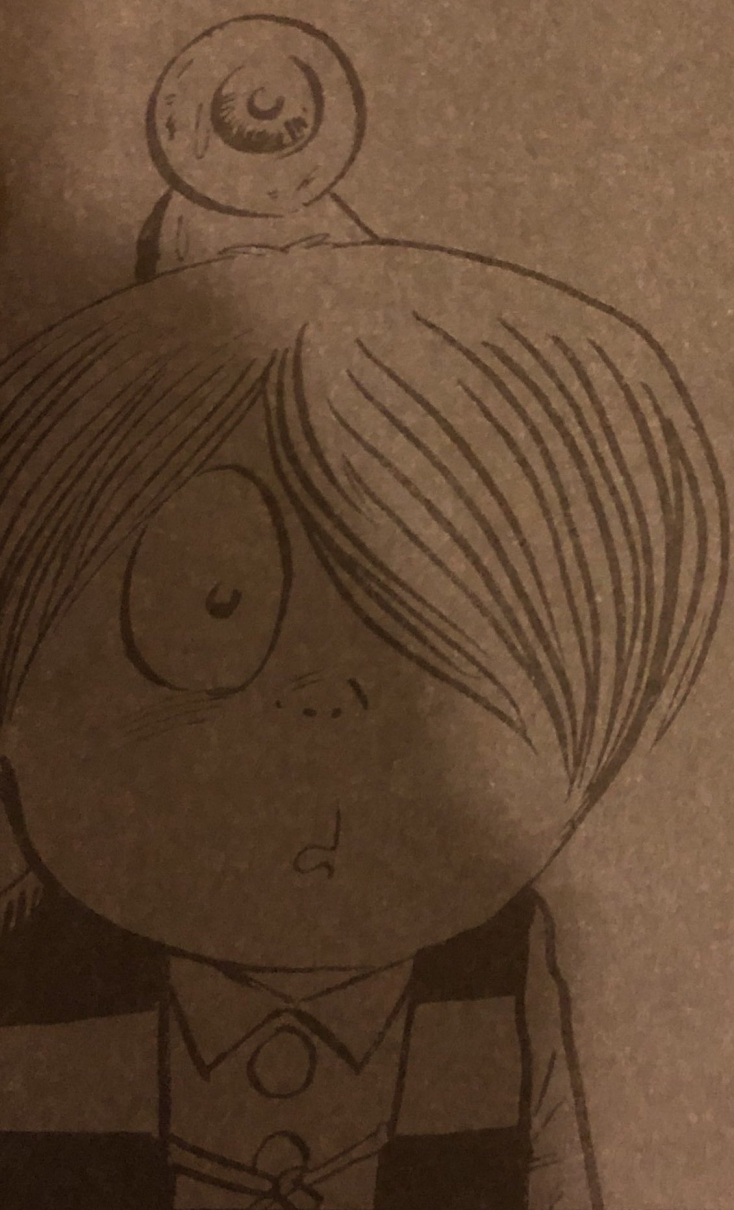


I fantasmi di Mizuki che amano la vita

di Marco Zappa



MARCO ZAPPA è giornalista pubblicitista e docente a contratto di lingua giapponese presso il Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa, Università Ca' Foscari di Venezia. Prima di ristabilirsi in Italia, ha studiato e lavorato in Giappone, Cina e Germania. Collabora e ha collaborato con Eastwest.eu, il *manifesto* e *China Files*, scrivendo di attualità e geopolitica giapponese e asiatica. Traduce per il settimanale *Internazionale*.

Nostalgia per l'infanzia, desiderio di evasione e al contempo, radicamento impegnato nella realtà storica e sociale del proprio tempo.

In questo senso, *Gegege no Kitarō*, creatura della matita di Shigeru Mizuki, è un'opera esemplare e meritevole di analisi. A cominciare dal titolo: "Ge" è una possibile lettura del pittogramma 下, "sotto", e per di più è un'onomatopea di disgusto e orrore.

In effetti, Kitarō nasce da un sepolcro ed emerge dalla terra. Il suo aspetto è quello di una creatura deforme, spaventosa. "Diverso dagli esseri umani", lo definirà la madre dell'impiegato che per primo lo trova e decide di prendersene cura. Fin dalle prime vignette, Mizuki non risparmia dettagli macabri: cadaveri in putrefazione, bulbi oculari chiusi in una scatola o che si distaccano inesorabilmente dal cranio di una mummia.

"Gegege" però è anche un'eco dell'infanzia dell'autore: si dice infatti che da bambino Mizuki non fosse in grado di pronunciare il proprio nome correttamente, ma che, parlando di sé, riuscisse solo a dire "Geru" o solo "Gegeru".

Qui vale la pena introdurre un altro carattere fondamentale dell'opera di Mizuki: l'autobiografismo. Al di là del nome, *Gegege no Kitarō* è fortemente legato all'interesse che Mizuki sviluppò fin dall'infanzia nei confronti delle storie popolari raccontategli dalle *bā-san*, le anziane signore (ben raffigurate da nonna NonNon nella raccolta *NonNonBa*) che custodivano spaventose storie di fantasmi e spiriti. Di qui l'interesse per il folklore e la voglia, di dargli una dignità artistica sottraendolo alla *damnatio* cui la modernità e lo sviluppo economico e tecnologico ipertrofico del suo Paese lo aveva condannato.

Per Mizuki, la riscoperta del soprannaturale è insomma un modo per uscire dagli schemi e dalle sovrastrutture umane. Nella poetica del fumettista di Sakaiminato, gli spiriti e i morti sembrano più liberi dei vivi con le loro costrizioni – il denaro, il lavoro – e i loro preconcetti. "Andiamocene da questa specie di prigione", dice il padre di Kitarō al figlio ospite presso una famiglia umana che non vede di buon occhio le sue sortite notturne al cimitero in uno dei primi episodi della serie. "Fuori hai tanti amici che possono capirti: i grillitalpa, i gechi, ma anche i morti e i fantasmi. Andiamo, dai!"

Gli spiriti sembrano aver un continuo bisogno però dei vivi. Lo stesso Kitarō cresce forte e sano grazie all'aiuto di un vivo. La convivenza, però, non è sempre facile. Data la fluidità del confine tra i due mondi – quello dei

vivi e quello degli spiriti – gli interventi degli yōkai nel mondo dei vivi sono traumatici: causano incidenti aerei, rapiscono bambini, infestano palazzi o intere isole abitate dagli umani.

Gli yōkai conoscono altresì usi e costumi umani: ricevono lettere, avviano trattative commerciali, maneggiano soldi e, ahinoi, si fanno anche la guerra.

Tra quelli contenuti in questa raccolta l'episodio più significativo da questo punto di vista, e che più si rifà alla biografia dell'autore, è *La grande guerra degli yōkai – Dai yōkai sensō*.

Come in altre sue opere – per esempio *Verso una morte onorevole* – Mizuki sfrutta la forza espressiva del medium per parlare di guerra, della sua assurda violenza e dell'impossibilità dell'allegria, anche nella vittoria.

L'autore mette qui in scena uno scontro epocale che si svolge, nell'indifferenza dei giapponesi, in un'isola immaginaria a sud dell'arcipelago, poco lontano dall'esotica Okinawa: Kikaigashima. A livello narrativo, la *Guerra* ha diversi punti in comune con altri shōnen manga (i fumetti pensati per un pubblico maschile giovane): il protagonista lotta fino allo stremo delle forze, è ridotto in fin di vita da un nemico chiaramente superiore, ma alla fine però, anche grazie all'aiuto di uno o più compagni di avventura, riesce ad avere la meglio.

Manca, però, un reale happy ending. Alla fine del combattimento, Kitarō è esausto, visibilmente sconvolto, irriconoscibile per la perdita dei capelli.

Agli abitanti dell'isola che lo ringraziano per averli liberati dall'esercito degli spiriti dell'Occidente – una strana truppa formata da una strega, un licantropo, Frankenstein, Dracula e il misterioso Backbeard, un enorme occhio nero – Kitarō risponde, amaro, mentre si allontana con Nezumi-otoko su una zattera di fortuna, che non c'era bisogno di alcun ringraziamento. “Questa volta la battaglia è stata durissima.”

La fama di “Disney dei mostri giapponesi” crolla su se stessa. “I suoi fumetti – scriveva Matt Alt sul *New Yorker* nel 2015 – traboccano di riferimenti più e meno sottili a guerre del suo e di altri Paesi, figure dall'autorità inaffidabile e del costante fallimento delle soluzioni violente ai problemi.”

Kitarō diventa qui specchio delle esperienze traumatiche dell'autore. Arruolato nell'esercito durante la Guerra del Pacifico e inviato a combattere all'estero, Mizuki visse la guerra in uno dei suoi teatri più drammatici: Ra-

baul, nell'attuale Papua Nuova Guinea, in pieno Pacifico meridionale.

Di quell'esperienza Mizuki scrisse nei suoi diari. “Vivere in quest'epoca è forse peggio che essere morti”, si legge. “A che servono l'arte, la religione? (...) Tutto ciò che rimane è violenza; autorità politica; è questo ciò che ci uccide. Non riesco più a piangere. Il mio unico sollievo è perdermi nella musica e nella pittura. Impallidisco al pensiero della guerra, ma è in questo modo che vinco.”

Quello che Kitarō all'inizio di questo volume cerca nel mondo dei morti e degli spiriti, Mizuki lo cercò proprio a Rabaul. Si narra, infatti, che dopo la resa incondizionata del Giappone a settembre del 1945, traumatizzato dalla sua esperienza di combattimento e fiaccato dalla malaria, il mangaka non volesse più tornare in patria. Dopo aver vagato giorni nella foresta, con il braccio sinistro fuori uso dopo un bombardamento alleato sull'ospedale militare dove era stato ricoverato, fu ritrovato da alcuni membri di una tribù locale, i Tolai. Fu curato e rifocillato con grande generosità. Strinse amicizia con un membro della tribù, Topetoro, a cui cinquant'anni più tardi avrebbe dedicato un fumetto. Assunse una nuova identità e divenne “Paul”, un nome che i suoi nuovi ospiti gli attribuirono pensando a san Paolo di cui avevano appreso dai missionari, forse perché come san Paolo, folgorato da un evento drammatico come la guerra e affascinato dalla vita dei locali di Rabaul, aveva deciso di abbracciare una nuova esistenza.

La condizione del suo braccio, amputato da un dentista, l'unica persona rimasta sull'isola con qualche competenza di medicina, preoccupava. Si convinse alla fine di dover rientrare in Giappone dove fu sottoposto a nuovi interventi chirurgici che stabilizzarono la condizione del moncherino.

La disabilità non gli impedì di perseguire una luminosa carriera da artista che lo porterà dai kamishibai – una forma di spettacolo diffusa nei primi anni del dopoguerra in Giappone dove l'artista narrava una storia mostrando al pubblico delle tavole illustrate in sequenza – al premio di Angoulême nel 2007 per il miglior libro a fumetti.

Come gli spiriti vanno e vengono dal mondo umano, senza trovare ostacoli sul loro percorso, così nelle pagine di Mizuki invenzione e realtà, impegno politico e racconto d'evasione, si fondono e si contaminano. Questo bizzarro divertissement non è comprensibile in isolamento. Tutt'altro. Come ogni viaggio nell'ignoto, si lega a doppio filo all'esperienza di ognuno e a quel carico umano, forse troppo umano, del dolore. ■