

Questo artista giapponese sta trasformando il manga in un linguaggio universale

2026-05-15 15:56:12 di Alessandra Mattanza

URL:<https://forbes.it/2026/05/15/acky-bright-manga-che-diventa-linguaggio-universale/>

Acky Bright è più di un mangaka, è una forza creativa a livello mondiale. Costruisce universi originali partendo da zero, ha uno stile inconfondibile, caratterizzato da una fusione tra estetica manga anni '90 ad alto tasso di energia, dettagli meticolosi e personaggi audaci. È capace di trascendere l'illustrazione per dare vita a personaggi che risuonano su una scala emotiva globale. Spazia dai manga e dai fumetti occidentali all'abbigliamento e agli spettacoli dal vivo. Continua a dimostrare che anime e manga non sono semplici generi, ma grandi linguaggi di creatività senza confini. E così ha creato inconsapevolmente un movimento che sta ispirando fan in tutto il mondo.

È un visionario, perché non si limita a disegnare, ma crea progetti su vasta scala che definiscono importanti campagne globali, come quella di McDonald's, e **collaborazioni con colossi come Marvel, DC Comics, BMW, Lexus e Meta**. La sua creatività si estende anche al settore sportivo, come ha fatto nel caso della squadra di calcio Juventus.

È un mago, perché trasforma le identità dei brand in esperienze narrative immersive, mettendo ancora più in evidenza quanto il manga sia un linguaggio senza confini, capace di unire generazioni e culture, di sfumare nella musica e nelle culture pop globali. Per questo è stato scelto quest'anno per essere il Grand Marshal della Japan Parade & Street Fair, che ha avuto luogo a New York il 9 maggio 2026, con un successo strepitoso e con lo scopo di celebrare, esprimere e promuovere l'amicizia tra New York e il Giappone.

La sua mostra *Acky Bright: Studio Infinity*, tenuta alla Japan Society nel 2024-2025, con anche due suoi murales creati dal vivo, quadri, diverse serie di illustrazioni e disegni, video musicali e perfino un coloring book della serie *Squid Game*, ha contribuito a consolidare il suo rapporto con la città e a incrementare i suoi fan, come le sue dinamiche sessioni di disegno dal vivo ad Anime Nyc e New York Comic Con. Quest'anno Acky ha perfino disegnato la prima mascotte ufficiale della Japan Parade, ispirata sia dalla cultura di New York che di quella del Giappone: Happi.

Il suo design incorpora una varietà di temi, tra cui i colori di New York (l'arancione e il blu scuro), e del Giappone (il rosso e il bianco), l'iconica mela di Nyc e il tradizionale 'happi' giapponese. Quest'anno la parata è stata guidata anche dall'ambasciatore Satoshi Katahira, console generale del Giappone a New York e presidente onorario del consiglio di amministrazione di Japan Day Inc. Abbiamo intervistato Acky, che ci ha raccontato il suo viaggio verso il successo.



È fiero di essere stato nominato Grand Marshal della Japan Parade & Street Fair 2026?

La mia prima esibizione di disegno dal vivo a New York si è tenuta all'Anime Nyc nel 2022. All'epoca ero completamente sconosciuto, ma non appena ho iniziato a disegnare, si è radunata una gran folla. Credo che circa 300 persone si siano avvicinate per chiedermi un autografo. In quel preciso istante, ho percepito davvero l'intensità della passione che i newyorkesi nutrono per l'arte. Da quel momento in poi, ho amato New York. In seguito, un mio spot pubblicitario per McDonald's è stato proiettato a Times Square e la mia prima mostra personale negli Stati Uniti si è tenuta proprio alla Japan Society di New York. In quell'occasione, ho trascorso quattro mesi a dipingere direttamente sulle pareti della galleria, vivendo da solo in città. Oggi, molte persone a New York conoscono le mie opere e la città rappresenta per me una sorta di 'casa' negli Stati Uniti. Inoltre, a New York si incontrano molte persone amichevoli ed energiche: questo aspetto mi ricorda la mia città natale, Osaka, e rende la città un luogo in cui mi sento estremamente a mio agio. Ho avuto diverse opportunità di partecipare alla Japan Parade in passato, ma ogni volta ho dovuto rinunciare per via di impegni di calendario. Questa, dunque, è stata la mia prima partecipazione in assoluto. Credo che la nomina a Grand Marshal contribuirà a far scoprire le mie opere a un pubblico ancora più vasto e, soprattutto, in quanto giapponese, provo un profondo senso di orgoglio nel vedere la cultura giapponese accolta con tanto entusiasmo a New York.

Quando è iniziata la sua passione per l'arte?

Amo disegnare da quando ho memoria. Da bambino, facevo schizzi in continuazione su qualsiasi cosa mi capitasse tra le mani: fogli di carta, volantini, davvero di tutto.

Ho letto che è autodidatta e ha cominciato a diciassette anni.

Esatto. Sono un autodidatta e non ho mai ricevuto alcuna formazione accademica formale in ambito artistico.

Quando si è appassionato al manga?

Ho sempre amato disegnare, e gran parte di questa passione è nata grazie agli anime televisivi come *Kamen Rider* e *Ultraman*. Ho iniziato a leggere manga durante le scuole elementari e, in particolare, andavo matto per *Dragon Ball*.

Da dove trae l'ispirazione?

Trovo ispirazione in tutto ciò che vedo. Sebbene sia cresciuto durante l'età d'oro degli anime e dei manga giapponesi – che mi hanno offerto un'enorme fonte di ispirazione – mi sono sempre interessato molto anche alla cultura occidentale. Il design dei miei personaggi è fortemente influenzato dalla Disney, dalla Pixar e dai supereroi americani che guardavo e ammiravo da bambino.

Come crea i suoi personaggi?

Di solito mi affido alla prima immagine che mi viene in mente e le do vita immediatamente. Per questo motivo, non incontro particolari difficoltà nel processo. Ciò su cui mi concentro maggiormente è assicurarmi che ogni personaggio risulti chiaramente distinto dagli altri attraverso la propria silhouette e la propria struttura. In tal senso, ritengo che il mio approccio tenda leggermente più verso lo stile americano, rispetto alle silhouette più standardizzate che si osservano spesso nello stile giapponese.

Il suo stile è definito 'kawakakkoi' – un mix di 'carino' e 'cool'.

Il termine 'kawakakkoi' risale a quando un noto mangaka giapponese pubblicò sui social media un post in cui mostrava di aver acquistato il mio artbook, pubblicato in modo indipendente. Nella didascalia utilizzò proprio la parola 'kawakakkoi' ed è stato lì che tutto ha avuto inizio. Le radici del mio stile affondano nelle opere di Akira Toriyama, e titoli come *Dragon Ball*, *Dragon Quest* e *Chrono Trigger*. Non è che io cerchi consapevolmente di emulare qualcosa in particolare; mi limito a disegnare ciò che mi piace, esattamente nel modo in cui desidero farlo. Spesso non assegno titoli alle mie opere né fornisco spiegazioni dettagliate, poiché intendo lasciare piena libertà interpretativa all'osservatore. E, a dire il vero, nemmeno io mi perdo in eccessive elucubrazioni mentali: piuttosto che pianificare ogni singolo dettaglio, tendo a scoprire gli sviluppi man mano che disegno. **Funziona allo stesso modo per il manga?** La creazione di una storia a fumetti (manga) è un processo leggermente diverso. Cerco di costruire situazioni che appaiano quasi insormontabili. È proprio questo elemento a costituire il nucleo dell'idea e, a mio avviso, ciò che tocca i lettori è l'assistere al modo in cui tali situazioni vengono infine risolte. **Perché preferisce il bianco e il nero?** Credo che questa mia preferenza derivi semplicemente dalle mie radici nel mondo dei manga. E, più di ogni altra cosa, credo sia perché nutro una vera e propria passione per il lavoro con la linea, per il tratto grafico in sé. **Cosa pensa che abbiano in comune la cultura newyorchese e quella giapponese?** Credo che il forte interesse per l'arte, la musica e il cibo sia piuttosto simile. E, più che al Giappone nel suo complesso — come ho accennato in precedenza — New York mi sembra in realtà molto simile a Osaka. Ci sono molte persone che 'attaccano bottone' con disinvoltura; le strade sono disposte secondo una chiara griglia; c'è un'ampia offerta di cibo da asporto; in tanti amano il baseball; la gente non rispetta sempre i segnali stradali e si sentono spesso i clacson delle auto. Quando elenco questi aspetti, mi rendo conto che il motivo per cui mi sento così a mio agio a New York è che questo luogo mi ricorda la mia città natale, Osaka. **E, quali sono, invece, le maggiori differenze?** A New York chiunque disegni si definisce un artista. In Giappone, al contrario, si tende a stabilire vari criteri — come la capacità di vivere della propria arte o il grado di notorietà raggiunto — prima di definirsi artisti; ritengo, dunque, che questa sia una differenza sostanziale. Naturalmente, chiunque disegni è, senza ombra di dubbio, un artista. **Ha costruito un ponte tra cultura occidentale e giapponese...** Le cose sono andate proprio così. Tuttavia, viviamo già in un mondo globalizzato; di conseguenza, tutti i brand con cui collaboro sono realtà che, in ogni caso, mi erano già familiari. Inoltre, ho avuto la grande fortuna che tutti i miei clienti mi lasciano "creare all'interno del mondo di Acky". Quindi, in fin dei conti, mi limito a fare ciò che desidero. Naturalmente, realizzo le mie opere nel pieno rispetto delle regole e del messaggio di ciascun brand. In altre parole, non si tratta di trovare l'ispirazione dopo aver ricevuto un progetto, bensì di quanta curiosità si possiede e di quanto si riesca a 'tenere le antenne dritte' ancor prima che l'opportunità si presenti. Io non adotto un approccio passivo. **Un'altra grande collaborazione è stata quella con Netflix per la popolarissima serie Squid Game. È un fan?** È stata un successo globale così clamoroso che l'ho guardata non appena è uscita su Netflix. C'è un sacco di ottimo materiale coreano in circolazione, perciò lo guardo piuttosto spesso. Per inciso, uno dei motivi per cui ho deciso di passare dal ruolo di 'planner' e 'art director' a quello di artista — adottando il nome d'arte Acky Bright e puntando a lavorare a livello internazionale — è stato proprio Netflix. Intorno al 2018, stavo guardando il telegiornale e ho visto un servizio su Ryan Murphy che firmava un accordo da 300 milioni di dollari. Questo mi ha fatto riflettere sul

fatto che, in futuro, le persone capaci di creare qualcosa dal nulla sarebbero state molto richieste su scala globale. Ho sentito il desiderio di fare anch'io la stessa cosa. **Come ha agito?** All'epoca lavoravo già a molti grandi progetti, sia come “planner” che come illustratore; tuttavia, poiché ricevevo commissioni da grandi aziende senza che mi venissero riconosciuti i crediti, ero un artista completamente sconosciuto. Ciononostante, ho iniziato a pensare che se fossi riuscito ad affermarmi come artista attraverso il disegno, forse un giorno avrei potuto lavorare anch'io su un palcoscenico globale. Ed è stata proprio quella decisione a portarmi dove sono oggi. In seguito, quando la pandemia ha impedito alle persone di viaggiare, ho iniziato a lavorare a livello internazionale sfruttando le opportunità offerte dal web. **Ha mai pensato di creare anche una sua saga?** Il lancio di una mia serie originale in Nord America è previsto per quest'estate. Al momento non posso scendere nei dettagli. Si tratta di una collaborazione tra l'industria dell'intrattenimento americana e una specifica organizzazione sportiva; tuttavia, la considero a tutti gli effetti un'opera originale firmata Acky Bright. Credo che abbia il potenziale per suscitare un notevole interesse. Questo progetto segnerà l'inizio di una maggiore focalizzazione sullo sviluppo delle mie proprietà intellettuali. Per sostenere questa direzione, ho anche fondato uno studio a New York. **Come immagina che cambierà la sua arte in futuro?** Più che cambiare, credo che la mia arte continuerà a evolversi. Per quanto riguarda le direzioni che intendo intraprendere, mi piacerebbe realizzare più collaborazioni in ambito sportivo. Le esperienze con la Juventus e l'Atp Tour sono state molto gratificanti, e il progetto che annuncerò quest'estate è qualcosa che, a mio avviso, aiuterà molte persone a cogliere il potenziale evolutivo della mia arte. Amo molto anche la moda. Mi piacerebbe cimentarmi in iniziative come sessioni di disegno dal vivo nelle vetrine di brand del lusso e dello streetwear, oppure integrare i marchi all'interno del 'mondo di Acky', fondendoli con elementi come il cyberpunk, il fantasy e la cultura Neo-Japan. Voglio mettermi alla prova con progetti che nessuno ha mai realizzato prima. Vorrei diventare una figura capace di suscitare curiosità, portando le persone a chiedersi come Acky interpreterebbe il loro brand. Grazie all'apertura del mio studio a New York, punto, inoltre, a superare la dimensione del lavoro puramente individuale, assumendo un ruolo più simile a quello di un produttore: lavorando in team, collaborando con altri artisti e continuando a produrre un volume di opere ancora maggiore.