

Le parole per dirlo: i *Quaderni giapponesi* di Igort

Derive e frontiere. Scorribande nella lingua e nei linguaggi di fumetto e fantascienza

di **Alberto Sebastiani**

Igort, al secolo Igor Tuveri, è un artista poliedrico (fumettista, musicista, regista), nonché editore e attuale direttore della rivista “Linus”. Negli anni ottanta fonda il gruppo Valvoline Motorcomics (Brolli *et al.* 2014) ed è autore di *Goodbye Baobab* (1982) e *Sinfonia a Bombay* (1983), dagli anni novanta pubblica in Giappone e in Europa, dà alle stampe opere come *5 è il numero perfetto* (2002, da cui il film omonimo del 2019) e *Baobab* (2005-2008), lavora come sceneggiatore per *La ballata di Hambone* (disegni di Leila Marzocchi, 2009) e come matita per *Fats Waller* di Carlos Sampayo (2004) e *Dimmi che non vuoi morire* di Massimo Carlotto (2007). Difficile parlare di “svolte” nella sua produzione, data la continua sperimentazione e ricerca all’interno (e tra i) linguaggi, ma è senz’altro significativa l’uscita di *Quaderni ucraini. Memorie dai tempi dell’Urss* (Mondadori 2010; Coconino press 2014; poi con il sottotitolo *Le radici del conflitto, Oblomov* 2021), riconducibile al reportage o al graphic journalism (Interdonato Stefanelli 2009, Fasiolo 2012, Porcelli 2012, D’Andrea 2017, Morgana Sergio 2020), oppure considerabile «un reportage grafico narrato in chiave intimista e con una marcata impronta autobiografica» (Brancato 2017: 132). Ascrivibili al medesimo filone, per quanto su esperienze indirette, sono *Quaderni russi. La guerra dimenticata del Caucaso* (Mondadori 2011; Coconino press 2014; poi col sottotitolo *Sulle tracce di Anna Politkovskaja, Oblomov* 2021) e le riflessioni in *Pagine Nomadi. Storie non ufficiali dell’ex Unione Sovietica* (Coconino press, 2012). Caratteristiche di questi volumi sono la combinazione di tre livelli narrativi (il viaggio di Igort, le testimonianze raccolte e gli approfondimenti storici), e da un punto di vista linguistico una medietà espressiva, la presenza di vocaboli appartenenti a vari sottocodici e forestierismi non adattati dal lessico russo e ucraino (Monti 2013, Morgana 2016). Ritroviamo caratteristiche analoghe, con il giapponese in luogo del russo e dell’ucraino, come particolare mezzo euristico in *Quaderni giapponesi. Un viaggio nell’impero dei segni* (Coconino press 2015, Oblomov 2020, di seguito QG1), *Quaderni giapponesi. Il vagabondo del manga* (Oblomov 2017, QG2) e *Quaderni giapponesi. Moga, mogo, mostri* (Oblomov 2020, QG3), raccolti nel 2020 in un unico cofanetto da Oblomov, da cui citeremo.

Un lungo dialogo

I titoli hanno la medesima struttura, nome+aggettivo; il secondo individua l’area geografica e culturale di riferimento, il primo, invariabile, implica una scelta estetica, infatti per il GDLI *quaderno* può riferirsi a un «volume, libro, opuscolo», fascicolo di una testata o una pubblicazione non periodica (“Quaderni della Voce”, della “Critica”, Quaderni piacentini), e in letteratura ricorre nei titoli, come il suo sinonimo *taccuino*, per scritti intimi, occasionali, non strutturati rigidamente, tanto che per alcuni è considerabile un genere letterario (Bertoni 1995). In effetti, *quaderno* evoca

una condizione di intimità, una riflessione non organica, appunti, una raccolta di pensieri, nonché un oggetto che si porta con sé e in cui ci si confida. Tali sono i *Quaderni giapponesi* con cui Igort racconta non cronologicamente il suo dialogo con il Giappone, raggiunto per la prima volta nel 1991; i sottotitoli permettono invece di comprendere l'organizzazione dei volumi: *Un viaggio nell'impero dei segni* allude al celebre saggio di Roland Barthes, *L'impero dei segni*, citato nel volume (QG1: 21), e al concetto per cui il Giappone mette l'autore nella condizione di scrivere, di dialogare con i suoi segni; *Il vagabondo del manga* pone la figura topica del viandante nel mondo (del fumetto) giapponese, ed è un sintagma curiosamente assonante con *I vagabondi del Dharma* di Kerouac; infine il tricolon *Moga, Moba, Mostri* presenta i due termini del movimento *Moga-Moba*, «acronimo di Modern Girls and Modern Boys, pronunciato alla giapponese. (modern gals, modern boys)» (QG2: 147), accomunati dalla radice *Mo-* (di *modan*, moderno in giapponese, QG3: 31), e una parola il cui etimo è *prodigio, portento*, estraneo al consueto ordine naturale, non per forza orribile ma non conforme alla norma. In questo senso, *mostro* è, per i giapponesi, l'occidentalizzazione del loro paese, di cui il movimento è espressione, e il Giappone stesso per i parametri culturali occidentali. Igort pone così i suoi QG tra i testi che hanno affrontato il Sol Levante e cercato di spiegarne la vita e la cultura, e sé tra coloro che vi hanno provato, come Barthes appunto, o come altri autori citati: Ruth Benedict con *Il cristianesimo e la spada* (QG1: 65) e i saggi sul cinema di Roberta Novielli (QG3: 150) e Joseph L. Anderson e Donald Richie (QG3: 152).

Radiografia dei tre Quaderni

Se QG1 è il più composito, QG2 è impostato come più tradizionale libro di viaggio, mentre QG3 è il più strutturato e focalizzato su un preciso oggetto: il *torbido*, come recita il titolo di uno dei suoi capitoli, ovvero le pratiche e i costumi erotici e sessuali espressi dall'arte nipponica, di cui si ricerca il significato culturale. Per tutti e tre, il fumettista attinge a vicende e materiali diversi, presenta ritratti di artisti e personalità del passato e del presente, racconti di esperienze professionali personali e di aspetti culturali e sociali incontrati o scoperti da narrazioni altrui. Inevitabile che numerosi siano i legami intertestuali interni: ricorrono infatti luoghi, Tokyo in primis, e personaggi, come il poeta *Matsuo Basho*, di cui incontriamo biografia e haiku tra QG1 e QG2, o come *Abe Sada*, la famosa ispiratrice del film *Ecco l'impero dei sensi* (QG1: 99-112, QG3: 51), o eventi come il terremoto del *Kanto* del 1923. Inoltre, Igort, autore, voce narrante e personaggio in scena, si pone al tempo stesso sia come mediatore culturale per il lettore occidentale, sia come viandante che osserva un mondo noto ma in continuo movimento (QG1: 151), motivo per cui va sempre riconosciuto, sia, in parallelo, come viandante che compie un cammino di formazione, di riconoscimento di sé (QG1: 158). Come personaggio in scena, la sua autoraffigurazione diminuisce via via nei volumi: dalla presenza in 50 tavole su 181 in QG1 a 26 su 178 in QG2 e 14 su 173 in QG3. La sua voce, invece, è una costante, intra ed extradiegetica a seconda che la vicenda sia esperita, ricostruita o riportata. D'altronde si tratta di un'esperienza personale, di una appropriazione visiva e linguistica del Giappone (nominato anche col sinonimo *Sol Levante*, ma si parla anche di *tradizione nipponica* e di *Nipponia*, QG3: 123).

Ibridazioni visive e nipponismi

L'appropriazione visiva passa per paesaggi naturali e urbani, ambienti e luoghi specifici delle città vissute, ritratti di persone, raffigurazioni di situazioni o dettagli di oggetti. Avviene nello spazio e nel tempo, attraverso citazioni, rielaborazioni o riproduzioni di poster, locandine, ritagli di giornale o fotogrammi di film e animazioni, copertine di dvd, biglietti di eventi, cartoline, fotografie, mappe, illustrazioni, manga, timbri usati dagli artisti (QG3: 66). I riferimenti sono espliciti, e la riproduzione degli elementi figurativi non riconducibili alla mano di Igort è anche dichiarata (QG3: 131-134) o chiosata, con l'attribuzione delle immagini (QG1: 135). La composizione delle pagine vede così anche l'uso del pastiche e del collage in un alternarsi di materiali eterogenei e ibridati, ad es. occorrono tavole composte da sequenze fotografiche a colori usate come vignette con didascalie (QG2: 84-85) o senza (QG2: 88-89), nonché di diverse epoche storiche o di diversi momenti della produzione dello stesso Igort, del quale appaiono ad es. tavole di *Amore*, manga pubblicato su riviste giapponesi (QG1: 46-51). Ne deriva un lavoro stilisticamente composito, privo di una griglia rigida per le tavole ma con un unico oggetto di interesse (la cultura giapponese) e che presenta una netta prevalenza di testo nelle didascalie, interne o esterne alle vignette (e molte sono le pagine interamente scritte i cui sfondi riproducono la tessitura, il colore e la struttura di quaderni a righe), rispetto ai dialoghi o alle battute nei balloon. In queste ultime, ricorrono scambi in giapponese e nipponismi (in questo articolo trascriviamo le romanizzazioni presenti in QG): «Arigato gozaimasu. / Hai domo» (QG1: 12), «Konnichiwa!» (QG1: 33, 40, 81), «Kokoro, Igoruto-san» (QG1: 78, con la giapponesizzazione del nome di Igort, che si sente osservato come un occidentale, un *gaijin* QG1: 53, 85, QG2: 121, Q3: 125, ma in un caso si presenta come *mangaka* QG2: 120), «Gambatte kudasai.*», unico caso in cui un asterisco rimanda alla chiosa a fondo pagina con la traduzione: «*Buona fortuna» (QG1: 83), «Cos'è questo? Un Mon-do?» (nel cartiglio sottostante è spiegato che «i Mon-do sono enigmi», QG1: 87), «Arigato» (QG1: 139), «Moshi moshi. Sono io, Harjme. Mi senti, Takako?» (QG2: 160) e «Moshi moshi. Sono Midori» (QG2: 161), «Sensei, vi ho portato della zuppa di miso, appena fatta» (QG3: 58).

Dal kabuki al karaoke

Eccetto dove indicato, non abbiamo traduzione delle battute. Il fenomeno era già presente nei precedenti *Quaderni*, per i termini di uso comune, funzionali a entrare in relazione con le persone del posto (Mioni 2013: 276-277). In quei casi le parole erano traslitterate, ma potevano apparire coi caratteri cirillici originali disegnate nelle tavole, così come in QG incontriamo numerosi ideogrammi ad es. nelle insegne dei locali. Riguardo ai nipponismi, romanizzati con grafie variabili (ad es. gli accenti o il segno diacritico per indicare la quantità, il trattino posto sopra la vocale, non sono sempre usati, infatti abbiamo l'epoca *Shōwa* QG1: 16, 134, o *Showa* QG3: 21, 134), incontriamo numerosi prestiti non adattati da tempo acclimatati nella nostra lingua (Mancini 2011) e relativi all'ambito artistico letterario (teatro *kabuki*, il componimento *haiku*) all'arredamento (*futon*, *tatami*), a figure della storia giapponese (*kamikaze*, *samurai*), alla religione (*shintō*, e il derivato a base nipponica *shintōisti*), al fumetto e al cinema d'animazione (*manga*, *mangaka*, *anime*, a cui aggiungiamo, con traduzione, «i manga per ragazzi, gli shonen» QG3: 94), a pratiche sportivo-rituali come il *sumo* con i suoi lottatori, *sumotori*, o dell'intrattenimento (*karaoke*), nonché la

moneta *yen*, *tsunami* e *bambù* tra i fenomeni e gli elementi naturali e *geisha* nella forma anglicizzante (D’Achille 2019).

Inferenze e cotesto

Tra le oscillazioni indicate da Coluccia (2019), Igot opta per le seguenti rese grafiche dei vocaboli: *kimono*, *kaki*, *yakuza*, *hara-kiri* (come anche *Hojo-jitsu*, QG3: 79, attestato in Italia univertato almeno dal 2015 con il libro *Hojojutsu. L’arte guerriera della corda* di Christian Russo). Il significato di alcuni termini, non sempre lemmatizzati nei dizionari italiani, è poi a volte inferibile dal cotesto, che è anche grafico, per cui dal brindisi in atto è comprensibile l’espressione augurale *kanpai!* (QG3: 74, attestato nel 2016 su “la Repubblica”, [Stazione Lessicografica VoDIM](#)) e dall’illustrazione cosa sia «l’obi che stringe in vita il kimono» (QG3: 80). In altri, come nel caso della parola *kanji*, l’impiego di simboli di origine cinese come marcatori delle radici delle parole, il senso è almeno intuibile dal cotesto verbale: quando viene presentato Seiù Ito, è detto che il suo vero nome è Hajime Ito, mentre Seiù è «un doppio kanji per le parole “pioggia” e “bel tempo”» (QG3: 71). Lo stesso per *pachinko*: «[n]egli anni Novanta, ipnotizzato dalle sale di pachinko o di videogame» (QG2: 145). Meno facile, per quanto sempre inferibile dal cotesto, intuire che *beya* è la palestra di sumo (QG1: 72), e *kissaten* la caffetteria (QG1: 86); restando in tema, i gastronomi non sono sempre definiti, ipotizziamo per la loro notorietà presunta, per cui *tofu* (QG1: 11, 12), *kaki secchi* (QG2: 28, 78), *zuppa di miso* (QG3: 58), «un ristorante di cucina chanko» (QG1: 72), *saké* (con l’accento acuto, QG3: 145), ma anche «senbei, i biscotti salati di riso» (QG2: 78), il «tempura, la frittura» (QG2: 105).

Sinonimi e glosse

In alcuni casi i nipponismi possono apparire in un primo momento senza definizione, ad es. per *ryokan* dopo una prima occorrenza troviamo «la locanda tradizionale, che i giapponesi chiamano ryokan» (QG2: 109), come per *salarymen* abbiamo poi «le cameriere dei caffè (*jokyû*) diventano l’oggetto del desiderio della nuova classe emergente dei colletti bianchi (*salarymen*)» (QG3: 30). Il fatto è imputabile alla natura composita dei *Quaderni* come tipologia testuale, il cui montaggio per l’edizione non corrisponde alla cronologia della stesura. Per lo stesso motivo, verosimilmente, certi significati sono ribaditi, in alcuni casi identici (*shunga* «le stampe erotiche» QG3: 39, 103, 127; *muzan-e* le «immagini sanguinarie» QG3: 39, 61, 127) in altri con variazioni, sinonimiche (*bushido* è «la via della guerra» ma anche «l’arte della guerra», QG3: 81, 85) o più sostanziali: «“*geki-ga*” (“immagini drammatiche”)» (QG1: 145), ma anche «*geki-ga*, la narrativa di matrice autobiografica» (QG3: 32). Nel caso di *kinbaku* abbiamo invece sia «arte della legatura erotica» (QG3: 79), con aggiunta del sinonimo «anche noto con il termine *Shibari*» (QG3: 79), sia una definizione per comparazione: «il bondage giapponese» (QG3: 71). Con la medesima funzione mediatrice occorre un nipponismo usato per spiegarne un altro: «*yukata*, il kimono leggero da camera» (QG2: 111).

I segni e il codice

Per quanto i termini giapponesi abbiano una funzione rilevante nella narrazione, non ne è raccontato l'apprendimento. Il personaggio se ne è già appropriato, ora li usa per raccontare ai lettori ciò che ha conosciuto ed esperito. Sono rari i casi in cui emerge il motivo dell'apprendimento linguistico: quando, in libreria, «sfogliavo riviste patinate di bondage, che qui, come andavo scoprendo, si chiama shibari o kinbaku» (QG3: 103), o, in modo problematico, quando in autobus deve raggiungere la sede dell'editore, *Kodansha*, e deve affidarsi all'annuncio dell'altoparlante, il che lo spaventa («se sbagli a scendere sei perduto. Tu non parli giapponese, non sai leggere gli ideogrammi, sei ridotto allo stato di un uomo primitivo, non saprai dove ti trovi e per tornare indietro sarà un disastro», QG1: 13), quindi cerca di «decifrare quei suoni gutturali pronunciati in maniera cerimoniosa» (QG1: 13). È questo uno dei rari riferimenti alla fonetica nipponica, mentre il problema di raggiungere una destinazione torna quando Igort vuole visitare la casa editrice underground *Seirinkogeisha*, ma ha difficoltà a dare l'indirizzo al tassista, anche perché non sa «leggere bene gli ideogrammi» (QG3: 123). Il non essere giapponese e la non conoscenza di usi e costumi tornano però utili, ironicamente, durante il colloquio con il gran capo della settima divisione editoriale di *Kodansha*: «Non sapevo che in Giappone è l'ospite che si deve alzare per primo. / E dunque Kurihara, che continuava a offrirmi del tè, credette che in quella conversazione infinita io volessi negoziare una paga più alta. / Nel corso della conversazione me lo aumentò tre volte. / Quando si dice la fortuna di non conoscere a fondo le usanze di un luogo» (QG1: 27).

Prima di tutto, nominare

La cultura giapponese affascina Igort fin dall'adolescenza, come leggiamo in QG1 (e come testimonia anche *Kokoro. Il suono nascosto delle cose*, Oblomov 2019), e nipponismi erano presenti già in *Il letargo dei sentimenti*, apparso in rivista, poi in volume per Granata press nel 1993 e nel 2017 per Oblomov, la cui prima parte è ambientata in un Giappone ucronico. Vi incontriamo *Tokyo* e elementi toponomastici come *Shinobazu dori* (via citata anche in QG1: 38), il marchionimo *Toyota* e antroponimi come *Ishyoka*, *Naomi*, *Tsukuma*, riferimenti culturali (*samurai*) e letterari (la storia di *Momotaro*, *haiku*), nonché al *sumo* e al lottatore *Hiro Oolong* (anch'egli in QG1: 19, come *sumotori* leggendario QG1: 73). I QG, però, non raccontano una storia di finzione, per cui quei nomi, esotici per il lettore occidentale, sono in realtà parte del percorso di conoscenza della cultura nipponica: Igort prima di tutto “nomina” ciò che fa vedere del suo Giappone, poi può descrivere il referente (e insieme raffigurarlo), tradurre e/o definire il termine, spiegare il concetto che esprime e il contesto in cui viene usato, o la sua storia come parola nell'uso e nella cultura nipponica, esprimendo anche giudizi personali nel fare ciò. Parlando ad esempio di doni, spiega che sono «ricoperti dal furoshiki (un panno quadrato o rettangolare)» (QG3: 81), mettendo tra parentesi la definizione, ma quando dice che «i pacchi vengono ornati con mizuhiki (ricercatissime legature di spago di carta)» (QG3: 81) il superlativo trasforma la spiegazione in un commento. Esempio il caso degli *ukiyo-e*, «genere pittorico» (Mancini 2011): nel corso dei tre libri ricorre il termine ed è definito qualitativamente come «stile nobile» (QG1: 150), genericamente con «stampe giapponesi» (QG1: 159), più specificamente «stampe classiche/antiche giapponesi» (QG3: 96/123), tecnicamente, storicizzando e commentando, con «stampe in xilografia antenate, al pari dei

kibyoshi, dei fumetti» (QG3: 57), o tradotto letteralmente con «le stampe/le immagini del mondo fluttuante» (QG3: 18/57).

La grafica come parte del metalinguaggio

La traduzione avviene secondo modalità differenti ma seguendo schemi sintattici ricorrenti: il nipponismo può infatti precedere o seguire la sua traduzione, ma essa e/o il suo significato sono o espressi direttamente (es. «Hanami è la contemplazione dei ciliegi in fiore», QG2: 16; «Un onsen è un bagno termale», QG2: 111), o introdotti da formule esplicative (es. «Shinkankakuha, cioè “nuova sensibilità”», QG3: 24; «Karumi, che significa leggerezza», QG2: 43), oppure giustapposti al termine giapponese, ad es. «film soft-core giapponesi, che nel Sol Levante prendevano il nome dei pinku eiga, film rosa» (QG3: 143); «Ryounkaku, il padiglione che oltrepassa le nuvole» (QG1: 113). I segni interpuntivi e paragrafematici permettono ulteriori distinzioni e ibridazioni, per cui se nei casi di giustapposizione appena citati è usata la virgola, ricorre spesso l'uso della parentesi, e il nipponismo può essere posto tra virgolette: es. «“kawaii” (carino)» (QG1: 77), «“maiko”, apprendista a un livello infimo» (QG1: 105), anche insistendo sulla precisione con l'avverbio *letteralmente* (es. «Kiku Ningyo (letteralmente bambole di crisantemo)», QG1: 70; «Kumano Kodo, letteralmente “antiche strade di Kumano”», QG2: 80). La traduzione, anch'essa a volte tra virgolette, può però anche precedere il termine giapponese (ad es. «la festa del “giorno del crisantemo”, Kiku no Sekku», QG1: 69) e l'alternanza nella successione ricorre particolarmente per i titoli di libri, film o riviste, che possono essere riportati in originale romanizzato, in italiano o in entrambe le lingue, anche in corsivo: «*Shinsei (Nuova vita)*» (QG3: 33), «*Il delitto della salita D. (D-zaka no satsujin jiken)*» (QG3: 42), «la serie Eimei nijûhasshûku (“Ventotto omicidi famosi, con poesia”)» (QG3: 62), «i cicli *Kinsei kyôgiden (Biografie di uomini moderni)*» e «*Azuma no nishiki ukiyo kôdan*» (QG3: 64). In alcuni casi la traduzione è in inglese, es. «*Satsujin gaisha: Akumashugi zensei jidai (The Killing Kapitalist Konglomerate)*» (QG3: 47). La grafica è quindi parte di una dimensione metalinguistica, isolando i termini, che in alcuni casi possono essere scritti in caratteri maiuscoli: «SHIRAKABA (Betulla bianca)» (QG3: 32), «Nei bagni giapponesi, siano essi SENTOO (bagni pubblici) o ONSEN (bagni termali) ci si lava prima di entrare nella vasca. [...] / Il bagno vero e proprio (FURO) ha origini antichissime legate all'idea di purificazione e riconciliazione spirituale con il proprio essere» (QG2: 112), «DAME DESU (è proibito)» (QG3: 109).

Quando la parola diventa narrazione

Per tutte queste soluzioni grafiche non c'è una precisa *ratio*, d'altronde i QG non sono repertori lessicali, bensì un insieme di racconti che nascono dalle parole, dall'onomastica e dalle immagini del Sol Levante, e come tali non devono rispondere a criteri di esposizione scientifica e, anche quando occorrono approfondimenti linguistici, questi sono funzionali al percorso conoscitivo del lettore. È il caso dei numerosi momenti metalinguistici con cui la parola stessa diventa narrazione, ad es. il capitolo dedicato alla prostituzione in Giappone comincia con la storia della parola IKI: la sua origine cinese, il suo significato, la sua introduzione nella letteratura erotica nipponica e il suo

uso per «l'estetica dei luoghi in cui si esercitava la prostituzione» e per definire il comportamento della geisha nelle tre fasi di «seduzione, energia spirituale e rinuncia» (QG1: 95). In altri la polisemia di un termine può essere l'evidenza con cui si conclude un ragionamento, ad es. affrontando il fumetto: «il verbo Kakimasu in Giappone significa sia scrivere che disegnare» (QG2:50). Non mancano, infine, sia l'uso delle etimologie, ad es. parlando di «“modernismo” (modanizumo)»: «il termine, basato sulla radice modan (modern, ormai familiare al pubblico dell'epoca) si richiama apertamente al Modernismo europeo» (QG3: 26), sia le spiegazioni di giochi di parole fonetici: «Edogawa Ranpo (pseudonimo che gioca con le sonorità di Edgar Allan Poe/Edogawa Ranpo)» (QG3: 42).

Antroponimi

I nipponismi presenti nei QG, alla luce di questa lettura, non sono elementi di colore, ma i segni che si fanno raccontare, narrando una diversità che è evidente a partire dalla denominazione del tempo e dello spazio. Per cui abbiamo ad es. le ere/epoche/periodi *Togukawa* o *Edo* (*Edo Jidai*), *Genroku*, *Bunka-Bunsei*, *Kansei*, degli *Shogun*, *Meiji* e la toponomastica rispetta l'organizzazione degli indirizzi nipponici, tra prefetture, città, quartieri (*ku*), distretti urbani (*chome*), per cui ad es. l'indirizzo del 1994 a Tokyo è «Gardenia House, apartment 101, Sendagi ni Chome, Bunkyo-Ku» (QG1: 10). Anche l'onomastica è parte di questo processo. Gli antroponimi sono ovviamente numerosi, di persone che Igort incontra nell'ambiente editoriale e artistico giapponese, o di cui sente parlare o legge i testi, vede i film e le opere: ad es. gli scrittori Mishima e il premio Nobel Kawabata, i maestri del figurativo Hiroshige e Hokusai, i mangaka Otomo, Taniguchi, Go Nagai, Tezuka, Maruo, artisti dell'animazione quali Miyazaki e Takahata, il graphic designer Tadanori Yokoo, i registi Suzuki e Oshima, l'attore Kitano e le attrici Hara e Maeda. La successione rispettosa della tradizione giapponese, cognome/nome, si alterna a quella occidentalizzata, per cui troviamo *Jiro Taniguchi* (QG2: 14) e *Suehiro Maruo* (QG3: 37) e l'alternanza *Tatsumi Yoshihiro* (QG1: 145) e *Yoshihiro Tatsumi* (QG3: 94), mentre ricorrente è il suffisso onorifico *-san*: es. *Yamada-san* (QG1: 72), *Taniguchi-san* (QG1: 40), *Kurihara-san* (QG1: 26), *Hiro-San* (QG1: 19), e la maestra di Ikebana *Kaoru-san* (QG1: 69).

Divinità e folclore

Non mancano i nomi di divinità e del folclore: *Inari*, la divinità volpe (QG1: 70), *Izanagi* e *Izanami* (QG2: 77, QG3: 80), il demone *Shozuka-no-Baba* (QG2: 57), *Jizoo* (*Jizo* in Mizuki 2004), «il Bodhisattva gentile che rifiutò il suo stato di divinità per aiutare i sofferenti» (QG2: 60, 61), i fantasmi e spiritelli *yurei* e *yokai* (QG2: 47, QG3: 37), fino ai *kaiju* (*kayu* in Mizuki 2004) contemporanei, il cui primo fu *Godzilla* (QG2: 102, QG3: 37). Si incontrano inoltre il marchionimo *Fujitsu* (QG3: 121) e i nomi di editori (come il già citato *Kodansha*), di case cinematografiche (*Nikkatsu*, *Shochiku Ofuna*, *studio Ghibli*, *Toei* [Animation]). Pochi gli imperatori nominati (*Gotoba Tenno*, *Hirohito* e *Aki Hito*), numerosi invece i luoghi specifici, naturali come i monti *Koya*, nella penisola del *Kii* (QG2: 51, 84), e *Fuji* (QG2: 79) e il fiume *Totsukawa* (QG2: 86); sacri come il *Tannoji Temple* (QG1: 11, anche *tempio Tennoji* QG1: 32), il *tempio di Nezu* (QG1: 56, 98,

anche *Nezu Jinjia*, QG1: 57), il *tempio di Yasukuni* (QG1: 70), il cimitero *Okunoin* (QG2: 52), il santuario *Nachi Tasha* (QG2: 83), o di pratica meditativa come il *Takuboku Dojo* frequentato da Igort (QG1: 33); e profani, a partire da sottoterra con la citazione delle fermate della metro di Tokyo (*Kudanshita* QG1: 74, *Omotesando* QG1: 139, *Gokokuji* QG2: 135; e *Yurakucho sen*, la linea gialla QG2: 135), fino al cielo, con il primo grattacielo della città, il *Ryounkaku* (QG1: 113, QG3: 43), attraversando librerie come *Tokyo Kanda* (QG1: 132), l'albergo *Sakuraya* (QG2: 87) e le terme di *Yunitsu* (QG2: 109), le particolari abitazioni denominate *gassho-zukuri* (QG2: 20), e i *minshuku* (QG2: 86), fino ai più prosaici ma affascinanti locali *Hakuri Tabai* (QG2: 146), *The Deep* in Alasaka Heights (QG1: 94, QG3: 37) e alla catena di negozi *Mandarake* (QG2: 151).

Il torbido e l'oscuro del Sol Levante

Infine, se esiste un Giappone *torbido*, ne esiste anche uno *oscuro*, e anch'esso ha un dizionario preciso, che contiene ad es. la parola *burakumin*, gli intoccabili, chiamati «“hinin”, non umani, o “eta”, letteralmente massa lurida», la cui discriminazione troverebbe origine nella tradizione shintoista avversa ai «lavori impuri», e che persisterebbe nell'iscrizione dei loro discendenti nei database che le aziende consultano prima delle assunzioni, retaggio che Igort non esita a tacciare di razzismo: «[è] un argomento di cui non si parla volentieri, forse perché lascia trasparire degli aspetti antichi di un razzismo immutabile nel corso dei secoli» (QG1: 116-122). Il termine, assente nei dizionari italiani ma noto in sociologia e negli studi della storia del Giappone, risulta usato già nel 1985 su “la Repubblica” da [Tiziano Terzani](#) («gli “intoccabili”, i cosiddetti burakumin»), mentre già lemmatizzate sono altre due parole che rivelano l'oscuro del Sol Levante: *hikikomori* (di cui Igort individua come etimo «da hiku “tirare” e komoru “ritirarsi”», QG2: 129), e «Karoshi, la morte da superlavoro» (QG2: 132), due allarmanti conseguenze ormai purtroppo note dell'ipercompetitività e dei ritmi lavorativi del Sol Levante.

Bibliografia

- Bertoni A. (1995), [Taccuini e quaderni: un genere novecentesco](#), in “Bollettino ‘900”, n. 2
- Brancato S. (2017), *L'imperio dei segni. Igort tra Walter Benjamin e Walt Disney*, Napoli, Edizioni D'If
- Brolli et al. (2014), *Valvoline story*, Bologna, Coconino Press
- Coluccia C. (2019), *Prestiti dal Giappone e dalla Cina: i lemmi d'origine orientale nei vocabolari dell'uso*, in “Linguistica e Letteratura”, XLIV, pp. 107-148
- D'Achille P. (2019), *Ma questa Geisha è giapponese, italiana o inglese?*, “Italiano digitale”, IX, 2019/2 (aprile-giugno) DOI: 10.35948/2532-9006/2020.3124
- Fasiolo F. (2012), *Italia da fumetto. Il graphic journalism e la narrativa disegnata che raccontano la realtà italiana di ieri e di oggi*, Latina, Tunuè

Interdonato P. e Stefanelli M. (2009), *Giornalismo disegnato. Alle origini del fumetto di realtà, dal political cartooning al comics journalism*, in G. B. Trudeau, *Doonesbury. L'integrale: 1970-1972*, Bologna, Black Velvet

Mancini M. (2011), *Orientalismi*, in Enciclopedia dell'Italiano, a cura di Raffaele Simone, 2 voll., Roma, Istituto della Enciclopedia italiana, 2010-2011, II [M-Z], pp. 998-1006,

Mizuki S. (2004-2005), *Enciclopedia dei mostri giapponesi*, 2 voll., Bologna, Kappa

Monti V. (2013), *I "Quaderni ucraini" di Igort. Analisi linguistica di un reportage a fumetti*, in *"Italiano LinguaDue"*, 1, pp. 243-294

Morgana S. (2016), *Nuvole variabili*, in *La lingua variabile nei testi letterari, artistici e funzionali contemporanei. Analisi, interpretazione, traduzione*, Atti del XIII Congresso SILFI, Società internazionale di linguistica e filologia italiana (Palermo, 22-24 settembre 2014), a cura di Giovanni Ruffino e Marina Castiglione, Firenze, Franco Cesati, Palermo, Centro di studi filologici e linguistici siciliani, pp. 265-274

Morgana S. (2020), *Avventure dell'italiano a fumetti*, in *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*, a cura di Claudio Ciociola e Paolo D'Achille, Firenze, Accademia della Crusca- Firenze, goWare, pp. 167-206

Morgana S., Sergio G. (2020), *Sul linguaggio del graphic journalism: quando il fumetto fa informazione*, in *A carte per aria. Problemi e metodi dell'analisi linguistica dei media*, a cura di Mario Piotti e Massimo Prada, Firenze, Franco Cesati, pp. 31-78