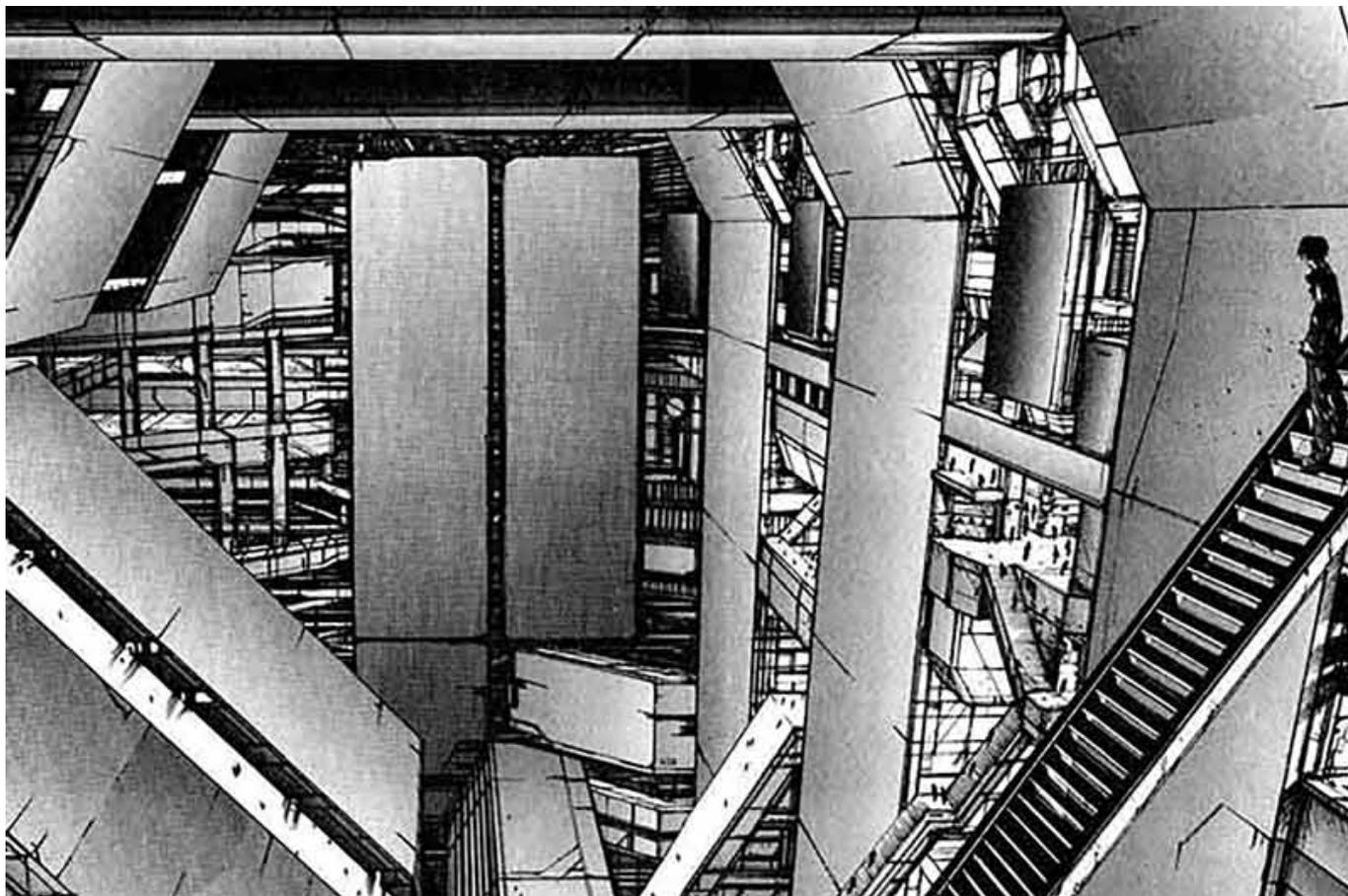


Per il numero odierno e forse per diversi numeri futuri ho deciso di optare per **qualcosa di nuovo**. Questo qualcosa, come suggerito dal titolo, non è esattamente farina del mio sacco. L'idea, lo ammetto pubblicamente e senza vergogna, me l'ha data Karim Musa AKA Yotobi, youtuber che ho avuto modo di menzionare più e più volte negli articoli precedenti. Seguo Yotobi da molto tempo e lo ammiro da altrettanto. Ed è proprio alla sua ultima trovata, la serie dei video ■ ■ PAUSA, che devo quella che sto per presentarvi.

Con ■ ■ PAUSA, Yotobi si serve di un format rilassante e divertente: niente di più che una chiacchierata sul primo episodio di un cartone animato, esaminato col duplice sguardo di bambino esaltato e di adulto disilluso. La serie che sto per inaugurare altro non è che una trasposizione totalmente cartacea di questo concetto: un **esame del primo volume di vari manga giapponesi**. L'unica sostanziale differenza consisterà nella selezione "a scatola chiusa": se Yotobi si concentra sul prologo di serie che già gli sono note, gli articoli verteranno su fumetti esaminati ad hoc, senza previa conoscenza degli stessi.

Allo youtuber, a dirla tutta, non devo solo la scelta del format, ma anche quella dell'argomento di questo primo numero: lasciate che vi presenti Blame! di Tsutomu Nihei; un'opera della cui esistenza ho appreso proprio in un video di Yotobi^[1]. Da pronunciarsi "Blam"^[2], questa manga consta di 10 tankōbon rilasciati tra 1998 e 2003.



Una strepitosa panoramica di una delle architetture che costellano il mondo di Blame!.

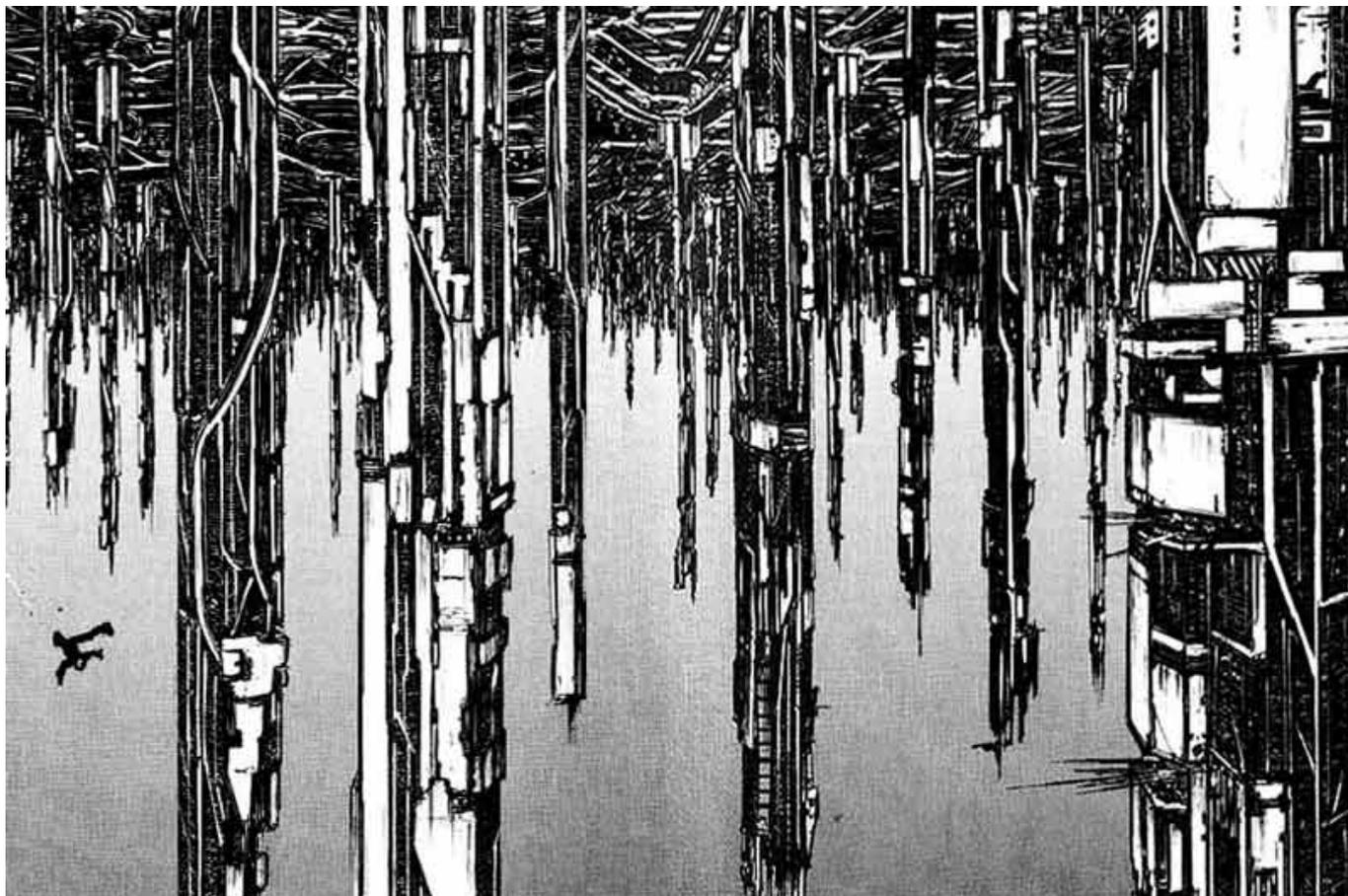
Come era stato per Asterios Polyp solo un mese fa, anche oggi ci occuperemo di un fumetto in cui l'**architettura** gioca un ruolo di primo piano. Il mondo di *Blame!* presenta forme architettoniche al contempo spoglie e monumentali, mastodontici "livelli" meccanici il cui slancio verticale fa sembrare ancora più piccoli i già riduttivi umanoidi che vi si aggirano^[3]. Umanoidi, sì, perché di veri e propri umani non esiste traccia: persino Killy, il solitario protagonista, è spinto da una personale, apparentemente impossibile ricerca di "umani" e "DNA puro"; questo nonostante lui sia perfettamente umano almeno nell'aspetto fisico. A dividere gli abitanti di *Blame!* da noi sembra essere la possibilità di connettersi direttamente a una fantomatica "Rete" tramite cavi; una caratteristica che rende il protagonista e gli altri personaggi simili a dei cyborg. O a chiavette USB umane.

No.

Cyborg suona meglio.

Ad affiancare gli esseri appena descritti e a causare gran parte delle loro peripezie sono i "mostri" della situazione: androidi vari, talvolta antropomorfi, e diverse creature simili ad insetti; tutti quanti dotati di **capacità distruttive terrificanti**. Detto ciò, è sorprendente notare come le più grandi espressioni di distruzione siano opera del protagonista. È proprio Killy, infatti, a impugnare l'arma più palesemente overpowered della serie (o almeno del volume): una piccola, anonimissima pistola i cui proiettili, dopo aver perforato qualsiasi cosa sul loro cammino, causano esplosioni mastodontiche a qualunque distanza.

Nel leggere questo primo volume ho constatato diverse somiglianze con *Dorohedoro*, soggetto di quel primissimo, ormai remoto articolo di *Balloons*. Mi sembra le due opere si affidino a una tecnica di straniamento assai simile; per quanto *Blame!* sia volutamente privo dell'irriverente umorismo che caratterizza il lavoro di Hayashida. Credo una prima, superficiale lettura dei capitoli iniziali di *Blame!* potrebbe persino portare alla sommaria definizione di "*Dorohedoro* con le pistole". O perlomeno, così è stato per me.



Un secondo, incredibile pannello. Non ha un che di... Star Wars?

Ho deciso di riunire le mie constatazioni sul primo impatto con *Blame!* in un assai anti-climatico elenco puntato. Si tenga conto, d'altra parte, che l'articolo di oggi ha fini prevalentemente ludici, e non ha alcuna pretesa di indagine analitica.

Cominciamo.

***Blame!* - Costatazioni generali:**

1. Nel mondo di *Blame!*, prima si spara e poi si fanno le domande. Anzi, sparare e basta è meglio.
2. Distinguere maschi e femmine è incredibilmente difficile, vista la somiglianza impressionante tra un sesso e l'altro. Il corteggiamento avviene a scatola chiusa e con un bel 50/50 di probabilità: è solo una volta che il/la partner decide di rimuovere la sua armatura che capisci se ti sia andata bene oppure no. Che dire, il rischio è la glassa della

vita.

3. L'espressione britannica "It's raining cats and dogs" ("Piovono cani e gatti") è l'equivalente del nostro "Piove a catinelle". Il titolo di un film animato risalente a pochi anni fa, *Piovono polpette*, ne riassume in maniera rapida e incisiva la trama: in *Piovono polpette*, infatti, piovono polpette. Nell'universo di *Blame!*, dai "livelli" più alti possono saltuariamente piovere manciate di enormi bruchi mutanti senza che nessuno si dia alcun pensiero. Già.

4. La posizione delle braccia è questione di stile. Potete muoverle a vostro piacimento, attaccarvele alla vita nel caso vi risultino scomode troppo in alto, e attorcigliarle insieme a mo' di brezel per guadagnarvi le simpatie di ogni paffuto frequentatore di Oktoberfest.

5. Ci sono degli scalatori di pareti a corpo libero che, con tutta probabilità, hanno ricevuto i loro elmi da Bazuso di *Berserk*. L'aspetto di quest'ultimo fa pensare che in cambio lui abbia ottenuto del cibo

6. Cadute di decine se non centinaia di metri contro una superficie compatta lasciano totalmente incolume la vittima; anzi, è più probabile che a lamentarsi sia il terreno. Si teorizza che quest'effetto sia dovuto all'elmo *à-la-Bazuso*, ma non si ha modo di dirlo con certezza.

7. Nel mondo di *Blame!*, la massa delle armi è inversamente proporzionale al loro potere distruttivo. Ciò può essere esemplificato con facilità grazie alla seguente equazione: Pistola di Killy: Cannone alto due volte lui = Arma nucleare: Sparabolle di sapone^[4]

8. I vari capitoli del manga (definiti "logs", "diari di bordo") non sono identificati soltanto da numeri interi come avviene nella gran parte dei casi: sono ammessi anche i decimali. E io che pensavo di aver visto tutto col binario 9 e 3/4.

9. Nel momento in cui l'esplosione di una testa spara gli occhi del malcapitato nell'orbita di un altro pianeta, capisci che *Berserk* ha influenzato ben più dell'equipaggiamento da scalatore.



Blame! - Costatazioni sul protagonista:

1. "Killy" a giudicare dalle apparenze^[5] non va inteso come nome femminile, bensì come sorta di nome aggettivato che indica le propensioni dello smilzo giovine all'omicidio truculento tramite arma da fuoco.
 2. Killy non ama la condivisione. Osservarlo con la bava alla bocca mentre divora avidamente un Kitkat potrebbe guadagnarvi un assai loquace pugno in faccia.
 3. Killy sa leggere. In quanto tale, potrebbe venire a conoscenza dei contenuti di questo articolo. Non è detto gli piacerebbero.
 4. D'altra parte, il nostro non ha idea di cosa sia la Terra. L'autore dell'articolo tirerebbe un sospiro di sollievo... se avesse la certezza che la pistola del protagonista non possa fargli esplodere la testa da un altro lato dell'universo o, perché no, persino da un universo parallelo.
- Ok, è tutto. Per oggi penso di aver fornito abbastanza cazz... riferimenti precisi e costruttivi

Storie
Sepolte

Blame! di Tsutomu Nihei: l'imitazione non ha colpa

al testo. Davide, passo e chiudo.