

## Un manga per sognare

Può un fumetto dare "insegnamenti di vita"? Forse no, sarebbe presuntuoso nonché utopistico affermare il contrario, tuttavia quello che penso è che possa indicare almeno quei valori in cui vale ancora la pena credere, quegli stessi valori ormai inflazionati dai luoghi comuni, dal frasario ricorrente, dai media... Chissà per quale motivo i telefilm, i serial destinati a noi giovani puntano tutto sulla nostra emotività e sul nostro desiderio di vedere interpretate situazioni che magari vorremmo vivere in prima persona?

Tuttavia non voglio che questo sia un articolo sull'analisi psicologica di massa. Volevo invece proporre un fumetto che mi ha colpito proprio perché ha saputo interpretare questi stessi temi in modo non convenzionale e senz'altro "produttivo":...invita a riflettere su cose che spesso sfuggono.. a causa di superficialità o magari di fretta. ..invita a fermarsi un momento e chiedersi se la vita che stiamo facendo non la subiamo soltanto ma se in qualche modo ne partecipiamo attivamente, contribuendo alla



realizzazione dei nostri sogni o, per utilizzare un linguaggio meno romantico, dei nostri obiettivi.

Molti di voi ne avranno sicuramente già sentito parlare o magari l'avranno addirittura già "divorato" perché sono ormai circa sette anni che è uscito sulla testata di Neverland: *Video Girl Ai*.

E' certamente un manga adatto agli adolescenti, per le questioni che tratta per il modo in cui se ne occupa..ma credo che potrebbe rivelarsi piacevole ed emozionante anche per gente più grande che potrebbe ritrovarsi inaspettatamente a riflettere su certe emozioni di cui si era dimenticata dai tempi del liceo.

Per la prima volta me lo propose un

compagno di scuola circa due anni fa...allora non mi fece l'effetto di cui risento in questi giorni e che mi ha spinto a scrivere queste poche righe. Forse sono le esperienze che forgianno il carattere in qualche modo, che modificano la nostra sensibilità il nostro senso di autodifesa a scapito della spontaneità ma che ci sono sicuramente indispensabili per maturare, per ...non farci più fregare dagli altri...

Diciamo che questo manga è in grado di risvegliare quell'ipotetica spontaneità sopita dall'esperienza (se è questo il vostro caso, ma spero sinceramente di no..) grazie anche alla caratterizzazione dei personaggi e all'incredibile espressività che Katsura ha saputo magistralmente donargli, ma potrebbe costituire un allettante modo per riflettere sulla nostra età anche per coloro che non hanno ancora il cuore troppo "indurito" da ciniche disavventure..

Lo consiglio a tutti, senza contare che potrebbe essere un coinvolgentissimo approccio al mondo dei "manga" per tutti coloro che ne hanno sempre e solo sentito parlare....

*Laura Bisio (VA).*

## Evangelion

Anno 2000 d.C. La terra sfiora l'Apocalisse quando, come narrano le cronache ufficiali, un meteorite si schianta sull'Antartide, sciogliendo la calotta polare. L'improvviso innalzamento del mare che ne consegue provoca l'inondazione di ampie fasce costiere, l'intero Globo è scosso da disastri naturali di proporzioni bibliche. E' il Second Impact. L'umanità ne esce dimezzata.

Anno 2015. Un gigantesco essere denominato Angelo attacca la città di Neo Tokyo-3. Sconosciuta la sua provenienza, sconosciuto il suo scopo. Le armi convenzionali sembrano inutili, le armate internazionali sono in ginocchio. L'ultima speranza è rappresentata dal Progetto E dell'Agenzia Speciale Nerv, volto allo sviluppo della Macchina da Combattimento Umanoide Multi-Funzione, l'arma definitiva, l'Evangelion.

Shinji Ikari, mite e introverso ragazzino di quattordici anni figlio del comandante supremo della Nerv, si ritroverà ai comandi del primo esemplare funzionante di Evangelion, scaraventato nella furia della battaglia. E' l'inizio della più shockante saga del

terzo millennio, della serie che ha sconvolto il Giappone, della Nuova Genesi dell'animazione nipponica. Questa avventura dal predominante carattere psicologico è il perfetto esempio di un'arte che riesce a spaziare in ogni campo. Il travagliato personaggio di Shinji, che ha sempre vissuto isolato dal resto del mondo e lontano dal contatto personale con qualcuno è il prototipo dell'antieroe, che risulta fragile ed instabile, non riuscendo a trovare una ragione di vita. Solo, non ottiene il sostegno del padre, che non mostra alcun sentimento nei suoi confronti, ma sembra più vicino ad una enigmatica Rei Ayanami, pilota dell'Eva 00, uno dei personaggi più belli mai creati nella storia dell'animazione giapponese. Una ragazza senza passato, che vive minimizzando i suoi rapporti con il prossimo. Chiusa in un eremo di solitudine, sembra aprire le porte del suo cuore al solo comandante Ikari. Quale oscuro legame la unisce alla Nerv? Quali segreti si celano dietro il suo gelido sguardo?

Subito Shinji si scontra con il maggiore Misato Katsuragi, che si assume la responsabilità di prenderlo sotto il suo tetto: anche lei con l'ombra del padre che le incombe sulle spalle. Ed ecco presentarsi l'antitesi del protagonista, la spaccata Asuka Soryu Langley, pilota

dell'unità 02, acida sempre in conflitto con Shinji, che non reputa un uomo, sempre in conflitto con se stessa, perché vuole dimostrare a tutti di essere la migliore, per essere apprezzata per ciò che fa. Poi c'è l'Eva 01 guidato dal protagonista. Perché misteriosamente entra in berserk ogni volta che il pilota si trova in difficoltà? Perché vuole proteggere a tutti i costi il ragazzo? Quale sarà la vera causa del Second Impact? Perché gli Angeli continuano ad attaccare la base della Nerv? Le risposte a questi quesiti saranno spiegate nel corso della serie, sotto la prodigiosa regia di Hideaki Anno. Evangelion è diventato nella terra del Sol Levante un vero e proprio cult. Nel nostro paese è in corso l'uscita delle videocassette, contenenti ognuna due episodi ed edita Dynamic Italia. La serie è composta da ventisei episodi, a cui si aggiungono due lungometraggi; uno, "Death&Rebirth", è un riassunto delle prime ventiquattro puntate con alcuni spezzoni rimontati ed altri inediti; l'altro, "The end of Evangelion", è un rifacimento completo del finale, una sorta di conclusione alternativa a quella regolare. Nel complesso, un'opera che merita l'attenzione di tutti, dalla grande bellezza e complessità.

*Giovanni Di Giamberardino (IIC).*