

UT PICTURA POËSIS – COME NEL ROMANZO, COSÌ NEL MANGA

La strana storia dell'Isola Panorama da Edogawa Ranpo a Maruo Suehiro

Anna SPECCHIO

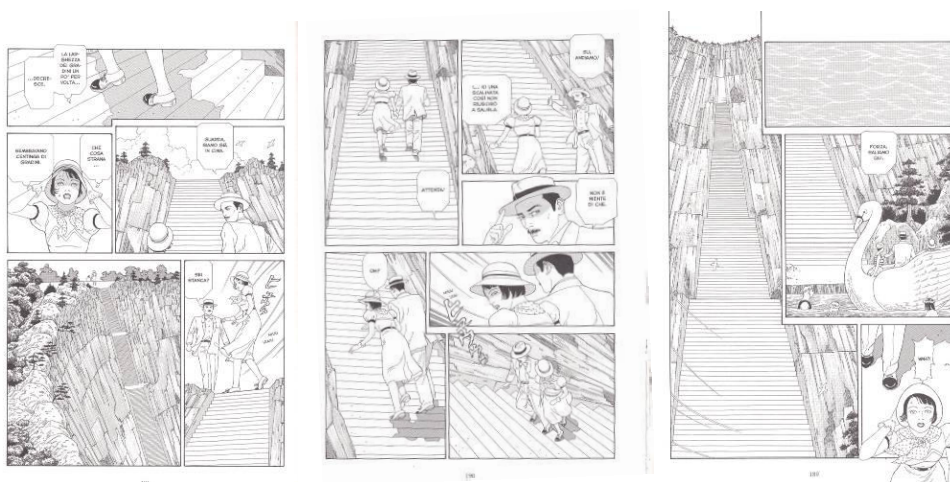
ABSTRACT • *Ut pictura poësis – As in novel, so in manga. The Strange Tale of Panorama Island from Edogawa Ranpo to Maruo Suehiro.* The purpose of this article is to demonstrate that the *The Strange Tale of Panorama Island*, a novel written by the crime master Edogawa Ranpo and turned into *manga* by the underground artist Maruo Suehiro, may be considered a perfect example of intertextuality and intermediality between literature and *manga*, as their intertwining proves that the core subject does not change according to the medium by which it is transmitted, rather it goes under a metamorphosis and acts over the readers in the same way.

KEYWORDS • Edogawa Ranpo; Maruo Suehiro; Japanese Literature; Manga Studies; Media Mix.

«Non credo proprio di riuscire a salire questi gradini» disse Chiyoko impaurita non appena fu scesa dal dorso del cigno ed ebbe messo piede sulla terraferma. «Ma cosa dici? Non è come pensi. Non è affatto pericoloso – prova a salire, ti terrò per mano». «Ma...» esitò Chiyoko, ma Hirosuke non le diede retta e le prese la mano cominciando a salire la scala di pietra. Prima che potesse accorgersene, avevano già lasciato una ventina di gradini dietro di loro. «Hai visto? Non c'è nulla da temere. Su, ancora uno sforzo».

I due si erano inerpicati uno scalino alla volta, eppure stranamente raggiunsero la cima in un battibaleno.

Edogawa Ranpo, *La strana storia dell'Isola Panorama*, p. 131



Maruo Suehiro, *La strana storia dell'Isola Panorama*, pp. 189-191

1. Introduzione

In sintonia con il recente *revival* dell’acclamato scrittore di epoca moderna Edogawa Ranpo (pseudonimo di Hirai Tarō, 1894-1965)¹, ufficializzato nel 2008 con la pubblicazione del volume curato da Seth Jacobowitz *The Edogawa Ranpo Reader* – come chiosato da Tatsumi Takayuki nella prefazione dello stesso (2008: vii) – e seguito dal proliferare di numeri speciali di riviste, ristampe, trasposizioni e traduzioni delle sue opere in Giappone e all’estero, indubbiamente favorite dalla celebrazione dei cinquant’anni dalla sua morte², in occasione della giornata di studi *Intertestualità e Intermedialità* organizzata nell’ambito del Dottorato di Ricerca in Digital Humanities delle Università di Torino e Genova in seno a cui nasce questo contributo ho pensato di proporre un intervento che parlasse di un suo romanzo e dell’adattamento *manga* dello stesso. L’intenzione era quella di incorniciare le due opere nel contesto delle intersezioni artistico-letterarie giapponesi e illustrare i punti di convergenza e/o divergenza tra la storia narrata e quella disegnata, idea maturata in seguito ad alcune considerazioni.

Prima tra tutte, quella che lo pseudonimo scelto da Hirai Tarō rappresenta un riferimento transautorale di per sé: “Edogawa Ranpo” mima infatti la pronuncia giapponese del nome di Edgar Allan Poe; in secondo luogo, quella che il *manga*, considerata la sua natura ibrida che mescola parole, onomatopoeie e immagini, si presta alle intersezioni con altri prodotti culturali e mediali offrendo a sua volta nuovi spunti di collaborazione (Jenkins, 2006; Berndt & Kümmerling-Meibauer 2013; Calorio 2014; Saha 2018); infine, quella che tra i diversi adattamenti *manga* delle opere di Edogawa Ranpo, ve ne sono due firmate dalla penna di Maruo Suehiro (n. 1956), *mangaka*³ underground le cui opere, al pari di quelle di Edogawa, incorporano elementi della corrente denominata *ero-guro-nansensu*: una comunanza interessante, considerando i sessant’anni che separano i due autori.

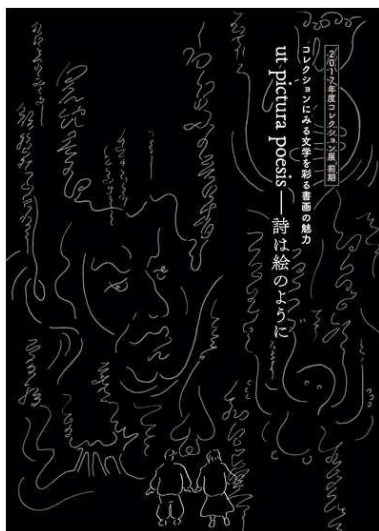


Figura 1 – Locandina della mostra “Ut pictura poësis – *shi wa e no yōni*”(2017)

A monte di tale idea vi è inoltre la visita, nell’estate del 2017, alla mostra allestita dal *Setagaya bungaku kan* (*Setabun*, Setagaya Literary Museum) di Tōkyō intitolata “Ut pictura poësis – *shi wa e no yōni*”, che traendo ispirazione dalla celebre formula oraziana esibiva testi letterari e loro rimediazioni e ibridazioni transartistiche al fine di mostrarne la sorellanza e permettere agli ospiti di assaporare le diverse produzioni “leggendole e vedendole”⁴. La locandina dell’evento (Figura 1) permette subito di arguire come la

¹ In questo articolo i nomi giapponesi sono scritti secondo l’ordine cognome-nome e ogni termine giapponese è traslitterato secondo il sistema Hepburn (https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema_Hepburn).

² Fino al 2018, la tutela del copyright in Giappone durava cinquant’anni dalla morte dell’autore. In seguito alla stipula della Trans-Pacific Partnership il governo nipponico ha tuttavia esteso la protezione a settant’anni, allineandosi con altri paesi tra cui Italia e Stati Uniti.

³ Termine con cui in lingua giapponese si identificano autori e autrici di *manga*.

⁴ Il sito del *Setabun* è raggiungibile all’indirizzo <https://www.setabun.or.jp/>, mentre quello della mostra è accessibile da qui: https://www.setabun.or.jp/exhibition/pc_detail.php?id=col00011 (ultimo accesso 21 agosto 2019).

collaborazione tra testi e *pictura* si manifesti anche nella forma che in lingua giapponese viene chiamata *manga*, termine sulle cui implicazioni tornerò nel paragrafo successivo. La visita al *Setabun* si è rivelata utile al fine di porre alcuni interrogativi. Che cosa accade quando un'opera letteraria viene rimediata sotto forma di *manga*? L'estetica e il nucleo narrativo delle opere letterarie rimangono intatti, e la storia agisce sul fruitore indipendentemente dalla sua forma, oppure essi vengono travisati, maltrastati, distorti?

Rispondere a queste domande proponendo una soluzione universale significherebbe peccare al contempo di miopia critica e superbia. Innanzitutto perché, riprendendo quanto già concettualizzato da Eco, i testi agiscono su livelli diversi e scatenano sui loro fruitori un'ampia varietà di reazioni per ovvi motivi irricostruibili dal critico, ragion per cui qualsiasi indagine empirica non può che fornire risposte veicolate dall'interpretazione di chi conduce la ricerca; al contempo, però, Eco puntualizza che la critica ha la responsabilità di contestualizzare l'opera in base al periodo storico e socio-culturale e trarre le sue conclusioni in relazione a essi (Eco 2017: 169-174) – e sarà, questo, uno degli obiettivi del presente contributo. Inoltre, sulla relazione tra letteratura e *manga* sono già stati condotti diversi studi, molti dei quali a opera di Jacqueline Berndt. Tra questi, di particolare rilevanza è quello che prende il nome di *Manga as Literature. Comicizations of Crime and Punishment (1953-2011)*, in cui l'esperta di *visual culture* fornisce un breve excursus sulle origini delle intersezioni tra letteratura e *manga* e analizza alcuni adattamenti *manga* del capolavoro di Dostoevskij. Altro importante contributo è l'articolo di Giorgio Amitrano *Il manga secondo Murasaki*, all'interno del quale sono analizzate tre diverse versioni *manga* del *Genji monogatari* (*La storia di Genji*, trad. it. di M. T. Orsi, Einaudi, 2012) di Murasaki Shikibu.

Se in occasione della giornata di studi avevo scelto di parlare di *Imomushi* (*Il bruco*, uscito per la prima volta a puntate nel 1929 sulla rivista *Shin seinen* e serializzato in versione *manga* a partire dal 2009), in questo contributo intendo riproporre l'analisi su *Panoramatō kidan* (*La strana storia dell'Isola Panorama*, 1926). Sia *Il bruco*, sia *La strana storia dell'Isola Panorama* sono stati scritti da Edogawa Ranpo e trasposti in *manga* da Maruo Suehiro; tuttavia, in seguito a un'attenta rilettura, ho riscontrato ne *La strana storia dell'Isola Panorama* un numero ancora maggiore di elementi che rendono la storia particolarmente adatta come *case study* per un approccio intermediale e intertestuale, come cercherò di illustrare. Senza contare che, a differenza del primo la cui traduzione italiana del romanzo è stata operata attraverso una lingua ponte ed è pubblicata in un volume ormai fuori catalogo, il secondo è stato recentemente tradotto dall'originale giapponese e per questa ragione sarà accessibile a chiunque vorrà, prima o dopo aver visionato questo articolo, cimentarsi nella sua lettura⁵.

⁵ La traduzione de *Il bruco* è stata condotta dalla lingua inglese da Laura Serra ed è contenuta nel volume Edogawa Ranpo (2011) *L'inferno degli specchi*, Milano: Mondadori. La traduzione dal giapponese de *La strana storia dell'Isola Panorama* è di Alberto Zanonato (si vedano i riferimenti bibliografici). Per quanto riguarda le traduzioni dei due *manga* di Maruo Suehiro, sono entrambi tradotti dal giapponese da Dario Sevieri e pubblicati da Coconino Press: *La strana storia dell'Isola Panorama* nel 2011 (l'opera originale è del 2008) e *Il bruco* nel 2012 (l'opera originale è del 2009). In questo studio ho preferito concentrarmi sulla questione dell'inter-testualità/medialità tra i due testi (romanzo e *manga*) e indagare sul nucleo narrativo, senza addentrarmi nella questione linguistica vera e propria, che meriterebbe uno studio a parte: per questa ragione, l'analisi verrà condotta sui testi in lingua italiana e non sugli originali giapponesi.

2. Manga e letteratura, convergenze e intersezioni

2.1. Definizioni fluide e contaminazioni

A differenza dei fumetti occidentali (siano essi fumetti italiani, *bande dessinée*, *comics* o *graphic novels* – assumendo che questi ultimi rappresentino una categoria a parte⁶) il cui studio è ben radicato nei dipartimenti delle università americane, inglesi e francesi, i *manga* faticano ancora a trovare un loro spazio e un proprio *status* all'interno dell'accademia – salvo un corso dedicato all'Università Seika di Kyōto. Nonostante in Giappone vantino il primato mondiale e storico in termini di produzione, consumo e diffusione (Berndt & Kümmerling-Meibauer 2013; Shodt 2013; Buoissou 2011) al punto che già negli anni Ottanta il paese utilizzava più carta per stamparne che per produrre carta igienica (Shodt 2013: 12), nell'immaginario comune all'infuori dei confini nazionali i *manga* sono stati spesso essenzializzati a prodotti destinati a un pubblico infantile caratterizzati da codici grafici e linguistici standardizzati – “I disegni vengono ritenuti stereotipati, le facce «tutte uguali» e i personaggi poco distinguibili l'uno dall'altro” (Amitrano 2011: 28) con i loro occhi grandi e le labbra contornate a matita (Brophy 2010: 128), mentre la sequenza narrativa non sempre corrisponde alla concatenazione temporale come avviene nel fumetto europeo e americano (Buoissou 2011: 132; Barbieri 2014: 79).

Questo preconcetto è stato indubbiamente instillato dalle prime politiche di pubblicazione in Europa e negli Stati Uniti che ne hanno condizionato la già difficile ricezione. La primissima problematica riscontrata nell'approccio coi *manga* risiedeva, oltre che nell'utilizzo di codici figurativi e verbali diversi da quelli dei loro cugini occidentali, nella loro lettura da destra verso sinistra a dispetto dell'orientamento del testo tradotto, come ben precisato dal “Dio del *manga*” Tezuka Osamu (1928-1989) nell'introduzione al volume di Fredrik L. Schodt *Manga! Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, la “Bibbia” degli studi sui *manga* (Pellittieri *et. al* 2011: 227). Per ovviare alla difficoltà e rendere i *manga* più agevoli ai primi lettori, in Italia, così come in altri paesi occidentali, le case editrici hanno inizialmente pensato di ribaltare le tavole al fine di permettere la lettura da sinistra a destra, con l'effetto di una disarmonia fuorviante che “rende[va] mancini tutti i personaggi e sconvolge[va] gli oggetti noti di carattere asimmetrico, come gli orologi e le mappe” (Barbieri 2014: 86)⁷. Il fattore che più di ogni altro

⁶ Nonostante gli studi più recenti tendano a collocare i *graphic novels* in una posizione di superiorità artistica e intellettuale rispetto ai *comics*, “si può parlare, più propriamente, del *graphic novel* come di un fumetto in forma di romanzo o di libro, dal punto di vista sia cartotecnico – non quindi di un albo, ad esempio – che della foliazione” (Tosti 2016: 11).

⁷ Il primo *manga* stampato secondo l'ordine di lettura da destra a sinistra in Italia è stato *Dragon Ball* di Toriyama Akira nella versione *deluxe* proposta dalla Star Comics nel 1998, uscita in quarantadue volumi e conclusasi nel 2001 (Pellittieri *et. al* 2011: 227). Sebbene la maggior parte dei *manga* pubblicati in Italia oggi rispetti l'ordine degli originali giapponesi, alcuni sono ancora stampati da sinistra a destra. A differenza dei primi *manga* importati fino agli anni Novanta, in cui le tavole erano tristemente “ribaltate a specchio” causando in questo modo le anomalie di cui si parla nel testo, come accaduto a *Kimagure orenji rōdo* di Matsumoto Izumi, *Mamarēdo Bōi* di Yoshizumi Wataru o *Gokinjo monogatari* di Yazawa Ai, le tavole di questi ultimi sono “ricostruite” ad hoc in seguito a un'opera di taglia e cucì per mantenere l'ordine dei ballon a scapito della grafica originale, sorte toccata, come precisato nel paragrafo 2.2, alle opere di Taniguchi Jirō pubblicate da Rizzoli & Lizard (va tuttavia precisato che in alcuni casi sono gli autori stessi a collaborare al collage di vignette per l'adattamento). Per un maggiore

ha tuttavia contribuito a identificare il *manga* come un prodotto per bambini o adolescenti è stata la massiccia pubblicazione di *shōnen* o *shōjo*, ovvero fumetti pensati per un pubblico rispettivamente di ragazzi e ragazze in giovane età che alla fine dello scorso millennio rappresentavano la fetta più grossa del settore (Schodt 2013: 13).

Le pratiche editoriali dei *manga* sono mutate negli anni a favore di una maggiore fedeltà agli impaginati originali e di un più ampio ventaglio di proposte, tra cui *manga* per adulti e *gekiga*⁸, ciononostante la ricezione internazionale sembra essersi fossilizzata su una dicotomia fondamentale: chi identifica il *manga* come “stile”, definizione che appiattisce e mortifica la personalità dei *mangaka* in quanto non sembra ammettere la pluralità di stili e la presenza dei tratti distintivi dei singoli autori⁹, e chi come “made in Japan”, connotazione che attribuisce al *manga* un'autenticità che stride e mal si adatta in epoca globale, considerando che a disegnare non è sempre una persona di nazionalità giapponese o che talvolta gli stessi autori giapponesi disegnano e producono all'estero (Berndt, 2018 e 2015; Buoissou, 2011; Kacsuk, 2018; Ōgi, 2018; Saha 2018; Brienza, 2015). Tale concezione binaria si è diffusa soprattutto a causa delle contaminazioni e delle influenze che il *manga* ha esercitato e subito in seguito alle diverse pratiche di convergenza tra forme artistiche nella condivisione di narrative, estetiche e modalità di fruizione e *merchandising* che in Giappone rientrano sotto il nome di “media-mix”, al centro del quale vi è l'ubiquità di soggetti riadattati e rimediati (Lippi in Tosti, 2016; Steinberg, 2012; Calorio, 2014 e 2019; Deguchi, 2014; Jenkins 2007). E non ha mancato di attirare le attenzioni della critica internazionale, provocando la nascita del dibattito intorno alla questione dell'identità del *manga*, sintetizzabile in due domande: Che cos'è il *manga*? Che cosa conta, oggi, come *manga*?

Occorre precisare che, sebbene in uso sin dai tempi delle stampe di Hokusai Katsuhika, il termine *manga* designa nel Giappone odierno tutti i fumetti, non solo quelli “di stile” o “di origine” giapponese, così come indica tutte le vignette, le illustrazioni, i ritratti con i commenti o le caricature (Kacsuk 2018; Saha 2018; Lippi in Tosti, 2016; Berndt, 2015; Brienza 2015) – e dunque anche l'immagine della locandina della mostra da cui ha tratto ispirazione questo contributo (Figura 1). La stessa Wikipedia giapponese disambigua il termine proponendo due pagine differenti, una per *manga*, nella quale è possibile trovare tutti i riferimenti al mondo del fumetto internazionale e che corrisponde alla pagina italiana di *fumetto*, e una per *Nihon no manga*, letteralmente “fumetti giapponesi”, che, come precisato nella prima riga, “tratta le particolarità e la storia dei fumetti prodotti in Giappone” e corrisponde alla pagina italiana di *manga*¹⁰. Questo permette di comprendere come la definizione di *manga* in stretto riferimento ai fumetti originariamente disegnati e prodotti in Giappone sia esclusiva dell'estero (Brienza, 2015; Ōgi 2018)¹¹. D'altro canto, la contaminazione e l'affinità con altre forme artistiche hanno

approfondimento sulla questione dell'impaginazione dei *manga* all'infuori dal Giappone si rimanda a Fujimoto (si vedano i riferimenti bibliografici).

⁸ Termine coniato nel 1957 da Tatsumi Yoshihiro per distinguere le sue opere, caratterizzate da toni cupi e uno stampo maturo, dai *manga* per un pubblico adolescente/bambino.

⁹ Malgrado l'etichetta riduttiva “stile *manga*” abbia il potenziale di trascendere i confini nazionali (Kacsuk 2018: 2), Calorio precisa che è spesso associata ai generi *shōnen* e *shōjo*, e che per questa ragione sarebbe più appropriato parlare di “stile medio” del *manga*, soprattutto a fronte del sempre maggiore sviluppo delle tecniche grafiche e narrative (Calorio 2014: 163).

¹⁰ La pagina Wikipedia per *Nihon no manga* è raggiungibile all'indirizzo <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E6%BC%AB%E7%94%BB>, mentre quella di *manga* in generale al <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%AB%E7%94%BB>.

¹¹ A proposito del *manga* che scavalca i confini del Giappone, Ōgi Fusami elenca alcune etichette applicabili nel nuovo contesto globale, quali per esempio *global manga*, *OEL* (*Original English*

un'onda di prodotti potenzialmente di nicchia (edizioni limitate, cofanetti *deluxe*, opere sperimentali), ora minacciato da uno tsunami commerciale (libri e fumetti su cuccioli, unicorni o critica culinaria a seconda della moda del momento), o l'utilizzo di strategie e tecniche narrative, ma anche e soprattutto alla mutua influenza che letteratura e *manga* esercitano, nel contesto giapponese, sin da dai primi anni Cinquanta, cominciata con la pubblicazione di *manga* a scopi educativi e gli equivalenti dei grandi classici della letteratura illustrati (Berndt 2015: 168), che trovano un corrispettivo nelle serie *...no manga de wakarū* ("Capire ... attraverso il *manga*") pubblicate dalla Ikeda shoten o *Manga de wakarū shirīzu* (Serie – Capire attraverso il *manga*) della Ohmsha e altri tipi di manuali a fumetti.

Volendo sintetizzare al minimo le contaminazioni tra *manga* e letteratura, senza prendere in considerazione i diversi ibridi letterari risultati dalla fusione tra i due generi tra cui romanzi a fumetti o *light novel*, che meriterebbero un discorso a parte, è possibile ridurle a due categorie: a. La letteratura nel *manga* e b. Il *manga* nella letteratura. Gli esempi per l'una e per l'altra sono innumerevoli, soprattutto considerato il repertorio di pubblicazioni in lingua giapponese non (ancora) approdato sui lidi italiani, e sarebbe impossibile citarli tutti in questa sede.

Per quanto riguarda la prima categoria, sembra doveroso menzionare quantomeno i due esempi di Takahashi Gen'ichirō e Yoshimoto Banana, autori tradotti anche in lingua italiana la cui narrativa è stata ampiamente influenzata dal mondo del *manga*. In Takahashi Gen'ichirō, i *manga*, e nella fattispecie i personaggi della serie *Dr. Suranupu* di Toriyama Akira (*Dottor Slump & Arale*, 1980), "fanno la loro comparsa in ben tre romanzi: *Penguin mura ni hi wa ochite* ('Il sole tramonta nel Villaggio Pinguino', 1989), *Wakusei P13 no himitsu* ('Il segreto del pianeta P13', 1990) e *Gōsutobasutā* ('Ghostbusters', 1997)" (Coci 2011: 122). Ma dove Takahashi si spinge ben oltre è in

Sayōnara, gyangutachi (*Sayonara, gangsters*, 1982), "l'esempio più eclatante di postmodernismo giapponese" (Coci 2008: 353), romanzo in cui l'autore incorpora vignette, tavole e linguaggio *manga*, facendo un abbondante uso di effetti sonori e onomatopee (Figura 2), e cita, in maniera diretta o indiretta, quattro acclamatissime *mangaka*: Takemiya Keiko, Hagio Moto, Yamagishi Ryōko e Ōshima Yumiko (Coci 2008: 360-361).

Allo stesso modo, Yoshimoto Banana non solo subisce, come riconosciuto dalla critica, l'influenza del linguaggio dello *shōjo manga*, ma "sovrverte a volte la gerarchia degli elementi del discorso con un procedimento analogo a quello del *manga*, creando periodi ellittici di strana suggestione" (Amitrano 1999: 74-75), appropriandosi dunque delle leggi di montaggio che regolano il *manga* – caratteristica, quella del montaggio, sulla quale ritornerò nel capitolo successivo.

Venendo invece alla seconda categoria, i prestiti che il *manga* deve alla letteratura si ramificano ulteriormente in rielaborazioni e omaggi da una parte e adattamenti delle opere letterarie dall'altra. Tra i primi vi sono quei *manga* che, prendendo in prestito soggetti letterari, elaborano trame ispirate ai *plot* originali o creano improbabili "spin-off". Strepitoso in questo

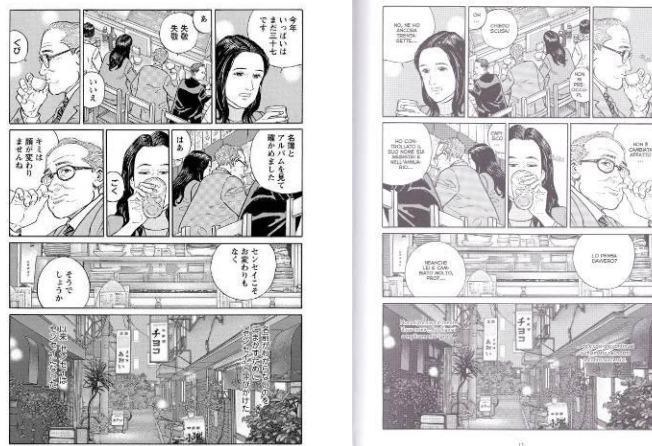


Figura 3: a destra una pagina di *Sensei no kaban*, Futabasha, 2008; a sinistra la stessa pagina ne *Gli anni dolci*, Rizzoli & Lizard, 2011.

senso è *Bungō sutorei doggusu* (*Bungo Stray Dogs*, 2012) di Asagiri Kafka e Harukawa Sango, dove i più grandi autori della letteratura giapponese e internazionale tra cui Dazai Osamu, Tanizaki Jun'ichirō, Miyazawa Kenji, Yosano Akiko, Herman Melville e Edgar Allan Poe sono in realtà detective dotati di poteri sovranaturali, in uno strano effetto *fantasy* ed estemporaneo – gli autori menzionati sono infatti vissuti in epoche diverse, oltre che in paesi diversi. In linea con la pratica del “media-mix”, *Bungō sutorei doggusu* è inoltre stato trasposto in *light novel* e *anime*.

Per quanto riguarda gli adattamenti *manga* delle opere letterarie, tra cui si annoverano le due opere di Maruo Suehiro citate in apertura, i tre *manga* ispirati alla *La storia di Genji* esaminati da Amitrano (2011) e le varie riscritture di Dostoevskij menzionate da Berndt (2015), si trovano, per citarne un paio, *Sensei no kaban* di Taniguchi Jirō, trasposizione dichiarata dell'omonimo romanzo del 2001 Kawakami Hiromi (trad. it. di A. Pastore, Einaudi, 2011), pubblicato in Italia con il titolo *Gli anni dolci* (trad. it. di V. Filosa, Rizzoli & Lizard, 2011, uscito in Giappone nel 2008) – in una veste editoriale adattata secondo il senso di lettura occidentale, con il risultato che alcune vignette non soltanto sono ribaltate, ma anche specchiate, com'è possibile osservare nella Figura 3 –, e *Wagahai wa neko dearu* di Cobato Tirol, dall'opera del 1905 di Natsume Sōseki, uscito con lo stesso titolo della traduzione italiana del romanzo, *Io sono un gatto* (trad. it. del romanzo di A. Pastore, Neri Pozza, 2006; trad. it. del *manga* di F. Lippi, Lindau, 2018). Ma gli adattamenti *manga* di romanzi, in Giappone, sono assai più numerosi, e coinvolgono anche autori e autrici meno *mainstream*: si pensi a Ogawa Yōko, le cui opere attingono da bacini ben lontani dal mondo *manga* che pure *manga* sono diventate, come accaduto a *Hakase no aishita sūshiki* (2003, *La formula del professore*, trad. it. di M. De Petra, Il Saggiatore, 2008) o *Saihate ākēdo* (“I confini della galleria”, 2012), disegnati rispettivamente dalle penne di Kurita Riku e Arinaga Ine.

Vi sono inoltre autori e autrici che perseguono al contempo la carriera da scrittrice e da *mangaka*, alternando e mescolando insieme i diversi codici linguistici e narrativi: Uchida Shungicu e Sakuraba Kazuki, per citarne due recentemente tradotte in lingua italiana, ne sono un chiaro esempio. Uchida Shungicu ha esordito come *mangaka* e inserisce un riferimento alla sua decisione di voler inseguire quel tipo carriera nel romanzo del 1993 *Fazā fakkā* (*Father fucker*, trad. it. di M.G. Vienna, Marsilio, 2003). Sakuraba Kazuki, invece, assorbe l'universo del *manga* di cui lei stessa è parte nel capolavoro *Akakuchiba ke no densetsu* (*Red Girls – La leggenda della famiglia Akakuchiba*, trad. it. di A. Specchio, E/O Edizioni, 2019), inserendo nel secondo capitolo un'eroina ribelle che, dopo aver trascorso l'adolescenza in sella alla moto capeggiando una banda di teppiste, si dedica alla carriera di *mangaka* venendo completamente risucchiata dal vortice delle rigidissime pratiche di pubblicazione (altro elemento che distingue il *manga* dal fumetto occidentale – Berndt 2018; Schodt, 2013; Kinsella, 2000). Inoltre, le descrizioni di alcune scene, come puntualizzato dall'autrice stessa nella postfazione, sfruttano la varietà del linguaggio parlato e riprendono codici che attingono proprio dall'universo *manga* – ennesima dimostrazione della permeabilità tra le due forme di espressione.

3. La strana storia dell'Isola Panorama, romanzo e manga

3.1. Ero-guro-nansensu e la sua evoluzione 2.0

È in questa cornice di intersezioni, contaminazioni e pluralità di flussi tra forme narrative che si inserisce *La strana storia dell'Isola Panorama*, scritto come romanzo da Edogawa Ranpo nel 1929 e adattato come *manga* da Maruo Suehiro a partire dal 2007, a distanza di ottant'anni

anni l'uno dall'altro. I due testi sono arrivati in Italia in ordine "inverso", poiché la traduzione del *manga* ha preceduto di dieci anni quella del romanzo: dunque, ai lettori italiani, quello che dovrebbe rappresentare il *source*, potrebbe avere rappresentato una lettura a posteriori – ma la stessa cosa, ci spiega Maruo, è accaduta anche in Giappone, dove molti sui fan hanno letto il testo di Edogawa Ranpo dopo aver apprezzato il suo *manga* (Maruo 2015: 147). Il mio approccio alle due versioni non vuole, qui, essere verticale, non intendo mistificare il testo di Ranpo per additare l'adattamento di Maruo Suehiro a causa delle sue eventuali omissioni o manomissioni, consapevole che ogni testo rimediato nasce da un processo creativo dotato di un proprio *hinc et nunc*. Intendo, piuttosto, accostare e confrontare, partendo dalla loro genesi, le due versioni de *La strana storia dell'Isola Panorama*, per osservare come dialogano e come la storia è stata adattata quasi come se fosse uno *storyboard* e quali sono le caratteristiche che rendono il testo un ottimo esempio di intertestualità e intermedialità.

Se è vero che l'adattamento di Maruo Suehiro vede la luce in un'epoca, quella contemporanea, di continui scambi tra mass-media, altrettanto vero è che la genesi del romanzo di Edogawa Ranpo avviene in un periodo in cui il Giappone era pervaso da nuove forme di mass-media, culture di massa e avanguardie importate e rimodellate dall'Occidente. Negli anni Venti, la corsa sfrenata verso la modernizzazione del paese vede una maggiore circolazione dei giornali, la crescita e l'incremento dei mezzi di trasporto, il proliferare di centri commerciali e una massiccia migrazione della popolazione dalle campagne verso la città, in particolare Tōkyō. Il carattere di urgenza è inoltre accelerato dalla necessità di ricostruire la capitale in seguito al devastante terremoto del 1923: la nuova metropoli comincia ad assorbire locali e tendenze di forte matrice europea e americana, e tra gli anni Venti e Trenta i mass-media annunciano di essere in un'epoca di *ero-guro-nansensu* (dall'inglese *erotic-grotesque-nonsense*). Pur considerando le sfumature di lascivia, deformità e ridicolezza insite nel termine, Silverberg fornisce una diversa e più ampia interpretazione di *ero-guro-nansensu*. Il termine *ero*, spiega, può alludere "a una varietà di gratificazioni sensuali, espressività fisica e all'affermazione di intimità sociale" (2006: 29); allo stesso modo, *guro*, può essere associato con le disuguaglianze sociali e la condizione di indigenza delle persone danneggiate dalla depressione economica; infine, concatena il *nansensu* con l'ironia derivante dalle trasformazioni di quella "modernità dominata da costumi euro-americani" (2006: 30).

Edogawa Ranpo appartiene a quella generazione di scrittori i quali, trovandosi nel bel mezzo delle contraddizioni di una società sempre più orientata a inseguire le tendenze occidentali pur volendo conservare e perseguire forme artistiche prettamente giapponesi, subisce le influenze di autori sia connazionali che internazionali. Accanto ai suoi precursori e ai colleghi a lui contemporanei, tra cui Tanizaki Jun'ichirō, legge Sir Arthur Conan Doyle, Gilbert Keith Chestern e Edgar Allan Poe (Tatsumi, 2008; Zanonato, 2019), autore cui "sottrae" il nome associandovi dei caratteri che simboleggiano il decadentismo nipponico della sua epoca e che possono essere tradotti come "vagare ubriaco lungo il fiume Edo" (Tatsumi 2008: xi). Questo primo esempio di *homage* di Ranpo nei confronti di altri autori si intensifica e moltiplica all'interno delle sue opere. A dispetto dei suoi primi lavori di stampo prettamente *mystery*, a cavallo tra gli anni Venti e Trenta, Edogawa Ranpo avvia una produzione che incorpora le caratteristiche della corrente *ero-guro-nansensu* e comincia a esplorare tutti gli elementi della modernità giapponese arrivando a creare una nuova "ero-guro nonsense detective fiction" (Tatsumi 2008: xi-xii). In quegli anni, infatti, "ero-guro diventò a tutti gli effetti un *master code* letterario per bilanciare l'intrattenimento potenzialmente puro con l'edificazione scientifica o la sua approssimazione dai fiorenti campi di psicologia, psicoanalisi e sessuologia" (Jacobowitz 2008: xxxi). *La strana storia dell'Isola Panorama* nasce proprio in questo contesto di

avanguardie, prestiti, riferimenti intertestuali e *ero-guro-nansensu* nell’accezione fornita da Silverberg¹².

La strana storia dell’Isola Panorama narra in terza persona le vicende di Hitomi Hirosuke¹³, “un mezzo studente, mezzo teppista che aveva superato da tempo i trent’anni” e che “aveva cominciato a vivere a discapito di amici e affittacamere, senza particolari intenzioni di trovarsi un lavoro o di assicurarsi delle entrate fisse” (Ranpo 2019: 48), il quale, venuto a conoscenza della morte del compagno di università per il quale veniva spesso scambiato, decide di sostituirsi al “gemello” per ereditarne tutte le fortune e dar vita al suo sogno di costruire un vero e proprio paradiso sulla terra sull’isola di Okinoshima. Komoda Genzaburō, lo sfortunato uomo malato di epilessia e deceduto, appartiene infatti a una famiglia ricca. Hitomi Hirosuke inscena una “resurrezione” ed entra in possesso del suo capitale, con cui dà forma materiale alla sua utopia – che intende proteggere anche al costo di uccidere. Del resto, se è vero che la necessità è la genitrice del crimine, altrettanto vero è che la bramosia umana non conosce morale.

Ora, chi ha letto Poe avrà quasi certamente colto i due riferimenti intertestuali a *The Premature Burial* (*La sepoltura prematura*, 1844) e a *The Domain of Arnheim* (*Le terre di Arnheim*, 1847) di Edgar Allan Poe (Zanonato 2019: 10), il secondo dei quali si concatena a *La strana storia dell’Isola Panorama* anche attraverso *Konji no shi* (*La morte d’oro*, 1914) di Tanizaki (Ivi: 11), e come precisato nell’introduzione alla traduzione il lettore italiano non farà fatica a trovare analogie con *Il fu Mattia Pascal* di Pirandello (Ivi: 16). La storia de *La strana storia dell’Isola Panorama* nasce quindi come riferimento intertestuale, e mescola al suo interno elementi *ero-guro-nansensu*. “Ero”, in quanto sull’isola da egli stesso creata Hitomi Hirosuke ritrova un’immensa varietà di gratificazioni sensuali; “guro”, in quanto Hitomi Hirosuke, che appartiene a una delle classi maggiormente colpite dal terremoto del 1923, tenta di cambiare status sociale sfruttando la somiglianza con un uomo ricco; “nansensu” in quanto tra i panorami creati sull’isola, ispirati dai diorami tanto in voga in epoca moderna, si mescoleranno le più spettacolari costruzioni moderne importate dall’Occidente che, pur essendo alla base del piacere edonistico di Hitomi Hirosuke, saranno ironicamente ciò che lo condurrà alla morte. Con l’aggiunta dell’elemento *mystery*, poiché in chiusura del romanzo comparirà un detective pronto a smascherare l’inganno di Hitomi Hirosuke, detective che i critici hanno riconosciuto come un altro omaggio, stavolta diretto alle sue stesse opere: Kitami Kogorō, l’uomo che infrange la maschera del finto Komoda Genzaburō, rassomiglia infatti ad Akechi Kogorō, il detective che compare in molte opere *mystery* firmate Edogawa Ranpo.

Uso di *homage*, *pastiche*, riferimenti intertestuali, tema del doppio e realizzazione di spazi eterotropici: *La strana storia dell’Isola Panorama*, capolavoro che si inserisce nel contesto della corrente *ero-guro-nansensu* nato in un periodo di avanguardie e sperimentazioni letterarie, sembra già contenere la maggior parte degli elementi che contraddistinguono la narrativa postmoderna. Forse non è un caso che, proprio ora che viviamo sommersi da soggetti ubiqui, in

¹² A questo proposito, ringrazio la Prof.ssa Paola Scrolavezza per avermi indirizzata su questa fonte, senza la quale non sarebbe nata questa chiave di interpretazione de *La strana storia dell’Isola Panorama*.

¹³ Hitomi Hirosuke è critto con i caratteri di “uomo”, “vedere”, “ampio” e “intromissione”, che sin da principio ci suggerisce la natura di un personaggio di ampie vedute ma che si intromette nelle vite altrui, quelle degli uomini che osserva come un moderno *flâneur*. La desinenza *-suke* pare derivi dal sistema di leggi storiche basate sulle filosofie del confucianesimo in vigore nel VII secolo chiamato *Ritsuryō*, dove indicava il secondo rango (<https://ichigoichina.jp/kanji/4/%E4%BB%8B>): la scelta di *-suke* in aggiunta al nome del protagonista potrebbe dunque simboleggiare anche la sua posizione di “secondo” rispetto al “non-gemello” cui si sostituisce, posizione data anche dalla differenza di età tra i due.

un immaginario inter/iper-mediatico e inter/iper-testuale dove l'impatto visivo prevale su ogni altra cosa, Edogawa Ranpo viva il suo momento *revival* e il grande maestro Maruo Suehiro abbia voluto adattare in *manga* due suoi romanzi.

Maruo Suehiro nasce come *mangaka* underground e pubblica le sue prime opere sulla rivista *Garō*, fondata nel 1964 e specializzata in *manga* alternativi e d'avanguardia i cui contenuti, modalità di espressione e lettura, più impegnativi, hanno permesso che venissero identificati come *manga* per adulti (Berndt 2006; Kinsella 2000) – più prossimi, in questo senso, ai *gekiga* o ai *light novels*. I *manga* di Maruo, molti dei quali presentano storie autoconclusive ambientate proprio negli anni Venti e Trenta del Novecento, deviano di molto dalle tematiche dei *manga mainstream* e “si astengono dall'invitare il lettore a entrare in empatia con i loro protagonisti, sebbene spesso presentino giovani molto attraenti di una bellezza in qualche modo decadente” (Berndt 2006: 113). La maggior parte dei *plot* non culmina in un lieto fine, né sono finalizzati a imporre lezioni morali. Sono caratterizzati dalla forte ambiguità – temporale, spaziale, ma anche di genere – e dal *leitmotiv* dell'incontro con l'altro. Vi sono infatti vampiri, insetti di tutti i tipi ma in particolare cicale, morti e zombie, intesi qui come creature che o sono nel limbo tra la vita e la morte o ne simboleggiano il passaggio. L'abbondante presenza di elementi postumani, insieme al forte utilizzo di immagini esplicitamente erotiche, in bilico tra la perversione sessuale e la piacevole tortura, e alla predilezione per il deviato, il grottesco, hanno fatto sì che Maruo Suehiro venisse immediatamente identificato dalla critica come esponente dello *ero-guro-nansensu* – insieme a Kago Shintarō, Maeda Toshio e Gō Nagai, per citare i più conosciuti anche in Italia. È curioso notare come una corrente nata in epoca moderna sia ripresa da altri autori contemporanei: forse perché ci troviamo nuovamente in un'epoca di simil-decadentismo, pervasi da nuovi mass-media e dall'iperrealtà che di nuovo inducono le persone a schierarsi tra tecnofobici e tecnofili (come nel secolo corso vi era chi rifiutava e chi accoglieva la modernità). Una specie di *ero-guro-nansensu* di tipo 2.0, nel senso che nasce all'interno di questo contesto di continuo riutilizzo di prodotti culturali, dove, riprendendo e riadattando l'interpretazione di Silverberg, “*ero*” può alludere alla varietà di gratificazioni sensuali che derivano dal carattere pervasivo di immagini erotiche più o meno morbide, “*guro*” alla condizione delle persone, in bilico in una società sempre più precaria, e “*nansensu*” alla condizione di consumo sfrenato, accelerato dall'ubiquità dei soggetti presentati tramite “*media-mix*”. Ancora una volta, l'ambiguità e la tensione tra due tendenze opposte si presenta ai *prosumer* della frammentata cultura contemporanea.

Non c'è dunque da stupirsi se Maruo Suehiro, che predilige toni cupi e decadenti, abbia voluto occuparsi proprio della trasposizione de *La strana storia dell'Isola Panorama*. Anzi, in un'intervista ha dichiarato di aver sempre voluto disegnare quest'opera in particolare (Maruo 2015: 143). Spiega che Edogawa Ranpo sorprende per la dovizia di dettagli nella descrizione dei panorami dell'isola, e che sentiva di dover dare una forma a ogni elemento presente nella narrazione. Alla domanda che gli chiedeva la ragione di volersi occupare proprio de *La strana storia dell'Isola Panorama*, fornisce la seguente spiegazione:

Perché è impossibile renderlo un film, no? Questa è senza dubbio la prima ragione. Credo che i film siano i miei maggiori rivali, dunque sento di dover fare quello che non si potrebbe creare in un film. Per esempio: *La belva nell'ombra* si può trasporre senza problemi, ma *La strana storia dell'Isola Panorama*, così come *Il bruco*, no. Li voglio fare perché sarebbe impossibile trasporli in film [in quanto...] le riprese e i set verrebbero a costare più degli incassi. (Maruo 2015: 144-147)

Sorprende che Maruo abbia pronunciato queste parole nel 2015: nel 2010, infatti, il regista Wakamatsu Kōji ha trasposto *Il bruco* nella pellicola intitolata *Kyatapirā*. Allo stesso modo di come stupisce che non abbia menzionato il film del 1969 di Ishii Teruo *Edogawa Ranpo*

zenshū: Kyōfu kikei ningen (Raccolta completa di Edogawa Ranpo – Gli orrori degli uomini deformi), in cui convergono elementi di *La strana storia dell'Isola Panorama* e *Kotō no Oni* (“Il demone dell'Isola Solitaria”, 1930). In quest'ultimo caso l'intreccio è il risultato di un mixaggio tra due romanzi, sotterfugio che permette a Ishii di glissare sui panorami dell'isola per concentrarsi invece sui personaggi *freak* che vi fa abitare. *La strana storia dell'Isola Panorama* “munita di panorami” non è ancora stata trasportata in pellicola, ma l'adattamento *manga* in perfetto stile *ero-guro-nansensu* di Maruo ci restituisce una visione quasi filmica delle scene raccontate da Edogawa Ranpo, con disegni saturi di dettagli che danno vita alla sua visione della storia di Hitomi Hirosuke, disegni che non risentono di alcun limite poiché unicamente affidati alla creatività del maestro. E Maruo, nel dar sfogo alla sua penna, non ricorre all'utilizzo di grafiche digitali (Maruo 2015: 145).

3.2. Dalla pagina alla tavola. Il panorama di Okinoshima tra montāju e montaggio

Okinoshima, l'isola dove, dopo essersi appropriato del capitale di Komoda Genzaburō, Hitomi Hirosuke costruisce il suo paradiso, è un luogo mirabolante dove i visitatori possono provare esperienze ancora più mirabolanti. È un posto che, incarnando la visione “panoramica” dell'arte di Hitomi Hirosuke, e di Edogawa Ranpo stesso (Zanonato 2019: 18-19), ricrea un diorama tridimensionale, un mondo altro dove il creatore è l'uomo, un regno dove natura e artificialità si fondono in maniera tanto armoniosa quanto spaventosa, dove diversi pezzi si incastrano l'uno con l'altro in un mosaico interattivo di ambienti che osservato da lontano assume la forma di un quadro che rappresenta in simultanea diverse scene – il mondo stesso è una gigantesca *pictura*. Okinoshima, l'Isola Panorama, è un posto dove domina l'ubiquità e ogni cosa è sospesa tra il reale e l'onirico, il naturale e l'astratto, il sublime e il mostruoso. Dove, in sintesi, è rinchiuso il senso dell'*ero-guro-nansensu*.

Nella sua analisi e nel suo approccio allo *ero-guro-nansensu*, Silverberg spiega che una delle peculiarità dell'estetica frantumata del modernismo giapponese risiede nel “montaggio”, o, più precisamente, nel *montāju*, come veniva chiamato: un'opera di unione di tutte le nuove pose, i nuovi segni e i nuovi linguaggi che è centrale nei mass-media di epoca moderna e nella coscienza dei consumatori, una ricostruzione di un'insieme che è al contempo concreto e frutto della finzione.

L'isola di Okinoshima su cui sorge il paradiso nato dall'estro creativo di Hitomi Hirosuke ci viene presentata come un caleidoscopio di ambienti diversi che, pur separati l'uno dagli altri, arrivano a costituire un insieme, in un perfetto esempio di *montāju*:

L'aspetto curioso dell'isola era che, a causa del modo in cui erano stati progettati i suoi paesaggi, si aveva l'impressione di procedere quando in realtà si stava retrocedendo, o di salire di quota quando si stava invece discendendo; profondi avvallamenti si rivelavano d'improvviso picchi montuosi, e ampie pianure diventavano in un batter d'occhio anguste strettoie. Analogamente, proprio quando la selva pareva infittirsi e nel cuore dei due viaggiatori cominciava a manifestarsi un'indescrivibile angoscia, ecco che inaspettatamente ne apparve la fine. (Ranpo 2019: 138)



Figura 4 (Maruo 2011: 246)

Puoi ben immaginare come debba sentirsi un minuscolo essere umano una volta entrato in questa pianura di giganteschi macchinari che si muovono da soli coprendo la linea dell'orizzonte. In aggiunta, sono già stati ultimati i progetti per una grandiosa città zeppa di bellissimi edifici, un giardino di bestie feroci, serpenti letali ed erbe velenose, un mondo di spruzzi e zampilli in cui si susseguono svariati giochi d'acqua, cascate e fontane. Dopo aver visto uno dopo l'altro questi paesaggi come sogni di una notte, il viaggiatore entra infine in un mondo fantastico di turbinanti aurore, profumi inebrianti, giardini caleidoscopici, splendidi volatili e folle sollazzanti. Ma il punto focale della mia Isola Panorama, anche se purtroppo non si vede da qui, è la splendida vista che abbraccia tutta Okinoshima e che si gode dal giardino sulla cima dell'enorme pilastro ora in costruzione al centro dell'isola. Da lì, l'intera area appare come un unico panorama, formato dalla somma di tutti gli altri che ne creano uno completamente nuovo. (Ranpo 2019: 145)

Un vero e proprio *montāju* a opera d'arte, insomma, che si rivela non soltanto nell'unione dei diversi ambienti di per sé, si spinge infatti anche nel "montaggio" della narrazione. Per passare da un panorama all'altro, Hitomi Hirosuke e la giovane donna che lo accompagna, Chiyoko, la moglie del defunto "non gemello", attraversano un percorso stabilito. A volte imboccano scorciatoie, altre si trovano davanti a un bivio: tutti i panorami sono distinti ma ben collegati, come all'interno di un videogioco a piattaforme, dove il protagonista deve superare di volta in volta un mondo diverso per accedere al successivo. Il panorama, o meglio, i panorami di Okinoshima costituiscono dunque frammenti dello stesso mondo che è molteplice, reticolare, surre. E se per una questione di forma narrativa tali passaggi sono descritti all'interno del romanzo in maniera lineare, con l'adattamento *manga* di Maruo Suehiro il lettore può addirittura fruire di più panorami in simultanea, su una tavola o due tavole contigue (Figura 5). Una delle caratteristiche narrative del *manga*, infatti, è proprio il "montaggio" – ed in questo, forse, è ravvisabile il punto di parentela più prossimo con il mondo del cinema. Umberto Eco spiega il montaggio del fumetto precisando che "non tende a risolvere una serie di inquadrature immobili in un flusso continuo, come nel film, ma realizza una sorta di continuità ideale attraverso una fattuale discontinuità" (Eco 2017: 18). Il *manga*, inoltre, a differenza dei *comics* o dei fumetti europei, è caratterizzato dallo sconfinamento degli spazi: personaggi e sfondi che debordano dai riquadri, fornendo un effetto tridimensionale alla tavola. "Nel fumetto occidentale", spiega Bouissou, "la vignetta racchiude ogni disegno per renderlo al servizio del tempo. Nel *manga* la vignetta è al servizio del senso. Il *mangaka* la usa al pari del disegno che essa contiene per esprimere ciò che vuol fare provare al lettore" (Bouissou 2011; 120). Gli occhi dei lettori, dunque, si muoveranno non soltanto da destra a sinistra secondo l'ordine della pagina, ma anche dall'alto in basso e dal fondo verso la superficie, avvicinandosi e allontanandosi dalla tavola. A causa della simultaneità dei diversi elementi, per osservare il montaggio nel suo insieme, se ne devono allontanare. Come il *montāju* di epoca moderna si riferisce all'insieme, assemblato, di tutte le frammentazioni estetiche, così il montaggio del *manga* riorganizza insieme un insieme di momenti. Come l'isola di Okinoshima è un *montāju* di panorami, così il *manga* è un *montāju* delle loro immagini – più precisamente, delle visioni di tali panorami interpretate dalla sensibilità estetica di Maruo

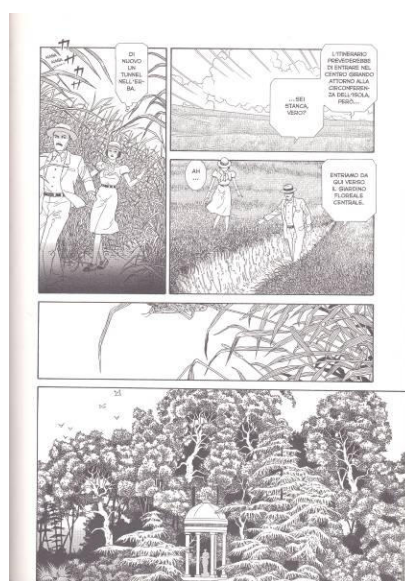


Figura 5: I due protagonisti attraversano diversi panorami

Suehiro. Naturalmente non significa che a ogni frase o parte narrata corrisponda una vignetta o una tavola, o che tutte le parti raccontate trovino eguale spazio nella rappresentazione grafica: lo sconfinamento del *manga* sta anche in questo, è sia spaziale, sia temporale. A questo proposito, Maruo ha dichiarato che “anche una descrizione che nel romanzo occupa solo una riga, nel *manga* può abbisognare di tre pagine” (Maruo 2015:143) – proprio come accade nella descrizione scelta per aprire questo intervento, che nel testo di Edogawa Ranpo occupa un breve paragrafo a dispetto delle tre pagine impiegate da Maruo Suehiro per rendere la stessa scena. Ovviamente accade anche il contrario: la scena in cui Hitomi Hirosuke, dopo essere stato mascherato da Chiyoko – che da tempo, in realtà, sospettava di avere a che fare con un impostore e non con il marito redivivo – nel romanzo occupa lo spazio di addirittura due capitoli (il 21 e il 22), mentre nel *manga* si stende per sette tavole, da pagina 220 a 226, intervallate da vignette che fungono da figure retoriche; esemplare è, in questo senso, la sineddoche di pagina 123, dove per farci comprendere che Chiyoko ha esalato l’ultimo respiro Maruo sceglie di mostrarci lo scoppio di tanti fuochi d’artificio, rinunciando in questo modo a uno dei toni più ricorrenti della sua produzione, lo splatter.

Nel suo montaggio, Maruo inserisce inoltre altri riferimenti, quasi come se volesse enfatizzare la natura intertestuale e intermediale della storia, sia ad artisti internazionali (Figura 6), sia ad altre opere firmate dalla sua stessa mano, con l’inserimento di insetti (Figura 7) o figure del suo immaginario *ero-guro-nansensu* (Figura 8). Senza contare l’omaggio al *Colosso dell’Appennino* che si trova a Villa Demidoff, a Firenze (Maruo 2011: 184), o ad attori, ballerini e interpreti del calibro di Nijinsky o Enochen (Maruo, 2011: 254-255).



Figura 6: riferimenti intertestuali

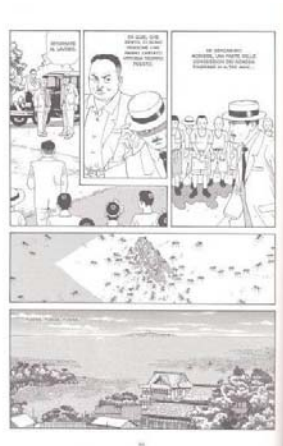


Figura 7: una cicala



Figura 8: figure del suo immaginario

Non solo: per contestualizzare l’opera, ambientata tra il 1926 e il 1927, ovvero nello stesso periodo in cui è stata scritta, Maruo Suehiro inserisce anche alcuni riferimenti temporali, includendo quotidiani che riportano due importanti coordinate: la morte dell’imperatore Taishō, includendo un articolo che ne annuncia la scomparsa il 25 dicembre 1926 (Maruo 2011: 11), e il suicidio dello scrittore Akutagawa Ryūnosuke, che compare in un giornale datato 25 luglio 1927 (Maruo 2011: 93).

Considerando la storia nel suo insieme, anche agli occhi del critico che intende parlare di “fedeltà” al *source* Maruo è indubbiamente fedele a quello che lui sembra considerare lo *storyboard* proposto da Edogawa Ranpo. Ne adatta i contenuti alla narrazione *manga* aggiungendo il suo tocco, ci offre la sua visione dei panorami e la sua interpretazione erotico-

grottesca-nonsense del *plot*. Verso la fine aggiunge alcune scene che in maniera decisamente esplicita fanno ben comprendere al lettore, qualora non gli fosse ancora stato chiaro, lo spirito edonistico dell'isola di Okinoshima.

Quando infatti, sbarazzatosi di Chiyoko, Hitomi Hirosuke comincia a godere appieno dei piaceri dati dal suo paradiso sulla terra, il narratore ci spiega che l'Isola Panorama è il luogo della perdizione:

le danzatrici circensi e le attrici cinematografiche e di *kabuki* da misere che erano furono acclamate sull'isola come le migliori di tutto il Giappone; i giovani scrittori, pittori, scultori e architetti ricevettero compensi degni dell'amministratore di una piccola azienda. Se anche avessero saputo che si trattava del teatro di crimine orrendo, chi di loro avrebbe mai avuto il coraggio di abbandonare l'Isola Panorama? (Ranpo 2019: 166-167)

Il pensiero di non abbandonare l'isola perché, a prescindere dal fatto che sia stata teatro di un crimine, è un posto paradisiaco, nell'adattamento di Maruo è montato nella scena in cui un uomo che apparteneva all'entourage di Komoda Genzaburō, nel bel mezzo di un atto sessuale, pensa chiaramente “che questo genzaburo sia un impostore... o sia realmente lui... fa lo stesso!” (Maruo 2011: 232)¹⁴.

L'aver inserito delle scene di sesso esplicito è tipico dello stile di Maruo, ma non è detto che, nel suo adattamento, abbia influito anche un altro dettaglio.

Nell'intervista già citata, infatti, Maruo muove una piccola critica, se così si può definire, all'illustre scrittore moderno poiché ritiene che il suo “montaggio”, ovvero il modo in cui ha scelto di narrare i fatti, mostri una falla proprio nel finale. A questo proposito, afferma che ne *La strana storia dell'Isola Panorama* manca il coinvolgimento tipico del *mystery* che porta il lettore a risolvere il caso insieme al detective, che è generalmente presentato dalle prime pagine. Qui, invece, non solo il detective fa la sua comparsa all'ultimo, ma quando lo fa è già in possesso di tutte le prove per mettere alla sbarra il colpevole, senza aver reso nessuno partecipe delle sue indagini. Un tipo di evoluzione che, a detta di Maruo, è troppo sbrigativa. Più che un classico *mystery*, afferma, *La strana storia dell'Isola Panorama* “somiglia [come struttura] a un romanzo porno”, dove è sufficiente narrare con dovizia di dettagli tutte le scene centrali per far apprezzare ogni cosa al lettore e dove, in virtù di questo, lo sviluppo del finale non ha granché importanza (Maruo 2015: 145). Eppure, riprendendo ancora una volta l'interpretazione fornita da Silverberg, anche questo piacere dei sensi dato dalla lettura della storia in sé sembra rientrare di diritto nella definizione di *ero*.

3.3. *Chiyoko, da donna tradizionale a mōga*

Gli anni Venti e Trenta sono anche gli anni delle *mōga*, le *modern girls*. Silverberg spiega come anche le *mōga* fossero in realtà una creazione dei mass-media di epoca moderna, e le descrive come ragazze che, avendo assorbito modi e costumi occidentali, e dunque moderni e innovativi in contrapposizione ai modi giapponesi, visti di vecchio stampo e tradizionali, si aggira nei contesti urbani sfoggiando la sua identità “attraverso i suoi vestiti, fumando e bevendo” (Silverberg 2006: 51). Le *mōga* rappresentavano la trasgressione e portavano i capelli corti, in quel taglio che veniva definito “alla maschietta”. E proprio poiché erano spesso identificate dal loro aspetto esteriore, erano spesso assimilate alla “personificazione dell'ero”

¹⁴ La citazione scritta in minuscolo e senza segni diacritici sulle vocali segue le norme editoriali della traduzione del *manga*.

(Ivi: 54). Le *mōga* erano donne di nazionalità giapponese che, seguendo una moda dettata dall'alto, assorbivano la modernità e rifiutavano le più tradizionali norme di genere; che uscivano all'aperto ed esploravano la città; che si mettevano sullo stesso piano degli uomini senza accettare la divisione del lavoro che le vedeva recluse in casa – ed era in questo preciso punto, spiega Silverberg, che risiedeva la loro vera trasgressione (Ivi: 57). La *mōga* era, al contempo, una consumatrice e una produttrice di epoca moderna: come le altre persone soggette alle mode, le seguiva, ma come le altre persone che amavano reinventare le tendenze, era una vera e propria creatrice di stili.

Edogawa Ranpo si è sempre dimostrato attento alle tendenze che lo circondavano, e il suo fascino nei confronti della modernità e dei riferimenti interculturali o coss-culturali è ben rispecchiato nelle sue opere. Di conseguenza, “potremo aspettarci che la sua *fiction* straripi di *modern girls*, ma in realtà sono una rarità. Le donne che popolano le sue storie sono tipicamente donne sposate (o vedove) il cui comportamento modesto nasconde un appetito sessuale tremendamente trasgressivo” (Jacobowitz 2008: xxxvi).

Ecco dunque che ne *La strana storia dell'Isola Panorama* Edogawa Ranpo inserisce Chiyoko, vedova del ricco e sfortunato Komoda Genzaburō, la donna che rappresenta l'ostacolo maggiore alla realizzazione dell'utopia di Hitomi Hirosuke in quanto più di chiunque altro conosceva i dettagli intimi del marito. Nel romanzo non è descritta fisicamente, il lettore la conosce attraverso i suoi comportamenti: si intuisce che è una donna schiva, innamorata del marito al punto da tollerare sia le sue stravaganze, sia i suoi stati di ebbrezza. Innamorata al punto da seguirlo sull'isola di Okinoshima, senza scorta, perché per quanto dubbiosa in merito alla sua identità si domanda se non sia lei, quella in errore. Eppure, agli occhi di Hitomi Hirosuke è anche una *famme fatale*, perché lo seduce sin dal primo abbraccio e perché, se smascherasse il suo inganno, fatale potrebbe rivelarsi. Comunque sia, l'immagine è quella di una donna più tradizionale, che moderna. Forse è per questo che, trasportata suo malgrado su Okinoshima inconsapevole del macabro piano escogitato dal non-marito, prova uno strano effetto, quasi come se fosse in preda agli effetti di un allucinogeno, travolta, sconvolta e sopraffatta da quell'eccesso di modernità:

«Che cosa ti prende? Hai le vertigini?»

Hirosuke, stupito, si affrettò a sorreggere Chiyoko che dava segni di svenimento.

«Non lo so, mi fa male la testa...»

Un effluvio asfissiante simile all'odore sprigionato da un corpo sudato, eppure per nulla sgradevole, le aveva intorpidito la mente. [...]

«C'è qualcosa che mi terrorizza qui [...]. Non saprei dire con precisione, ma a essere circondata da tutti questi fiori mi sento cogliere da una malinconia senza pari. Mi sembra di essere in un luogo dove non sarei mai dovuta venire, di stare osservando qualcosa che non andrebbe assolutamente guardato» (Ranpo 2019: 148)

Nell'adattamento *manga*, Maruo Suehiro la ritrae come una bella donna che sì, veste il kimono quando è in casa, ma che indossa cappello e abiti occidentali quando è fuori – e no, non soltanto quando è costretta a esplorare l'Isola Panorama, poiché Maruo ce la mostra “moderna” sin dal momento in cui Hitomi Hirotsuke, recatosi nel paese natale dei Komoda, fa un giro di perlustrazione per le strade e la avvista (Figura 9). Ancora, nel *manga* di Maruo, Chiyoko si taglia i capelli alla maschietta, forse per attirare su di sé le attenzioni di quel non-marito tanto accecato dalla modernità (Figura 10). Ma questo non sta a significare che Maruo non abbia reso giustizia al modello di partenza: ha voluto offrire ai suoi lettori una donna con i lineamenti comuni a quelle di altre figure femminili nei suoi *manga*, per creare continuità, e, allo stesso tempo, ha inquadrato ulteriormente il contesto storico della narrazione.



Figura 9: pagina 36



Figura 10: pagina 148

4. Conclusioni

Il *manga* vanta una varietà di generi e sottogeneri, strategie narrative e stili che lo rendono a tutti gli effetti una modalità di espressione pari alla letteratura. Alcuni autori preferiscono sottrarsi al mercato *mainstream* e pubblicare volumi *one-shot* al posto di lunghe serie su rivista, volumi che sono più curati a livello grafico ed editoriale e che, in un certo senso, ambiscono a una maggiore complessità. Tra questi vi sono i *gekiga* e alcuni *manga* per adulti, che per spessore e tipologia possono essere paragonati ai *graphic novel* – la cui lettura aiuta, tra l'altro, a sviluppare un vero e proprio pensiero critico (Della Valle 2016: 125).

Nel caso di *manga* che nascono come adattamento e/o trasposizione di un'opera letteraria, ovvero i *manga* che costituiscono una versione a fumetti di un'opera di narrativa e che spesso sono pubblicati proprio in volumi *one-shot* o, tutt'al più, due volumi, è necessario, per prima cosa, considerare l'intervallo di tempo trascorso dalla stesura del racconto o romanzo alla sua trasformazione in *manga*, nonché l'ambientazione storica della storia originale e di quella adattata. Occorre inoltre considerare che le versioni *manga* passano in primo luogo attraverso il setaccio interpretativo del *mangaka* che ha dato un volto e una connotazione paesaggistica al *plot* disegnandolo, proponendo ai lettori la sua personale visione delle descrizioni originali (come del resto accade con le trasposizioni e gli adattamenti dal testo al grande schermo). Quale che sia tale visione dei protagonisti e delle scene, indubbiamente influenzata dallo stile di disegno, se il *mangaka* offre un prodotto convincente, autonomo e che sappia far suscitare nei fruitori emozioni simili a quelle che lui, leggendo l'opera di partenza, ha provato – e dunque pensato di trasporre –, allora il suo intento di tradurre in disegni e ballon quanto narrato dallo scrittore potrà dirsi compiuto ed egli avrà offerto nuovi spunti interpretativi dello stesso.

Nel caso de *La strana storia dell'Isola Panorama*, un classico di epoca moderna, ciò può dirsi riuscito: non solo la matrice *ero-guro-nansensu* che accomuna Edogawa Ranpo e Maruo Suehiro a dispetto dei sessant'anni anagrafici di distanza che intercorrono tra i due autori permette un dialogo fluido tra le due versioni dell'opera, ma, come spiegato da Maruo stesso e riportato in questo contributo, il recente adattamento *manga* ha fatto sì che molti lettori si

avvicinassero al romanzo di Edogawa Ranpo dopo aver letto il fumetto, forse proprio perché Maruo Suehiro è riuscito nell'intento di offrire nuove prospettive all'opera iniziale.

La strana storia dell'Isola Panorama si è rivelata una storia funzionale in epoca moderna tanto quanto lo è al momento presente: la ragione del successo risiede nella visione del glorioso e del grandioso, nell'esagerazione che è tipica dei bombardamenti mediatici che regalano sogni agli utenti, e il motivo del suo fascino è da ricercare nel suo mostrare la possibilità di riuscire, seppure affidandosi alla fortuna, che pure, come tutte le fortune, dev'essere aiutata dall'ingegno, nell'impresa difficoltosa quale è la mobilità sociale.

A differenza de *La storia di Genji* o *Delitto e castigo*, *La strana storia dell'Isola Panorama* ha finora avuto una sola versione *manga*: non essendo in possesso di più adattamenti o trasposizioni non è quindi possibile stabilire se e in che modo le vicende di Hitomi Hirosuke saranno riproposte ai lettori. Quel che è certo, è che pur con alcune divergenze che emergono ora per esigenze stilistico-narrative, ora per compiacere il lettore, sia il romanzo di Edogawa Ranpo che il *manga* di Maruo Suehiro, presentano, nello stesso ordine di montaggio, le stesse sequenze de *La strana storia dell'Isola Panorama*. Il nucleo narrativo rimane dunque inalterato. Anche l'epilogo è il medesimo: la *hýbris* di Hitomi Hirosuke culmina in uno spettacolo pirotecnico che è simbolo della sua vita istrionica, un brillare fugace ed effimero cui implicitamente segue la riduzione in brandelli.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Amitrano, Giorgio (2011), "Il *manga* secondo Murasaki", in M. Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina, Tunué, pp. 25-38.
- Barbieri, Daniele (2014). *Breve storia della letteratura a fumetti. Nuova edizione*, Roma, Carocci.
- Berndt, Jaqueline (2018), "Manga, comics and Japan. An introduction", in J. Berndt (a cura di), *Orientalistikastudier. Special Issue. Manga, Comics and Japan: Area Studies as Media Studies*, N. 156, pp. 6-14.
- Id. (2015), "Manga as Literature. Comicizations of *Crime and Punishment* (1953-2011)", in J. Berndt (a cura di), *Manga: Medium, Kunst und Material/Manga: Medium, Art and Material*, Liepzig: Liepzig UP, pp. 167-189.
- Id. (2013), "Una mangaka con una missione educativa: Takemiya Keiko", trad. it. di G. Coci, in G. Coci (a cura di), *Japan Pop. Parole, immagini, suoni dal Giappone contemporaneo*, Roma: Aracne editrice, pp. 245-270.
- Id. (2006), "Adult's Manga: Maruo Suehiro's Historically Ambiguous Comics", in J. Berndt S. Richter (a cura di), *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig, Leipzig UP, pp. 107-125.
- Id., e Bettina Kümmerling-Meibauer (2013), "Introduction: Studying manga across cultures", in J. Berndt e B. Kümmerling-Meibauer (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, London: Routledge, pp. 1-15.
- Bouissou, Jean-Marie (2011), *Il Manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué.
- Brienza, Casey (2015), "«Manga is not Pizza»: The performance of ethno-racial authenticity and the politics of American anime and manga fandom in Svetlana Chmakova's *Dramacon*", in C. Brienza (a cura di), *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?*, Farnham, Ashgate, pp. 95-113.
- Brophy, Philip (2010), "Osamu Tezuka's *Gekiga*: Behind the Mask of Manga", in T. Jhonson-Woods (a cura di), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, New York, Continuum, pp. 128-136.
- Calorio, Giacomo (2019), *To the Digital Observer. Il cinema giapponese contemporaneo attraverso il monitor*, Milano – Udine, Mimesis.

- Id. (2014), "Man/Ei-GA. Intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo", in *Cinergie – Il cinema e le altre arti* 5, pp. 162-175.
- Coci, Gianluca (2008), "Fenomenologia di un libro alieno non identificato", in Takahashi Gen'ichirō, *Sayōnara gyanutachi* (1982), trad. it. e cura di G.Coci, *Sayonara, gangsters*, Milano, Bur, pp. 347-369.
- Id. (2011), "Takahashi Gen'ichirō: il romanzo giapponese tra postmoderno e avant-pop", in M. Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina, Tunué, pp. 111-134.
- Deguchi, Hiroshi (2014), "Nihon manga to tabunka yōsei: manga o meguru genjō to rekishiteki keii", in *Jōhō no kagaku to gijutsu* 64 (4), pp. 122-132.
- Della Valle, Paola (2016), "A Brand New Story? From Literary Classic to Graphic Novel: *The Picture of Dorian Gray* and *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*", in C. Concilio, M. Festa (a cura di), *Word and Image. In Literature and the Visual Arts*, Milano, Mimesis International, pp. 123-150
- Eco, Umberto (2017) (prima edizione 1977), *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Firenze, Bompiani.
- Edogawa, Ranpo (2019), *Panoramatō kidan* (1926), trad. it. e cura di A. Zanonato, *La strana storia dell'Isola Panorama*, Venezia, Marsilio.
- Fujimoto, Yukari (2015), "Nihon manga no kaigai hatten to insatsu gijutsu. Global Adaptation of Japanese Manga, Caused from the Need for Printing", in *Nihon insatsu gakkai shi*, V. 52 (6), pp.474-483
- Jenkins, Henry (2007), *Cultura convergente*, Milano, Apogeo.
- Id., (2006), *Comics and Convergence – Part One*, disponibile all'indirizzo http://henryjenkins.org/blog/2006/08/comics_and_convergence.html (22/08/2019).
- Kacsuk, Zoltan (2018), "Re-Examining the 'What is Manga' Problematic: The Tension and Interrelationship between the 'Style' Versus 'Made in Japan' Positions". In *Arts* 7 (3) 26.
- Kinsella, Sharon (2000), *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, University of Hawaii Press.
- Maruo, Suehiro (2011), *Panoramatō kidan* (2008), trad. it. di D. Sevieri, *La strana storia dell'Isola Panorama*, Bologna, Coconino Press.
- Id. (2015), "Kyōdai to hishō no Dai-Panorama – Ranpo to iu gensen. Interview: Maruo Shuehiro", in *Eureka* 665 (47-11). *Edogawa Ranpo botsugo gojūnen tokushū*, pp. 142-147
- Ōgi, Fusami (2018), "Manga Beyond Japan: How the Term Manga has Globalized", in J. Berndt (a cura di), *Orientaliska Studier – Special Issue. Manga, Comics and Japan: Area Studies as Media Studies* N. 156, pp. 46-62.
- Pellittieri, Marco; Bouissou, Jean-Marie; Dolle-Weinkauff, Bernd; Beldi, Ariane (2011), "Manga in Europa. I primi risultati di una ricerca comparativa internazionale in corso", in M. Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina, Tunué, pp. 225-270.
- Saha, Ananya (2018), "Manga as Mukokuseki (Stateless)? Hybridism in Original Non-Japanese Manga", in J. Berndt (a cura di), *Orientaliska Studier – Special Issue. Manga, Comics and Japan: Area Studies as Media Studies* N. 156, pp. 86-97.
- Shodt, Friedrik L. (2013) (1983), *Manga! Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, New York, Kōdansha International.
- Silverberg, Miriam (2006). *Erotic, Grotesque, Nonsense. The Mass Culture of Japanese Modern Times*, Berkeley, University of California Press.
- Steinberg, Marc (2012), *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Tezuka, Osamu (2013) (1983), "Introduction", in *Manga! Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, New York, Kōdansha International, pp. 10-11.
- Tosti, Andrea (2016), *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué.
- Zanonato, Alberto (2019), "Introduzione", in Edogawa Ranpo, *La strana storia dell'Isola Panorama*, trad. it. di A. Zanonato, Venezia, Marsilio, pp. 9-28.

ANNA SPECCHIO • is Research Fellow in Japanese Language and Literature at the University of Turin, her research deals with postmodern and contemporary Japanese Women's Literature with a focus on the relationship between women and technology and women's image in contemporary literature and media, that she analyses using a feminist studies and posthuman approach. She has translated in Italian works of Higashino Keigo (*La colpa*, Atmosphere Libri, 2016; and *Sotto il sole di Mezzanotte*, Giunti Edizioni, 2018), Iwaki Kei (*Arrivederci, arancione*, Edizioni E/O, 2018), Kawamura Genki (*Se i gatti scomparissero dal mondo*, Einaudi, 2019) and Sakuraba Kazuki (*Red Girls*, Edizioni E/O, 2019), as well as different manga among which works of Makoto Shinkai and Moyoko Anno. She wrote academic papers on Ogawa Yōko, Hayashi Mariko and Murata Sayaka and she is co-editor with M. Cestari, G. Coci, D. Moro of the volume *Orizzonti Giapponesi: ricerche, idee, prospettive* (Aracne editore, 2018).

E-MAIL • anna.specchio@unito.it