Il batticuore comincia a mezzanotte

Siamo ancora nei dintorni del fumetto al femminile, lo shojo manga, che tante rivoluzioni ha portato nel modo di narrare e percepire le storie a fumetti. L'arte di immergere i lettori, nello specifico le lettrici, nelle pagine in bianco e nero di un manga, viene soprattutto dall'escamotage grafico dei grandi occhi, della narrazione in prima persona, delle emozioni espresse in maniera esagerata. I sentimenti, comunque, sono sempre alla base di tutto: che si parli di fantascienza, thriller, magia, horror, storie distopiche, il fulcro di tutto restano comunque le emozioni umane.

E di un personaggio forse troppo umano è oggi che parliamo: Ranze Eto, nota in Italia come Ransie Lupescu. Personaggio protagonista di un manga e di un anime che molti ricordano ancora con affetto: *Ransie la strega*.

Quaranta anni fa

Era l’estate del 1982 quando sulla rivista *Ribon* di Shueisha fa capolino *Tokimeki Tonight* (da noi tradotto come *Batticuore a mezzanotte*) di Koi Ikeno. Classe 1959, Ikeno è una autrice atipica nel mondo degli shojo: pochi retini, grande passione per la commedia e qualche serie breve pubblicata tra il 1979 e il 1982. Ikeno sogna di fare manga fin da bambina, la sua famiglia come da tradizione non ritiene che la carriera di fumettista sia seria e nemmeno adatta a una ragazza, ma quando debutta con *Happy Ending Monogatari* (“Storia di un lieto fine”) è subito chiaro che è sulla strada giusta e che tutti gli sforzi per diventare una fumettista sono serviti. Ad oggi però non sappiamo cosa ne pensino i genitori.

Nel 1982, in estate, lancia *Tokimeki Tonight* ed è subito un successo. La narrazione si snoda tra i banchi di scuola ma al mix aggiunge un tocco da *Famiglia Addams*: la protagonista Ranze Eto è infatti figlia di un vampiro e una donna lupo, ma non ha ancora sviluppato nessun potere e questo

preoccupa non poco la famiglia.

Ranze è una ragazza come tante: studia poco ma si impegna, è benvoluta da tutti, ma soprattutto è innamorata di Shun Makabe, il suo compagno di scuola appassionato di boxe schivo e taciturno. A contendersi il cuore di Shun c'è Yoko Kamiya, figlia di un mafioso innamorato della mamma di Shun, e in più la sua natura di creatura del mondo magico non le consente di avere una relazione con un essere umano, quindi il suo amore è destinato a rimanere un sogno irrealizzato. Ma Ranze non si perde d'animo e come tutte le adolescenti sfida le convenzioni, fino a che lo zampino del destino non ci mette la sua: Ranze risveglia dei poteri "vampirici" che le consentono di prendere le sembianze di chiunque morda. Soffermarsi sulla metafora dell'identità e del corpo che cambia nell'adolescenza è poco: *Tokimeki Tonight* parla di tantissimi temi sociali affrontandoli sempre con una verve dissacrante ma romantica, e tocca il razzismo, la solitudine, la differenza tra qualcuno dotato di poteri magici e un semplice essere umano.

Le lettrici lo eleggono manga prediletto e fino al 1994 di *Tokimeki Tonight* continueranno a uscire storie per un totale di 30 volumi più uno speciale, che lo rendono una saga generazionale alla pari di *Le bizzarre avventure di JoJo*. Ma prima ancora, del manga c'è stata la versione animata...

Ho animato una strega

Il 1982 era un anno in cui le ragazze sexy e le commedie la facevano da padrone negli anime: il successo di *Lamù* aveva fatto sì che le protagoniste si facessero ammiccanti e vagamente sexy. Citando gli anime di quegli anni, non si può non pensare a prodotti come *Pollon* e *Nanà Supergirl*, oppure a Hibari, personaggio transgender che spopolava sulla rivista *Jump*. La preferita di tutti era in ogni caso Arale: si capisce quindi come un certo umorismo demenziale avesse davvero contaminato ogni produzione animata e non, nel tentativo di ricreare quella magia che sprizzava dalla bambina robot creata da Akira Toriyama.

Il un simile contesto, la saga con protagonista Ranze venne trasposta in animazione con ancora

pochi episodi cartacei all'attivo da Group Tac *(Ninja boy*, *Prendi il mondo e vai*, *Questa allegra gioventù* e più recentemente *Street Fighter II V* e *Viewtful Joe*) e trasmesso da Nippon Television, il canale che darà i natali a *Creamy* e compagnia e a *Detective Conan*, tra i tanti.

L'idea di trasporre le avventure di Ranze a così poca distanza dall'inizio della serializzazione del manga fece sì che la serie si inceppasse e non seguisse più, a eccezione dei primi episodi, la trama a fumetti, rendendo il tutto una vera commedia horror (tra molte virgolette) piena di citazioni, riferimenti, gag assurde e tanti equivoci, ma senza procedere più di tanto se non negli episodi finali. Quello che più creò disagio in Giappone fu inizialmente l'orario di messa in onda, il giovedì alle 19, un giorno in cui i giapponesi seguono il baseball, sport nazionale, che andava in onda proprio su Nippon Television e che per buona parte dell'anno fece sì che la trasmissione degli episodi della serie, che erano 34, si spalmasse in 52 settimane, facendo così perdere pubblico.

Poco male, però: perché se in Giappone la versione animata di Ranze è ricordata poco e niente, da noi, una volta diventata *Ransie la strega*, è un vero e proprio cult. D'altronde, non era possibile altrimenti: in Italia non esisteva alcuna controparte cartacea a cui fare riferimento, e per noi la storia della famiglia Lupescu rimarrà sempre quella vista in tv. Ransie però, viene ricordata principalmente per la provocante sigla finale, miracolosamente rimasta intatta nell'edizione italiana, nella quale la protagonista ammiccava agli spettatori mezza nuda, con solo un mantello addosso che copriva ben poco. Molti di noi hanno avuto i primi brividi proprio vedendo Ransie nuda sotto il mantello, e questo a prescindere dall'orientamento sessuale.

Ma perché questa scelta così azzardata in un cartone animato dedicato alle ragazzine? La spiegazione sta nel trend dell'annata '82, le già citate "ragazze sexy". Con quella sigla zeppa di immagini e movenze ammiccanti, si tentava di catturare un pubblico maschile a cui nulla poteva interessare di una storia d'amore tra una vampira e un umano.

Purtroppo, il tentativo non ebbe il successo sperato, dato che contemporaneamente su un altro canale andava in onda un prodotto come *Space Adventure Cobra* (che era pieno di ragazze cibernetiche sexy) e gli adolescenti erano catturati da un programma musicale, tipo *Top of the Pops*, intitolato *Parinko Gakuen N.1*.

Aira figlia di Ranze

Sorte ben diversa è toccata al manga da cui è stato tratto l'anime. Pubblicato senza interruzioni dal 1982 al 1994, nei 30 volumi di cui è composto trovano spazio le avventure di Ranze e della sua famiglia, un secondo arco narrativo con protagonisti Rinze, il fratellino di Ranze, e Narumi, la sua migliore amica nonché interesse amoroso, e infine un terzo arco narrativo con protagonista Aira, la secondogenita di (spoiler alert!) Ranze e Shun. Ma non finisce qui, perché sebbene non sia stato il primo manga a tematica scolastica soprannaturale, *Tokimeki Tonight* ha sicuramente avuto più successo di qualunque altro manga del genere all'epoca, e l'autrice ha continuato a sfornare storie, prequel e sequel che sono in certi casi anche più brillanti della serie originale: il manga con protagonisti i genitori di Ranze da giovani è forse uno dei momenti editoriali più interessanti e toccanti del mondo dei manga, ma da citare è anche il reboot *Tokimeki Midnight* con i protagonisti scambiati in modo che Ranze sia umana e Shun proveniente dal mondo magico, e un nuovissimo sequel, partito da qualche mese sulla rivista *Cookie*, che vede una Ranze (giustamente) quarantenne tornare protagonista.

Dirvi che tutte queste storie sono disponibili in italiano pubblicate da Star Comics è farvi un regalo che difficilmente dimenticherete. E chissà per quanto altro tempo, Koi Ikeno continuerà a

raccontarci la vita di Ransie e dei suoi discendenti.