

# Full Metal Panic!

## 3. One Night Stand

Panini Comics (MO, 2015)

Autore: Shouji Gatou

Illustrazioni: Shiki Douj

**T**rascorso un anno dalle short stories di *Houtte Okenai Lone Wolf*, è la volta del terzo romanzo di Full Metal Panic!, *Hashiru One Night Stand*, edito nel maggio 1999 e oggi tradotto in italiano.

Il titolo, tuttavia, resta nella sua versione inglese: potremmo intendere *One Night Stand* come “Vicenda di una notte” ed *Hashiru*, omesso nella traduzione italiana, è una parola giapponese che significa “affrontare con gran fretta”.

Il main plot riprende due mesi dopo i fatti di Corea trattati nella prima LN, e copre gli episodi 9-12 della serie animata di FMP! (“La pericolosa base operativa”, “Run running run”, “Il risveglio del Behemoth”) e i *tankōbon* 4-5 del manga.

Come sappiamo, le LN che trattano la storia principale hanno subito un restyling della copertina. Questa volta non campeggia alcuna bellezza femminile, semplicemente un accigliato Sousuke in divisa liceale e l’AS ARX-7 Arbalest sullo sfondo color arancio: insomma virilità a muso duro.

Nelle primissime pagine non mancano le tre canoniche illustrazioni a colori: spicca quella su pagina doppia con Kalinin che si getta verso Teletha Testarossa per proteggerla mentre il Centro tecnologico di ricerca in quel di Samaya è preso d’assalto dai terroristi dell’A21.



Delle dieci immagini in bianco e nero ne segnalo almeno tre: a pag. 103 un delizioso ritratto di Tessa con tazza di caffè in mano e sguardo da cerbiatta; a pag. 247 il ricongiungimento di Sousuke e Kaname a bordo del mercantile George Clinton (che fa in qualche modo da correlativo alla prima immagine a colori, dove Chidori, in tenuta sportiva, scaglia il cuscinetto di una base da baseball in testa a Sousuke); infine la scena drammatica a pag. 295, con Kalinin ferito che regge il corpo esanime di Seina, finta sorella di Takuma.

La traduzione di Emilio Martini si conferma scorrevole alla lettura, non mancano alcune note esplicative a piè di pagina; peccato per il refuso madornale a pagina 73, nel mezzo della spiegazione del concetto di Black Technology, definita “**branchia** top secret di una scienza di cui la maggior parte degli studiosi ancora ignorava l’esistenza”.

Ci sono, poi, alcune metafore infelici, d’ascrivere a Gatou, che esagera nel colorire il suo stile. Riferendosi a Chidori e Sousuke in perenne conflitto: “In questi casi sembravano un cobra reale alle prese col suo nemico mortale, la mangusta! (p. 15); nel descrivere la comparsa inaspettata del Savage: “Incrociarne uno da quelle parti era meno probabile di trovarsi delle frattaglie sul piatto durante una cena in un ristorante a quattro stelle” (p. 82); infine, paragonando l’assalto al Centro di ricerca con tanto di AS “a un’operazione chirurgica da eseguire con una motosega” (p. 96). I difetti sono tutti qui.

Leggendo la postfazione apprendiamo che il romanzo doveva comporsi di circa 260 pagine e, invece, ha superato le 300, come *Fighting Boy Meets Girl*, nonostante “una trama non eccessivamente contorta” per stessa ammissione dell’autore (postfazione, p. 347).

*One night stand* può essere considerato a tutti gli effetti un “capitolo d’avventura” (*ibid.*) e il titolo da questo punto di vista è efficace: la vicenda si svolge sullo sfondo metropolitano di Tokyo, nell’arco di una sola giornata, quasi a voler onorare almeno una delle tre unità pseudo-aristoteliche.

Sempre a detta di Gatou “rispetto alla storia precedente, le descrizioni dei personaggi sono più dettagliate” (*ibid.*), in realtà non è questa l’impressione che ha il lettore, ma poco importa.

Resta invariata l’abilità narrativa di Shouji, il quale idea una trama autoconclusiva, modulandola con un sapiente dosaggio della suspense e un crescendo

che sfocia in una *katastrophé* dalle proporzioni colossali, con protagonista il Behemoth di Takuma.

Il volumetto è diviso in cinque capitoli, “Stile straniero”, “Uruz 7 raccoglie il testimone”, “Chi troppo vuole...”, “La miccia della devastazione” e “Behemoth”, racchiusi da un prologo e un epilogo dove domina l’ironia stile Fumoffu che stempera i toni più drammatici delle scene d’azione.

Dopo il breve prologo, a metà tra romanticismo e “ingenuità militare” (Sousuke disturba una Coppietta esercitandosi con il suo fucile mitragliatore), la storia inizia all’aeroporto internazionale di Tokyo, con precisa tecnica di straniamento. Se nell’anime si cerca di rendere il punto di vista turbato di Takuma Kugayama con una regia nervosa e dettagli che rendono il suo nervosismo al limite (la mano chiusa a pugno, gli occhi iniettati di sangue), nel romanzo entriamo nei pensieri del ragazzo, disorientato per non aver preso i calmanti. L’effetto è vincente, il lettore si trova immerso fin da subito in quello che sarà il prossimo problema da risolvere dalla Mithril, la mente pericolosa di Takuma.

La sequenza riguardante l’attacco contro il campo d’addestramento terrorista nelle Filippine serve per ripresentare la figura di Sousuke, affiancato da Mao e Kurz, e giustificare le ire di Chidori dopo che Sagara si è dimenticato del loro appuntamento serale. Si ripropone il tema della presunta inconciliabilità di due caratteri così simili ma al contempo agli antipodi, non solo perché incarnano l’eterno maschile e femminile.

Strepitosa la gaffe di Sousuke che regala dei papaveri a Chidori e poi specifica che dai loro pistilli si può ricavare dell’ottima eroina da rivendere. L’effetto d’attesa disillusa è totale e la bella illustrazione in b/n mostra la gioia effimera di Kaname. Nell’anime, invece, il pegno erano un paio di orecchini esplosivi.

Chidori è basita e non può che rimproverargli di essere completamente privo di tatto, paragonandolo quasi a una macchina priva di anima (p. 70):

“Guarda che il mio corpo è in perfetta forma”.

“Parlavo dell’animo, hai capito? Dell’animo!”

Entrambi appaiono vittime di un’incomunicabilità dovuta a timidezza e imbarazzo vicendevole. Kaname dopo l’ennesima sfuriata riflette sui propri eccessi collerici, per niente spontanei:

Forse sarebbe stato il caso di comprendere il suo punto di vista. In fin dei conti lui stava solo cercando di comunicarle il suo dispiacere, anche se l'aveva fatto nella sua solita maniera bizzarra. Kaname non riuscì a capacitarsi della sua mancanza di spontaneità. (p. 91)

Sousuke, d'altra parte, non si capacitò di avere sentimenti "umani" e si affida al mero raziocinio:

Da quel poco che ne sapeva, l'amore era un sentimento piacevole. Quindi, considerato il suo stato mentale attuale che gli stava procurando una simile infelicità, la logica suggeriva di escludere l'amore come possibile causa della sua angoscia (p. 93)

Il "montaggio" delle prime sessanta pagine passa, dunque, dall'arresto di Takuma all'aeroporto, a Sousuke in azione, infine a Chidori, contrariata per il bidone tiratole da Sagara. Tutto funziona alla grande, in un attimo siamo di nuovo immersi nell'universo di FMP! diviso su vari fronti: la Mithril, i sentimenti umani e gli imprevisti all'ordine del giorno.

Il segmento ambientato a Tamagawa nell'appartamento di Sousuke – dopo l'assalto al cardiopalmo del gruppo A21 al Centro tecnologico di ricerca dell'Agenzia della difesa – serve per rallentare un attimo i ritmi, ma si rivela una parentesi brillante da vera commedia degli equivoci.

Tessa s'invaghisce di Sagara, qui sta il lato umano che ce la fa amare. Colonello improbabile, vista la giovane età, ma giustamente considerate le sue capacità intellettuali, Teletha Testarossa deve vedersela oltre che con una proverbiale goffaggine, anche con i sentimenti di un'adolescente come tante. Se poi ci si mette Chidori a complicare il tutto piombando nell'appartamento di Sousuke, il gioco è fatto: chi non darebbe l'anima per essere nei panni del protagonista, mentre Kaname bussa alla sua porta e nel frattempo Tessa esce dalla doccia con i capelli ancora bagnati?

Dopo l'incontro con la presunta rivale in amore, Chidori si lascia andare a pensieri infantili e stereotipati, interessante leggerli:

Si interrogò su come e dove quei due si fossero conosciuti. [...] Di un'altra cosa era sicura: il loro approccio era stato di gran lunga più romantico ed eccitante di quello in cui si erano incontrati lei e Sousuke. [...] Li immaginò intenti a cenare, l'uno di fronte all'altra, e poi a colloquiare amabilmente, scambiandosi languidi sguardi e dolci parole... (p. 127)

Kaname pensa per un momento di non essere la ragazza giusta per Sousuke, considerata la bellezza discreta di Tessa. Si tende sempre a idealizzare in meglio o in peggio chi non si conosce...

Nel prosieguo, la scena d'azione che ha luogo nella safe-house di Sagara è adrenalinica, pura azione degna di un videogioco sparattutto. Nell'anime non trova spazio per questioni di minutaggio, ma è una sequenza utile per continuare la sfida a distanza tra Seina e la Mithril, che si contendono Takuma. Dopo due vittorie dei nostri (la fuga dal Centro ricerche e il fallito raid nell'appartamento di Sousuke) sarà la volta di una sconfitta, al liceo Fujimidai.

Non prima, però, del dialogo tra Kalinin, costretto a letto per le ferite, e Seina, la quale narra la vicenda di Seji Takechi e incolpa i media d'aver aizzato la società contro il sogno utopico del defunto leader dell'A21. Apprendiamo che la donna:

[...] Era in preda a uno sfrenato nichilismo e probabilmente lo stesso valeva per gli altri componenti del gruppo. Non si trattava di una rabbia transitoria, ma di un odio accumulato nel tempo che aveva finito per tracimare. Essenzialmente un senso radicale di repulsione per il mondo intero. (p. 153)

Il sub plot con protagonisti il vice della Mithril e Seina è simmetrica a quella che coinvolge Sousuke, Tessa, Chidori e Takuma. Permette, poi, di dare delucidazioni in merito al gruppo terroristico A21 e dona dinamicità a Kalinin, personaggio fin troppo statico.

Tornando a Sousuke, figura più dinamica?, questi è preso tra due fuochi al liceo Fujimidai. Tessa lo rimprovera, riferendosi all'ascendente che Chidori ha su di lui: "Ho come l'impressione che tu sia più propenso a dare la precedenza ai suoi ordini piuttosto che ai miei" (p. 162). La presenza fuori luogo di Tessa è al centro, poi, della scelta tra lei e Kaname come ostaggio da liberare per primo, a seguito dell'escalation che porterà al rilascio di Takuma. Nell'anime il ragionamento di Sousuke è reso attraverso una fotografia sovresposta, nella LN resta solo la sua voce fuori campo, a rendere il difficile discernimento (p. 179). Il dilemma tra Tessa e Kaname, in realtà, adombra anche una doverosa scelta sentimentale, i triangoli amorosi hanno vita breve.

D'altro canto, Teletha, messa di fronte ai propri limiti, capisce il valore del carattere deciso di Kaname, vera guerriera a tempo pieno:

“[...] Esistono altri nemici anche nella vita di tutti i giorni”. Kaname considerava suoi nemici naturali i prof che la caricavano di compiti, la sonnolenza mattutina, la solitudine notturna, la meschinità di certa gente, e pure le mestruazioni che la opprimevano una volta al mese. Inoltre l’ansia per il suo futuro e l’insicurezza di un sentimento non ricambiato. (p. 222)

Confrontandosi con lei, Tessa sente di dover reagire e non biasimare Sousuke per averla liberata prima di Chidori:

Era tutto inusuale per Tessa. [...] Sapeva che avrebbe dovuto allacciare un rapporto positivo con l’altra ragazza. In cuor suo lo desiderava e, dopotutto, non provava alcun rancore per Kaname.

Si domandò con una vena di tristezza se, nel profondo del cuore, lei fosse davvero una persona così maligna. Perché aveva come l’impressione di aver scoperto il nervo del proprio egocentrismo e quella sensazione le stava provocando un grande disagio (p. 221)

Il gran finale vede protagonista la colossale mole del Behemoth, risorsa strategica dell’Amalgam, in tutto il suo nefasto splendore. L’enorme AS prende nome dall’omonimo ancestrale mostro biblico (anche moniker di una famosa band death metal polacca), non a caso leggiamo che “ricordava un’enorme bestia mitologica, o meglio, una sorta di burattino creato da una fata” (pp. 269 e 271). Insomma una macchina di morte sgraziata che richiede l’intelligenza di un essere umano “speciale” e ribadisce il dualismo che sta alla base di ogni mecha che si rispetti. Da notare, infine, che il suo risveglio avviene su una nave, come se il mostro risorgesse dall’oceano.

La sua progettazione infrange ogni parametro immaginabile e gli permette di brandire un enorme *tachi* ottenuto da una lega di titanio e ceramica:

La maggior parte degli AS raggiungeva un’altezza di circa otto metri, per un peso che sfiorava le dieci tonnellate. Non si trattava di dati casuali, c’erano un sacco di motivi precisi per progettarli e costruirli così, innanzitutto il logoramento dei materiali dell’endoscheletro. Inoltre l’attuatore dei fasci muscolari, poi la segretezza, la facilità di equipaggiamento, il grado di produttività, la considerazione dei target e delle missioni assegnabili, la voluminosità delle armi in dotazione in riferimento ai diversi obiettivi e altre variabili. (p. 269)

Tornando al pilota, la figura di Takuma è più problematica di quanto appaia, il suo coinvolgimento coatto lo rende carnefice e vittima al contempo. Leggendo oltre ritroviamo il termine “burattino”, questa volta riferito al ragazzo, che si vede rimproverato dalla sorella:

Tutto ciò che vedeva si era fatto scuro e tenebroso. All'inizio era convinto che lei gli volesse bene, indipendentemente dall'esistenza del Behemoth. Invece ora lo stava scaricando, dicendogli addirittura di andare al diavolo. Evidentemente lo considerava un semplice burattino, nulla più di un ingranaggio di quella macchina infernale. (p. 252)

La rabbia e l'eccitazione di Takuma poco prima di salire a bordo è resa magistralmente da un'uccisione concitata *en passant*, schizzata ad arte in poche frasi:

L'uomo s'irrigidì, ma ebbe la forza di girarsi. Gli occhi spalancati fecero in tempo a fissare lo sguardo freddo di Takuma, che gli scaricò addosso tre colpi in rapida successione. L'uomo precipitò già dal Behemoth e il suo sangue si mescolò alla vernice rosso scura del rivestimento metallico. (p. 256)

Dopo la fuga mirabolante su di un furgone (dotato di cambio automatico e con la scritta "Pescheria Takasawa" sulla fiancata), e dopo il colpo da maestro di Kurz in veste di *American sniper*, la "maratona di fuoco" all'interno del Tokyo Big Sight, questa location nella LN, è un tripudio di distruzione.

Lo scontro tra il colosso e l'Arbalest della Mithril è un vero e proprio fronteggiarsi di divinità:

La luce lunare lo rendeva chiaramente visibile, risaltandone la corazza di colore bianco immacolato. Quell'AS esibiva una silhouette potente e incisiva. Rilucente com'era, dava l'idea di una divinità anziché di un'arma. (p. 310).

A proposito della Lambda Driver, apprendiamo, invece, qualcosa in più, laddove Takuma sfodera le sue doti neuronali per creare quello che possiamo definire una sorta di AT-Field protettivo, prendendo a prestito un termine di NgE:

Takuma si concentrò. La sua coscienza, intensificata e stimolata da continui addestramenti e soprattutto dai farmaci, si concentrò su una singola immagine che aveva le sembianze di uno scudo. Più che delinearne lo spessore, la consistenza e il peso, il ragazzo riuscì a figurarsi un'immagine più dettagliata, come se forse addirittura in grado di discernere tutte le molecole che la componevano. Anzi no, molecole non era il termine esatto. Ciò che desiderava non era un composto di molecole, bensì il risultato dell'energia ricavata dal lato oscuro della materia. In altre parole, la capacità di imbrigliarla e servirsene (p. 275).

Sousuke ha la meglio, grazie all'aiuto di Kaname, che riesce a riacquistare la calma dopo aver guidato il furgone scassato, e dà consigli sull'attivazione del Lambda Driver dell'Arbalest:

Si sentì rinfancata e contenta che tutto fosse rientrato nella normalità. Allo stesso tempo si chiese se Sousuke si trovasse spesso a convivere con quelle aberranti sensazioni. Volendo rifletterci su, non era la prima volta che si era trovata in una situazione al limite. Includendo le futili questioni della vita quotidiana, chiunque al modo si trovava ad affrontare nemici di varia natura, a temerli, e a resistere e a provare a contrastarli. [...] Concluse che l'animo umano era un *congegno* davvero ben riuscito (p. 297)

Tutto torna, il dualismo si ribalta, l'animo è un "congegno ben riuscito", la sinergia uomo-macchina sorride ai difensori della giustizia.

Takuma è sconfitto, la sua vita infelice si spegne, non prima di un doveroso dialogo liberatorio al limite dello stucchevole con Tessa, la quale pontifica: "Tu non hai perso [...] semplicemente questo è ciò che accade, a volte" (p. 336). Trovata di compromesso, a pensarci bene, che giustifica il lungo intreccio: la Mithril ha fatto il possibile per salvare il ragazzo, ma alla fine i nemici vanno eliminati, senza versare una lacrima.

Per concludere una nota sui riferimenti filmici presenti nella LN: sono pochi ma significativi – Kevin Costner, James Bond – il cinema resta l'arte guida di riferimento per Gatou e nell'attualità postmoderna.

Come in un quadro cubista la formula continua a funzionare: che si tratti di anime, manga o light novel, la forza di FMP! resta intatta, perché basata sull'uso sagace di stereotipi e un'unione calibrata di generi diversi. Speriamo che la pubblicazione del prossimo romanzo in traduzione non avvenga con i soliti slittamenti di rito. Buona lettura!

agosto 2015, Rhadamanthys

