



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

## Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale in Lettere

Tesina di Laurea

### *Il mangaka che cammina*

La città nell'opera di Jiro Taniguchi

Relatore  
Dott.ssa Giada Peterle

Laureando  
Lorenzo Malandrin  
n° matr.1228786 / LT

Anno Accademico 2022 / 2023



## Sommario

Introduzione .....	3
Prima parte: La città e il fumetto.....	7
1.1 La città: sua definizione e studi sul tema.....	7
1.1.1 La città in Giappone: breve digressione storiografica .....	11
1.2 Il fumetto: un'introduzione al medium.....	12
1.2.1 Studi sulla definizione di fumetto .....	12
1.2.2 L'alfabeto del fumetto.....	17
1.2.3 Breve parentesi sul fumetto giapponese.....	23
.....	24
1.3 Città e fumetto: letture geocritiche su arte sequenziale, metropoli e mappa .....	27
Seconda parte: La città nell'opera di Jiro Taniguchi.....	33
2.1 <i>Manga is my business</i> : breve biografia di Taniguchi.....	33
2.2 Al tempo di Tottori: il paese natio di Jiro Taniguchi tra <i>Quartieri lontani</i> e <i>Al tempo di papà</i> .....	36
2.3 In balia del vento: racconti di vita quotidiana tra <i>Furari</i> e <i>L'uomo che cammina</i> .....	45
2.4 In una lontana città: lo spazio urbano come novità.....	57
2.5 Tante città, un solo sguardo: come Taniguchi racconta l'ambiente urbano .....	67
2.5.1 Linee comuni nelle rappresentazioni cittadine dell'opera di Taniguchi.....	67
2.5.2 Città e luoghi urbani ricorrenti nell'opera di Taniguchi .....	72
Conclusione.....	75
Bibliografia .....	77
Ringraziamenti .....	81

*A mio nonno, Silvio, per essermi stato  
sempre vicino e aver sempre creduto in me.*

# Introduzione

Come si può raccontare la città? L'ambiente urbano è stato raccontato in un'inesauribile quantità di modi da migliaia di autori diversi. Non c'è da stupirsi: ad oggi, oltre il 50% della specie umana vive in città, e nei prossimi anni la percentuale è destinata, secondo le stime, ad aumentare sempre di più: si prospetta che nel 2050 tra i due terzi e i tre quarti della popolazione mondiale vivrà in ambiente urbano<sup>1</sup>. È comprensibile, dunque, perché numerosi autori di narrativa l'abbiano scelto come ambientazione per le loro storie. Tra questi autori ci sono, ovviamente, anche i fumettisti. Il fumetto è un *medium* con cui molti più lettori di quanto si pensi hanno una certa familiarità. Solo in Italia si stima che quasi 9 milioni di persone leggano fumetti, circa il 18% della popolazione<sup>2</sup>, e le vendite di fumetti continuano a crescere negli ultimi anni<sup>3</sup>. Si può insomma dire con certezza che una buona parte degli italiani legge con continuità opere a fumetti, e che, con ogni probabilità, ancora di più sono i lettori occasionali.

Questa trattazione intende dunque analizzare come la città possa essere raccontata attraverso un *medium* molto diffuso quale il fumetto, e nello specifico attraverso l'analisi della rappresentazione dell'ambiente urbano nell'opera di un autore, il *mangaka*<sup>4</sup> Jiro Taniguchi. Nel panorama del fumetto giapponese, Jiro Taniguchi si può considerare una specie di *unicum*, per una serie di motivi: il suo stile peculiare mescola il tipico stile di

---

1 Wilson Ben, *Metropolis. Storia della città, la più grande invenzione della specie umana*, traduzione di Galimberti Fabio e Marangon Paola, il Saggiatore Srl, Milano, 2021, p. 11 [ed.or. *Metropolis. An History of Humankind's Greatest Invention*, Jonathan Cape, s.l., 2020] e Governa Francesca, Memoli Maurizio, *Geografie dell'urbano. Spazi, politiche, pratiche della città*, Carocci Editore, Roma, 2015, p. 11 [I ed. 2011].

2 <https://fumettologica.it/2021/12/lettori-fumetti-italia-2021/>, (data ultima consultazione 3/02/2023)

3 <https://fumettologica.it/2022/07/vendite-fumetti-italia-primi-6-mesi-2022-aie/>, (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>4</sup> Termine giapponese per "fumettista" (<https://it.wikipedia.org/wiki/Mangaka>, data ultima consultazione 3/02/2023)

disegno dei *manga* alla “linea chiara” del fumetto franco-belga<sup>5</sup> ed i suoi racconti, introspettivi e dal ritmo lento, si avvicinano per formato più al *graphic novel*<sup>6</sup>, il “romanzo a fumetti” diffuso nel mercato del fumetto occidentale<sup>7</sup>, che non alla classica narrazione seriale giapponese<sup>8</sup>. Per questo motivo, probabilmente, Taniguchi ha sempre avuto un maggior successo all'estero (in Europa soprattutto), che non in patria. La scelta di quest'autore come soggetto della trattazione e quella di analizzare il rapporto tra città e fumetto si influenzano a vicenda: anzitutto, raramente, quando in Italia si parla di Taniguchi, si nomina il modo in cui rappresenta la città, preferendo, tra le varie ambientazioni delle sue storie, parlare semmai della montagna, uno dei suoi temi più ricorrenti; allo stesso modo, la poetica unica di quest'autore, a metà strada fra il fumetto giapponese e quello europeo, è stata reputata capace di offrire interessanti spunti di riflessione sulle possibilità che dà il fumetto nella rappresentazione dell'ambiente urbano.

Questa trattazione si divide in due parti. La prima avrà una funzione introduttiva e verterà sull'analisi dei due concetti cardine attorno a cui ruoterà l'intera ricerca, la città ed il fumetto, e sulle relazioni che intercorrono tra questi. Non solo, infatti, la città è una delle ambientazioni più ricorrenti nel fumetto, come si è già accennato e si vedrà in seguito, ma inoltre entrambi gli ambiti di studio sono accomunati dalla difficoltà incontrata dagli studiosi nel trovare una definizione del fenomeno nel corso degli anni. Verranno dunque presentate le teorie e le ipotesi proposte nel corso del tempo e si cercherà di arrivare, se non ad una definizione (cosa pressoché impossibile), ad un'idea generale che possa essere utile ai fini della ricerca, dedicando un capitolo alla città ed uno al fumetto. Infine, questa prima parte dedicherà un ulteriore capitolo al modo in cui la città è stata rappresentata nel fumetto e come quest'ultimo possa essere usato per leggere l'ambiente urbano. Un'attenzione particolare, ai fini della trattazione, sarà sempre rivolta al mondo giapponese di cui Jiro Taniguchi faceva parte, per non rischiare di traslare concetti prettamente occidentali in un altro contesto. La seconda parte della ricerca, invece, verterà sull'analisi di una selezione di opere di Taniguchi e del ruolo che la città ricopre in esse. Si è scelto di non analizzare tutte le opere di Taniguchi di ambientazione

---

<sup>5</sup> Grilli Andrea Attilio, *Jiro Taniguchi. Il gentiluomo del manga*, Tunué Srl, Latina, 2007, pp. 25-26

<sup>6</sup> Ivi, p. 17

<sup>7</sup> Tosti Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, Tunué, Latina, 2016, pp. 11-15

<sup>8</sup> Ivi, pp. 777-778

urbana, ma unicamente quelle in cui la città rivestisse un ruolo particolarmente importante per lo sviluppo della trama e la crescita dei personaggi. Inoltre, si è scelto di analizzare opere scritte e disegnate dal solo Taniguchi, escludendo fumetti realizzati su testi altrui; si è ritenuto, infatti, che la poetica dell'autore si esprima al meglio nelle prime opere, per quanto anche le seconde rientrino parzialmente nei suoi canoni. La seconda parte si concluderà con un'analisi collettiva delle opere trattate, cercando eventuali punti di contatto e analizzando il *fil rouge* fra le varie rappresentazioni dell'ambiente urbano nell'opera di Taniguchi, ossia l'importanza, nel racconto della città nei fumetti dell'autore, dell'atto del camminare. Il titolo stesso di questa trattazione vuole sottolineare l'importanza del camminare nell'opera dell'autore, a partire da un richiamo al titolo di una delle sue più famose opere, *L'uomo che cammina*.





# Prima parte: La città e il fumetto

## 1.1 La città: sua definizione e studi sul tema

Il termine italiano “città” deriva dal latino *civitas*, una delle due parole che, assieme ad *urbs*, la lingua latina usava per definire l’ambiente urbano. Tuttavia, i due termini non hanno il medesimo significato: mentre *urbs*, infatti, riguarda l’aspetto fisico della città, gli edifici che la compongono, le pietre, i mattoni, le strade e le mura, *civitas* racchiude in sé il significato di “cittadinanza”, gli abitanti che compongono la città. Lo spiegava bene, quasi quattordici secoli fa, Isidoro da Siviglia nelle sue *Etymologiae*: «la città è una moltitudine di uomini uniti da un vincolo societario che prende il nome dagli stessi cittadini. Infatti *urbs* sono le mura stesse, ma la *civitas* non sono le pietre ma gli abitanti»<sup>9</sup>. Questa brevissima citazione introduce già egregiamente i due elementi attorno a cui sono sempre ruotati lo studio della città e la ricerca di una sua definizione: la sua natura fisica, di agglomerato di edifici più o meno ampio, e la sua natura sociale, di consorzio di esseri umani uniti da un medesimo stile di vita (circa, come si vedrà) e da un senso di appartenenza ad un particolare tipo di comunità. Anche il termine utilizzato dagli antichi greci, *polis* (alla base di termini familiari a tutti come “metropoli”, “megalopoli”, “politica” ...), richiama l’attenzione su un aspetto comunitario, indicando «una comunità politica, religiosa, militare ed economica di cittadini (maschi) liberi organizzati nel quadro di un contesto urbano»<sup>10</sup>.

Spostando l’attenzione al Giappone, il termine principale per indicare la città è *machi*, che significa “piccola città, cittadina”. Tuttavia, esistono anche molti altri termini per definire gli insediamenti urbani in Giappone: un esempio sono le tre denominazioni

---

<sup>9</sup> De Seta Cesare, *La città. Da Babilonia alla smart city*, Rizzoli Libri SpA, Milano, 2017, p. 13

<sup>10</sup> Wilson, 2021, p. 97

*shi* (grande città), *cho* (piccola città) e *son* (villaggio), utilizzate dallo Stato giapponese per distinguere i centri urbani in base alle dimensioni. Anche in questo caso, nonostante si stia parlando di una lingua che la maggior parte degli studiosi che verranno citati non parlavano o non consideravano nei loro studi, emerge uno dei concetti chiave attorno a cui è stata, nel corso degli anni, costruita la definizione di città: le dimensioni dell'insediamento.

Le dimensioni della città rispetto a quelle di un comune villaggio sono, in effetti, uno dei primi dettagli che vengono in mente quando si pensa ad un centro urbano. La città è vista come “più grande” rispetto al villaggio di campagna o agli altri insediamenti umani. Max Weber in *Die Stadt* parlava della città come una «‘grande’ località»<sup>11</sup>, ma sottolineava poco dopo anche la limitatezza di questa definizione, in quanto i criteri per definire quanto “grande” debba essere il centro abitato in questione variano da Paese a Paese<sup>12</sup>. In molti Paesi la quantità minima accettata è di 10.000 abitanti, ma il solo numero di abitanti non tiene conto di un altro valore importante, la densità abitativa. Si passa infatti da centinaia di abitanti per km<sup>2</sup> nei paesi scandinavi a migliaia in quelli mediterranei<sup>13</sup>, e anche mentre scriveva Weber notava che «nella Russia dei giorni nostri ci sono villaggi che, con le loro migliaia di abitanti, sono molto più grandi delle vecchie città, ad esempio, nella zona polacca della Germania dell'Est con solo un centinaio di abitanti»<sup>14</sup>. Il solo dato statistico, dunque, non è sufficiente per dare una definizione univoca di città, perché non tiene conto di un altro dei principali criteri usati per descrivere la città: le attività svolte in essa.

Un altro punto di vista attraverso cui gli studiosi hanno guardato la città per trovare una sua definizione, infatti, è stato metterla in opposizione alla campagna. Per definire qualcosa, d'altronde, è necessario comprendere in cosa si distingue dalle altre che la circondano. Per questo, si è cercato in ciò che distingueva la città dalla campagna la cifra per arrivare ad una sua definizione. In passato, la distinzione era più netta: nel Medioevo, la città era divisa dalla campagna circostante grazie alle sue mura. Oggi non è più così, e

---

<sup>11</sup> Weber Max, *The City in History*, London, Secker and Wanburg, 1961, citato da Minca Claudio, Colombino Annalisa, *Breve manuale di geografia umana*, Woltes Kluwer Italia Srl, Milano, 2020, pp. 56-57

<sup>12</sup> *ibidem*

<sup>13</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/citta\\_res-3363b51f-9bbe-11e2-9d1b-00271042e8d9\\_%28Enciclopedia-Italiana%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/citta_res-3363b51f-9bbe-11e2-9d1b-00271042e8d9_%28Enciclopedia-Italiana%29/), (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>14</sup> Minca, Colombino, 2020, pp. 56-57

gli studiosi hanno dovuto cercare un nuovo modo di distinguere città e campagna e la risposta è stata da molti trovata nelle attività che si svolgono in questi due diversi contesti. Da Friedrich Ratzel in poi<sup>15</sup>, la campagna ed i villaggi vengono visti come il luogo dell'agricoltura e dell'allevamento, mentre invece la città viene ritenuta fondata sull'industria ed il commercio. Simili idee sono state esposte da Ferdinand von Richtofen, Walter Christaller, Marcel Auroousseau<sup>16</sup>, i quali trovavano nella campagna il luogo del settore primario e, invece, nella città l'ambiente di sviluppo del settore secondario o terziario. Si è recuperata anche l'idea del "genere di vita" nata con Vidal de la Blache, per distinguere il modo di vivere degli abitanti di un ambiente urbano da quello di campagna<sup>17</sup>. Tuttavia, anche questa non sembra una definizione sufficiente per tenere insieme la complessità dello spazio urbano. Per cominciare, questo non è stato sempre un criterio valido, in quanto nell'antichità o nel Medioevo le città potevano essere benissimo abitate principalmente da contadini; e città agricole o porti di pesca, fondati su attività prettamente primarie, non sono scomparse con l'età moderna<sup>18</sup>. Non solo, ma in molti casi oggi la campagna è stata profondamente urbanizzata, dando vita a territori così detti *periurbani* (si pensi alla Pianura Padana) e tracciare una divisione netta tra le due realtà è quantomai complicato.

La ricerca di criteri oggettivi per definire la città nella sua natura fisica o economica non ha quindi dato una risposta univoca. Questi criteri vengono comunque utilizzati dai vari Stati per decidere cosa considerare città e cosa no a livello amministrativo, ma tali criteri come è stato già discusso variano da Stato in Stato e un insediamento con i numeri adatti per essere catalogato come città in un Paese non sarebbe considerato tale in un altro. Una simile definizione non può certo soddisfare gli studiosi, anche perché pur dando un'idea di come appaia una città, non dice nulla su come una città sia percepita o vissuta. Come si è detto, la città non è composta unicamente da mura, ma anche dagli esseri umani che la abitano, elemento già parzialmente emerso nella ricerca di una definizione di città che si basa sulle attività che in essa si svolgono. La città è, soprattutto, un insieme di cittadini che tengono fra di loro delle relazioni sociali e che

---

<sup>15</sup> Beaujeu-Garnier Jacqueline, Chabot George, *Trattato di geografia urbana*, traduzione di Bardella Francesca e Giudici Filippo, Marsilio Editori, Padova, 1970, p. 41

<sup>16</sup> Ivi, p. 42

<sup>17</sup> ibidem

<sup>18</sup> ibidem

vivono in uno spazio più o meno circoscritto. Un criterio proposto per definire se un centro era una città o meno era stato, ad esempio, l'assenza di quel legame di conoscenza reciproca tra cittadini che invece è caratteristico dei villaggi più ristretti.<sup>19</sup> Soprattutto, per questa loro natura di comunità le città sono determinate e delimitate dai loro stessi cittadini. Scrivono Jacqueline Beaujeu-Garnier e Georges Chabot che «in ogni paese, si ha una città quando gli uomini di quel paese han l'impressione di essere in una città»<sup>20</sup>. Sono i cittadini stessi, dunque, a decidere se “sentono” di vivere in città o meno; è nella loro intimità che tracciano un confine tra ciò che per loro è città e ciò che non lo è. Per questa loro natura di comunità di esseri umani che nascono, crescono e muoiono in essa, inoltre, le città non si presentano come realtà statiche, ma come destinate al cambiamento: in un certo senso, le città sono “vive”, anch'esse nascono, si trasformano e muoiono. Le città sono «costruite su strati di storia umana»<sup>21</sup>, dunque, sono il frutto dell'avvicinarsi di generazioni su generazioni di individui e, come scrive Cesare de Seta, la città è «l'effetto dell'accumularsi di innumerevoli esperienze storiche, di un inesauribile processo di formazione cui partecipano, in misura più o meno diretta, tutti i cittadini, con il loro quotidiano comportamento»<sup>22</sup>. L'essenza di una città è determinata dalla sua storia e dai cittadini che si sono avvicinati lungo le sue strade. Questi non sono, ovviamente, criteri oggettivi con cui definire una città – anche se forse una definizione oggettiva di città non si troverà mai –, ma mettono in luce come nell'analisi dell'ambiente urbano non si possa fare affidamento unicamente agli aspetti fisici e materiali di una città per studiarla, pena l'ignorare un elemento imprescindibile della natura della città – i suoi stessi cittadini, il suo essere *civitas*. Anzi, paradossalmente, un'analisi di una città fatta attraverso questi criteri così soggettivi darà forse un'idea molto più chiara di come quella città sia vissuta, percepita, immaginata da chi la abita – di come essa è, e non di come *appaia*.

---

<sup>19</sup> Minca, Colombino, 2020, pp. 56-57

<sup>20</sup> Beaujeu-Garnier, Chabot, 1970, p. 48

<sup>21</sup> Wilson, 2021, p.20

<sup>22</sup> De Seta, 2017, p.101

### 1.1.1 La città in Giappone: breve digressione storiografica

Prima di procedere con l'analisi dell'altro importante oggetto di studio di questa ricerca, il fumetto, sarà il caso di trattare brevemente della storia dello sviluppo urbano nel territorio giapponese. La prima grande città giapponese di cui abbiamo traccia fu Heijōkyō (l'attuale Nara), divenuta nel 710 d.C. sede del governo imperiale. Costruita su una zona pianeggiante e in una posizione vantaggiosa dal punto di vista strategico, la città era costruita seguendo il modello della città cinese che verrà adottato anche per Heiankyō (l'attuale Kyoto), una maglia rettangolare molto regolare che non avrà fortuna nel futuro della pianificazione urbanistica giapponese, più orientato verso forme asimmetriche. Da quel momento in poi l'urbanizzazione giapponese è proceduta dal Sud al Nord del Paese, incontrando un momento decisivo negli ultimi quattro secoli della storia del Giappone e in particolare nel corso dello scorso secolo. A causa della sua natura prevalentemente montuosa, la maggior parte delle città del Paese si sviluppò lungo le coste marittime o sulle rive dei laghi nelle vallate montane. Durante il periodo Tokugawa (1603-1868) si gettarono le basi dell'urbanizzazione giapponese, in particolare con il consolidarsi dell'importanza delle città castello (*jokamachi*), simbolo del potere politico degli *shogun*, i capi militari del paese. In breve tempo la città castello di Edo, l'attuale Tokyo, divenne la maggiore del Paese e divenne capitale politica del regime dei Tokugawa. Dal 1868, con la fine dell'epoca Tokugawa e la riapertura del Paese al mondo occidentale, lo sviluppo urbano proseguì arrivando in breve tempo ai livelli dei Paesi più avanzati, grazie anche all'ammodernamento dei trasporti. Dopo la Seconda guerra mondiale e la successiva ricostruzione il Giappone ha conosciuto un nuovo sviluppo e diffusione dell'ambiente urbano. Ad oggi, il 77% della popolazione giapponese vive in città<sup>23</sup> e le quattro aree metropolitane principali (Tokyo, Nagoya, Osaka, Kitakyushu e le città confinanti) costituiscono una vera e propria megalopoli, detta "Megalopoli del Tokaido". Le città sono suddivise, come si è visto, anche dal punto di vista linguistico e terminologico per dimensioni, *shi*, *cho* e *son*. Per essere considerate tali sono tenuti in conto però anche altri criteri oltre al numero di abitanti: ad esempio, perché una città

---

23

<https://www.nihonjapangiappone.com/pages/geostoria/geo/popolazione.php#:~:text=Il%2077%25%20dei%20giapponesi%20vive,demografico%20diminuisce%20procedendo%20verso%20Nord>, (data ultima consultazione 3/02/2023).

possa essere considerata *shi* «almeno il 60% dei nuclei familiari devono essere impiegati nel commercio, nell'industria o in altre attività urbane»<sup>24</sup>. Viene considerata a parte la capitale Tokyo, definita non come città ma come metropoli (*to*, da cui la denominazione ufficiale di *Tōkyō-to*)<sup>25</sup>.

## 1.2 Il fumetto: un'introduzione al medium

### 1.2.1 Studi sulla definizione di fumetto

La ricerca di una definizione del medium fumetto è una sfida al contempo incredibilmente affascinante ma anche ardua, probabilmente ancor più della ricerca di una definizione di città. Una ragione si può individuare nel fatto che gli studi condotti su questo medium sono in numero minore rispetto ad altro, e che solo recentemente si sono sviluppati interi filoni di ricerca ad esso dedicati. Mentre quella che è convenzionalmente considerata la prima città del mondo, Uruk, risale a migliaia di anni fa<sup>26</sup>, le origini del fumetto si attestano convenzionalmente “solo” nel XIX secolo, perlopiù verso la sua fine<sup>27</sup>. Il primo personaggio della storia dei fumetti è considerato infatti Yellow Kid, di Richard Felton Outcalt, nato nel 1895 sulle pagine del *New York World*, anche se esempi di fumetti o di opere che utilizzano codici che poi saranno del fumetto anteriori a Yellow Kid si attestano già alla metà del secolo, i più famosi dei quali sono i lavori del ginevrino Rodolphe Töpffer. Mentre quindi la città ha avuto un'enorme storia alle spalle che le ha permesso di darsi, se non una definizione, una forma ben definita, il fumetto è ancora una realtà giovane e ricca di potenzialità inesplorate, ed è quindi ben lungi dall'aver raggiunto dei contorni definitivi.

Anche l'analisi dei termini utilizzati in giro per il mondo per definire il medium non permette di trovare un denominatore comune: il termine italiano *fumetto*, ad esempio, deriva dai *balloon*, le nuvolette di fumo contenenti le parole pronunciate dai personaggi, mentre quello inglese *comics* nasce dal tono comico delle prime opere a fumetti. Il francese *bandes dessinées* (“strisce disegnate”) punta l'attenzione sull'aspetto con cui il

---

<sup>24</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Titolo\\_di\\_citt%C3%A0\\_in\\_Giappone](https://it.wikipedia.org/wiki/Titolo_di_citt%C3%A0_in_Giappone), (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>25</sup> ibidem

<sup>26</sup> De Seta, 2017, p. 10

<sup>27</sup> Bindi Valerio e Raffaelli Luca, *Che cos'è un fumetto*, Carocci Editore, Roma, 2021, p.7

medium si presenta, in maniera simile al tedesco *Bildergeschichte* (“storia a quadretti”) o al portoghese *quadrinhos*. Il termine spagnolo *historietas*, poi, nasce come diminutivo di *historia* ed evoca quello stigma di “arte minore” di cui il fumetto non si è ancora del tutto liberato. Infine, sul termine giapponese, *manga* (che può essere tradotto come “disegni umoristici”), si tornerà più avanti<sup>28</sup>. Non a caso numerosi studiosi ammettono la loro difficoltà a trovare una definizione di fumetto, ponendo spesso questa dichiarazione di insufficienza in apertura ai loro saggi. Ad esempio, Valerio Bindi e Luca Raffaelli aprono il loro saggio *Che cos'è il fumetto* con le parole:

Come scrive Matt Seneca (2011) alla domanda “cos'è il fumetto” forse «la miglior risposta è che è complicato». Il fumetto si è rivelato (sempre di più nel corso degli anni) un medium irriducibile a una definizione standard<sup>29</sup>.

Anche Andrea Tosti, in *Graphic Novel*:

Ogni volta che si afferma «il fumetto è questo» il fumetto stesso dimostra di essere, almeno, anche qualcosa d'altro<sup>30</sup>.

E infine forse il saggio sul fumetto per eccellenza, *Capire il fumetto* di Scott McCloud:

Per quanto proveremo a **comprendere** il mondo del fumetto che ci circonda, una **parte** di esso sarà sempre nell'ombra... un **mistero**. [...] I nostri tentativi di **definire** il fumetto sono un **processo in divenire** che non si concluderà presto. Senza dubbio, una **nuova** generazione **rifiuterà** ciò che quella attuale deciderà e cercherà ancora una volta di **reinventare il fumetto**<sup>31</sup>.

Ciò non vuol dire che non siano stati comunque fatti dei tentativi. La definizione probabilmente più nota fra autori, studiosi, insegnanti ed appassionati di fumetto appartiene all'ultimo dei tre autori citati, Scott McCloud, che nel suo saggio a fumetti del 1993 *Capire il fumetto* scrive che i fumetti sono:

---

<sup>28</sup> Tosti Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, Tunué, Latina, 2016, pp. 4-5; Bindi, Raffaelli, 2021, pp. 8-9

<sup>29</sup> Bindi, Raffaelli, 2021, p. 7

<sup>30</sup> Tosti, 2016, p. 4

<sup>31</sup> McCloud Scott, *Dire, fare e reinventare il fumetto*, traduzione di Favia Leonardo, Bao Publishing, Milano, 2018 [ed.or. *Understanding Comics*, s.n.t., 1993, *Reinventing Comics*, s.n.t., 2000, *Making Comics*, s.n.t., 2006], p. 31. Si è scelto di rispettare la scelta stilistica dell'autore e mantenere il grassetto del testo originale.



Figura 1: La pagina di *Capire il fumetto* in cui Scott McCloud espone la sua definizione del medium (Bao Publishing, 2018, p.17).



Immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore<sup>32</sup>.

Per ideare la sua definizione McCloud si rifà esplicitamente a Will Eisner, autore di opere come *The Spirit*, *Contratto con Dio* e *New York*, e al suo saggio *Fumetto e arte sequenziale*. Partendo dal termine “arte sequenziale” McCloud cerca di elaborare una definizione che possa «abbracciare tutte le tipologie»<sup>33</sup> di fumetto, indipendentemente da genere, argomento, tema, stile, strumenti usati, scuola artistica, movimento o filosofia<sup>34</sup>. McCloud esclude inoltre dalla sua definizione di fumetto l’unione di parole e immagini (data come possibile, ma non necessaria), presente sin dai primi studi sul fumetto come il saggio di Coulton Wough *The Comics*<sup>35</sup> o gli studi di Bill Blackbeard e David Kunzle<sup>36</sup>. Esclude anche i possibili legami con altre forme d’arte, in primis la letteratura, di cui il fumetto è sempre stato visto come un “figlio illegittimo” o una sorta di parente: Umberto Eco parlava di «un genere letterario autonomo»<sup>37</sup>, Hugo Pratt lo definì «letteratura disegnata»<sup>38</sup> e lo stesso Will Eisner usava i termini «forma artistica e letteraria»<sup>39</sup>. Tutto ciò che resta nella definizione di McCloud è un’idea del fumetto come una serie di immagini disposte nello spazio, organizzate in una sequenza premeditata dall’autore in modo che il rapporto ordinato tra di esse trasmetta una qualche informazione. Una definizione simile è in realtà estremamente più ampia di quanto si possa pensare e permette di considerare fumetti anche opere che non si è abituati a considerare tali, come la Colonna Traiana, l’Arazzo di Bayeux, i dipinti in serie di Monet, un fotoromanzo o il libretto d’istruzioni di un’automobile, e tuttavia di escludere qualcosa che invece è ritenuto fumetto come le illustrazioni composte da una singola vignetta<sup>40</sup>. Come sempre accade, nessuna definizione è perfetta e anche su quella di McCloud numerosi studiosi hanno avuto da ridire. Due esempi sono Dylan Horrocks e Robert C. Harvey. Il primo,

---

<sup>32</sup> McCloud, 2018, p. 17

<sup>33</sup> Ivi, p. 12

<sup>34</sup> Ivi, p. 30

<sup>35</sup> Tosti, 2016, p. 379

<sup>36</sup> Ivi, p. 8

<sup>37</sup> Tosti, 2016, p. 392

<sup>38</sup> <https://fumettologica.it/2014/04/intervista-a-hugo-pratt-corto-maltese/> (data ultima consultazione 3/02/2023); a onor del vero Pratt adoperò il termine per zittire coloro che lo criticavano per fare “fumetti”

<sup>39</sup> Eisner Will, *Fumetto & Arte sequenziale*, traduzione di Fabio Gadducci e Mirko Tavoanis, Edizioni Studio 901, Torino, 1997 [ed.or. s.n.t., 1985], p. 7

<sup>40</sup> McCloud, 2018, pp. 18-29

partendo da un'idea di James Kochalka, sposta l'attenzione dalla possibilità del fumetto di usare lo spazio per rappresentare lo scorrere del tempo (fondamentale in McCloud e nella teoria "sequenziale") alla capacità del fumetto di usare lo spazio per creare mondi:

Ora, gran parte della discussione sul fumetto [...] presuppone che il loro scopo principale sia quello di raccontare una storia – una narrazione che si muove attraverso il tempo, da qui la descrizione di McCloud del fumetto come una "mappa temporale". Ma qui, Kochalka sembra suggerire qualcosa di molto diverso: che i fumetti creano un mondo, un luogo. Invece di SPAZIO=TEMPO, questo è SPAZIO=SPAZIO<sup>41</sup>.

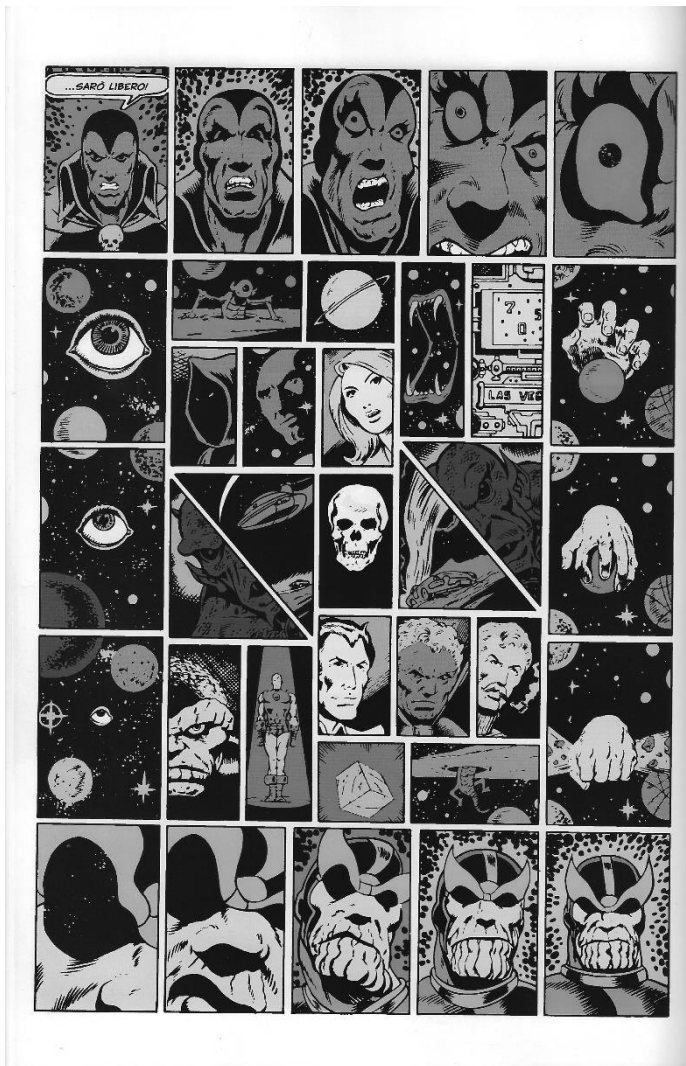


Figura 2: Tavola da *Capitan Marvel* di Jim Starlin. Le vignette centrali, rappresentanti vari personaggi o luoghi dall'arco narrativo in corso, non presentano un ordine di lettura definito e appaiono più come una composizione artistica che come un tentativo di "raccontare" qualcosa (RCS Quotidiani Spa e Panini Spa, 2004, p.108).

Robert C. Harvey invece critica la scelta di McCloud di inserire opere come l'Arazzo di Bayeux o le pitture tombali degli Egizi nella definizione di fumetto (che lui definisce «narrazioni per immagini», ma non fumetti) e la sua scelta di escludere l'importanza del contenuto verbale nel fumetto<sup>42</sup>. Un'altra critica che si può fare alla definizione del fumetto come "immagini in sequenza" è la sua incapacità di funzionare nei casi in cui nella tavola a fumetti sia una pura composizione di immagini e non una sequenza vera e propria, come avviene ad esempio nella tavola di Jim Starlin della figura 2.

Un altro importante studio sul fumetto è *Il sistema*

<sup>41</sup> Tosti, 2016, p. 7

<sup>42</sup> Ivi, pp. 387-388

*fumetto* dello studioso Thierry Groensteen, che si concentra sulla «solidarietà iconica»<sup>43</sup> tra le vignette, ossia le relazioni che si instaurano tra le varie vignette e che non si limitano alla semplice sequenza, ma anche alla disposizione che queste vignette assumono all'interno della tavola e alla possibilità di richiami vicendevoli tra vignette anche molto lontane tra di loro<sup>44</sup>. Nuove opere che indagano il medium continuano ad essere pubblicate, anche nel contesto italiano, dimostrando che la trattazione sull'argomento è lungi dall'essere conclusa.

### 1.2.2 L'alfabeto del fumetto

Cosa sia di preciso il fumetto, come si è visto, è una domanda che non ha ancora trovato una risposta. La sua continua evoluzione e incredibile capacità di adattamento rendono difficile determinare i confini precisi di questo linguaggio, e nemmeno tutti gli studiosi sono convinti sia da definire tale<sup>45</sup>. Tuttavia, anche se forse non è un linguaggio, il fumetto certamente condivide con esso un elemento fondamentale: un alfabeto. Il fumetto è un «insieme di codici»<sup>46</sup> e di segni convenzionali (immagini, balloon, vignette, tavole, onomatopee...) che, messi assieme, trasmettono un significato. Alcuni di questi codici il fumetto li prende in prestito da altri mezzi, altri sono invece unicamente suoi e altri linguaggi, in seguito, ne hanno fatto uso. Perché questo messaggio possa essere trasmesso, tuttavia, bisogna saper decodificare il mezzo: questo significa che il fumetto bisogna imparare a leggerlo, e non è così scontato. Questa sezione della tesi avrà quindi lo scopo di introdurre gli elementi minimi del *medium* fumetto ed i meccanismi che si celano dietro ad essi. Il significato associato a certi termini forse non coinciderà perfettamente con quello d'uso comune; ai fini della trattazione, questi significati sarebbero potuti risultare infatti troppo limitanti.

Tutto parte, ovviamente, dalle immagini. Che si accetti la definizione del fumetto come un insieme di “immagini in sequenza” o come unione di immagini e parole, molti studiosi hanno sottolineato come sia l'aspetto visivo, nel fumetto, ad essere preponderante. Ognuna delle immagini che compare in un fumetto rappresenta un

---

<sup>43</sup> Ivi, p. 420

<sup>44</sup> Ivi, pp. 420-422

<sup>45</sup> Ivi, p. 7

<sup>46</sup> Ivi, p. 386

concetto, sia esso un personaggio, un ambiente o un oggetto, che noi lettori siamo abituati ad interpretare come un ente reale e non come semplici segni su carta<sup>47</sup>. Queste immagini (o una sola, se si includono le vignette nella propria definizione di fumetto), una volta disposte separate tra di loro su di uno spazio, trasmettono “qualcosa” dalla relazione tra loro. Lo spazio su cui sono disposte viene chiamato “tavola”, e può assumere diverse forme o dimensioni. Si passa dalle tavole di piccolo formato dei *manga* o di *Topolino* ai grandi formati del fumetto francese, passando per la recente tavola verticale introdotta dal fumetto digitale o la “tela infinita” teorizzata da McCloud<sup>48</sup>. All’interno dello spazio della tavola, le immagini possono occupare tutto lo spazio che vogliono, restando ovviamente nei limiti del formato (quando si tratta di un formato cartaceo e/o fisico). Le immagini sono spesso e volentieri separate tra di loro da uno spazio bianco o margine che, secondo McCloud, «ospita molta della magia e del mistero che sono il **cuore del fumetto**»<sup>49</sup>. Lo spazio bianco è il luogo dove il lettore è chiamato in causa: nello spazio bianco tra due immagini il lettore deve costruire la relazione tra di esse sulla base delle loro differenze e affinità, ed è da queste relazioni che nasce la sequenza narrativa e si può, quindi, leggere il fumetto. Frequentemente le immagini dei fumetti sono racchiuse all’interno di vignette, che tracciano un contorno netto tra l’una e l’altra; di solito sono di forma rettangolare, ma potenzialmente una vignetta può assumere qualunque dimensione. Si dice che una vignetta incapsuli un singolo momento all’interno della storia a fumetti: non è esattamente così, come si vedrà. Tutte le vignette di una tavola formano la sua gabbia e, spesso, il numero di vignette e la loro disposizione è determinata dal formato della tavola (la gabbia 2x3 di *Topolino* o dei fumetti Bonelli, o la gabbia a 12 vignette del fumetto francese tradizionale) o dalle tradizioni locali (come la gabbia molto libera del fumetto giapponese).

---

<sup>47</sup> Non è un caso che Scott McCloud in *Understanding Comics* apra il capitolo in cui parla dell’immagine a fumetti parlando del *Tradimento delle immagini* di Magritte; vedi McCloud, 2018, pp. 32-33

<sup>48</sup> McCloud, 2018, p. 446

<sup>49</sup> Ivi, p. 74

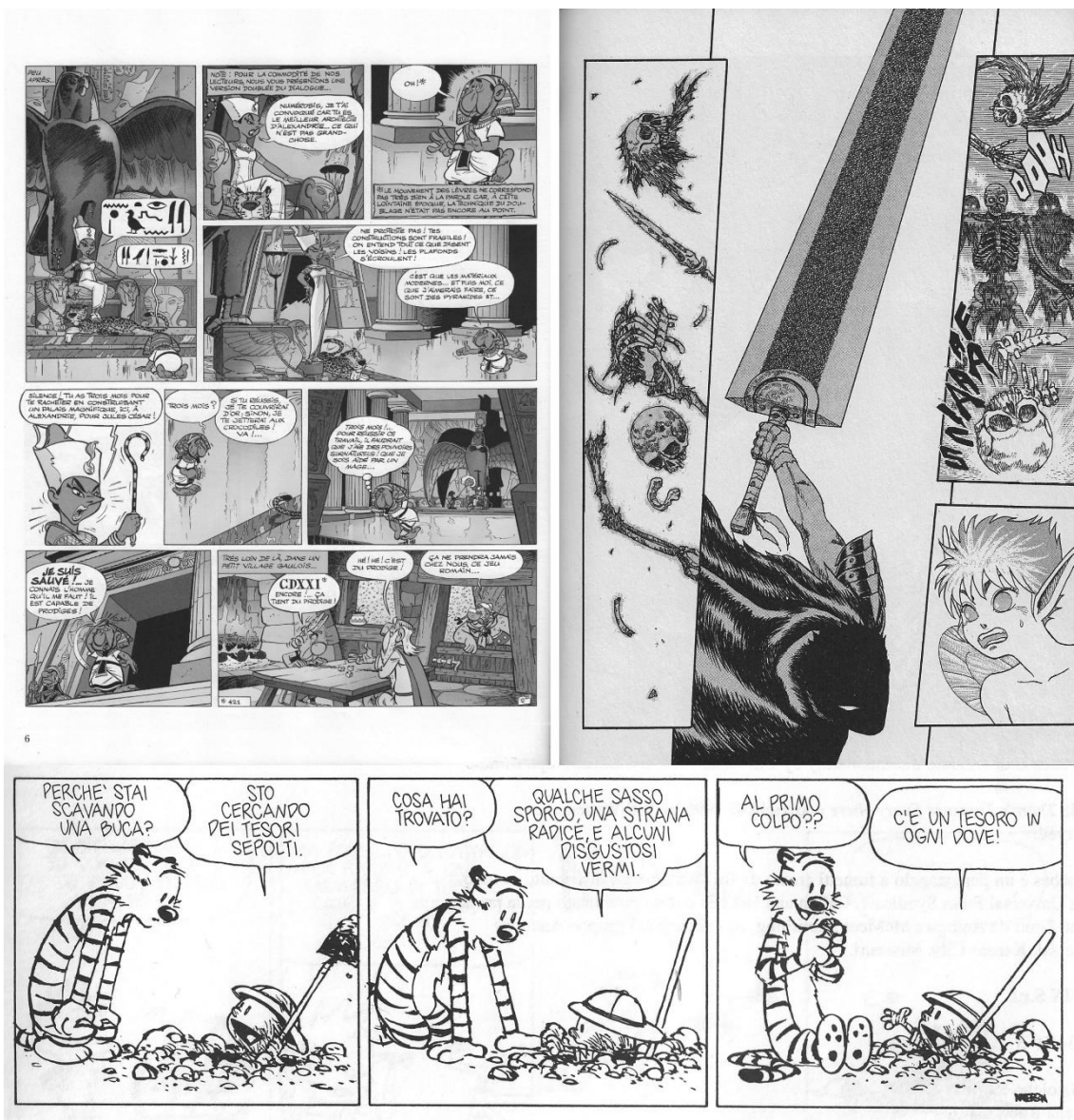


Figura 3: Esempi di gabbie a confronto: il layout a dodici vignette francese in *Asterix e Obelix* di René Goscinny e Albert Uderzo, il layout dinamico giapponese in *Berserk* di Kentaro Miura e il layout “a striscia” da *Calvin & Hobbes* di Bill Watterson (Hachette, 2018, p. 6; Panini S.p.A., 2021; Comix Srl, 1998, p.3).

Dopo aver trattato dell’aspetto visivo del fumetto, è tempo di passare ad un altro elemento fondamentale in moltissimi fumetti: le parole. Essendo un medium unicamente visivo, infatti, il fumetto deve fare affidamento unicamente alla vista del lettore per trasmettergli tutti gli altri sensi<sup>50</sup> e la parola scritta gli viene in aiuto per rappresentare il suono. Tramite le parole, innanzitutto, si rappresentano i pensieri e le battute dei personaggi. Nella maggior parte dei casi, questi appaiono nei famosi balloon, le nuvolette

<sup>50</sup> Ivi, p. 97

di fumo da cui in italiano il fumetto prende il nome, ma non si tratta dell'unica opzione. Le didascalie, che di solito assumono la forma di rettangolini, oltre a trascrivere i commenti del narratore, possono riportare anche i pensieri dei personaggi o le battute pronunciate in una scena diversa da quella rappresentata nella vignetta; al tempo del *Corriere dei Piccoli*, erano il mezzo attraverso cui venivano rappresentati i dialoghi della scena in corso. In certi casi si può persino scegliere di rappresentare le parole dei personaggi senza strumenti come balloon o simili, come avviene nel caso di uno dei più celebri profumetti italiani, l'Iscrizione di S. Clemente<sup>51</sup>. Il fumetto sfrutta poi le parole per esprimere suoni e rumori attraverso le onomatopee. Attraverso la modifica delle dimensioni, del colore, dei contorni o del font tipografico onomatopee e balloon cercano di trasmettere sensazioni come il tono o l'intensità dei suoni e dei dialoghi rappresentati: esempi noti a tutti sono l'uso del grassetto per sottolineare l'importanza di certe parole o



Figura 4: esempi di modifiche di contorno del balloon per suggerire differenti toni e timbri vocali, dai primi tre numeri di *Paperinik New Adventures (Pkna)* (The Walt Disney Company Italia S.p.A., 1996).

il contorno frastagliato dei balloon che contengono urla.

L'argomento delle parole permette di introdurre lo spinoso problema dello scorrere del tempo nel fumetto. Come si è detto, si tende a ritenere che una singola vignetta rappresenti un singolo istante nel tempo, ma non è così. Ad esempio, una vignetta che contenga un dialogo non può, naturalmente, rappresentare un unico istante temporale,

giacché le parole necessitano di un certo tempo per essere pronunciate, e allo stesso modo il suono rappresentato da un'onomatopea, per quanto breve, si sviluppa in un certo tempo. Persino una vignetta muta quasi sempre rappresenta un'azione che si svolge in un

<sup>51</sup> Sull'iscrizione di S.Clemente si può consultare Antonelli Giuseppe, *Il museo della lingua italiana*, Mondadori Libri S.p.A., Milano, 2018, pp. 33-35.

determinato intervallo di tempo – anzi, una vignetta muta accuratamente posizionata, magari tra le battute di un dialogo, dà l’idea di una “pausa” anche più lunga delle altre vignette, o invita il lettore a un momento di contemplazione. Sono dunque non le vignette, ma le immagini al loro interno a ritrarre un istante selezionato di un’azione che si sviluppa nel tempo, immobile e immutabile.

Gli autori di fumetto hanno a lungo lottato con l’impossibilità di rappresentare il movimento (e, per estensione, un’azione prolungata nel tempo) all’interno di un fumetto, adottando varie soluzioni come le note linee cinetiche o trucchi un po’ più elaborati, come rappresentare in un’unica vignetta molteplici momenti di un’azione di un personaggio o addirittura più azioni che si succedono in uno stesso ambiente.

Il fumetto, come si è visto, è un tipo di linguaggio che si sviluppa lungo lo spazio. Mentre in un film o a teatro lo spettatore osserva più momenti che si sviluppano nel tempo in un medesimo spazio delimitato, il lettore di fumetto osserva più immagini che, disposte contemporaneamente su uno spazio piano, vanno osservate in una certa sequenza (se presente) per ricavarne un significato, in maniera non dissimile dalla parola scritta. Tuttavia, mentre la parola scritta può essere letta in un solo verso e la vista per intero della pagina di un libro offre poco al lettore in termini di significato, davanti agli

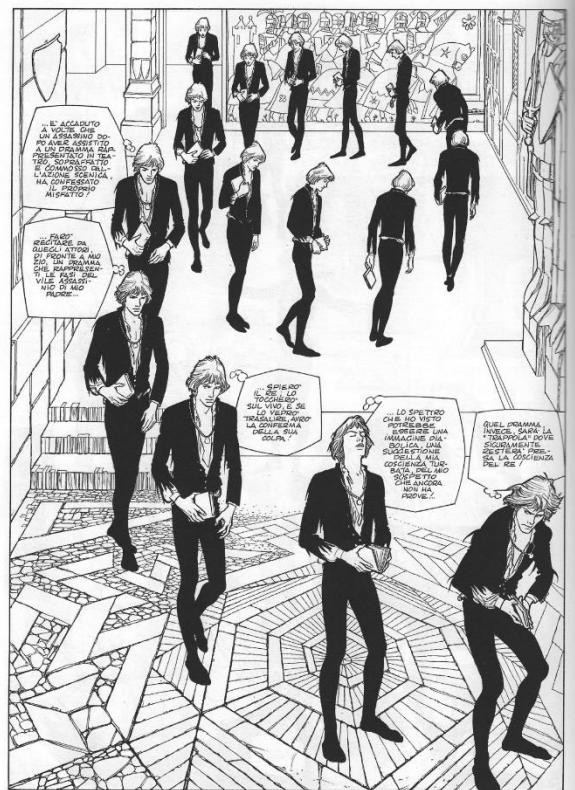




Figura 5 (sopra): la vignetta muta, usata per rappresentare un momento introspettivo del personaggio, non ha una durata prestabilita: quanto duri dipende dal lettore (da Corte sconta detta arcana, di Hugo Pratt) (RCS Libri S.p.A., 2016, p.33)

Figura 6 (pagina precedente): due esempi di più azioni rappresentate in un'unica vignetta, con due intenti differenti: nel primo caso (*Le bizzarre avventure di Jojo*, Hirohiko Araki) sottolineano la rapidità con cui il protagonista colpisce l'avversario, mentre nel secondo (*Trilogia Shakespeariana. Amleto*, Gianni de Luca) danno l'idea della lunga riflessione di Amleto per decidere come svelare la colpa dello zio (Edizioni Star Comics Srl, 2009; Edizioni NPE, 2019, p.60).



occhi del lettore di fumetti sono presenti a colpo d'occhio contemporaneamente sia la vignetta che sta leggendo, che le precedenti e le successive<sup>52</sup>, e il lettore può non solo spostarsi tra di esse nell'ordine che predilige, ma può anche ricavare un significato ulteriore dalla visione d'insieme delle vignette della tavola (la tavola di Jim Starlin della figura 2 è un ottimo esempio). Il fumetto presenta, poi, la possibilità pressoché unica di “giocare” con gli elementi del suo linguaggio in un modo che quasi nessun medium è in grado di fare<sup>53</sup>. Il fumetto è, infatti, composto interamente da immagini, siano esse i personaggi, gli ambienti o le parole e segni grafici che compaiono in esso, occupanti tutte il medesimo spazio della tavola e con la possibilità, quindi, di interagire tra loro. Si parla, ovviamente, di espedienti più o meno metanarrativi, come il titolo integrato nella tavola di apertura dell'episodio nelle storie di *The Spirit* di Will Eisner, o dei buffi poteri del protagonista del fumetto francese *Imbattibile* di Pascal Jusselin, ma si tratta comunque di testimonianze delle incredibili potenzialità e delle possibilità uniche che il fumetto possiede.

### 1.2.3 Breve parentesi sul fumetto giapponese

La narrativa per immagini ha in Giappone delle origini molto antiche. I primi esempi di opere con caratteristiche simili agli odierni fumetti sono i cosiddetti *emakimono*, rotoli risalenti al XII secolo, i più noti dei quali sono i quattro *Chōjū jimbutsu giga* del monaco Toba. Si trattava di rotoli di riso su cui era rappresentata una sequenza di immagini, senza segni di separazione tra di esse, che raccontavano una storia: il rotolo veniva lentamente svolto da destra a sinistra, mostrando le immagini una alla volta. La pratica richiama i meccanismi con cui funziona l'animazione (tanto che il regista Isao Takahata scrisse un saggio proprio sul rapporto tra l'*emakimono* e l'animazione giapponese) e la fruizione a scorrimento verticale, una vignetta alla volta, di molti fumetti digitali odierni. In seguito, opere che usarono codici simili a quelle degli odierni fumetti furono le pitture *Tōba-e*, i libri illustrati *e-hon* o l'*e-sugoroku*, un gioco per bambini simile

---

<sup>52</sup> Nei limiti del formato, beninteso.

<sup>53</sup> L'unico altro *medium* in grado di avvicinarsi al fumetto (e forse quasi superarlo) in questa capacità di far interagire i suoi elementi tra di loro è forse il *medium* interattivo per eccellenza, il videogioco.

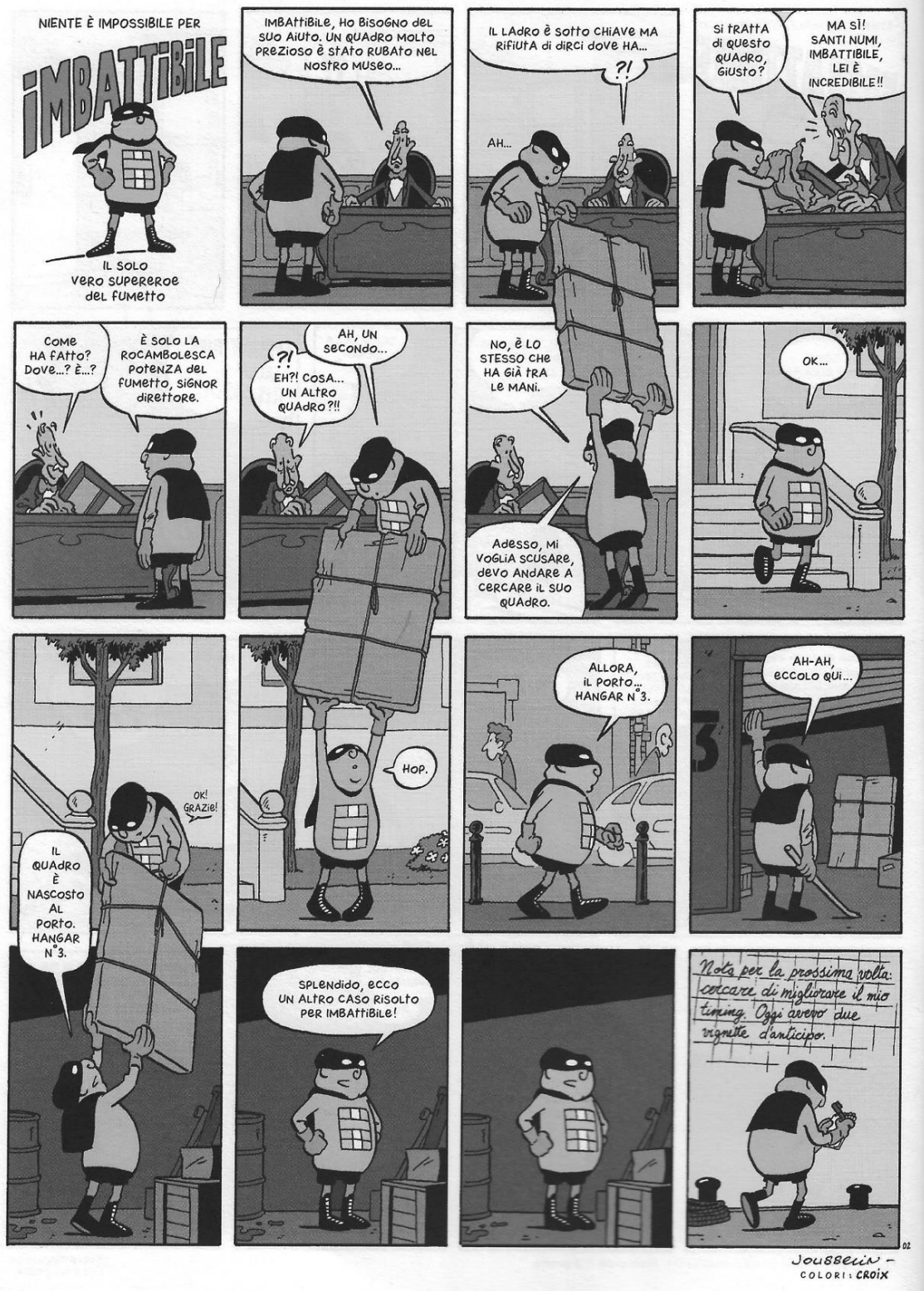


Figura 7: lo spazio è tempo e il tempo è spazio in *Imbattibile* di Pascal Jusselin, giustamente definito nel sottotitolo «il solo vero supereroe del fumetto» (Comicon Edizioni, 2020, p.6).

al gioco dell'oca e composto da immagini divise in vignette; altre forme espressive che influenzarono lo stile grafico e narrativo degli odierni *manga* furono le stampe caricaturali *ukiyo-e* ed il teatro *kabuki*, da cui alcuni autori recupereranno l'uso di usare delle "maschere" ricorrenti per personaggi di varie opere a seconda del loro ruolo nella storia.

Il termine *manga*, con il quale oggi il Giappone indica il fumetto (anche se viene usato talvolta anche il termine *komikku*, derivato dai *comics* americano<sup>54</sup>), è composto dalle due sillabe *man* e *ga*, che significano rispettivamente "disegno rapido", "schizzo" e "disegno", la cui unione

suggerisce implicitamente l'incontrollato, rigoglioso profluvio di segni a pennello tipici dell'esecuzione istintiva del bravo calligrafo/disegnatore/pittore giapponese (...) la polisemanticità di *man* può inoltre suggerire che si tratti di un atto creativo, di un segno o di una pluralità di segni, realizzati con l'intenzione di far sorridere l'osservatore<sup>55</sup>.

Il primo ad introdurre il termine fu Suzuki Kankei nel 1771, ma si diffuse in tutto il mondo grazie a Katsuhika Hokusai, la cui raccolta di schizzi *Hokusai Manga* fu esposta a Parigi durante l'Esposizione Universale del 1867. Il termine fu poi recuperato nel 1900 da Fukuzawa Yukichi, che intitolò *Jiji Manga* il supplemento settimanale del suo quotidiano *Jiji Shimpō*, per soppiantare il termine di derivazione estera *ponchi-e*. Questi derivava da *The Japan Punch*, rivista satirica fondata nel 1862 dall'inglese Charles Wirgman su cui comparivano vignette satiriche dello stesso Wirgman. Su *Jiji Manga* fece il suo debutto Kitazawa Rakuten, autore di quella che è considerata la prima striscia a fumetti giapponese, *Tagosaku to Mokube no Tokyo kenbutsu* ("La gita a Tokyo di Tagosaku e Mokube"<sup>56</sup>). Un altro pioniere del fumetto giapponese in questi anni fu Ippei Wokamoto, primo a pubblicare *comics* in Giappone (in particolare *Bringing Up Father* di George MacManus, in Italia conosciuto come *Arcibaldo e Petronilla*), primo a realizzare un fumetto che raccontasse una storia lunga (*Hito no hissho*, "La vita di un uomo"<sup>57</sup>, serializzato dal 1921 al 1929), e primo autore in Giappone di *graphic journalism*. Dopo essersi messo al servizio della propaganda nazionalistica durante gli anni Trenta e la Seconda Guerra Mondiale, il fumetto giapponese visse un periodo di recessione. In questi anni ebbe molto successo il *kamishibai*, una forma d'intrattenimento

---

<sup>54</sup> Pellitteri Marco, *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Carocci Editore, Roma, 2021, p. 20

<sup>55</sup> Ivi, pp. 19-20

<sup>56</sup> Bindi, Raffaelli, 2021, p. 67

<sup>57</sup> Ibidem

consistente in una sorta di teatro dei burattini: artisti itineranti rappresentavano delle storie muovendo disegni su cartoncino sullo sfondo nero di un teatrino di bambù montato sulle biciclette apposite; ogni disegno rappresentava un momento dell'avventura (perlopiù seriale), narrata a voce dall'artista. Molti autori di *kamishibai* diventarono inseguiti autori di fumetto, come Shigeru Mizuki o Sanpei Shirato, e anche certe storie del *kamishibai* furono riadattate per il fumetto (come *Ogon Batto*, in Italia noto come *Fantaman*)<sup>58</sup>.

Nel 1947 esce *Shin Takarajima*, tradotto in italiano con il titolo “La nuova isola del tesoro”, su testi di Shichima Sakai, prima importante opera a cui lavorò Osamu Tezuka, anche se il suo debutto fu due anni prima, con *Maa-chan no nikkichō*, “Il diario del piccolo Ma”<sup>59</sup>. Nessun autore in tutto il mondo ha mai avuto un impatto sulla produzione fumettistica del suo Paese pari a quello che Osamu Tezuka ha avuto sul fumetto giapponese. Introdusse temi più complessi e personaggi sfaccettati (in contemporanea alla corrente di fumetto *gekiga*, letteralmente “immagini drammatiche”, di tematiche più adulte); fece uso di tecniche narrative e tagli dell'inquadratura cinematografiche; fu l'iniziatore del moderno *story manga* a puntate; e, non ultimo, introdusse gli “occhi grandi” tipici dello stile grafico dei manga odierni, che lui riprese dalle illustrazioni *jojoga* e dai cartoni animati di Walt Disney e dei fratelli Fleischer. Tratto da un suo fumetto del 1952 fu anche il primo *anime*<sup>60</sup>, *Tetsuwan Atom* (Astro Boy), messo in onda il 1° gennaio 1963, data canonicamente della “morte” del *kamishibai*, oramai soppiantato dalla televisione, detta agli inizi *denki kamishibai*, “*kamishibai* elettrico. Altre opere dell'autore furono *Jungle Taitei* (*Kimba il leone bianco*, 1950), *Ribon no Kishi* (*La principessa zaffiro*, 1952), l'incompleta *Hi no Tori* (*La fenice*, 1954), *Budda* (1972-1983), *Black Jack* (1973-1983), *Adolf ni tsugu* (*La storia dei tre Adolf*, 1983), e numerose altre opere per qualsiasi pubblico ed età. Viene tutt'ora ricordato con

---

<sup>58</sup> Tosti, 2016, pp. 711-715

<sup>59</sup> Per questo paragrafo si aggiungono alle fonti già presenti in bibliografia: -Maria Roberta Novelli, *Floating Worlds – A short history of Japanese animation*, Boca Raton, Taylor & Francis, 2018

-Marco Testi, *Generazione Goldrake – L'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni '80*, Milano-Udine, Mimesis edizioni, 2011

Le traduzioni dei titoli in giapponese fa riferimento ai titoli italiani più recenti ([https://it.wikipedia.org/wiki/Osamu\\_Tezuka](https://it.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka), data ultima consultazione 3/02/2023), eccezion fatta per *Maa-chan no nikkichō* (inedito in Italia) la cui traduzione è ricavata da Pellitteri, 2021, p. 50

<sup>60</sup> “serie d'animazione televisiva”, termine inventato dallo stesso Tezuka contraendo il termine inglese *animation*

l'appellativo di *manga no kamisama*, “Il dio del manga”, e il suo influsso continua a sentirsi nel mondo del fumetto giapponese.

Il fumetto giapponese oggi è principalmente pubblicato in riviste periodiche, mensili o settimanali, la più famosa delle quali è sicuramente *Shonen Jump*, fondata nel 1968. Le opere a fumetti vengono poi raccolte in volumetti, i *tankobon* o *bunko*, di circa 200 pagine, di formato minore ma su carta di maggiore qualità e introdotti a partire dagli anni '60. Negli stessi anni il *manga* si divide in numerosi generi, a seconda delle fasce d'età del target o del contenuto: *kodomo*, per bambini, *shonen* e *shojo*, rispettivamente per ragazzi e per ragazze, *seinen* e *josei*, rispettivamente per uomini e donne adulte, e numerosi altri. Il fumetto giapponese usa prevalentemente il bianco e nero e fa uso di vignette dalla forma molto più libera di quelle occidentali; è pensato per una lettura rapida ed è scritto tenendo sempre a mente la visione d'insieme della doppia pagina<sup>61</sup>. I fumettisti giapponesi sono in genere autori unici della storia e dei disegni delle loro opere e lavorano in collaborazione con numerosi assistenti che si occupano di mansioni più noiose<sup>62</sup>.

Le immagini presentate in questo paragrafo sono scansioni della collezione personale dell'autore. Le fonti sono indicate in bibliografia. Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari.

### **1.3 Città e fumetto: letture geocritiche su arte sequenziale, metropoli e mappa**

Il fumetto intrattiene con la città un rapporto che comincia molto tempo fa. Si può dire senza troppi rischi che l'ambientazione urbana è una delle più comuni nelle opere a fumetti, se non la più comune in assoluto. Quello che è considerato il “primo fumetto” della storia, *Yellow Kid*, è ambientato in un ambiente urbano, nello specifico nel quartiere irlandese di Hogan's Alley, alla periferia di New York<sup>63</sup>. Anche altri fumetti delle origini,

---

<sup>61</sup> Pellitteri, 2021, pp. 105-110

<sup>62</sup> Tosti, 2016, p. 778

<sup>63</sup> Bindi, Raffaelli, 2021, p. 18

come *Little Nemo* e *Gasoline Alley*, fanno della città una parte integrante delle loro storie: le vicende oniriche del piccolo Nemo, personaggio creato da Winsor McCay nel 1905, si svolgono tutte a New York, che diventa enorme e piena di sorprese<sup>64</sup>, mentre in *Gasoline Alley* di Frank King, serie nata nel 1918 sulle pagine del *Chicago Tribune*, la periferia cittadina dove si svolgono le storie è presente sin dal titolo. L'ambiente cittadino è poi fondamentale nei racconti di supereroi: in questi casi, le città dove si svolgono le avventure dei personaggi spesso rispecchiano il tono della narrazione o diventano, nel caso di città fittizie, quasi «una sorta di emanazione delle caratteristiche del personaggio principale»<sup>65</sup>. Abbiamo quindi la solare Metropolis, dove si svolgono le avventure di Superman, la tetra Gotham City che fa da sfondo alle imprese di Batman e invece la molto più reale New York per i supereroi della Marvel come l'Uomo Ragno o i Fantastici Quattro<sup>66</sup>, che ha sempre fatto dell'umanità dei suoi personaggi un punto di forza (i famosi “supereroi con superproblemi”<sup>67</sup>). Più rari sono i casi in cui la città, anziché essere un semplice sfondo, diventa parte integrante del racconto, se non addirittura la protagonista: è il caso di *Dropsie Avenue e New York* di Will Eisner, racconti a fumetti dedicati rispettivamente ad un quartiere di New York<sup>68</sup> e all'intera Grande Mela<sup>69</sup>, oppure dell'adattamento di *Città di vetro* di Paul Auster ad opera di Paul Karasik e David Mazzucchelli<sup>70</sup>. Vi sono numerosi altri esempi che si possono fare e provenienti da numerosi altri paesi oltre che gli Stati Uniti, ma già da questa breve esposizione risulta chiaro che la città è una parte integrante di numerosissime opere a fumetti, incluse le opere di Jiro Taniguchi che saranno analizzate nella seconda parte di questa trattazione. Prima di procedere, tuttavia, sarà necessario capire come il fumetto racconti la città e, per estensione, come lo spazio venga espresso e raccontato attraverso il fumetto. Questo

---

<sup>64</sup> <http://fumettourbanistica.blogspot.com/2011/10/la-citta-come-sogno-e-la-citta-come.html> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>65</sup> <http://fumettourbanistica.blogspot.com/2011/10/212-un-superoe-per-citta-un-supereroe.html> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>66</sup> ibidem

<sup>67</sup> Bindi, Raffaelli, 2021, p. 82

<sup>68</sup> <http://fumettourbanistica.blogspot.com/2011/10/3-il-fumetto-come-mezzo-per-la.html> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>69</sup> Eisner Will, *New York. La grande città*, traduzione di Prinetti Costanza, Giulio Einaudi editore S.p.A., Torino, 2008 [ed.or. *New York. Life in the Big City*, Estate of Will Eisner and W.W. Norton & Company, Inc, 500 Fifth Avenue, New York, NY 10110, 2006]

<sup>70</sup> Peterle Giada, “Comic book cartographies: a cartocentred reading of *City of Glass*, the graphic novel”, *Cultural geographies*, 24(1), 2017, pp. 43-68

capitolo sarà volto quindi ad analizzare il medium fumetto da un punto di vista geocritico, mettendo in uso i concetti approfonditi nel precedente capitolo di questo studio.

In tempi recenti, la geografia ha cominciato a studiare il modo in cui il fumetto racconta lo spazio. La “geografia del fumetto” (*comic book geography*) è gradualmente cresciuta negli ultimi anni a partire dall’articolo del 2010 *Comic Book Visualities: A Methodological Manifesto on Geography, Montage and Narration* di Jason Dittmer<sup>71</sup>. In questo articolo emerge un’affinità tra il linguaggio del fumetto e quello delle mappe. Fumetto e mappa fanno uso, infatti, di codici molto simili. Per cominciare, anche la mappa, come il fumetto, fa affidamento unicamente all’aspetto visivo per trasmettere informazioni, attraverso simboli che, disposti sullo spazio della mappa, rappresentano la porzione di territorio che il cartografo decide di rappresentare, in maniera non dissimile da come il fumetto usa immagini per trasmettere informazioni. Tuttavia, c’è una differenza importante tra i due linguaggi: mentre la mappa usa lo spazio per rappresentare altro spazio, attraverso segni convenzionali e scale di riduzione, il fumetto usa lo spazio per rappresentare il tempo. Scrive Dittmer nel sopracitato articolo:

Indeed, ‘a comic strip is literally a map of time’ in that its producers are attempting to render the passage of time visible through the use of static, sequential images (Raeburn 2004, 11).<sup>72</sup>

Come una mappa, il fumetto prevede un coinvolgimento da parte del lettore, che è chiamato a riempire lo spazio bianco tra una vignetta e l’altra, agendo attivamente per costruire significati spaziali<sup>73</sup>: il fumetto d’altronde «è un medium freddo (...) per cui il lettore deve scaldare la lettura creando legami tra le vignette e partecipando ad azioni e suoni»<sup>74</sup>. Le somiglianze non finiscono qui. Come in una mappa, l’occhio del lettore di fumetti è lasciato libero di vagare per la pagina o di osservare la tavola per intero ed ottenere una visione d’insieme di tutte le vignette. Thierry Groensteen, che è stato citato

---

<sup>71</sup> Peterle Giada, “Teaching Cartography with Comics: Some Examples from BeccoGiallo’s Graphic Novel Series”, *Journal of Research and Didactics in Geography (J-READING)*, 1(4), 2015, pp. 71

<sup>72</sup> Dittmer Jason, “Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration”, *Transactions of the Institute of British Geographers*, NS 35, 2010, p. 222

<sup>73</sup> Peterle, 2015, p.71

<sup>74</sup> Bindi, Raffaelli, 2021, p. 10 (citando Marshall McLuhan)

nel precedente capitolo, parlava a questo proposito di “narrazione plurivettoriale”<sup>75</sup>: lo spazio della tavola a fumetti può essere esplorato in qualunque direzione, senza limiti.

Secondo quanto suggerito da Giada Peterle nell’articolo *Teaching Cartography with Comics: Some Examples from BeccoGiallo’s Graphic Novel Series*, rapporto tra cartografia e fumetto si può articolare in quattro modi: analizzando “le mappe come fumetti”, “mappe dei fumetti”, “cartografia nei fumetti” e “fumetti come mappe”<sup>76</sup>. Innanzitutto, dato che si è visto che il fumetto può essere letto come una mappa, si potrà anche dire che le mappe possono essere lette come un fumetto: infatti, le mappe «riducono, semplificano e simbolizzano»<sup>77</sup> la realtà utilizzando elementi grafici convenzionali, così come il fumetto usa «elementi visivi per condensare, concentrare e simbolizzare»<sup>78</sup> la storia che racconta. Si è visto nel capitolo precedente che siamo abituati a considerare le immagini presentate nel fumetto come elementi reali e non semplici segni su carta; allo stesso modo, “leggiamo” i segni su di una mappa come se fossero dei luoghi veri, e interpretiamo le linee nere come strade, le differenze di colore della terraferma come differenze di altitudine, e via così. Si possono, poi, realizzare “mappe dei fumetti”, ossia «una proiezione cartografica degli spazi e luoghi geografici menzionati all’interno della narrazione a fumetti»<sup>79</sup>, recuperando un’idea simile a quella della “cartografia della letteratura” proposta da Franco Moretti nel 1997<sup>80</sup>. Una simile operazione potrebbe permettere di studiare le opere a fumetti da punti di vista prima inesplorati, aprendo nuove vie alla loro comprensione<sup>81</sup>. La “cartografia nei fumetti” punta invece ad analizzare i casi in cui le mappe compaiono all’interno di un fumetto, sia letteralmente, come immagini, che solo testualmente, unicamente menzionate all’interno della narrazione<sup>82</sup>. Infine, i fumetti possono essere letti e analizzati come se fossero delle mappe: infatti «da una parte, il lettore/la lettrice di fumetto svolge una pratica di mappatura leggendo le mappe presentate *nella* trama; dall’altra, lui/lei è costretto/a a

---

<sup>75</sup> Fall, J. J. (2021). Worlds of Vision: Thinking Geographically Through Comics. *ACME: An International Journal for Critical Geographies*, 20(1), 17–33, p. 28. Retrieved from <https://acme-journal.org/index.php/acme/article/view/2037> (data ultima consultazione 3/02/2023), p.11

<sup>76</sup> Peterle, 2015, pp. 72-73

<sup>77</sup> Ibidem

<sup>78</sup> Ibidem

<sup>79</sup> Peterle, 2015, p. 73; traduzione mia

<sup>80</sup> Ibidem

<sup>81</sup> Ibidem

<sup>82</sup> Ibidem



trovare un orientamento nello spazio *del* fumetto stesso, e raccogliere metafore visive e simboli i quali, come coordinate, dirigono le sue strategie di lettura»<sup>83</sup>.

C'è, però, un'ulteriore differenza tra la mappa ed il fumetto che non è stata ancora menzionata. La mappa tradizionale, com'è noto a tutti, presenta una visuale dall'alto, come se il geografo si fosse posto quale un osservatore onnisciente<sup>84</sup>, cercando in tal modo di presentare un punto di vista «oggettivo, distaccato, apolitico»<sup>85</sup> del territorio che vuole rappresentare; un'unica immagine, dunque, contrapposta invece al fumetto che si è visto essere composto da una sequenza. L'articolo del 2020 di Juliet Fall, intitolato *Worlds of Visions*, tuttavia, l'autrice suggerisce che il mondo non possa essere narrato “a colpo d'occhio”, ma invece sia unicamente raccontabile «assemblando (...) dettagli, punti di vista, piccoli sguardi spaziali»<sup>86</sup>, in maniera molto simile a come fa il fumetto, usando vari momenti nel tempo per raccontare la sua storia. Le vignette presentano una miriade di punti di vista differenti, in opposizione allo sguardo unico comune alle mappe. Il fumetto, in questo senso, parla lo stesso linguaggio della geografia, in quanto per rappresentare un mondo sceglie delle parti<sup>87</sup>, mostrando attraverso le inquadrature dei frammenti di un unicum più ampio. Nel prosieguo dell'articolo, il fumetto viene presentato come un tipo di narrazione “empatica” verso cui la geografia dovrebbe tendere<sup>88</sup>. La particolare pratica di lettura del fumetto, realizzata attraverso il “riempimento” degli spazi bianchi tra una vignetta e l'altra (quella che Scott McCloud chiama *closure*<sup>89</sup>), genera un’“immersione”<sup>90</sup> del lettore che può suscitare un'empatia per le vicende e soprattutto i luoghi narrati<sup>91</sup>. Come suggerisce Fall, attraverso il fumetto, la geografia può abbandonare il punto di vista dall'alto, distaccato dalle vicende umane<sup>92</sup>, e creare invece una geografia empatica, che narra i luoghi utilizzando il linguaggio del fumetto al suo pieno potenziale<sup>93</sup>. L'articolo prosegue proponendo che la geografia cominci ad adottare soluzioni per “trasformare le nostre pratiche geografiche per essere

---

<sup>83</sup> Ibidem; traduzione mia

<sup>84</sup> Fall, 2021, p.30

<sup>85</sup> Ivi, p. 21

<sup>86</sup> ibidem

<sup>87</sup> Ivi, p. 25

<sup>88</sup> Ivi, pp. 31-32

<sup>89</sup> McCloud, pp. 71-77

<sup>90</sup> Fall, 2021 p. 26

<sup>91</sup> Ivi, p. 31

<sup>92</sup> Ivi, p. 30

<sup>93</sup> Ivi, p. 32

più simili ai fumetti nella maniera in cui costruiamo, incontriamo e narriamo la vita sociale»<sup>94</sup>. Non solo, dunque, il fumetto può essere analizzato attraverso gli strumenti della geografia, ma può fornire alla geografia nuovi mezzi, codici e strategie per osservare il mondo e raccontarlo.

Applicando i concetti sopra esposti alla città, dunque, il fumetto diventa una nuova prospettiva da cui esplorare l'ambiente urbano per scoprire punti di vista inediti e prima ignorati. Attraverso il coinvolgimento prodotto durante la sua lettura il fumetto può essere usato per costruire nel lettore una coscienza critica<sup>95</sup> attorno a situazioni dell'ambiente urbano. Attraverso il fumetto, la città può essere raccontata in una maniera nuova, "empatica", non fermandosi solo agli edifici, ma adottando una prospettiva "dal basso" che ci permette di conoscerne meglio gli abitanti e la vita di tutti i giorni, le emozioni di chi la città la vive o impara a conoscerla.

---

<sup>94</sup> Ibidem

<sup>95</sup> Ivi, p. 30

## Seconda parte: La città nell'opera di Jiro Taniguchi

### 2.1 *Manga is my business*: breve biografia di Taniguchi

Jiro Taniguchi nasce il 14 agosto 1947 a Tottori, una delle città dell'isola di Honshū, la più grande tra quelle che compongono il Paese<sup>96</sup>, e capoluogo della prefettura omonima<sup>97</sup>. Suo padre era un sarto, mentre la madre faceva lavoretti vari in giro<sup>98</sup>. Sin da giovane si appassionò ai manga, in particolare al *gekiga*<sup>99</sup>. Un anno dopo aver conseguito il diploma liceale comincia a dedicarsi al disegno, diventando nel 1966 assistente di un autore allora già affermato, Kyuta Ishikawa<sup>100</sup> (alcuni anni dopo lavorerà di nuovo come assistente per Kazuo Kamimura)<sup>101</sup>. Il suo esordio risale al 1970, con la pubblicazione della storia *La stanza arida* (*Kareta heya*), ambientata in un una camera dove l'autore aveva abitato, sulla rivista *Young Comic*. L'anno successivo, con la storia *Voci lontane* (*Toi koe*), vince il premio annuale indetto dalla rivista *Big Comic*, per il quale aveva già inviato una storia l'anno precedente (intitolata *Cloroformio*), senza però avere successo. Nel 1975 prende il via la sua prima serie a fumetti, *Animali senza nome* (*Namae no nai dobutsutachi*), la sua prima opera con protagonisti degli animali, uno dei soggetti preferiti dell'autore. Nel 1976 incontra Natsuo Sekikawa, con il quale collaborerà negli anni a

---

<sup>96</sup> <https://it.wikipedia.org/wiki/Honsh%C5%AB> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>97</sup> <https://it.wikipedia.org/wiki/Tottori> (data ultima consultazione 3/02/2023); nella catalogazione giapponese delle città presentata nel capitolo 1.1, Tottori è classificata come *shi*

<sup>98</sup> Taniguchi Jiro, *Venezia*, s. trad., Rizzoli Libri S.p.A., Milano, 2017 [ed. or. Venice, s.l., Papier, Louis Vuitton Malletier, 2014]; le informazioni sono contenute nelle note biografiche alla fine del volume che, però, non presenta la numerazione delle pagine

<sup>99</sup> *ibidem*

<sup>100</sup> Inedito in Italia; le uniche informazioni rinvenibili in italiano sono a <https://www.animeclick.it/autore/68060/kyuta-ishikawa> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>101</sup> Taniguchi Jiro, *La foresta millenaria*, traduzione di Sacchitella Stefano, Oblomov Edizioni, Quartu Sant'Elena, 2018, p. 101 [ed. or. *Kōnen no mori*, s.n.t., 2017]

venire per realizzare diverse storie di genere *hard-boiled*, tra cui *Trouble is my business* (*Jikenya kagyō*, 1979), sulle avventure di un investigatore privato di nome Jotaro Fukumachi<sup>102</sup>, e la raccolta di racconti *Tokyo Killers* (*Kaikei Saketen*, 1983)<sup>103</sup>. Assieme a Sekikawa realizza anche *Ai tempi di Bocchan* (*Botchan no jidai*), fumetto storico ambientato nell'epoca Meiji (1868-1912), la cui serializzazione inizia nel 1987 sulla rivista *Manga Action* e si protrae per dodici anni. Composta da dieci volumi, l'opera segna anche il passaggio di Taniguchi dal tratto più pesante dei primi *noir* al tratto più pulito ed essenziale per il quale è noto, vicino alla "linea chiara" franco-belga<sup>104</sup>. L'opera vincerà il secondo Premio Culturale Osamu Tezuka nel 1998<sup>105</sup> e il premio Attilio Micheluzzi al Napoli Comicon del 2004. Nel 1980 disegna delle storie pugilistiche scritte da Caribu Marley, mentre nel 1985 realizza la storia di fantascienza *Cronaca del dissolvimento della Terra* (*Chikyu hyokai kiji*).

Nel 1990 escono *Blanca*, una storia dedicata ad un cane che ha subito delle modifiche genetiche, *L'enciclopedia degli animali primordiali* (*Gensu jiten*) e *L'uomo che cammina* (*Aruto hito*)<sup>106</sup>. Nel 1992 scrive la storia *Allevare un cane* (*Inu o kau*), di nuovo sul tema degli animali, opera toccante sul lutto e la perdita di un animale caro. L'opera gli vale il premio speciale della giuria allo Shogakukan Manga Award<sup>107</sup>, una delle premiazioni più prestigiose nel settore<sup>108</sup>. L'autore collabora nello stesso anno con Kan Furuyama per la realizzazione del manga storico *Il libro del vento* (*Kaze no sho*) e l'anno successivo con Shiro Tosaki pubblica il fumetto di tema alpinistico *K*. Su testi e disegni suoi Taniguchi realizza in seguito *Al tempo di papà* (*Chichi no koyomi*, 1994) e *Quartieri lontani* (*Haruka-na machi e*, 1998; tradotto anche come *In una lontana città*), ambientati entrambi nella città natia di Tottori. Da sempre appassionato della *bande dessinée*<sup>109</sup>, in quegli stessi anni Taniguchi ha l'occasione di collaborare con uno dei

---

<sup>102</sup> <https://www.animeclick.it/manga/14236/jikenya-kagyou> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>103</sup> <https://www.animeclick.it/manga/11351/tokyo-killers> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>104</sup> Grilli Andrea Attilio, *Jiro Taniguchi. Il gentiluomo del manga*, Tunué Srl, Latina, 2007, pp. 24-25

<sup>105</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Premio\\_culturale\\_Osamu\\_Tezuka](https://it.wikipedia.org/wiki/Premio_culturale_Osamu_Tezuka) (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>106</sup> Questo, come gli altri manga oggetto della trattazione, sarà visto più nel dettaglio in seguito

<sup>107</sup> Taniguchi Jiro, *Allevare un cane e altri racconti*, traduzione di Cellie Ernesto e Toba Chieko, Panini S.p.A., Modena, 2019, p. 269 [ed. or. *Taniguchi Jiro Senshu – Inu wo kau to 12 no tanpen*, s.l., Shogakukan, 2009]

<sup>108</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Premio\\_Sh%C5%8Dgakukan\\_per\\_i\\_manga](https://it.wikipedia.org/wiki/Premio_Sh%C5%8Dgakukan_per_i_manga) (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>109</sup> Grilli, 2007, p. 34

massimi maestri del fumetto francese, Moebius (nome d'arte di Jean Giraud<sup>110</sup>. I due realizzano assieme il fumetto di fantascienza *Icaro* (*Ikaru*, 1996), serializzato inizialmente sulla rivista giapponese *Morning*; tuttavia, a causa dello scarso successo il fumetto viene interrotto. Nel 1997 il mangaka disegna, su testi di Masayuki Kusumi, *Gourmet* (*Kodoku no gurume*), una raccolta di racconti che hanno come tema la cucina giapponese e che vedrà un sequel nel 2014. Nel 1999 Taniguchi realizza *La ragazza scomparsa* (*Sōsakusha*), una sorta di ritorno alle radici *noir*, mentre nel 2000 comincia a collaborare con Baku Yukemakura per la realizzazione di *La vetta degli dei* (*Kagami no Itadaki*), conclusasi nel 2003. Nel 2004 l'autore pubblica *Un cielo radioso* (*Hareyuku Sora*), racconto fantastico su un uomo che ha un incidente d'auto e la cui mente finisce in quella del ragazzo che ha investito, sopravvissuto<sup>111</sup>, e incomincia *Seton*, sul fondatore dei *boy scout* statunitensi. Nel 2008 realizza *Uno zoo d'inverno* (*Fuyu no dōbutsuen*), opera parzialmente autobiografica<sup>112</sup>, mentre nel 2011 esce *Furari*, su un cartografo dell'epoca Edo<sup>113</sup>. Nello stesso anno viene decorato con la medaglia di Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres dallo Stato francese ed è ospite principale dell'edizione di Lucca Comics. Tra 2014 e 2016 realizza due storie d'ambientazione europea: *I guardiani del Louvre* (*Chitose no tsubasa, hyaku nen no yume*, 2014)<sup>114</sup> e *Venezia* (2016), quest'ultimo in collaborazione con Louis Vuitton<sup>115</sup>.

Nel 2017 incomincia *La foresta millenaria* (*Kōnen no mori*), la sua ultima opera, un racconto per bambini dal formato molto inusuale per il fumetto giapponese, più vicino a un libro illustrato europeo<sup>116</sup>: l'opera rimarrà però incompiuta a causa della morte dell'autore, avvenuta l'11 febbraio 2017 dopo una lunga malattia, all'età di 69 anni<sup>117</sup>.

---

<sup>110</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Giraud](https://it.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud) (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>111</sup> Taniguchi Jiro, *Un cielo radioso*, traduzione di Scala Francesca, Coconino Press - Fandango, Roma, 2022 [ed. or. *Hareyuku sora*, s.n.t., 2005]

<sup>112</sup> Taniguchi Jiro, *Uno zoo d'inverno*, traduzione di Filosa Vincenzo, Rizzoli Libri S.p.A., Milano, 2017 [ed. or. *Fuyu no dōbutsuen*, s.n.t., 2008]

<sup>113</sup> Taniguchi Jiro, *Furari. Sulle orme del vento*, traduzione di Filosa Vincenzo, RCS Libri S.p.A., Milano, 2018 [1 ed. 2012] [ed. or. *Furari*, s.n.t., 2011]

<sup>114</sup> <https://www.animeclick.it/manga/16229/i-guardiani-del-louvre> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>115</sup> Taniguchi, *Venezia*, 2017

<sup>116</sup> Taniguchi, *La foresta millenaria*, 2018

<sup>117</sup> Dove non indicate, le fonti usate per questo capitolo sono:

Grilli Andrea Attilio, *Jiro Taniguchi. Il gentiluomo del manga*, Tunué Srl, Latina, 2007, pp. 13-15

<https://www.lospaziobianco.it/etichetta/jiro-taniguchi/> (data ultima consultazione 3/02/2023)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Jir%C5%8D\\_Taniguchi](https://it.wikipedia.org/wiki/Jir%C5%8D_Taniguchi) (data ultima consultazione 3/02/2023)

## 2.2 Al tempo di Tottori: il paese natio di Jiro Taniguchi tra *Quartieri lontani* e *Al tempo di papà*

Come si è detto, Taniguchi nacque a Tottori, città giapponese situata nella provincia omonima. Si tratta di una città di 200.000 abitanti<sup>118</sup>, non molto grande rispetto ad altre città giapponesi<sup>119</sup>; è nota per le vicine dune di sabbia e per le rovine dell'antico castello feudale<sup>120</sup>. La città compare spesso nell'opera di Taniguchi, e riveste comunemente il ruolo di paese natio del protagonista: esempi importanti sono *Al tempo*



Figura 8: La copertina dell'edizione italiana di *Al tempo di papà* (Panini S.p.A., 2014).

*di papà* (1994), *Quartieri lontani* (1998; a essere precisi il protagonista proviene da Kurayoshi, un'altra città della provincia), *La montagna magica* (2005) e *Uno zoo d'inverno* (2008). Questo primo capitolo dedicato all'analisi delle opere a fumetti di Taniguchi verterà sui primi due lavori nominati, in cui il concetto di "paese natio" (*kikyo*, in giapponese<sup>121</sup>) riveste un ruolo molto importante nella narrazione.

*Al tempo di papà* viene serializzato sulla rivista *Big Comic* dal 25 aprile al 10 ottobre

1994. La vicenda racconta di

<sup>118</sup> <https://it.wikipedia.org/wiki/Tottori> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>119</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Citt%C3%A0\\_del\\_Giappone\\_per\\_popolazione](https://it.wikipedia.org/wiki/Citt%C3%A0_del_Giappone_per_popolazione) (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>120</sup> <https://it.youinjapan.net/chugoku/tottori.php> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>121</sup> La Marca Paolo, "Il melanconico universo di Taniguchi Jirô", postfazione a Taniguchi Jiro, *Quartieri lontani*, traduzione di Filosa Vincenzo, Coconino Press - Fandango, Roma, 2020 [ed. or. *Harukana machi e*, s.n.t., 2004], p. VI

Youichi, un uomo di circa trent'anni, nativo di Tottori e che vive a Tokyo, che riceve la notizia che il padre Take, che non vedeva da 14 o 15 anni, è morto. Tornato alla città natale dopo lungo tempo, alla veglia funebre incontra vari parenti e persone legate al padre, in particolare lo zio materno Daisuke e la seconda moglie del padre, Tsuruko. Comincia quindi una lunga serie di analesi che compongono la maggior parte del fumetto, nelle quali ricordando il passato e ascoltando i racconti sul padre dello zio e della matrigna Youichi scopre di più sul genitore, con cui in passato aveva un rapporto conflittuale. Si tratta di un racconto piuttosto atipico per il panorama del fumetto giapponese, tanto che il redattore della rivista, Toshiaki Sato, per sostenere Taniguchi nella lavorazione usa queste parole:

Il tema di questa storia non potrà essere bene espresso se non superiamo il limite del fumetto come semplice intrattenimento. Non dobbiamo preoccuparci della sua popolarità, ma solo di quanto possa comunicare ai lettori<sup>122</sup>.

Il racconto si apre con un *flashback*, un ricordo di Youichi che da bambino, giocava nel negozio da barbiere del padre. Le prime battute sono dei pensieri di Youichi, espressi attraverso delle didascalie: la maggior parte dei fumetti scritti da Taniguchi fa uso di una narrazione in prima persona espressa attraverso questo mezzo.

Quando penso al paese natio... un'immagine appare vivida nella mia mente. Un primo pomeriggio di primavera io, ancora bambino, sto giocando seduto sul pavimento del negozio da barbiere di mio padre. Il pavimento soleggiato... è il ricordo di un momento felice della mia infanzia.<sup>123</sup>

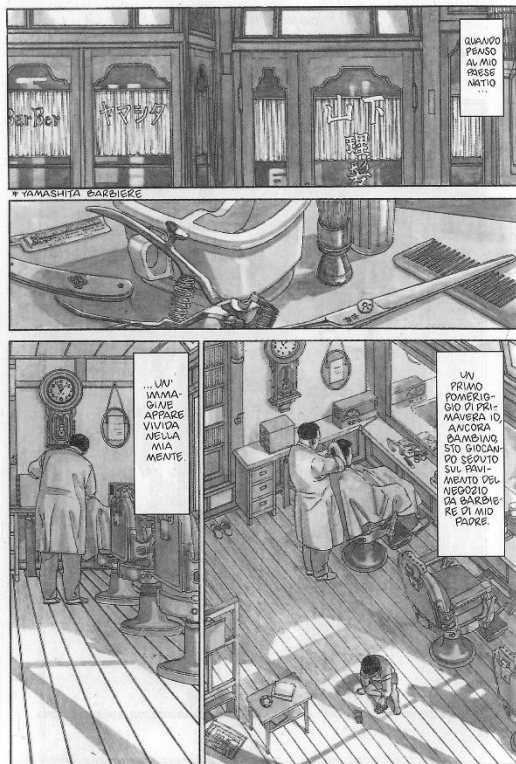
Questo ricordo tornerà ancora all'interno della storia, in particolare in apertura e chiusura del dodicesimo ed ultimo capitolo. È interessante notare che in questa sua prima apparizione il padre, di fatto coprotagonista della storia, non è mai inquadrato in volto, anzi la prima cosa che vediamo di lui è la schiena. Analizzare le differenze tra la presentazione del padre in questo e nell'ultimo capitolo permette di capire molto sullo sviluppo del personaggio di Youichi nel corso della storia; tuttavia, è il caso di procedere con ordine.

Dopo il primo *flashback*, ci spostiamo nella Tokyo del presente, introdotta dal rombare di alcuni automezzi lungo la strada, dove Youichi, adulto, riceve la notizia della

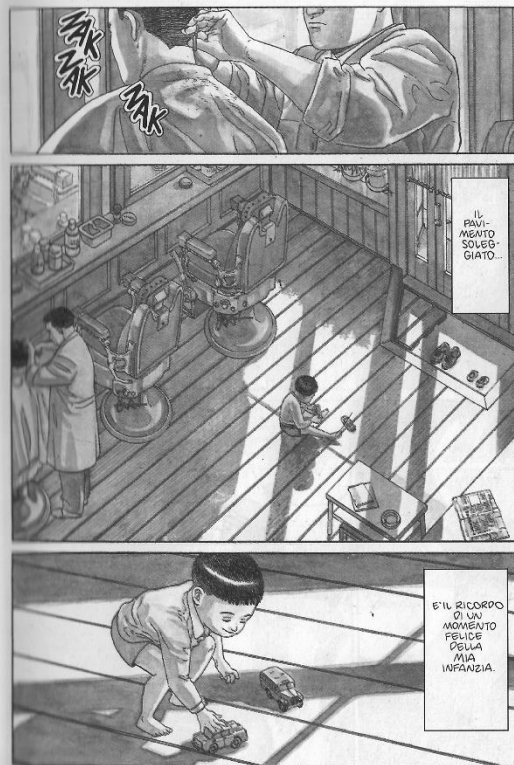
---

<sup>122</sup>Taniguchi Jiro, *Al tempo di papà*, traduzione di Yamane Midori, Panini S.p.A., Modena, 2014 [ed. or. *Chichi no koyomi*, s.l. [ma Tokyo], Shogakukan, 1995], pp. 283

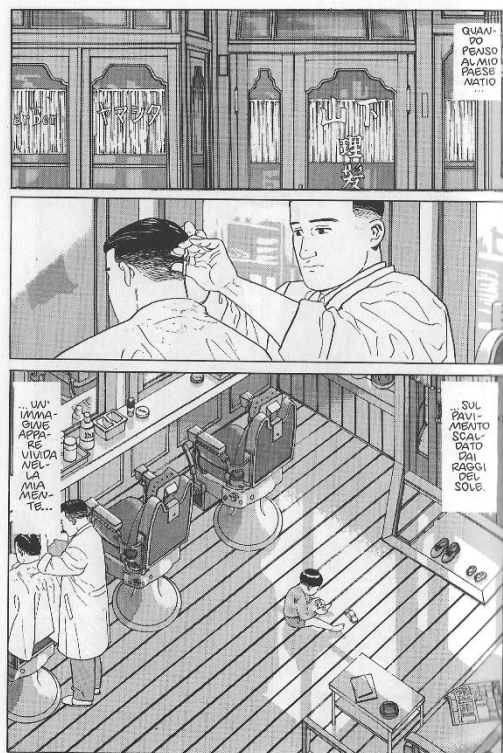
<sup>123</sup> Ivi, pp. 12-13



12



13



260



261

Figura 9: Le due pagine di apertura di *Al tempo di papà* e le prime due pagine dell'ultimo. Si possono già notare numerose somiglianze e differenze, su cui si tornerà in seguito. Il senso di lettura è all'occidentale; le edizioni italiane di alcune opere di Taniguchi sono infatti stampate in questo modo (Panini S.p.A., 2014, pp. 12-13, 260-261).



morte del padre e decide, convinto dalla moglie, di tornare al suo paese per la veglia funebre ed il funerale, tornando quindi per la prima volta a Tottori dopo quasi quindici anni. La cosa è uno specchio della vita dell'autore: anche Taniguchi, infatti, quand'è tornato a Tottori per documentarsi in vista della realizzazione del fumetto, non tornava da una quindicina d'anni al suo paese<sup>124</sup>. Arrivato tardi alla veglia, Youichi incontra numerosi parenti e amici, tra cui la matrigna Tsuruko, seconda moglie di suo padre, la sorella Haruko e lo zio materno Daisuke. Questi ultimi due incominciano a ricordare con Youichi il padre e inizia qui la parte principale del fumetto, il racconto della vita di Take, padre di Haruko e Youichi.

Sposatosi dopo la guerra con una donna di nome Kiyoko, madre di Youichi, Take era un barbiere con un negozio a Tottori. Tuttavia, dopo un terribile incendio che distrugge la maggior parte della città, i rapporti tra i due si incrinano. Take, per estinguere un debito contratto con i genitori di Kiyoko, che avevano offerto loro dei soldi per riprendersi dopo l'incendio, comincia a lavorare a più non posso. Kiyoko è l'unica che resta con i figli, tanto che Youichi ricorda che «quando ricordo i giorni dell'infanzia, mi viene in mente solo l'immagine della bella madre»<sup>125</sup>. Kiyoko si avvicina al maestro di musica dei figli, il signor Matsumoto, e un giorno se ne va per andare a vivere con lui a Kurayoshi, città vicina a Tottori. Il giovane Youichi dà la colpa della separazione dei genitori al padre e, quando un anno e mezzo dopo trova delle cartoline della madre nascostegli dal padre e dalla sorella, decide di andare da solo a Kurayoshi per trovarla. Quando però la vede, con in braccio un bambino piccolo, fugge via e realizza che la separazione tra i due era un fatto reale. Tempo dopo, il padre decide di risposarsi con una donna di nome Tsuruko, presentatagli da uno zio. In quello stesso periodo, Youichi matura l'idea di andare a lavorare e andarsene da casa finite le medie. A causa di una storta al piede, però, rimane a fare le superiori e andrà via di casa solo più tardi, quando si trasferirà a Tokyo per frequentare l'università. È l'inizio della rottura con il paese natale: prima trova una scusa per non tornare a casa durante le vacanze estive del primo anno, e poi comincia a evitare le occasioni per tornare a casa adducendo come scusa il lavoro e l'impegno universitario. Torna solo cinque anni dopo, quando si sposa sua sorella, e dopo altri cinque, dopo il suo matrimonio, per poi non tornare più fino all'inizio

---

<sup>124</sup> Ivi, p. 282

<sup>125</sup> Ivi, p. 107

del racconto, quindici anni più tardi. Solo allora, dopo il lungo racconto di suo zio e sua sorella, Youichi capisce quanto il padre lo amasse e quanto avesse fatto per lui e per sua sorella. Quando tutti sono andati via, Youichi per la prima volta da quando è arrivato piange davanti alla salma del padre, in una vignetta molto simile a quella con cui si chiude il primo capitolo, dove invece senza versare lacrime ripensava al rancore che provava per il padre, ora completamente estinto. Al funerale, Youichi si pente di essersi chiuso a lui dopo il divorzio della madre e di non averlo compreso. Il giorno dopo, decide di rimanere a Tottori un altro po' e vedere le dune con la moglie, e si ripromette di tornare l'anno prossimo al paese natio. La separazione tra Youichi ed il suo paese è stata riparata.

È interessante analizzare i significati che le due città principali di questo racconto svolgono all'interno della storia: Tottori, dove si svolge la maggior parte dell'azione, e Tokyo, dove vive Youichi. È abbastanza semplice istituire un legame tra Tottori e la figura del padre. Il paese natio viene più volte associato alla famiglia, all'infanzia, al passato del protagonista. L'incendio che ad un certo punto distrugge la città segna una spaccatura netta tra una prima fase dell'infanzia del protagonista, spensierata e senza problemi, ad una seconda fase in cui il paese comincia man mano a stargli stretto e comincia a crearsi la spaccatura tra lui ed il padre, nonché tra il padre e la madre. Lo zio di Youichi, Daisuke, giustamente commenta che l'incendio è stato «la causa di tutto»<sup>126</sup> (e forse a dircelo tramite lui è Taniguchi stesso). In questo senso, Tokyo si presenta invece per Youichi come una maniera per fuggire da questo ambiente: «nella grande città potevo godere di una vita libera. Tokyo era il luogo dove potevo scappare, dimenticando il legame con la famiglia». È interessante il peso che viene dato all'aspetto “sonoro” e caotico della metropoli: per due volte si parla della «confusione»<sup>127</sup> e del «chiasso»<sup>128</sup> della città, contrapposti evidentemente ad una Tottori ancora semplice e presentata come più quieta. La prima immagine che ci viene data di Tokyo, si è visto, è accompagnata dal rumore della strada. A causa di questo “chiasso” Youichi finisce per dimenticare il paese natio e, conseguentemente, anche il padre. Il ritorno a Tottori diventa allora un momento per ripercorrere l'infanzia, un viaggio nel passato e non solo nello spazio, nel raccoglimento tranquillo della veglia funebre. All'inizio del racconto, tra Youichi e

---

<sup>126</sup> Ivi, p. 64

<sup>127</sup> Ivi, p. 242

<sup>128</sup> Ivi, p. 253

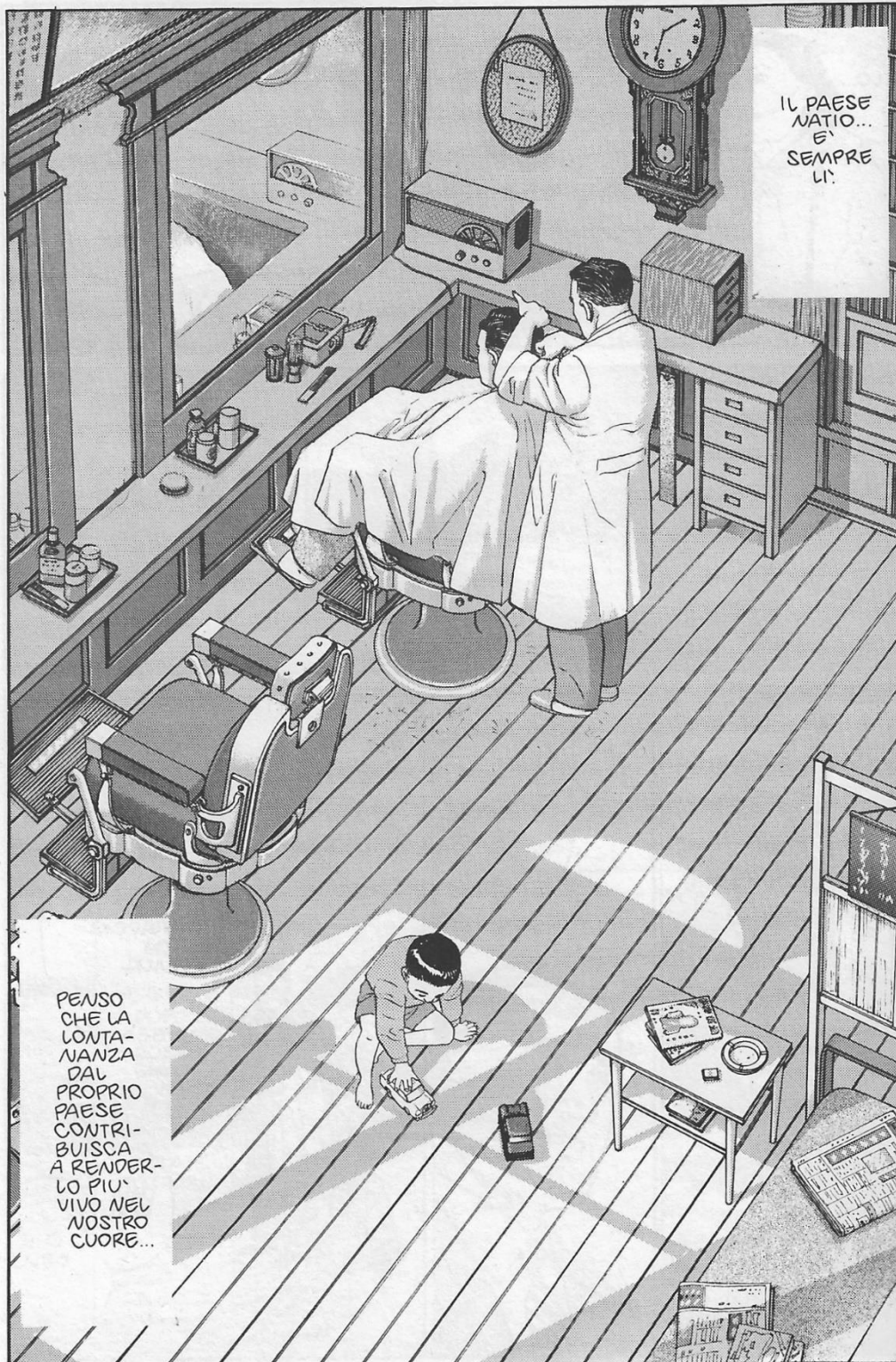


Figura 10: la pagina finale di *Al tempo di papà* (Panini S.p.A., 2014, p.280).

Tottori c'è uno “strappo”, una distanza che Youichi ha costruito negli anni allontanandosi dalla città natia, dal passato e da suo padre. Il fumetto mette in scena il percorso di Youichi per ricucire questo strappo e arrivare a comprendere la figura del padre. Quando questo avviene, riesce anche a riavvicinarsi al suo paese e può concludere il suo racconto pensando «ho compreso la fortuna di avere un paese natio»<sup>129</sup>. All'inizio del dodicesimo capitolo, infatti, ci viene ripresentato l'esordio del fumetto, in maniera perfettamente circolare, ma ora il volto del padre è ben visibile nel ricordo di Youichi, e il testo che rappresenta i suoi pensieri diventa:

Quando penso al mio paese natio... un'immagine appare vivida nella mia mente... sul pavimento scaldato dai raggi del sole. Mi volto e vedo mio padre. C'era sempre il viso sorridente di mio padre. È un momento felice della mia infanzia.<sup>130</sup>

L'ultima pagina del fumetto, una *splash page*, presenta un'ultima volta questo ricordo, accompagnato da un'ultima riflessione sul paese natio:

Il paese natio... è sempre lì. Penso che la lontananza dal proprio paese contribuisca a renderlo più vivo nel nostro cuore...<sup>131</sup>

Su temi simili a quelli di *Al tempo di papà* si costruisce il racconto di *Quartieri lontani* (1998), pubblicato anche questo a puntate sulla rivista *Big Comic* e vincitore del premio per la miglior sceneggiatura al festival di Angoulême<sup>132</sup> nel 2003<sup>133</sup>. Protagonista del racconto è nuovamente un uomo adulto, Hiroshi Nakahara. Questi vive a Tokyo con la moglie e due figlie e si ritrova a tornare al paese natio, stavolta Kurayoshi, città nella prefettura di Tottori già comparsa in *Al tempo di papà*. Anche nel suo caso la famiglia risulta molto importante: sua madre era morta a 48 anni, la sua stessa età, ed il padre è fuggito di casa senza spiegazione quando Hiroshi aveva solo 14 anni. Anche in questo caso il ritorno al paese natio si trasformerà per il protagonista in un'occasione per ripercorrere la propria infanzia e la storia della propria famiglia: tuttavia, la maniera in

---

<sup>129</sup> Ivi, p. 279

<sup>130</sup> Ivi, pp. 260-261

<sup>131</sup> Ivi, p. 280

<sup>132</sup> Festival del fumetto che si tiene nella città di Angoulême dal 1974, tra le manifestazioni più importanti del settore; fonte:

[https://it.wikipedia.org/wiki/Festival\\_international\\_de\\_la\\_bande\\_dessin%C3%A9e\\_d%27Angoul%C3%AAme](https://it.wikipedia.org/wiki/Festival_international_de_la_bande_dessin%C3%A9e_d%27Angoul%C3%AAme) (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>133</sup> La Marca Paolo, “Il melanconico universo di Taniguchi Jirô”, postfazione a Taniguchi Jiro, *Quartieri lontani*, traduzione di Filosa Vincenzo, Coconino Press - Fandango, Roma, 2020 [ed. or. *Harukana machi e*, s.n.t., 2004], pp. V-VI

cui ciò avviene è profondamente diversa rispetto ad *Al tempo di papà*, grazie all'introduzione della storia di un elemento magico-fantastico, molto caro a Taniguchi e presente in numerose altre sue storie. Tornato a Kurayoshi per caso, dopo aver sbagliato a prendere un treno, Hiroshi girovaga per la città e si ferma al cimitero dov'è sepolta la madre: qui ha un improvviso mancamento e, quando si risveglia, si ritrova catapultato nel corpo del sé stesso quattordicenne, alcuni mesi prima della fuga del padre da casa. Al contrario di Youichi, Hiroshi ha quindi l'opportunità di cambiare lo scorrere degli eventi e, dopo un primo momento di confusione, prende una

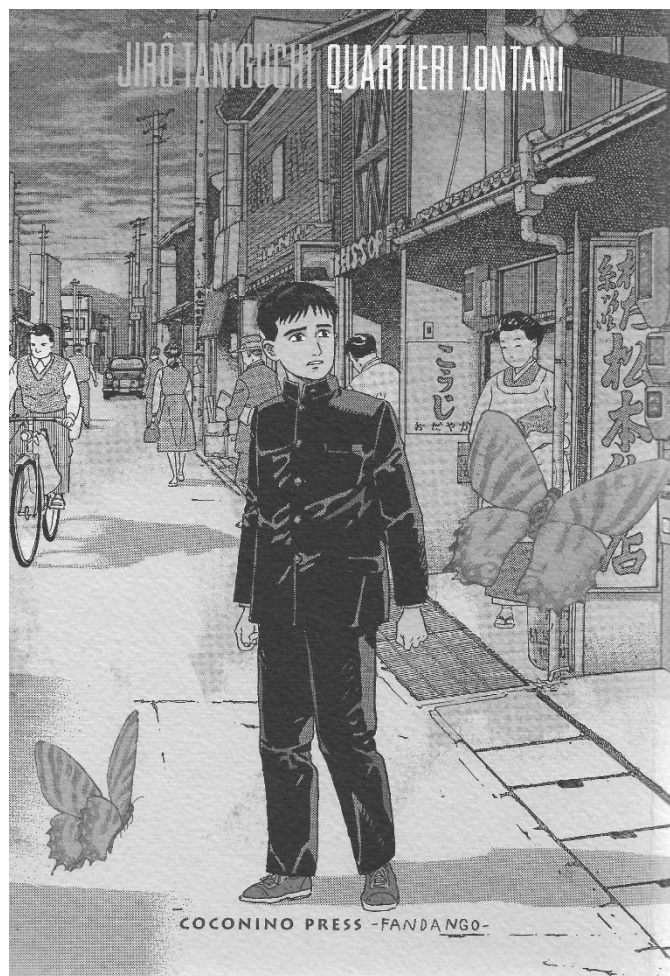


Figura 11: la copertina dell'edizione italiana di *Quartieri lontani*. L'immagine riprende la vignetta in cui Hiroshi, spaesato, si guarda intorno rendendosi conto di essere finito nella Tottori del suo passato (Coconino Press - Fandango, 2020).

decisione: scoprire il motivo per il quale il padre è fuggito e cercare di fermarlo. Ancora una volta tornano alcuni dei luoghi visti in *Al tempo di papà*: Kurayoshi, che stavolta diventa il centro dell'azione e sostituisce Tottori come paese natio e luogo legato all'infanzia e alla famiglia; Tokyo, da cui Hiroshi proviene, che qui rappresenta una vita da cui Hiroshi cerca inconsciamente di fuggire, rifugiandosi nel passato e nei suoi nuovi quattordici anni; e Tottori stessa, paese d'origine del padre e dove un giorno Hiroshi lo segue credendo ci andasse per forse trovarsi con un'altra donna, per poi trovarlo invece a visitare un'amica d'infanzia ricoverata in ospedale. Il viaggio nel paese natio del padre diventa quindi un modo per conoscere un lato inedito del genitore, come accadeva anche in un capitolo di *Al tempo di papà* in cui, andando in vacanza con lui nel villaggio di

pescatori da cui veniva, Youichi vedeva un lato del padre più solare e allegro, ben lontano dalla persona quieta e ligia al lavoro che era solita conoscere. Recarsi nel paese natio di una persona significa sempre, in Taniguchi, scoprire qualcosa di più su di lei, sia che sia il protagonista (che quindi scopre qualcosa di più su di sé) sia che sia un altro personaggio.

Nonostante tutti i suoi sforzi, Hiroshi non riesce a capire prima della notte faticosa della partenza il motivo per il quale il padre fuggirà di casa. Arrivato il momento, Hiroshi decide di correre alla stazione dove, secondo la ricostruzione di allora della polizia, aveva preso il biglietto per partire e lo incontra prima che prenda il treno. Scopriamo che il padre cercava di andarsene via da Kurayoshi per ricominciare da capo, stanco di vivere trascinato dagli eventi, in un matrimonio che non desiderava; in questo senso, il padre di Hiroshi è molto simile a Youichi, che cerca di fuggire da un paese e da una famiglia che gli stanno stretti. Hiroshi cerca di convincerlo a restare, ma in quel momento realizza che anche lui non si stava comportando in maniera diversa dal padre: anche lui stava cercando nel passato un modo per sfuggire alla famiglia e ricominciare da zero nei suoi nuovi quattordici anni, in maniera egoista. Alla fine, il padre se ne va comunque, ed il giorno dopo Hiroshi, ritrovatosi di nuovo al cimitero dove si trova sepolta la madre, ha un altro mancamento davanti alla sua tomba e si risveglia di nuovo quarantottenne, nel presente, senza essere riuscito a cambiare apparentemente nulla. Tuttavia, mentre sta prendendo il treno per andarsene, urta una persona che sta scendendo e solo dopo essere salito realizza che quella persona era (o forse sembrava) suo padre. Non comprendendo il significato di quell'evento, Hiroshi torna a casa dalla sua famiglia, che ha finalmente capito quanto ama profondamente. Ancora indeciso se avesse vissuto un sogno oppure no, alla fine del racconto Hiroshi riceve in dono un libro, intitolato proprio *Quartieri lontani*, scritto dall'unica persona a cui nel passato avesse rivelato di aver viaggiato nel tempo – un ragazzo della sua età che dedica il libro «al viaggiatore del tempo»<sup>134</sup>. Come Youichi, quindi, Hiroshi torna dal paese natio profondamente cambiato e maturato, dopo aver ricucito uno “strappo” venutosi a creare tra lui ed il suo passato.

Va notato come queste due storie siano raccontate da un punto di vista molto particolare, a metà tra la prospettiva infantile e quella dell'uomo maturo. In entrambe le storie, il mondo del protagonista da bambino e quello da adulto si mescolano: in *Al tempo*

---

<sup>134</sup> Taniguchi Jiro, *Quartieri lontani*, traduzione di Filosa Vincenzo, Coconino Press - Fandango, Roma, 2020 [ed. or. *Harukana machi e*, s.n.t., 2004], p. 404

di papà conosciamo, contemporaneamente, sia i pensieri dello Youichi giovane, che non comprende il padre e se ne vuole allontanare, sia quelli dello Youichi adulto che dopo anni riscopre la figura del padre; anche in *Quartieri lontani*, Hiroshi è contemporaneamente un ragazzo di quattordici anni e un uomo di mezz'età e i pensieri del secondo sono confrontati con i ricordi del primo. Taniguchi apprezzava usare protagonisti bambini, adoperandoli anche, ad esempio, in *La foresta millenaria* o *La montagna magica*: in un'intervista contenuta nell'edizione italiana di quest'ultima dice che questa prospettiva gli permetteva «di poter descrivere più fedelmente gli adulti (...) e quindi di riuscire a trasmettere meglio, più semplicemente, questa visione al lettore»<sup>135</sup>. Il ritorno al paese natio diventa quindi il momento della compresenza fra questa visione e quella adulta: la città natale diventa il luogo dove si incontrano il presente ed il passato.

### **2.3 In balia del vento: racconti di vita quotidiana tra *Furari* e *L'uomo che cammina***

Nel precedente capitolo ci si è concentrati su opere che rappresentassero un tipo di ambiente urbano particolare, il paese natio, e in cui il protagonista si trovava a ritornare nella città natale dopo una lunga assenza. Nelle opere analizzate in questo capitolo invece la città viene analizzata come uno spazio “vicino”, ovvero come un'ambientazione in cui si svolge la vita quotidiana dei personaggi. Nonostante ci siano vari esempi di storie simili nella produzione di Taniguchi (come *Allevare un cane* o *Un cielo radioso*), si è scelto di concentrare l'attenzione di questa ricerca su due opere in particolare, nelle quali l'ambientazione cittadina assume una rilevanza significativa, in quanto legata all'attività che più caratterizza i loro protagonisti: il camminare nell'ambiente urbano. Questo capitolo analizzerà *L'uomo che cammina*, opera che dà anche il titolo a questa trattazione e probabilmente la più famosa tra le opere di Taniguchi in Italia<sup>136</sup>, e *Furari*, opera più recente, che presenta numerosi punti di contatto con la precedente, tanto da risulterne quasi, come si vedrà, una sua evoluzione o una specie di *remake*.

---

<sup>135</sup> Taniguchi Jiro, *La montagna magica*, traduzione di Filosa Vincenzo e Studio Nora, RCS Libri S.p.A., Milano, 2019 [I ed. 2009] [ed. or. *Maho no yama*, s.n.t., 2005], p. 76

<sup>136</sup> La Marca Paolo, 2020, p.V

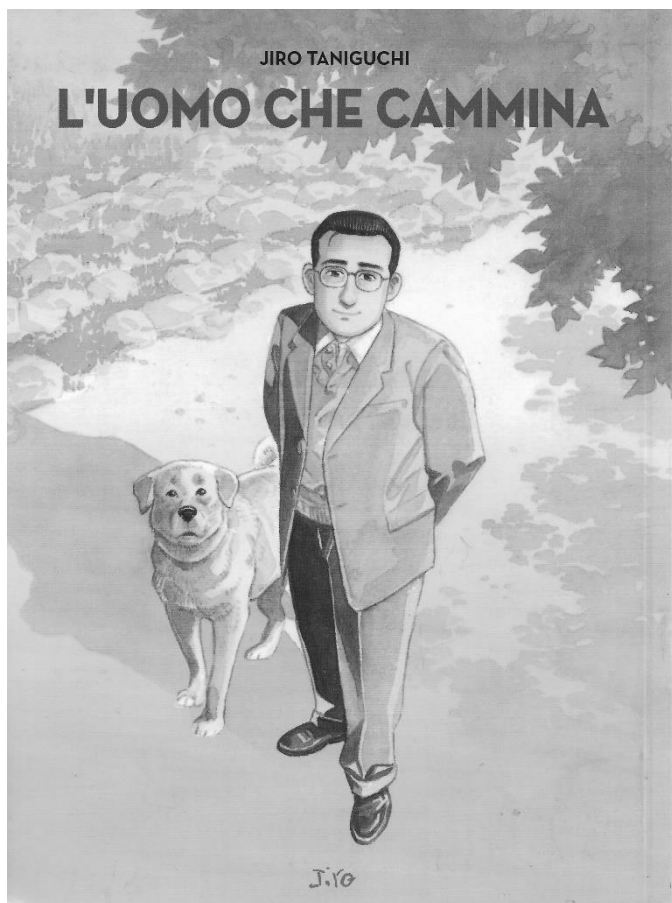


Figura 12: Copertina dell'edizione consultata de *L'uomo che cammina*, rappresentante il protagonista ed il suo cane, Neve (RCS Mediagroup S.p.A., 2019).

*L'uomo che cammina* è un fumetto che, come scrive Daniele Barbieri, «contiene diciassette<sup>137</sup> brevi storie in cui al protagonista non succede quasi nulla»<sup>138</sup>. Pubblicato a puntate sui numeri speciali della rivista *Morning Party* dal 1990 al 1991<sup>139</sup>, *L'uomo che cammina* si presenta come una raccolta di brevi racconti che narrano la vita quotidiana di un anonimo signore giapponese e delle sue passeggiate nella periferia cittadina dove si è appena trasferito. Il personaggio non è identificato da nome, età o altre informazioni anagrafiche; la sua identità è espressa attraverso l'attività che egli svolge, il

camminare<sup>140</sup>. Gli unici altri due personaggi ricorrenti sono la moglie, che perlopiù rimane a casa e compare all'inizio o alla fine degli episodi<sup>141</sup>, ed il cane del protagonista, Neve, trovato casualmente nella casa nuova nel primo episodio. La trama orizzontale,

<sup>137</sup> In realtà, l'edizione consultata consta di un racconto in più rispetto alle altre edizioni intitolato *Risalire il fiume*, posto all'ottava posizione, che appare differente dagli altri per una serie di ragioni espresse più avanti. In caso di consultazione di edizioni differenti, i capitoli indicati in questa trattazione da un numero superiore all'otto sono quindi da considerare posti una posizione prima.

<sup>138</sup> Barbieri Daniele, "Il Giappone che esiste", *Golem l'indispensabile*, 1, 2001, <https://www.lospaziobianco.it/giappone-esiste/> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>139</sup> Grilli, 2007, p. 52

<sup>140</sup> Nel proseguo di questa trattazione il protagonista sarà quindi semplicemente indicato come "Uomo che cammina".

<sup>141</sup> Come fa notare Grilli, le donne in Taniguchi sono spesso legate al focolare domestico e raramente si hanno protagonisti femminili, e pur essendo dei personaggi in certi casi molto sfaccettati e profondi le donne nelle opere di Jiro Taniguchi rimangono in secondo piano e talvolta non contribuiscono molto alla narrazione. La situazione migliora nelle narrazioni più avventurose, in cui hanno un ruolo più attivo (Grilli, 2007, p. 45).



quella che in una narrazione seriale si sviluppa di episodio in episodio, è praticamente assente salvo qualche minuscolo richiamo e anche nei singoli racconti è difficile costruire una vera e propria trama: essi appaiono perlopiù come delle rappresentazioni di istanti di vita del protagonista, di una successione di momenti nel corso delle sue numerose passeggiate. Soggetto di ogni episodio è infatti una passeggiata del protagonista, spesso premeditata ma talvolta nata anche per caso: ad esempio, nel quinto racconto l'Uomo che cammina, mentre si trova sull'autobus, vede improvvisamente una collina su cui si inerpica un sentiero e decide di scendere alla più vicina fermata per andare a darci un'occhiata.

Una parte importante di questi racconti è, infatti, lo sguardo del protagonista, sempre curioso e attento a ciò che lo circonda: molte sequenze di vignette presentano prima il protagonista che osserva qualcosa e subito dopo l'oggetto del suo sguardo, o viceversa. Nel dodicesimo racconto, intitolato *Paesaggio annebbiato*, gli occhiali del protagonista si rompono durante una passeggiata e l'uomo che cammina prosegue il suo percorso osservando il mondo che lo circonda in una maniera nuova: alla fine, il protagonista decide di aspettare prima di ripararli e tenere per un po' quelli rotti, per vedere il mondo attraverso quelle nuove lenti.

Non ci sono mai grossi inconvenienti nei racconti de *L'uomo che cammina*: anche una pioggia a sorpresa come



Figura 13: L'Uomo che cammina e la pioggia, dal quinto racconto della raccolta, *Pioggia* (RCS Mediagroup S.p.A., 2019).

quella del quinto racconto è accolta con serenità (anche se persino l'Uomo che cammina, di fronte ad un acquazzone come quello che lo sorprende nel racconto 17, cede alla tentazione di fermarsi in un bagno pubblico a scaldarsi dopo aver camminato sotto la pioggia). Sempre sereno e sorridente, l'Uomo che cammina vive le sue passeggiate con l'atteggiamento giocoso di un bambino: nel terzo e nel quarto racconto si diverte a giocare, rispettivamente, con un palloncino di carta ed un aeroplanino; nel nono si mette a seguire il passo di un signore con il bastone intento a camminare; nell'undicesimo trova un vicolo stretto e prova ad infilarsi attirando lo sguardo perplesso di una signora che fa il bucato; nel sesto capitolo si intrufola persino in una piscina chiusa di notte; oppure nel quindicesimo corre lungo le scale esterne fino in cima ad un palazzo (probabilmente abbandonato) solo per il gusto di farlo. Un altro aspetto poi puramente bambinesco è la curiosità con cui l'Uomo che cammina osserva il mondo che lo circonda. L'ambiente cittadino è infatti per l'Uomo che cammina una continua fonte di meraviglia e di scoperte, assaporato con lentezza e placida riflessività. Taniguchi stesso così presentava il personaggio:

L'uomo che cammina è un uomo spensierato. Gli piace camminare con tranquillità [...]. Possiede un corpo ed uno spirito lievi. Perciò riesce a notare diverse cose. Persino in un paesaggio quotidiano, che nulla ha di particolare, trova motivo di interesse e ne gode.<sup>142</sup>

Anche la regia del fumetto contribuisce a trasmettere un senso di tranquillità al lettore e a spingerlo a soffermarsi sulle piccole cose. La gabbia è estremamente regolare e presenta spesso vignette molto ariose, che permettono al lettore di spaziare lo sguardo sui paesaggi attraversati dall'Uomo che cammina. Altrettante sono però le vignette più piccole e che si concentrano, invece, sui dettagli che l'Uomo che cammina nota nel suo percorso. La maggior parte delle vignette, inoltre, è completamente muta, rallentando il ritmo della narrazione e permettendo al lettore di soffermarsi più a lungo sul loro contenuto visuale senza la distrazione del testo o la mediazione del pensiero del protagonista.

---

<sup>142</sup> Taniguchi Jiro, *L'uomo che cammina*, Panini, Modena, 1999, II di copertina, citato da Grilli, 2007, p. 52

Particolare, a questo riguardo, è l'ottavo racconto dell'edizione consultata<sup>143</sup>, *Risalire il fiume*: al contrario di tutti gli altri racconti, infatti, i pensieri dell'Uomo che cammina accompagnano la narrazione, avvicinando il fumetto ad altre opere di Taniguchi come i già analizzati *Al tempo di papà* o *Quartieri lontani*, in cui siamo resi partecipi dei pensieri del protagonista. Ci sono altri elementi di distanza dagli altri racconti del volume: uno stile di disegno leggermente differente; la scelta del colore anziché il bianco e nero e il senso di lettura delle vignette; all'occidentale anziché da destra a sinistra come nel resto delle storie. Il racconto, catalogato come appartenente alle vicende dell'Uomo che cammina all'interno del volume consultato (ed il personaggio protagonista, anche se con un aspetto leggermente differente, è chiaramente lui), non è presente nelle altre edizioni dell'opera e, nonostante le ricerche effettuate, non è stato possibile individuarne la provenienza; è probabile si tratti di un capitolo speciale realizzato direttamente per il mercato occidentale, probabilmente francese<sup>144</sup>, e quindi scritto nel senso di lettura lì diffuso. Una curiosa scoperta molto simile a quelle che fa l'Uomo che cammina nelle sue passeggiate. È interessante notare come il racconto che va letto "al contrario" rispetto alla raccolta racconti anche di una passeggiata dell'Uomo che cammina che risale un fiume, procedendo quindi "al contrario" rispetto al normale scorrere dell'acqua: un ulteriore parallelismo tra la regia e contenuto del fumetto, per quanto forse involontario.

L'Uomo che cammina presenta diverse analogie con la figura del *flâneur*, termine nato attorno alla metà dell'Ottocento per indicare poeti ed intellettuali che si dedicassero al passeggiare tra la folla delle grandi città d'Europa<sup>145</sup>. Come un *flâneur*, infatti, l'Uomo che cammina è attratto più dall'atto di camminare in sé e da piccoli dettagli che non dal mondo che lo circonda; Walter Benjamin diceva a proposito della pratica di *flânerie* che

Chi cammina a lungo per le strade senza meta viene colto da un'ebbrezza. A ogni passo l'andatura acquista una forza crescente; la seduzione dei negozi, dei bistrot, delle donne sorridenti diminuisce sempre più e sempre più irresistibile si fa, invece, il magnetismo del prossimo angolo della strada, di un lontano mucchio di foglie, del nome di una strada.<sup>146</sup>

---

<sup>143</sup> Taniguchi Jiro, *L'uomo che cammina*, traduzione di Moretti Laura, Edizione speciale su licenza per *Corriere della Sera* e *La Gazzetta dello Sport*, RCS Mediagroup S.p.A., Milano, 2019 [ed. or. *Aruku hito*, s.n.t., 1992-2015]

<sup>144</sup> Taniguchi ha infatti realizzato, nel corso della sua carriera, fumetti direttamente per il mercato francese: un esempio ne è *La montagna magica* (vedasi l'edizione citata in bibliografia).

<sup>145</sup> Nuvolati Giampaolo, *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita*, Firenze University Press, Università degli studi di Firenze, Firenze, 2013, p. 1

<sup>146</sup> Walter Benjamin, *I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino, 2002, in Nuvolati, 2013, p. 2



Figura 14: Una tavola da *Risalendo il fiume* (RCS Mediagroup S.p.A., 2019).

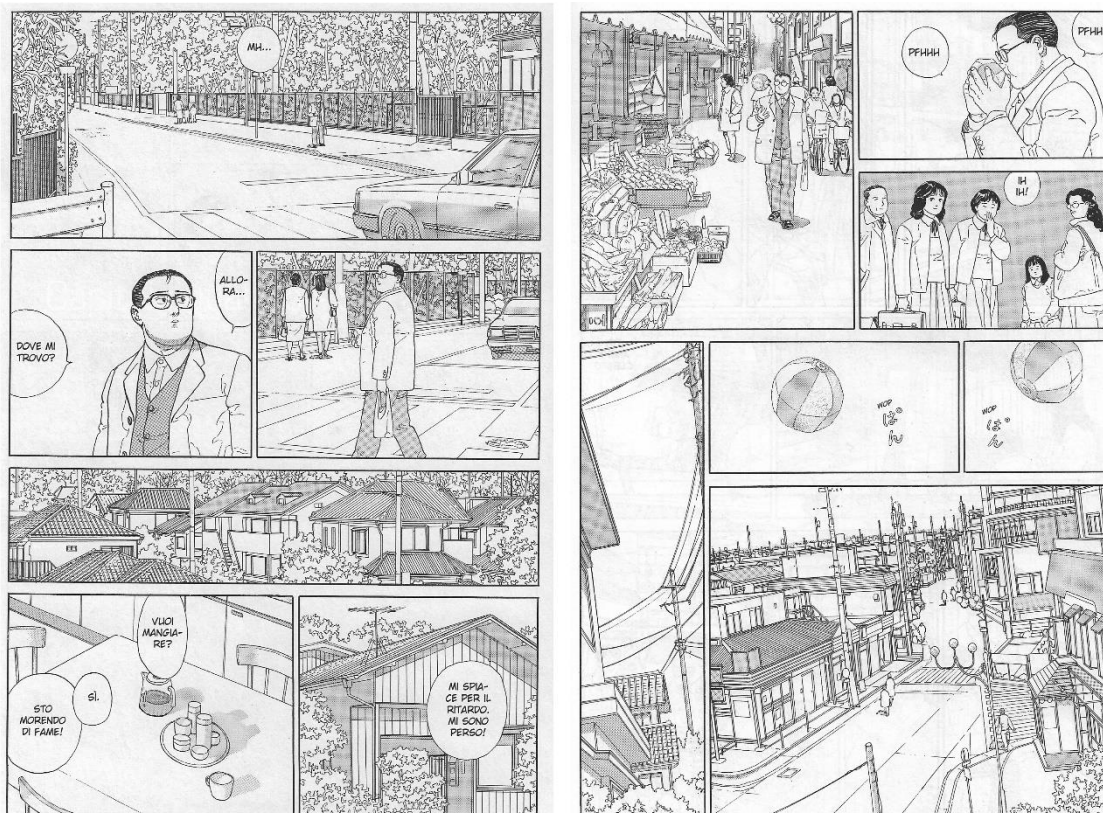


Figura 15: Alcune pagine dal terzo racconto della raccolta, *In città*, che mettono bene in luce lo spirito dell'Uomo che cammina: un adulto ancora bambino, che si diverte a giocare con un palloncino di carta e che finisce per perdersi camminando senza meta. Il senso di lettura è alla giapponese (RCS Mediagroup S.p.A., 2019).

Al ritmo frenetico della modernità il *flâneur* oppone quella lentezza, propria del camminare lento e riflessivo, che abbiamo visto essere un elemento fondante dei racconti e del ritmo di lettura de *L'uomo che cammina*. Nell'800 per ribadire il concetto i *dandy* arrivavano provocatoriamente a camminare portando a spasso una tartaruga<sup>147</sup>. Al *flâneur* si accompagna inoltre il silenzio proprio di chi osserva l'ambiente urbano in disparte per riflettere<sup>148</sup>; silenzio trovato nelle numerose vignette mute de *L'uomo che cammina*, come visto in precedenza. Ci sono altri punti di contatto tra l'Uomo che cammina e la figura del *flâneur*: come quest'ultimo, nell'uomo che cammina albergano, contemporaneamente, due anime, quella di un bambino curioso e quella di un adulto riflessivo e contemplatore<sup>149</sup>; è contemporaneamente solitario e mescolato nella folla che

<sup>147</sup> Nuvolati, 2013, p.10

<sup>148</sup> Ivi, p. 15-17

<sup>149</sup> Ivi, p. 4-5

lo circonda<sup>150</sup>; ozioso, ma concentrato e attento al mondo che lo circonda, sempre in cerca di una nuova scoperta<sup>151</sup>. L'Uomo che cammina in realtà non si sovrappone pienamente al *flâneur*: gli manca, ad esempio, l'aspetto più sregolato della vita del *flâneur*, che nel modello più classico si abbandona al vino, all'uso di hashish, alla frequentazione di bordelli<sup>152</sup>, mentre il massimo di infrazione delle norme dell'uomo che cammina è un bagno in una piscina chiusa; non rientra, inoltre, l'aspetto tradizionalmente magro, emaciato, malinconico<sup>153</sup>, poiché l'Uomo che cammina infatti è invece sempre placido e

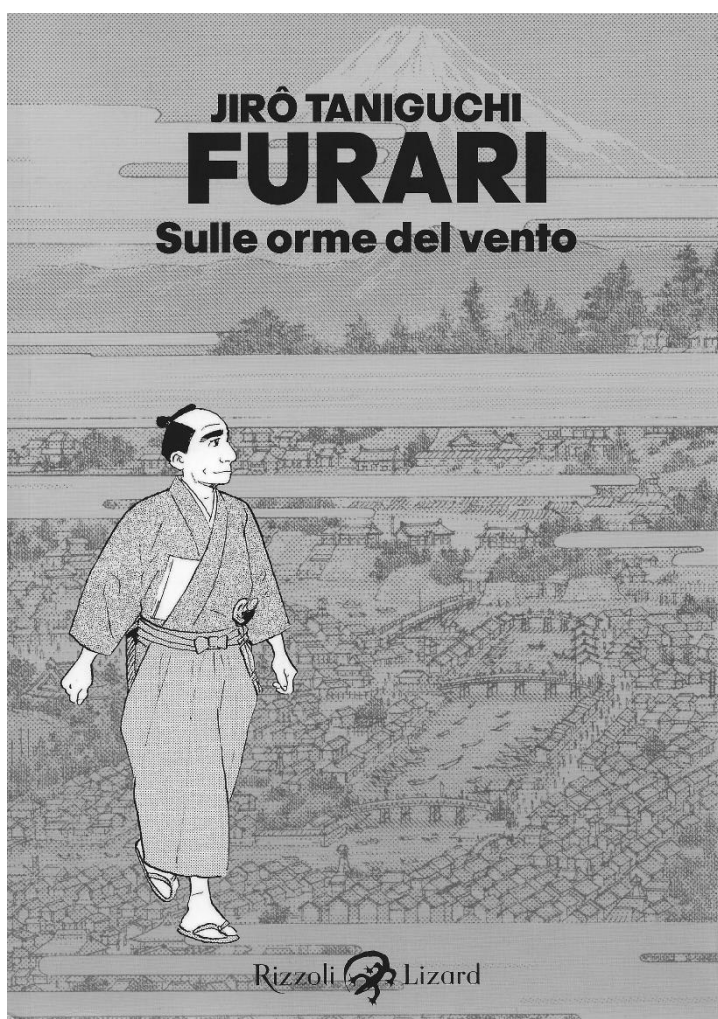


Figura 5: Copertina dell'edizione italiana di *Furari*. In primo piano si vede il cartografo protagonista, mentre sullo sfondo campeggia una veduta dall'alto della città di Edo (RCS Libri S.p.A., 2018).

sereno e caratterizzato graficamente da linee tonde e morbide. *L'uomo che cammina* è insomma una lettura particolare della figura del *flâneur*, adattata al contesto della città e società giapponese e letto dalla sensibilità estremamente personale di Taniguchi.

Una sorta di successore dell'Uomo che cammina è il protagonista di un'opera più tarda di Taniguchi, *Furari. Sulle orme del vento*, pubblicato originariamente dalla casa editrice Kodansha sulla rivista *Morning* nel 2010, vent'anni dopo *L'uomo che cammina*. Si tratta di un fumetto storico, ambientato

<sup>150</sup> Ivi, p. 5

<sup>151</sup> Ibidem

<sup>152</sup> Ivi, p.30

<sup>153</sup> Ivi, p.31

nella città di Edo (antico nome di Tokyo<sup>154</sup>) tra circa il XVIII ed il XIX secolo, con protagonista un anonimo cartografo in pensione, ispirato alla figura del cartografo realmente esistito Tadataka Inō<sup>155</sup>, il cui hobby è passeggiare per le strade della città e misurare le distanze contando i suoi passi. Il titolo significa proprio “vagare senza meta” o “in balia del vento”<sup>156</sup>, ed evoca immediatamente nella nostra mente l’immagine del *flâneur*, con cui il protagonista presenta di nuovo numerose somiglianze.

Il cartografo protagonista della storia un’attitudine molto simile a quella dell’Uomo che cammina: cammina per il gusto di camminare, arrivando talvolta a perdersi ed ha uno spirito curioso e giocoso come quello di un bambino; anche nel suo caso, comprimario importante è la moglie, Eī, da cui torna a casa alla fine delle sue passeggiate e che è più coinvolta nella narrazione rispetto alla moglie dell’Uomo che cammina. Alcune differenze tra i due lavori però spiccano. Innanzitutto, *Furari* presenta molti più dialoghi rispetto al suo predecessore: il Cartografo<sup>157</sup> parla frequentemente tra sé e sé, commentando ciò che vede o semplicemente contando i suoi passi; inoltre, più frequenti sono anche i dialoghi con altri personaggi, come la moglie o vari altri concittadini che il Cartografo incontra nel corso delle sue passeggiate. Una parte importante del testo del fumetto è poi rappresentata da numerosi *haiku*, componimenti poetici giapponesi brevi tradizionali<sup>158</sup>, recitati dal protagonista di fronte alle meraviglie su cui gli capita di posare lo sguardo. Tra i vari incontri del protagonista figura anche un poeta, Issa Kobayashi, uno dei grandi maestri dell’haiku<sup>159</sup>. In questo fumetto rivestono poi un ruolo molto importante gli animali, che si è visto essere uno dei temi preferiti di Taniguchi<sup>160</sup>: numerosi capitoli del racconto prendono infatti il loro titolo da un animale che compare al loro interno e che il protagonista si ferma ad osservare. Il ruolo dell’animale però non si ferma qui: il Cartografo, infatti, quando vede uno di questi animali si immagina di diventare loro e vedere la città ed il mondo che lo circonda attraverso i loro occhi. Ecco che nel primo capitolo si immagina un nibbio e osserva Edo dall’alto; nel terzo, attraverso gli occhi di una tartaruga, osserva un ponte cittadino dal

---

<sup>154</sup> Vedi capitolo 1.1.3

<sup>155</sup> Taniguchi Jiro, *Furari. Sulle orme del vento*, traduzione di Filosa Vincenzo, RCS Libri S.p.A., Milano, 2018 [I ed. 2012] [ed. or. *Furari*, s.n.t., 2011], risvolto di copertina

<sup>156</sup> *ibidem*

<sup>157</sup> Si userà il termine “Cartografo” con la prima lettera maiuscola per indicare d’ora in poi il protagonista

<sup>158</sup> <https://it.wikipedia.org/wiki/Haiku> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>159</sup> Taniguchi, *Furari*, 2018, p.68

<sup>160</sup> Vedi capitolo 2.1



Figura 17: Il Cartografo immagina di osservare il mondo attraverso gli occhi di una libellula. Il senso di lettura è all'occidentale (RCS Libri S.p.A., 2018, p.149).



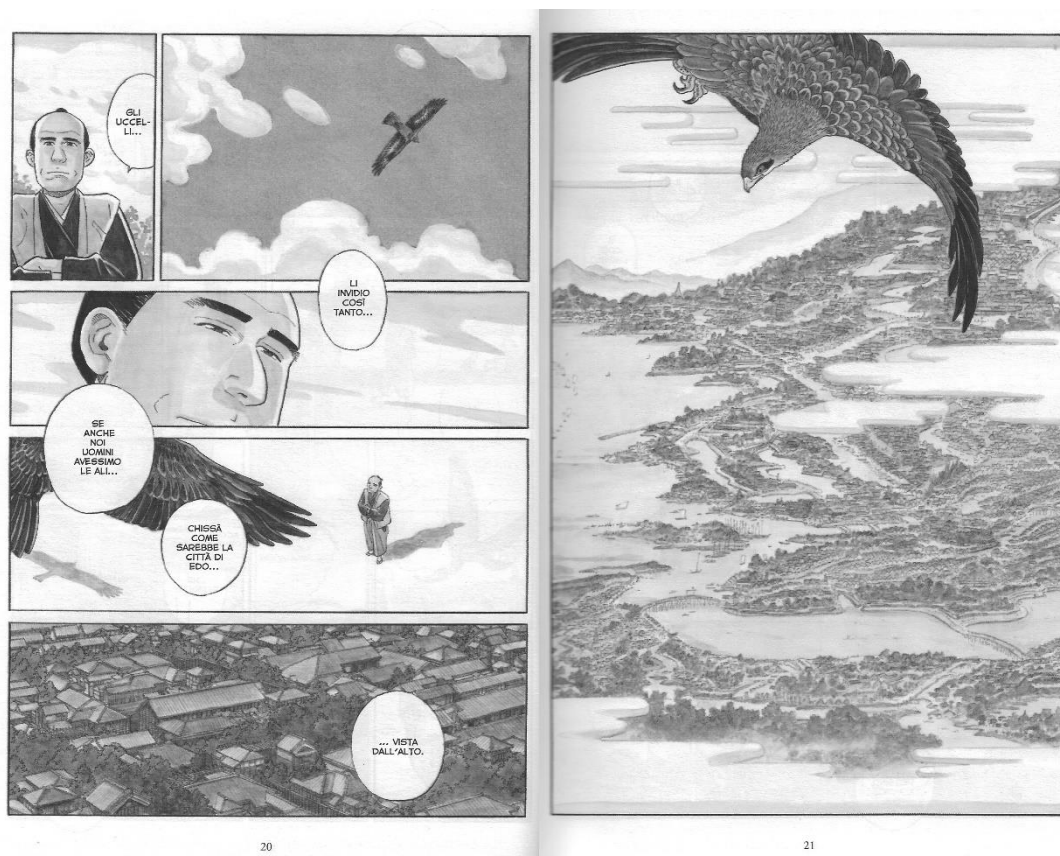


Figura 18: Il Cartografo immagina la città vista dall'alto nel primo capitolo della storia. Una vignetta molto simile alla splash page finale tornerà in chiusura del volume (RCS Libri S.p.A., 2018, pp. 20-21).

fiume; mentre nel quarto osserva la città dai tetti fingendosi un gatto; osserva barcollante la città dal dorso di un immaginario elefante nel nono; di nuovo poi osserva la città dall'alto nell'undicesimo, ma stavolta attraverso gli occhi sfaccettati di una libellula. Ne consegue che, rispetto a *L'uomo che cammina*, in *Furari* sono molto più numerose le inquadrature soggettive, attraverso cui Taniguchi ci fa vedere in prima persona la città da punti di vista sempre nuovi e meravigliosi.

Al contrario de *L'uomo che cammina*, infine, in *Furari* c'è una maggiore, per quanto anche stavolta estremamente esile, trama orizzontale: veniamo man mano a sapere che le misurazioni del cartografo non sono senza scopo, ma mirano a ottenere abbastanza dati per riuscire a calcolare la lunghezza di un grado di latitudine. Tuttavia, le misure che può prendere a Edo sono troppo piccole per riuscire a fare i calcoli con precisione e quindi un suo amico, che lavora assieme a lui al centro di studi di astronomia dello shogunato, gli suggerisce di usare per la misurazione da Edo fino ad Ezochi (antico nome dell'isola

dell'Hokkaido<sup>161</sup>) e riesce a fargli ottenere un permesso dallo *shogun*<sup>162</sup> per viaggiare fino ad Ezochi, con lo scopo di mappare quei territori per il governo centrale. La storia si conclude con il Cartografo che rivela alla moglie di dover partire e la moglie che accetta di seguirlo; discutendo con lei, il protagonista dichiara di voler usare le sue mappe per tramandare il paesaggio che lo circonda:

Com'è bello il paesaggio... questo paesaggio naturale... voglio tramandarlo alle generazioni future con le mie mappe [...]. Non so quanto tempo ci vorrà. Ma ho deciso... voglio arrivare fino in fondo.<sup>163</sup>

L'atto di mappare il territorio diventa quindi non solo una semplice operazione di documentazione, ma si trasforma in uno strumento per conservare la memoria, affinché torni utile non solo ai contemporanei ma anche e soprattutto a coloro che verranno. Le mappe del Cartografo diventano un vero e proprio testamento, che trasmette non solo i luoghi da lui osservati, ma il suo spirito e le sue convinzioni. L'ultima vignetta è una *splash page* che ritrae un nibbio che osserva Edo dall'alto, pressoché identica ad un'altra vignetta del primo capitolo rappresentante lo stesso soggetto, in un richiamo circolare come abbiamo già visto ne *Al tempo di papà*. Inevitabile si fa, quindi, il parallelismo tra lo sguardo del nibbio e l'occhio del cartografo che dall'alto osserva e traccia la sua mappa; d'altronde, spesso la visuale dall'alto è detta proprio "a volo d'uccello". Mescolando numerosi elementi della sua poetica, gli animali, il camminare, l'ambientazione storica, con *Furari* Taniguchi regala al lettore un'opera matura e, in un certo senso, rinnova l'invito già fatto con la sua introduzione a *L'uomo che cammina*, presentando l'opera:

L'uomo che cammina è un uomo spensierato. Gli piace camminare con tranquillità. Non si preoccupa del tempo che passa. Possiede un corpo e uno spirito lievi. Perciò riesce a notare diverse cose. Persino in un paesaggio quotidiano, che nulla ha di particolare, trova motivo d'interesse e ne gode. Ogni tanto si ferma, si incanta, accarezza gli alberi, ci si arrampica, raccoglie dei ciottoli...

Già, l'uomo che cammina è proprio un tipo strano.

Eppure sicuramente quest'uomo ci riporterà alla mente dolci ricordi persi in qualche luogo lontano. Allora, arrestiamo un attimo le nostre corse affannose, e proviamo a camminare anche solo un poco.

---

<sup>161</sup> Taniguchi, *Furari*, 2018, p. 124

<sup>162</sup> Capo militare del Giappone dal XII al XIX secolo (<https://it.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dgun>, data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>163</sup> Taniguchi, *Furari*, 2018, p. 205-207

Però lentamente.<sup>164</sup>

## 2.4 In una lontana città: lo spazio urbano come novità

Finora sono stati analizzate opere a fumetti nelle quali i personaggi protagonisti si muovevano in un ambiente urbano a loro, quantomeno, familiare. In *Furari* e *L'uomo che cammina* il protagonista si muoveva nella città dove abita; in *Al tempo di papà* e *Quartieri lontani*, in un paese natio pieno di ricordi. Nelle opere analizzate in questo capitolo, invece, i protagonisti si ritrovano davanti ad un paesaggio urbano a loro ignoto, ad un ambiente cittadino che non conoscono, dove si aggirano spaesati e confusi. Usando i termini di Christopher Vogler, la città rappresenta per loro il “mondo straordinario” in cui avventurarsi, abbandonando il “mondo ordinario” della loro vita di tutti i giorni<sup>165</sup>.

Questo capitolo, tuttavia, comincia da un fumetto che si pone a metà strada rispetto a quelli analizzati nella sezione precedente e quelli di cui si tratterà d'ora in poi. Nel 2014, Taniguchi realizza per la collana *Louis Vuitton Travel Book* un fumetto a colori intitolato *Venezia* ed ambientato nella città lagunare. La collana consiste in una raccolta di opere di vari illustratori e fumettisti, provenienti da tutto il mondo, chiamati a realizzare un'opera su una città o uno Stato per loro estero con il loro personale stile e sensibilità<sup>166</sup>. Così viene presentata l'iniziativa nel volume:

Ogni artista si confronta con uno scenario a lui estraneo, con un punto di vista affinato dallo stupore davanti all'ignoto o stimolato dal piacere della riscoperta. Ogni luogo, come una pagina bianca, ispira riflessioni incisive: a volte hanno il sapore di una storia, altre volte sono visioni satiriche e pittoresche.<sup>167</sup>

Taniguchi, qui in uno dei suoi ultimi lavori, sfrutta l'occasione per presentare nuovamente al suo pubblico un personaggio “camminatore”, questa volta facendolo muovere nella stupenda cornice della città dei canali. Protagonista è un anonimo uomo giapponese, apparentemente attorno ai trent'anni, che un giorno, sistemando gli oggetti

---

<sup>164</sup> <https://www.lospaziobianco.it/cammino-uomo-cammina/> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>165</sup> Vogler Christopher, *Il viaggio dell'eroe*

<sup>166</sup> Taniguchi Jiro, *Venezia*, s. trad., Rizzoli Libri S.p.A., Milano, 2017 [ed. or. *Venice*, s.l., Papier, Louis Vuitton Malletier, 2014], pagina di presentazione della collana; il volume è privo di numerazione di pagina

<sup>167</sup> Ibidem



Figura 19: La copertina dell'edizione italiana di *Venezia* (Rizzoli Libri S.p.A., 2017).

appartenuti alla madre morta di recente, trova casualmente alcune cartoline disegnate a mano e delle foto di Venezia, risalenti più o meno agli anni Venti-Trenta, tra cui una di due ignoti personaggi, un uomo ed una donna, che danno da mangiare ai piccioni in Piazza San Marco. Incuriosito, il protagonista decide di recarsi a Venezia ed indagare.

La trama del fumetto è estremamente esile: seguendo il protagonista nel suo girovagare per Venezia, scopriamo che in quella città sono vissuti i suoi nonni e lì è nata anche la madre del protagonista. In particolare, il fumetto si concentra sulla figura del nonno, Oribe Tsuguo, che si scopre essere anche l'autore delle cartoline. Il protagonista visita i luoghi dove un tempo i suoi nonni erano vissuti e dove la madre è cresciuta, scoprendo di più sulla sua famiglia e sul suo passato; il racconto si conclude con il protagonista che torna a casa, arricchito dall'esperienza, e con una cartolina inviata dal nonno, rimasto a Venezia, rivolta alla nonna ed alla figlia in Giappone. La parte testuale del racconto consiste unicamente in alcune rare didascalie che riportano, in prima persona, le azioni ed i pensieri del protagonista; i *balloon* sono completamente assenti. La maggior parte del fumetto è invece occupata dalle vignette mute della storia, realizzate ad acquerello, e che ritraggono perlopiù gli spostamenti del protagonista per la città di Venezia; non è raro che compaiano *splash page*, per trasmettere al meglio scorci e

inquadrature della città lagunare, favorite anche dall'inusuale forma allungata del volume, più vicina ad un libro illustrato che ad un classico fumetto giapponese<sup>168</sup>.

Come si è detto, il protagonista è spesso rappresentato nell'atto di camminare per le strade di Venezia, ma non è completamente accostabile all'Uomo che cammina o al Cartografo, per un paio di motivi: anzitutto, muovendosi in una città a lui ignota il "senso di scoperta" e la curiosità che comunque dimostra di provare sono dati dall'estraneità dell'ambiente, e non dalla curiosità infantile dei predecessori. Inoltre, avvicinandosi in questo un po' al Cartografo, lui non sta camminando per il solo gusto di camminare, ma lo fa con un preciso scopo, scoprire di più sulla sua famiglia. In un certo senso, si avvicina ai protagonisti dei racconti sul paese natio, ritornando in un luogo forse a lui ignoto, ma in realtà molto vicino alla sua famiglia ed al suo passato; e forse per questo uno dei momenti più importanti del fumetto è quando il protagonista, una notte, legge su un muro di Venezia una frase che sintetizza tutto il significato dell'opera:

La partenza non è altro che l'inizio del viaggio di ritorno verso casa.<sup>169</sup>

La prossima opera ad essere analizzata risale a qualche tempo prima. È il 2000 e Taniguchi in quest'anno realizza, per la casa editrice Shogakukan, il fumetto *Sokakusha*, tradotto in Italia come *La ragazza scomparsa*<sup>170</sup>. Si tratta di una sorta di "ritorno alle origini" per Taniguchi, una ripresa delle radici noir dei suoi esordi, mescolata ad un'altra grande passione di Taniguchi, la montagna e l'alpinismo, che costituisce in realtà una linea ben precisa e a sé stante nella cultura e nell'immaginario grafico giapponese. Il protagonista della storia è Shiga, un guardiano di un rifugio sulle Alpi giapponesi che un giorno riceve una telefonata dalla moglie di un suo amico, Tatsuhiko Sakamoto, morto anni prima durante una scalata sul monte Dhaulagiri, nella catena dell'Himalaya. La donna, Yoriko, comunica a Shiga che la figlia Megumi, a cui Shiga è molto legato e con cui fino a due anni prima passava spesso del tempo in montagna, è scomparsa da un giorno. Accertatosi che non si è recata sulle montagne da lui, Shiga decide di recarsi a Tokyo e cercare Megumi di persona. Intende infatti mantenere le ultime volontà di

---

<sup>168</sup> La forma "libro illustrato" sarà poi recuperata dall'autore nella sua ultima opera, *La foresta millenaria*

<sup>169</sup> Taniguchi, *Venezia*, 2017

<sup>170</sup> Taniguchi Jiro, *La ragazza scomparsa*, traduzione di Sevieri Dario, Coconino Press, Bologna, 2010 [ed. or. *Sosakusha*, Tokyo, Shogakukan, 2000]

Tatsuhiko, che durante la sua ultima scalata aveva scritto sul suo diario, come ultime parole, la frase «Shiga affido Yoriko Megumi»<sup>171</sup>.

Comincia così la lunga ricerca di Shiga per le strade di Tokyo, città dove non torna da dieci anni e che ci viene presentata sotto una luce sinistra. Per la prima volta fra le opere analizzate, in *La ragazza scomparsa* la città ci viene presentata come minacciosa e schiacciante, un ambiente ostile e pieno di pericoli, dove il protagonista deve muoversi con circospezione per non andare incontro a dei guai, spaesato e senza punti di riferimento. Eloquenti a riguardo i commenti che Shiga stesso fa nel corso della sua avventura: al primo impatto con il quartiere di Shinjuku<sup>172</sup>, dove si concentrano le sue prime ricerche, rimugina tra sé e sé: «tutto qui sembra così strano»<sup>173</sup>, oppure: «Per me che sono sceso dalle montagne, questo quartiere sembra proprio un labirinto»<sup>174</sup>; e dopo numerose ricerche infruttuose, pensa scoraggiato:

Dovunque andassi, non ottenevo nessun indizio. Mi sentivo impotente, come se stessi cercando di parlare con i muri della grande città [...]. Avevo smarrito la via, e sotto quelle

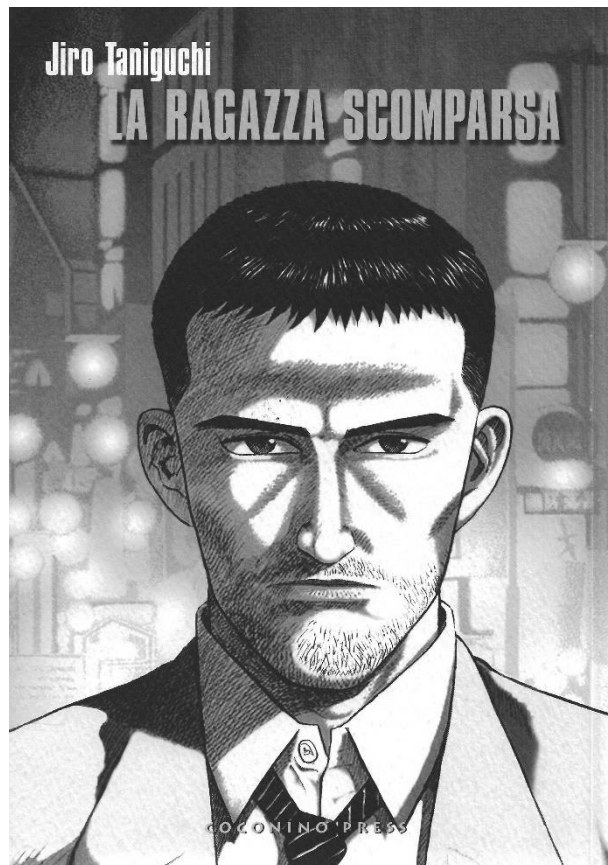


Figura 20: Copertina dell'edizione consultata di *La ragazza scomparsa*. Sullo sfondo, dietro al primo piano del protagonista, Shiga, le luci di Shinjuku, quartiere di Tokyo dove si svolge un'ampia sezione della storia (Coconino Press, 2010)

---

<sup>171</sup> Ivi, p. 33

<sup>172</sup> Quartiere commerciale ed amministrativo di Tokyo, tra i più movimentati della città e sede, al contempo, di imponenti grattacieli e lussuosi hotel o di bettole e del Kabukicho, il quartiere a luci rosse della città (fonti: <https://it.wikipedia.org/wiki/Shinjuku>, <https://www.italiajapan.net/shinjuku/> ; data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>173</sup> Taniguchi, 2010, p. 82

<sup>174</sup> Ivi, p. 105

gigantesche pareti di roccia mi rimaneva solo il senso di irritazione di quando si viene lasciati completamente soli<sup>175</sup>.

Gelosa dei suoi segreti, schiacciante con il peso dei suoi palazzi, la città viene anche associata al crimine, anche qui, secondo uno tema ricorrente che non riguarda solo la cultura asiatica, ma anche quella della rappresentazione urbana nel fumetto occidentale. Si pensi ai già citati fumetti di supereroi (*Batman* in particolare) o a *Sin City* di Frank Miller. Tornando a *La ragazza scomparsa*, nei primi capitoli vengono nominati, in successione, una serie di crimini moderni che affliggevano la società giapponese di allora. Per primo viene nominato l'*ijime*, una sorta di bullismo diffuso nelle scuole giapponesi<sup>176</sup>; in uno dei primi capitoli del fumetto Shiga viene attaccato da alcuni teppisti, in un caso di *oyajigari* («“caccia al vecchio”: fenomeno vandalico per cui gruppi di ragazzi prendono di mira uomini di mezza età con estorsioni e minacce»<sup>177</sup>); e più volte viene nominato anche l'*enko*, forma di prostituzione di ragazze liceali con uomini di mezz'età<sup>178</sup>, che scopriamo essere stato praticato anche da Megumi. Shiga dopo lunghe indagini scopre alla fine che l'ultimo cliente della ragazza, Oribe Takuya, il giovane dirigente di una grande azienda, la Oribe, ha rapito Megumi e l'ha portata nell'attico in cima al palazzo sede dell'azienda, dove la ragazza si trova tuttora, imprigionata.

Il gigantesco palazzo è un luogo cardine dell'avventura e il teatro del finale della storia. Sin dalla sua presentazione, tutto contribuisce a darne un'immagine imponente: la prima vignetta in cui compare è una *splash page* in cui il palazzo, inquadrato dal basso, svetta con la sua mole, talmente grande che l'edificio sborda oltre i confini della vignetta. Anche all'interno Shiga, entrato per cercare indizi, commenta: «Mi sento schiacciato dai giganteschi spazi vuoti di questo posto. Sprofondato su un divano, ad aspettare in disparte, mi sembra di essere così piccolo»<sup>179</sup>. Il grattacielo, uno dei simboli per eccellenza delle grandi metropoli, diventa l'ultimo ostacolo da superare per riuscire a salvare Megumi, in un'avventura tutta urbana anche nel modo in cui l'architettura costruisce, letteralmente, le sfide del protagonista; se non dovesse riuscire, Shiga non riuscirebbe a mettersi in pace con sé stesso e con il ricordo di Sakamoto. Shiga è infatti tormentato dal rimpianto di non

---

<sup>175</sup> Ivi, p. 206

<sup>176</sup> Ivi, p. 59, e <https://it.wikipedia.org/wiki/Ijime> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>177</sup> Ivi, p. 89

<sup>178</sup> Ivi, p. 69

<sup>179</sup> Ivi, pp. 191-192

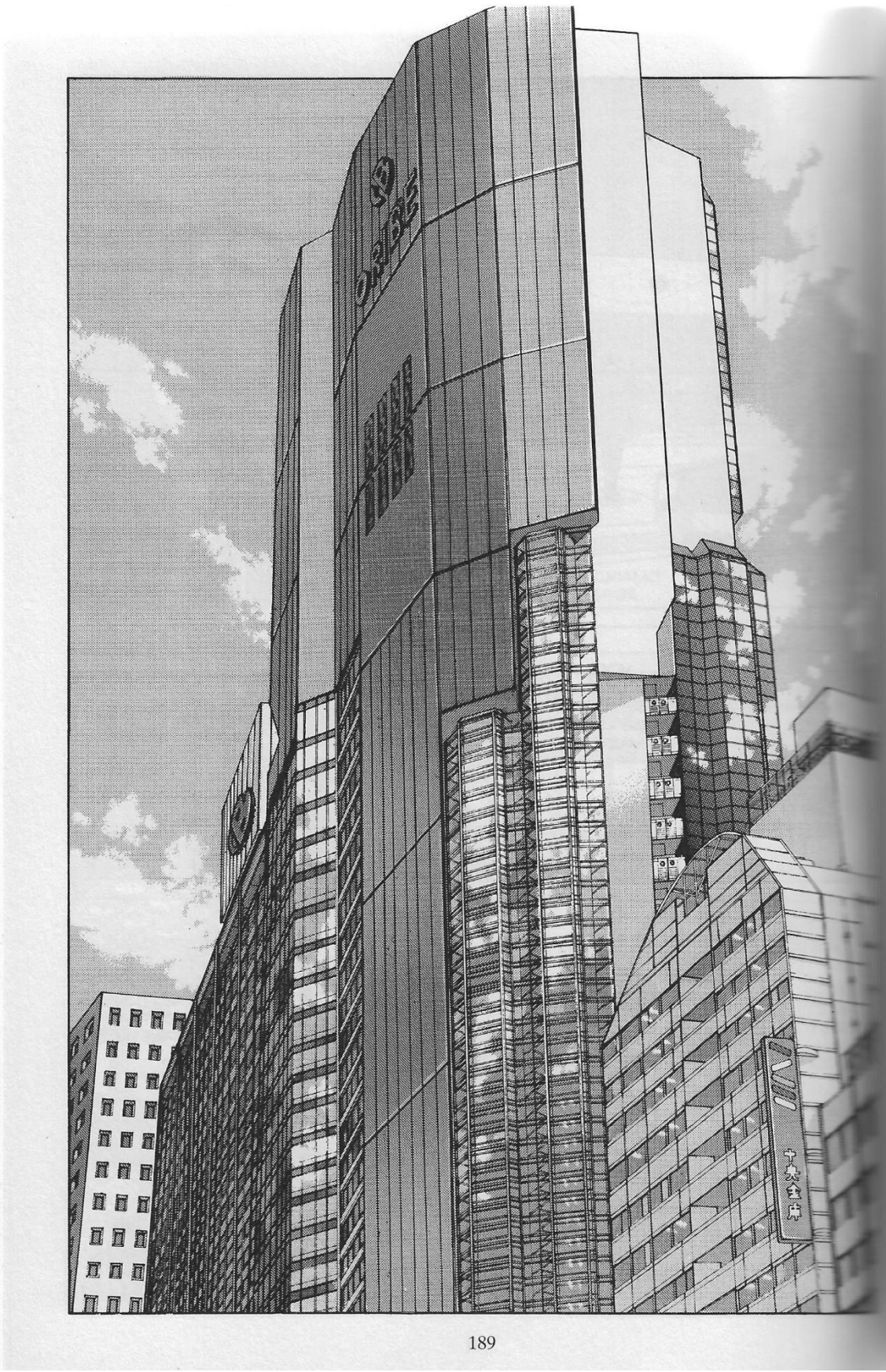


Figura 21: La vignetta de *La ragazza scomparsa* in cui viene presentato il palazzo della Oribe (Coconino Press, 2010, p.189).





Figura 22: Shiga prende la decisione di scalare il palazzo della Oribe per salvare Megumi. Il senso di lettura è alla giapponese (Coconino Press, 2010, p. 264).

aver accettato la richiesta di Sakamoto di unirsi alla spedizione sul Dhaulagiri in cui poi l'amico ha perso la vita e si sente, in un certo senso, colpevole della sua morte. L'unico modo che ha per superare il passato è rispettare le ultime volontà dell'amico e proteggere Megumi. Decide quindi di fare l'impensabile: andare a salvare Megumi personalmente, scalando di notte il palazzo della Oribe come fosse una montagna.

Il palazzo della Oribe diventa, per Shiga, quel monte Dhaulagiri che in passato si è rifiutato di scalare e l'occasione per mettersi in pace con il suo passato. Aiutato da due suoi amici del gruppo alpino di cui fa parte, Shiga affronta la scalata e riesce, nonostante la terribile difficoltà dell'impresa, a raggiungere la cima dell'edificio e l'attico dove si trova Megumi. Qui lo raggiungono, in breve tempo, il presidente dell'azienda e poco dopo la polizia, che seguendo Shiga speravano di avere l'occasione per incastrare Oribe Takuya, intoccabile se non cogliendolo in flagrante. Tutto si conclude per il meglio: il presidente della Oribe viene arrestato e Megumi viene restituita alla madre. Terminata la sua missione, Shiga può finalmente abbandonare il "mondo straordinario" cittadino e tornare nel suo "mondo ordinario", le montagne, avendo ritrovato proprio nella città quel monte Dhaulagiri che per tutto quel tempo aveva fuggito rimanendo sulle montagne<sup>180</sup>. Finalmente in pace con il passato e con il ricordo di Tatsuhiko, Shiga torna sulle montagne, restando sempre pronto a tornare ogniqualvolta Megumi dovesse aver bisogno di lui.

Un'immagine diversa e ben più positiva di Tokyo è presente invece in *Uno zoo d'inverno* (2008), ultima opera analizzata in questa trattazione. Si tratta di un'opera dell'ultimo decennio di attività di Taniguchi, serializzata sulla rivista *Big Comic Original* della Shogakukan<sup>181</sup>, ed è probabilmente uno dei fumetti più autobiografici dell'autore. La vicenda narra di Hideo Hamaguchi, un ragazzo di Tottori che negli anni '60 si trasferisce da Kyoto, dove lavora, per andare a vivere a Tokyo e diventare assistente di un famoso fumettista, esattamente come Taniguchi che negli anni '60 era divenuto assistente di Kyuta Ishikawa prima e Kazuo Kamimura poi<sup>182</sup>. Anche il cognome del personaggio somiglia a quello dell'autore: l'unica differenza è fra un *tani*, ossia "valle", e un *hama*, ossia "spiaggia"<sup>183</sup>. Il trasferimento da un ambiente all'altro diventa

---

<sup>180</sup> Ivi, p. 337

<sup>181</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Uno\\_zoo\\_d%27inverno](https://it.wikipedia.org/wiki/Uno_zoo_d%27inverno) (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>182</sup> Vedi capitolo 2.1

<sup>183</sup> La Marca, 2020, p. III

un'occasione per il giovane Hamaguchi di fare nuovi incontri ed esperienze, che lo aiuteranno a crescere e maturare nella più classica tradizione dei romanzi di formazione. Lo zoo in sé in realtà non ha nemmeno una grande importanza all'interno della storia, in quanto compare solo in alcune scene, tuttavia molto importanti per la crescita del personaggio<sup>184</sup>. La città si presenta, quindi, come uno spazio accogliente, molto più neutro rispetto alla sua rappresentazione in *La ragazza scomparsa*; qui, inizialmente Hamaguchi rimane un po' confuso o scioccato ma, un poco alla volta, riesce a trovarsi a suo agio. In quest'opera l'ambientazione

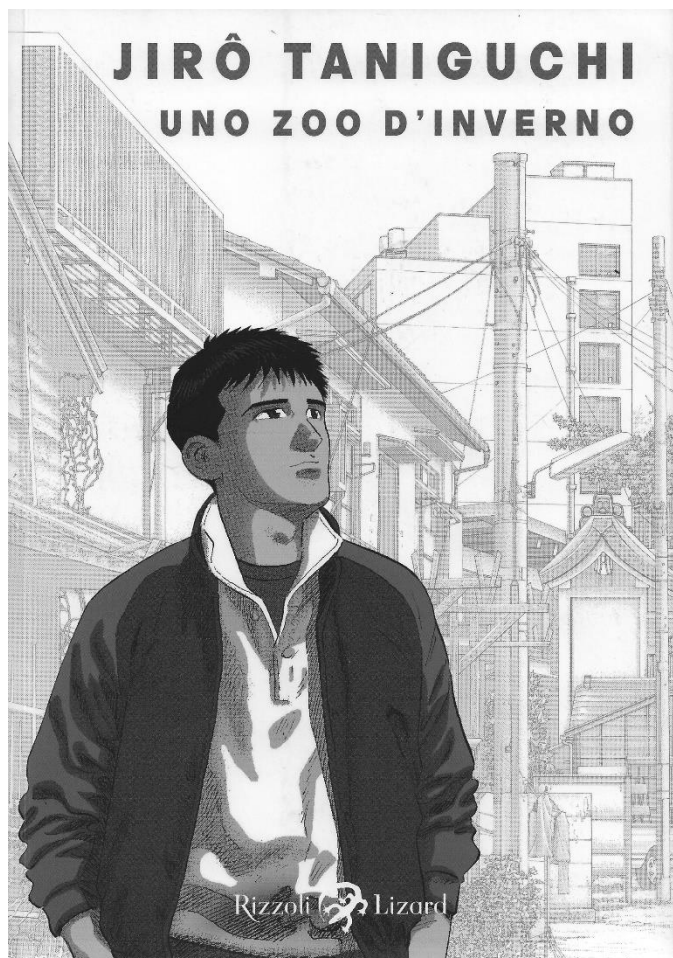


Figura 23: La copertina dell'edizione italiana di *Uno zoo d'inverno*, che ritrae Hamaguchi passeggiare per le vie della periferia di Tokyo (Rizzoli Libri S.p.A., 2017).

cittadina è associata, soprattutto, al mondo del fumetto e diventa un modo per mettere in scena la vivace scena fumettistica di quegli anni: non passa capitolo in cui non vengano nominati fumettisti famosi, opere o riviste dell'epoca, in particolare legate al movimento *gekiga*, una corrente del fumetto giapponese più matura e politicamente orientata, diffusa in quegli anni<sup>185</sup>. Ecco, quindi, che vengono nominate le riviste GARO<sup>186</sup> e COM<sup>187</sup>, fondate rispettivamente dall'intellettuale Katsuichi Nagai e Osamu Tezuka; importanti

<sup>184</sup> <https://www.lospaziobianco.it/zoo-inverno/> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>185</sup> Pellitteri, 2021, pp. 20, 59; vedi anche cap. 1.2.3

<sup>186</sup> Taniguchi Jiro, *Uno zoo d'inverno*, traduzione di Filosa Vincenzo, Rizzoli Libri S.p.A., Milano, 2017 [ed. or. *Fuyu no dōbutsen*, s.n.t., 2008], p. 83

<sup>187</sup> Taniguchi, *Uno zoo d'inverno*, 2017, p. 159

autori di *gekiga* come Sanpei Shirato<sup>188</sup> e Yoshiharu Tsuge<sup>189</sup>, autori rispettivamente di *Kamui Den* e *Neji-Shiki*<sup>190</sup>, ma anche autori per ragazzi come Shotaro Ishinomori<sup>191</sup>, autore di *Cyborg 009* (chiamato però Shotaro Ishimori, suo nome d'arte fino al 1986)<sup>192</sup>. Attraverso l'apprendistato di Hamaguchi presso lo studio del *mangaka* fittizio Jirō Kondō, Taniguchi racconta come sia la vita per un autore di fumetti in Giappone, sempre a lavorare fino a tardi per restare in pari con le scadenze e consegnare in tempo i fumetti, e racconta la crescita di un artista, dalla gavetta presso lo studio di un autore fino alla realizzazione della propria prima storia a fumetti. Anche quest'ultimo passaggio, tuttavia, è solo il primo passo in quel lavoro, come sottolinea uno dei personaggi della storia<sup>193</sup>. Hamaguchi, infatti, dopo il primo anno come assistente, spinto da un amico comincia a lavorare ad una sua prima storia, nel tempo libero che avanza dal lavoro come assistente. La realizzazione della storia si intreccia poi al racconto dell'incontro fra Hamaguchi ed una ragazza malata, Fukiko, di cui poi si innamorerà. La ragazza diventa lo sprone per Hamaguchi per concludere la storia ed inviarla ad un editore e fa comprendere al ragazzo il suo amore per il fumetto e la gioia che prova nel realizzarne uno<sup>194</sup>. Questa storia ci presenta un inedito lato romantico di Taniguchi, che con la storia di Hamaguchi e Fukiko trova «un modo per sottolineare che la molla per diventare fumettista non sia stata di natura tecnica, di semplice passione per il disegno e il raccontare, quanto per la capacità di emozionare ed emozionarsi scrivendo storie non più per sé stesso, quanto per chi le legge»<sup>195</sup>.

---

<sup>188</sup> Taniguchi, *Uno zoo d'inverno*, 2017, p. 83

<sup>189</sup> Taniguchi, *Uno zoo d'inverno*, 2017, p. 159

<sup>190</sup> Pellitteri, 2021, pp. 79, 83

<sup>191</sup> Taniguchi, *Uno zoo d'inverno*, 2017, p. 137

<sup>192</sup> Pellitteri, 2021, p. 57

<sup>193</sup> Taniguchi, *Uno zoo d'inverno*, 2017, pp. 152-153

<sup>194</sup> Taniguchi, *Uno zoo d'inverno*, 2017, p. 196

<sup>195</sup> <https://www.lospaziobianco.it/zoo-inverno/> (data ultima consultazione 3/02/2023)

## 2.5 Tante città, un solo sguardo: come Taniguchi racconta l'ambiente urbano

### 2.5.1 Linee comuni nelle rappresentazioni cittadine dell'opera di Taniguchi

Terminata l'analisi delle principali opere a fumetti di Taniguchi che utilizzino la città come ambientazione principale, diventa necessario chiedersi se esista, tra queste opere, una linea comune. Quest'ultimo capitolo si pone l'obiettivo di osservare se esistano elementi in comune nelle varie rappresentazioni urbane all'interno delle opere di Taniguchi, confrontando tanto i punti di vista adottati quanto l'aspetto che viene dato a quest'ambiente.

Innanzitutto, un elemento salta facilmente all'occhio: i personaggi di Taniguchi si muovono in città praticamente solo camminando. Nessun personaggio, fra quelli analizzati, è associato ad un qualche veicolo o mezzo di trasporto, né lo usa come suo mezzo principale per lo spostamento in città. Non solo, ma i personaggi di Taniguchi non ci vengono quasi mai presentati mentre fanno uso di mezzi di trasporto motorizzati persino come mezzo occasionale. In *La ragazza scomparsa*, nonostante le numerose inquadrature del rumoroso traffico cittadino, uno dei simboli delle metropoli come Tokyo, che si susseguono per l'opera, vediamo Shiga prendere il taxi una sola volta; l'unica altra autovettura su cui salga un personaggio importante è quella su cui Oribe Takuya fa salire Megumi per poi rapirla. Per assurdo, fa molto più uso di mezzi a motore l'Uomo che cammina, che vediamo prendere l'autobus una volta nel capitolo cinque e tornare a casa dal lavoro in automobile nel capitolo quindici. In *Un cielo radioso*, una delle opere non analizzate in questo volume, uno dei due protagonisti ci viene effettivamente presentato alla guida di un'automobile, per poi tuttavia fare un incidente mortale due pagine dopo<sup>196</sup>; e in *La montagna magica*, altra opera qui non analizzata, l'immagine dell'automobile è associata alla madre malata dei due bambini protagonisti che se ne va da Tottori, dove abitano, per recarsi in ospedale<sup>197</sup>. Non si può dire che Taniguchi presenti le automobili sotto una luce negativa, ma è interessante comunque

---

<sup>196</sup> Taniguchi Jiro, *Un cielo radioso*, traduzione di Scala Francesca, Coconino Press - Fandango, Roma, 2022 [ed. or. *Hareyuku sora*, s.n.t., 2005]

<sup>197</sup> Taniguchi Jiro, *La montagna magica*, traduzione di Filosa Vincenzo e Studio Nora, RCS Libri S.p.A., Milano, 2019 [I ed. 2009] [ed. or. *Maho no yama*, s.n.t., 2005]

notare quanto poco frequentemente ne faccia uso all'interno delle storie, e comunque mai per più di poche vignette. Più frequentemente compaiono invece i treni, che però non sono considerabili un mezzo di trasporto cittadino e nelle storie di Taniguchi servono, comunque, unicamente come strumento per far percorrere ai propri protagonisti lunghe distanze e non rivestono nelle storie un ruolo particolare, eccezion fatta per *Quartieri lontani*, dove il treno sbagliato preso da Hiroshi all'inizio della vicenda ed il treno che il padre prende per andarsene rivestono un importante ruolo nella narrazione. In realtà, ad un paio di personaggi vengono associate delle motociclette (un personaggio secondario di *Quartieri lontani* o l'altro protagonista del già citato *Un cielo radioso*), ma queste appaiono più come una passione che non come un mezzo di trasporto usato per spostarsi (il coprotagonista di *Un cielo radioso* viene mostrato usarla per muoversi in città ma solo per farlo finire nell'incidente di cui sopra).

Si è detto, dunque, che i personaggi di Taniguchi sono caratterizzati dal muoversi nell'ambiente urbano quasi solamente camminando. Non solo si muovono camminando all'interno della storia, ma molto spesso sono rappresentati nell'atto di camminare anche nella copertina dei suoi volumi o nelle immagini introduttive ai capitoli delle opere<sup>198</sup>. Nell'infinita lista di vignette dedicate a rappresentare i protagonisti che camminano, si deve sottolineare come, in tutte le opere di Taniguchi, ricorrano delle vignette costruite nella seguente maniera: il protagonista, ritratto nell'atto di camminare, a figura intera e da un'inquadratura ad altezza d'uomo o poco sopra, occupa una delle due metà in cui un'immaginaria linea verticale può dividere la vignetta, mentre l'altra metà è occupata dall'ambiente dove il protagonista si muove, spesso privo di altri personaggi. Il protagonista può essere poco più basso dei bordi della vignetta ed essere pari, in altezza, a circa un mezzo o un terzo dell'altezza della vignetta, o occupare uno spazio ancora minore e trovarsi in una posizione ancor più defilata e lontana dalla metà della vignetta. Spesso è ritratto nell'atto di osservare l'altra metà della vignetta, guidando l'occhio del lettore in quella direzione. In genere, inoltre, queste vignette sono mute o presentano solo onomatopee e didascalie e non dialoghi. Taniguchi fa, in realtà, altrettanto uso di vignette

---

<sup>198</sup> Per quanto riguarda le copertine, questo vale sia per le edizioni italiane che per quelle originali giapponesi (fonte: [https://myanimelist.net/manga/1471/Aruku\\_Hito](https://myanimelist.net/manga/1471/Aruku_Hito), [https://myanimelist.net/manga/14931/Fuyu\\_no\\_Doubutsuen](https://myanimelist.net/manga/14931/Fuyu_no_Doubutsuen), data ultima consultazione 3/02/2023). Per quanto riguarda le immagini di introduzione ai capitoli, non è stato possibile trovare conferma di una corrispondenza nelle edizioni giapponesi, anche se è molto probabile.

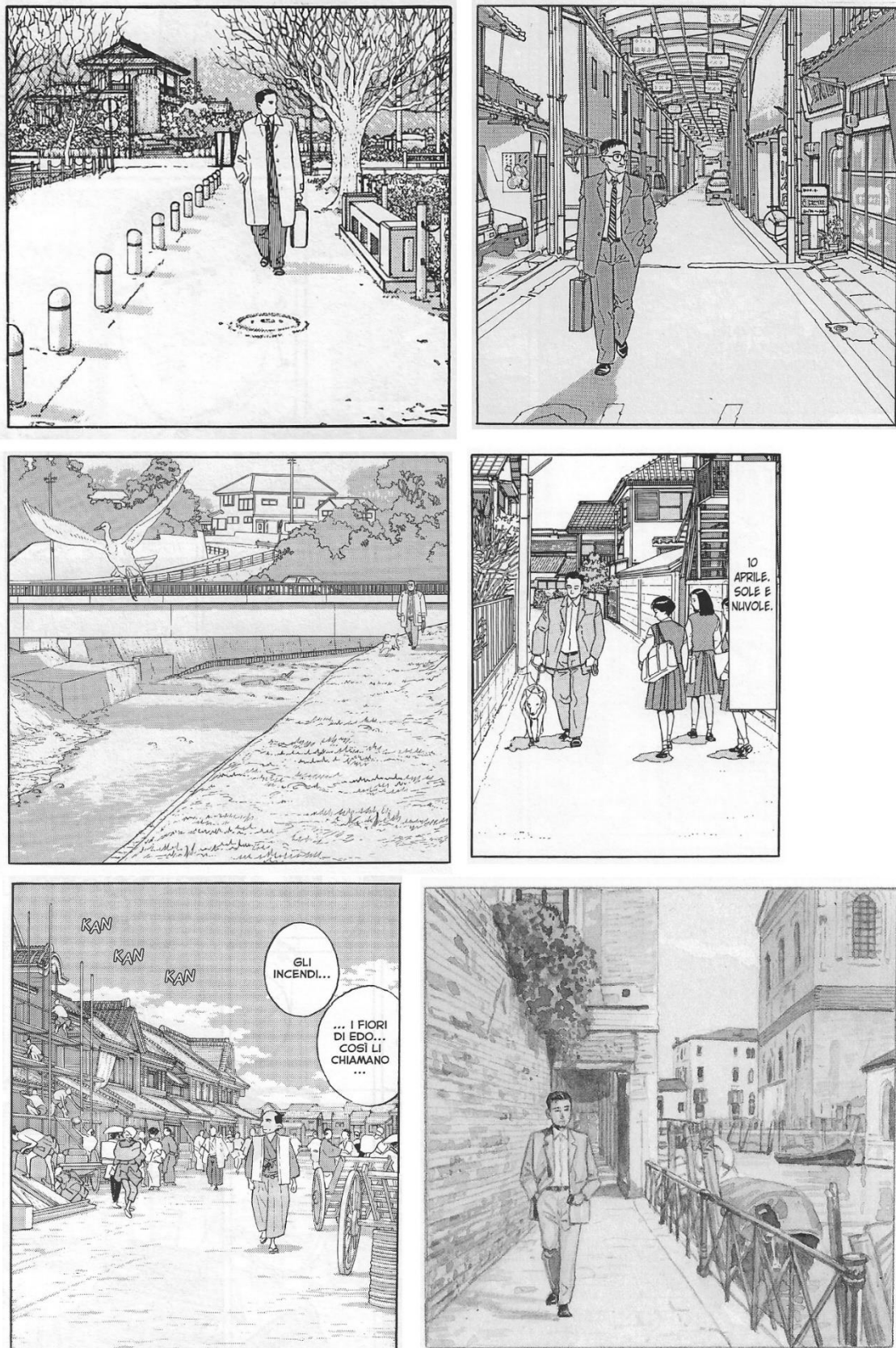


Figura 24: alcune occorrenze dell'inquadratura analizzata nella pagina precedente all'interno nell'opera di Taniguchi. Nell'ordine: *Al tempo di papà* (Panini S.p.A., 2014, p.20), *Quartieri lontani* (Coconino Press - Fandango, 2020, p.20), *L'uomo che cammina* (RCS Mediagroup S.p.A., 2019), *Allevare un cane* (Panini S.p.A., 2019), *Furari* (RCS Libri S.p.A., 2018, p.16) e *Venezia* (Rizzoli Libri S.p.A., 2017).

con una prospettiva centrale o da inquadrature meno “impostate” e più dinamiche; anche se sicuramente non solo Taniguchi ha fatto uso di una vignetta con un’impostazione simile nella sua carriera; tuttavia, questa particolare costruzione della vignetta è talmente ricorrente nelle opere dell’autore da essere quasi una sua cifra stilistica riconoscibile. Concedendo il medesimo spazio al personaggio e all’ambiente che lo circonda, queste vignette fanno apparire il protagonista come integrato nel paesaggio circostante e permettono ai lettori di spaziare con lo sguardo, a riprodurre quanto fa anche lo stesso protagonista delle vignette, intento a contemplare il paesaggio mentre lo attraversa. Continuando ad analizzare la regia dei fumetti di Taniguchi, nelle opere dell’autore ricorrono dettagli, inquadrature ad altezza d’uomo della strada e inquadrature degli edifici dal basso; in particolare, nei cambi scena spesso la prima vignetta nella nuova ambientazione rappresenta la parte superiore dell’edificio dove si svolge l’azione, ripresa dal basso, come dall’occhio di un uomo che passeggia per strada. Una simile ricorrenza significa soprattutto, probabilmente, che Taniguchi era un autore che faceva molto uso di riferimenti fotografici presi personalmente camminando per le ambientazioni dei suoi



Figura 24: Un paio di esempi di inquadrature "dal basso" nell'opera di Taniguchi, da *Uno zoo d'inverno* (sopra) e *Quartieri lontani* (sotto) (Rizzoli Libri S.p.A., 2017, p.18; Coconino Press - Fandango, 2020, p.32)



fumetti: è lo stesso autore a confermare questa pratica di ricerca e raccolta di materiali per le sue opere nell'intervista contenuta nell'edizione consultata di *La montagna magica*<sup>199</sup>. Tuttavia, anche se le inquadrature potrebbero essere da un lato un mero rispecchiamento dei materiali che lo stesso autore aveva a disposizione per riprodurre le scene urbane nelle sue tavole, è comunque interessante la scelta di Taniguchi di mettere il lettore così spesso in un punto di vista vicino a quello di una persona che cammina sulla strada, un punto di vista che corrisponde di fatto a quello di tutti i suoi personaggi.

Ci sono altri due importanti effetti che la scelta di usare protagonisti "camminatori" ha sulla narrazione. Innanzitutto, il camminare permette ai protagonisti, soprattutto ai due de *L'uomo che cammina* e di *Furari*, di incontrare numerosi personaggi. Analizzando queste due opere nello specifico, si tratta in genere di abitanti qualunque della metropoli, molto spesso anonimi, mai personalità importanti. Questi possono avere una storia personale alle spalle, come Issa Kobayashi in *Furari* o la donna senza nome del capitolo tredici de *L'uomo che cammina*, o essere anche delle persone di cui non ci è dato sapere nulla, come l'anziano signore che l'Uomo che cammina segue nel capitolo nono. Dal punto di vista dello sviluppo del personaggio, si tratta di esperienze che possono arricchire il protagonista, farlo riflettere o anche solo dargli un po' di compagnia; dal punto di vista dell'ambientazione, permettono di arricchire la rappresentazione dell'ambiente cittadino con uno sguardo sui suoi abitanti, e dunque su chi la città la vive tutti i giorni, esplorando situazioni e condizioni diverse da quelle del protagonista, che non potremmo quindi vedere se seguissimo unicamente lui nel corso della storia. In secondo luogo, la scelta di usare il camminare per muovere i personaggi dà un senso di lentezza a tutte le opere di Taniguchi; si è già detto, d'altronde, nel capitolo 2.3 che il camminare è un'attività denotata dalla lentezza. Mentre un ritmo lento per altre opere potrebbe essere negativo, le opere di Taniguchi ne sono arricchite, in quanto una velocità di lettura lenta ben si sposa con la natura introspettiva, riflessiva delle sue narrazioni, facilitata anche dall'uso soprattutto di vignette rettangolari e ben impostate: in un fumetto, vignette di forma regolare tendono infatti a indurre un ritmo di lettura più lento, mentre vignette che facciano uso di contorni obliqui trasmettono un ritmo più rapido alla narrazione e sono quindi più utilizzate in scene d'azione. Forse uno dei motivi per cui

---

<sup>199</sup> Ivi, p. 74

Taniguchi non ha mai avuto molto successo in patria è dovuto anche a questa sua eccentricità rispetto alla media del fumetto giapponese, in cui sono diffuse le vignette irregolari e la pagina è pensata per una lettura rapida<sup>200</sup>.

Sono molti, a ben vedere, gli elementi costitutivi dello stile di Taniguchi che lo avvicinano facilmente alla “geografia empatica” realizzata attraverso il fumetto secondo l’analisi di Fall, proposta nell’articolo *Worlds of visions*<sup>201</sup>: la scelta di usare la prospettiva di una persona che cammina, abbandonando la vista dall’alto; il continuo uso, contemporaneamente, di inquadrature che ritraggano ampi scorci dell’ambiente urbano e piccoli dettagli dello stesso, costruendo la città in cui si muovono i protagonisti per tasselli, uno alla volta; lo spazio dedicato agli abitanti della città, ora altre persone a passeggio ne *L’uomo che cammina*, ora cittadini di un paese di provincia in *Al tempo di papà* e *Quartieri lontani*, ora cittadini di grandi metropoli in *La ragazza scomparsa* e *Uno zoo d’inverno*. Taniguchi ci presenta la vita di tutti i giorni e gli abitanti che rendono viva la città, ci mostra non solo i grandi palazzi e le strade, ma anche i piccoli dettagli urbani che spesso sfuggono all’occhio comune. In opere come *L’uomo che cammina* l’autore sembra addirittura presentare sulla tavola il suo stesso modo di vivere ed esplorare la città, con un ritmo lento e un’attitudine curiosa e riflessiva. La città viene esplorata, in tutte le opere dell’autore, dal punto di vista di un “uomo della strada” che, muovendosi lentamente per le sue strade, ne coglie lati sempre nuovi e inesplorati. Un modo di raccontare la città più vicino alle storie di un anziano parente che non a quelle di uno studioso, concentrata sul produrre meraviglia, raccontata un po’ alla volta, piuttosto che un resoconto preciso dei fatti, senza divagazioni. Una mappa “calda”, carica di affetti e di emozioni.

### 2.5.2 Città e luoghi urbani ricorrenti nell’opera di Taniguchi

Per concludere il capitolo, si tratterà brevemente delle città più ricorrenti nelle opere di Taniguchi e del ritratto che l’autore ne dà nelle sue opere. Cercando di tracciare una mappa dei luoghi che compaiono nei fumetti di Taniguchi, ci si rende anzitutto conto

---

<sup>200</sup> Pellitteri, 2021, p.110

<sup>201</sup> Fall, J. J. (2021). Worlds of Vision: Thinking Geographically Through Comics. *ACME: An International Journal for Critical Geographies*, 20(1), 17–33. Retrieved from <https://acme-journal.org/index.php/acme/article/view/2037> (data ultima consultazione 3/02/2023)

che le città in cui l'autore ambienta le sue opere sono relativamente poche. Escludendo *Venezia*, dove la scelta non era esattamente libera (gli era stata data la possibilità di scegliere tra Venezia e Parigi<sup>202</sup>), le città più ricorrenti sono Tokyo o Tottori; in un paio di casi compaiono Kurayoshi e Kyoto (rispettivamente, in *Al tempo di papà* e *Quartieri lontani* la prima e *Uno zoo d'inverno* la seconda); infine, in *L'uomo che cammina* la città non è chiamata per nome. Tokyo, la grande città, non viene in genere presentata sotto una luce positiva: spesso viene descritta come un luogo che “distrae” il protagonista, da cui gli è necessario allontanarsi, anche se in genere temporaneamente), o per poter maturare, come in *Al tempo di papà* e *Quartieri lontani*, o per liberarsi dei propri rimpianti, come il protagonista di *Terra promessa*<sup>203</sup>. Si è poi già detto del ritratto della città in *La ragazza scomparsa* e *Uno zoo d'inverno*. In un certo senso, Tokyo viene presentata senza filtri negativi, oltre che in *Uno zoo d'inverno*, anche in *Furari*, sebbene si tratti di una Tokyo molto più antica rispetto alle altre analizzate e quindi un po' più vicina all'ambiente urbano che Taniguchi sembra prediligere: una tranquilla città di periferia o di campagna, senza grandi palazzi e senza il rumore delle automobili, come la Tottori del suo passato o l'anonima periferia de *L'uomo che cammina*. Questo ambiente è associato, di solito, alla casa del protagonista e di conseguenza alla sua famiglia; molto spesso, nelle opere in cui compare la casa del protagonista questa è l'ambientazione più utilizzata nel corso del racconto. Anche quando la casa in sé non compare nella storia, l'idea di avere una casa in cui tornare fa capolino almeno qualche volta nella narrazione. Si può dire anzi che il “ritorno a casa” è forse uno dei temi più ricorrenti nell'opera di Taniguchi: le passeggiate dell'Uomo che cammina e del Cartografo si concludono spesso con il loro ritorno a casa; il ritorno al paese natio e di conseguenza alla casa dove sono cresciuti (nella memoria per Youichi, letteralmente per Hiroshi) è per i protagonisti di *Al tempo di papà* e *Quartieri lontani* il momento di ricostruire i ponti col passato; la ricerca di Shiga in *La ragazza scomparsa* ha come fine il riportare Megumi a casa da sua madre; e l'importanza del tema del “ritorno a casa” viene esplicitato in *Venezia* dal testo stesso, come si è visto.

---

<sup>202</sup> <https://www.tokyobanhbao.com/jiro-taniguchi-travel-book-vuitton-interview-english/> (data ultima consultazione 3/02/2023)

<sup>203</sup> Un racconto non analizzato in questa trattazione contenuto in *Allevare un cane*, in cui un ex-alpinista, che ora conduce una vita cittadina, torna sui monti un'ultima volta per raggiungere la cima dell'Annapurna, che non era riuscito in precedenza a scalare. (Taniguchi Jiro, *Terra promessa*, in *Allevare un cane e altri racconti*, traduzione di Cellie Ernesto e Toba Chieko, Panini S.p.A., Modena, 2019 [ed. or. Taniguchi Jiro *Senshu – Inu wo kau to 12 no tanpen*, s.l. [ma Tokyo], Shogakukan, 2009], pp.)

Eccentrico sotto quest'aspetto è *Uno zoo d'inverno*: il protagonista non torna mai a Tottori, suo paese d'origine (che nemmeno compare), e suo fratello, giunto a Tokyo per conto della madre per cercare di convincere Hamaguchi a tornare a casa, alla fine rinuncia. Si può spiegare questa discrepanza dicendo che Hamaguchi ci viene presentato nel processo di trovare una sua casa, un suo luogo dove stare; d'altronde è il personaggio più autobiografico di Taniguchi stesso, che si stabilì proprio a Tokyo per vivere. Nessun altro degli ambienti cittadini che ricorrono nelle opere di Taniguchi (l'ospedale, la scuola) ha lo stesso peso nella narrazione della casa del protagonista: luogo da cui allontanarsi per conoscere il mondo in *L'uomo che cammina* o *Uno zoo d'inverno*, ma di cui è bene non dimenticarsi, come insegna *Al tempo di papà*.

## Conclusione

Si conclude qui la trattazione sulla rappresentazione dell'ambiente cittadino nell'opera di Jiro Taniguchi. Ci sarebbero, sicuramente, ancora moltissime cose da dire sui fumetti di Taniguchi, e altrettanto ci sarebbe ancora da dire sul rapporto tra fumetto e città. Come vale per tutti i grandi autori, l'opera di Taniguchi offre sempre nuovi spunti di riflessione a seconda di chi la legga e quando o come la si legga: l'ambiente cittadino è solo uno di quelli presenti nei fumetti dell'autore, e altrettanto interessante potrebbe essere analizzare la rappresentazione nelle sue opere della montagna, uno dei suoi grandi amori. Allo stesso modo, un'ambiente carico di significati come la città non può essere raccontato in un unico modo e altri autori l'avranno rappresentato in modi altrettanto interessanti e sfaccettati. Non è nelle possibilità né nelle mire di questa ricerca fornire un'analisi completa dell'opera dell'autore, né presentarsi come il *vademecum* definitivo per lo studio dei rapporti tra l'arte sequenziale e l'ambiente urbano. Obiettivo di questa tesi era proseguire le riflessioni in corso all'interno del dibattito geografico contemporaneo sulle potenzialità del fumetto come strumento per la narrazione e l'analisi urbana e, al contempo, analizzare da un punto di vista inedito l'opera di Taniguchi.

Nel 2017 Natsuo Sekikawa, autore assieme a Taniguchi di storie noir e *Ai tempi di Bocchan*, si chiedeva come fosse possibile che il Giappone non avesse mai comprese il talento di Taniguchi<sup>204</sup>. Come si è già avuto modo di accennare più volte in questa trattazione, l'autore non ha mai avuto molto successo in patria. Anche Taniguchi stesso non si riteneva un autore molto ben integrato nel mercato tradizionale giapponese:

---

<sup>204</sup> La Marca Paolo, "Il melanconico universo di Taniguchi Jirô", postfazione a Taniguchi Jiro, *Quartieri lontani*, traduzione di Filosa Vincenzo, Coconino Press - Fandango, Roma, 2020 [ed. or. *Harukana machi e*, s.n.t., 2004], p. I

I miei libri non vendono tanto, se fai un *bestseller* allora sei di questa grande famiglia [dei *manga*, n.d.A.]. Quindi in questo senso non ne faccio parte. Io credo di essere tra l'*underground* e il *mainstream*. Una posizione difficile qui in Giappone.<sup>205</sup>

Fortunatamente, ben altro successo ha avuto Taniguchi in Europa, in particolare Italia e Francia. Si sente, tuttavia, la mancanza di una trattazione ampia ed unitaria sull'opera dell'autore, giacché l'unico saggio su di lui attualmente pubblicato in Italia, *Jiro Taniguchi. Il gentiluomo del manga*, di Andrea Attilio Grilli e edito da Tunuè, fonte fondamentale per questa ricerca, risale al 2007 e non copre allo stesso livello di dettaglio tutte le opere dell'autore allora già pubblicate<sup>206</sup>; inoltre, la prospettiva geocritica proposta da questa tesi risulta inedita se applicata all'autore e alle sue opere. Tutte le altre informazioni utili allo studioso dell'opera di Taniguchi si trovano sparse tra interviste (non sempre di facile reperimento), articoli su Internet o in brevi saggi a commento delle edizioni delle opere, come quello di Paolo La Marca che chiude l'edizione di *Quartieri lontani*, più volte citato nel corso di questa trattazione. Anche in saggi più ampi sul fumetto giapponese non gli viene dedicato più di un paragrafo o due, probabilmente in conseguenza del fatto che è mai stato particolarmente famoso in patria e dunque non ha mai avuto un grande impatto sulla produzione fumettistica del paese d'origine. Non si annoverano imitatori di Taniguchi nella storia del fumetto giapponese. Questa stessa trattazione si è limitata a poche opere e analizzate sotto una lente molto specifica. Per fortuna, i fumetti dell'autore continuano a venire ristampati e, sebbene forse il pubblico più *mainstream* dei lettori di fumetti probabilmente non lo conosca, numerosi appassionati tuttora leggono le sue opere. In futuro, forse, potrà allora vedere la luce un meritato studio completo sull'opera di Jiro Taniguchi. Nel frattempo, continuiamo a seguire i passi di questo eccezionale *mangaka*, e lasciamoci condurre ancora una volta alla scoperta di luoghi meravigliosi e pieni di sorprese.

Come sempre, lentamente.

---

<sup>205</sup> Taniguchi Jiro, in Grilli, 2007, p. 67

<sup>206</sup> Grilli, 2007

## Bibliografia

### *Testi dell'autore*

- Taniguchi Jiro, *Allevare un cane e altri racconti*, traduzione di Cellie Ernesto e Toba Chieko, Panini S.p.A., Modena, 2019 [ed. or. *Taniguchi Jiro Senshu – Inu wo kau to 12 no tanpen*, s.l. [ma Tokyo], Shogakukan, 2009]
- Taniguchi Jiro, *Al tempo di papà*, traduzione di Yamane Midori, Panini S.p.A., Modena, 2014 [ed. or. *Chichi no koyomi*, s.l. [ma Tokyo], Shogakukan, 1995]
- Taniguchi Jiro, *Furari. Sulle orme del vento*, traduzione di Filosa Vincenzo, RCS Libri S.p.A., Milano, 2018 [I ed. 2012] [ed. or. *Furari*, s.n.t., 2011]
- Taniguchi Jiro, *La foresta millenaria*, traduzione di Sacchitella Stefano, Oblomov Edizioni, Quartu Sant'Elena, 2018 [ed. or. *Kōnen no mori*, s.n.t., 2017]
- Taniguchi Jiro, *La montagna magica*, traduzione di Filosa Vincenzo e Studio Nora, RCS Libri S.p.A., Milano, 2019 [I ed. 2009] [ed. or. *Maho no yama*, s.n.t., 2005]
- Taniguchi Jiro, *La ragazza scomparsa*, traduzione di Sevieri Dario, Coconino Press, Bologna, 2010 [ed. or. *Sosakusha*, Tokyo, Shogakukan, 2000]
- Taniguchi Jiro, *L'uomo che cammina*, traduzione di Moretti Laura, Edizione speciale su licenza per *Corriere della Sera* e *La Gazzetta dello Sport*, RCS Mediagroup S.p.A., Milano, 2019 [ed. or. *Aruku hito*, s.n.t., 1992-2015]
- Taniguchi Jiro, *Quartieri lontani*, traduzione di Filosa Vincenzo, Coconino Press - Fandango, Roma, 2020 [ed. or. *Harukana machi e*, s.n.t., 2004]
- Taniguchi Jiro, *Venezia*, s. trad., Rizzoli Libri S.p.A., Milano, 2017 [ed. or. *Venice*, s.l., Papier, Louis Vuitton Malletier, 2014]
- Taniguchi Jiro, *Un cielo radioso*, traduzione di Scala Francesca, Coconino Press - Fandango, Roma, 2022 [ed. or. *Hareyuku sora*, s.n.t., 2005]
- Taniguchi Jiro, *Uno zoo d'inverno*, traduzione di Filosa Vincenzo, Rizzoli Libri S.p.A., Milano, 2017 [ed. or. *Fuyu no dōbutsen*, s.n.t., 2008]

*Testi per la consultazione*

- Beaujeu-Garnier Jacqueline, Chabot George, *Trattato di geografia urbana*, traduzione di Bardella Francesca e Giudici Filippo, Marsilio Editori, Padova, 1970 [ed. or. *Traité de géographie urbaine*, Paris, Librairie Armand Colin, 1963]
- Bindi Valerio, Raffaelli Luca, *Che cos'è un fumetto*, Carocci Editore, Roma, 2021
- Bouissou Jean-Marie, *Storia del Giappone contemporaneo*, traduzione di Capozzi Francesca Trisciunglio e Liliana Baronio, Società editrice il Mulino, Bologna, 2003 [ed. or. *Le Japon depuis 1945*, Paris, Armand Colin, 1997]
- Caroli Rosa, Gatti Francesco, *Storia del Giappone*, Gius. Laterza & Figli SpA, Roma-Bari, 2006 [I ed. 2004]
- De Seta Cesare, *La città. Da Babilonia alla smart city*, Rizzoli Libri SpA, Milano, 2017
- Dittmer Jason, “Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration”, *Transactions of the Institute of British Geographers*, NS 35, 2010, pp. 222-236
- Eisner Will, *Fumetto & Arte sequenziale*, traduzione di Fabio Gadducci e Mirko Tavosanis, Edizioni Studio 901, Torino, 1997 [ed. or. s.n.t., 1985]
- Fall, J. J. (2021). Worlds of Vision: Thinking Geographically Through Comics. *ACME: An International Journal for Critical Geographies*, 20(1), 17–33. Retrieved from <https://acme-journal.org/index.php/acme/article/view/2037> (data ultima consultazione 3/02/2023)
- Governa Francesca, Memoli Maurizio, *Geografie dell'urbano. Spazi, politiche, pratiche della città*, Carocci Editore, Roma, 2015 [I ed. 2011]
- Grilli Andrea Attilio, *Jiro Taniguchi. Il gentiluomo del manga*, Tunué Srl, Latina, 2007
- Kornhauser David, *Il fenomeno urbano nella storia del Giappone*, traduzione di Gasperoni Romano, Franco Angeli Editore, Milano, 1978 [ed.or. *Urban Japan: Its Foundations and Growth*, Longman Group Ltd, London, 1976]
- McCloud Scott, *Dire, fare e reinventare il fumetto*, traduzione di Favia Leonardo, Bao Publishing, Milano, 2018 [ed. or. *Understanding Comics*, s.n.t., 1993, *Reinventing Comics*, s.n.t., 2000, *Making Comics*, s.n.t., 2006]
- Minca Claudio, Colombino Annalisa, *Breve manuale di geografia umana*, Woltes Kluwer Italia Srl, Milano, 2020 [I ed. 2012]
- Nuvolati Giampaolo, *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita*, Firenze University Press, Università degli studi di Firenze, Firenze, 2013
- Pellitteri Marco, *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Carocci Editore, Roma, 2021
- Peterle Giada, “Comic book cartographies: a cartocentred reading of *City of Glass*, the graphic novel”, *Cultural geographies*, 24(1), 2017, pp. 43-68
- Peterle Giada, “Teaching Cartography with Comics: Some Examples from BeccoGiallo's Graphic Novel Series”, *Journal of Research and Didactics in Geography (J-READING)*, 1(4), 2015, pp. 69-78
- Tosti Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, Tunué, Latina, 2016



- Tuan Yi-Fu, *Space and Place. The perspective of experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002 [I ed. Regents of the University of Minnesota, Minneapolis, 1977]
- Turco Angelo (a cura di), *Città e territorio in Giappone e Cina*, Casa Editrice Pàtron, Bologna, 1980
- Wilson Ben, *Metropolis. Storia della città, la più grande invenzione della specie umana*, traduzione di Galimberti Fabio e Marangon Paola, il Saggiatore Srl, Milano, 2021 [ed. or. *Metropolis. An History of Humankind's Greatest Invention*, Jonathan Cape, s.l., 2020]

#### Fonti delle figure capitolo 2

- Figura 1: McCloud Scott, *Dire, fare e reinventare il fumetto*, traduzione di Favia Leonardo, Bao Publishing, Milano, 2018 [ed. or. *Understanding Comics*, s.n.t., 1993, *Reinventing Comics*, s.n.t., 2000, *Making Comics*, s.n.t., 2006]
- Figura 2: Starlin Jim, *Capitan Marvel* (in *Supereroi. Le grandi saghe* vol. 19), traduzione di Camarda Michele, RCS Quotidiani S.p.A., Milano, e Panini S.p.A., Modena, 2004 [ed. or. s.n.t. s.d. (ma 1973-74)]
- Figura 3: Goscinny René e Uderzo Albert, *Astérix et Cléopâtre*, Hachette, s.l., 2018 [I ed. s.n.t. 1965]; Miura Kentaro, *Berserk* (in *Berserk Collection* vol.1), traduzione di Hirabuki Wakako e Bevere Gianluca, Panini S.p.A., Modena, 2021 [I ed. it. s.d.] [ed. or. *Berserk*, Hakusensha, Inc., Tokyo, 1990]; Watterson Bill, *Calvin and Hobbes. C'è un tesoro in ogni dove*, traduzione di Pardi Nicoletta, Comix Srl, s.l., 1998 [ed. or. *There's Treasure Everywhere*, Universal Press Syndicate, s.l., 1996]
- Figura 4: aa.vv., *Paperinik New Adventures* (in *Paperinik New Adventures* n° 0, 0/2, 0/3), The Walt Disney Company Italia S.p.A., Milano, 1996
- Figura 5: Pratt Hugo, *Corte Sconta detta Arcana*, RCS Libri S.p.A., Milano, 2016 [I ed. 2009] [ed. or. Cong S.A., Lausanne, 1974]
- Figura 6: Araki Hirohiko, *Le bizzarre avventure di Jojo* (in *Le bizzarre avventure di Jojo. Phantom Blood* vol. 2), traduzione di Serino Edoardo, Edizioni Star Comics Srl, Bosco, 2009 [ed. or. *Jojo's bizarre adventure part 1 Phantom Blood*, Shueisha Inc., Tokyo, 1986] e De Luca Gianni, *Trilogia Shakespeariana. Amleto*, Edizioni NPE, Eboli, 2019 [ed. or. s.n.t. s.d.]
- Figura 7: Jousselin Pascal, *Imbattibile. Il solo vero supereroe del fumetto*, traduzione di Curcio Claudio, Comicon Edizioni, Napoli, 2020 [ed. or. *Imbattibile 1. Justice et légumes frais*, Dupuis, s.l., 2017 e *Imbattibile 2. Super-héros de proximité*, Dupuis, s.l., 2018]

Siti consultati (data ultima consultazione 3/02/2023)

<http://fumettourbanistica.blogspot.com/>

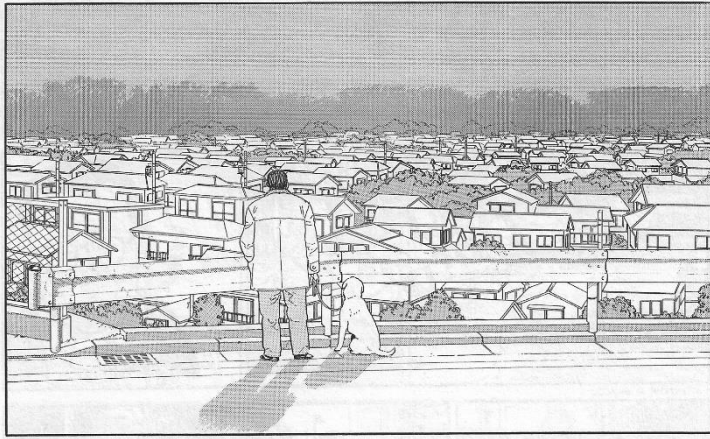
[https://it.wikipedia.org/wiki/Jir%C5%8D\\_Taniguchi](https://it.wikipedia.org/wiki/Jir%C5%8D_Taniguchi)

<https://fumettologica.it/2015/09/intervista-taniguchi-tomoji/>

<https://fumettologica.it/2018/03/foresta-millenaria-jiro-taniguchi-manga/>

<https://fumettologica.it/2018/06/allevare-un-cane-fumetto-taniguchi/>

<https://www.lospaziobianco.it/etichetta/jiro-taniguchi/>  
<https://www.lospaziobianco.it/cammino-uomo-cammina/>  
<https://www.lospaziobianco.it/allevare-cane-racconti/>  
<https://www.lospaziobianco.it/allevare-cane-racconti/>  
<https://www.lospaziobianco.it/lontana-citta-taniguchi/>  
<https://www.lospaziobianco.it/zoo-inverno/>  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Titolo\\_di\\_citt%C3%A0\\_in\\_Giappone](https://it.wikipedia.org/wiki/Titolo_di_citt%C3%A0_in_Giappone)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/citta\\_res-3363b51f-9bbe-11e2-9d1b-00271042e8d9\\_%28Enciclopedia-Italiana%29/#:~:text=Sono%20definite%20citt%C3%A0%20gli%20insediamenti,centri%20isolati%20rururbani%20e%20periurbani](https://www.treccani.it/enciclopedia/citta_res-3363b51f-9bbe-11e2-9d1b-00271042e8d9_%28Enciclopedia-Italiana%29/#:~:text=Sono%20definite%20citt%C3%A0%20gli%20insediamenti,centri%20isolati%20rururbani%20e%20periurbani)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/fumetto#:~:text=Storia%20composta%20da%20immagini%20in,loro%20bocche%20\(i%20fumetti\).](https://www.treccani.it/enciclopedia/fumetto#:~:text=Storia%20composta%20da%20immagini%20in,loro%20bocche%20(i%20fumetti).)



## Ringraziamenti

Ringrazio la mia relatrice, la professoressa Giada Peterle, per il fondamentale lavoro di correzione e revisione svolto durante la realizzazione di questa tesi e per essere sempre stata disponibile quand'avessi avuto bisogno di aiuto o consiglio.

Ringrazio la mia famiglia per il continuo supporto datomi durante il lavoro di stesura di questa trattazione e per aver instillato in me la passione per il fumetto.

Ringrazio in particolare mia cugina per avermi prestato le sue copie di diverse opere analizzate in questa trattazione (*Al tempo di papà*, *La ragazza scomparsa*, *Venezia* e *Uno zoo d'inverno*).

Ringrazio tutti i miei amici, i miei professori, e chiunque mi abbia sostenuto e abbia creduto in me fino ad ora.

Un ringraziamento speciale va a mio nonno, Silvio, venuto a mancare durante la realizzazione di questa tesi. Ho conosciuto Taniguchi grazie a lui, che mi comprò l'edizione di *L'uomo che cammina* distribuita con il Corriere, anni fa. Se non fosse stato per mio nonno probabilmente questa tesi non avrebbe mai visto la luce. Dedico a lui questa tesi.

E un grazie, infine, a chiunque abbia letto questa tesi fino in fondo. Mi auguro non sia stata una lettura noiosa e possa aver acceso un po' di curiosità per l'opera di Taniguchi.