnum* di Mizuki,

17 M. Penney, *op. cit.*, p. 4.

18 F.L. Schodt, *Introduction*, in S. Mizuki, *op. cit.*

19 S. Suzuki, *op. cit.*, p. 242.

20 Si vedano Ivi, p. 237; R. Rosenbaum, *The Gekiga Tradition: Towards a Graphic Rendition of History*, in R. Iadonisi (a cura di), *Graphic History: Essays on Graphic Novels and/as History*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle Upon Tyne 2012, p. 279.

Comikku Shōwa-shi (La storia Shōwa a fumetti). In quest'opera, attraverso il medium del fumetto egli "destabilizza" non solo il periodo in sé, ma la stessa idea di scrivere una storia "seria", operando una riflessione profonda sul ruolo dello storico e sul suo posizionamento rispetto a una certa "narrazione" pubblica. In altre parole,

Reconceptualizes history from the perspective of the common folk, who bore the brunt of the ideology of military imperialism and emperor²¹.

In questo modo, la testimonianza personale di Mizuki viene estesa a una dimensione collettiva, ancora una volta quella degli esclusi e delle categorie sociali emarginate²².

Emerge così una stretta continuità tra i due indirizzi creativi di Mizuki la cui opera sembra assumere una funzione di riscatto dei reietti della modernità e della contemporaneità: gli spiriti e i fantasmi delle storie delle nonne (che, tra l'altro, avevano un preciso fine morale ed educativo) e, quindi, in senso lato, dell'anima rurale del Giappone, e le anime dei soldati "dimenticati" nelle zone più remote del teatro del Pacifico. Tale continuità emerge in alcuni lavori prodotti da Mizuki tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta e che verranno presentati di seguito.

Le storie selezionate rivelano dunque un'evoluzione nella poetica dell'autore e nell'integrazione tra elementi d'invenzione e autobiografici: inizialmente i secondi, in particolare per quanto riguarda le ambientazioni e gli scenari che fanno da sfondo alle storie, vengono inseriti in trame di finzione che seguono la linea creativa del folklore e delle storie *yōkai*; gradualmente, in particolare in coincidenza della presa di coscienza da parte di Mizuki della potenza narrativa del materiale autobiografico legato all'esperienza di guerra sul fronte del Pacifico meridionale, gli elementi folkloristici vengono inseriti in trame realistiche. I primi elementi autobiografici e realistici emergono infatti nelle storie di invenzione. Allo stesso tempo,

21 R. Rosenbaum e Y. Claremont (a cura di), *op. cit.*, p. 138.

22 A questo si aggiunga che Mizuki stesso nell'immediato dopoguerra vivrà in condizioni economiche precarie e con una disabilità dovuta alla perdita del braccio sinistro. L'autore entrò a far parte di un gruppo di veterani disabili e partecipò ad almeno due manifestazioni per richiedere indennizzi al governo giapponese. Si vedano S. Suzuki, *op. cit.*, p. 240 e N. Adachi, *op. cit.*

elementi surreali e legati alla dimensione folkloristica si legano alle storie ispirate a fatti storici e alla biografia dell'autore.

Nel primo caso, l'episodio *Yōkai dai sensō* (La grande guerra degli *yōkai*) del 1966, l'autore di Kitarō mette in scena una guerra (evento afferente alla sfera dell'umano e del reale) che ha per protagonisti gli *yōkai* (appartenenti alla sfera del folklore e del soprannaturale). Nel secondo caso, invece, la storia breve *Yūrei kanchō* del 1967, Mizuki descrive un episodio della guerra del Pacifico caricandolo di un significato folkloristico (immaginando un tratto di mare "infestato" dallo spirito di un ammiraglio caduto durante una battaglia navale con la marina statunitense). Nel terzo e ultimo caso rappresentativo della congiuntura tra memoria reale e soprannaturale, la storia breve *Nami no oto* del 1974, Mizuki affida il racconto delle memorie di guerra al teschio di un soldato caduto in battaglia che, animato da una forza soprannaturale, parla della sua esperienza²³ al fronte con dei turisti giapponesi in visita in un'isola del Pacifico meridionale molto simile alla Nuova Britannia, dove Mizuki stesso prestò servizio.

Yōkai dai sensō (*La grande guerra degli yōkai*)

Il tema della guerra compare in uno dei primi lavori di Mizuki, *Akuma-kun*, un bambino-demone deciso a creare un mondo senza conflitti e malattie addomesticando il potere dei demoni che lo abitano; oppure nello stesso Kitarō, in particolare nell'episodio dedicato alla grande guerra tra *yōkai* "occidentali" e giapponesi.

In questo episodio²⁴, forse per la prima volta dopo i *senki* del periodo di attività nei *kashihon*, Mizuki sfrutta appieno la forza espressiva del medium del fumetto per parlare di guerra. Pur utilizzando dei personaggi immaginari come protagonisti della sua storia, cioè i curiosi abitanti del mondo degli *yōkai*, Mizuki carica le sue vignette di sentimenti e condizioni tipicamente umani. Ciò gli permette di descrivere in modo forse ancor più efficace che nelle sue memorie

23 S. Suzuki, *op. cit.*, p. 240.

24 Si vedano S. Mizuki, *Gegege no Kitarō Yōkai dai sensō*, Chūōkōronsha, Tōkyō 2007; Id., *Le spaventose avventure di Kitaro*, BD Edizioni, Milano 2018, pp. 73–124.

l'assurda violenza del conflitto, l'imprevedibilità dell'animo umano e, soprattutto, l'impossibilità dell'allegria, anche nella vittoria.

L'autore mette qui in scena uno scontro epocale, che si svolge, nell'indifferenza degli abitanti del mondo reale, in un'isola a sud dell'arcipelago giapponese, poco lontano da Okinawa²⁵. Il nome è Kikaigashima. Qui gli *yōkai* arrivati da occidente vogliono gettare le basi della loro nazione.

A livello narrativo, questo episodio ha diversi punti in comune con altri *shōnen manga*. La sua struttura narrativa è articolata in cinque momenti: *chiamata all'avventura; rifiuto alla chiamata; superamento del limite; iniziazione e ritorno*²⁶. La prima fase corrisponde all'opportunità da cui si sviluppa la trama del racconto; la seconda, invece, riassume il momento di ripensamento che, facendo da contraltare al primo momento, conferisce alla trama un maggiore dinamismo; la terza prevede l'attraversamento di un confine, l'ingresso dell'eroe nell'ignoto; il quarto momento prevede il raggiungimento di un obiettivo, l'acquisizione di nuovi poteri o nuove conoscenze; il quinto, infine, il ritorno alla normalità.

Un giorno, Kitarō incontra un giovane abitante dell'isola arrivato in città a chiedere l'aiuto del "popolo del Giappone" che gli spiega la situazione tragica in cui versa la popolazione dell'isola, nascosta in una grotta in attesa dell'intervento liberatorio di qualcuno che allontani gli *yōkai* occidentali (*chiamata all'avventura*). Il padre, Medama-oyaji, cerca di dissuaderlo, spiegandogli che gli *yōkai* occidentali sono senza scrupoli (*rifiuto alla chiamata*).

Tuttavia, dopo avere discusso con il padre sul da farsi, Kitarō decide di pubblicare un annuncio sul giornale per chiamare a raccolta gli *yōkai* di tutto il Giappone. Dopo una serie di test ed esami, ne seleziona quattro: Konaki-jiji, Sunakake-baba, Ittan-momen e Nurikabe. Il gruppo parte alla volta dell'isola per andare a vedere la situazione di persona. Appena giunti al largo dell'isola infestata dagli *yōkai* stranieri, Kitarō e i suoi amici vengono attaccati dagli

25 Kikaigashima è un nome ricorrente nella tradizione folklorica giapponese. Il nome indicava infatti l'isola-carcere su cui in epoca Heian fu esiliato e annegato il monaco Shunkan, reo di aver complottato contro Taira no Kiyomori. Si veda Digital Daijisen, *Kikai ga shima to wa*, Kotobank, 2020.

26 A. Drummond-Mathews, *What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga*, in T. Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, New York 2010, p. 70.

yōkai occidentali e la zattera su cui stanno viaggiando naufraga su Kikaigashima. Le abilità e le conoscenze di Kitarō vengono annullate dopo il rapimento di Nezumi-otoko, che ipnotizzato si unirà alla schiera degli *yōkai* occidentali, e lo smarrimento del giacchetto magico (*chanchanko*) fatto di capelli di *yōkai* che conferisce superpoteri al protagonista. Questi parte alla ricerca del suo giacchetto, attraverso una foresta fitta che ricorda gli scenari della Nuova Britannia in cui Mizuki ambienterà le storie di guerra successive.

Nella foresta, Kitarō incontra gli abitanti terrorizzati dai mostri venuti dall'occidente che gli offrono momentaneamente un riparo. Qui però Kitarō viene sorpreso dal nemico e ingaggia un duello con Backbeard, capo degli *yōkai* occidentali dai poteri nettamente superiori a quelli del protagonista. Quest'ultimo viene sconfitto e rimane al suolo esanime (fase dell' "iniziazione"). Con Kitarō ormai inerme, è Medama-oyaji a prendere l'iniziativa. Il padre del protagonista riesce a recuperare il *chanchanko* del figlio, ma nel frattempo questi è stato attirato con l'inganno su una spiaggia. Kitarō viene ipnotizzato e finisce sotto il controllo psichico di Beard. Intanto, a bordo del *chanchanko*, che dopo essere stato involontariamente calpestato da Nezumi-otoko e la strega, riprende coscienza di sé e si trasforma in una sorta di aereo da guerra, Medama-oyaji riesce ad avvicinarsi a Beard senza cadere vittima del suo potere e con uno spillo infilza l'unico occhio del nemico, uccidendolo. L'incantesimo che teneva prigionieri tra gli altri Kitarō e Nezumi-otoko si infrange e gli *yōkai* occidentali vengono sconfitti. La vicenda si conclude con un grande incendio che scaccia gli *yōkai* occidentali dall'isola. Grazie quindi all'aiuto di un suo compagno di spedizione, il protagonista riesce ad avere la meglio e a ritornare a casa²⁷.

Agli abitanti dell'isola che lo ringraziano per averli liberati dall'esercito degli *yōkai* stranieri, Kitarō risponde, amaro, mentre si allontana con Nezumi-otoko su una zattera di fortuna, che non c'era bisogno di alcun ringraziamento, ammettendo che la battaglia è stata durissima.

La preparazione dell'avventura successiva è però segnata da questa esperienza: manca cioè un finale positivo. Alla fine del combattimento, Kitarō, l'eroe incompiuto perché incapace di sconfigge-

27 *Ibid.*

re senza un aiuto terzo la propria nemesis, è esausto e visibilmente sconvolto, iriconoscibile per la perdita dei capelli. L'aspetto di Kitarō viene scomposto, privato di quei caratteri (i capelli ad esempio) che nel loro essere dotati di poteri soprannaturali lo rendevano quasi umano. È lecito pensare che, nel finale di questo episodio, rappresentando una guerra in un altrove immaginario ma comunque contiguo al mondo reale, Mizuki abbia voluto richiamare i suoi lettori a una riflessione sulla guerra e sulla disumanizzazione che ne consegue, su entrambi i fronti, sia sui vinti, sia sui vincitori.

Yūrei kanchō (*Il capitano fantasma*)

Estate 1942²⁸. Sul fronte del Pacifico meridionale è in corso la campagna delle Isole Salomone. Il marinaio di seconda classe Takeda, partito dal Giappone, viene assegnato a un incrociatore dell'Ottava Flotta della marina imperiale giapponese, impegnata nelle acque del Pacifico meridionale contro la marina statunitense. Appena salito sulla nave, gli viene dato l'ordine di recarsi dal capitano del vascello. Sceso in coperta, in un corridoio scarsamente illuminato, il marinaio vede aggirarsi una figura sottile e silenziosa. Scalzo e con lunghi capelli disordinati, indossa una camicia a maniche corte e pantaloncini. Nella mano sinistra stringe una grande bottiglia di *nihonshu*.

In una prima sala, Takeda trova gli ufficiali di cabina che gli ripetono di recarsi immediatamente dal capitano. Questi, lo stesso individuo che il giovane marinaio aveva intravisto poco prima in camicia e pantaloncini, lo accoglie nel suo ufficio. I capelli lunghi gli coprono gli occhi apparentemente socchiusi. Accendendosi una sigaretta, il capitano racconta a Takeda di averlo fatto venire sulla sua nave per insegnargli che cosa siano la guerra e la vita. L'uomo si dichiara discendente di Miyamoto Musashi, considerato tra gli eroi del processo che portò alla Restaurazione Meiji del 1868, e rivela al marinaio di averlo voluto nel suo equipaggio per sdebitarsi nei confronti del padre di lui, morto in battaglia non prima di aver chiesto al comandante stesso di prendersi cura del figlio.

28 S. Mizuki, *Mizuki Shigeru manga dai zenshū*, 066, Kōdansha, Tōkyō 2013, pp. 11–60.

Subito dopo il breve colloquio tra Takeda e il capitano Miyamoto, la nave lascia il porto di Rabaul per trasportare rifornimenti a Guadalcanal. Dopo poche ore di navigazione, però, scattano le sirene d'emergenza. La nave ammiraglia della flotta è stata affondata da un raid aereo statunitense. L'attacco aereo preannuncia l'arrivo di una decina di navi da guerra che bloccano la rotta dell'Ottava Flotta. Il comando delle operazioni passa a Miyamoto. Di fronte alle manovre di accerchiamento nemiche, Miyamoto decide di sacrificare una nave della flotta, l'unica su cui non viene trasportato riso, e ordina il lancio di siluri contro le navi statunitensi. Una di queste viene affondata, le altre danneggiate. Senza completare la missione di rifornimento, Miyamoto rientra in porto a Rabaul. Dopo varie discussioni con i generali della fanteria di stanza a Rabaul, Miyamoto viene incaricato di portare in salvo una squadra di poche decine di militari rimasti sull'isola di Santa Isabela, nelle Isole Salomone. Per sfruttare l'effetto sorpresa sugli avversari l'operazione si svolge di notte. Le manovre giapponesi vengono però presto intercettate dalla marina statunitense che prima tenta un nuovo raid aereo e poi passa all'attacco con gli incrociatori. In una climax di tattica navale e scambi di cannonate tra i due schieramenti, Miyamoto assiste inerme alla decimazione della sua flotta. Con un ultimo colpo proveniente da un incrociatore pesante statunitense classe Baltimore, anche la nave ammiraglia su cui si trova il comandante viene affondata. Miyamoto sopravvive e in un estremo gesto di eroismo si lancia a bordo di un siluro contro l'incrociatore nemico che viene colpito e affondato. Grazie al sacrificio di Miyamoto, la mattina successiva Santa Isabela viene evacuata e con i soldati dell'esercito vengono portati via anche i sopravvissuti della battaglia notturna, tra cui il giovane Takeda.

Il marinaio nota come, nonostante siano passate poche ore, in mare non ci siano tracce dello scontro né del sacrificio del comandante Miyamoto. In altre parole, a Takeda viene affidata un'amara riflessione: il tanto osannato valore del sacrificio eroico del singolo viene, da un lato, relativizzato rispetto all'insensibilità e all'immutabilità della natura. In una delle pagine conclusive, il narratore spiega: "il sole sorge come se la notte precedente nulla fosse accaduto". Il marinaio di seconda classe Takeda riferisce inoltre che la "calma è tornata, in modo irreali".

Dal punto di vista di Mizuki, la vera vittoria di Miyamoto sembra non essere tanto nell'estremo sacrificio per favorire il ritorno a Rabaul dei soldati giapponesi (un sacrificio peraltro prevedibile fin dalle prime battute), quanto più nell'essere diventato uno spirito (*yūrei*) che infesta le coste dell'isola a largo della quale ha deciso di sacrificarsi.

Nami no oto (La voce del mare)

È in questa storia breve, forse più che altrove, che avviene la saldatura tra le due linee poetiche. La storia è ambientata in una non meglio precisata isola del Pacifico meridionale intorno alla metà degli anni Settanta. Due giovani turisti giapponesi camminano su una spiaggia. Uno dei due prende la parola e confessa di voler trovare un uomo come Onoda Hiroo, un sottufficiale dell'esercito imperiale giapponese divenuto noto negli anni Settanta per aver ignorato la notizia della resa nipponica dopo le due bombe atomiche di Hiroshima e Nagasaki e aver resistito per decenni nella giungla filippina, seminando il panico tra la popolazione locale.

A un certo punto i due viaggiatori incappano in un ostacolo sul loro cammino. È un teschio che appena percepito il contatto con il piede del turista inizia a parlare. Si presenta come un "teschio senza pace" (*Ukabarenai sharekōbe*), un'anima non pacificata dopo la morte. "Voi non conoscete la guerra", fa il teschio e il turista fan di Onoda riconosce in queste parole le stesse del suo idolo. Il teschio continua facendo notare che trent'anni prima anche lui aveva l'età dei due giovani ma che, a differenza loro, non aveva avuto la possibilità di viaggiare liberamente per il mondo. Chiede così un unico favore prima di lasciarli andare: essere ascoltato.

Attraverso la tecnica del flashback, il narratore porta l'attenzione del lettore a quando il teschio era un soldato semplice in servizio sull'isola dove poi è morto. Come in altre storie di guerra ispirate alla vicenda personale dello stesso Mizuki, il servizio militare viene rappresentato in tutta la sua quotidiana banalità, fatta di episodi di nonnismo, crudeltà sulle reclute e lavori di fatica fino allo stremo delle forze. Colpisce la cecità con cui Mizuki caratterizza l'atteggiamento degli ufficiali nei confronti dei soldati. Il protagonista del

racconto sopravvive per puro caso ad un attacco notturno a sorpresa dei nemici e, ritrovato da un'altra squadra di pattuglia sull'isola, viene etichettato come "soldato in sovrannumero" (*insūgai*), un termine che descrive l'inutilità di un militare che non si è unito (volente o nolente) alla morte nobile dei propri commilitoni.

Al soldato viene dapprima ordinato di morire, dopodiché gli vengono assegnati compiti di second'ordine: ronde notturne continue e raccolta dei frutti di palma. Fiaccato nel fisico e nella psiche, il soldato contrae la malaria. Senza cure adeguate, una notte il soldato abbandona la sua branda con l'intenzione di andare dal sergente per comunicargli l'intenzione di morire. Confuso e smarrito, l'uomo cade su una spiaggia, il suo corpo alla mercé della marea.

I resti del suo corpo rimangono per trent'anni sulla spiaggia dove avviene l'incontro con i due ignari turisti. Per trent'anni il suo teschio sarà costretto ad ascoltare la "voce del mare" (*nami no oto*), da cui il titolo dell'episodio.

La condizione di solitudine e abbandono del soldato-teschio è finalmente rotta dalla presenza dei due turisti che nell'ultima vignetta sono ritratti seduti sulla spiaggia intorno al teschio, intenti ad ascoltare. Il piano largo scelto da Mizuki per questa ultima scena sottolinea ulteriormente l'imponenza della natura. Veri protagonisti della scena sono infatti le palme che sovrastano la spiaggia e il rumore incessante delle onde del mare che si infrangono sulla riva.

Conclusioni

Le storie presentate nei paragrafi precedenti illustrano il carattere di continuità e di mutua integrazione tra le due principali linee narrative riscontrabili nell'opera di Mizuki Shigeru.

Il primo aspetto su cui occorre soffermarsi è la costante, ma silenziosa, presenza della "morte". Così come gli *yōkai* vivono in una dimensione contigua al mondo reale e hanno un accesso privilegiato all'Aldilà, così, il fenomeno della guerra si pone all'intersezione tra vita e morte. Nell'episodio della grande guerra degli *yōkai*, la morte sembra colpire anche gli stessi spiriti che cadono sul campo, vittime di armi e poteri più forti di loro. Lo stesso Kitarō viene ridotto al limite delle sue possibilità e sfugge alla morte solo perché il suo

avversario Backbeard decide di ridurlo in schiavitù e sfruttarne i poteri per dare forma al proprio progetto di una nazione degli spiriti e dei mostri.

D'altra parte, il confine labile tra queste due dimensioni è vissuto sul campo di battaglia: qui si matura infatti la consapevolezza che la vita possa terminare da un momento all'altro ed è proprio questo sentimento a essere fonte di ispirazione per l'autore. Nel passo che segue, Mizuki spiega da dove è arrivata l'ispirazione per una delle sue storie brevi di guerra, *Dampīru no kaikyō* (Lo stretto di Dampier).

Dampier è uno stretto che si trova tra l'isola della Nuova Britannia e la Nuova Guinea. Vedendo le nuvole arrivare da sud e addensarsi su questo stretto tante volte ho pensato tra me e me: "ok, è finita". Il sentimento del soldato che attraversa lo stretto di Dampier, qualcosa che a parole si fatica ad esprimere, l'ho provato a rappresentare nella storia *Lo Stretto di Dampier*. Solo a sentire questo nome mi vengono i brividi lungo la schiena ed è proprio questa la sensazione che si provava a salire su quella nave che portava a un inferno in vita.²⁹

Un secondo aspetto importante è certamente quello della natura. Come illustrato nei paragrafi precedenti, la natura ha un ruolo fondamentale come scenario e come attrice nelle storie di Mizuki. La sua imponentza riduce i protagonisti delle storie a comparse, spesso dai caratteri fisici stilizzati e bizzarri. Questa scelta stilistica, evidente ad esempio in *Nami no oto*, ma anche nei successivi lavori autobiografici di Mizuki, da un lato appare appropriata in un medium di intrattenimento come il fumetto, dall'altra sortisce l'effetto di sottolineare la perdita dei caratteri umani dei soldati al fronte e la loro riduzione a uno stato quasi bestiale e grottesco. I soldati di Mizuki sembrano quindi naturalmente inadatti ad atti di coraggio e valore militare, ma perfettamente adatti a ricoprire il ruolo della "burba" malmenata e sottoposta a fatiche ingrate. Nella loro rappresentazione grottesca, però, i soldati assumono caratteri in tutto e per tutto umani che li allontanano da una dimensione epico-eroica.

Come illustrato nei paragrafi precedenti, però, la dimensione eroica non è totalmente estranea alla poetica di Mizuki: dove è

29 S. Mizuki, *Atogaki: Seishi no sakai ni 'bidan' ari*, 066:536, Kōdansha, Tōkyō 2013, traduzione dell'autore.

presente, essa sembra assolvere ancora una volta alla funzione di riscatto degli esclusi e degli emarginati che permea la poetica del creatore di Kitarō. *Yūrei Kanchō*, una delle prime storie di guerra autoconclusive prodotte da Mizuki per il mensile *Gekkan Shōnen* nel 1967, ne è un esempio. La storia è ispirata alla figura storica del contrammiraglio Tanaka Raizō, un ufficiale di marina, protagonista della vittoria nella battaglia navale notturna di Tassafaronga nel novembre del 1942 (quella rappresentata nelle prime pagine di *Yūrei kanchō*), celebrato all'estero (negli Stati Uniti in particolare), ma, di fatto, dimenticato dalla storiografia militare giapponese³⁰. È il secondo lavoro di Mizuki ispirato a Tanaka: il primo, più accurato storicamente, era un *senki* (intitolato proprio *Tanaka Raizō*) uscito per la rivista di *kashihon* di cui Mizuki era curatore a inizio degli anni Sessanta. Nonostante l'atto di eroismo finale, forse una concessione al pubblico di adolescenti della rivista su cui comparve la storia, perciò, il capitano Miyamoto, in particolare per la descrizione che ne viene offerta all'inizio dell'episodio, come uomo dall'aspetto a tratti *bohémien*, in forte contrasto con il rigore militaresco della marina imperiale, è anch'egli uno dei reietti per disseppellire la voce dei quali Mizuki ha investito notevoli energie nel corso della propria carriera artistica.

Bibliografia

- Adachi N., *Yōkai to aruku: dokyumento-Mizuki Shigeru*, Shinchōsha, Tōkyō 2010.
 Agamben G., *Homo Sacer: il potere sovrano e la nuda vita*, Einaudi, Torino 1995.
 Bōeichō Bōei kenkyūsho senshi shitsu (a cura di), *Nantō hōmen kaigun saku-sen (2) Gashima tesshū made*, Asagumo Shimbunsha, Tōkyō 1975.

30 Secondo alcune interpretazioni, la storiografia bellica giapponese tenderebbe a tralasciare quelle figure non direttamente coinvolte nelle operazioni belliche ma impegnate in compiti logistici di supporto, ad esempio nel trasporto dei rifornimenti. Altre opere storiografiche, come l'enciclopedia delle tattiche navali, curata dall'Ufficio di ricerca storica dell'Agenzia per la Difesa, lo ritrae come un uomo "debole" e incapace. Si vedano a questo proposito: Asagumo Shimbunsha, 1975; Kinokuniya shoten, *'Shiroi hata' Mizuki Shigeru (Kōd-ansha bunko)*, Shohyō kūkan: Kinokuniya shoten Booklog, 11 agosto 2010.

- Digital Daijisen, *Kikai ga shima to wa*, Kotobank, 2020. <https://kotobank.jp/word/%E9%AC%BC%E7%95%8C%E3%83%B6%E5%B3%B6-49971>.
- Drummond-Mathews A., *What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga*, in T. Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, New York 2010, pp. 62-76.
- Foster M.D., *The Otherworlds of Mizuki Shigeru*, in “Mechademia”, vol. III, n. 1, 2008, pp. 8–28. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0097>.
- Kinokuniya shoten, ‘*Shiroi hata*’ Mizuki Shigeru (*Kōdansha bunko*), Shohyō kūkan: Kinokuniya shoten Booklog, 11 agosto 2010. https://booklog.kinokuniya.co.jp/kato/archives/2010/08/post_212.html.
- Matsumura R., *Mizuki Shigeru ‘Kashihon ban Kitarō’ no sekai-kan: ‘toshi’ to ‘takai’ no renzokusei*, in “Nihon Bungaku”, vol. LIV, n. 11, 2005, pp. 58-68.
- Mizuki S., *Atogaki: Seishi no sakai ni ‘bidan’ ari*, in *Mizuki Shigeru manga dai zenshū*, 066:536, Kōdansha, Tōkyō 2013.
- Id., *Le spaventose avventure di Kitaro*, BD Edizioni, Milano 2018.
- Id., *Mizuki Shigeru manga dai zenshū*, vol. 066, Kōdansha, Tōkyō 2013.
- Mizuki S., *Gegege no Kitarō Yōkai dai sensō*, Chūōkōronsha, Tōkyō 2007.
- Ozaki H., *Afterword*, in S. Mizuki, *Showa: A History of Japan, 1926–1939*, Drawn and Quarterly, Montréal 2016, pp. 517-18.
- PEN Henshūbu (a cura di), *Mizuki Shigeru Dai Kenkyū. Yōkai -manga totomoni ikita kisai*, vol. 28, Pen BOOKS, CCC Mediahouse, Tōkyō 2019.
- Penal Code of Japan, Pub. L. No. 45 (1907). <http://www.cas.go.jp/jp/seisaku/hourei/data/PC.pdf>.
- Penney M., *War and Japan: The Non-Fiction Manga of Mizuki Shigeru*, in “The Asia-Pacific Journal: Japan Focus”, vol. VI, n. 9, 2008.
- Rosenbaum R., *The Gekiga Tradition: Towards a Graphic Rendition of History*, in R. Iadonisi (a cura di), *Graphic History: Essays on Graphic Novels and/as History*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle Upon Tyne 2012.
- Rosenbaum R., Claremont Y. (a cura di), *Legacies of the Asia-Pacific War: The Yakeato Generation*, Routledge, New York 2011.
- Schodt F.L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley (CA) 2014.
- Id., *Introduction*, in S. Mizuki, *Showa: A History of Japan, 1926–1939*, Drawn and Quarterly, Montréal 2016, pp. 517–18.
- Suzuki S. C.J., *Learning from Monsters: Mizuki Shigeru’s Yōkai and War Manga*, in “Image & Narrative”, XII, n. 1, 2011, pp. 229–244.
- Tokoi K., *Mizuki Shigeru - ‘Mizuki Shigeru no Rabauru Senki’ o yomu*, in “*Senki*” de yomitoku ano sensō no shinjitsu: *Nihonjin ga wasurete wa ikenai Taiheiyō sensō no kiroku*, E-Book, SB Shinsho, Tōkyō 2015, pp. 34–38.

