

L'ORDINE DEI DISCORSI

Il vecchio e il nuovo medium

Kamasutra di Milo Manara.

di [Luca Bandirali](#) – 25 Settembre 2022



A metà degli anni novanta Milo Manara, dopo dieci anni di intense collaborazioni, si ritrova solo: vengono a mancare Federico Fellini (con cui ha realizzato i due grandi "viaggi", *Tulum* e *Mastorna*) e Hugo Pratt (per il quale ha disegnato le storie di *Tutto ricominciò con un'estate indiana* e *El Gaucho*).

L'artista entra in una fase di transizione in cui si dedica a nuove esperienze; in particolare, fra il 1995 e il 1998, rimane affascinato dalle possibilità comunicative dell'ipertesto a fumetti offerte dal supporto digitale del CD-ROM, allora molto in voga. **La prima operazione editoriale che Manara svolge in quest'ambito è l'adattamento ipertestuale di *Gulliveriana*, che ha appena pubblicato su rivista; successivamente, nel 1997, progetta una storia ispirata all'antico testo indiano del *Kama Sutra* e pensata specificamente per il supporto CD-ROM, un fumetto interattivo in cui il lettore è chiamato a fare scelte di itinerario narrativo ma anche a superare prove di abilità.**

La componente interattiva e videoludica della nuova storia, assai maggiore rispetto a quanto offriva *Gulliveriana*, spinge l'editore Mondadori a commercializzare il prodotto con il titolo di *Il gioco del Kamasutra*. **Nel 1998, però, il mercato del CD-ROM a fumetti è**

già in crisi e un editore francese si affretta opportunamente a commissionare a Manara un adattamento in volume del suo *Kamasutra*. È questa la versione che viene ripubblicata oggi nella collana "Biblioteca Manara" di Feltrinelli, in 56 tavole di grande formato (21 x 30) con copertina rigida, prefazione di Sandrone Dazieri e note storiografiche di Boris Battaglia.

La lettura del volume al presente deve necessariamente fare i conti con la lontana origine digitale e ipertestuale dell'operazione editoriale, non solo per quanto concerne la linearizzazione del racconto ma anche a livello di resa del rapporto tra figura e sfondo, che sono stati concepiti separatamente e, specie nelle tavole a colori, non sembrano armonizzarsi del tutto.

Una prima, fondamentale considerazione sull'opera, in entrambe le versioni, riguarda la relazione con il testo illustrato da cui prende il nome, il *Kama Sutra* di Vatsyayana, che non è un racconto ma una raccolta organica di aforismi sui più disparati aspetti della vita di relazione, composti in India fra il I e il VI secolo. L'interpretazione di Manara è culturalmente occidentale, quantitativamente selettiva e convenzionalmente narrativa. L'avvio della narrazione si conforma alla struttura del viaggio iniziatico con incidente scatenante: la protagonista della storia, una giovane donna di nome Parva, sfreccia per le strade di una metropoli europea alla guida di uno scooter; a seguito dell'impatto fortuito con un *pony express*, la ragazza ruzzola a terra, e si ritrova fra le mani un pacco senza mittente né destinatario.

L'oggetto contenuto nella scatola si rivelerà essere la leggendaria cintura di Vatsyayana che, se sfregata, è capace di evocare lo spirito di Shiva: la divinità si rivolge a Parva e le prospetta la via delle prove che la porteranno a incontrarlo, ma le anticipa anche che sul possessore della cintura incombe la minaccia della dea Kali. **Il racconto è così impostato come itinerario a tappe che porteranno all'unione conclusiva, lo *hieros gamos* della mitologia greca a cui Manara fa ampiamente riferimento nel volume,** anticipazione dei suoi interessi futuri per Apuleio (*L'asino d'oro* viene pubblicato nel 1999).

Nella parte centrale del viaggio, che porta Parva in India, **Manara si confronta con l'iconografia del *Kama Sutra*, dandone un'interpretazione monocroma e priva di profondità, con figure stilizzate, sullo sfondo di vapori acquerellati.** Questa parte costituiva il segmento interattivo del CD-ROM: l'utente sceglieva le prove da sostenere e accompagnava Parva verso lo scioglimento finale. Nella versione cartacea, non c'è nessun accenno alla possibilità di generare un percorso di lettura autonomo; si perde del tutto, dunque, la dimensione ipertestuale e si guadagna una maggiore attenzione

alla dimensione formale.

Questo ci porta alla seconda considerazione su *Kamasutra* di Manara; **si tratta di un'opera evidentemente riassemblata, rimontata, in un processo di rimediazione rovesciata: non il nuovo medium (computer) che ingloba il vecchio (fumetto), ma il vecchio che riconfigura il nuovo.** Questa possibilità non si manifesta in campo narrativo, perché il *Kamasutra* cartaceo rimuove la struttura ipertestuale; ma agisce in campo stilistico perché, come osserva Battaglia, nell'opera in CD-ROM gli sfondi erano fissi e i personaggi animati una tecnica di animazione che risale ai primi del '900, il *rodovetro*; mentre nella versione cartacea, «la scelta di usare gli sfondi realizzati per il CD-ROM su cui applicare gli acetati di singoli determinati fotogrammi dei personaggi ha creato quello strano effetto di rilievo in trasparenza che trasmette una continua sensazione di scorrimento». L'effetto disarmonico di questo stacco tra figura e sfondo è dunque intensamente dinamico e conferisce a *Kamasutra* lo status di *unicum* nella produzione artistica di Milo Manara.

Milo Manara, *Kamasutra*, Feltrinelli, Milano 2022.